

Scenariusze dla klasy 1-3

1.10. Finał

Moduł podsumowujący podróż między innymi poprzez programowanie z wykorzystaniem aplikacji ScratchJr. Eksplorację globu domnie stworzenie zespołu muzycznego.

Czy uczestnicy wyprawy są już dostatecznie zgranym zespołem, by stworzyć orkiestrę?

A może w trakcie warsztatów pojawili się nowi uczestnicy? Czy uda się stworzyć zgraną orkiestrę?

Materiały

- Tablety z aplikacją Xylo i ScratchJr.
- Robot.
- Plastikowe kubeczki.

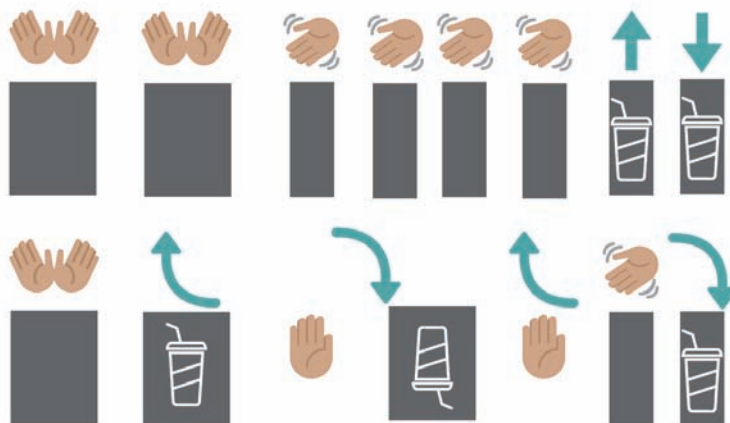
► Aktywność "Fanfary"

Kończąc podróż wykorzystajcie elementy programowania w tworzeniu sztuki. Stwórzcie kilka sekcji muzycznych. Zadaniem grup będzie przygotowanie muzyki z wykorzystaniem:

1. aplikacji ScratchJr, np. przez zbudowanie projektu z opcją nagrywania dźwięku lub z wykorzystaniem dźwięków z galerii aplikacji:



2. aplikacji umożliwiających sterowanie robotem z przystawką Xylo^[20];
3. plastikowych kubeczków, np. według instrukcji kubeczkowego rytmu^[21]:



[20] http://makewonder.pl/files/uploaded/Przewodnik_po_aplikacji_Xylo.pdf

[21] Np.: destined4life, The Easiest Cup Song Tutorial <https://www.youtube.com/watch?v=Y5kYLOb6i5I>

Scenariusze dla klasy 1-3

► Aktywność "Free style"

Kończąc spotkania znajdźcie czas na to, by ponownie zajrzeć do kart bohaterów.

Czy któreś cechy i umiejętności rozwinęły się? A może pojawiły się nowe "tajne moce"?

Ostatnie zajęcia to doskonały moment na to, by zrealizować te aktywności, na które zabrakło czasu lub powtórzyć te, które szczególnie przypadły dzieciom do gustu.

Dzieci mogą pracować indywidualnie lub w małych zespołach, równoległe realizując różne zadania.

Scenariusze dla klasy 1-3

Załącznik Kubeczkowy rytm

