

Odkrywcy świata

Zespół autorski: Anna Romańska, Marcin Piotrowicz

Lekcja 10:

Wiatr, kierunki świata, temperatura i Scratch – tworzymy prezentację

Zajęcia podsumowujące dotychczasową pracę, utrwalające wiadomości dotyczące tematów wiatru, słońca, temperatury i programowania.

Uwaga! Zajęcia wymagają prowadzenia długoterminowych obserwacji.

Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- tworzyć samodzielne sceny oraz duszki w Scratchu,
- dokonywać płynnych przejść między scenami, tłami, duszkami,
- importować sceny i duszki ze zremiksowanych projektów w Scratch,
- używać instrukcji warunkowej oraz pętli, tworzyć zmienne
- posługiwać się pojęciami związanymi z wiatrem, Słońcem i temperaturą oraz poprawnie ich używać,
- rozumieć wagę praw autorskich oraz zasady publikacji wizerunku kolegów i koleżanek w Internecie
- znać alternatywne sposoby tworzenia prezentacji.

Materiały pomocnicze:

- materiały stworzone w Scratch przez uczniów podczas zajęć wprowadzających do programowania w Scratch
- pliki pomocy oraz instrukcje graficzne dostępne na stronie: scltch.mit.edu lub w wersji offline programu
- program do tworzenia prezentacji dostępny w szkole
- program Prezi (dostępny na stronie: www.prezi.com)
- pen-drive

Czas na realizację zajęć: 45 min.

Metody pracy:

- pogadanka
- praca z komputerem
- praca zespołowa

Pojęcia

kluczowe:

- instrukcja warunkowa → prezentacja → animacja
- prawa autorskie

Treści programowe (związek z podstawą programową)

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych –

II etap edukacyjny – klasy IV-VIII. Treści szczegółowe: Informatyka klasy IV – VI

- II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
 - 3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:
 - d) tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów;
 - 4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).



Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy – 5 min

Nauczyciel informuje uczniów/uczennice, że są to ostatnie zajęcia w ramach ścieżki Odkrywcy świata. Pyta, jak uczniowie/uczennice oceniają ten czas, czego się dowiedzieli, co było trudne, co było ciekawe i czym chcieliby się pochwalić? W zależności od specyfiki grupy nauczyciel decyduje na jak duże grupy podzielić uczniów.

2. Część zasadnicza – 35 min

Prezentacja ma stanowić formę relacji klasy/grupy z przeprowadzenia całej ścieżki edukacyjnej. Pozostaje tu duża dowolność, zarówno dla nauczyciela, jak i uczniów/uczennic. Warto, by w prezentacji zawarły się następujące elementy:

- kim jesteśmy?
- co badaliśmy i jak?
- czego się dowiedzieliśmy?
- co było ciekawe, może zabawne?

Do prezentacji wykorzystajcie zdjęcia, filmy – relacje z Waszej pracy, notatki, zrzuty ekranu, fragmenty kodu programów. Zamieście linki do filmów. Możecie umieścić też adresy stron do udostępnionych projektów w Scratchu. Warto stworzyć grupę (studio) w Scratchu, do której uczniowie się zapiszą.

Wasza prezentacja może być również grą lub animacją.

Wyobraźcie sobie jej kolejne etapy: pierwsza scena to Wy (każdy jest duszkiem), po naciśnięciu któregoś duszka – pojawiają się informacje o Waszym projekcie. W następnej scenie pojawi się jedna z Waszych gier – jeżeli użytkownik zdobędzie kilka punktów, to dowie się, które pytanie w quizie z zajęć 7 było najtrudniejsze, itd.

Jeżeli chcecie, możecie użyć standardowego pakietu biurowego, w którym dostępny jest program do tworzenia prezentacji. Przy tej okazji można jednak spróbować czegoś nowego, np. Prezi. Szkoły mogą korzystać z rozszerzonej darmowej wersji, dostępnej na stronie: <https://prezi.com/signup/edu/en-joy/>. Warunkiem jest wpisanie adresu mailowego z domeną "...edu...", np.: marcin@szkolabest.edu.pl. W innym wypadku można użyć zupełnie darmowej wersji: <https://prezi.com/pricing/>. Obsługa jest bardzo intuicyjna, a podstawowe zagadnienia wyjaśniają filmiki dostępne na stronie:

<https://prezi.com/support/search/?q=Animation>.

3. Podsumowanie i ewaluacja – 5 min

Nauczyciel sprawdza postęp pracy uczniów/uczennic. Pyta, co było ciekawe w tym zadaniu, a co można by zmienić na przyszłość. Pyta, czy dzieci są zadowolone ze swojej pracy. Zachęca do obejrzenia prezentacji innych szkół.

Uwagi/alternatywy:

Brak.