

Mirella Piechocka  
nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej  
SP-18 Zielona Góra

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EDUKACJI INFORMATYCZNEJ DLA KLASY III SZKOŁY PODSTAWOWEJ

**Temat: Zdrowo odżywiamy się z ośmiorniczką. Tworzymy animacje, gry w aplikacji OctoStudio.**

### Cele ogólne:

- doskonalenie umiejętności programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem aplikacji OctoStudio,
- rozwijanie kompetencji miękkich (kreatywność, krytyczne myślenie, komunikacja, współpraca w grupie rówieśniczej).

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- rozwiązuje rebus,
- programuje zależności między duszkami,
- układa skrypty tworząc animacje, gry,
- skupia uwagę na wykonywanych zadaniach,
- bezpiecznie korzysta z aplikacji na tablecie,
- komunikuje się z rówieśnikami,
- zapisuje pracę jako film na klasowym dysku.

### NaCoBeZU:

Będę zwracać uwagę na to, czy potrafisz:

- wymienić warunki zdrowego stylu życia,
- stworzyć komiks, animację lub grę w aplikacji Octostudio na temat zdrowego odżywiania się,
- bezpiecznie korzystać z aplikacji na tablecie,
- współpracować w parach.

### Metody pracy:

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

### Formy pracy:

- zbiorowa,
- w parach,
- indywidualna.

**Materiały edukacyjne, środki dydaktyczne:** rebusy z rozwiązaniem „piramida”, prezentacja multimedialna pt. „Piramidy”, tablety z aplikacją OctoStudio, generator chmur wyrazowych wordclouds.com, 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 ćwiczenie „trąba słonia” – na wyprostowane ramię przykładają ucho, patrząc na paznokcie kreślą ramieniem w powietrzu leniwą ósemkę.
2. Nawiązanie do zagadnień, umiejętności wcześniej poznanych.
  - Nauczyciel uświadamia uczniom, że:
    - znają aplikację OctoStudio,
    - potrafią ułożyć skrypty tworząc rozmowę między duszkami, animacje, gry.
3. Przedstawienie tematu i celów zajęć:
  - Nauczyciel podaje uczniom temat, omawia cele zajęć oraz podaje kryteria sukcesu (NaCoBeZU):
    - na dzisiejszych zajęciach będziecie tworzyć komiksy, animacje, gry na temat zdrowego żywienia.
  - Nauczyciel podaje uczniom kryteria sukcesu ( NaCoBeZU). Będę zwracać uwagę na to, czy potrafisz:
    - rozwiązać rebus,
    - wybrać duszki, tła w aplikacji OctoStudio,
    - ułożyć skrypty, dzięki którym powstaną animacje, gry,
    - stosować zasady pisowni zdań,
    - bezpiecznie korzystać z aplikacji na tablecie,
    - komunikować się z rówieśnikami.

### II. FAZA REALIZACYJNA:

1. Czynności organizacyjne.
  - Uczniowie poszukują rebusów pod siedzeniami krzeseł.
2. Wprowadzenie do tematu lekcji.
  - Uczniowie rozwiązują rebus, którego rozwiązaniem jest hasło „piramida”.



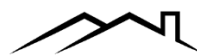
~~rat~~



~~k~~



~~ska~~



~~ch~~

- Uczniowie wyjaśniają znaczenie słowa „piramida”.

Nauczyciel prezentuje piramidę Cheopsa oraz żywieniową wykorzystując prezentację **PowerPoint**.

### PIRAMIDA CHEOPSA - EGIPT ok. 2551-2528 r. p.n.e.



(zdjęcie: dr Amy Calvert)

<https://pl.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/ancient-mediterranean-ap/ancient-egypt-ap/a/old-kingdom-pyramid-of-khufu>

### PIRAMIDA ŻYWIENIA DZIECI I MŁODZIEŻY



<https://ncez.pzh.gov.pl/infogra/fiki-do-pobrania/page/9/>

- Uczniowie opisują piramidę żywieniową w aplikacji Wordwall na tablicy interaktywnej.

