

Pogromcy języków

Autorki: Joanna Płatkowska-Nęcka, Karolina Czerwińska

Lekcja 8:

Premiera na czerwonym dywanie, czyli prezentujemy projekty szerszej publiczności

Ostatnie zajęcia, na których każda grupa prezentuje swój projekt. Oglądający mają możliwość udzielenia informacji zwrotnej uczniom, a ci mają czas na refleksję, omówienie swoich sukcesów i trudności.

Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- zaprezentować projekt swojej grupy,
- określić jakie odniósł sukcesy i na jakie napotkał trudności,
- określić w jaki sposób pokonał trudności, na które napotkał,
- udzielić i przyjąć informację zwrotną od nauczyciela i innych uczniów.

Materiały pomocnicze:

- roboty mBot2,
- program mBlock,
- komputery stacjonarne lub laptopy,
- mapy stworzone przez uczniów na wcześniejszych zajęciach.

Pojęcia kluczowe:

→ premiera → prezentacja → efekt → historia → projekt

→ recenzja

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

Metody pracy:

- ćwiczenia praktyczne,
- prezentacja,
- dyskusja.

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 uroczyście otwiera premierę multimedialnych projektów. Omawia z uczniami zasady oglądania projektów innych grup (szacunek dla pracy innych, cisza, skupienie, zwracanie uwagi na mocne strony i obszary do pracy). Informuje ich, że będą korzystać z przygotowanych karteczek (Trzy gwiazdki i życzenie - Załącznik nr 1), żeby przekazać informację zwrotną autorom. Mają na nich zapisać trzy rzeczy, które dobrze udały się danej grupie i jedną, nad którą warto byłoby jeszcze popracować lub rozszerzyć.

2. Część zasadnicza

Każda z grup po kolei prezentuje swój projekt. Pozostali uczniowie oglądają i zapisują swoje spostrzeżenia na karteczkach Trzy gwiazdki i życzenie.

3. Podsumowanie i ewaluacja

Uczniowie opowiadają o swoich odczuciach po zakończeniu projektu. Odnoszą się do swoich sukcesów, do tego, czego się nauczyli dzięki temu zadaniu, opowiadają o napotkanych trudnościach i sposobach radzenia sobie z nimi. Dodatkowo mogą podzielić się swoimi pomysłami na usprawnienie tego projektu w kolejnych edycjach.

Uwagi/alternatywy:

Warto byłoby zaprezentować projekty innym uczniom, zarówno z młodszych, jak i starszych klas. Ci uczniowie również mogą wykorzystać karteczki Trzy gwiazdki i życzenie, żeby przekazać autorom informację zwrotną. Bardzo ważne jest przygotowanie dokumentacji z ostatniej, finałowej lekcji. Mogą to być zdjęcia, filmy, notatki, zrzuty ekranu, ciekawe lub zabawne teksty/informacje, które pojawiły się podczas lekcji.

Załącznik 1

   	   
   	   
   	   
   	   