

Mirella Piechocka
nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej
SP-18 Zielona Góra

SCENARIUSZ ZAJĘĆ EDUKACJI INFORMATYCZNEJ DLA KLASY I SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Temat: Pomagamy Scottiemu. Grając uczymy się programować.

Cele ogólne:

- nauka umiejętności programowania z wykorzystaniem gry edukacyjnej „Scottie Go! Edu”,
- wykorzystanie technologii do nauki programowania,
- rozwijanie kompetencji miękkich (kreatywność, krytyczne myślenie, komunikacja, współpraca w grupie rówieśniczej).

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wie, co to jest instrukcja oraz program,
- prawidłowo rozpoznaje, kiedy wykorzystać klocki *Obrót w lewo* i *Obrót w prawo*,
- układa za pomocą klocków program składający się z kilku poleceń,
- prawidłowo i bezpiecznie korzysta z tabletu oraz aplikacji „Scottie Go! Edu”,
- stosuje się do instrukcji i rozumie znaczenie tego faktu dla codziennego życia,
- aktywnie i zgodnie współdziała.

NaCoBeZU:

Będę zwracać uwagę na to, czy potrafisz:

- ułożyć program z klocków,
- prawidłowo zeskanować wszystkie klocki w programie i uruchomić Scottiego,
- bezpiecznie korzystać z aplikacji na tablecie,
- współpracować w parze.

Metody pracy:

- metody aktywizujące:
 - gra dydaktyczna,
 - dyskusja dydaktyczna: rozmowa kierowana,
 - drama,
 - rutyna „dwie prawdy, jedno kłamstwo”,
- metody podające - wyjaśnienie,
- metoda programowana - z użyciem tabletu i aplikacji edukacyjnej,
- metoda praktyczna - pokaz w aplikacji „Scottie Go! Edu”.

Formy pracy:

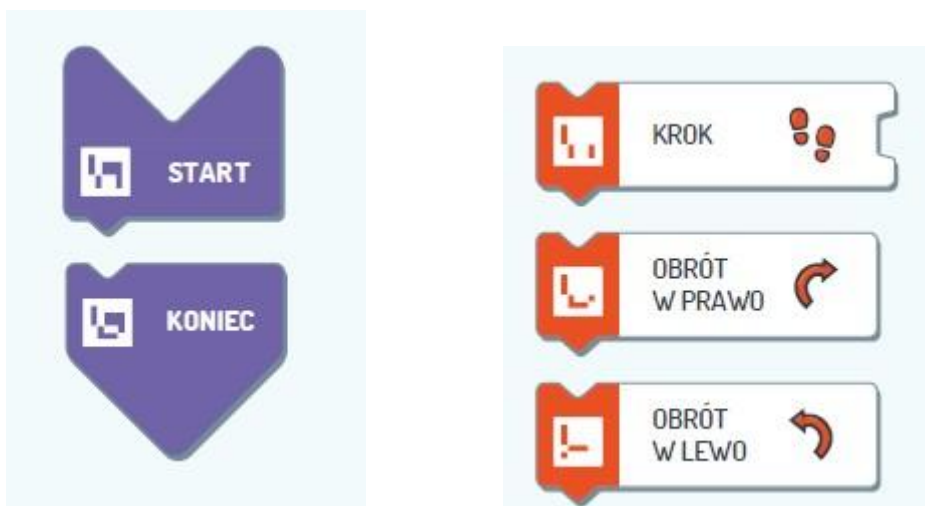
- zbiorowa,
- w parach.

Materiały edukacyjne, środki dydaktyczne: instrukcja mycia rąk, mata do kodowania offline, karta pracy – tabelka do programowania, tablety z aplikacją „Scottie Go! Edu”, 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 „ruchy naprzemienne” – prawy łokieć dotyka lewego kolana, lewy łokieć dotyka prawego kolana. Uczniowie powtarzają czynność kilka razy.
2. Nawiązanie do zagadnień, umiejętności wcześniej poznanych.
 - Nauczyciel wykorzystując rutynę „dwie prawdy, jedno kłamstwo”, prosi uczniów, by wskazali, które z poniższych zdań jest fałszywe:
 - Scottie jest to pluszowa maskotka.
 - Scottie jest kosmitą.
 - Statek kosmiczny Scottiego uległ awarii.Uczniowie wskazują zdanie „*Scottie jest to pluszowa maskotka*” jako fałszywe.
 - Nauczyciel uświadamia uczniom, że:
 - znają aplikację Scottie Go! Edu,
 - potrafią ułożyć prosty program z wykorzystaniem klocków gry edukacyjnej „Scottie Go! Edu”.
3. Przedstawienie tematu i celów zajęć:
 - Nauczyciel podaje uczniom temat, omawia cele zajęć oraz podaje kryteria sukcesu (NaCoBeZU):
 - na dzisiejszych zajęciach będziecie układać programy z klocków pomagając Scottiemu zdobyć części do jego kosmicznego statku.
 - Nauczyciel podaje uczniom kryteria sukcesu (NaCoBeZU). Będę zwracać uwagę na to, czy potrafisz:
 - analizować instrukcje,
 - układać programy z wykorzystaniem klocków gry „Scottie Go! Edu” – „*Start, Krok, Obrót w lewo, Obrót w prawo, Stop*”.

