

Pogromcy języków

Autorzy: Joanna Płatkowska-Nęcka, Karolina Czerwińska

Lekcja 4:

How can you roar at someone SO MUCH SMALLER than you?, czyli nagrywamy dialogi z historii

Zajęcia, na których uczniowie ćwiczą dokładne i wyraźne odczytywanie dialogów z historii. Uczą się poprawnie akcentować wyrazy i całe zdania, a także odczytywać testy odpowiednio do późniejszego wykorzystania ich w końcowym projekcie. Uczniowie nagrywają wszystkie dialogi.

Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- poprawnie odczytywać dialogi z poznanej historii,
- odczytywać tekst głośno i wyraźnie,
- akcentować poprawnie wyrazy i zdania, podkreślając istotne elementy.

Materiały pomocnicze:

- kopia scenariusza dla każdego ucznia (załącznik nr 1 do lekcji nr 3),
- karteczki z numerami scen i rysunkami bohaterów (załącznik nr 2 do lekcji 3),
- komputery/tablety z dostępem do internetu (optymalnie: 1-3 uczniów pracuje na 1 komputerze/tablecie),
- mikrofony (tablety/smartfony mają zintegrowane mikrofony; laptopy niekiedy mają zintegrowane mikrofony; komputery stacjonarne nie są wyposażone w mikrofony - należy je dokupić),
- aplikacja online do nagrywania plików w formacie mp3, np.: <https://online-voice-recorder.com/> lub aplikacja mBlock.

Pojęcia kluczowe:

→ scena → dialog → bohater → scenariusz → intonacja
→ wymowa → dykcja

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

Metody pracy:

- grupowa (wspólne czytanie, nagrywanie dialogów),
- pogadanka.

Treści programowe (związek z podstawą programową)

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;
 - 3.5. rozpoznaje związki pomiędzy poszczególnymi częściami tekstu;
 - 3.6. układa informacje w określonym porządku.
8. Uczeń przetwarza prosty tekst ustnie lub pisemnie:
 - 8.1. przekazuje w języku obcym informacje zawarte w materiałach audiowizualnych (np. filmach, reklamach);
10. Uczeń dokonuje samooceny i wykorzystuje techniki samodzielnej pracy nad językiem.
11. Uczeń współdziała w grupie.



Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

Nauczyciel, zadając po jednym pytaniu do każdej sceny, tworzy z uczniami plan wydarzeń omawianej historii, np.:

Scene 1: What happens to the house?

Scene 2: Who does Dorothy meet?

Scene 3: Who joins Dorothy?

Scene 4: Who joins Dorothy and the Scarecrow?

Scene 5: Who joins Dorothy, the Scarecrow and the Tin Woodman?

Scene 6: How do they cross the river?

Scene 7: How do they cross the canyon?

Scene 8: Where do Dorothy and the Lion fall asleep?

Scene 9: Who do they meet in Emerald City?

Scene 10: Where does Dorothy go?

Nauczyciel dzieli klasę na grupy - tworzymy tyle grup, ile mamy robotów. W takich grupach będziemy pracować już do końca realizacji ścieżki.

Uczniowie wracają do kwestii, które wylosowali na poprzednich zajęciach. Zaznaczają je zakreślaczem, podkreślając kredką lub oznaczając gwiazdką i przygotowują się do nagrań.

Wskazówka: Proponujemy, by scenariusz był czytany i nagrywany bez podziału na grupy. Zadaniem nauczyciela będzie zebranie nagranych materiałów i na następnej lekcji przekazanie poszczególnym grupom, tak by każda z grup pracowała z identycznymi nagraniami.

2. Część zasadnicza

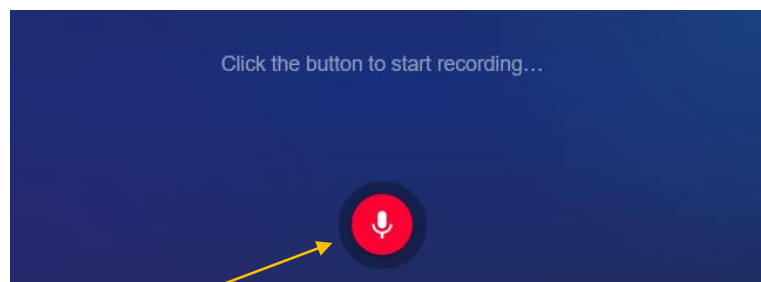
Nauczyciel odtwarza uczniom pary nagrań z projektu <https://scratch.mit.edu/projects/152962828/>

- A. Dorothy 1a + Dorothy 1b (płynność)
- B. Władca 1a + Władca 1b (głośność)
- C. Dorothy 2a + Dorothy 2b (intonacja, akcent)

Nauczyciel może również sam odczytać dowolne linijki dialogu, odpowiednio modulując głos.

