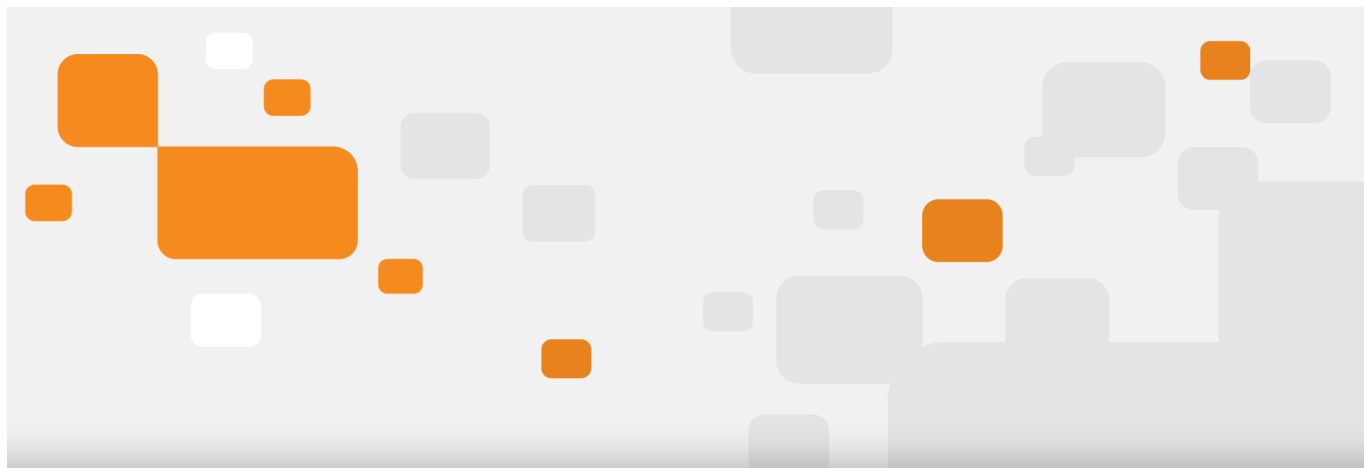




Komunikaty w programie Scratch - tworzenie animacji świątecznych.

# Komunikaty w programie Scratch - tworzenie animacji świątecznych.

---

## Autor/autorka

Anna Kwaśnik

## 1. Etap edukacyjny i klasa

szkoła podstawowa – klasa VI

## 2. Przedmiot

informatyka

## 3. Temat zajęć

Komunikaty w programie Scratch – tworzenie animacji świątecznych.

## 4. Czas trwania zajęć

45 minut

## 5. Uzasadnienie wyboru tematu

Uczniowie bardzo lubią tworzyć animacje w programie Scratch. W związku z obecnym przedświątecznym czasem z przyjemnością przystąpią do wykonania świątecznej animacji. Poszerzą przy tym swoje umiejętności programistyczne zapoznając się i wykorzystując w programie „komunikaty”.

## 6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Wykonanie animacji bez użycia komputera byłoby trudnym zadaniem. Scratch daje uczniom tę możliwość. Dzieci zastosują w praktyce wiadomości z zakresu programowania.

## 7. Cel ogólny zajęć

Uczniowie będą kształtować umiejętność pisania programów z wykorzystaniem komunikatów w programie Scratch. Poznają zasadę nadawania i wykorzystania komunikatów oraz wykonają własną animację z ich użyciem.

## 8. Cele szczegółowe zajęć

1. uczeń projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania: prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;

2. testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;
3. gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze);
4. wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet): do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku;
5. uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny;
6. posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy

## **9. Metody i formy pracy**

praca zdalna polegająca na udostępnieniu materiałów;

interakcja z uczniami za pomocą G Suite;

ćwiczenia praktyczne – praca w środowisku Scratch;

pogadanka;

praca indywidualna uczniów.

## **10. Środki dydaktyczne**

platforma G Suite (Google Meet);

zestaw komputerowy (tablet, laptop) z dostępem do internetu;

zainstalowany program Scratch lub przeglądarka internetowa;

animacja w programie Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/466305125>;

prezentacja stworzona w programie Prezi:

<https://prezi.com/view/KL0pnF6GJU45onQyBe9Q/>;

ankieta ewaluacyjna: <https://forms.gle/CBEewh7yHXXesiqi6>;

wirtualna tablica linoit.com

## **11. Wymagania w zakresie technologii**

Lekcja online: uczniowie pracują zdalnie w domu, łączą się przez platformę G Suite – Google Meet.

Wymagany jest komputer, ewentualnie laptop czy tablet z dostępem do Internetu.

## 12. Przebieg zajęć

### • Aktywność 1

- **Temat:** Doświadczenie - uczniowie oglądają animację przygotowaną przez nauczyciela.
- **Czas trwania:** 7 minut
- **Opis aktywności:**
  1. Czynności organizacyjne (nauczyciel przedstawia plan lekcji w oparciu o prezentację).
  2. Oglądanie animacji przygotowanej przez nauczyciela:  
<https://scratch.mit.edu/projects/466305125>.
  3. Prześledzenie skryptów danej animacji.

### • Aktywność 2

- **Temat:** Refleksja - analiza skryptów animacji
- **Czas trwania:** 5 minut
- **Opis aktywności:**

Uczniowie analizują zastosowanie skryptów. Odpowiadają na pytania dotyczące udoskonalania programów poprzez wykorzystanie komunikatów.

Na temat zalet wypowiadają się używając wirtualnej tablicy linoit:  
[http://linoit.com/users/Anna\\_Kwasnik/canvases/informatyka%20](http://linoit.com/users/Anna_Kwasnik/canvases/informatyka%20).

### • Aktywność 3

- **Temat:** Teoria - Prezentacja użycia komunikatów w programie
- **Czas trwania:** 10 minut
- **Opis aktywności:**

Nauczyciel w oparciu o przygotowaną animację wyjaśnia uczniom zastosowanie komunikatów w programie. Tworzy dodatkowego duszka, którego czynności rozpoczynają się od nadania komunikatu.

Dodatkowo nauczyciel omawia dodawanie duszków pobranych w formacie gif.

### • Aktywność 4

- **Temat:** Zastosowanie - Tworzenie animacji świątecznych przez uczniów
- **Czas trwania:** 23 minuty
- **Opis aktywności:**

Nauczyciel poleca uczniom wykonanie następującego zadania:

Korzystając z przygotowanych tła oraz duszków utwórz w programie Scratch animację świąteczną, której skrypt będzie zawierał co najmniej dwa komunikaty.

Uczniowie wykonują polecenie, po zakończeniu wybrani prezentują efekty swojej pracy.

### **13. Sposób ewaluacji zajęć**

Ankieta przygotowana przy pomocy formularzy Google:

<https://forms.gle/CBEewh7yHXXesiqi6>

### **14. Licencja**

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

### **15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza**

Lekcja została przygotowana na potrzeby lekcji zdalnej. Aktywności w niej zawarte można wykonać również z powodzeniem na lekcji stacjonarnej.

Podczas lekcji nauczyciel wykorzystuje prezentację zaznajamiając uczniów z poszczególnymi etapami lekcji i prezentując je w skrócie. Przygotowuje zestaw teł i postaci, które dzieci mogą użyć w programie (aktywność 4).

Animacje wykonane na lekcji mogą oczywiście dotyczyć innych zagadnień niż tematyka świąteczna.

### **16. Materiały pomocnicze**

### **17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej**

Nie

### **18. Forma prowadzenia zajęć**