

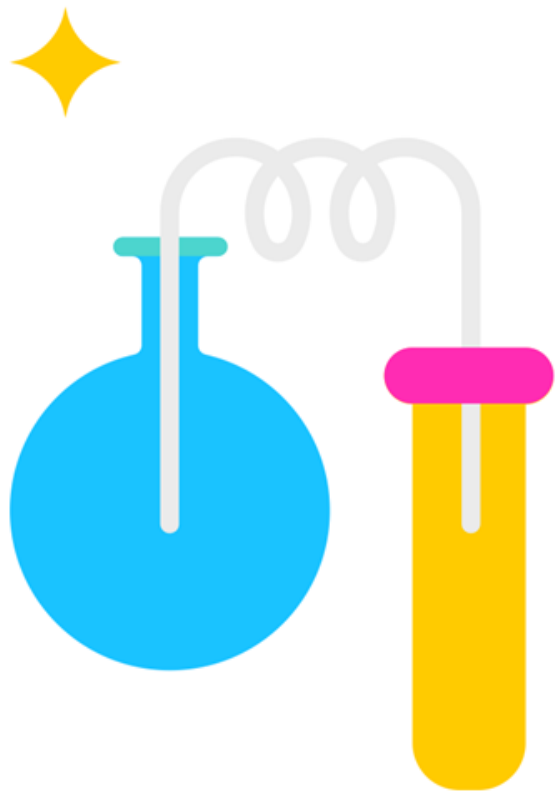
# b\_b\_l\_o\_t\_e\_k\_a d\_l\_a\_w\_s\_z\_y\_s\_t\_k\_c\_h

r\_oz\_ni\_r\_ow\_ni\_w\_a\_z\_ni.

## Scottie Go!

– idealna gra do biblioteki dla  
młodych w XXI wieku

Michał Kłosiński  
„Pozytywny”



20  
22

# Ankieta





# Scottie Go!

Co to jest Scottie Go!  
i co z tym można zrobić?

## Instrukcja, poradnik nauczyciela

<https://scottiego.com/pobierz-materialy/>

273 strony z wszystkimi rozwiązaniami i instrukcjami



## Kod dostępu do wszystkich poziomów

Aby utworzyć konto Nauczyciel, wybierz opcję w zainstalowanej aplikacji Scottie Go! Edu

WYBIERZ GRACZA->NOWY GRACZ i wpisz specjalny kod:

**Nauczyciel\_13\_cps#**

**NIE UDOSTĘPNIJ TEGO KODU UCZNIOM!**



## Wiele rozwiązań

- Nie ma jednego prawidłowego rozwiązania.
- W poradniku podane zostały przykładowe rozwiązania załączonych zadań.
- Istnieje jednakże wiele sposobów realizacji tych samych problemów różnymi napisanymi programami – także krótszymi.
- Gra zawiera 179 klocków, które są aktywne w każdym module i zadaniu.

## Wiele rozwiązań

- Możemy wielokrotnie powracać do każdego zadania realizując je ponownie z wykorzystaniem poznanych konceptów algorytmicznych z innych zadań i modułów oraz nowo poznanych klocków.
- Wersja edukacyjna wykorzystuje formułę gry, jednak jest to pełnoprawne narzędzie edukacyjne.

## Zmiana języka



W aplikacji nie ma dostępnego języka ukraińskiego, ale możemy dokleić/dopisać nazwy klocków po ukraińsku, aby uczestnikom bawiło się i programowało [wygodniej](#).



Dzieci zazwyczaj mają problem  
z programem i samodzielnością.