Po każdej parze nagrań nauczyciel omawia z uczniami różnice między nimi i ustala, w jaki sposób należy nagrywać dialogi.

Nauczyciel poleca uczniom wejście na stronę <https://online-voice-recorder.com/>, gdzie znajduje się aplikacja online do nagrywania głosu. Nauczyciel pokazuje podstawowe funkcjonalności aplikacji:



nagrywanie dźwięku



zapisywanie pliku w formacie mp3

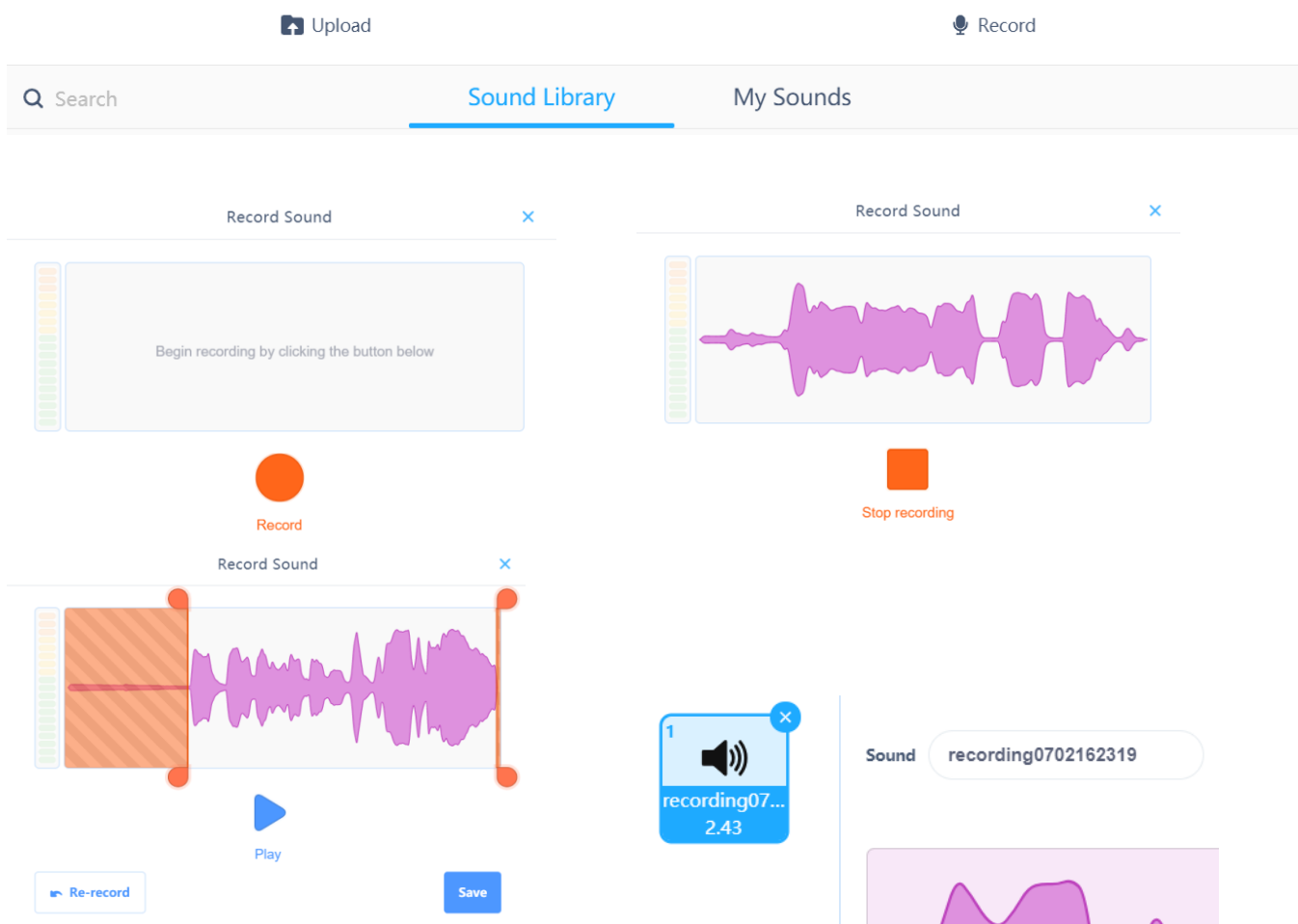
Nauczyciel czyta kolejne linijki dialogu (Scene 1 Line 1, Scene 1 Line 2, itd.). Po każdej odczytanej linijce uczeń, który wylosował ją na poprzednich zajęciach, ćwiczy odczytywanie jej, a nauczyciel w razie potrzeby koryguje. Następnie uczeń nagrywa tę kwestię i zapisuje plik w odpowiednim folderze, nazywając go zgodnie ze schematem zawartym w tabeli ze scenariuszem (kolumna "file no.", np. 1_line1, 2_line4 itd.). W taki sposób klasa nagrywa całą historię. Ważne jest, żeby jedno nagranie zawierało tylko jedną linijkę tekstu.

