



i historia

PLANETA OGNIA



- Lekcja 1: Czerwony (pierwsze kroki)
- **Lekcja 2: Błękit (pogłębiona)**
- Lekcja 3: Planeta ognia (projektowanie i druk 3D)

Treść

Wstęp

Zalecany wiek	4
Opis	5
Metodyka	6
Kierunki nauczania	7

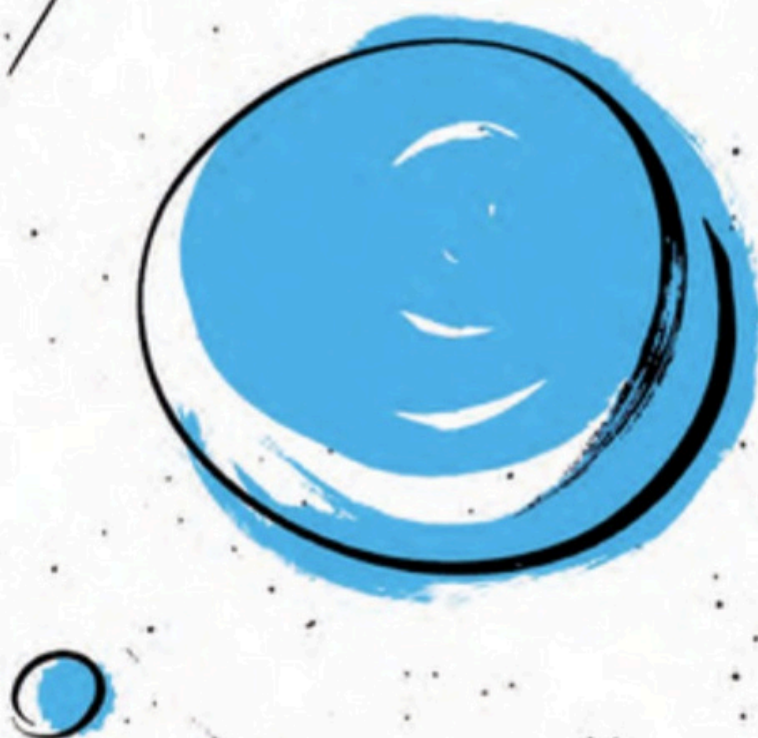
Aktywność 1: UCIECZKA OD WOJNY	7
---------------------------------------	----------

Aktywność 2: PRZESTRZEŃ POKOJU DZIAŁANIE	10
---	-----------

Aktywność 3: STWÓRZ SWOJĄ HISTORIĘ	13
---	-----------

ABY WYJŚĆ POZA...OTWÓRZ OKNO NA ŚWIAT!	<u>15</u>
---	------------------

LEKCJA 2: NIEBIESKA PLANETA



Wstęp

Wszystkie aktywności w tej lekcji Scratch Jr Tactile są inspirowane opowieścią "Planeta Ognia" napisaną przez Martí Olivellę. Książka ta, pełna realizmu i metafor, choć wydaje się napisana dla dzieci, skłania do głębokich refleksji zarówno młodszych, jak i starszych czytelników.

Lektura „Planety Ognia” zachęca nas do refleksji, stanowi wyzwanie intelektualne i inspiruje do poszukiwania głębszych odpowiedzi na nurtujące pytania. Połączenie uważnego czytania, inkluzji, kodowania oraz Celów Zrównoważonego Rozwoju ONZ (SDGs) proponowanych przez Scratch Jr Tactile stanowi multidyscyplinarną propozycję, którą można z łatwością wprowadzić do praktyki szkolnej i edukacyjnej, opierając ją na proponowanych kierunkach edukacyjnych.

Propozycja ta pozwoli uczniom nie tylko rozwijać kompetencje niezbędne do funkcjonowania w dzisiejszym świecie, ale także przyczyni się do kształtowania wartości takich jak solidarność, empatia oraz szacunek dla innych i środowiska.



W tej jednostce dydaktycznej pracuje się nad celami zrównoważonego rozwoju:

- Globalny sojusz i pokój:
 - SDG16: Pokój, sprawiedliwość i silne instytucje
 - SDG17: Partnerstwo na rzecz celów



Grupa odbiorców

Od 7 roku życia.

