

# 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/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.

## 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 zdjęcia 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.

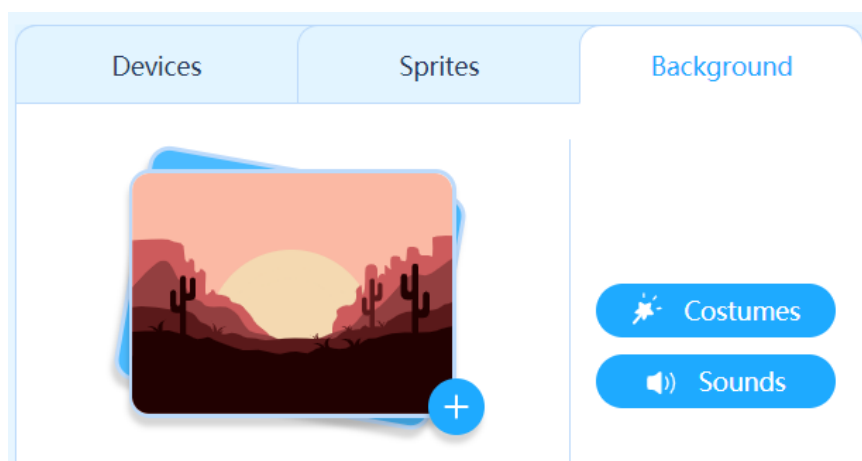
Uczniowie dostają 5 minut na ustalenie, jak będzie wyglądał ogólny zarys ich mapy i naszkicowanie go.

### 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:



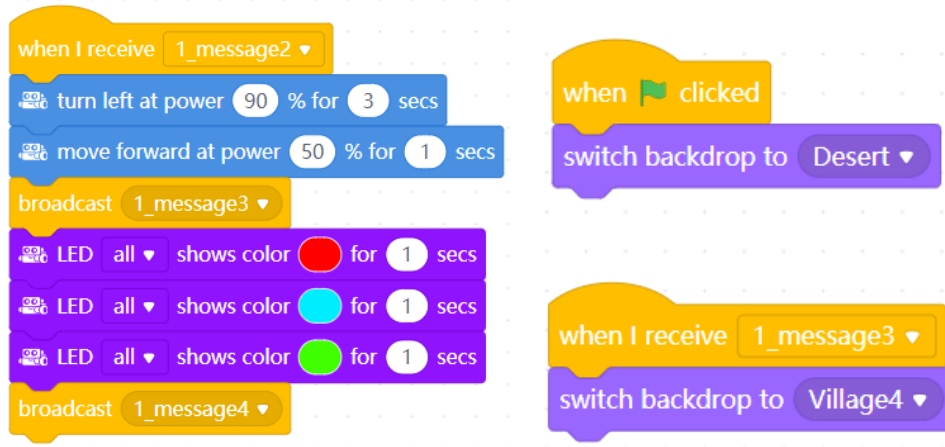
W tym momencie warto wybrać wszystkie tła potrzebne w tej historii i dodać je, wybierając zakładkę Backgrounds (Tła) i klikając w plus w prawym dolnym rogu tła:



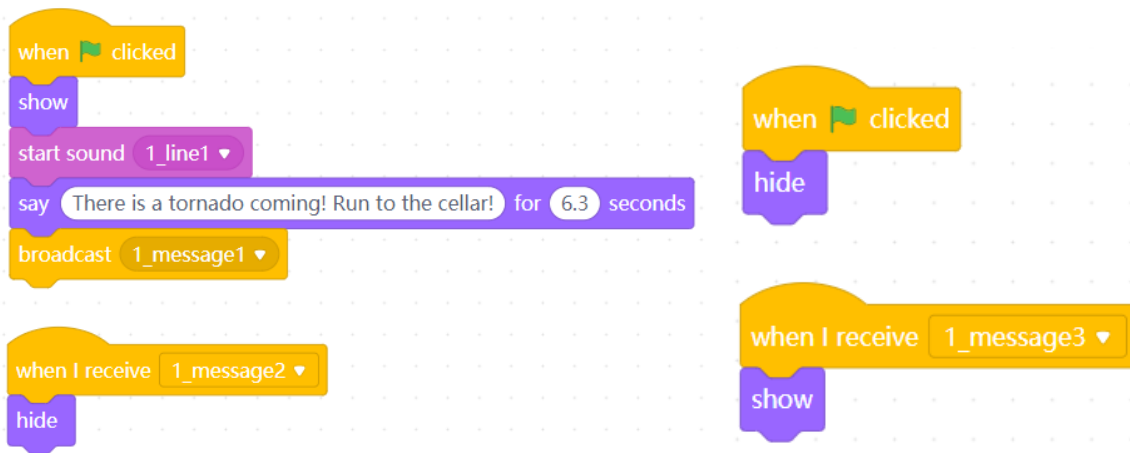
## #SuperKoderzy / Pogromcy języków / Along the Yellow Brick Road ...

