

Prowadząca: Anna Mioduchowska
kl. VII

Temat: Projekt „Test wiedzy o BEZPIECZNYM INTERNECIE”

Podstawa programowa:

Programowanie i rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera:

- Projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów. W programach stosuje: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe instrukcje iteracyjne, funkcje oraz zmienne i tablice. W szczególności programuje algorytmy.
- Projektuje, tworzy i testuje oprogramowanie sterujące robotem lub innym obiektem na ekranie lub w rzeczywistości.

Rozwijanie kompetencji społecznych.

- Bierze udział w różnych formach współpracy, jak: programowanie w parach lub w zespole, realizacja projektów, uczestnictwo w zorganizowanej grupie uczących się. Projektuje, tworzy i prezentuje efekty wspólnej pracy.

Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.

- Opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją.

Czas lekcji 45 min.

Metody pracy

rozmowa, pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne.

Formy pracy

Zbiorowa, grupowa.

Środki dydaktyczne

zestaw komputerowy, rzutnik multimedialny, karty pytań.

Cele ogólne:

- przypomnienie i utwalenie poznanych wcześniej poleceń i konstrukcji języka Scratch,
- opracowanie projektu,
- przypomnienie zasad bezpieczeństwa w Internecie.

Cele szczegółowe:

- uczeń potrafi konstruować proste skrypty zadające pytania,
- uczeń rozumie i umie stosować instrukcję warunkową,
- uczeń potrafi zmieniać i edytować tło sceny,
- uczeń potrafi zaimplementować zachowanie duszka na podstawie projektu.
- uczeń potrafi odpowiedzieć na pytania o Bezpiecznym Internecie.

Część organizacyjna:

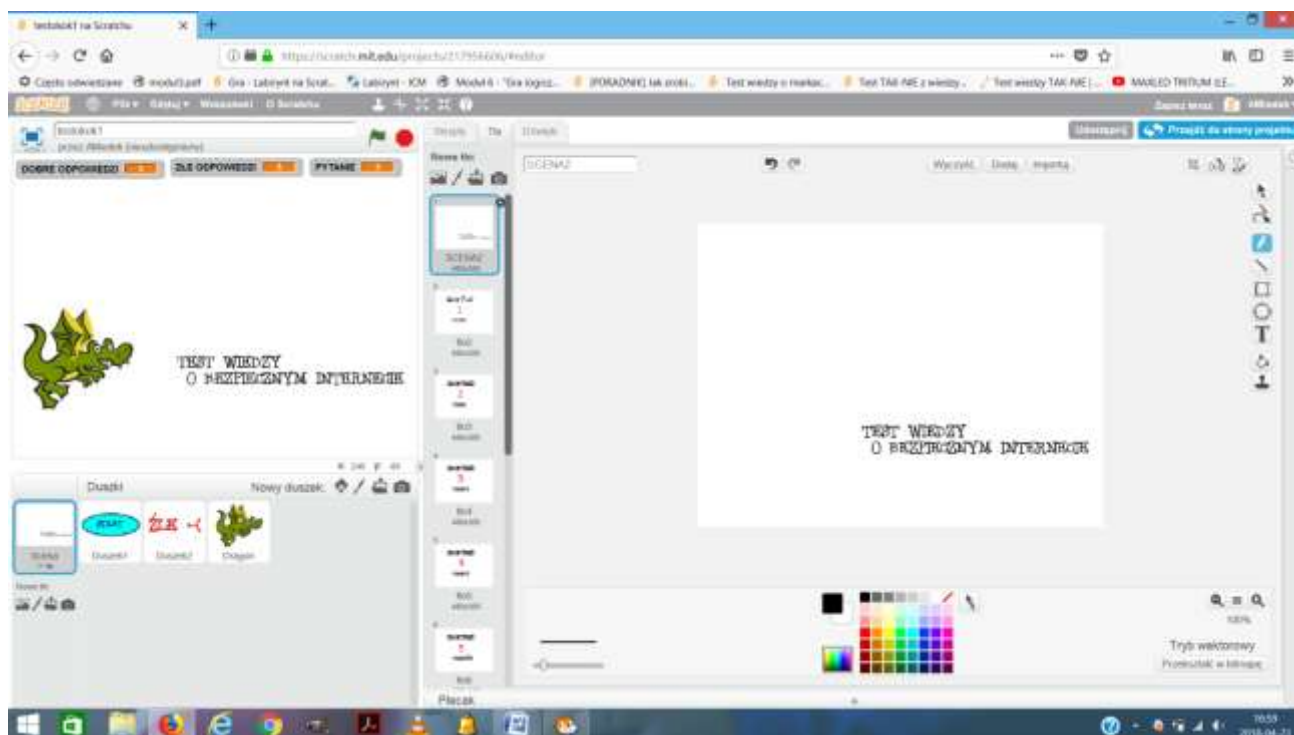
Sprawdzenie obecności (w tym czasie uczniowie uruchamiają komputery i logują się).
Podanie tematu lekcji i uświadomienie uczniom celu lekcji.

