

Mariola Chmielewska

Scenariusz lekcji edukacja informatyczna

zgodny z programem nauczania podręcznika „Elementarz odkrywców”

KLASA: II b

TEMAT LEKCJI: Kot matematyk – mówi, pisze liczy – działania matematyczne z wykorzystaniem programu Scratch.

CZAS REALIZACJI: 1 godzina lekcyjna.

ELEMENTY PODSTAWY PROGRAMOWEJ REALIZOWANE NA LEKCJI:

- wykorzystuje bloki: powiedz i pomyśl w programie Scratch VII.2.1, VII.3.1,
- rozwiązuje zadania matematyczne za pomocą programu Scratch VII.2.1, VII.3.1.

CEL GŁÓWNY:

- uczeń potrafi stworzyć prosty program z wykorzystaniem bloku powiedz oraz obliczeń matematycznych za pomocą programu Scratch.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- zna podstawowe elementy interfejsu programu Scratch,
- potrafi łączyć ze sobą bloki, tworząc skrypt,
- potrafi zmienić duszka i ustawić tło sceny,
- wykorzystuje bloki: powiedz i pomyśl,
- potrafi zmieść tekst w bloku powiedz i pomyśl,
- rozwiązuje proste zadania matematyczne z użyciem programu Scratch,
- potrafi współpracować w grupie

METODY I FORMY PRACY:

- pokaz,
- słowna (pogadanka),
- ćwiczeniowa (praca na komputerze),
- praca indywidualna,
- praca zbiorowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- telewizor multimedialny, komputer

- karta pracy z zadaniem,
- program Scratch
- podręcznik „Elementarz odkrywców – Informatyka klasa 2”, wydawnictwo: Nowa Era.

PRZEBIEG LEKCJI:

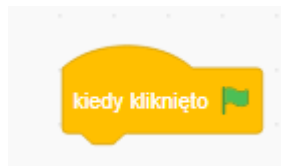
1. Czynności organizacyjne (sprawdzenie listy obecności, zapisanie tematu lekcji w dzienniku, itp.).

2. Praca z komputerem.

- Dzieci logują się do komputerów i uruchamiają program Scratch. Nauczyciel przypomina wspólnie z uczniami o czym mówiliśmy na ostatniej lekcji.
- Nauczyciel mówi dzieciom, że na dzisiejszej lekcji będziemy musieli odpowiednio zaprogramować duszka, aby coś powiedział. Prezentuje dzieciom bloki z grupy wygląd:



- Wspólnie z uczniami sprawdza, czym się od siebie różnią powyższe bloki. Wyjaśnia w jaki sposób zmienić tekst i czas w poleceniu.
- Uczniowie wykonują ćwiczenie 2 str. 22 (podręcznik - Elementarz odkrywców) Napisz program, w którym kot się przedstawi (uczniowie mogą wymyśleć imię dla kota np. *Cześć, jestem Filemon.* Uczniowie wstawiają dowolne tło sceny. Nauczyciel przypomina uczniom, że skrypt zaczynamy od bloku:



- Uczniowie wykonują ćwiczenie 3 str. 22 (podręcznik - Elementarz odkrywców) Napisz program, w którym kot powie wierszyk:

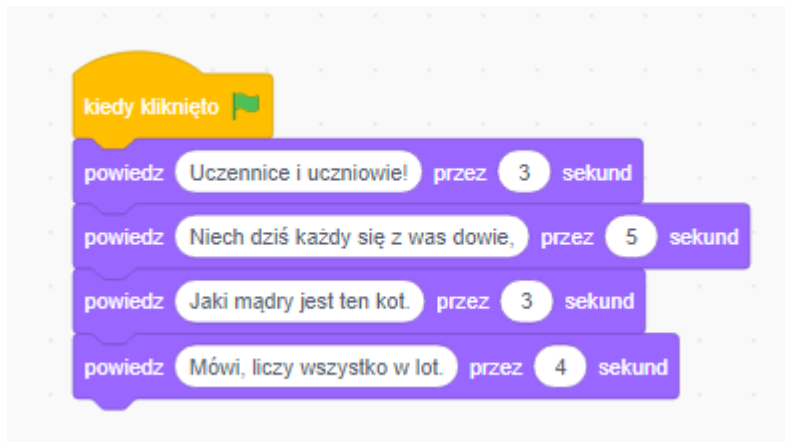
Uczennice i uczniowie!

Niech dziś każdy się z was dowie,

Jaki mądry jest ten kot.

Mówi, liczy wszystko w lot.

Nauczyciel zwraca uwagę uczniom, aby każdy wers wierszyka był zapisany w oddzielnym bloku. Dwie uczennice: Justyna Zaleska i Natalia Zaleska piszą tylko dwa środkowe wersy wierszyka.



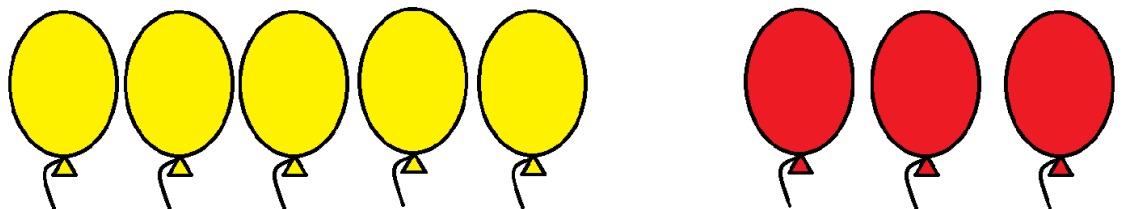
- Nauczyciel mówi uczniom, że Scratch nie tylko mówi, ale również liczy. Z zakładki *Wyrażenia* wskazuje blok zawierający dodawanie:



- Uczniowie rozwiązują poniższe zadanie z karty pracy:

Zadanie.

Mam 5 żółtych balonów i 3 czerwone. Ile balonów mam razem?



Nauczyciel zapisuje działanie pod rysunkiem:

$$5+3 = 8$$

Przedstawia rozwiązanie zadania w programie Scratch:



3. Ocena pracy uczniów.

4. Podsumowanie lekcji.

Nauczyciel wspólnie z uczniami przypomina poznane podczas zajęć wiadomości.

5. Zakończenie lekcji i pożegnanie uczniów.