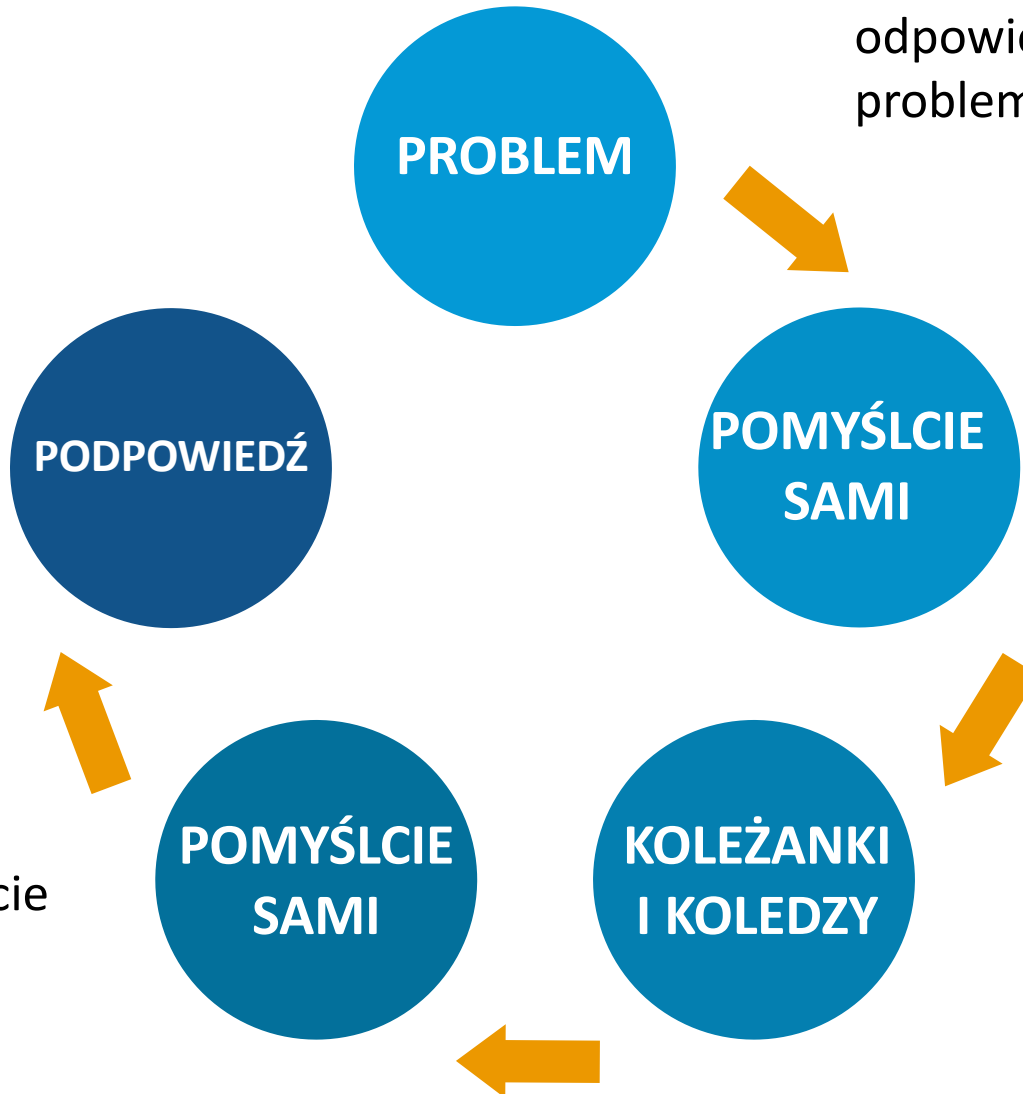
# Pętla rozwiązywania problemu

*samodzielnie przez dziecko*

„Proszę Pani, nie działa!”

Tutaj dopiero dajemy **PODPOWIEDŹ**, a nie gotowe rozwiązanie.

Jeszcze raz pokombinujcie sami, czy znajdziecie rozwiązanie.



Uczniowie są przyzwyczajeni, że gdy tylko zapytają dorosłego, nauczyciela czy opiekuna, dostają gotową odpowiedź, która rozwiązuje ich problem.

Popróбуйте sami przez 3 minuty, później do was podejść.

Zapytajcie kolegów i koleżanki, co myślą o tym poziomie / problemie.

## Nie polecam...

...dawania gotowych odpowiedzi.