Opis

Lekcje te otwierają wiele tematów do debaty, które pozwolą uczniom zastanowić się nad konsekwencjami wojny i przemocy, migracją ludzi i losem uchodźców, a także nad znaczeniem dialogu i szacunku w rozwiązywaniu konfliktów. Uczniowie będą mieli okazję zrozumieć, jak ważna jest praca na rzecz pokoju, którą prowadzą organizacje oraz miliony anonimowych ludzi na całym świecie.

Dodatkowo, wprowadzone zostaną podstawowe koncepcje kodowania, takie jak algorytmy, wzory i sekwencje. Kreatywność uczniów będzie rozwijana poprzez zachęcanie do tworzenia zajęć, które wykorzystują materiały nadające się do recyklingu.

Metodyka

Wszystkie aktywności składają się z następującej kolejności kroków stanowiących ich strukturę dydaktyczną:

- 0. Zanim zaczniesz**
- 1. Eksploruj i wzbudź zainteresowanie**
- 2. Pomyśl, twórz i baw się**
- 3. Prezentacja i refleksja**

Nowe wektory CV



AKTYWNOŚĆ 1: UCIECZKA PRZED WOJNĄ

90 - 120 minut

Cele

Uczniowie

- zastanowią się nad skutkami wojen i przemocy, poznają sposoby zapobiegania konfliktom oraz dowiedzą się, jak radzić sobie z przemocą w szkole i jak wspierać uchodźców.
- będą tworzyć algorytmy, które zawierają elementy komentarzy lub dźwięków, ucząc się, jak dodawać informacje i efekty dźwiękowe do swoich projektów.
- będą tworzyć zajęcia i projekty, korzystając z materiałów naturalnych lub dotykowych

To działanie skupia się na celach zrównoważonego rozwoju:

- Globalny sojusz i pokój:
 - SDG16: Pokój, sprawiedliwość i silne instytucje
 - SDG17: Partnerstwo na rzecz celów



Materiały

- Scratch Tactile
 - 1 tablica
 - 1 duszek (z pudełka lub stworzona przez uczniów za pomocą
 - Bloczkii: flaga, strzałki ruchu
 - Przeszkody (opcjonalnie)
- Ciastolina (opcjonalnie)
- Materiał z recyklingu, elementy dotykowe (opcjonalnie)
- Elementy placu zabaw, takie jak liście, kora itp., aby stworzyć ścieżkę i eksperymentować z różnymi teksturami (opcjonalnie) lub zrujnowany dom (opcjonalnie)

Zanim zaczniesz (0)

- Wzmocnij słownictwo, którego Twoim zdaniem brakuje Twoim uczniom (np.: uchodźcy, wojna, przemoc, pokój)
- Wyjaśnij swoim uczniom, co oznaczają komendy „Mów”, „Odtwórz dźwięk” i „Powtórz „x” liczbę razy” składa się z.
- Weź pod uwagę wcześniejsze umiejętności i wiedzę wszystkich swoich uczniów.
- Użyj innych opcji zajęć, aby były one dostępne dla wszystkich.

Eksploruj i wzbudzaj zainteresowanie (1)

- Czytaj strony Planeta Blau.
- Zadawaj pytania typu: Czym jest wojna? Czy wojna jest dobra? Jakie kraje są teraz w stanie wojny? Jakie są skutki wojen?

Wyobraź sobie, twórz i baw się (2)

Wybór lub stworzenie postaci:

Poproś uczniów, aby wybrali lub stworzyli postać, która będzie bohaterem opowieści. Można to zrobić, wybierając z zestawu dostępnych postaci lub tworząc nową z ciasta do zabawy lub innych materiałów kreatywnych.

Opis sytuacji:

Opowiedz uczniom, że ich postać pochodzi z kraju ogarniętego wojną, gdzie jej dom został zniszczony. Postać musi uciekać, ponieważ nie jest już bezpieczna. Celem jest poprowadzenie jej do bezpiecznego schronienia.

Podział na grupy:

Podziel uczniów na grupy. Każda grupa ma za zadanie stworzyć podobne lub tożsame aktywności związane z opowieścią.