Omówienie realizacji zadania.

Zaprezentowanie uczniom gotowego przykładowego testu. Wytłumaczenie realizacji zadania.

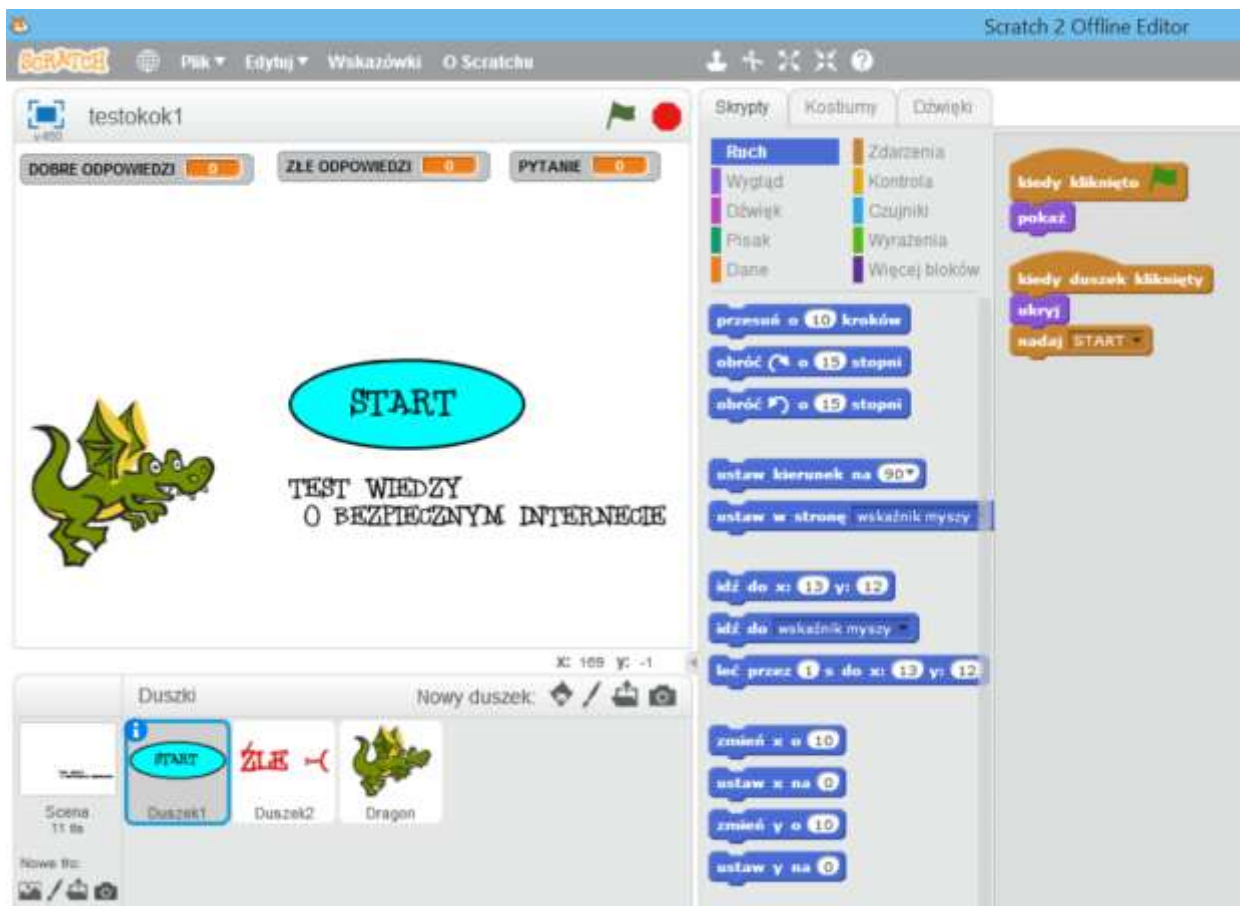
Plansza początkowa

Scena - na scenie wstawiamy napis TEST WIEDZY O BEZPIECZNYM INTERNECIE.

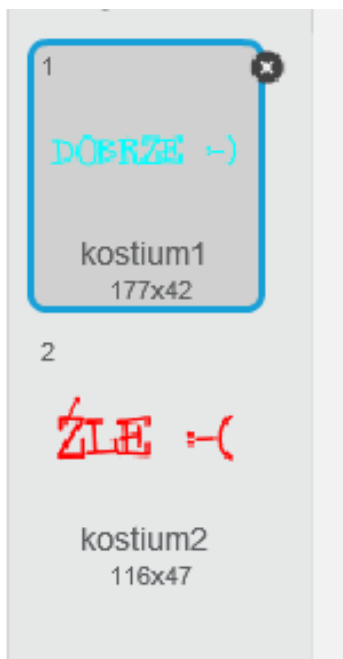


