Dofinansowane przez
Unię Europejską

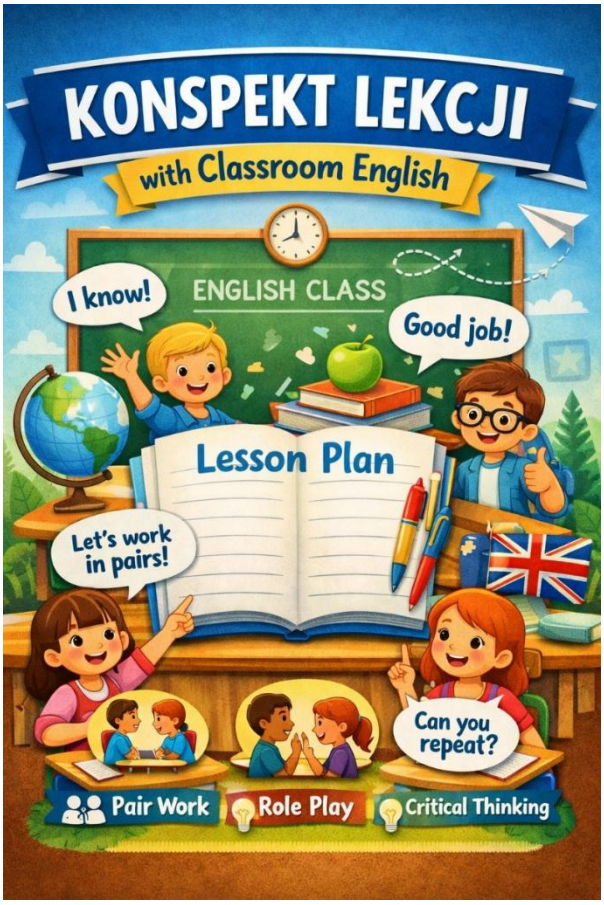
KONSPEKT LEKCJI – LESSON PLAN

PRZEDMIOT (SCHOOL SUBJECT):
Informatyka (Information Technology -IT)

Temat (Theme):
Odkrywamy Maltę – gra w Scratch
(Discover Malta – a Game in Scratch)

„Podniesienie kompetencji kadry dydaktycznej
Szkoły Podstawowej w Dubiczach Cerkiewnych”

Nr projektu: 2025-1-PL01-KA122-SCH-000339591
Projekt finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+ (2021–2027), KA1 Edukacja szkolna.



Opracowanie: Anna Wasiluk

Dubicze Cerkiewne, dnia 24-04-2026r.

Dofinansowane przez
Unię Europejską

1. INFORMACJE OGÓLNE

- **KLASA** - *6*
- **PRZEDMIOT** – *Informatyka (Information Technology – IT)*
- **TEMAT LEKCJI** - Odkrywamy Maltę – gra w Scratch
  (Discover Malta – a Game in Scratch)
- **NAUCZYCIEL PROWADZĄCY** – *Anna Wasiluk*

2. PODSTAWA PROGRAMOWA

NUMER I OPIS CELU Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ:

- E2-PODST-INF-2.11-KLIVVI-II.1.a pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń;
- E2-PODST-INF-2.11-KLIVVI-II.1.b prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;
- E2-PODST-INF-2.11-KLIVVI-II.2 testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów.

3. CELE LEKCJI

CEL OGÓLNY:

Uczeń projektuje i tworzy w środowisku Scratch prostą grę edukacyjną „Discover Malta”, wykorzystując **sequential instructions**, **conditional statements**, **loops** oraz **events**, a następnie testuje i udoskonala działanie programu.

