

Odkrywcy świata

Autor: Anna Romańska, Marcin Piotrowicz

Lekcja 10:

Wiatr, kierunki świata, temperatura i Scratch – tworzymy prezentację

Zajęcia podsumowujące dotychczasową pracę, utrwalające wiadomości powiązane w tematy wiatr, słońce, temperatura, programowanie.

Uwaga! Zajęcia wymagają prowadzenia długoterminowych obserwacji.

Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- tworzyć samodzielne sceny oraz duszki w Scratch,
- dokonywać płynnych przejść między scenami, tłami, duszka-
mi,
- importować sceny i duszki ze zremiksowanych projektów
w Scratch,
- używać instrukcji warunkowej oraz pętli, tworzyć zmienne
- posługiwać się pojęciami związanymi z wiatrem, Słońcem
i temperaturą oraz poprawnie ich używać,
- rozumieć wagę praw autorskich oraz zasady publikacji wize-
runku kolegów i koleżanek w Internecie,
- znać alternatywne sposoby tworzenia prezentacji.

Materiały pomocnicze:

- materiały stworzone w Scratch przez uczniów podczas zajęć
wprowadzających do programowania w Scratch
- pliki pomocy oraz instrukcje graficzne dostępne na stronie:
srtach.mit.edu lub w wersji offline programu
- program do tworzenia prezentacji dostępny w szkole
- program Prezi (dostępny na stronie: www.prezi.com)
- pen-drive

Czas na realizację zajęć: 45 min.

Metody pracy:

- pogadanka,
- praca z komputerem,
- praca zespołowa

Pojęcia kluczowe:

→ instrukcja warunkowa → prezentacja → animacja →
prawa autorskie

Treści programowe (związek z podstawą programową)

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II
etap edukacyjny – klasy IV-VI; zajęcia komputerowe. Treści szczegółowe:

3. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł. Uczeń:
 - 3.1 wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu).
4. Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych. Uczeń:
 - 4.1 tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów).
 - 4.5 przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne.
5. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera. Uczeń:
 - 5.1. za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie;
 - 5.2 uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.
7. Wykorzystywanie komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych do rozwijania swoich zainteresowań, zastosowanie komputera w życiu codziennym, opisywanie zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu. Uczeń:
 - 7.2 szanuje prywatność i pracę innych osób;
 - 7.3 przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.



Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy – 5 min

Nauczyciel informuje uczniów, że są to ostatnie zajęcia w ramach ścieżki Odkrywcy świata. Pyta, jak uczniowie oceniają ten czas, czego się dowiedzieli, co było trudne, co było ciekawe i czym chcieliby się pochwalić?

W zależności od specyfiki grupy nauczyciel decyduje na jak duże grupy podzielić uczniów.

2. Część zasadnicza – 35 min

Prezentacja ma stanowić formę relacji klasy/grupy z przeprowadzenia całej ścieżki edukacyjnej.

Pozostaje tu duża dowolność, zarówno dla nauczyciela jak i uczniów. Warto, by w prezentacji zawierały się następujące elementy:

- kim jesteście?
- co badaliśmy i jak?
- czego się dowiedzieliśmy?
- co było ciekawe, może zabawne?

Do prezentacji wykorzystajcie zdjęcia, filmy – relacje z Waszej pracy, notatki, zrzuty ekranu, fragmenty kodu programów. Zamieście linki do filmów (możecie wstawić na classroom lub sites jeżeli szkoła korzysta z Google Apps For Educations, a jeżeli jeszcze nie, to warto: <https://www.google.com/edu/products/productivity-tools/>). Możecie umieścić też adresy stron do udostępnionych projektów w Scratch. Warto stworzyć grupę (studio) w Scratch, do której uczniowie się zapiszą.

Wasza prezentacja może być również grą lub animacją w Scratch. Wyobraźcie sobie kolejne etapy: pierwsza scena to Wy (każdy jest duszkiem), a po naciśnięciu na kogoś – zdobywamy informację o Waszym projekcie.... W następnej scenie pojawi się jedna z Waszych gier - jeżeli użytkownik zdobędzie kilka punktów, to dowie się, które pytanie w quizie z zajęć 7 było najtrudniejsze, itd...

Jeżeli chcecie, możecie użyć standardowego pakietu biurowego, w którym jest program do tworzenia prezentacji. Przy tej okazji można jednak spróbować czegoś nowego, np. Prezi.

Szkoły mogą korzystać z rozszerzonej darmowej wersji, dostępna na stronie: <https://prezi.com/signup/edu/enjoy/> Warunkiem jest wpisanie adresu mailowego z domeną "...edu...", np.: marcin@szkolabest.edu.pl. W innym wypadku można użyć zupełnie darmowej wersji: <https://prezi.com/pricing/>

Obsługa jest bardzo intuicyjna, a podstawowe zagadnienia wyjaśniają filmiki dostępne na stronie: <https://prezi.com/support/search/?q=Animation>

3. Podsumowanie i ewaluacja – 5 min

Nauczyciel sprawdza postęp pracy uczniów. Pyta, co było ciekawe w tym zadaniu, a co można by zmienić na przyszłość. Pyta, czy są zadowoleni ze swojej pracy. Zachęca do obejrzenia prezentacji innych szkół.

Uwagi/alternatywy:

Brak.