Zamiast samodzielnie pomyśleć o każdym problemie, dzieci będą was pytać o rozwiązanie. A to „zjada” Wam czas, powoduje, że na zajęciach jest głośniej i uczy bezradności.

Bo gdy dzieci dostaną gotową odpowiedź, nauczą się do was przychodzić z każdym pytaniem.



# Pętla rozwiązywania problemu

*samodzielnie przez dziecko*

„Proszę Pani, nie działa!”

Np. czy na pewno ten klocek podnieść powinien być tu?

**PODPOWIEDŹ**

Zerkamy na sytuację i dajemy **PODPOWIEDŹ**, a nie gotowe rozwiązanie, najlepiej przez zadanie pytania.

Przeanalizuj jeszcze raz klocki.

Zmień na inny klocek, podnieś.

To uruchom Aplikację jeszcze raz.

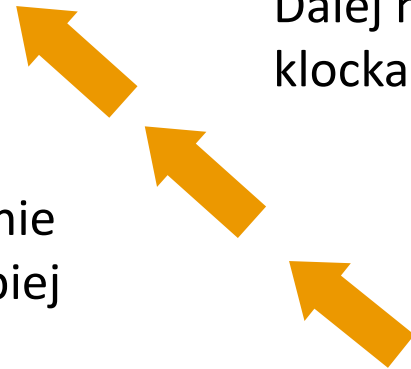
Zerknij do instrukcji, żółtej ikony książki.

Dalej nie "wykonuje klocka" np. podnieś.

To uruchom poziom jeszcze raz.

Dalej nie "wykonuje klocka" np. podnieś.

Jestem pewien, że są dobrze, a dalej nie działa.