Przed napisaniem napisu na scenie zmienamy tryb na TRYB WEKTOROWY, wybieramy ikonę T i wpisujemy napis, możemy zmienić rodzaj czcionki.

Duszek - Ikona start - rysujemy ikonę startu i ustawiamy do niej skrypt:



Duszek: Dobrze, Żle



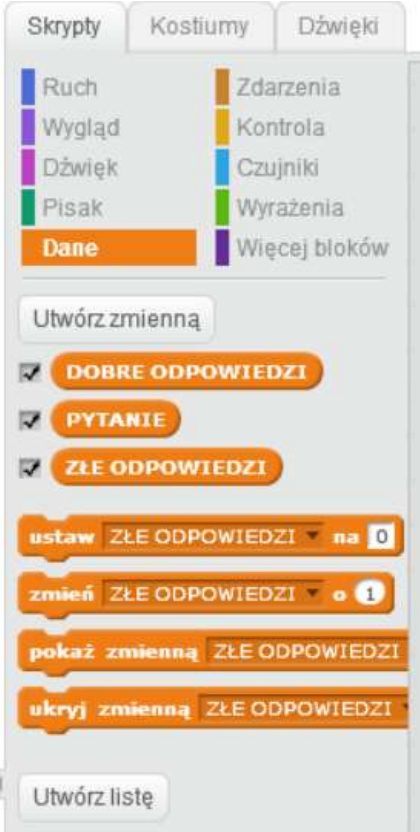
W scratch nie piszą się polskie litery trzeba je dorysować.

