



MOJA GRA | MARZENA KOMPUTEROWA | KĘDRA

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania edukacji wczesnoszkolnej w szkole podstawowej

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty.

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – Agnieszka Karczewska-Gzik
Recenzja merytoryczna – dr Anna Kienig
dr hab. Małgorzata Głowska-Sołdatow
Agnieszka Ratajczak-Mucharska
dr Beata Rola

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019
Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Tytuł lekcji

Moja gra komputerowa

Cele

Uczeń:

- potrafi samodzielnie pracować z aplikacją,
- potrafi samodzielnie przygotować i wygenerować własną grę komputerową,
- rozwija wytrwałość, dokładność i pracowitość, wyobraźnię,
- rozwija poprzez zabawę umiejętność tworzenia prostych gier komputerowych,
- poznaje tajniki wizualnego programowania,
- potrafi pracować w zespole.

Metody pracy (wg Okonia)

pogadanka, opowiadanie, pokaz, ćwiczeniowa.

Formy pracy

a. indywidualna, b. grupowa, c. zbiorowa.

Środki dydaktyczne

tablica multimedialna, tablety, aplikacja do odczytywania kodów QR, aplikacja Tynker (dostępna na Androida i iOS).

Opis przebiegu zajęć

1. Rozmowa z dziećmi nt. gier komputerowych (zalety, wady).
2. Na tablicy multimedialnej nauczyciel przedstawia program i omawia jego podstawowe funkcje. Przedstawia prostą grę.
3. Rozmowa o tym, w jaki sposób można stworzyć podobną grę.
4. Dzieci podchodzą do tablicy, czytują kod QR z linkiem do aplikacji. Ich zadaniem jest zaprojektowanie własnej gry.
5. Prezentacja wyników i podsumowanie zajęć.

Komentarz metodyczny

Ważne, aby dzieci zrozumiały i potrafiły rozwiązywać działania, które rozwijają umiejętność orientacji przestrzennej, koordynacji wzrokowo-ruchowej, kreatywność, percepcję wzrokową. Uczniowie poprzez zabawę poznają zasady pisania programów. Pracując z uczniem ze SPE, należy dostosowywać metody, formy pracy i środki dydaktyczne do stylu uczenia się ucznia. Oceniając ucznia, nauczyciel powinien zwrócić uwagę na nagradzanie najmniejszych sukcesów, stosować zasady stopniowania trudności w celu umożliwienia mu uzyskania pozytywnej oceny. Nagradzać należy nie tylko za efekty pracy, ale również za włożony wysiłek.