

# Pogromcy języków

**Autorki:** Joanna Płatkowska-Nęcka, Karolina Czerwińska

## Lekcja 7:

# Do Oscara za Najlepszy Montaż nominowani są..., czyli tworzymy 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 (checklista), 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 mBot2,
- 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-VI, informatyka:

- I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:
  2. formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:
  - 3) sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;
  3. w algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki: określenie problemu i celu do osiągnięcia, analiza sytuacji problemowej, opracowanie rozwiązania, sprawdzenie rozwiązania problemu dla przykładowych danych, zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu.

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

1. projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:
  - 1) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,
  - 2) 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;
- IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

1. uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny;

2. identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów;

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

1. posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;

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

III. Uczeń rozumie proste wypowiedzi pisemne (...):

4. znajduje w tekście określone informacje;
6. układa informacje w określonym porządku;
- XI. Uczeń współdziała w grupie

## 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.

	✓ / ✗
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-planned, neat and attractive? Czy mapa była przemyślana, staranna i atrakcyjna?	
Were the on-screen scenes interesting? Czy sceny na ekranie były interesujące?	

**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.

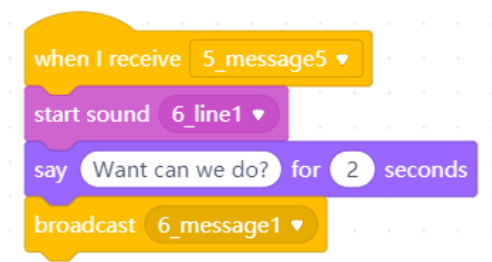
### 2. Część zasadnicza

Uczniowie tworzą kolejne sceny i przejścia. Nanoszą je na mapę, stopniowo ją uzupełniając. Każdemu przejściu między scenami powinien towarzyszyć dowolny efekt mBota2 - może on wyemitować jakiś dźwięk, zaświecić sekwencję świetlną na LEDach, 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 clicked
hide

when I receive 6_message1
show
start sound 6_line2
say Let's build a raft! for 1.6 seconds
broadcast 6_message2
```

**duszek tratwy:**

```
when clicked
hide

when I receive 6_message2
show
go to x: -120 y: -80
wait 1 seconds
glide 1 secs to x: 120 y: -80
wait 1 seconds
broadcast 6_message3
hide
```

**2. Znikanie Dorotki na polu maków:**

**Duszek Blaszanego Drwala:**

```
when clicked
hide

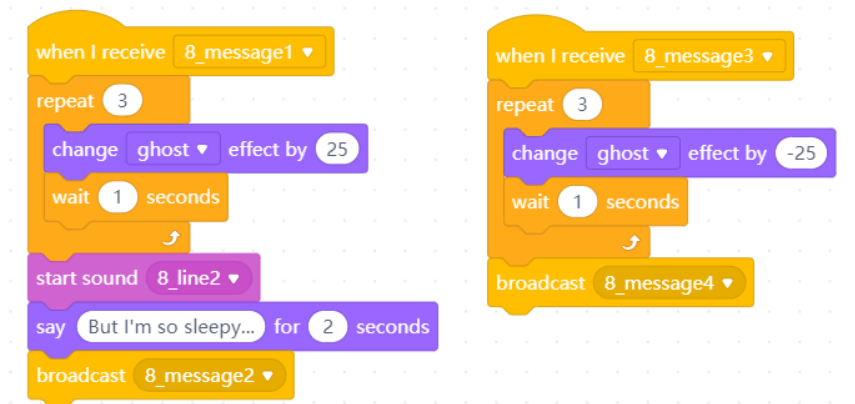
when I receive 7_message3
show

when I receive 8_message4
hide

when I receive 7_message4
start sound 8_line1
say Oh no! These are magic poppies. If you fall asleep here, you disappear. for 7 seconds
broadcast 8_message1

when I receive 8_message2
start sound 8_line3
say Please, please, wake up. I don't want you to disappear! for 4.5 seconds
broadcast 8_message3
```

Duszek Dorotki:



### 3. Podsumowanie i ewaluacja

Uczniowie zapisują swoje projekty, tworzą także kopie zapasowe.

Uczniowie podsumowują swoje postępy. Omawiają, który z fragmentów 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

	✓ / ✗
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?	