CELE OPERACYJNE (UCZEŃ):

- tworzy prosty projekt gry edukacyjnej w Scratchu *(creates a simple educational game project in Scratch)*,
- planuje przebieg gry i kolejność działań programu *(plans the game flow and sequence of actions)*,
- stosuje polecenia sekwencyjne *(uses sequential instructions)*,
- wykorzystuje instrukcje warunkowe „if... then” *(uses conditional statements)*,
- stosuje pętle *(uses loops / iteration)*,
- wykorzystuje zdarzenia, np. kliknięcie zielonej flagi *(uses events, e.g. green flag clicked)*,
- steruje ruchem duszka na ekranie *(controls a sprite on the screen)*,
- dodaje tła i postacie *(adds backgrounds and sprites)*,
- tworzy pytania i odpowiedzi w grze *(creates quiz questions and answers)*,
- wykorzystuje zmienne do liczenia punktów *(uses variables to count score points)*,
- testuje działanie programu *(tests the program)*,
- poprawia błędy w projekcie *(debugs and improves the project)*,
- sprawdza zgodność programu z założeniami *(checks if the program meets the assumptions)*,
- wyjaśnia działanie programu *(explains how the program works)*,
- współpracuje podczas tworzenia projektu *(cooperates while creating the project)*,
- rozwija logiczne i kreatywne myślenie *(develops logical and creative thinking)*.

4. NARZĘDZIA I ŚRODKI DYDAKTYCZNE

(Teaching Aids and Educational Resources)

- komputery lub laptopy z dostępem do Internetu *(computers or laptops with Internet access),*
- platforma Scratch *(Scratch programming platform),*
- projektor multimedialny *(multimedia projector),*
- tablica interaktywna *(interactive whiteboard),*
- prezentacja multimedialna o Malcie *(multimedia presentation about Malta),*
- słuchawki *(headphones),*
- mysz komputerowa *(computer mouse),*
- karta pracy ucznia *(student worksheet),*
- instrukcja tworzenia gry w Scratchu *(Scratch game instruction sheet),*
- grafiki i zdjęcia przedstawiające Maltę *(pictures and graphics of Malta),*
- mapa Europy i Malty *(map of Europe and Malta),*
- przykładowy projekt gry w Scratchu *(sample Scratch project),*
- głośniki komputerowe *(computer speakers),*
- notatnik ucznia *(student notebook),*
- materiały pomocnicze z podstawowymi komendami Scratch *(Scratch command reference materials),*
- aplikacja przeglądarkowa Scratch *(Scratch web application),*
- opcjonalnie: mikrofon do nagrywania dźwięków *(optional: microphone for recording sounds)*.

5. METODY I FORMY PRACY

(Methods and Forms of Work)

METODY PRACY *(Teaching Methods)*

- metoda projektu *(project method)*,
- metoda praktyczna *(practical method)*,
- pokaz z instruktażem *(demonstration and instruction method)*,
- ćwiczenia praktyczne przy komputerze *(hands-on computer activities)*,
- metoda problemowa *(problem-solving method)*,
- burza mózgów *(brainstorming)*,
- pogadanka dydaktyczna *(guided discussion)*,
- metoda aktywizująca *(active learning method)*,
- elementy gamifikacji *(gamification elements)*,
- nauka przez tworzenie *(learning by creating)*,
- elementy CLIL – wykorzystanie słownictwa informatycznego w języku angielskim *(CLIL – Content and Language Integrated Learning)*.

FORMY PRACY *(Forms of Work)*

- praca z całą klasą *(whole-class work),*
- praca indywidualna *(individual work),*
- praca w parach *(pair work),*
- praca w grupach *(group work),*
- praca praktyczna przy komputerze *(practical computer work),*
- prezentacja projektów uczniowskich *(presentation of students' projects),*
- samoocena i ocena koleżeńska *(self-assessment and peer assessment)*.

