

# Scenariusz zajęć: *Scratch powiedział/Scratch says*

## Transformacja cyfrowa z eTwinning

**Autorka: Anna Wilczyńska**

### ZAJĘCIA W WERSJI STACJONARNEJ

**Czas trwania zajęć:** 1 x 30 minut, scenariusz podzielony jest na aktywności, które można jeszcze dodatkowo rozbić na mniejsze jednostki

**Grupa docelowa:** 6-latki

**Potrzebne materiały:**

- wydrukowane bloki ScratchJr: [13-01-2015-ScratchJR-Block-Matrix](#),
- tablet, komputer, tablica multimedialna

**Cele:**

- poznawanie i utrwalenie w zabawach komend z bloków ScratchJr,
- rozpoznawanie i nazywanie kolorów,

**Wykorzystane narzędzia TIK:**

- Scratch Junior:
- na tablet: [ScratchJr on the App Store \(apple.com\)](#), [ScratchJr – Aplikacje w Google Play](#), [ScratchJr:Amazon.com:Appstore for Android](#)
- na PC: [Scratch JR for Desktop | Open Source Community Port \(jfo8000.github.io\)](#)
- Wakelet

Aktywności Unplugged

Kodując w programie ScratchJr, dzieci uczą się tworzyć i wyrażać siebie za pomocą komputera, a nie tylko wchodzić z nim w interakcje. W trakcie tego procesu dzieci uczą się rozwiązywać problemy i projektować działania, a także rozwijają umiejętności sekwencjonowania, które są podstawą późniejszych sukcesów w nauce. Używają również umiejętności matematycznych i językowych, wspierając rozwój umiejętności liczenia i czytania we wczesnym dzieciństwie. Dzięki ScratchJr dzieci nie tylko uczą się kodować, ale także kodują, aby się uczyć.

**Przebieg:**

1. Spróbuj z dziećmi stworzyć proste instrukcje obrazkowe lub słowne, np. mycia zębów, nakrywania do stołu itp., itd. pokaż dzieciom, że tworzenie instrukcji w odpowiedniej kolejności jest potrzebne zarówno człowiekowi, jak i komputerowi.



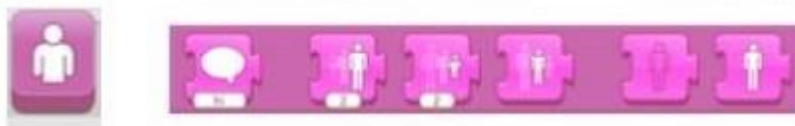
2. Wprowadzamy bloki programu ScratchJr dla dzieci z serią ćwiczeń bez ekranu. Powiedz dzieciom, że będziemy kompletować 6 kolorowych szufladek, z których wyciągniemy różne obrazki i każdy z nich będzie miał jakieś zadanie do wykonania. Przy okazji możesz utrwalić kolory w języku polskim i angielskim (żółty, niebieski, fioletowy, zielony, pomarańczowy, czerwony). Wybór bloczków dostosuj do wieku, potrzeb i możliwości dzieci.
  - Zaczniemy od bloczków początkowych, które są żółte i, jak wielka litera w zdaniu, rozpoczynają tworzenie skryptów. Na uwagę zasługuje zielona flaga startu, która będzie zazwyczaj rozpoczynała nasze projekty.
  - Zrób wyścigi i poproś dziecko, aby podnosiło bloczek startu i rozpoczynało zabawę. Możesz również wykorzystać bloczek *rozpocznij od dotknięcia* i wówczas, dziecko rozpoczyna aktywność po dotknięciu.



3. Jako utrwalenie identyfikacji bloków kodowania ScratchJr, zagraj z dziećmi w znaną grę *Scratch powiedział* lub w angielską wersję *Scratch says...* – na początku nauczyciel podnosi bloki i wydaje komendy, później dzieci mogą same próbować komend.
4. Następnie wprowadź kolejne bloki:
  - niebieskie, które odpowiadają za ruch: poproś, aby dzieci poruszały się po sali patrząc na podnoszony przez nauczyciela bloczek, dopasuj możliwości w poruszaniu się do umiejętności dzieci. Zwróć uwagę, że w bloczkach pojawiają się białe pola, w których można wpisać liczbę, co będzie świetnym wprowadzeniem do tematu powtórzeń,



- fioletowe, które odpowiadają za wygląd, niech dzieci decydują, czy ich postać coś powie, pojawi się lub zniknie, będzie duża czy mała, możesz wykorzystać elementy małego świata (małe figurki) lub zaprogramuj dziecko,



- zielone, które odpowiadają za dźwięk,



- pomarańczowe, które odpowiadają za kontrolę,



- czerwone, które są blokami końcowymi i jak kropka na końcu zdania, zamykają skrypt.