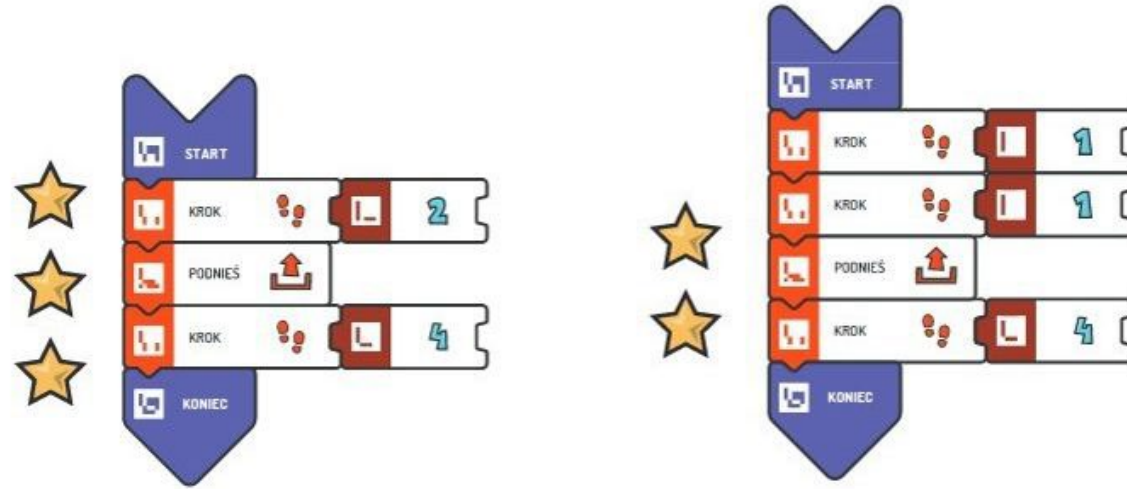


## Uwagi metodyczne 2/2

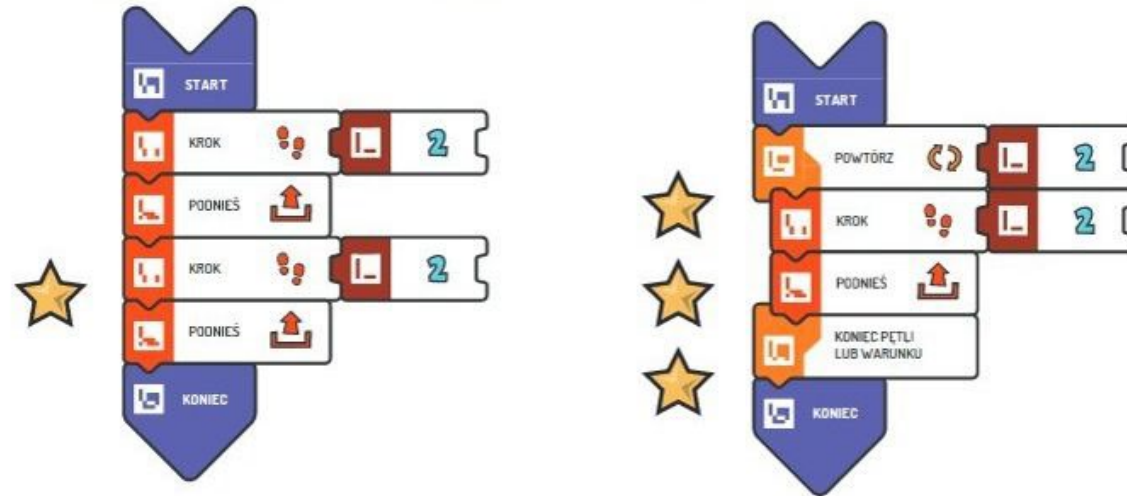
Dobry programista i ambitny uczeń powinien zawsze szukać optymalnej drogi rozwiązania. W **Scottie Go!** przez optymalną drogę, rozumiemy takie skonstruowanie programu, które w jak najmniejszej ilości instrukcji pozwoli zrealizować określony cel.

Nauczyciel w trakcie lekcji powinien budować atmosferę sprzyjającą uczeniu się. Aplikacja **ScottieGo! Edu**, realizuje elementy oceniania kształtującego w najbardziej atrakcyjnym dla ucznia środowisku gry. Uczniowie na koniec zadania otrzymują od 1 do 3 gwiazdek nagradzających jakość i optymalizację programu. To dobra, i pozbawiona rywalizacji zabawa.

Po każdym wykonanym zadaniu gracz otrzymuje gwiazdki - trzy gwiazdki za najlepiej napisany program, który spełnia warunki zadania, dwie za nieco słabsze rozwiązanie. Jedna gwiazdka oznacza, że zadanie zostało wykonane najczęściej za pomocą zbyt długiego programu.



W niektórych zadaniach, aby otrzymać więcej niż jedną gwiazdkę, do rozwiązania zadania wymagane będzie wykorzystanie konkretnych klocków, na przykład klocka **POWTÓRZ!**



**Strach:**  
a jak czegoś nie umiem? Przecież nie  
jestem programistą/ programistką.

**Akceptacja:**  
mam zbudowany autorytet w oczach dzieci i nie chcę  
go stracić.



## PĘTLA

Przećwicz  
jeszcze raz pętlę  
działania.

## SAMI

Poszukaj  
rozwiązania  
jeszcze raz sam,  
już jesteś blisko,  
jak dam Ci  
gotowe  
rozwiązania, to  
się nie nauczysz.

## PODRĘCZNIK

Możesz  
sprawdzić  
w podręczniku,  
ma on gotowe  
rozwiązania  
wszystkich  
zagadek  
z aplikacji.

## NIE WIEM, ALE

Nie wiem, ale  
się dowiem.  
Pomyślmy  
razem  
i znajdziemy  
rozwiązanie.

## AUTORYTET

Duma i radość  
z rozwiązanego  
problemu,  
chwal ich  
**SAMODZIELNOŚĆ**,  
gdy znajdą  
rozwiązanie  
dobrymi  
sugestiami.