Uczniowie mogą również nagrać dialogi na tabletach lub smartfonach, a następnie udostępnić je nauczycielowi. Jeśli na zajęciach zabraknie czasu na nagranie wszystkich kwestii, uczniowie mogą nagrać je w domu i przesłać nauczycielowi mailem lub przynieść na pendrive'ie.

Jeśli uczniowie każdej grupy będą nagrywać wszystkie dialogi (i będą pracować na tym samym komputerze), to można skorzystać z nagrywania dźwięków wbudowanego w mBlocka w następujący sposób:

Klikamy przycisk Sounds (Dźwięki), a następnie klikamy w znajdujący się na dole przycisk Add sound

Pojawi się nowe okno, w którym będzie można wybrać dodanie dźwięku nagranego na innym sprzęcie (Upload) lub nagranie bezpośrednio w mBlocku (Record). Po wybraniu Record pojawi się nowe okno, w którym należy kliknąć duży czerwony przycisk z napisem Record.



#SuperKoderzy / Pogromcy języków / How can you roar at someone SO MUCH SMALLER than you? ...

Każde nagranie można nagrać ponownie wybierając przycisk Re-record. Warto podpowiedzieć uczniom, że przesuwając pomarańczowe suwaki można usunąć nagrane na początku szumy lub ciszę (zapisze się tylko część nagrania pomiędzy suwakami). Jeśli uczniowie są zadowoleni, klikają Save. Po kliknięciu Ok nagranie zapisze się w zasobach mBlocka na danym komputerze. Ważne, żeby zmieniać nazwy nagrań, aby ułatwić sobie dalsze programowanie.

Ważne! Nauczyciel po zajęciach zapisuje nagrania w jednym miejscu i sprawdza poprawność nazw. Pakiet odpowiednio nazwanych nagrań zostanie przekazany każdej z grup, w których uczniowie będą tworzyć projekt od następnych zajęć.

Jeśli na zajęciach zabraknie czasu na nagranie wszystkich kwestii, uczniowie mogą nagrać je w domu i przesłać nauczycielowi mailem lub przynieść na pendrive'ie.

3. Podsumowanie i ewaluacja.

Uczniowie występujący w wybranej scenie odtwarzają swoje nagrania w kolejności. Uczniowie dyskutują, jaka przerwa powinna być utrzymana pomiędzy kolejnymi linijkami tekstu (tekstu (0, 1, 2, 3 sekundy?). Istotne jest, żeby dialog działał się płynnie. Nauczyciel (lub może któryś z uczniów) podpowiada, że w Scratchu będzie można zastosować komendę nadawania i odbierania komunikatów. Dzięki temu nagrania będą następować jedno po drugim bez zbędnych przerw.

Uwagi/alternatywy:

Zachęcamy do utrwalania materiałów z przebiegu zajęć. Mogą to być zdjęcia, filmy, notatki, zrzuty ekranu, ciekawe lub zabawne teksty/informacje, które pojawiły się podczas lekcji. Posłużą one do udokumentowania przebiegu programu #SuperKoderzy.

Pogromcy języków

Autorzy: Joanna Płatkowska-Nęcka, Karolina Czerwińska

Lekcja 5:

Kamera! Akcja!, czyli łączymy dialogi na ekranie z ruchem robota-Dorotki

Zajęcia, na których uczniowie łączą poznane wcześniej opcje Scratcha z poznanymi możliwościami robota tworząc pojedynczą scenę interaktywnego projektu. Uczą się korzystać z komendy nadawania i odbierania komunikatu.

Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- łączyć funkcje Scratcha i funkcjonalności robota do tworzenia prostej sceny na ekranie i w rzeczywistości,
- wykorzystywać bloczki dotyczące nadawania i odbierania komunikatów, żeby uporządkować wydarzenia w kolejności,
- wykorzystać nagrane wcześniej dialogi,
- poprawnie zapisać kwestie wypowiedziane przez bohaterów historii.

Materiały pomocnicze:

- roboty mBot V1.1 (wersja 2.4G) - jeśli będziemy programować na komputerach (taką wersję przyjmujemy w niniejszych scenariuszach; wszystkie proponowane przez nas rozwiązania są możliwe do przeniesienia do aplikacji na urządzenia mobilne)
- roboty mBot V1.1. (wersja bluetooth) - jeśli programować będziemy na tabletach
- 4 baterie AA dla każdego z robotów (zasilanie robota)
- 1 bateria CR2025 dla każdego z robotów (zasilanie pilota)
- program mBlock (do kodowania robota): <http://www.mblock.cc/download/>
- komputery stacjonarne lub laptopy (ze sprawnym portem USB),
- rysunki bohaterów "Czarnoksiężnika..." ze strony <http://superkoderzy.pl/czarnoksiężnik-krainy-oz/>.

