

# Pogromcy języków

**Autorzy:** Joanna Płatkowska, Karolina Czerwińska

## Lekcja 7:

# Do Oscara za Najlepszy Montaż nominowani są..., czyli stworzymy multimedialny projekt

Ostatnie z zajęć, na których uczniowie tworzą multimedialny projekt. Na tych zajęciach uczniowie mają za zadanie dopisać pozostałe sceny i dokończyć tworzenie mapy. Korzystają z listy kontrolnej (checklist), żeby monitorować swoje postępy.

### Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- łączyć w całość dialogi, ruch postaci na ekranie i działania robota na mapie,
- tworzyć efektowne przejścia między scenami,
- tworzyć estetyczną, ciekawą i odpowiadającą historii mapę.

### Materiały pomocnicze:

- roboty mBot v 1.1,
- program mBlock,
- komputery stacjonarne lub laptopy,
- papier typu flipchart (około 4-6 arkuszy na grupę),
- wydrukowane rysunki bohaterów opowieści (można użyć tekturek do ich podklejenia),
- flamastry, kredki, klej, itp.,
- nagrania dialogów (przygotowane podczas lekcji nr 4).

### Pojęcia kluczowe:

→ sekwencja → dialog → historia → efekt → przejście → mapa

**Czas na realizację zajęć:** 45 minut (1 godzina lekcyjna)

### Metody pracy:

- pogadanka,
- ćwiczenia praktyczne.



### Treści programowe (związek z podstawą programową)

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny – klasy IV-VIII, informatyka:

1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:
  2. Tworzy polecenia lub sekwencję poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu.
2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
  1. Programuje wizualnie:
    - a. proste sytuacje/historijki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami.
    - b. pojedyncze polecenia lub ich sekwencje sterujące robotem lub obiektem na ekranie komputera, bądź innego urządzenia cyfrowego.
  3. Zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.
4. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:
  1. Współpracuje z innymi uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i swoimi doświadczeniami wykorzystując technologię.
  2. Wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny – klasy IV-VIII; język obcy:

3. Uczeń rozumie proste wypowiedzi pisemne:
  - 3.4. znajduje w tekście określone informacje;
  - 3.6. układa informacje w określonym porządku.
10. Uczeń dokonuje samooceny i wykorzystuje techniki samodzielnej pracy nad językiem.
11. Uczeń współdziała w grupie.

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny – klasy IV-VIII; plastyka:

2. Indywidualna i zespołowa ekspresja twórcza, doskonalenie umiejętności plastycznych. Uczeń:
  1. Rysuje, maluje i modeluje w przestrzeni, ilustruje zjawiska i wydarzenia realne oraz fantastyczne (z wyobraźni), także w korelacji z innymi przedmiotami.
  2. Kształtuje różnorodne formy użytkowe i scenograficzne indywidualnie i zespołowo, powiązane z kalendarzem świąt, imprez szkolnych, uroczystości rodzinnych itp.
  3. W pracach plastycznych wyraża uczucia i emocje twórcze wobec rzeczywistości (impresja i ekspresja), inspirując się innymi dziedzinami kultury, np. muzyką, baletem, teatrem, literaturą, filmem, fotografią; podejmuje problem integracji sztuk.
  4. W pracach plastycznych interpretuje obserwowane rzeczy i zjawiska.
  5. Stosuje różnorodne techniki plastyczne (proste techniki graficzne, rzeźbiarskie, malarskie, elementy obrazowania cyfrowego fotograficznego i elementy obrazowania z wykorzystaniem wybranych graficznych programów komputerowych).

## Przebieg zajęć:

### 1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

Nauczyciel krótko omawia z uczniami ich postępy do tej pory. Pokazuje im listę kontrolną, zawierającą kryteria sukcesu wykonania tego projektu (Załącznik nr 1). Jasno określone kryteria sukcesu pozwalają uczniom efektywniej wykonać zadanie.

**Wskazówka:** Jeśli w danej klasie czy grupie nauczyciel często określa kryteria sukcesu z uczniami, może on nie korzystać z proponowanej listy i stworzyć takie kryteria samodzielnie.

	✓ or ✗
Were all scenes included? Czy wszystkie sceny były uwzględnione?	
Did the dialogues run smoothly? Czy dialogi przebiegały płynnie?	
Were the scenes connected in a smooth way? Czy sceny były połączone w płynny sposób?	
Were the scenes connected in an attractive way? Czy sceny były połączone w efektowny sposób?	
Was the map well-thought, neat and attractive? Czy mapa była przemyślana, staranna i atrakcyjna?	
Were the on-screen scenes interesting? Czy sceny na ekranie były interesujące?	

### 2. Część zasadnicza

Uczniowie tworzą kolejne sceny i przejścia. Nanoszą je na mapę, stopniowo ją uzupełniając.

Każda ze scen powinna być zakończona dowolnym efektem mBota - może on wyemitować jakiś dźwięk, zaświecić sekwencję świetlną na diodach, zawirować. Efekty te były omawiane podczas lekcji nr 2.

Podczas realizacji projektu uczniowie mogą napotkać na następujące momenty, kiedy będą potrzebowali podpowiedzi:

#### 1. Pojawienie się tratwy:

- duszek Dorotki:



- duszek Stracha na Wróble:

```
when I receive 6_message1
show
play sound 3_line2
say Let's build a raft! for 2 secs
broadcast 6_message2
```

- duszek tratwy:

```
when space key pressed
hide

when I receive 6_message2
show
go to x: -116 y: -82
wait 1 secs
glide 1 secs to x: 111 y: -55
wait 1 secs
hide
```

## 2. Znikanie Dorotki na polu maków:

- duszek Dorotki:

```
when I receive 8_message1
repeat 3
  change ghost effect by 25
  wait 1 secs
play sound 8_line2
say But I'm so sleepy... for 1 secs
broadcast 8_message2

when I receive 8_message3
repeat 3
  change ghost effect by -25
  wait 1 secs
```

- duszek Blaszanego Drwala:



### 3. Podsumowanie i ewaluacja

Uczniowie zapisują swoje projekty, tworzą także kopie zapasowe.

Uczniowie podsumowują swoje postępy. Omawiają, który z momentów był najbardziej skomplikowany do zaprogramowania, który warto byłoby w kolejnych edycjach dłużej poćwiczyć, z którego można zrezygnować.

### Uwagi/alternatywy:

Na tych zajęciach będzie już dokładnie widać, czy uczniowie skończą swój projekt, czy nie. Jeśli uczniom zostało sporo pracy, można zlecić im ukończenie pisania kodu w domu, a sprawdzenie jego działania z robotem przed następnymi zajęciami.

### Załącznik 1

	✓ or ✗
Were all scenes included? Czy wszystkie sceny były uwzględnione?	
Did the dialogues run smoothly? Czy dialogi przebiegały płynnie?	
Were the scenes connected in a smooth way? Czy sceny były połączone w płynny sposób?	
Were the scenes connected in an attractive way? Czy sceny były połączone w efektowny sposób?	
Was the map well-thought, neat and attractive? Czy mapa była przemyślana, staranna i atrakcyjna?	
Were the on-screen scenes interesting? Czy sceny na ekranie były interesujące?	