Ustawiamy Skrypt do napisu Dobrze, Żle:

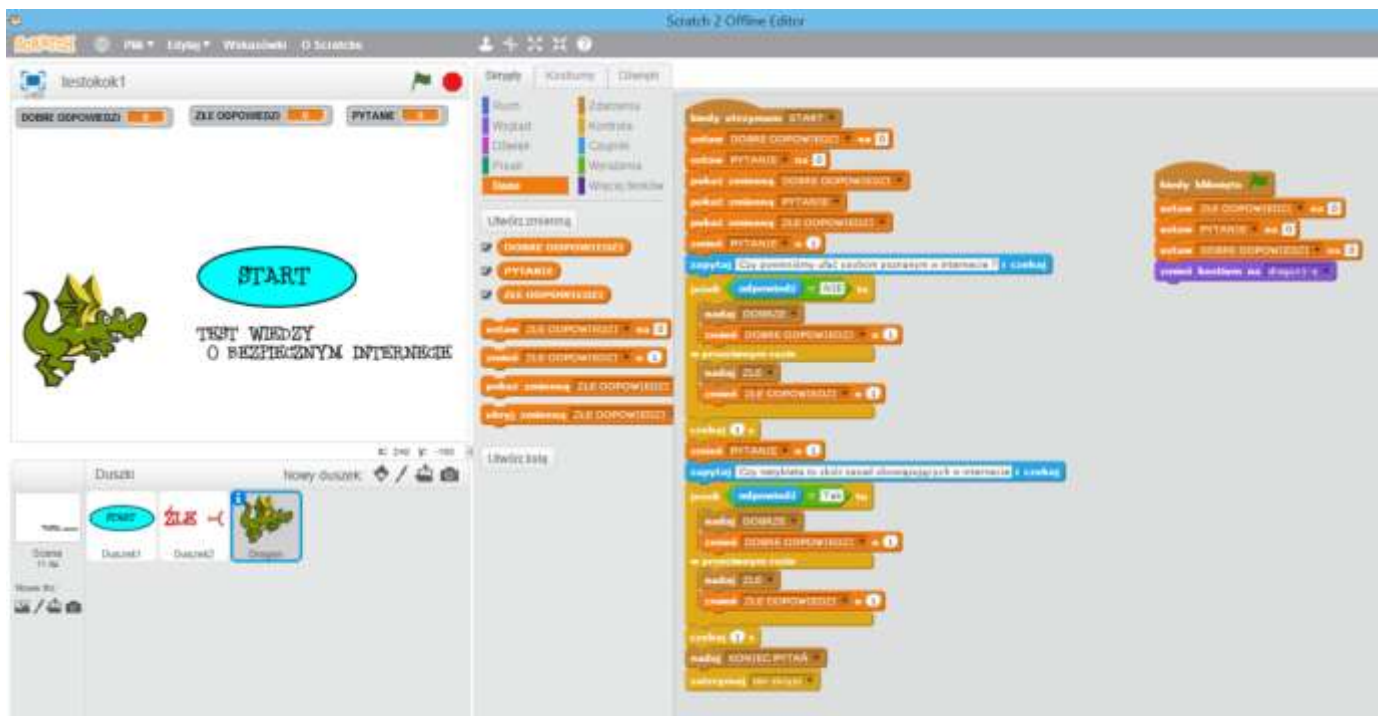


Ustawienie duszka - uczniowie mogą wybrać dowolnego duszka z biblioteki programu Scratch.

Podczas tworzenia skryptu w danych musimy utworzyć zmienną:
DOBRE ODPOWIEDZI, PYTANIE, ZŁE ODPOWIEDZI



