|  |
| --- |
| **TEMAT: Inteligentny dom** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SCENARIUSZ LEKCJI** | | | |
| ***Szkoła:*** | | ***Czas (minuty):*** | 90 |
| ***Nauczyciel:*** |  | ***Wiek uczniów:*** | 10+ |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Zagadnienie główne:*** | **Stwórzmy inteligentne urządzenie w inteligentnym domu** |

|  |
| --- |
| ***Tematyka:*** |
| * projektowanie, tworzenie i pisanie w wizualnym języku programowania: pomysły, opowiadania i rozwiązania problemów o różnej złożoności * eksperymentowanie z AI * cywilizacyjne implikacje sztucznej inteligencji |
| ***Cele:*** |
| * projektowanie, tworzenie i testowanie prostych programów * zrozumienie pojęcia zmiennej, zdefiniowanie i wykorzystanie zmiennej w swoich programach |
| ***Oczekiwane efekty:*** |
| * tworzenie i testowanie prostego programu prezentującego inteligentne urządzenie w inteligentnym domu |
| ***Formy pracy:***   * praca indywidualna, praca w parach, praca w grupach   ***Metody:*** |
| prezentacja, dyskusja, ćwiczenia interaktywne |

|  |
| --- |
| **TOK LEKCJI** |
| **Przebieg zajęć** |
| **WPROWADZENIE** |
| Nauczyciel prowadzi rozmowę, w której uczniowie utrwalają komendy i umiejętności pracy w Scratchu.  Nauczyciel rozpoczyna dyskusję:  Czy używamy inteligentnych urządzeń na co dzień?  Czym są inteligentne urządzenia?  Dlaczego nazywamy te urządzenia inteligentnymi?  Czy domy mogą być inteligentne?  Jakie domy są „inteligentne”?  Inteligentny dom odnosi się do wygodnej konfiguracji domowej, w której urządzeniami można automatycznie sterować zdalnie z dowolnego miejsca z połączeniem internetowym za pomocą urządzenia mobilnego lub innego urządzenia sieciowego.  **Przedstawienie celu głównego lekcji:**  Dzisiaj stworzymy inteligentne urządzenia w ramach inteligentnego domu za pomocą Scratch. |
| **CZĘŚĆ GŁÓWNA** |
| **Instrukcje (kroki):**  **Scena:**  Graphical user interface  Description automatically generated  Wentylator:  A picture containing graphical user interface  Description automatically generated  Lampa:  Graphical user interface, application  Description automatically generated  Przedstaw swój projekt uczniom w klasie. Omów go. Ocena koleżeńska.  Zapisz swoją pracę w klasowym e-portfolio. |
| **PODSUMOWANIE** |
| Inteligentny dom odnosi się do wygodnej konfiguracji domowej, w której urządzeniami można automatycznie sterować zdalnie z dowolnego miejsca z połączeniem internetowym za pomocą urządzenia mobilnego lub innego urządzenia sieciowego.  Za pomocą Scratch możemy tworzyć inteligentne urządzenia w ramach inteligentnego domu. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Metody*** | ***Formy pracy*** |
| *prezentacja wywiad*  *dyskusja demonstracja*  *praca z tekstem odgrywanie ról*  *praca graficzna*  *ćwiczenia interaktywne /symulacja na komputerze* | *praca indywidualna*  *praca w parach*  *praca grupowa*  *forma frontalna* |

|  |
| --- |
| ***Materiały*** |
| * Scratch |

|  |
| --- |
| ***Literatura***   * https://dancingwithai.media.mit.edu |

|  |
| --- |
| **OBSERWACJE, UWAGI, NOTATKI** |
|  |