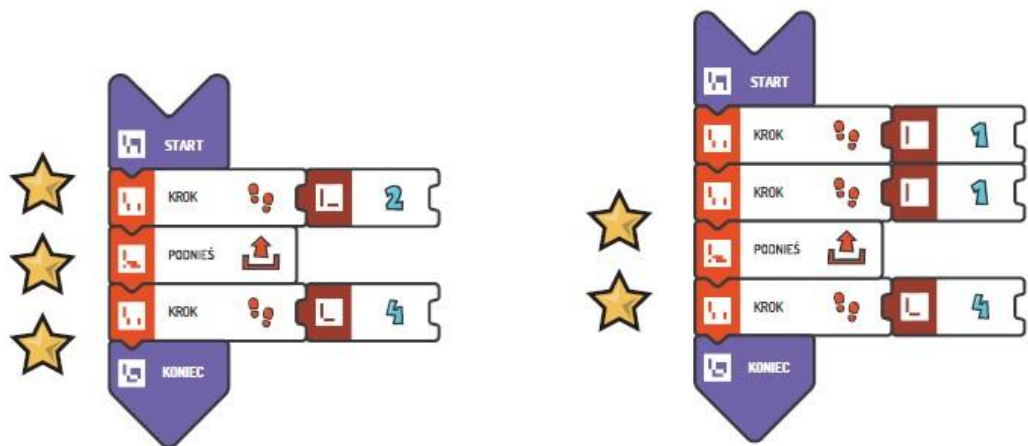


(Scottie Go! Edu. Instrukcja do gry. s.25.)

- skanować ułożony program i uruchamiać Scottiego,
- bezpiecznie korzystać z aplikacji na tablecie,
- współpracować z rówieśnikiem.

II. FAZA REALIZACYJNA:

1. Czynności organizacyjne.
 - Uczniowie zajmują miejsca na siedziskach wokół maty do kodowania.
2. Wprowadzenie do tematu lekcji.
 - a) - Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej obrazkową instrukcję mycia rąk (Załącznik nr 1) i stawia uczniom pytanie, czy instrukcje są ważne w codziennym życiu? Czy można zmienić kolejność czynności wykonując dane zadanie.
 - Uczniowie wypowiadają się podając różne przykłady z życia – instrukcja przejścia przez jezdnię, podgrzania posiłku w mikrofalówce, wstawienia prania w automatycznej pranie, itp.
 - b) Programowanie offline na macie do kodowania.
 - Nauczyciel prosi, aby uczniowie pomogli jednemu z uczniów przejść do mety na macie podając kolejne instrukcje: prosto, skręć w lewo, skręć w prawo.
 - Uczniowie „sterują” kolegą/koleżanką na macie, a nauczyciel zapisuje na karcie pracy poszczególne instrukcje podawane przez dzieci. Czynność powtarza się dwukrotnie. (Załącznik nr 2)
 - Uczniowie porównują zapis dwu programów zapisanych w karcie pracy. Stwierdzają, że każde dziecko doszło do mety, ale jeden z programów ma mniej instrukcji. Dziecko szybciej doszło do mety.
 - Nauczyciel podsumowuje, że programując staramy się tworzyć jak najkrótszy program. W grze jest to nagradzane trzema gwiazdkami.

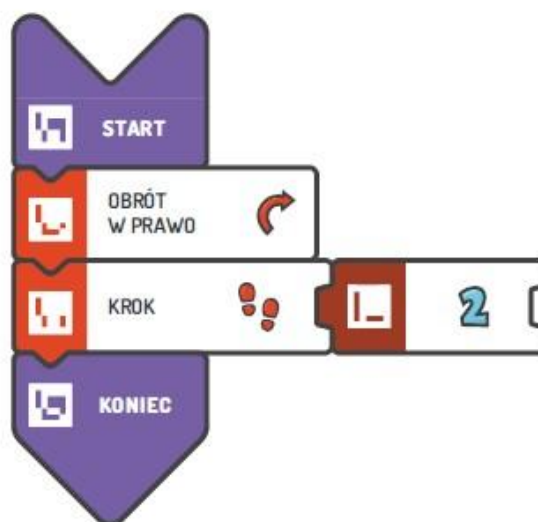


(Scottie Go! Edu. Przewodnik dla nauczyciela 1-5. s.10)

3. Nauczyciel przedstawia główne zadanie zajęć.

- Zajmijcie miejsce przy stolikach (para uczniów przy jednej grze) i rozwiążcie kolejne zadania wykorzystując poznane klocki.
- Ważne jest, abyście podczas rozwiązywania zadań ustawiali się tak jak patrzy Scottie, bo wtedy łatwiej będzie wam określić, w którą stronę trzeba go odwrócić.
- Zgodnie współpracujcie, sprawiedliwie dzieląc czynności, aby każde dziecko miało możliwość skanowania programu i uruchamiania Scottiego.
- W trakcie rozwiązywania kolejnych zadań nauczyciel weryfikuje, czy uczniowie wiedzą, których klocków używać, aby program został ułożony prawidłowo. Nauczyciel wspomaga ich, motywuje, obserwuje, udziela informacji zwrotnych.

Przykładowe rozwiązanie:



(Scottie Go! Edu. Przewodnik dla nauczyciela 1-5. s.19)

III. FAZA PODSUMOWUJĄCA:

1. Nauczyciel pyta uczniów: Gdzie można używać umiejętności poruszania się według załączonej instrukcji?
 - Uczniowie wskazują:
 - wyszukiwanie drogi na mapie,
 - szukanie ukrytego przedmiotu (mapa skarbów),
 - droga ewakuacji.
2. Ocena zadania przez uczniów z wykorzystaniem sposobu WOW.
 - Nauczyciel prosi, aby uczniowie określili, co ich zaskoczyło lub co się im podobało podczas zajęć.
3. Podziękowanie za współpracę. Porządkowanie miejsc pracy, klocków w pudełkach.

Netografia

<https://scottiego.com/en/download-materials/> (26.03.2026)

Załącznik nr 1.



<https://tiny.pl/gv8jhyrgg> Canva (26.03.2026)

Załącznik nr 2.

START

START

KROK

OBRÓT W LEWO

OBRÓT W PRAWO

STOP