

HOPSCOTCH - LICZ, BAW SIĘ, PROGRAMUJ

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

[odcinek 6: Dzieci tworzą – Tablety w bibliotece]

CEL I KRÓTKI OPIS ZAJĘĆ

Scenariusz jest propozycją zajęć wprowadzających w tematykę programowania za pomocą aplikacji Hopscotch. Podczas poznawania aplikacji dzieci uczą się programować proste gry, a przy okazji dowiadują się, czym są m.in. oś x/y, liczby ujemne i piksele.

Celem zajęć jest zapoznanie dzieci z podstawami programowania i matematyki, pobudzenie kreatywności, nauka pracy w grupie, budowanie pozytywnych skojarzeń z biblioteką, zagospodarowanie czasu wolnego dzieci.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1 2 3

GRUPA DOCELOWA

Dzieci w wieku 7-12 lat. Należy dążyć do tego, aby dana grupa była zbliżona wiekowo.

WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Optymalnie – jeden iPad na 2 uczestników. Maksymalnie – jeden iPad na 3 uczestników.

CZAS ZAJĘĆ

Przewidziany czas realizacji zajęć to 60-90 minut, w zależności od ilości i wieku uczestników.

WYMAGANIA TECHNICZNO-ORGANIZACYJNE

1. Tablety z aplikacją Hopscotch.
2. Rzutnik i ekran lub kawałek ściany, komputer.

KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ

Osoba prowadząca powinna znać język angielski na poziomie średnio zaawansowanym, a także zapoznać się z działaniem aplikacji Hopscotch.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Na początku osoba prowadząca pyta dzieci o to, czy grają w gry komputerowe lub mobilne (jeśli tak, to w jakie?). Warto ustalić, czy uczestnicy wiedzą lub wyobrażają sobie, jak się programuje gry. Można też zwrócić uwagę na edukacyjny aspekt gier – zapytać, czy zdaniem dzieci gry mogą być przydatne w nauce i poprosić o wymienienie takich gier (jeśli je znają).

2. Następnie osoba prowadząca pokazuje za pomocą rzutnika przykładowe animacje i interakcje wykonane w aplikacji Hopscotch, np. korzystając z oficjalnego kanału aplikacji: <https://www.youtube.com/channel/UC-6Hx9uqY8pOiZR1M5OK09A>
3. Dzieci tworzą grupy, w których zaczynają po kolei wykonywać zadania programistyczne z zakładki „Poziomy” (ang. *Levels*). Na tym etapie rolą prowadzącego jest wytłumaczenie polecenia każdego zadania po polsku (w aplikacji używany jest język angielski) i pomaganie uczestnikom, gdyby napotkali jakieś przeszkody w realizacji zadania.

Po rozwiązaniu każdego kolejnego zadania dzieci powinny mieć kilka chwil na pobawienie się efektem swojej pracy, powtórzenie zadania lub dodanie własnej komendy (ang. *Add a new rule*). Podczas jednorazowych zajęć, w zależności od grupy wiekowej, uczestnicy mogą wykonać od 10 do 20 zadań (łącznie jest ich 36).
4. Pod koniec zajęć można zapytać dzieci o ich wrażenia (które zadania były łatwe, co było trudne, czy nauczyły się czegoś nowego, a jeśli tak – to co to było). Jeśli w odpowiedziach uczestników pojawią się wątpliwości, należy objaśnić raz jeszcze trudniejsze zagadnienia lub wspólnie powtórzyć trudniejsze scenki.
5. Uczestnicy i osoba prowadząca mogą wspólnie stworzyć listę kilku zasad, które ułatwiają korzystanie z aplikacji Hopscotch. Jest to okazja do powtórzenia i zapamiętania najważniejszych rzeczy. Można także zapytać, czy uczestnicy mają pomysły na swoje gry (jeśli tak, to jakie?).

MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

1. Zajęcia mogą odbywać się w grupach międzypokoleniowych, np. dziecko i opiekun.
2. Zajęcia mogą odbywać się cyklicznie, np. cztery spotkania pod rząd, raz w tygodniu. Podczas zajęć można realizować z uczestnikami kolejne poziomy z samouczka, a na ostatnich zajęciach poprosić uczestników o stworzenie własnej, interaktywnej scenki.
3. Zajęcia cykliczne można rozbudować o dodatkowe 2-3 spotkania i poprosić uczestników o zaprogramowanie 9 scenek z zakładki „Twórz” (ang. *Create*). Jednak te scenki są dość trudne, więc nadają się dla starszych dzieci.

OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Rezultatem zajęć jest zapoznanie uczestników z podstawami programowania i przygotowanie ich do kolejnych etapów zajęć z aplikacją Hopscotch (np. do turnieju programowania) lub do bardziej zaawansowanych zajęć z aplikacją **Cargo Bot**. Można również zmierzyć poziom zadowolenia uczestników, np. wykorzystując aplikację **Happy Statistics**.



Projekt „Tablety w Twojej bibliotece” jest elementem Programu Rozwoju Bibliotek, który od 2009 roku realizuje Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl>