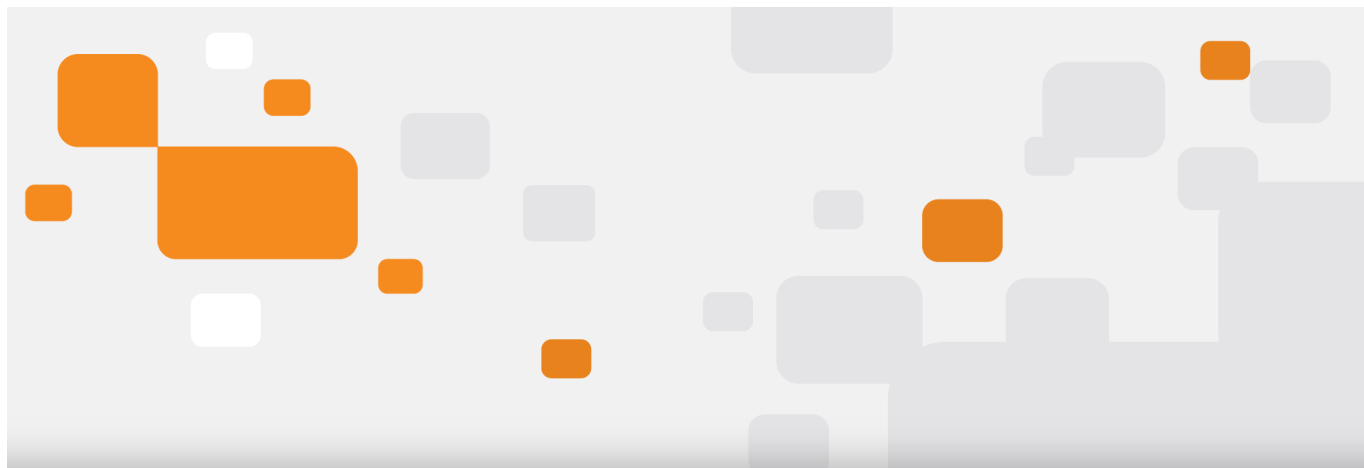




Multimedialny komiks - duszek nadaje i odbiera komunikaty.

Multimedialny komiks - duszek nadaje i odbiera komunikaty.

Autor/autorka

Barbara Hajdo

1. Etap edukacyjny i klasa

szkoła podstawowa – klasa V

2. Przedmiot

informatyka

3. Temat zajęć

Multimedialny komiks – duszek nadaje i odbiera komunikaty.

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Uczniowie chętnie czytają komiksy i oglądają filmy animowane. Nadszedł czas, aby sami przygotowali animowany komiks.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Uczniowie wcześniej wykonali komiks w edytorze tekstowym z wykorzystaniem narzędzi Kształty. Przygotowanie multimedialnego komiksu w środowisku Scratch daje więcej możliwości, takich jak: animowane komunikaty nadawane przez duszka.

7. Cel ogólny zajęć

Uczniowie poznają zasady tworzenia animowanego komiksu z wykorzystaniem komunikatów nadawanych i odbieranych przez duszka. Będą doskonalić umiejętności w zakresie programowania, tworzenia skryptów oraz wyboru odpowiednich bloków w środowisku Scratch.

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. Uczeń 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.
3. Uczeń posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem, przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.

9. Metody i formy pracy

- pogadanka,
- pokaz z objaśnieniem,
- ćwiczenia praktyczne – praca w środowisku Scratch.
- praca indywidualna uczniów w środowisku Scratch,
- praca indywidualna uczniów na zdalnej platformie Office 365,

10. Środki dydaktyczne

- zestaw komputerowy lub laptop z dostępem do Internetu,
- środowisko Scratch: <https://scratch.mit.edu/>
- zdalna platforma Office 365: Teams, One Drive, Forms,
- Zintegrowana Platforma Edukacyjna, publikacja instrukcji wykonania multimedialnego komiksu: <https://moje.zpe.gov.pl/dolacz/65300100>
- przykład animowanego komiksu multimedialnego w środowisku Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/611289052/editor/>
- podręcznik: Informatyka klasa 5, wydawnictwo WSiP, autorzy: W. Jachemczyk, I. Krajewska – Kranas, W. Kranas, A. Samulska, M. Wyczółkowski

11. Wymagania w zakresie technologii

- zestaw komputerowy lub laptop z dostępem do Internetu,
- lekcja online na platformie Office 365,
- konto na platformie zdanej Office 365,
- konto na stronie <https://scratch.mit.edu/>

12. Przebieg zajęć

• Aktywność 1

- **Temat:** Doświadczenie – Uczniowie oglądają animację przygotowaną przez nauczyciela w programie Scratch
- **Czas trwania:** 3 minuty
- **Opis aktywności:**
 1. Pogadanka na temat komiksów wykonanych przez uczniów na wcześniejszej lekcji w edytorze tekstowym z wykorzystaniem narzędzia Kształty.

