

Scenariusz lekcji metodą aktywizującą z wykorzystaniem TIK przygotowany przez nauczyciela uczestniczącego w szkoleniach z zakresu kompetencji cyfrowych w kontekście wykorzystania narzędzi TIK na lekcjach w ramach projektu
„Podniesienie kompetencji cyfrowych wśród uczniów i nauczycieli województwa podlaskiego”

Autor: Łukasz Tarasiuk



1. Autor(a): **Łukasz Tarasiuk**
2. Etap edukacyjny: **II etap edukacyjny Klasa 4**
3. Przedmiot: **Informatyka**
4. Temat: **Małpie figle. O sterowaniu postacią**

5. Cele zajęć:

Nauczę Cię:

- formułowania w postaci algorytmu poleceń składających się na sterowanie obiektem na ekranie,
 - budowania skryptów określających sterownie postacią na ekranie za pomocą klawiatury i sprawdzanie poprawności ich działania
6. Szczegółowe cele zajęć wraz z odwołaniem do podstawy programowej:

Uczeń nauczy się:

- budować prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury
 - usuwać duszki z projektu
 - zmieniać wielkość duszków
 - dostosowuje tło sceny do tematyki gry
 - stosować blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu
 - określać za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku
 - stosować bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka
 - ustawiać w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz
 - tworzyć grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły
 - używać bloków określających styl obrotu duszka
7. Kompetencje kluczowe:
- kompetencje informatyczne
 - kompetencje matematyczne i naukowo techniczne
 - inicjatywność i przedsiębiorczość
8. Metody i formy pracy:
- pokaz multimedialny
 - praca z podręcznikiem i kartą pracy
 - praca na komputerze
 - pogadanka
 - test
 - ankieta
 - lekcja w formie zdalnej
9. Wykorzystane środki dydaktyczne:

- zestaw komputerowy z dostępem do Internetu lub zainstalowanym programem Scratch
- podręcznik Flipbook – **Lubię to 4 Informatyka SP**
- filmy instruktażowe (Canva)
- karty pracy (Padlet)
- test (TestPortal)
- ankieta (Mentimeter)

10. Przebieg zajęć:

I. Część Wprowadzająca:

- Powitanie klasy
- Sprawdzenie obecności
- Przedstawienie tematu lekcji
- Przypomnienie, sprawdzenie wiadomości:

Nauczyciel zadaje uczniom krótki test sprawdzający wiedzę z poprzednich zajęciach, uczniowie udzielają odpowiedzi: [Link](#)

II. Część Realizacyjna

1. Uczniowie uruchamiają program Scratch. Nauczyciel wyjaśnia, jaki projekt stworzą w trakcie zajęć. Wysyła uczniom karty pracy: [Link](#) Informuje, że opis zadania z tematu znajduje się na początku karty. Podkreśla, że główne etapy pracy nad zadaniem podane w kartach pracy odpowiadają tytułom podrozdziałów w podręczniku. **(podręcznik strona 81-86)**
2. Objasnia sposób pracy na lekcji – we wskazanym przez niego momencie uczniowie będą wykonywać kolejne etapy prowadzące do rozwiązania zadania. W razie konieczności każdy uczeń może skorzystać z opisu w podręczniku lub dopytać nauczyciela. Nauczyciel na bieżąco sprawdza postępy uczniów.
3. Uczniowie wykonują pierwszy etap z karty pracy: usuwają domyślną postać, dodają nowe duszki, rozmieszczają je na scenie oraz dopasowują ich rozmiar. Dodają również tło pasujące do fabuły gry.
4. Nauczyciel wyjaśnia, że aby można było sterować postacią za pomocą klawiatury, należy dla wybranych klawiszy utworzyć oddzielne skrypty. Następnie wyświetla film instruktażowy pokazujący, jak utworzyć skrypt określający przesunięcie małpki w prawo: [Link](#)
5. Poleca uczniom wykonać drugi etap z karty pracy, czyli utworzyć dwa skrypty określające przesunięcie duszka małpki w poziomie. Nauczyciel przypomina uczniom o ustawieniu odpowiedniego stylu obrotu duszka (lewo – prawo).
6. Nauczyciel tłumaczy, w jaki sposób utworzyć skrypt określający pełny obrót duszka – może dodatkowo wyświetlić film instruktażowy na ten temat: [Link](#) Następnie poleca uczniom zbudowanie takiego skryptu dla duszka małpki (trzeci etap z kart pracy).
7. W ostatnim kroku pracy nad projektem (czwarty etap z kart pracy) uczniowie budują dwa skrypty: jeden dla duszka małpki, a drugi dla duszka bananów, następnie tworzą dwie kopie duszka bananów i umieszczają je na roślinach.



8. Nauczyciel wyjaśnia, dlaczego na początku skryptu dla duszka bananów należy umieścić blok z napisem „pokaż”. Wyświetla film instruktażowy na ten temat. [Link](#)

III. Część Podsumowująca

Nauczyciel podsumowuje treści omawiane na lekcji, wysyła ankietę. [Link](#)

Ocena aktywności uczniów

11. Informacje dodatkowe:

Lekcja przeprowadzana w formie zdalnej, za pośrednictwem platformy Microsoft Teams, jest to kolejna lekcja z programem Scrach,

12. Lista załączników:

- Teams - <https://teams.microsoft.com>
- Aplikacja Scrach - <https://scratch.mit.edu/>
- Ankieta - <https://www.mentimeter.com/>
- Test - <https://www.testportal.pl>
- Karta pracy - <https://padlet.com/>
- Filmy instruktarzowe - <https://www.canva.com/>