- Otwórz program ScratchJr na tabletach, PC lub tablicy. Poproś, aby dzieci intuicyjnie eksplorowały działanie programu, eksperymentowały, uczyły się pracy z programem poprzez swobodne doświadczanie. Wystarczy, że dzieci będą wyciągały pojedyncze bloki i, klikając na nie, sprawdzały, co się stanie. Nauczyciel pokazuje dzieciom gdzie mieszkają duszki, jak można je edytować, czym jest scena i jak zmienić tło. Powiedz dzieciom, że zabawy, podczas, których poznaliśmy kolorowe bloki wykorzystamy teraz w programie.
- Nauczyciel tworzy w edytorze dwa duszki do ewaluacji zajęć: zadowolonego i niezadowolonego. Pyta wychowanków czy podobały im się zajęcia. Jeśli TAK, dziecko dokłada do uśmiechniętego duszka blok: krok w prawo, jeśli NIE wybiera duszka smutnego. Ten duszek który dojdzie dalej oznacza czy zajęcia były atrakcyjne czy też nie.



- Na platformie [Wakalet](#) udostępnij kolekcję poświęconą programowi ScratchJr *Wszystkie grafiki pochodzą z programu ScratchJr, wersja na tablet i komputer.*

## ZAJĘCIA W WERSJI ONLINE

**Czas trwania zajęć:** 1 x 30 minut, scenariusz podzielony jest na aktywności, które można jeszcze dodatkowo rozbić na mniejsze jednostki

**Grupa docelowa:** 6-latki

**Potrzebne materiały:**

- tablet, komputer, tablica multimedialna

**Cele:**

- poznawanie i utrwalenie w zabawach komend z bloków ScratchJr,
- rozpoznawanie i nazywanie kolorów,

**Wykorzystane narzędzia TIK:**

- Platforma Teams
- Scratch Junior:
  - na tablet: [ScratchJr on the App Store \(apple.com\)](https://apple.com), [ScratchJr – Aplikacje w Google Play](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.scratchjr), [ScratchJr:Amazon.com:Appstore for Android](https://www.amazon.com/dp/B075333333)
  - na PC: [Scratch JR for Desktop | Open Source Community Port \(jfo8000.github.io\)](https://github.com/jfo8000/scratchjr)
- [Wakalet](https://www.wakalet.com/)

Łatwy w użyciu interfejs

Dzieci łączą graficzne bloki programowania ScratchJr, aby ich postacie poruszały się, skakały, tańczyły i śpiewały. Mogą modyfikować je w edytorze graficznym, dodawać własne głosy i dźwięki (a nawet wstawiać swoje zdjęcia), a następnie używać bloków programowania, aby ożywić swoje postacie.

**Przebieg zajęć:**

1. Zorganizuj spotkanie na platformie MS Teams, udostępniij ekran, otwórz program ScratchJr i pokaż funkcjonalności programu. Nauczyciel pokazuje na ekranie, gdzie mieszkają duszki, jak można je edytować, czym jest scena i jak zmienić tło.
2. Nauczyciel wskazuje, że nawet włączenie komputera i połączenie się w programie MS Teams jest prostą instrukcją. Zwraca uwagę, że tworzenie instrukcji w odpowiedniej kolejności jest potrzebne zarówno człowiekowi, jak i komputerowi.
3. Nauczyciel wprowadza bloki w programie ScratchJr. Pokazuje dzieciom 6 kolorowych szufladek, z których wyciągniemy różne obrazki i każdy z nich będzie miał jakieś zadanie do wykonania. Przy okazji możesz utrwalić kolory w języku polskim i





angielskim (żółty, niebieski, fioletowy, zielony, pomarańczowy, czerwony). Wybór bloczków dostosuj do wieku, potrzeb i możliwości dzieci.

- Zaczniemy od bloczków początkowych, które są żółte i, jak wielka litera w zdaniu rozpoczynają tworzenie skryptów. Na uwagę zasługuje zielona flaga startu, która będzie zazwyczaj rozpoczynała nasze projekty.