2. Pokaz animacji multimedialnego komiksu przygotowanego przez nauczyciela w programie Scratch:

<https://scratch.mit.edu/projects/611289052/editor/>

- **Aktywność 2**

- **Temat:** Refleksja – Analizowanie skryptów animowanego komiksu
- **Czas trwania:** 5 minut
- **Opis aktywności:**
 1. Uczniowie odpowiadają na pytania nauczyciela dotyczące różnic w odbiorze komiksu statycznego i animowanego.
 2. Uczniowie analizują skrypty wykorzystane do wykonania multimedialnego komiksu. Zastanawiają się, jakie umiejętności już kształcili na wcześniejszych zajęciach, np. wstawianie tła, duszków, zmiana nazwy duszka.
 3. Uczniowie odpowiadają na pytanie: „jakie nowe bloki zauważyli w skryptach”.

- **Aktywność 3**

- **Temat:** Teoria – Prezentacja instrukcji wykonania multimedialnego komiksu
- **Czas trwania:** 12 minut
- **Opis aktywności:**
 1. Uczniowie uruchamiają link w programie Teams do instrukcji wykonania multimedialnego komiksu. Zintegrowana Platforma Edukacyjna: <https://moje.zpe.gov.pl/dolacz/65300100>
 2. Nauczyciel w oparciu o instrukcję wyjaśnia uczniom zastosowanie nowych bloków.
 3. Uczniowie poznają w teorii, jak zaprojektować rozmowę dwóch duszków z wykorzystaniem nadawanych i otrzymywanych komunikatów. Poznają nowe bloki: nadaj komunikat, kiedy otrzymam wiadomość oraz powiedz Cześć.
 4. Nauczyciel wyjaśnia, w jaki sposób obrócić wstawionego duszka.

- **Aktywność 4**

- **Temat:** Praktyka – Tworzenie multimedialnego komiksu przez uczniów
- **Czas trwania:** 25 minut
- **Opis aktywności:**
 1. Uczniowie logują się na platformie Scratch: <https://scratch.mit.edu/>
 2. Uczniowie wykonują multimedialny komiks w oparciu o temat zadania: W programie Scratch zaprojektuj rozmowę dwóch koleżanek.
 3. Uczniowie pracują nad projektem, w razie problemów udostępniają ekran, aby wraz z nauczycielem rozwiązać pojawiający się problem. Na bieżąco zapisują projekt na platformie Scratch.
 4. Po wykonaniu projektu chętni uczniowie pokazują efekty swojej pracy.

5. Czas na przesłanie wykonanych prac. Uczniowie pobierają plik z platformy Scratch przez Zapisz na swoim komputerze, przekazują na dysk wirtualny One drive i udostępniają nauczycielowi. (Tę umiejętność poznali podczas poprzednich zajęć zdalnych).
6. Nauczyciel zadaje do wykonania zadanie dodatkowe: Korzystając z podręcznika do informatyki wykonaj multimedialny komiks będący rozmową Wilka i Czerwonego Kapturka., Str. 90 – 94.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Ankieta ewaluacyjna dla uczniów przygotowana na platformie Office 365 w programie Forms: https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=C3A8O-pRj0qhQ5gnhk98yV_SGYxZ3uJBpW7S-FUNYVRUQVJXQjE2VvY1T0IHNFYxQ1YwUDA5UTRJSS4u

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

W przypadku przeprowadzenia lekcji w klasie informatycznej podczas zajęć stacjonarnych wskazane jest użycie projektora multimedialnego w celu wyświetlenia kolejnych etapów tworzenia komiksu. Ułatwi to komunikację z uczniami i wspólną pracę.

16. Materiały pomocnicze

Pytania

Odpowiedzi

Multimedialny komiks - duszek nadaje i odbiera komunikaty.

W jakim stopniu poznałeś/ś tworzenie multimedialnego komiksu w środowisku Scratch?

1. Potrafię wstawiać tło.
☆☆☆☆☆
2. Potrafię wstawiać nowe duszki.
☆☆☆☆☆
3. Potrafię zmieniać nazwę duszka.
☆☆☆☆☆
4. Potrafię utworzyć dialog z wykorzystaniem bloku WYGLĄD powiedz Cześć.
☆☆☆☆☆
5. Potrafię wykorzystać blok "nadaj komunikat" i "kiedy otrzymam wiadomość", aby zaprojektować animowaną rozmowę duszków..
☆☆☆☆☆
6. Potrafię utworzyć prosty animowany komiks w programie Scratch.
☆☆☆☆☆
7. Lekcja mi się podobała.
☆☆☆☆☆

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej

Tak

18. Forma prowadzenia zajęć

zdalna