Scenariusz lekcji edukacji informatycznej w kl. III z wykorzystaniem innowacyjnych metod: Scratch

*Iwona Przeździak*

**Temat: Tworzenie animacji duszków( liter) w programu** **Scratch.**

*Cele – przewidywane osiągnięcia ucznia*

*-* zna różnice między blokiem Idź do…. a blokiem leć do…

- potrafi dokładnie sterować animacją- punktem startu i punktem docelowym

- potrafi nałożyć efekty zmiany koloru na duszku

**Przebieg lekcji:**

1.Podanie tematu oraz celów lekcji w języku ucznia.

2. Przypomnienie podstawowych wiadomości o programie Scratch.

3. Praca w programie Scratch.

Nauczyciel demonstruje uczniom:

- jak usunąć duszka,

- jak wstawić litery z biblioteki duszków,

- jak ustawić punkt startowy animacji ( blok **Idź do**… -po ustawieniu duszka na wybraną pozycję ),

- jak ustawić punkt docelowy ( przestawić duszka w docelowe miejsce animacji, użyć bloku **leć przez**..)

4.Wykonanie animacji przez uczniów na swoich komputerach.

- usunięcie kota,

- wybierają z biblioteki duszków litery swojego imienia, każdą literę wstawiają jako osobnego duszka,

- wybierają miejsce, z którego ma zaczynać się ruch duszka i ustawiają tam pierwszą literę,

- łączą bloki **kiedy kliknięty** i **idź do**…,

- przestawiają literę , tam gdzie ma być po zakończeniu animacji i dołączają blok **leć przez…**

(tak robią ze wszystkimi literami),

-ustawiają efekt- **kolor,**

**-** dodają tło do swojej animacji.

5.Prezentowanie animacji przez uczniów.

6. Ocena pracy uczniów na lekcji.

Przykładowe prace uczniów:





