



Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch.

Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch.

Autor/autorka

Agnieszka Górecka

1. Etap edukacyjny i klasa

szkoła podstawowa – klasa V

2. Przedmiot

informatyka

3. Temat zajęć

Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch.

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat wynikający z programu nauczania dla klasy szóstej oraz podstawy programowej z informatyki dla klas 4-6.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Uczniowie pracują zdalnie. Aplikacja Scratch skierowana jest do młodszych użytkowników do nauki programowania. Dzięki temu programowi uczniowie stawiają pierwsze kroki poprzez zabawę.

7. Cel ogólny zajęć

• Uczeń poznaje środowisko programu Scratch. • Uczy się formułować polecenia dotyczące sterowania duszkiem. • Buduje skrypt ruchu rysujące wybrane figury.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. wymienia bloki służące do rysowania w programie Scratch,
2. wyjaśnia, jak powstaje rysunek
3. buduje skrypty rysujące wielokąty

9. Metody i formy pracy

- pogadanka,
- praca zdalna na platformie MS Teams,
- praca z podręcznikiem „Lubię to” klasa V,
- praca indywidualna,
- praca w środowisku Scratch,
- zadania na platformie epodreczniki.pl .

10. Środki dydaktyczne

- komputer z dostępem do Internetu,
- MS Office 365 - Forms. Jak oceniasz dzisiejszą lekcję?
- zadania ze strony <https://epodreczniki.pl/a/zadania-uzupelniajace/DsfNPshDN>
- konto na platformie <https://scratch.mit.edu/>,

11. Wymagania w zakresie technologii

Każdy uczeń powinien dysponować jednym z wymienionych sprzętów komputerowych(laptop, tablet, smartfon) z dostępem do Internetu.

12. Przebieg zajęć

• Aktywność 1

- **Temat:** Przypomnienie wiadomości z poprzedniej lekcji – sprawdzenie w zadaniach
- **Czas trwania:** 10
- **Opis aktywności:**
 1. Czynności organizacyjne
 2. Wykonaj ćw. 2, 3, 5 z platformy <https://epodreczniki.pl/a/zadania-uzupelniajace/DsfNPshDN>
 3. Obejrzenie wyświetlonego przez nauczyciela filmiku „rysowanie kwadratu”
 4. Wykonanie zadania na stronie <https://studio.code.org/s/course2/stage/19/puzzle/1>

• Aktywność 2

- **Temat:** Refleksja - analiza wykonanych zadań.
- **Czas trwania:** 5
- **Opis aktywności:**

Uczniowie odpowiadają na pytania nauczyciela:

1. Podaj skrypt, dzięki któremu powstanie trójkąt?
2. Czym różni się skrypt rysunku kwadratu od rysunku trójkąta?
3. Jak myślicie czym będzie się różnił skrypt dziewięciokąta od pozostałych poznanych figur?

• Aktywność 3

- **Temat:** Tworzymy rysunek z użyciem figur.
- **Czas trwania:** 15
- **Opis aktywności:**
 - Dzieci podają propozycje pracy.
 - Po krótkich przemyśleniach na platformie <https://scratch.mit.edu/> uczniowie tworzą rysunek z użyciem poznanych figur.
- **Aktywność 4**
 - **Temat:** Prezentacja wykonanej pracy.
 - **Czas trwania:** 10
 - **Opis aktywności:**
 1. Uczniowie udostępniają link do pracy w konwersacji grupowej.
 2. Wspólnie oglądamy efekty wykonanej pracy.
 3. Następuje analiza i korekta rysunków.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Zadane pytań uczniom- forma pogadanki.

1. *Czy jesteś zadowolony/zadowolona z efektów swojej pracy?*
2. *Co było najłatwiejsze na lekcji?*
3. *Co sprawiło najwięcej Ci problemów?*
4. *W jakim stopniu wiadomości są dla Ciebie zrozumiałe? (1-3)*

14. Licencja

CC0 1.0 Universal - Przekazanie do Domeny Publicznej. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej

Tak

18. Forma prowadzenia zajęć

zdalna