

# Młodzi patrioci – poziom 2

**Autorki:** 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 «Legendy 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 «Legendy 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.

## Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

Zanim uczniowie przystąpią do poznania legendy, nauczyciel przeprowadza burzę mózgów, aby razem z dziećmi dojść do stworzenia poprawnej definicji legendy. Proces ten rozpoczynają od wspólnie tworzonej mapy myśli – nauczyciel pisze na tablicy słowo “legenda”, a następnie zaprasza każdego ucznia, aby wyprowadził od słowa głównego strzałkę i dopisał jedno słowo, które kojarzy mu się z legendami. Po ukończeniu tego zadania nauczyciel wspólnie z klasą analizuje skojarzenia oraz prosi chętnych o wytłumaczenie, czym ich zdaniem jest legenda.

**Legenda** – opowieść często dotycząca życia świętych i bohaterów lub jakichś wydarzeń historycznych, nasycona motywami fantastyki i cudowności.

### Część zasadnicza

W części zasadniczej nauczyciel odtwarza nagranie «Legendy o smoku wawelskim». Uczniowie zwracają szczególną uwagę na chronologię zdarzeń. Audio:

<http://audio-bajki.pl/bajki-klasyczne/item/109-legenda-o-smoku-wawelskim>.

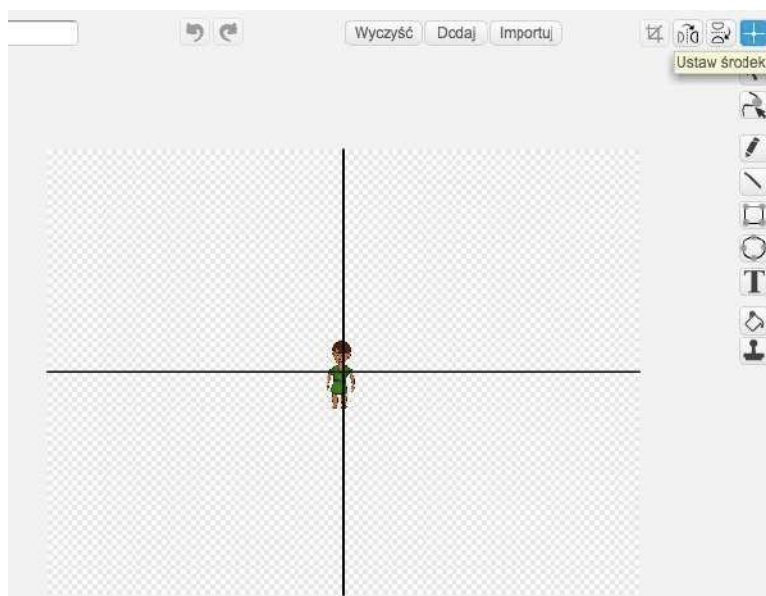
Po wysłuchaniu legendy dzieci programują w Scratchu labirynt, przez który musi przejść Szewczyk, aby dotrzeć do smoka wawelskiego i podać mu skórę owcy wypełnioną siarką. Linki do grafiki, którą dzieci mogą wykorzystać w swojej prezentacji znajdują się poniżej:

·<http://tiny.pl/gnprd>

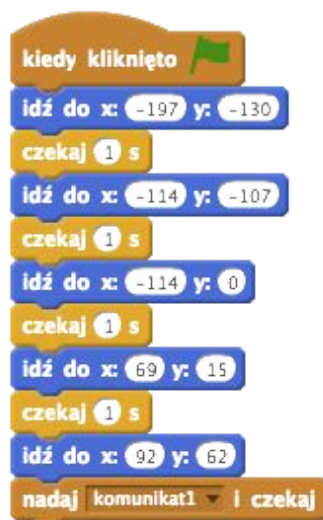
·<http://tiny.pl/gnprf>

·<http://tiny.pl/gnpr5>.

1. Pracę w aplikacji zaczynamy od wczytania labiryntu, który będzie naszą sceną. Następnie dodajemy duszki: Szewczyka i Smoka Wawelskiego. Dostosowujemy ich rozmiar w zakładce «Kostiumy».



2. Szewczyka ustawiamy na jednym końcu labiryntu, a smoka na drugim. Następnie ustalamy trasę chłopca, dodając kolejne współrzędne obiektu. Aby ruchy duszka były płynne, wybieramy bloczek «czekaj 1s.». Kiedy Szewczyk dociera do smoka, na scenie pojawia się owca. Nauczyciel może zapytać uczniów, w jaki sposób pokazać owcę. Duszka tego wywoła bloczek: «Nadaj komunikat i czekaj».



```
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. Gdy klikniemy na zieloną flagę, owca 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, po czym 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
```

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.