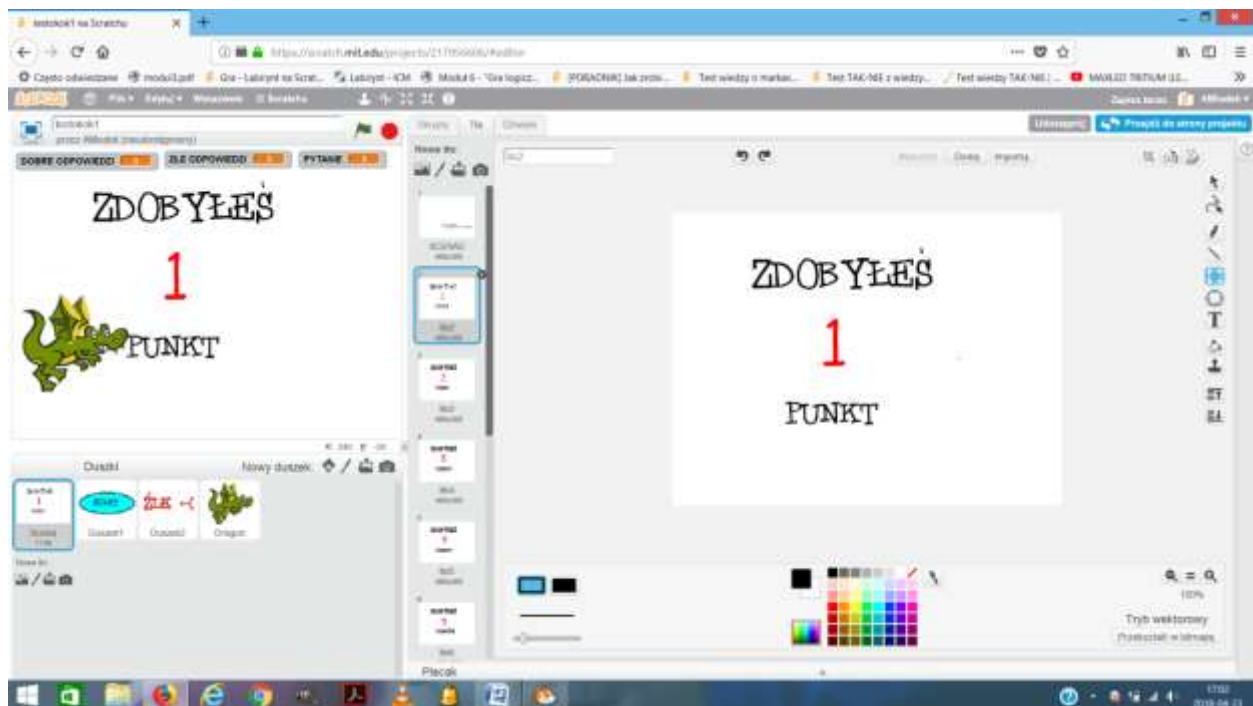
A tak będzie wyglądał tworzony przez nas program: (Przykład pytań w scratch)



Tworzymy skrypt do duszka. Podczas tworzenia skryptu przypominam uczniom, że skrypty możemy duplikować.



Rysujemy pozostałe sceny od zdobyłeś 1 punkt do zdobyłeś punktów...



Tworzymy skrypty dla sceny.

Skrypt zmiany sceny uwzględnia pojawienie się odpowiedniego tła po rozpoczęciu gry (przycisk "kiedy kliknięto zieloną flagę") oraz zmianę tła po zakończeniu gry z zależności od ilości punktów. (Na rysunku przykład dla 10 pytań)



Część 2

Praca w grupach.

Podział uczniów na 2 osobowe grupy.

Projektowanie testu pytań.

Na wcześniejszej lekcji uczniowie wyszukiwali pytania dotyczące Bezpiecznego Internetu, by wykorzystać je na lekcji do tworzenia testu. (Pytania w załączniku)

Uczniowie otrzymują wydrukowane pytania. Mają za zadanie zaprogramować test 10 pytań.

Po zakończeniu zadania uczniowie zapisują je pod nazwą TEST BEZPIECZNY INTERNET.

Część końcowa lekcji

- a) Jeśli praca będzie szła sprawnie uczniowie po skończonej pracy zamieniają się miejscami i rozwiązują testy. Jeśli zabraknie czasu na zadanie zostanie ono wykonane na kolejnej lekcji.
- b) Ocena wykonanego zadania.