Pojęcia kluczowe:

→ komunikat → nadawanie → odbieranie → scena
→ sekwencja → dialog



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

Metody pracy:

- dyskusja,
- ćwiczenia praktyczne (cała klasa/w grupach).

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/historyki 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.

Przebieg zajęć:

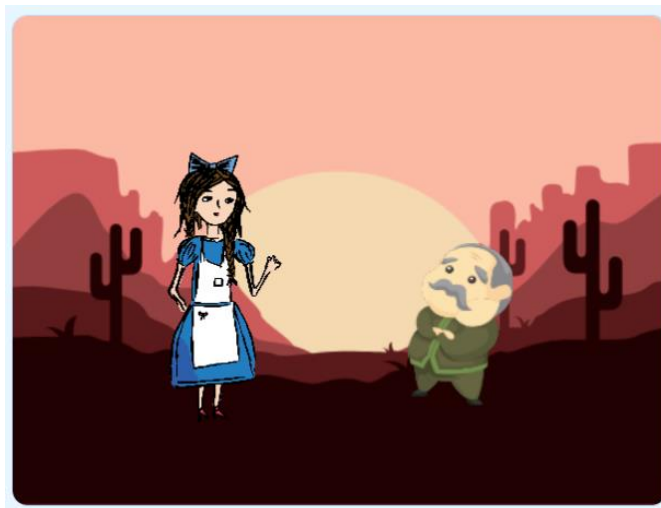
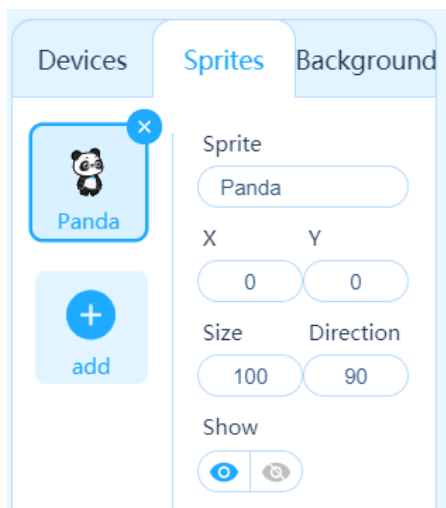
1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

Nauczyciel krótko przypomina uczniom, na czym będzie polegało ich zadanie. Nauczyciel wyjaśnia uczniom, że będą na tych zajęciach uczyć się tworzyć pojedynczą scenę, która będzie łączyła wydarzenia na ekranie z aktywnością robota. Odczytuje z nimi pierwszą scenę i ustala, co pojawi się na ekranie (tło, postaci, dialog) i jak będzie zachowywał się robot (wirowanie robota i przejazd do kolejnego miejsca na mapie).

Nauczyciel zaprasza uczniów do wejścia na stronę <http://superkoderzy.pl/czarnoksiężnik-krainy-oz/> i do obejrzenia postaci zaprojektowanych specjalnie z myślą o zajęciach osnutych wokół "Czarnoksiężnika z Krainy Oz". Uczniowie mają do wyboru duszki wypełnione kolorem lub konturowe, przygotowane do samodzielnego kolorowania.

2. Część zasadnicza

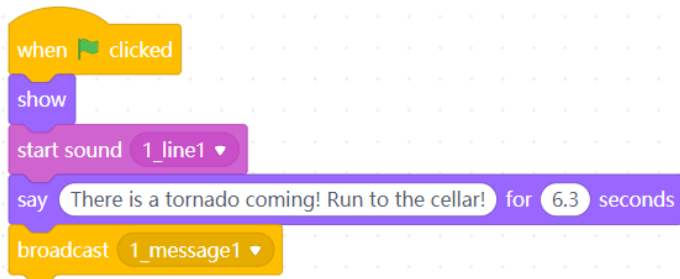
Nauczyciel zachęca uczniów do stworzenia pierwszej sceny oraz używania duszków dedykowanych historii o Dorotce. Aby to zrobić, należy kliknąć przycisk add w zakładce Sprites (Duszki), następnie wybrać opcję Upload i dodać rysunki postaci zapisane na komputerze. Po załadowaniu wszystkich postaci do biblioteki, wybieramy te postaci, które biorą udział w pierwszej scenie, dodajemy je, a następnie każdej z nich dodajemy odpowiednie dla niej linijki tekstu. Duszka przedstawiającego wujka Dorotki można wybrać spośród gotowych duszków (np. Grandpa).