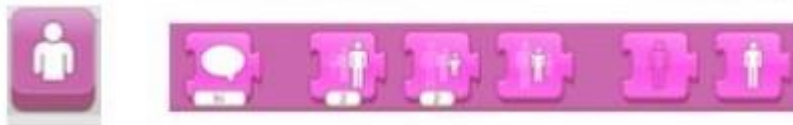
- Jako utrwalenie identyfikacji bloczków kodowania w programie ScratchJr, zagraj z dziećmi w znaną grę „Scratch powiedział” lub w angielską wersję „Scratch says...” – nauczyciel pokazuje bloki na ekranie, a dzieci próbują odgadnąć, co Scratch ma zrobić, następnie nauczyciel klika na blok, aby pokazać, czy dzieci odgadły czynność.

#### 4. Następnie wprowadź kolejne bloki:

- niebieskie, które odpowiadają za ruch. Zwróć uwagę, że w bloczkach pojawiają się białe pola, w których można wpisać liczbę, co będzie świetnym wprowadzeniem do tematu powtórzeń,



- fioletowe, które odpowiadają za wygląd. Niech dzieci decydują, czy ich postać coś powie, pojawi się lub zniknie, będzie duża czy mała,



- zielone, które odpowiadają za dźwięk,



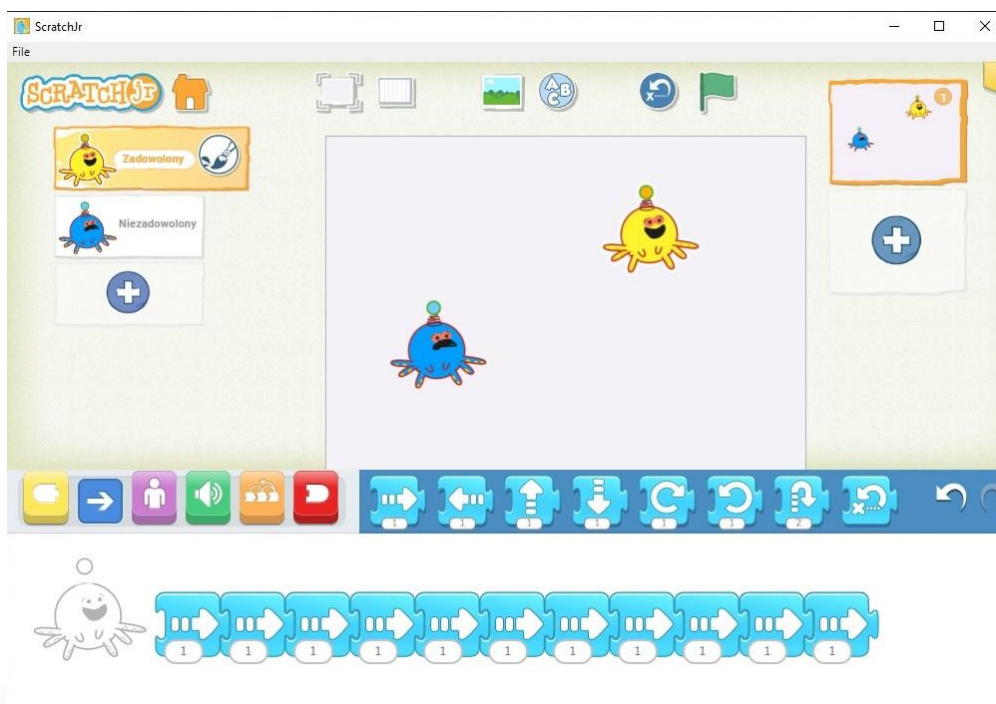
- pomarańczowe, które odpowiadają za kontrolę,



- czerwone, które są blokami końcowymi i jak kropka na końcu zdania, zamykają skrypt.



5. Nauczyciel tworzy w edytorze dwa duszki do ewaluacji zajęć: zadowolonego i niezadowolonego. Pyta wychowanków czy podobały im się zajęcia. Jeśli TAK, dokłada do uśmiechniętego duszka blok: krok w prawo, jeśli NIE wybiera duszka smutnego. Ten duszek który dojdzie dalej oznacza czy zajęcia były atrakcyjne czy też nie.



6. Na platformie [Wakelet](#) udostępnij kolekcję poświęconą programowi ScratchJr  
*Wszystkie grafiki pochodzą z programu ScratchJr, wersja na tablet i komputer.*