

# Bal karnawałowy

Warunki

Czas trwania

2h

Poziom edukacyjny

1

- Cel główny realizacji zajęć** — Zapoznanie uczniów z podstawami tworzenia warunków.
- Cele szczegółowe** — Uczniowie po zakończonych zajęciach:
- tłumaczą, kiedy w życiu wykorzystujemy instrukcje podobne do warunków;
  - podają ich przykłady;
  - używają warunku, aby wykonać określone zadanie po dotknięciu narysowanego przycisku;
  - używają warunków w programie ScratchJR, aby obiekt wykonał dowolną akcję na ekranie po kliknięciu dowolnego pola.
- Cele niespecyficzne** — Uczniowie:
- mają świadomość swojej odpowiedzialności za zachowania innych;
  - komunikując polecenia dbają o ich czytelność.
- Wymagania technologiczne jakie musi spełnić szkoła/sala/przestrzeń dydaktyczna, w której odbywają się zajęcia** — Minimum jeden tablet na dwóch uczniów o parametrach pozwalających na uruchomienie gry ScratchJR\*.
- Wybrane cyfrowe zasoby edukacyjne wykorzystywane w toku realizowanych zajęć** — ScratchJR
- Materiały i narzędzia wykorzystywane w toku realizowanych zajęć (w tym narzędzia technologiczne)** — Uczniowie korzystają z:
- tabletu z zainstalowaną aplikacją ScratchJR;
  - kolorowych krążków;
  - kart pracy.
- Ogólny zarys pomysłu na zajęcia** — Podczas zajęć uczniowie przygotowują interaktywną prezentację z wykorzystaniem ScratchJR. W przygotowanej prezentacji wykorzystywane będą wprowadzane zagadnienia dotyczące warunków.

Przebieg zajęć – z uwzględnieniem celu oraz sposobu wykorzystania nowych technologii edukacyjnych na każdym etapie.  
Temat, metoda pracy, zdanie opisu tematu, czas, wskazówki dla nauczycieli

## Część wstępna

### 1. CELE LEKCJI (1')

Przedstaw uczniom jak będzie wyglądała lekcja. Określ czas lekcji oraz narzędzia, których będą używać.

## Część zasadnicza

### 1. BRAKUJĄCY ELEMENT – POSZUKIWANIE BRAKUJĄCEGO SYMBOLU Z PĘTLI (8')

Poproś uczniów, aby przygotowali 5 kolorowych przycisków z tektury.

Rozdaj kredki i arkusz papieru. Każdy kartonik musi zostać starannie wycięty i pokolorowany.

Zadanie 1: Uczniowie piszą lub rysują na kartonikach jakie zachowanie ma wywołać dotknięcie przycisku. Np. podskok na lewej nodze, podstok na prawej nodze, klaśnięcie, obrót, kucnięcie, powiedzenie „JEJE”, podrapanie się za lewym uchem itp.

## 2. PRZYGOTOWANIE DO BALU KARNAWAŁOWEGO – PROSTE WARUNKI (15')

Poproś uczniów, aby przygotowali 5 kolorowych przycisków z tektury.

Zadanie 1: Uczniowie piszą lub rysują na kartonikach jakie zachowanie ma wywołać dotknięcie przycisku. Np. podskok na lewej nodze, podstok na prawej nodze, klaśnięcie, obrót, kucnięcie, powiedzenie „JEJE”, podrapanie się za lewym uchem itp.

Zadanie 2: Włącz muzykę. Uczniowie łączą się w pary. W pierwszej części zabawy pierwszy uczeń wywołuje poszczególne działania dotykając przycisków, w drugiej następuje zamiana ról.

## 3. BAL KARNAWAŁOWY – SCRATCH JR (50')

Rozdaj uczniom tablety. Pokaż jak działa aplikacja Scratch Jr.

Zadanie 1: Poproś uczniów o narysowanie duszka w formie Scottiego.

Zadanie 2: Zaproponuj uczniom stworzenie animacji, w której Scottie będzie tańczył na ekranie.

Zadanie 3: Zadbaj o interakcje na ekranie. Uzupełnij planszę o akcje wywołane po przyciśnięciu przycisku. Np. elementy dodatkowe na scenie.

## Część końcowa

### PODSUMOWANIE LEKCJI (2')

Podsumuj zdobyte przez uczniów wiadomości w sposób aktywny.

## Zadania dodatkowe

Orkiestra – uczniowie korzystając z aplikacji mobilnej instrumentu tworzą, korzystając z zapisu kolorami, partyturę, żeby zagrać „sto lat” lub „Panie Janie”.

## Oczekiwane efekty pracy

Zgodnie ze standardem wymagań kompetencji cyfrowych osób objętych szkoleniem w ramach projektu:

- definiowanie problemu/sytuacji problemowej samodzielnie lub w grupie;
- analiza problemu/sytuacji problemowej;
- szukanie różnych dróg/rozwiązań problemu/sytuacji problemowej;
- wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu/sytuacji problemowej;
- opracowanie algorytmu prowadzącego do rozwiązania problemu/sytuacji problemowej;
- sprawdzenie poprawności działania opracowanego algorytmu (czyli otrzymania zakładanego wyniku/osiągnięcia zakładanego celu) poza środowiskiem wizualnego programowania lub innym środowiskiem programistycznym;
- tworzenie programu będącego realizacją opracowanego algorytmu w środowisku wizualnego programowania lub innym środowisku programistycznym;
- testowanie programu w środowisku wizualnego programowania lub innym środowisku programistycznym;
- prezentacja rozwiązania problemu/sytuacji problemowej.

## Ewaluacja efektów zajęć z wykorzystaniem roli TIK

Ewaluacja efektów zajęć z wykorzystaniem roli TIK powinna polegać na obserwacji aktywności uczniów w poszczególnych aktywnościach w ramach realizowanej lekcji, w szczególności w zakresie: sposobu przeprowadzania analizy problemów, szukania różnych dróg rozwiązań, wyboru najefektywniejszej drogi rozwiązania problemu oraz testowania.

### Uwagi:

Należy zwrócić uwagę na konieczność dostosowania wymagań oraz form i metod pracy do indywidualnych potrzeb uczniów w tym uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, a także dostosować je do wieku uczniów z klas 1-3, ich doświadczeń, możliwości językowych i psychomotorycznych.

\*Rekomendujemy realizację ćwiczeń z aplikacją ScratchJr w zespołach dwuosobowych (jedno urządzenie mobilne na dwóch uczniów). Takie podejście pozwala rozwijać dodatkowo kompetencje społeczne, w szczególności z zakresu pracy zespołowej, komunikacji. Uczniowie realizując wspólne projekty, uczą się od siebie nawzajem, wymieniają się doświadczeniami, decydują o najwłaściwszej drodze postępowania, testują wzajemnie swoje programy oraz dokumentują powstające projekty.