6. PRZEDBIEG LEKCJI

ETAP LEKCJI	OPIS CZYNNOŚCI NAUCZYCIELA I UCZNIÓW	ZWROTY STOSOWANE W JĘZYKU ANGIELSKIM
WSTĘP	***Czynności nauczyciela:*** *–powitanie uczniów i sprawdzenie obecności,* *–sprawdzenie przygotowania do zajęć, –zapisanie tematu lekcji na tablicy: „Poznajemy Maltę – gra w Scratch”,* *–przedstawienie celów lekcji, –rozmowa wprowadzająca o Malcie i grach komputerowych, –zadanie pytań:* *„Czy graliście kiedyś w gry edukacyjne?”* *„Co wiecie o Malcie?”* *„Jak można stworzyć własną grę?”* ***Czynności uczniów:*** *–przygotowują stanowiska komputerowe,* *–zapisują temat lekcji,* *–odpowiadają na pytania nauczyciela, –aktywnie uczestniczą w rozmowie.*	***Powitanie i organizacja:*** *–Good morning, everyone. – Dzień dobry wszystkim.* *–Let’s start the lesson. – Zacznijmy lekcję.* *–Are you ready? – Czy jesteście gotowi?* *–Turn on your computers. – Włączcie komputery. – Otwórzcie Scratcha. –Open Scratch, please.* ***Wprowadzenie tematu:*** *–Today’s topic is “Discover Malta – a Scratch Game”. – Dzisiejszy temat to „Poznajemy Maltę – gra w Scratch”.* *–Today you will create your own game. – Dzisiaj stworzycie własną grę.* ***Pytania wprowadzające:*** *–What do you know about Malta? – Co wiecie o Malcie? – Have you ever created a game? – Czy tworzyliście kiedyś grę?*
CZĘŚĆ WŁAŚCIWA	***Czynności nauczyciela:*** *–prezentuje krótkie informacje o Malcie,* *–omawia algorytm gry edukacyjnej,* *–pokazuje przykładowy projekt w Scratch,* *–demonstruje dodawanie duszków, tła i zmiennych, –wyjaśnia działanie bloków: events, loops, conditions, variables, –pokazuje sposób tworzenia pytań i punktacji,* *–pomaga uczniom podczas pracy,* *–monitoruje poprawność działania projektów,* *–wspiera uczniów w testowaniu i poprawianiu błędów.* ***Czynności uczniów:*** *–słuchają wyjaśnień nauczyciela,* *–obserwują pokaz programu,* *–tworzą własną grę edukacyjną,* *–dodają pytania i odpowiedzi dotyczące Malty,*	***Wyjaśnianie i instruktaż*** *–Listen carefully, please. – Słuchajcie uważnie.* *–This is a sprite. – To jest duszek.* *–Add a background. – Dodaj tło.* *–Create a variable called “score”. – Utwórz zmienną „score”.* *–Use the “if” block. – Użyj bloku „if”.* *–Add a loop. – Dodaj pętlę.* *–Click the green flag. – Kliknij zieloną flagę.* ***Pytania i aktywizowanie uczniów:*** *–What happens when we click the sprite? – Co się dzieje po kliknięciu duszka?* *–How can we add points? – Jak możemy dodać punkty?* *–Can you debug the program? – Czy potrafisz poprawić błędy w programie?* ***Praca uczniów:*** *–Work in pairs. – Pracujcie w parach.*

	–programują ruch duszków i punktację, *–wykorzystują pętle i warunki,* *–testują działanie gry,* *–poprawiają błędy w projekcie, –współpracują w parach lub grupach.*	*–Test your game. – Przetestujcie swoją grę.* *–Compare your projects. – Porównajcie projekty.* *–Help each other. – Pomagajcie sobie nawzajem.* ***Monitorowanie i wsparcie:*** *–Any questions? – Czy są pytania?* *–Good job! – Dobra robota!* *–Try again. – Spróbuj jeszcze raz.* *–Let's check it together. – Sprawdźmy to razem.*
ZAKOŃCZENIE	***Czynności nauczyciela:*** *–podsumowuje najważniejsze wiadomości z lekcji, –pyta uczniów o wykorzystane elementy Scratcha, –prosi wybrane osoby o prezentację projektów, –omawia najczęstsze błędy i sposoby ich poprawy, –ocenia aktywność uczniów, –podaje pracę domową.* ***Czynności uczniów:*** *–prezentują swoje gry, –odpowiadają na pytania nauczyciela, –omawiają działanie projektów, –zapisują pracę domową, –uczestniczą w podsumowaniu lekcji.*	***Podsumowanie*** *–Let's summarize the lesson. – Podsumujmy lekcję. –What have we learned today? – Czego się dziś nauczyliśmy? –Can you explain how your game works? – Czy możesz wyjaśnić, jak działa twoja gra? –Which blocks did you use? – Jakich bloków użyłeś?* ***Informacja zwrotna*** *–Well done! – Świetnie! –That's correct. – To jest poprawne. – Excellent work! – Doskonała praca!* ***Praca domowa*** *– Add new questions to your game. – Dodaj nowe pytania do swojej gry. –Improve your project. – Ulepsz swój projekt. –See you next lesson. – Do zobaczenia na następnej lekcji.*

