

## Scenariusz zajęć wychowawczo-dydaktycznych w świetlicy.

**Data:**

**Rodzaj zajęć:** pogadanka, pokaz, zajęcia ruchowe.

**Prowadzący:**

**Miejsce zajęć:** świetlica szkolna.

**Czas trwania:** ok. 30 minut.

**Liczba uczestników:** 15 osób.

**Temat:** Scratch'owanie na dywanie.

**Cel ogólny:**

1. Wprowadzenie dzieci do aplikacji ScratchJr. Zapoznanie ich z podstawowymi informacjami na temat działania programu.

**Cele operacyjne:**

1. Uczeń potrafi wyjaśnić pojęcie programowanie.
2. Uczeń zna podstawowe pojęcia związane z programem ScratchJr tj. duszek, skrypt, tło, klocki.
3. Uczeń ogląda projekty w aplikacji ScratchJr.
4. Uczeń zna przeznaczenie klocków i potrafi je układać w skrypty.

**Metody pracy:** słowna, oglądowa, działalności praktycznej.

**Formy pracy:** indywidualna i grupowa.

**Środki dydaktyczne:** tablet z zainstalowaną aplikacją ScratchJr, kolorowe kartki papieru z symbolami klocków pochodzących z aplikacji (wykonane wcześniej przez dzieci lub nauczyciela).

**Przebieg zajęć:**

1. Nauczyciel zapoznaje dzieci z pojęciem programowanie. Pyta jak nazywa się osoba zajmująca się tworzeniem programów komputerowych.
2. Prowadzący opowiada dzieciom o programie ScratchJr i jak należy z niego korzystać. Pokazuje aplikację (tablet) i gotowe projekty.
3. Nauczyciel wyjaśnia podstawowe pojęcia związane z programem tj. duszek, tło, skrypt, klocki itp. Objasnia znaczenie poszczególnych klocków, prezentując wcześniej wykonane klocki z papieru (format A4).
4. Nauczyciel tworzy na dywanie skrypt, układając kolejno klocki tak, jakby wykonywał to w aplikacji. Wybrane dzieci, patrząc na skrypt, wykonują odpowiednie ruchy.
5. Dzieci same układają skrypty i potem je odtwarzają (w parach).
6. Zakończenie i podsumowanie zajęć.

Ze względu na dużą ilość klocków używanych w programie (27), można wykonać tylko niektóre z nich.

