

# Lekcja 15 — Uwaga, uwaga!

Czas trwania: 2x45 min.

## Cele ogólne

- rozwijanie wyobraźni i kreatywnego myślenia,
- kształcenie zdolności manualnych,
- kształcenie umiejętności obsługi komputera oraz wybranych aplikacji,
- poznanie zagadnień związanych z bezpieczną pracą z komputerem,
- zdobywanie umiejętności pracy w grupie.

## Cele szczegółowe

### Dzieci podczas zajęć:

Zbudują **postać z ruszającą się twarzą** i wyposażą swojego robota w silnik.

Uzasadniają swoje pomysły. Rozważają różne sposoby działania.

Nagrania dźwięki, które będą uruchamiały działanie robota.

Nauczą się rozpoznawać dźwięki świadczące o tym, że robot jest podłączony i sprawnie działa.

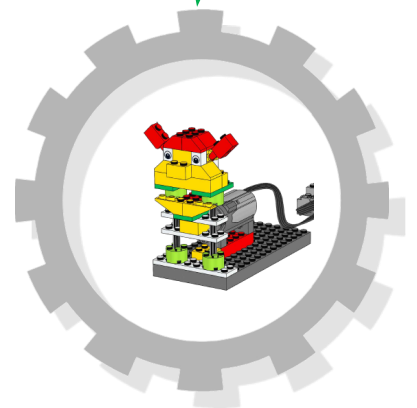
Nauczą się precyzować komunikaty, nagrywać je.

Wybiorą przysłowia lub powiedzenia, które wykorzystają w nagraniu.

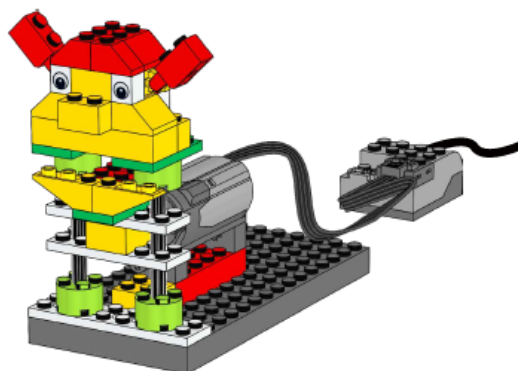
## Uwagi metodyczne

Podczas tej lekcji, w dużej jej części, wykorzystujemy robota do realizacji zagadnień związanych ze słowotwórstwem—blokiem przedmiotów polonistycznych. To doskonała sposobność, by dzieciom pokazać, jak roboty i ich funkcjonalność mogą uatrakcyjnić zajęcia z innych obszarów.

Jak to działa?



Część wstępna:  
Żeby kózka nie skakała...  
Kto w zimie próżnuje...  
Prawdziwych przyjaciół...  
Nie to ładne, co ładne...  
Jest łąka, będzie mąka...



## ZADANIE 1

Instrukcja PDF

Odszukajcie instrukcję pod nazwą **Gadająca głowa** i rozpocznijcie budowanie.

## ZADANIE 2

Program

Jak uruchomić tego robota?

Jaki program napiszesz?

Spróbuj skonstruować go samodzielnie.

Porównajcie swoje pomysły na program. Komu udało się uruchomić swojego robota?

Jakie jest jego działanie? Opowiedzcie o tym innym.



Z jakich elementów składają się wasze programy?

Dodaliście tła dźwięki, pętle, zmienne, liczniki? A może inne elementy?

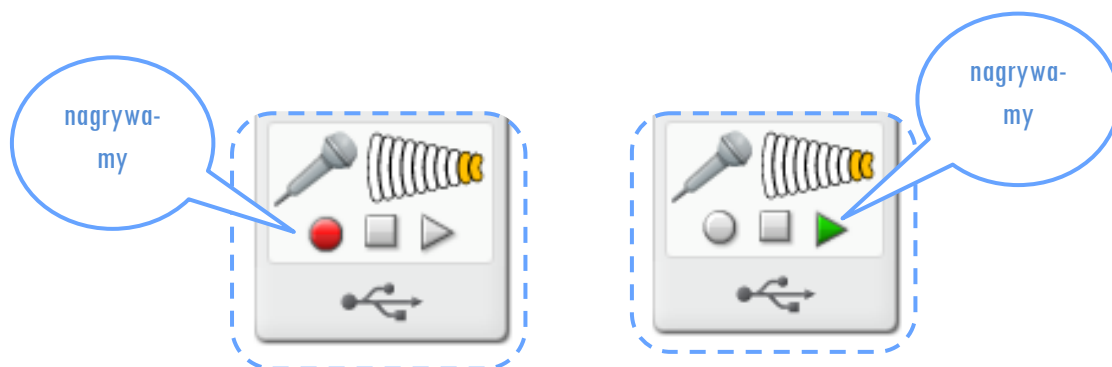
### ZADANIE 3

#### Nagrywamy zagadki

Otwórzcie KARTĘ PRACY i wybierzcie sobie przysłowie lub powiedzenie—każdy inne.

Może zrobicie losowanie?

Nagrajcie fragment przysłowia.



