



Poznajemy świat Reeborga.

# Poznajemy świat Reeborga.

---

## Autor/autorka

Maria Zwierzykowska

## 1. Etap edukacyjny i klasa

szkoła podstawowa - klasa VI

## 2. Przedmiot

informatyka

## 3. Temat zajęć

Poznajemy świat Reeborga.

## 4. Czas trwania zajęć

45 minut

## 5. Uzasadnienie wyboru tematu

Z jednej strony podstawa programowa mówi, iż uczeń w klasach IV - VI zapisuje w wizualnym języku programowania prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera, z drugiej strony dzieci lubią gry komputerowe. Świat Reeborga spełnia oba warunki, dodatkowo dostęp do platformy jest bezpłatny i nie wymaga instalowania oprogramowania, a lekcje informatyki będą atrakcyjniejsze, natomiast w następnych latach nauki będzie podstawą do poznawania języka Python.

## 6. Uzasadnienie zastosowania technologii

## 7. Cel ogólny zajęć

Zapoznanie ze środowiskiem Świata Reeborga i podstawowymi komendami.

## 8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń korzysta ze strony o wskazanym adresie.
2. Uczeń poznaje okno programu.
3. Uczeń projektuje w wizualnym języku programowania prosty program sterujący robotem na ekranie komputera (z użyciem komend `move`, `turn_left`, `put` i `take`).

## 9. Metody i formy pracy

Rozmowa, pokaz, ćwiczenia praktyczne przy komputerze

Formy: zbiorowa, indywidualna

## 10. Środki dydaktyczne

komputery z dostępem do internetu, tablica interaktywna (albo Google Meet), strona internetowa <http://robot.abixedukacja.eu/?lang=pl-en&mode=blockly-py>

## 11. Wymagania w zakresie technologii

komputer z dostępem do internetu dla każdego ucznia, strona internetowa <http://robot.abixedukacja.eu/?lang=pl-en&mode=blockly-py>

## 12. Przebieg zajęć

### • Aktywność 1

- **Temat:** Część wstępna
- **Czas trwania:** 5 minut
- **Opis aktywności:**
  1. Rozmowa na temat gier komputerowych używanych przez uczniów.
  2. Zaprezentowanie strony Świata Reeborga. strona internetowa <http://robot.abixedukacja.eu/?lang=pl-en&mode=blockly-py>
  3. Podanie tematu i celów lekcji.

### • Aktywność 2

- **Temat:** Część główna – poznajemy Świat Reeborga.
- **Czas trwania:** 15 minut
- **Opis aktywności:**
  1. Zapoznanie z oknem programu – pokaz na tablicy interaktywnej albo zaprezentowanie w Google Meet
    1. wybór języka
    2. wybór sposobu programowania
    3. przyciski nawigacji
    4. podstawowe komendy (move, turn\_left, put i take)
    5. obiekty posiadane przez robota (token)
  2. Prezentacja działania podstawowych komend: move, turn\_left, take, put na światach: Lekcje Enter – Scena 1 i Tokens 1

### • Aktywność 3

- **Temat:** Część główna – podsumowanie nowych wiadomości na temat środowiska Reeborga.
- **Czas trwania:** 5 minut
- **Opis aktywności:**
  - Zebranie zdobytych informacji na temat obsługi okna i sterowania robotem potrzebnych do samodzielnego wykonania zadania.

### • Aktywność 4

- **Temat:** Samodzielne tworzenie prostych programów sterujących robotem.
- **Czas trwania:** 20 minut
- **Opis aktywności:**
  1. Tworzenie programu zawierającego tylko bloczki ruchu na przykładzie świata Home 1
  2. Tworzenie programu zawierającego elementy ruchu, zabierania i odkładania obiektów na przykładzie świata Tokens 2
  3. Kontrola pracy, pomoc w wykonaniu zadań.
  4. Podsumowanie i ewaluacja.
  5. Zadanie domowe Wykonaj program ze świata Tokens 3 i przyslij zrzut ekranu na Classroom.

### **13. Sposób ewaluacji zajęć**

Uczniowie odpowiadają na pytania:

- Co było na lekcji najciekawsze?
- Co było łatwe?
- Co sprawiło Ci najwięcej trudności?

### **14. Licencja**

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

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

Do wyboru:

Lekcja z tablicą interaktywną - stacjonarna

Lekcja z GoogleMeet i Classroom do przeprowadzenia zdalnie

### **16. Materiały pomocnicze**

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

Nie

### **18. Forma prowadzenia zajęć**

dowolna