



**GRY EDUKACYJNE,  
NAUKA KODOWANIA  
PRZEZ ZABAWĘ**

**MARZENA  
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](http://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

Gry edukacyjne, nauka kodowania przez zabawę

## Cele

Uczeń:

- wykonuje proste zadania, kodując poprzez zabawę,
- pracuje w zespole.

## Metody pracy (wg Okonia)

pogadanka, opowiadanie, pokaz, ćwiczeniowa.

## Formy pracy

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

## Środki dydaktyczne

tablica multimedialna, tablety, gry Blockly Games, kod QR z linkiem do gry.

## Opis przebiegu zajęć

1. Rozmowa z dziećmi nt. „Dlaczego powinniśmy umieć dobrze liczyć?”.
2. Na tablicy multimedialnej nauczyciel przedstawia program i wyjaśnia zasady działania.
3. Dzieci podchodzą do tablicy, sczytują kod QR z ukrytym linkiem do gry. Wspólnie rozwiązują 2 pierwsze poziomy na tablicy multimedialnej.
4. Dzieci podchodzą do tablicy, sczytują kod QR z ukrytym linkiem do gry. Praca w grupach. Dzieci w małych 2–3-osobowych zespołach rozwiązują poszczególne poziomy gry.
5. Praca indywidualna. Dzieci podchodzą do tablicy, sczytują kod QR z ukrytym linkiem do gry. Samodzielnie kodują grę.
6. Prezentacja wyników (ułożonej gry) i podsumowanie zajęć.

## Komentarz metodyczny

Ważne, aby dzieci zrozumiały zasady łączenia kształtów Blockly, tworzenia pętli i warunków. Pracując z uczniem ze SPE, należy monitorować i sprawdzać skuteczność podjętych działań. Należy też stosować wiele ćwiczeń i powtórzeń w celu utrwalenia wiedzy i zautomatyzowania czynności.