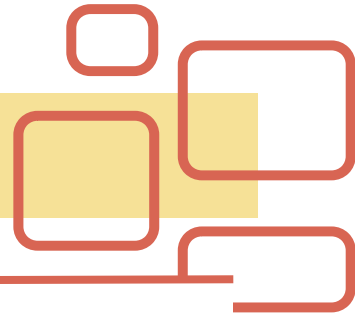




STEAMERS

PLAN LEKCJI



Stworzymy opowieść o porach roku
Jak zaprojektować naszą pierwszą graficzną przygodę z aplikacją ScratchJr?

Podsumowanie

Data	xxx	Czas trwania	3-4 godz.
Przedmiot	ScratchJr to język programowania dla dzieci w wieku od pięciu lat. Dzieci stworzą własną interaktywną animowaną historię. Historia będzie opisywać pory roku.		
Grupa wiekowa lub klasa	Od 5 roku życia		
Temat główny	Uczniowie stworzą swoją pierwszą graficzną opowieść o porach roku. Wykorzystają do tego bezpłatną aplikację "Scratch Jr".		
Podtematy lub pojęcia kluczowe	<ul style="list-style-type: none">Definicja animowanej opowieści graficznejOpracowanie algorytmu przy użyciu bloków ScratchJr	<ul style="list-style-type: none">Nauka korzystania ze Scratch Jr.	

Cele nauczania

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">Dostosowywanie postaciNagrywanie dźwięków i dodawanie ich do projektówWdrażanie różnych teł | <ul style="list-style-type: none">Łączenie różnych bloków ruchu w zaprogramowane sekwencjeKreatywne myślenie.Współpraca. |
|---|--|



Potrzebne materiały

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">Jeden tablet na grupę. Z pobraną i zainstalowaną aplikacją Scratch Jr. | <ul style="list-style-type: none">Przewodnik po interfejsie ScratchJr |
|--|---|


Konspekt lekcji

	Czas trwania	Plan	Uwagi
rozgrzewka	15 minut	Rozpoczynamy ćwiczenie od zadania uczniom pytania "Na ile sposobów można opowiedzieć historię?". Chodzi o to, aby uczniowie mogli odkryć, że istnieje wiele sposobów opowiadania historii, niektóre bardziej tradycyjne, a inne bardziej nowoczesne.	Nauczyciel podaje kilka przykładów. Teatr, film animowany, gra wideo, audiobook, pantomima itp."
	15-20 minut	Przypomnij uczniom, że potrzebujemy "programu" do tworzenia historii. Użyjemy specjalnego języka opartego na blokach funkcyjnych.	Nauczyciel może zachęcić klasę, pytając: Czy możemy komunikować się z tabletem za pomocą tego samego języka, w którym rozmawiamy ze sobą? Dlaczego nie? Jak możemy komunikować się z maszynami? Jak nazywa się ten "sposób komunikowania się" z maszynami?
	10 minut	Przegląd pór roku. Ich ewolucja i cechy charakterystyczne każdej z nich.	
główna część zajęć	10 minut	Wyjaśnij uczniom, że opowiemy historię pór roku w interaktywny sposób. Korzystanie z aplikacji "Scratch Jr"	Wskaż uczniom, że zobaczymy przykład historii. Każda grupa może stworzyć własną historię, korzystając z wyobraźni i narzędzi dostarczonych przez aplikację.





Konspekt lekcji

	Czas trwania	Plan	Uwagi
główna część zajęć	10 minut	<p><u>Zajęcia z instrukcją:</u></p> <p>1. Podziel klasę na grupy składające się z dwóch do trzech uczniów i daj im po jednym tablecie na zespół.</p> <p>2. Rozpoczęcie pracy z programem ScratchJr. Nauczyciel pokazuje uczniom, jak rozpocząć nowy projekt w programie ScratchJr.</p>	Aplikacji Scratch Jr nie można zainstalować na komputerach
	15-20 minut	<p><u>Zajęcia z instrukcją:</u></p> <p>3. Wprowadzenie do bloków ruchu. Wszyscy w klasie powinni obserwować, jak nauczyciel przesuwa blok ruchu (w prawo, w lewo, w górę, w dół) do obszaru skryptów i naciska blok, aby kot Scratch się poruszał. Dzieci powinny powielić pokazane zadanie.</p>	<p>Pozwól uczniom stworzyć własny przykład przy użyciu czterech bloków ruchu. Po zakończeniu przejrzyj projekt.</p> 
	10-15 minut	<p><u>Zajęcia z instrukcją:</u></p> <p>4. Wprowadzenie do bloku Start/End. Dodaj bloki Początek i Koniec do sekwencji. Historia rozpocznie się po naciśnięciu zielonej flagi</p>	<p>Pozwól uczniom dodać nowe bloki do ich programu.</p> 
	10-15 minut	<p><u>Zajęcia z instrukcją:</u></p> <p>5. Zadeemonstruj dzieciom, jak wybrać nową postać z biblioteki postaci.</p>	<p>Zaleca się, aby każdy uczeń wstawił i zaprogramował swoją własną postać.</p>