## Sugestie słowne, jak chwalić dzieci

- Stosować proste, bezpośrednie, oznajmujące zdania.
- Pochwała ma zawierać konkretny pozytywny opis, nie zaś ocenę.
- Nie należy wypominać wcześniejszych błędów.
- Pochwała ma być szczerą i prawdziwą, wyrażać uznanie dla pracy dziecka lub podziw dla jej wyniku.
- Powinna kierować uwagę na włożony wysiłek i osiągnięcia.

# Dobre słowa w dobrym momencie mogą zmieniać życie!

1

Jestem z Was dumna, sam/sami rozwiązaście zagadkę.

2

Super, brawo, wspaniale! Świetnie sobie radzicie, a to już ciekawszy poziom.

3

Och świetnie, jesteście tacy inteligentni. Z każdym pokonanym poziomem widać, że jesteście mądrzejsi.

4

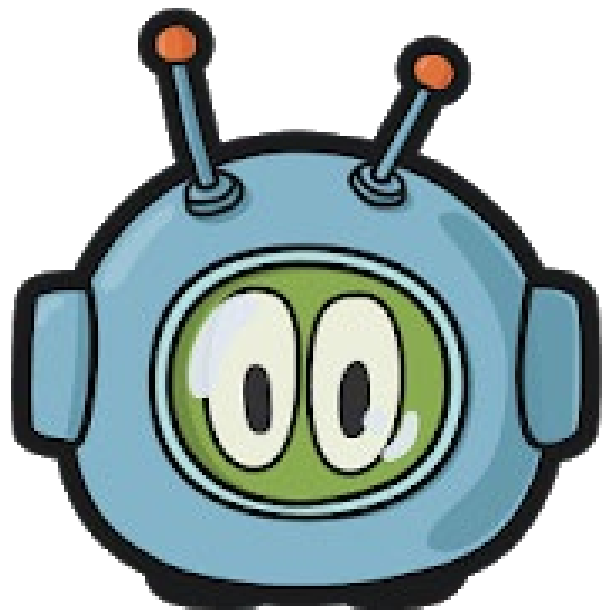
Bardzo ładnie, 3 gwiazdki, świetnie zaprogramowane, w przyszłości będziecie dobrymi programistami.

5

Dacie radę sami, znajdziecie rozwiązanie, już zaszliście tak daleko.

6

Jestem z was dumny/ dumna, przybij piątkę żółwika. Jak wkręcicie się w programowanie, możecie zostać profesjonalistami i osiągnąć bardzo dużo.



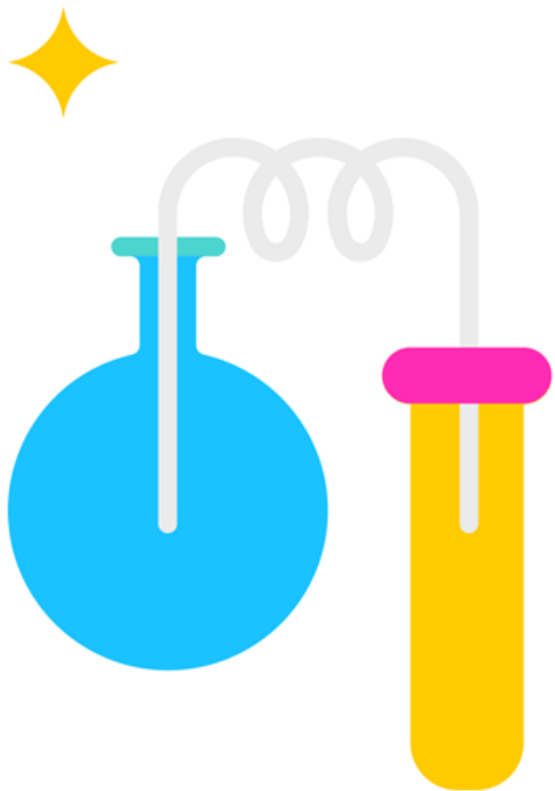
# Scottie Go!

Plusy i minusy Scottie Go!

# b\_b\_l\_oteka dla wszystk\_ch

r\_ozni. r\_owni. wazni.

Dziękuję!



20  
22