0:04

mięso, ryby, jaja

produkty pełnoziarniste

orzechy, dobre tłuszcze, oleje

aktywność fizyczna

owoce, warzywa

produkty mleczne

Prześlij odpowiedzi

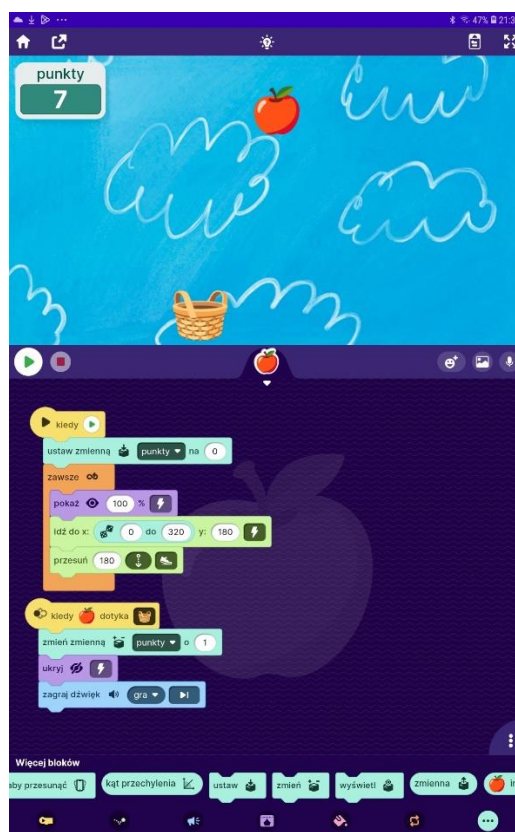
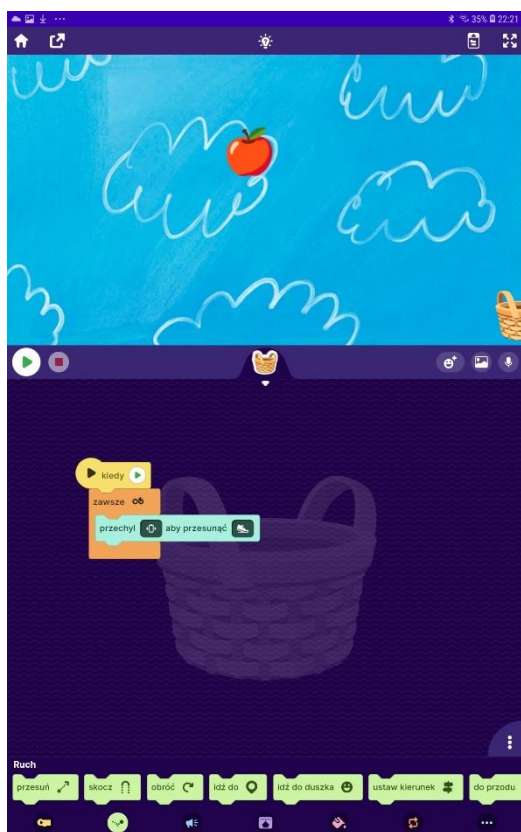
<https://wordwall.net/pl/resource/11995638/piramida-%c5%bcywieniowa>

3. Nauczyciel przedstawia główne zadanie zajęć.
  - Wykonaj komiks, animację, grę promującą zdrowe odżywianie. Pisząc, pamiętaj o wielkiej literze na początku zdania i kropce, wykrzykniku, znaku zapytania na końcu.
  - Zapisz swój projekt jako film na dysku „Zdjęcia Google”.

- Zadanie dla chętnych: Wykorzystaj inną formę promocji zdrowego odżywiania niż tę, którą zastosowałeś w OctoStudio.
- Uczniowie pracują na tabletach.
- Przykładowe screeny powstałych filmów:



Przykładowe skrypty duszków:



- Podczas twórczej pracy uczniów nauczyciel wspomaga ich, motywuje, obserwuje, udziela informacji zwrotnych.
- Prezentacja gotowych projektów przez chętnych. Wysłanie ich na klasowy dysk ze zdjęciami.

### III. FAZA PODSUMOWUJĄCA:

1. Ocena zadania przez uczniów z wykorzystaniem chmury wyrazowej **wordclouds.com**
  - Uczniowie podają nauczycielowi wyraz, który będzie kojarzył mu się z zajęciami.
  - Nauczyciel wpisuje wszystkie propozycje w aplikacji. Następnie uczniowie wybierają obrazek chmury adekwatny do tematu zajęć.



2. Podziękowanie za współpracę. Porządkowanie miejsc pracy.

### **Netografia**

<https://wordwall.net/pl/resource/11995638/piramida-%c5%bcywieniowa> (11.03.2025)

<https://www.wordclouds.com/>(11.03.2025)

<https://www.youtube.com/watch?v=N3N1bR5EWKc>(11.03.2025)

<https://www.youtube.com/watch?v=etNqO8cpB0I&list=PLNJzWcs0caVwHlwd44d90sppOJ98T1vGW>(11.03.2025)

<https://octostudio.org/about>(11.03.2025)

<https://www.youtube.com/channel/UCIRPzHWztehSY09P6hdeA4w>(11.03.2025)