

Informatyka. Scenariusz zajęć wprowadzających do środowiska Scratch. (1 godz.)	
Temat: Scratch – magiczne bloczki.	
Cele ogólne	<ul style="list-style-type: none"> – poznanie budowy programu Scratch, – budowanie skryptów, – rysowanie w Scratch
Cele szczegółowe	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna elementy interfejsu użytkownika programu Scratch, – zmienia wygląd duszka, – zmienia wygląd sceny, – układa bloczki z zamiarem realizacji założonego efektu, – przewiduje efekt użycia bloku w danym miejscu, – buduje skrypt określający ruch postaci
Metody nauczania	<ul style="list-style-type: none"> – pogadanka – prezentacja – praca z komputerem i tablicą interaktywną
Środki dydaktyczne	<ul style="list-style-type: none"> – Scratch – aplikacja on-line - http://scratch.mit.edu, – tablica interaktywna, projektor, – komputery z dostępem do sieci Internet,
Przebieg zajęć	<ol style="list-style-type: none"> 1. Czynności organizacyjne. 2. Pogadanka na temat programowania. (Co to jest? Jak na temat programowania jest wyobrażenie uczniów? Środowiska programistyczne graficzne i tekstowe. Doświadczenia uczniów z programowaniem.) 3. Przedstawienie przez nauczyciela przy użyciu tablicy interaktywnej interfejsu programu Scratch. (Omówienie poszczególnych elementów okna programu, wybieranie duszka i sceny.) 4. Przedstawienie przy użyciu tablicy interaktywnej sposobu układania bloczków i uruchamiania skryptów. („Składanie” z bloczków przykładowego skryptu powodującego ruch duszka: przesunięcie, obrót, przejście w określone miejsce. Wyświetlanie napisów, powtarzanie czynności, dodawanie nowego duszka.) 5. Tworzenie przez uczniów prostych skryptów na komputerach. Prezentacja przez wybranych uczniów pomysłów rozwiązania problemów na tablicy interaktywnej. (Przygotowanie skryptu rozmowy dwóch duszków.) 6. Dodawanie grupy „Rysuj” do programu i użycie elementów tej grupy. (Rysowanie kwadratu i prostokąta z użyciem funkcji powtarzania czynności. Zmiana koloru i grubości pisaka, podnoszenie i opuszczanie pisaka.) 7. Tworzenie przez uczniów własnych skryptów na bazie poznanych funkcji programu. Analiza skutków zastosowania wybranych bloków w różnych miejscach skryptu. 8. Podsumowanie zajęć.