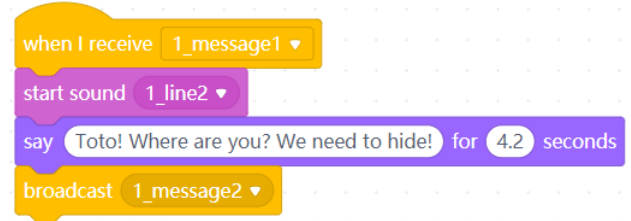
Nauczyciel pyta uczniów, jak sprawić, by robot "wiedział", że ma zacząć wirować po zakończeniu dialogu między Dorotką a Wujkiem. Omawia stosowanie bloczków: broadcast message (nadaj komunikat) oraz when I receive message (kiedy otrzymam komunikat).

Przypomina, że jest to sposób na sprawne układanie zdarzeń w krótsze i dłuższe sekwencje, zarówno takie, które skomunikują robota z postaciami na ekranie, ale także postaci na ekranie ze sobą. Uczniowie ćwiczą stosowanie tych bloczków, tworząc dialog między Dorotką a Wujkiem w środowisku mBlock.

Wujek:

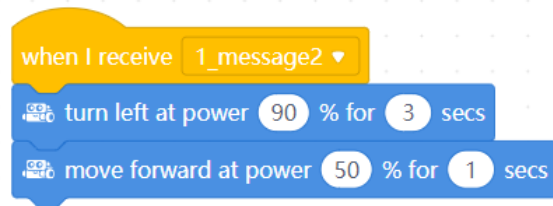


Dorotka:



Warto zwrócić tu uwagę na system zapisywania wiadomości. Proponujemy analogiczny do opisywania nagrań dialogów: 1_message1 oznacza "scena nr 1, komunikat nr 1".

Następnie uczniowie zastanawiają się, w jaki sposób podobnie połączyć dialog z robotem. Robot w tej scenie ma wirować po zakończonym dialogu. Uczniowie wspólnie z nauczycielem tworzą następujący skrypt:



3. Podsumowanie i ewaluacja

Nauczyciel poleca uczniom zapisanie projektu i nadanie mu tytułu łatwego do zidentyfikowania (na kolejnej lekcji będziemy pracować na tych samych dokumentach w mBlocku). Projekty zapisuje się wybierając File, a następnie Save as.

Warto zastosować dodatkowy sposób archiwizacji projektów - taki, jak zwyczajowo stosuje się w szkole (np. zapisanie na pendrive'ach uczniów, wysłanie projektów mailem na adres ucznia/rodzica, archiwizacja na komputerze nauczyciela). Wtedy należy wybrać File, a następnie Save to your computer.

Nauczyciel omawia z uczniami sukcesy i trudności, które pojawiły się na tych zajęciach. Przypomina o konieczności zachowania porządku przy tworzeniu projektu (nazwy duszków, scen, dźwięków, komunikatów).

Uwagi/alternatywy:

Zachęcamy do utrwalania materiałów z przebiegu zajęć. Mogą to być zdjęcia, filmy, notatki, zrzuty ekranu, ciekawe lub zabawne teksty/informacje, które pojawiły się podczas lekcji. Posłużą one do udokumentowania przebiegu programu #SuperKoderzy.

Praca domowa:

Uczniowie projektują (w mBlocku lub w zeszytce, pisząc komendy) wybraną scenę ze scenariusza.

Pogromcy języków

Autorzy: Joanna Płatkowska-Nęcka, Karolina Czerwińska

Lekcja 6:

Along the Yellow Brick Road, czyli tworzymy mapę i łączymy sceny w dłuższe sekwencje

Zajęcia, na których uczniowie, korzystając z umiejętności z poprzednich zajęć, uczą się łączyć poszczególne sceny w dłuższe sekwencje. Każda grupa tworzy swoją mapę, po której będzie poruszał się jej robot.

Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- wykorzystywać poznane wcześniej funkcje Scratcha i mBota do tworzenia scen i dłuższych sekwencji,
- współtworzyć mapę ilustrującą drogę bohaterów opowieści,
- łączyć sceny zawierające dialogi z wykorzystaniem różnych efektów mBota.

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 → scena → mapa → droga → efekt

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/historyki 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.

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

Nauczyciel pokazuje uczniom przykładową mapę ilustrującą historię Dorotki i jej przyjaciół (może skorzystać z załącznika nr 1 do niniejszej lekcji zawierającego zdjęcie przykładowej mapy lub stworzyć swoją). Opowiada uczniom, w jaki sposób powstaje taka mapa:

1. ogólny pomysł na rozplanowanie wykonany ołówkiem,
2. stworzenie sceny 1 w mBlocku, zaprogramowanie przejścia robota między scenami, stworzenie sceny 2 w mBlocku,
3. stworzenie sceny 3 i przejścia w mBlocku
4. stworzenie sceny 3 i przejścia na mapie, itd.