Napiszcie program w wyniku, którego **Gadająca głowa** powie początek, a dzieci dopowiedzą resztę przysłowia:

Prawdziwych przyjaciół...



### ZADANIE 4

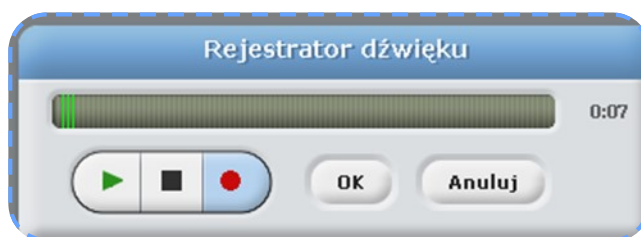
#### Record

Nagraj w programie Scratch własny dźwięk dla **Gadającej głowy**.

Co należy zrobić, by rozpocząć nagrywanie dźwięku?

Jak długo może trwać nagranie?

Próbujcie, eksperymentujcie.



## ZADANIE 5

### Powiedzonka

Uruchom gadającą głowę. Napisz taki program, dzięki któremu silnik będzie poruszał się z losową prędkością.

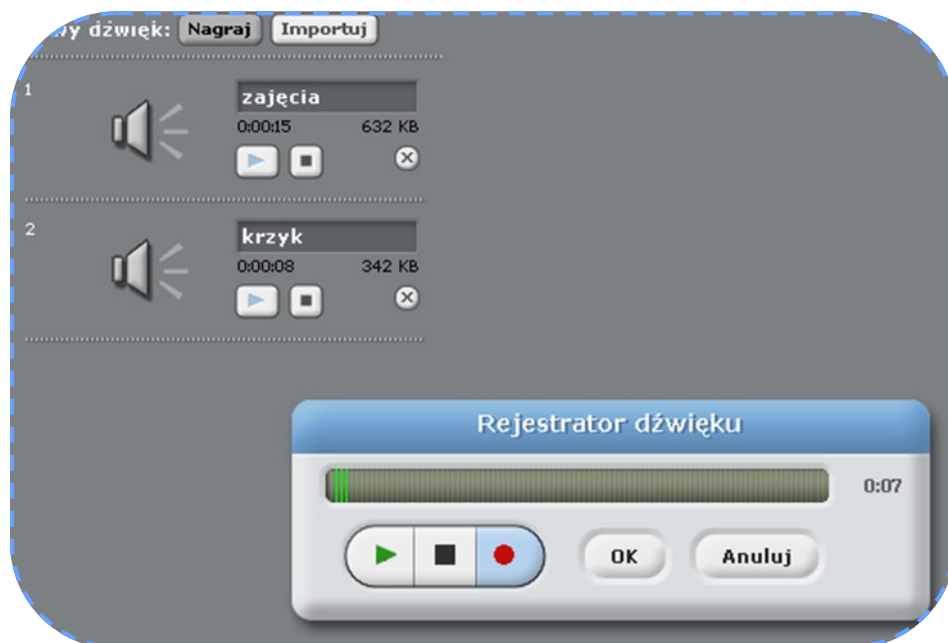


## ZADANIE 6

### Różne dźwięki

Nagraj dźwięki dla gadającej głowy:

- krzyk
- krótką informację odnośnie zajęć
- fragment ulubionej piosenki



## ZADANIE 2

### Umiemy programować

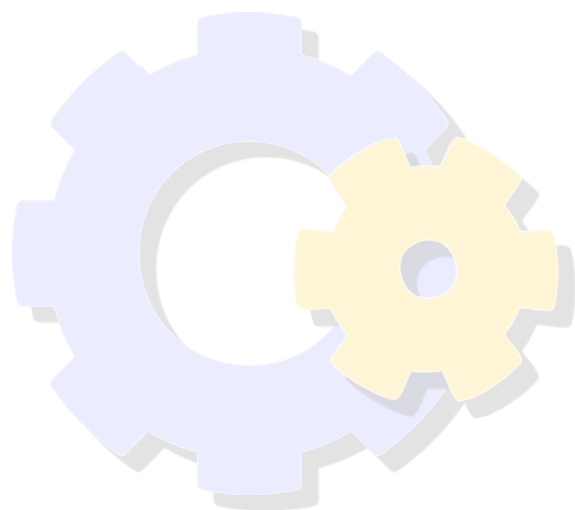
Macie już wiele umiejętności w programowaniu, budowaniu robotów. Możecie zbudować roboty własnego pomysłu.

Pobawcie się. Przygotujcie dowolny program. Poeksperymentujcie. Pokażcie go innym. Nie zapomnijcie o zapisaniu swoich projektów do pamięci komputera. Kto przypomni, jak to zrobić?



Możecie użyć dowolnego środowiska programistycznego.

Notatki nauczyciela:



## Czy lubisz programować?

Zaznacz.



Lubię  
programować



Nie rozumiem  
programowania



Świetnie znam się na pro-  
gramowaniu



To dla mnie  
„bułka z masłem”



Nie lubię programować



Wiem, że programowanie  
jest ważne