Część główna:

Przygotowanie planszy:

Umieść na planszy obiekt symulujący zrujnowany dom oraz obiekt reprezentujący schronienie, umieszczony w innym miejscu planszy.

Tworzenie programu:

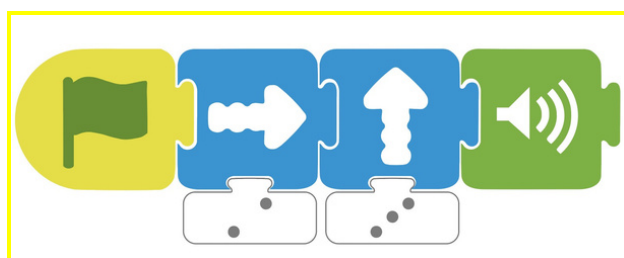
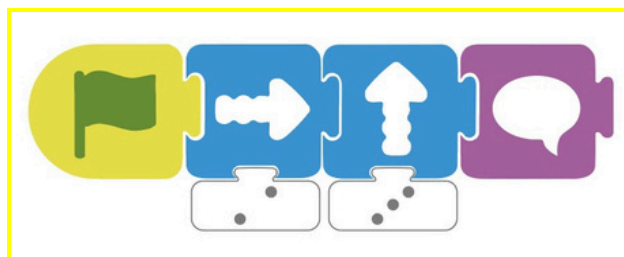
Uczniowie będą musieli stworzyć program, który umożliwi ich bohaterowi ucieczkę z zrujnowanego domu i dotarcie do bezpiecznego schronienia.

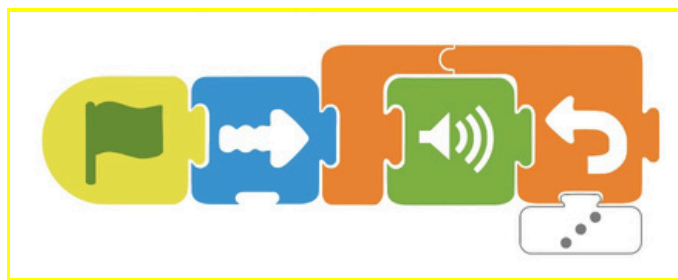
Program powinien obejmować:

Dotarcie do schronienia: Postać powinna przemieszczać się od zrujnowanego domu do schronienia.

Powitanie w schronieniu: Kiedy postać dotrze do schronienia, powinna wypowiedzieć słowo powitalne (jeśli korzysta z bloga dyskusyjnego) lub zaśpiewać piosenkę (jeśli korzysta z bloga do odtwarzania dźwięku). Fraza lub piosenka powinny być powtórzone „x” razy, aby zaakcentować bezpieczeństwo i powitanie.

○ Przykładowy program:





- Aby zwiększyć trudność ćwiczenia, możesz stawiać przeszkody na ścieżce, lub dodać nową ramkę, aby ją powiększyć.
- Możesz także zaprojektować lub wydrukować nowe tła.
- Uczniowie mogą stworzyć bardziej złożony i kreatywny program włączając bloczki, które znajdują się z poprzednich działań.

3. Prezentacja i refleksja

- Zbierz wszystkich uczniów, aby podzielili się wyzwaniami, przed którymi stoją stwierdził.
- Zastanówcie się z nimi ponownie nad konsekwencjami wojen i ich znaczeniem witać uchodźców i zapobiegajcie wszelkiej przemocy.
- Następnie zastanów się nad działalnością programistyczną:
 - Zadawaj typowe pytania: Co byś zrobił, aby ulepszyć program? Czy istnieje krótsza ścieżka, dzięki której postać może szybciej się tam dostać? Co wydało Ci się najbardziej skomplikowane?
 - Poproś uczniów, aby przedyskutowali i zastanowili się nad przeprowadzonym procesem.
 - Wzmocnij słownictwo: algorytm, sekwencja, wzór, pętla.
- Poproś uczniów, aby zebrali materiały ze swoich miejsc pracy.