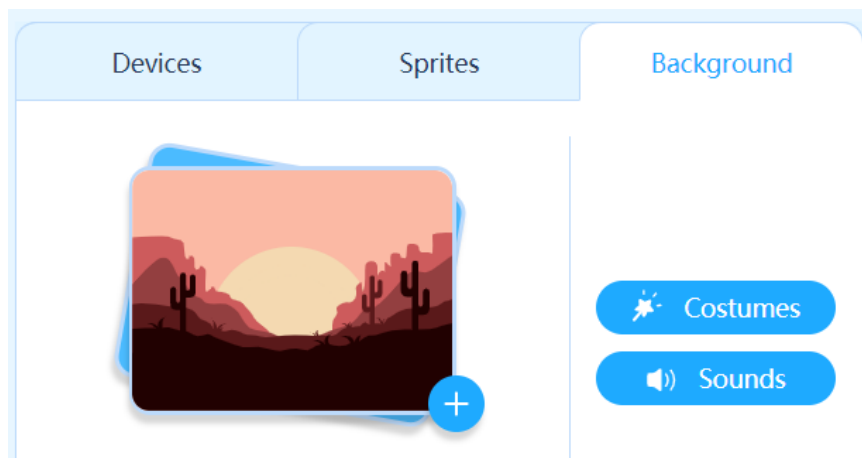
Uczniowie dostają 5 minut na ustalenie, jak będzie wyglądał ogólny zarys ich mapy i naszkicowanie go.

2. Część zasadnicza

Nauczyciel z uczniami zastanawia się, co zrobić, żeby w momencie przeniesienia się robota do kolejnej sceny zmieniło się tło na ekranie. W tym miejscu można również zastosować komunikaty. Dodatkowo chcemy, żeby robot zaświecił światłami na przywitanie każdej kolejnej postaci, w tym przypadku Munchkinów. Skrypt dla Dorotki może wyglądać wtedy tak:



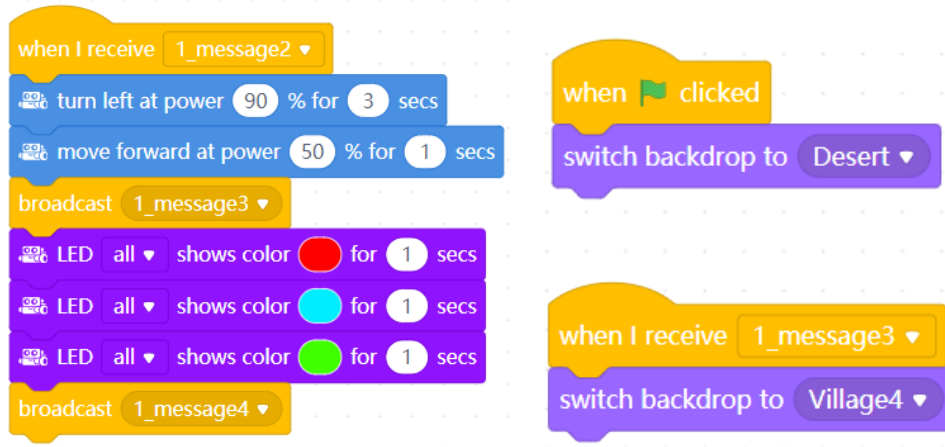
W tym momencie warto wybrać wszystkie tła potrzebne w tej historii i dodać je, wybierając zakładkę Backgrounds (Tła) i klikając w plus w prawym dolnym rogu tła:



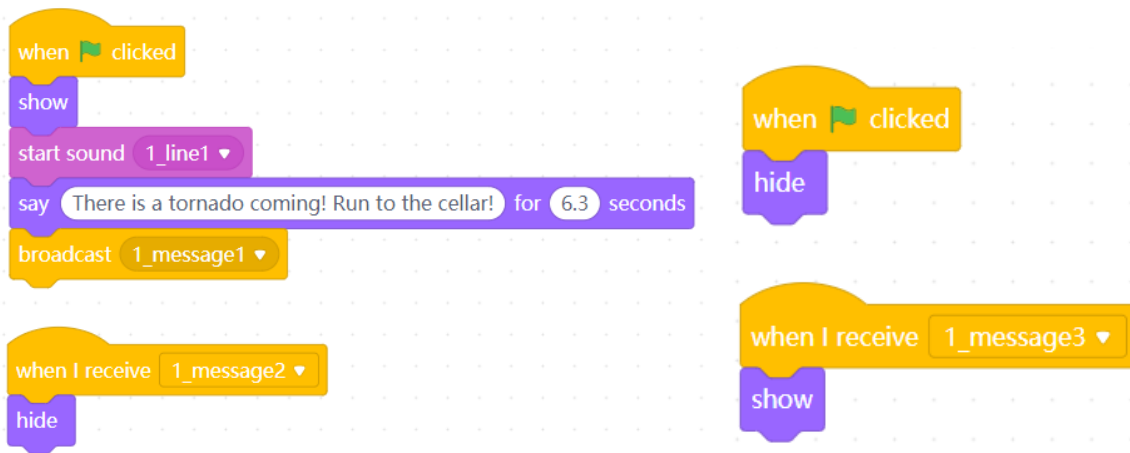
#SuperKoderzy / Pogromcy języków / Along the Yellow Brick Road ...