KARTA POMOCNICZA NR 1
Jak zacząć projekt?



1 Otwórz Scratch

Kliknij:

SCRATCH

Create / Utwórz



2 Dodaj tło

Wybierz:

Choose a Backdrop



3 Dodaj duszka

Kliknij:

Choose a Sprite



Możesz dodać: przewodnika, turystę, statek, samolot.

Dofinansowane przez
Unię Europejską

KARTA POMOCNICZA NR 2

Jak uruchomić grę?



1 Użyj bloków:



Gra rozpocznie się po kliknięciu zielonej flagi.

2 Dodaj komunikat powitalny





PAMIĘTAJ!

Po kliknięciu zielonej flagi gra zawsze zaczyna się od początku.

Dofinansowane przez
Unię Europejską

KARTA POMOCNICZA NR 3

Jak zrobić pytanie?



1 ZADAJ PYTANIE

Użyj bloku:



Po wyświetleniu pytania program czeka na odpowiedź gracza.



2 SPRAWDŹ ODPOWIEDŹ

Użyj bloku:



Jeśli odpowiedź jest poprawna → gracz otrzymuje punkt.

Jeśli odpowiedź jest błędna → pokaż komunikat.

POPRAWNA ODPOWIEDŹ
→ dodaj punkt

BŁĘDNA ODPOWIEDŹ
→ pokaż komunikat

3 PRZYKŁAD W GRZE

POPRAWNA ODPOWIEDŹ



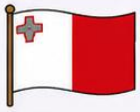
Gracz zdobywa punkt
i przechodzi do następnego pytania.

BŁĘDNA ODPOWIEDŹ



Gracz widzi komunikat
i może spróbować jeszcze raz.

PAMIĘTAJ!
Możesz stworzyć wiele pytań. Każde pytanie sprawdza wiedzę gracza o Malcie!



Dofinansowane przez
Unię Europejską

KARTA POMOCNICZA NR 4

Jak dodać punkty?

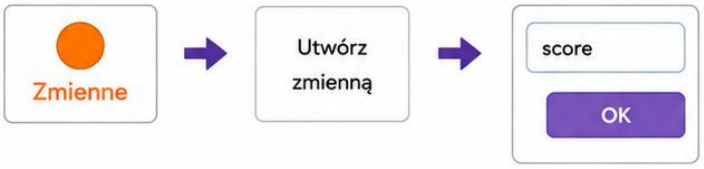


1 UTWÓRZ ZMIENNĄ

Zmienne służą do przechowywania wyników w grze.

KROKI:

1. Kliknij w zakładkę „Zmienne"
2. Kliknij „Utwórz zmienną"
3. Nazwa zmiennej: score
   Następnie kliknij OK



Zmienna „score" będzie przechowywać punkty gracza.

