

## Przykład dobrej praktyki

### Scenariusz lekcji informatyki w klasie 1

### "Uczmy się programować. Scottie Go!"

#### Cel ogólny:

Kształtowanie umiejętności programowania w aplikacji Scottie Go!

#### Cele operacyjne:

Uczeń:

- poznaje aplikację Scottie Go!
- rozwija umiejętności programowania w tym środowisku,
- programuje pojedyncze polecenia i sekwencje sterując obiektem na ekranie komputera,
- posiada wiedzę z zakresu kluczowych pojęć programowania,
- rozwija umiejętności współpracy.

Metody nauczania:

- pogadanka z pokazem,
- ćwiczenia praktyczne z aplikacją,
- ćwiczenia interaktywne.

Formy pracy:

- zbiorowa i w parach.

Środki dydaktyczne:

- zestawy komputerowe z oprogramowaniem Scottie Go!
- zestawy kamer internetowych,
- zestawy gier planszowo-mobilnych,
- tablica interaktywna.



Krótki opis lekcji:

Nauczyciel z pomocą komputera i tablicy interaktywnej uruchamia i omawia grę Scottie Go!. Uczniowie dobierają się w pary i zajmują stanowiska komputerowe. Uruchamiają grę z pomocą nauczyciela. Logują się do gry wprowadzając nazwę użytkownika.

Rozpoczynają grę. Nauczyciel przypomina o porządku przy korzystaniu z zestawu klocków do gry.



Jest rok 2030. Pojazd Scottiego uległ awarii i przymusowo ląduje na naszej planecie. Kosmita musi zdobyć części zamienne do pojazdu, by kontynuować podróż. Robi to poruszając się po kolejnych poziomach gry i wypełniając zadania, ale to Ty programuje jego ruchy, a w dalszych częściach gry także ruchy innych postaci oraz włączanie i wyłączanie maszyn.

Na początku jest łatwo. Poziom trudności rośnie z każdym zadaniem, ale nie zrażaj się na pewno będzie ciekawie, zapraszam do zabawy.

Sprawdź, czy masz wszystkie potrzebne elementy do gry:  
komputer z kamerą, planszę, pudełko z kafelkami.

Uruchom program z ikony.



Wpisz swoje imię, aby zalogować się do gry.

Rozpocznij grę zgodnie z podpowiedzią na ekranie.



Ułóż odpowiedni program z wybranych klocków, a za pomocą kamery "sczytaj" program z planszy do komputera.

Przeprowadź Scottiego do wskazanego miejsca.



Pamiętaj. Do każdego poziomu gry jest odpowiednia instrukcja.