ĆWICZENIE 2: PRZESTRZEŃ POKOJU

90 - 120 minut

Cele

Uczniowie:

- zastanowią się, jak uczynić szkołę przyjaznym i bezpiecznym miejscem dla wszystkich, poznając sposoby zwalczania przemocy, okazywania szacunku oraz akceptacji dla wszystkich osób, bez wyjątku.
- będą tworzyć bardziej zaawansowane algorytmy, ucząc się, jak komunikować się między różnymi elementami projektu za pomocą opcji „wysyłaj i odbieraj wiadomość”.
- będą angażować się w tworzenie dostępnych zajęć, używając materiałów naturalnych lub dotykowych

To działanie działa na cele zrównoważonego rozwoju:

- SDG16: Pokój, sprawiedliwość i silne instytucje
- SDG17: Partnerstwo na rzecz celów



Materiały

- Scratch Tactile
 - 1 tablica
 - 1 duszek (z pudełka lub stworzona przez uczniów za pomocą
 - Bloczkii: flaga, strzałki ruchu
 - Przeszkody (opcjonalnie)
- Ciastolina (opcjonalnie)
- Materiał z recyklingu, elementy dotykowe (opcjonalnie)
- Elementy placu zabaw, takie jak liście, kora itp., aby stworzyć ścieżkę i
- Elementy tarasu, takie jak liście, kora, kamienie itp. (opcjonalny) eksperymentować z różnymi teksturami (opcjonalnie)

Zanim zaczniesz (0)

- Utrwal słownictwo, którego Twoim zdaniem Twoi uczniowie jeszcze się nie nauczyli
- Wyjaśnij swoim uczniom, na czym polega funkcja odbierania wiadomości.
- Weź pod uwagę wcześniejsze umiejętności i wiedzę wszystkich swoich uczniów.
- Użyj innych opcji zajęć, aby były one dostępne dla wszystkich.

Eksploruj i wzbudź zainteresowanie (1)

- Jeśli to konieczne, przeczytaj ponownie niebieskie strony Planety Ognia (niebieskiej planety).
- Zadawaj pytania typu: Co się stanie, jeśli w szkole wystąpi przemoc? Jak uniknąć przemocy w szkole? Czy myślisz, że jeśli wszyscy zapobiegniemy

Wyobraź sobie, twórz i baw się (2)

Wstęp:

Wybór postaci:

Poproś uczniów, aby wybrali lub stworzyli trzy postacie, które będą bohaterami opowieści. Każdemu z bohaterów nadajcie imię: jedna postać będzie sprawcą, druga ofiarą, a trzecia rozjemcą.

Ustawienie planszy:

Umieść trzy postacie na planszy w różnych miejscach. Jedna postać będzie sprawcą, druga ofiarą, a trzecia rozjemcą.

Opis sytuacji:

Agresywna postać (sprawca) wyrusza na poszukiwanie ofiary i zaczyna ją zaczepiać każdego dnia, mimo że wie, że to nie jest w porządku. Ofiara nie wie, co robić, nigdy nic nie mówi, nie narzeka i zawsze jest smutna. Wiesz, że jeśli nic nie zrobisz, sytuacja się nie poprawi. Postanawia wysłać wiadomość do zespołu pokojowego, aby pomóc rozwiązać konflikt.

Część główna:

Podział na grupy:

Podziel uczniów na trzy grupy: grupa „sprawcy”, grupa „ofiary” i grupa „rozjemcy”. Każda grupa ma za zadanie stworzyć program odpowiadający ich roli.

Tworzenie programów:

Grupa „sprawcy”: Uczniowie muszą stworzyć program, który sprawi, że postać sprawcy zacznie zaczepiać postać ofiary. Program powinien być zrealizowany za pomocą bloków programowania.

Grupa „ofiary”: Uczniowie muszą stworzyć program, który sprawi, że postać ofiary oddali się od sprawcy i wyśle wiadomość do postaci rozjemcy. Należy użyć bloku „wyślij wiadomość” do realizacji tego zadania.

Grupa „rozjemcy”: Uczniowie muszą stworzyć program, który spowoduje, że postać rozjemcy przybywa na miejsce konfliktu, aby pomóc w jego rozwiązaniu i osiągnąć pokój. Program powinien zaczynać się od bloku „kiedy otrzymasz wiadomość”.

Optymalizacja programów:

Zmotywuj uczniów do uproszczenia swoich programów za pomocą bloków powtarzania (blok „powtarzaj X razy”), aby skrócić czas realizacji działań i uczynić programy bardziej efektywnymi.

