

Pogromcy języków

Autorki: Joanna Płatkowska-Nęcka, Karolina Czerwińska, Katarzyna Chynowska-Skraboń

Lekcja 7:

Les grands vainqueurs des Oscars dans la catégorie „le meilleur montage”, sont.... – tworzymy multimedialny projekt

Ostatnie z zajęć, podczas których uczennice i uczniowie tworzą multimedialny projekt. Na tych zajęciach dzieci 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/Nauczycielka krótko omawia z uczniami ich dotychczasowe postępy. Pokazuje im listę kontrolną, zawierającą kryteria sukcesu wykonania projektu (Załącznik nr 1). Jasno określone kryteria sukcesu pozwalają uczniom i uczennicom efektywniej wykonać zadanie.

	✓ ou ✗
Toutes les scènes ont-elles bien été incluses ? Czy wszystkie sceny były uwzględnione?	
Les dialogues étaient-ils fluides ? Czy dialogi przebiegały płynnie?	
Les scènes ont-elles été connectées de manière transparente ? Czy sceny były połączone w płynny sposób?	
Les scènes ont-elles été connectées de manière attrayante ? Czy sceny były połączone w efektowny sposób?	
La carte était-elle réfléchie, soignée et attrayante ? Czy mapa była przemyślana, staranna i atrakcyjna?	
Les scènes à l'écran étaient-elles bien intéressantes? 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 mBota – może on wyemitować jakiś dźwięk, zaświecić sekwencję na diodach, zawirować. Efekty te były omawiane podczas lekcji nr 2.

Podczas realizacji projektu uczniowie mogą napotkać na następujące momenty, kiedy będą potrzebowali podpowiedzi:

1. Mikołajek biegnący w scenie nr 7

- duszek Mikołajka



W miejsce „lorsque vous cliquez sur” docelowo wstawimy odpowiedni „message” zgodnie z kolejnością programowania poprzedniej sceny.

Grupy bardziej zaawansowane mogą opcjonalnie dorzucić np. nietoperza przelatującego nad Mikołajkiem – również np. w scenie nr 7

2. Nietoperz przelatujący nad głową Mikołajka w scenie nr 7 (gdy zapada noc).

3. Podsumowanie i ewaluacja

Uczniowie zapisują swoje projekty, tworzą także kopie zapasowe.

Uczniowie podsumowują swoje postępy. Omawiają, który z momentów 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

	✓ ou ✗
Toutes les scènes ont-elles bien été incluses ? Czy wszystkie sceny były uwzględnione?	
Les dialogues étaient-ils fluides ? Czy dialogi przebiegały płynnie?	
Les scènes ont-elles été connectées de manière transparente ? Czy sceny były połączone w płynny sposób?	
Les scènes ont-elles été connectées de manière attrayante ? Czy sceny były połączone w efektowny sposób?	
La carte était-elle réfléchie, soignée et attrayante ? Czy mapa była przemyślana, staranna i atrakcyjna?	
Les scènes à l'écran étaient-elles bien intéressantes? Czy sceny na ekranie były interesujące?	