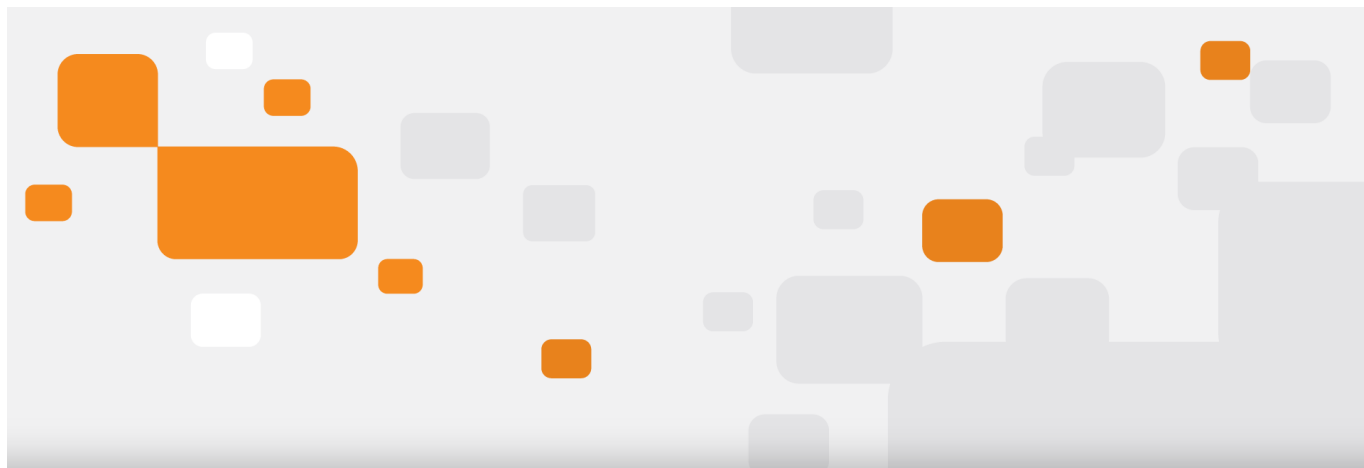




Sterowanie postacią w programie Scratch - skrypt
kura

Sterowanie postacią w programie Scratch - skrypt kura

Autor/autorka

Joanna Kornetowska

1. Etap edukacyjny i klasa

szkoła podstawowa – klasa VI

2. Przedmiot

informatyka

3. Temat zajęć

Sterowanie postacią w programie Scratch – skrypt kura

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat wynikający z podstawy programowej z informatyki dla klas 4-6.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Wykorzystanie komputera do programowania w języku Scratch.

7. Cel ogólny zajęć

- Rozwijanie kompetencji społecznych
- Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych poprzez projektowanie, tworzenie i zapisywanie w wizualnym języku programowania

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym prosty algorytm;
2. Uczeń potrafi napisać prosty program sterujący duszkiem na ekranie komputera przy użyciu strzałek z klawiatury;

3. Uczeń testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów.

9. Metody i formy pracy

Lekcja online z wykorzystaniem platformy Teams

Formy pracy: praca zbiorowa i praca w grupach

Metody pracy:

- pogadanka
- dyskusja
- poszukująco-problemowa
- praktyczna - praca w grupach

10. Środki dydaktyczne

- platforma Teams
 - platforma Nearpod
 - platforma scratch.mit.edu
 - filmy

11. Wymagania w zakresie technologii

- Komputer z dostępem do internetu, telefon lub ewentualnie tablet
 - aktywne konto na platformie Teams

12. Przebieg zajęć

- **Aktywność 1**
 - **Temat:** Filmy - skrypty z kurą i nurkiem
 - **Czas trwania:** ok. 8 min.
 - **Opis aktywności:**

Uczniowie oglądają film na platformie Nearpod z nagraniem skryptu, który będą tworzyć oraz nagranie ze skryptem - zadaniem dodatkowym - film - Nurek.

- **Aktywność 2**
 - **Temat:** Refleksja - Burza mózgów - co będzie zawierał skrypt?
 - **Czas trwania:** 10min.
 - **Opis aktywności:**

Po obejrzeniu filmu uczniowie dzielą się swoimi spostrzeżeniami:

- w jaki sposób skrypt jest uruchamiany?
- jak porusza się duszek?

Na platformie Nearpod przypinają karteczki z pomysłami, jakie bloki proponują użyć w skrypcie,

- stwierdzają, że sterowanie odbywało się za pomocą czterech klawiszy: strzałki w lewo, w prawo, w górę, w dół i uświadamiają sobie, że w większości gier, w które grają, sterowanie postacią odbywa się za pomocą strzałek lub klawiszy asdw.

• Aktywność 3

- **Temat:** Teoria - uzupełniamy i porządkujemy wiedzę na temat sterowania postacią
- **Czas trwania:** 7 min.
- **Opis aktywności:**

Uczniowie na podstawie wcześniejszej analizy wiedzą już jakie wartości mają podstawowe kierunki. Przesuwając strzałką obrotu wiedzą/zauważają, że lewo to -90,
prawo to 90,
góra to 0,
dół to 180.

Dowiadują się/przypominają sobie o stylach obrotu postaci: „dookoła”, „lewo-prawo”, „nie obracaj” i wybierają styl obrotu „lewo-prawo” dla postaci, aby nie obróciła się „do góry nogami”.

Uczniowie z pomocą nauczyciela zauważają, że duszek musi odbić się od brzegu.

• Aktywność 4

- **Temat:** Praktyka - Praca w grupach - tworzenie skryptu i podsumowanie jej
- **Czas trwania:** 20 min.
- **Opis aktywności:**
 1. Uczniowie wstawiają do projektu duszka oraz tło.
Mogą namalować własne tło.
 2. Zmieniają nazwy duszków na takie, jakie będą bardziej do nich pasować.
 3. Następnie układają w grupach skrypt(y) . W przypadku problemów z ułożeniem skryptu kontaktują się z nauczycielem na czacie.
W takich przypadkach nauczyciel może przyłączyć się do grupy, by naprowadzić uczniów, jak napisać skrypt. W przypadku, gdy skrypt okaże się dla nich łatwy do ułożenia układają trudniejszy skrypt z nurkiem.

13. Sposób ewaluacji zajęć

- ocena pracy w grupach nastąpi po przesłaniu nauczycielowi skryptu,
 - po pracy w grupach uczniowie będą mieć możliwość powiedzenia, czy napotkali na jakieś problemy i zadać ewentualne pytania,
 - ankieta ewaluacyjna <https://forms.gle/2aZtzYKzSTfXu5kx8>

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 jest przeznaczona dla klasy VI, która nie jest biegła w tworzeniu skryptów, ale dobra klasa IV z pomocą nauczyciela i dobrze opracowaną kartą pracy potrafiłaby ułożyć dany program.

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej

Nie

18. Forma prowadzenia zajęć

zdalna