○ Przykładowy program:



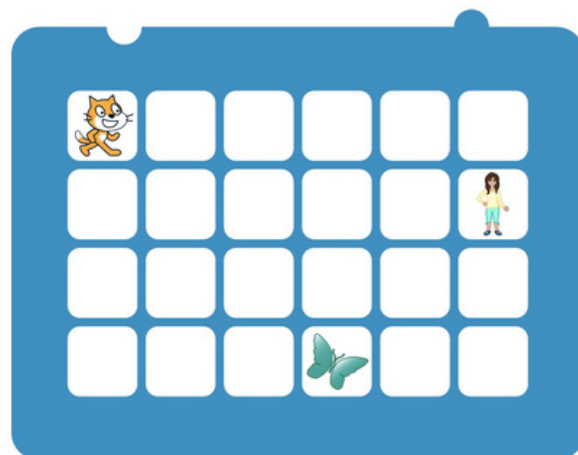
Personatge violent



Personatge víctima



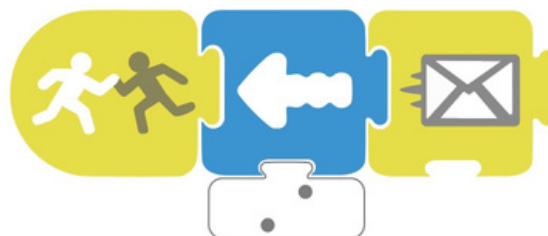
Personatge pacificador



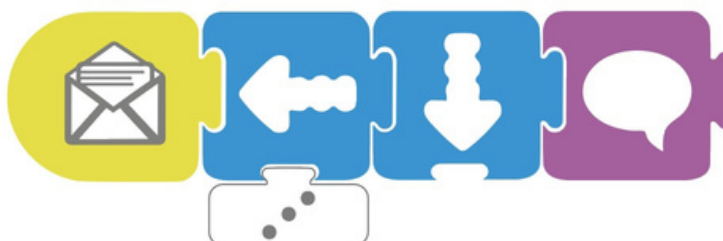
Personatge violent



Personatge víctima



Personatge pacificador



- Aby zwiększyć trudność ćwiczenia, możesz ustawić przeszkody na drodze lub dodać nową planszę, aby uzyskać większą planszę. Możesz także zaprojektować
- lub wydrukować nowe tła. Uczniowie mogą stworzyć bardziej złożony i kreatywny program, włączając bloki, które już znają z poprzednich zajęć.
-

3. Prezentacja i refleksja

- Zbierz wszystkich uczniów, aby podzielili się wyzwaniami, które ukończyli.
- Zastanówcie się z nimi ponownie nad konsekwencjami przemocy w szkole znaczenie przyjmowania i szanowania wszystkich ludzi oraz zapobiegania wszelkiej przemocy.
- Następnie zastanów się nad działalnością programistyczną:
 - Zadawaj typowe pytania: Co byś zrobił, aby ulepszyć program?
Co wydało Ci się najbardziej skomplikowane?
 - Poproś uczniów, aby przedyskutowali i zastanowili się nad procesem.
 - Wzmocnij słownictwo: algorytm, sekwencja, wzór, pętla.
- Poproś uczniów, aby zebrali materiały ze swoich miejsc pracy.

ĆWICZENIE 3: STWÓRZ SWOJĄ HISTORIĘ

90 - 120 minut

Cele

Uczniowie:

- będą rozwijać swoje umiejętności twórcze poprzez różnorodne zadania i projekty, które pobudzają ich wyobraźnię i zachęcają do innowacyjnego myślenia.
- będą pracować nad tworzeniem bardziej zaawansowanych algorytmów, wykorzystując pełen zestaw dostępnych bloczków
- będą angażować się w tworzenie dostępnych działań edukacyjnych, korzystając z materiałów naturalnych lub dotykowych

● Planeta:

- SDG13: Działania w dziedzinie klimatu
- SDG15: Życie na lądzie



● Globalne sojusze i pokój:

- SDG16: Pokój, sprawiedliwość i silne instytucje
- SDG17: Partnerstwo na rzecz celów



