

# Pogromcy języków

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

## Lekcja 8:

# La grande première! Premiera na czerwonym dywanie – 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 jakie trudności napotkał,
- określić, w jaki sposób pokonał te trudności,
- 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:

1. 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/autorkom. Dzieci 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 kolejno 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 oraz do tego, czego się nauczyli dzięki zadaniu, opowiadają o napotkanych trudnościach i sposobach radzenia sobie z nimi. Dodatkowo mogą podzielić się swoimi pomysłami na usprawnienie 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