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 Munczkinini. Znowu wykorzystają tu komunikaty. Skrypt dla wujka znajduje się po lewej stronie, a dla Munczkinów po prawej:

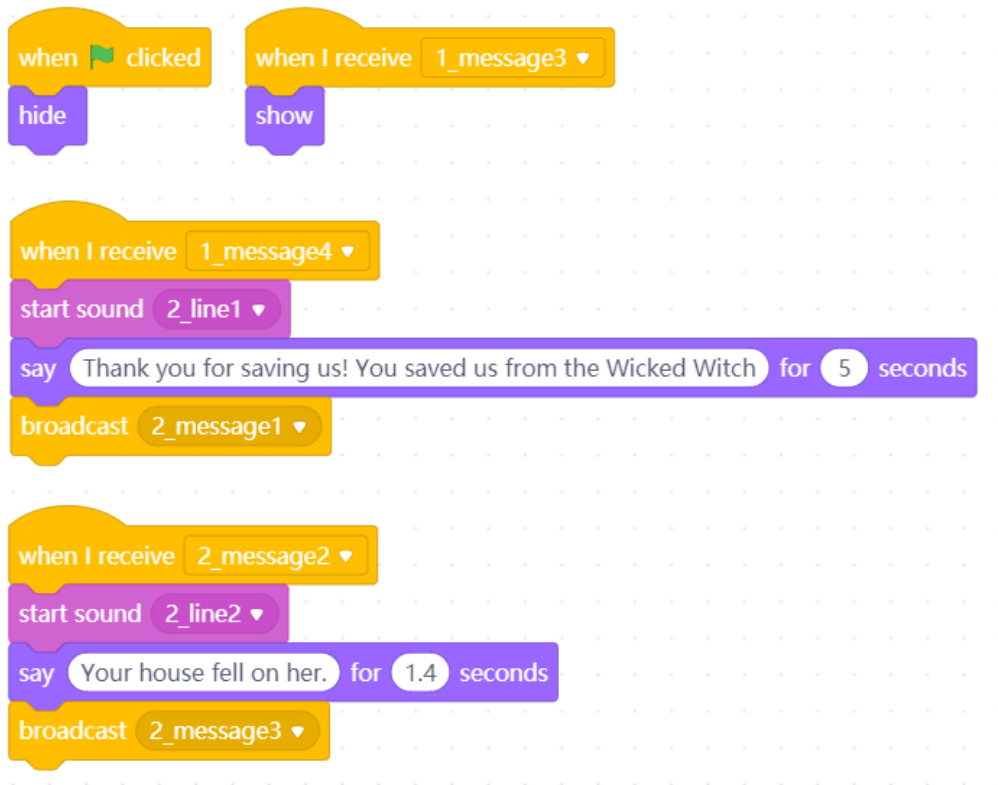


Komunikat 1\_message2 będzie tu końcem dialogu między Dorotką a Wujkiem, natomiast 1\_message4 rozpocznie scenę 2.

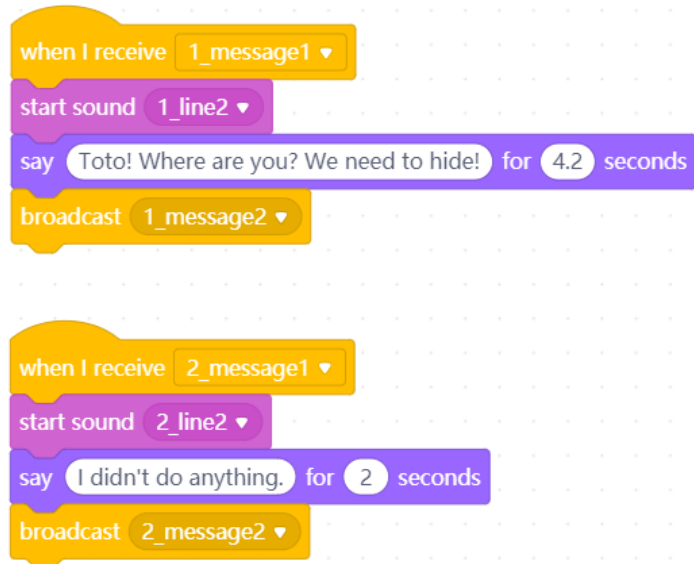
## #SuperKoderzy / Pogromcy języków / Along the Yellow Brick Road ...

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

- duszek Munczkinów:



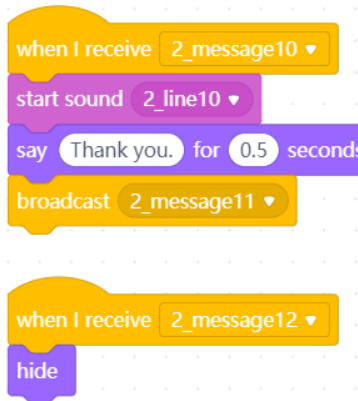
- duszek Dorotki:



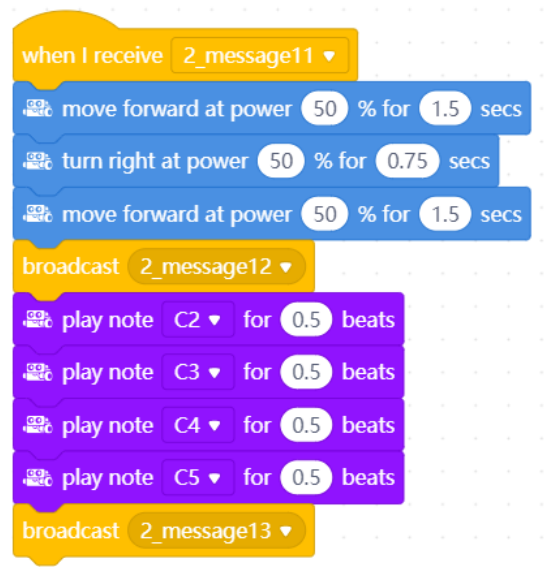
Dalej dialog będzie przebiegał w podobny sposób, według schematu: odbiór komunikatu z poprzedniej linijki drugiego duszka -> dźwięk -> obraz -> nadanie komunikatu dla następnej linijki pierwszego duszka.

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

