

# Pogromcy języków

**Autorki:** Joanna Płatkowska-Nęcka, Karolina Czerwińska, Claudia Bartholemy

## Lekcja 7:

# Do Oscara za Najlepszy Montaż nominowani są..., czyli tworzymy 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 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:

1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:
  1. 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 krótko omawia z uczniami ich postępy do tej pory. Pokazuje im listę kontrolną, zawierającą kryteria sukcesu wykonania tego projektu (Załącznik nr 1). Jasno określone kryteria sukcesu pozwalają uczniom efektywniej wykonać zadanie.

	✓ / ✗
Wurden alle Szenen berücksichtigt? Czy wszystkie sceny były uwzględnione?	
Waren die Dialoge fließend? Czy dialogi przebiegały płynnie?	
Wurden die Szenen fließend miteinander verbunden? Czy sceny były połączone w płynny sposób?	
Waren die Szenen effektiv miteinander verbunden? Czy sceny były połączone w efektowny sposób?	
War die Karte durchdacht, sorgfältig erstellt und ansprechend? Czy mapa była przemyślana, staranna i atrakcyjna?	
Waren die Szenen auf dem Bildschirm interessant? 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 mBota2 - może on wyemitować jakiś dźwięk, zaświecić sekwencję świetlną na diodach, zawirować. Efekty te były omawiane podczas lekcji nr 2.

### 3. Podsumowanie i ewaluacja

Uczniowie zapisują swoje projekty, tworzą także kopie zapasowe.

Uczniowie podsumowują swoje postępy. Omawiają, który z fragmentów 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

	✓ / ✗
Wurden alle Szenen berücksichtigt? Czy wszystkie sceny były uwzględnione?	
Waren die Dialoge fließend? Czy dialogi przebiegały płynnie?	
Wurden die Szenen fließend miteinander verbunden? Czy sceny były połączone w płynny sposób?	
Waren die Szenen effektiv miteinander verbunden? Czy sceny były połączone w efektowny sposób?	
War die Karte durchdacht, sorgfältig erstellt und ansprechend? Czy mapa była przemyślana, staranna i atrakcyjna?	
Waren die Szenen auf dem Bildschirm interessant? Czy sceny na ekranie były interesujące?	