

Mirella Piechocka
nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej
SP-18 Zielona Góra

SCENARIUSZ ZAJĘĆ EDUKACJI INFORMATYCZNEJ DLA KLASY II SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Temat: Przyjaciele doktora Dolittle. Tworzymy dialogi w aplikacji Scratch Junior.

Cele ogólne:

- doskonalenie umiejętności programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem aplikacji Scratch Junior,
- rozwijanie kompetencji miękkich (współpraca w grupie rówieśniczej, poszukiwanie różnych możliwych rozwiązań postawionego problemu).

Cele operacyjne:

Uczeń:

- rozwiązuje zagadki geograficzne z wykorzystaniem okularów VR,
- dodaje duszki, tła, sceny w aplikacji Scratch Junior,
- programuje zależności między duszkami,
- układa skrypty (programy) umożliwiające prowadzenie dialogu między duszkami z wykorzystaniem interwałów czasowych, czy też bloczków „wysyłanie wiadomości”,
- skupia uwagę na wykonywanych zadaniach,
- bezpiecznie korzysta z aplikacji na tablecie,
- komunikuje się z rówieśnikami.

NaCoBeZU:

Będę zwracać uwagę na to, czy potrafisz:

- dodać duszki, tło w aplikacji ScratchJr,
- ułożyć skrypty z wykorzystaniem interwałów czasowych, czy też bloczków „wysyłanie wiadomości” tworząc dialog między duszkami,
- bezpiecznie korzystać z okularów VR,
- bezpiecznie korzystać z aplikacji na tablecie,
- współpracować w grupie.

Metody pracy:

- praktycznego działania,
- problemowa,
- programowana (praca w aplikacji ScratchJr).

Formy pracy:

- zbiorowa,
- indywidualna.

Materiały edukacyjne, środki dydaktyczne: zdjęcia z aplikacji ClassVR, okulary VR, książka „Doktor Dolittle i jego zwierzęta”, tablety z aplikacją ScratchJr, aplikacja Classroomscreen, tablica interaktywna.

Czas trwania: 45 minut

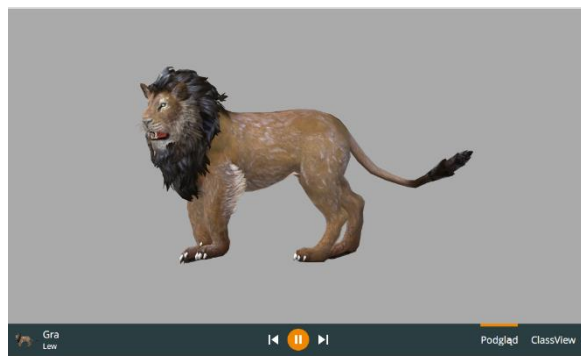
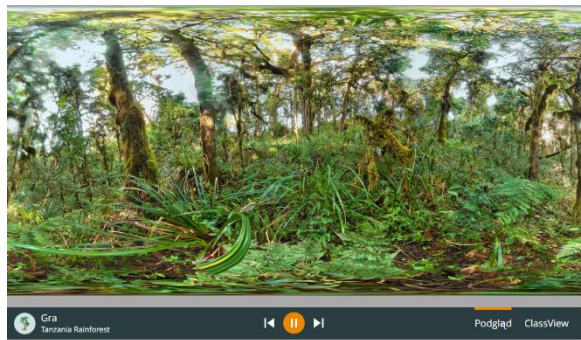
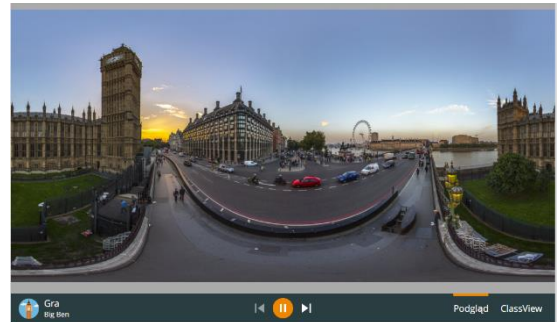
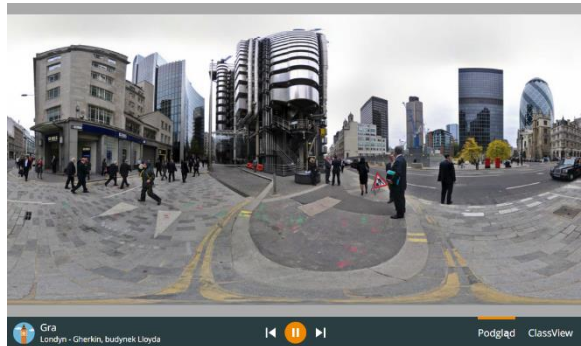
Przebieg zajęć**I. FAZA WPROWADZAJĄCA:**

