



**Fundusze Europejskie**  
Wiedza Edukacja Rozwój



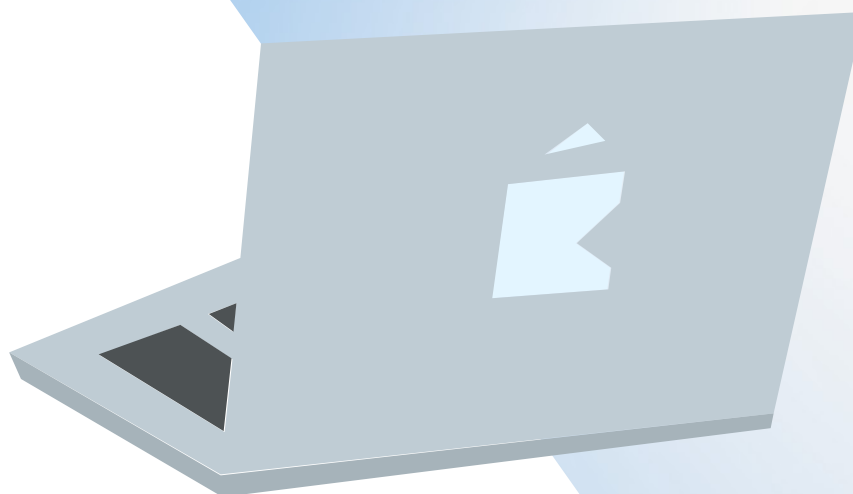
**Rzeczpospolita  
Polska**

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz Społeczny



# Tworzymy projekt w aplikacji ScratchJr

Informatyka, klasa II



**Ogólnopolski  
Operator  
Oświaty**



**Galileo**



## **Przedmiot: Informatyka**

### **Klasa 2**

### **Prowadzący: Katarzyna Jackowska**

### **Temat: Tworzymy projekt w aplikacji ScratchJr**

#### **Cele:**

##### **Główny:**

Uczeń programuje interaktywną opowieść o swojej szkole.

##### **Szczegółowe:**

Uczeń:

- samodzielnie porusza się po aplikacji ScratchJr, zmienia i dodaje duszka, edytuje tło, wskazuje miejsce, w którym układa skrypt,
- samodzielnie tworzy prosty skrypt związany z ruchem duszka,
- samodzielnie dodaje tekst do wyświetlania przez duszka, z pomocą nauczyciela tworzy animację ze zmieniającym się tłem.

#### **Metody:**

- asymilacji wiedzy: pogadanka, wykład
- praktyczne: ćwiczebne, realizacji zadań wytwórczych

#### **Pomoce dydaktyczne:**

- komputery lub tablety
- aplikacja ScratchJr

## Podstawa programowa

### Treści nauczania – wymagania szczegółowe

#### I. Edukacja polonistyczna.

##### 1. Osiągnięcia w zakresie słuchania. Uczeń:

- 1) słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie;
- 2) wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku zrozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi (...)

#### II. Edukacja matematyczna.

##### 1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia stosunków przestrzennych i cech wielkościowych.

###### Uczeń:

- 1) określa i prezentuje wzajemne położenie przedmiotów na płaszczyźnie i w przestrzeni; określa i prezentuje kierunek ruchu przedmiotów oraz osób; określa położenie przedmiotu na prawo/na lewo od osoby widzianej z przodu (także przedstawionej na fotografii czy obrazku);

##### 2. Osiągnięcia w zakresie rozumienia liczb i ich własności. Uczeń:

- 1) liczy (w przód i wstecz) od podanej liczby po 1, po 2, po 10 itp.; (...)

#### V. Edukacja plastyczna

(...)

##### 2. Osiągnięcia w zakresie działalności ekspresji twórczej. Uczeń: (...)

- 8) ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem i muzyką; korzysta z narzędzi multimedialnych;

#### VII. Edukacja informatyczna.

(...)

##### 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

- 1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego; (...)

- 3) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.

##### 3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:

- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; (...)

4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:

1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; (...)

5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;

2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;”

zgodne z podstawą programową z 2017 r.

### **Przebieg zajęć:**

#### **Etap wstępny:**

1. Powitanie uczniów.
2. Sprawdzenie listy obecności.

#### **Etap główny:**

3. Wprowadzenie do zajęć.

1) Podanie celów lekcji:

Na dzisiejszej lekcji:

- zaprogramujecie wirtualną wycieczkę po szkole,
- nauczycie poruszać się samodzielnie po aplikacji ScratchJr ,
- zmieniać i dodawać duszka,
- edytować tło,
- wskazywać miejsce, w którym układacie skrypt
- samodzielnie tworzyć prosty skrypt związany z ruchem duszka,
- samodzielnie dodawać tekst do wyświetlania przez duszka,
- z pomocą nauczyciela tworzyć animację ze zmieniającym się tłem.

2) Zapoznanie uczniów z kodeksem kodera, np.

- nie wychodzimy z aplikacji ScratchJr bez pozwolenia nauczyciela;
- pomyśl, zanim klikniesz, samodzielne próby kombinowania są super, ale klikanie we wszystko, co widzimy, nie przyniesie dobrych rezultatów;
- pracujemy w ciszy.

3) Zapoznanie uczniów z aplikacją ScratchJr. Wyjaśnienie na czym polega działanie aplikacji.

- N: ScratchJr to prosta i intuicyjna w obsłudze aplikacja do programowania. Pozwala na tworzenie



prostyh gier oraz animacji. Dzisiaj zaprogramujemy wirtualny przewodnik po szkole. Nauczyciel objaśnia uczniom kolejne symbole w bibliotece symboli aplikacji ScratchJr. Nauczyciel podaje zadanie:

- Stwórz wirtualny przewodnik po szkole.  
a) Najpierw wybieramy tło sceny 1. Może to być sala lekcyjna.  
- Korzystając z odpowiednich funkcji duszek wita się z uczniami.  
- np. „Cześć, jestem Ala. Jak masz na imię?”  
- „Czy chcesz, żebym pokazała ci moją szkołę?”  
- „Chodźmy!”  
- Duszek zaprasza dzieci do odwiedzenia szkoły  
- Idzie w prawo i płynnie przechodzi do biblioteki- biblioteka będzie tłem kolejnej sceny.  
Powstaje skrypt.

b) Następnie przechodzimy do kolejnej sceny.  
Aby ją dodać klikamy odpowiedni przycisk. Wyszukujemy scenę- bibliotekę. Kiedy zaznaczymy scenę numer 1, w czerwonej zakładce pojawi się klocek czerwony, który kończy skrypt dla danej sceny i przenosi do kolejnej.  
c) Kolejną sceną może być np. sala gimnastyczna. Tutaj duszek wykonuje ćwiczenia gimnastyczne np. podskoki i żegna się z dziećmi.  
- np. „Do zobaczenia”.

#### **Etap końcowy:**

N: Czego się dzisiaj nauczyliśmy?

U: Zaprogramowaliśmy przewodnik po szkole.

Lub

U: Odbyliśmy wycieczkę po wirtualnej szkole, itp.

1. Ocena pracy uczniów.

#### **Podsumowanie:**

1. Zakończenie zajęć.

#### **Literatura:**

1. Podstawa programowa kształcenia ogólnego - I etap edukacyjny: klasy I-III - edukacja wczesnoszkolna.
2. Oficjalny ScratchJr podręcznik - Marina Umaschi-Bers, Mitchel Resnick