Materiały

● Scratch Tactile

- 1 tablica
- 1 duszek (z pudełka lub stworzona przez uczniów za pomocą
- Bloczkii: flaga, strzałki ruchu
- Przeszkody (opcjonalnie)

● Ciastolina (opcjonalnie)

● Materiał z recyklingu, elementy dotykowe (opcjonalnie)

● Elementy tarasu, takie jak liście, kora, kamienie itp. (opcjonalnie)

Zanim zaczniesz (0)

- Utrwal słownictwo, którego Twoim zdaniem Twoi uczniowie jeszcze się nie nauczyli
- Wyjaśnij swoim uczniom, na czym polega funkcja odbierania wiadomości.
- Weź pod uwagę wcześniejsze umiejętności i wiedzę wszystkich swoich uczniów.
- Użyj innych opcji zajęć, aby były one dostępne dla wszystkich.

Eksploruj i wzbudź zainteresowanie (1)

Wstęp:

Przypomnienie historii:

Jeśli to konieczne, przeczytaj ponownie historię „Planeta Ognia”, aby uczniowie mogli sięgnąć do inspiracji i przypomnieć sobie kluczowe elementy opowieści.

Podział na zespoły:

Podziel uczniów na zespoły, starając się, aby były jak najbardziej zróżnicowane pod względem umiejętności i zainteresowań.

Część główna:

Tworzenie historii:

Poproś zespoły, aby stworzyły własną historię, która przedstawia „Czerwoną Planetę” lub „Błękitną Planetę”. Zespoły powinny opracować fabułę, uwzględniając elementy związane z wybraną planetą, takie jak jej środowisko, mieszkańcy i przygody.

Tworzenie postaci:

Zachęć uczniów, aby wybrali lub stworzyli postacie, które będą bohaterami ich historii. Powinni także stworzyć fundusz (zasoby) potrzebny do ich działalności, czyli wszystkie elementy, które będą używane w ich historii (np. tła, obiekty, efekty).

Projektowanie w Scratch Jr Tactile:

Każda grupa ma za zadanie napisać lub narysować swoją historię i przedstawić ją w Scratch Jr Tactile. Zachęć uczniów do wykorzystania jak największej liczby bloków programowania, aby ich historie były jak najbardziej kreatywne i złożone.

3. Prezentacja i refleksja

- Zbierz wszystkich uczniów, aby podzielili się stworzonymi przez siebie historiami wyzwania, które ukończyli.
- Stwórz refleksyjną atmosferę wokół każdej historii i zadawaj pytanie
- Następnie zastanów się nad działalnością programistyczną:
 - Poproś uczniów, aby przedyskutowali i zastanowili się nad procesem.
 - Wzmacnia słownictwo.
 - Poproś uczniów, aby zebrali materiały ze stanowisk pracy.

ABY WYJŚĆ POZA...OTWÓRZ OKNO NA ŚWIAT!

Aby zapewnić uczniom wszechstronną i wartościową naukę, niezwykle istotne jest umożliwienie im interakcji z otaczającym światem oraz łączenie wiedzy zdobytej w klasie z rzeczywistością. Scratch Jr Tactile może stać się dla nich małym oknem na świat. Po zakończeniu zajęć z opowieścią, warto utrwalić i pogłębić wiedzę, wychodząc poza mury klasy i angażując się w działania na świeżym powietrzu. Można na przykład podjąć jedną z następujących aktywności:

Możesz na przykład zorganizować jedno z następujących działań:

- Marsz dla pokoju Wspólnie ze studentami zorganizował Marsz dla Pokoju. pokój. Może angażować całą społeczność edukacyjną, rodziców, a nawet sąsiadów. Zachęć uczniów, aby opowiedzieli, czego nauczyli się podczas zajęć w jednostce dydaktycznej „Błękitna planeta”.
- Odwiedziliśmy organizację działającą na rzecz pokoju. Organizujemy wideo Zadzwon lub odwiedź organizację działającą na rzecz pokoju. Motywuj swoich uczniów do zadawania pytań i zadawania pytań na temat pracy na rzecz pokoju oraz promuj klimat refleksji na temat tego, w jaki sposób możemy przyczynić się do pracy na rzecz pokoju ze strony naszych szkół, dzielnic i miast.