

Młodzi patrioci

Autorzy: Jolanta Majkowska, Zyta Czechowska

Lekcja 11:

Legenda o smoku wawelskim

Lekcja poświęcona poznaniu legendy związanej z Krakowem. Uczniowie zapoznają się z definicją słowa "legenda" oraz treścią «Legenda o smoku wawelskim».

Cele lekcji:

Uczeń powinien:

- wyjaśnić znaczenie słowa legenda,
- znać treść legendy związanej z Krakowem,
- stworzyć prostą animację w programie Scratch.

Materiały pomocnicze:

- nagranie «Legenda o smoku wawelskim»,
- ilustracje Szewczyka, smoka i owcy,
- komputer.

Pojęcia kluczowe:

→ legenda → chronologia → kostium → współrzędne → komunikat

Czas realizacji: 60 min.

Metody pracy:

- pogadanka,
- burza mózgów,
- praca z komputerem,
- prezentacja.

Treści programowe:

Podstawa programowa przedmiotu historia.

II. Najważniejsze elementy polskiego dziedzictwa kulturowego. Uczeń:

2) zna legendy o początkach państwa polskiego;

III. Refleksja nad historią jako nauką. Uczeń:

4) odróżnia historię od dziejów legendarnych.

Podstawa programowa przedmiotu informatyka.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:

- a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,
- b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera.

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


```
kiedy kliknięto
idź do x: -197 y: -130
czekaj 1 s
idź do x: -114 y: -107
czekaj 1 s
idź do x: -114 y: 0
czekaj 1 s
idź do x: 69 y: 15
czekaj 1 s
idź do x: 92 y: 62
nadaj komunikat1 i czekaj
```

3. Owca po kliknięciu na zieloną flagę ma być niewidoczna. Można spytać uczniów, jakich bloczków użyć, aby ukryć owcę i ustawić ją w odpowiednim miejscu.

```
kiedy kliknięto
ukryj
idź do x: 114 y: 76
```

4. Po dotarciu do smoka, Szewczyk nadaje komunikat, który odbiera owca i pojawia się na scenie. Po chwili znika pożarta przez smoka, nadając komunikat do smoka «owca_zjedzona».

```
kiedy otrzymam komunikat1
pokaż
czekaj 1 s
idź do x: 140 y: 105
ukryj
nadaj owca_zjedzona
```

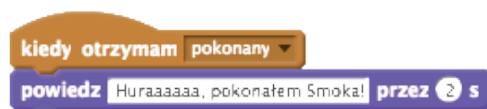
5. Smoka, widocznego na scenie od początku animacji, należy ustawić w odpowiednim miejscu i ustalić stan początkowy czyli rozmiar 100%. Gdy smok odbierze komunikat od owcy, zmienia położenie i mówi, że bardzo chce mu się pić. Zmienia rozmiar na 200% i pęka znikając ze sceny. Można dodać dźwięk, który uatrakcyjni animację.

```
kiedy kliknięto
pokaż
ustaw rozmiar na 100 %
idź do x: 154 y: 112
```

```
kiedy otrzymam owca_zjedzona
leć przez 3 s do x: 0 y: -5
powiedz Mam ogromne pragnienie, muszę się napić. przez 2 s
pomyśl Hmm...
czekaj 1 s
ustaw rozmiar na 250 %
ustaw instrument na 15
czekaj 1 s
zagraj dźwięk pop
ukryj
nadaj pokonany
```

#SuperKoderzy / Młodzi patrioci / Legenda o smoku wawelskim

6. Po odebraniu komunikatu od smoka Szewczyk cieszy się, że pokonał bestię.



Link do gotowej animacji: <https://scratch.mit.edu/projects/205097125/>

Podsumowanie i ewaluacja

Prezentacja projektów przez uczniów.