Uczniowie muszą ustalić, od jakiego tła ma zacząć się historia (może to być pustynia, a może to być stworzony przez nich ekran startowy z tytułem). Robią to, klikając z przycisk Costumes (Kostiumy) i wybierają, które tło ma pojawić się po kliknięciu zielonej flagi (lub innego klawisza startowego).

Następnie uczniowie zastanawiają się, w jaki sposób umieścić komunikaty, żeby tło zmieniło się po pierwszej scenie i przybyciu robota na odpowiednie miejsce na mapie. Pełen skrypt dla robota znajduje się po lewej stronie, a dla tła po prawej:



W tym miejscu warto zwrócić uczniom uwagę na to, że skoro pojawiło się nowe tło i zaczyna się nowa scena, powinien zniknąć wujek, a pojawić się Munczkin. Znowu wykorzystają tu komunikaty. Skrypt dla wujka znajduje się po lewej stronie, a dla Munczkinów po prawej:

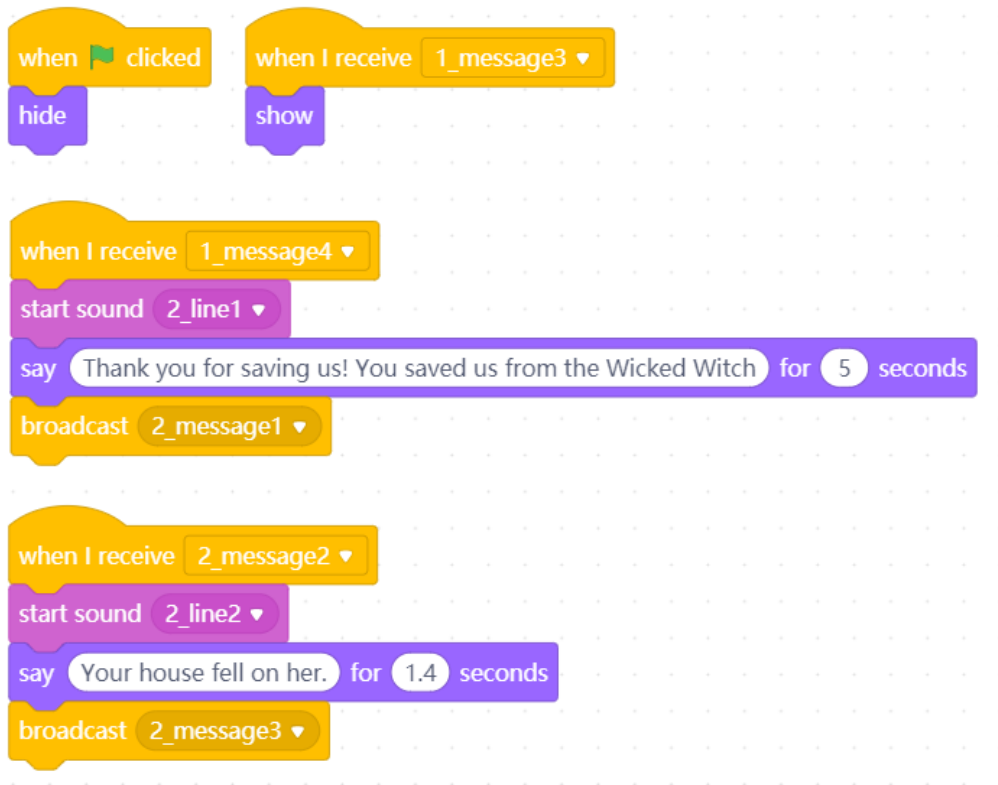


Komunikat 1_message2 będzie tu końcem dialogu między Dorotką a Wujkiem, natomiast 1_message4 rozpocznie scenę 2.

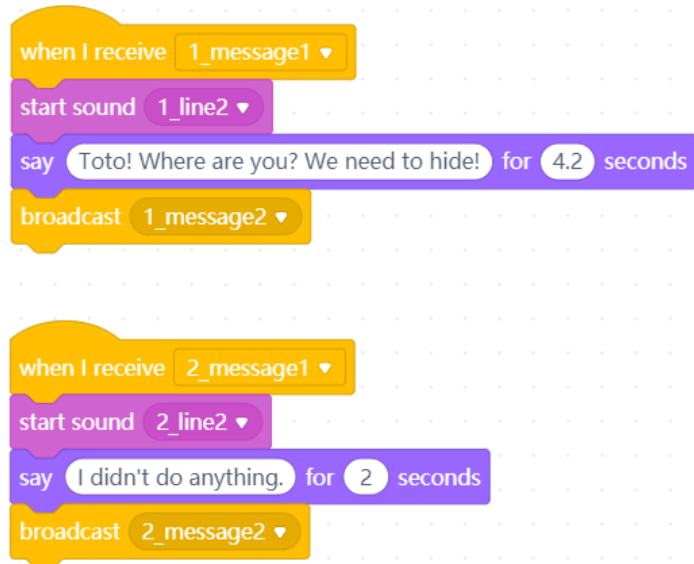
#SuperKoderzy / Pogromcy języków / Along the Yellow Brick Road ...