2 DODAJ PUNKT

Użyj bloku:

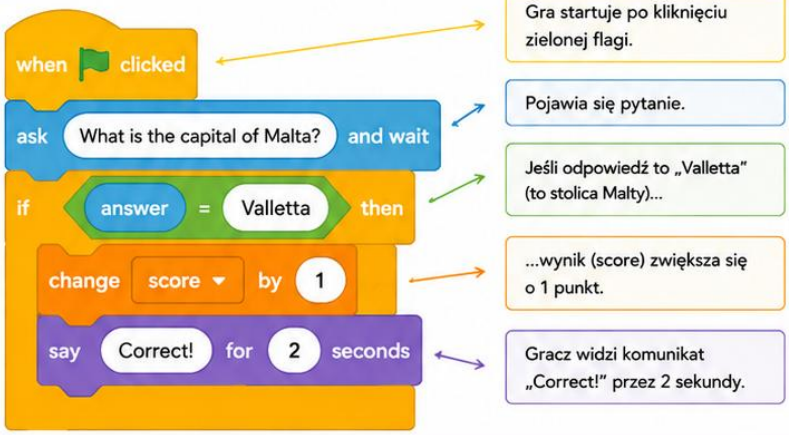


Ten blok zwiększa wynik o 1 punkt.



Każde poprawne odpowiedź = 1 punkt dla gracza! +1

3 PRZYKŁAD W GRZE



- Gra startuje po kliknięciu zielonej flagi.
- Pojawia się pytanie.
- Jeśli odpowiedź to „Valletta" (to stolica Malty)...
- ...wynik (score) zwiększa się o 1 punkt.
- Gracz widzi komunikat „Correct!" przez 2 sekundy.



MONITOR Z WYNIKIEM



Tu zobaczysz swój aktualny wynik.

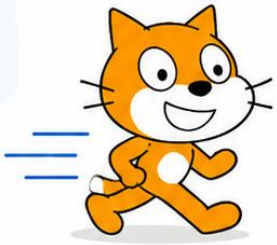
WSKAZÓWKA:
Możesz dodać więcej punktów, używając innej liczby w bloku, np. change score by 2 (doda 2 punkty).



Dofinansowane przez
Unię Europejską

KARTA POMOCNICZA NR 5

Jak poruszać duszkiem?

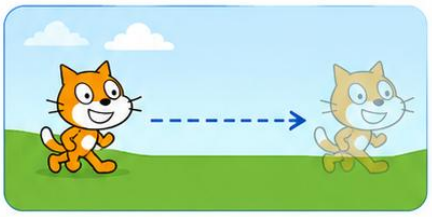


Dzięki blokom ruchu możesz sprawić, że duszek będzie się poruszał!

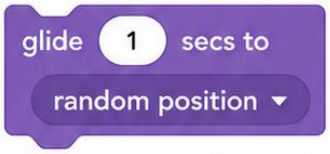
1 PORUSZANIE SIĘ KROK PO KROKU



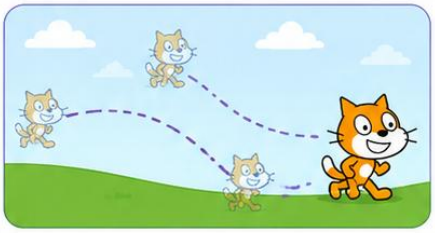
Duszek przesunie się o 10 kroków do przodu.



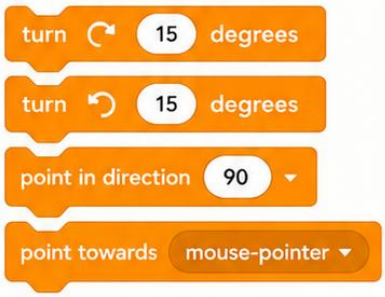
2 PŁYNNE PRZEMIESZCZANIE



Duszek płynnie przesunie się w losowe miejsce w ciągu 1 sekundy.



3 ZMIANA KIERUNKU

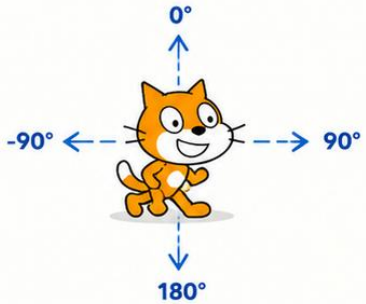


Obróć duszka w prawo o 15°.