1. Powitanie, rozgrzewka.
 - Nauczyciel zaprasza uczniów do ćwiczeń z zakresu kinezylogii edukacyjnej.
 - Dzieci wraz z nauczycielem wykonują naprzemienne ruchy – prawą ręką lewe ucho, lewą ręką prawe ucho.
2. Nawiązanie do zagadnień, umiejętności wcześniej poznanych.
 - Nauczyciel uświadamia uczniom, że:
 - znają aplikację ScratchJr,
 - potrafią ułożyć skrypty tworząc rozmowę między duszkami wykorzystując bloczki „czasu” oraz „wysyłanie wiadomości”.
3. Przedstawienie tematu i celów zajęć:
 - Nauczyciel podaje uczniom temat, omawia cele zajęć oraz podaje kryteria sukcesu (NaCoBeZU):
 - na dzisiejszych zajęciach będziemy tworzyć dłuższe dialogi między duszkami – bohaterami pewnej lektury w aplikacji ScratchJr,
 - Nauczyciel podaje uczniom kryteria sukcesu (NaCoBeZU). Będę zwracać uwagę na to, czy potrafisz:
 - rozwiązać geograficzne zagadki,
 - wybrać duszki, tła w aplikacji ScratchJr,
 - ułożyć na pulpicie skrypty, dzięki którym bohaterowie będą prowadzili rozmowę ze sobą,
 - stosować zasady pisowni zdań,
 - bezpiecznie korzystać z aplikacji na tablecie,
 - komunikować się z rówieśnikami.

II. FAZA REALIZACYJNA:

1. Czynności organizacyjne.
 - Rozdanie okularów VR oraz tabletów dla każdego ucznia.
2. Wprowadzenie do tematu lekcji.

- Nauczyciel przesyła uczniom na okulary VR różne zdjęcia związane z miejscami akcji jednej z omawianych lektur i prosi, aby uczniowie odgadli z jakich państw lub kontynentów pochodzą zdjęcia oraz której lektury dotyczą.



- Uczniowie kojarzą obejrzone obrazy z Anglią i Afryką. Odgadują tytuł książki - „Doktor Dolittle i jego zwierzęta”.
 - Nauczyciel prosi o wymienienie bohaterów lektury.
 - Uczniowie podają w dowolnej kolejności postaci z książki: doktor Dolittle, papuga Polinezja, świnka Geb-Geb, sowa Tu-Tu, pies Jip, małpka Czi-Czi, kaczka Dab-Dab, krokodyl, biała myszka, jaskółki...
3. Nauczyciel przedstawia główne zadanie zajęć.
- Proszę ułożyć dialog między dowolnymi bohaterami lektury w aplikacji ScratchJr wykorzystując bloczki „czasu”, czy też „wysyłania wiadomości”. Liczba bohaterów,

scen jest dowolna. Pamiętaj o wielkiej literze na początku zdania i kropce, wykrzykniku, znaku zapytania na końcu.

- Zapisz swój projekt – nadaj mu tytuł.
- Zadanie dla chętnych: Zaprogramuj dodatkowo ruch duszków, wykorzystaj poznane narzędzia aplikacji ScratchJr.

4. Uczniowie pracują na tabletach. Wybierają duszki, tło sceny i układają na pulpicie skrypty, dzięki którym bohaterowie będą prowadzili ze sobą rozmowę.

- Chętny uczeń wykonuje zadanie na tablicy interaktywnej.

Przykładowe sceny:



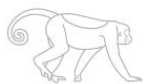
Przykładowe skrypty kolejnych duszków:

I scena



II scena





- Podczas pracy uczniów nauczyciel wspomaga ich, motywuje, obserwuje, udziela informacji zwrotnych.
- Prezentacja gotowych projektów przez chętnych uczniów.

III. FAZA PODSUMOWUJĄCA:

1. Ocena zadania przez uczniów z wykorzystaniem techniki „światła” w aplikacji <https://classroomscreen.com/>



- Uczniowie podchodzą do tablicy interaktywnej i wybierają kolor światła zgodnie ze swoją oceną trudności zadania:
 - zielone – zadanie łatwe,
 - żółte – zadanie sprawiło pewne trudności,
 - czerwone – zadanie trudne.
2. Podsumowanie przez chętne dzieci zadania wykonanego na zajęciach metodą „niedokończonych zdań”, znajdujących się na tablicy interaktywnej, np.:
 - Na zajęciach doskonaliłem/doskonaliłam...,
 - Najbardziej zainteresowało mnie...,
 - Miałem/miałam trudność...,

Netografia

- [http://ppp.bedzin.pl/lateralizacja-cwiczenia,\(7.03.2024\)](http://ppp.bedzin.pl/lateralizacja-cwiczenia,(7.03.2024))
- <http://portal.classvr.com/connect/player/index.cfm>, (7.03.2024)

- https://zaprogramujprzyszlosc2.edu.pl/uploaded_files/162020861387_zaprogramuj-przyszlosc-a5-scratchosztuczki-v15wcag.pdf, (7.03.2024)
- <https://classroomscreen.com/>, (7.03.2024)