Początek dialogu między Dorotką z Munczkinami będzie wyglądał na przykład w ten sposób:

- duszek Munczkinów:



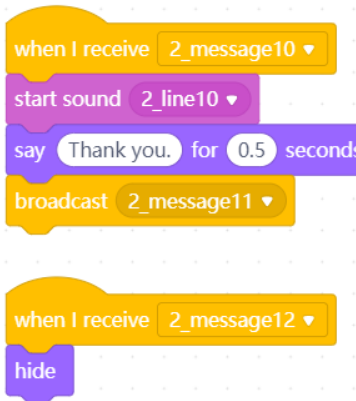
- duszek Dorotki:



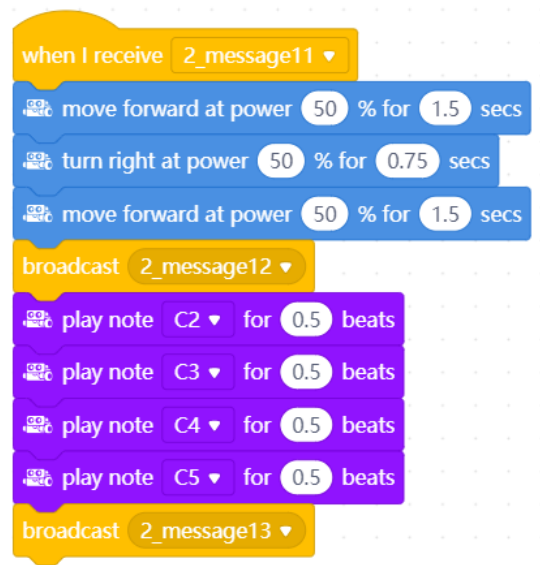
Dalej dialog będzie przebiegał w podobny sposób, według schematu: odbiór komunikatu z poprzedniej linijki drugiego duszka -> dźwięk -> obraz -> nadanie komunikatu dla następnej linijki pierwszego duszka.

Ostatnia linijka każdej sceny będzie wysyłała komunikat dla działań robota, jak na przykład:

- skrypt dla Manczkinów:



- skrypt dla robota:



Ostatni komunikat postaci w danej scenie jest również tym, który daje sygnał bohaterowi tej sceny do zniknięcia. Dorotka pozostaje widoczna przez cały czas. Przedostatni komunikat dla danej sceny (tutaj broadcast 2_message12) jest sygnałem do zmiany tła i pojawienia się kolejnej postaci. Następnie robot „wita się” z nową postacią (ruchem, dźwiękiem lub miganiem światłami), a potem wysyła komunikat rozpoczynający dialog na ekranie.

3. Podsumowanie i ewaluacja

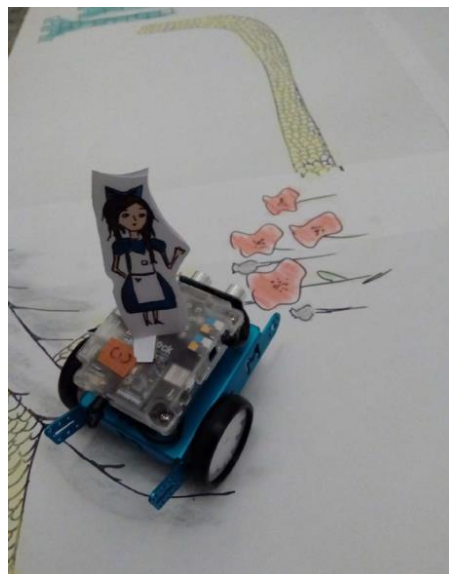
Nauczyciel przypomina uczniom o zapisaniu projektu i o konieczności utworzenia kopii zapasowej (np. na prywatnym pendrive'ie ucznia).

Każda z grup prezentuje scenę 1 i 2 oraz początek swojej mapy. Uczniowie omawiają napotkane trudności i sposoby ich rozwiązania.

Uwagi/alternatywy:

Zachęcamy do utrwalania materiałów z przebiegu zajęć. Mogą to być zdjęcia, filmy, notatki, zrzuty ekranu, ciekawe lub zabawne teksty/informacje, które pojawiły się podczas lekcji. Posłużą one do udokumentowania przebiegu programu #SuperKoderzy.

Załącznik 1



Pogromcy języków

Autorzy: Joanna Płatkowska-Nęcka, 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 (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 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).