Obróć duszka w lewo o 15°.

Ustaw duszka w kierunku (np. 90° to w prawo).

Duszek będzie wskazywał na kursor myszy.



PAMIĘTAJ!

Połącz różne bloki ruchu, aby stworzyć ciekawe trasy i animacje dla swojego duszka!



Dofinansowane przez
Unię Europejską

KARTA POMOCNICZA NR 6

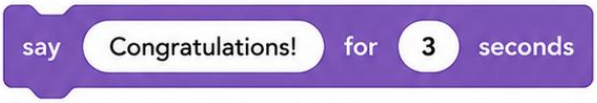
Jak zrobić koniec gry?



Na końcu gry pokaż graczowi wynik i podziękuj za grę!

1 DODAJ KOMUNIKAT KOŃCOWY

Użyj bloku **say**, aby wyświetlić komunikat.



Możesz zmienić tekst na własny, np. **Great job!** lub **Well done!**



2 POKAŻ WYNIK GRACZA

Użyj bloku **say** razem z **join**, aby pokazać liczbę punktów.



Zmienna **score** zawiera liczbę punktów zdobytych przez gracza.



3 ZATRZYMAJ GRĘ

Na końcu zatrzymaj wszystkie skrypty.



GDZIE UMIEŚCIĆ TEN BLOK?

Po pokazaniu komunikatu i wyniku, aby gra się zakończyła.



PAMIĘTAJ!

- Pokaż komunikat końcowy.
- Pokaż wynik gracza.
- Zatrzymaj grę blokiem **stop all**.



Dofinansowane przez
Unię Europejską

KARTA POMOCNICZA
NR 7

SPRAWDŹ SWOJĄ GRĘ



Zanim pokażesz grę innym – **sprawdź**, czy wszystko działa poprawnie!



1 CZY GRA SIĘ URUCHAMIA?

Czy po kliknięciu zielonej flagi gra startuje?

☐



2 CZY DZIAŁA ZIELONA FLAGA?

Czy wszystkie skrypty zaczynają się od zielonej flagi?

☐



3 CZY PYTANIA WYŚWIETLAJĄ SIĘ POPRAWNIE?

Czy pytania i odpowiedzi działają tak, jak zaplanowałeś?

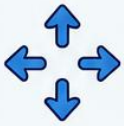
☐



4 CZY PUNKTY SĄ LICZONE?

Czy za poprawne odpowiedzi gracz otrzymuje punkty?

☐



5 CZY DUSZKI SIĘ PORUSZAJĄ?

Czy duszki poruszają się poprawnie i mają odpowiednie animacje?

☐



6 CZY GRA MA ZAKOŃCZENIE?

Czy na końcu gry pojawia się komunikat i wynik końcowy?

☐



WSKAZÓWKA:
Przetestuj grę kilka razy!
Sprawdź różne odpowiedzi i sytuacje.





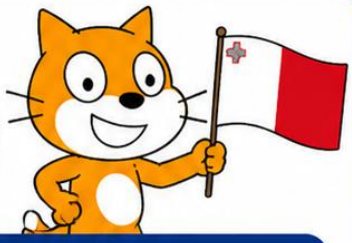
ŚWIETNIE!

Jeśli wszystko działa – Twoja gra jest gotowa!
Brawo programisto!

Dofinansowane przez
Unię Europejską

KARTA POMOCNICZA NR 8

PRZYDATNE SŁOWNICTWO



POLSKI		ENGLISH
Malta	→	Malta
stolica	→	capital city
wyspa	→	island
morze	→	sea
plaża	→	beach
łódź	→	boat
flaga	→	flag
pytanie	→	question
odpowiedź	→	answer
gra	→	game

Ucz się słówek i wykorzystuj je w swojej grze o Malcie!