Konspekt lekcji

	Czas trwania	Plan	Uwagi
główna część zajęć	10-20 minut	<u>Zajęcia z instrukcją:</u> 6. Pokaż, jak dostosować postać, dodając zdjęcie naszej twarzy.	Zachęć każdego członka grupy do spersonalizowania swojej postaci za pomocą własnego zdjęcia.
	10-15 minut	<u>Zajęcia z instrukcją:</u> 7. Wyjaśnij, jak wybrać/zmienić tła, aby nadać historii więcej dynamiki.	Pomysł polega na wykorzystaniu tła do symulacji pór roku. Nauczyciel może wprowadzić temat, pytając: Które z tła może reprezentować zimę? i wiosnę?
	20-30 minut	<u>Zajęcia z instrukcją:</u> 8. Zachęć każdą grupę do zaprogramowania własnej historii przy użyciu poznanych narzędzi. Zaprezentuj projekt reszcie klasy, wyjaśniając, jakich bloków użyli do stworzenia kolażu i co jest wyświetlane na ekranie.	Zaleca się skorzystanie z tego ćwiczenia, aby wzmocnić koncepcje uczniów, którzy potrzebują więcej wsparcia.
	10-15 minut	<u>Zajęcia z instrukcją:</u> 9. Wyjaśnij uczniom, jak nagrać własny głos i dodać go do historii. Zaimplementuj tę nową funkcję  w ich projekcie.	Wyjaśnij uczniom, jak nagrać własny głos i dodać go do historii. Zaimplementuj tę nową funkcję w ich projekcie.

Konspekt lekcji

	Czas trwania	Plan	Uwagi
główna część zajęć	5-10 minut	<p><u>Zajęcia z instrukcją:</u> 10a. Wyjaśnij uczniom, że zamierzamy stworzyć nowy projekt od podstaw, stosując wszystkie poznane funkcje: "Historia pór roku".(1) Jest to projekt dowolny (każda grupa może opowiedzieć historię według własnego uznania). W historii należy uwzględnić następujące tematy:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Projekt musi zaczynać się od zielonej flagi. - Musi być co najmniej jedna postać (może być więcej), która porusza się i mówi (dyktafon). - Muszą istnieć co najmniej cztery tła reprezentujące cztery pory roku (2). 	<p>(1) Jeśli nauczyciel uzna to za stosowne, może skorzystać z możliwości przeglądu funkcji. (2) Nauczyciel może zaproponować następujące opcjonalne tła:</p> <p>Zima </p> <p>Wiosna </p> <p>Jesień </p> <p>Lato </p>
	20-30 minut	<p><u>Zajęcia z instrukcją:</u> 10b. Nauczyciel może udzielić wskazówek tym grupom, które są zablokowane.</p>	<p>Na przykład: Postać z twarzą jednego z uczniów może wprowadzać pory roku (voice-over), jednocześnie zmieniając 4 tła.</p>
	20-30 minut	<p><u>Zajęcia z instrukcją:</u> 10c. Każda grupa musi zaprezentować projekt reszcie klasy, wyjaśniając, jakich funkcji użyła do stworzenia kolażu i co jest wyświetlane na ekranie.</p>	<p>Nauczyciel powinien zachęcać do uczestnictwa wszystkich członków grupy. Ocenić, czy wszyscy uczniowie wzięli udział i osiągnęli proponowane cele.</p>

Ćwiczenie oceniające

To ćwiczenie oceniające można przeprowadzić w grupach, biorąc pod uwagę, że wszyscy członkowie muszą w nim uczestniczyć.

1. Uczeń był w stanie współpracować w grupie, aby opowiedzieć historię.

- Respektował opinie innych
- Wziął odpowiedzialność za swoje zadania
- Aktywnie uczestniczył w lekcji

2. Wszyscy uczniowie powinni mieć kreatywne pomysły na stworzenie historii.

3. Historia spełnia ustalone wymagania. W tym celu uczniowie musieli wykorzystać następujące funkcje:

- Łączyć różne bloki ruchu w zaprogramowane sekwencje
- Dostosowywać postacie
- Nagrywanie dźwięków i dodawanie ich do projektów
- Wdrażać różne tła

Wnioski i zalecenia

- Przed przeprowadzeniem tej lekcji zaleca się ukończenie poprzedniego scenariusza lekcji (Nasz pierwszy program komputerowy).
- Celem tej lekcji jest zapoznanie uczniów z koncepcją programowania poprzez zabawną aplikację. Aby mogli zaprogramować własne interaktywne historie i gry
- Lekcję można rozszerzyć, powtarzając poprzednie ćwiczenia i wprowadzając bardziej złożone bloki.