



Scenariusze dla klasy 1-3

1.8. Afryka

Zbliżając się do końca podróży, czas na poznanie najcieplejszego z kontynentów. Z perspektywy programistycznej podjęte zostaną działania związane z planowaniem, kodowaniem pozycji na płaszczyźnie, jak również odczytywanie koordynatów i ich ponowne szyfrowanie. Przed uczestnikami postawione zostaną wyzwania z zakresu analizy i syntezy splatające te elementy z zagadnieniami edukacji przyrodniczej.

Materiały

- Kartki w kratkę, kredki.
- Karty pracy Dyktando graficzne.
- Mata z klockami.
- Opcjonalnie tablety z aplikacjami typu Pixelmania - Color by number & create pixel art lub Sandbox - Color by Number Coloring Pages

► Aktywność "Dyktando graficzne"^[17]

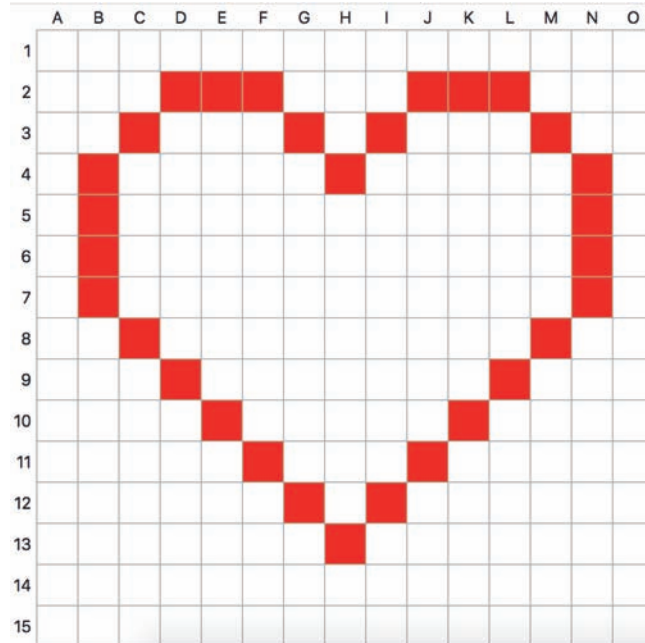
Rozłóż matę z kratownicą. Zaproś dzieci do zajęcia miejsc wokół maty. Przećwiczcie wspólnie układanie dyktand graficznych.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
●											●
A											1
B											10
C											11
D											100
E											101
F											110
G											111
H											1000
I											1001
J											1010
●	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	●

[17] <http://nowoczesnenauczanie.edu.pl/generator.html>

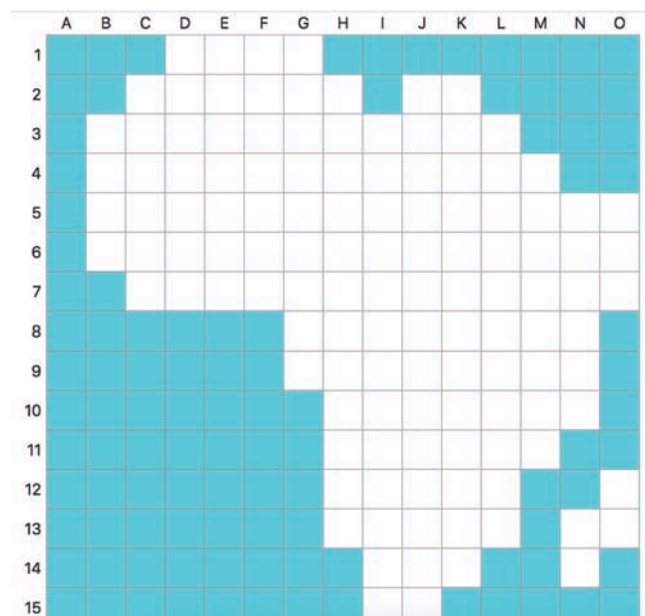
Scenariusze dla klasy 1-3

Np.: D2 E2 F2 J2 K2 L2 C3 G3 I3 M3 B4 H4 N4 B5 N5 B6 N6 B7 N7 C8 M8 D9 L9 E10 K10 F11 J11 G12 I12 H13



Zaproponuj dzieciom uzupełnienie kart pracy według instrukcji:

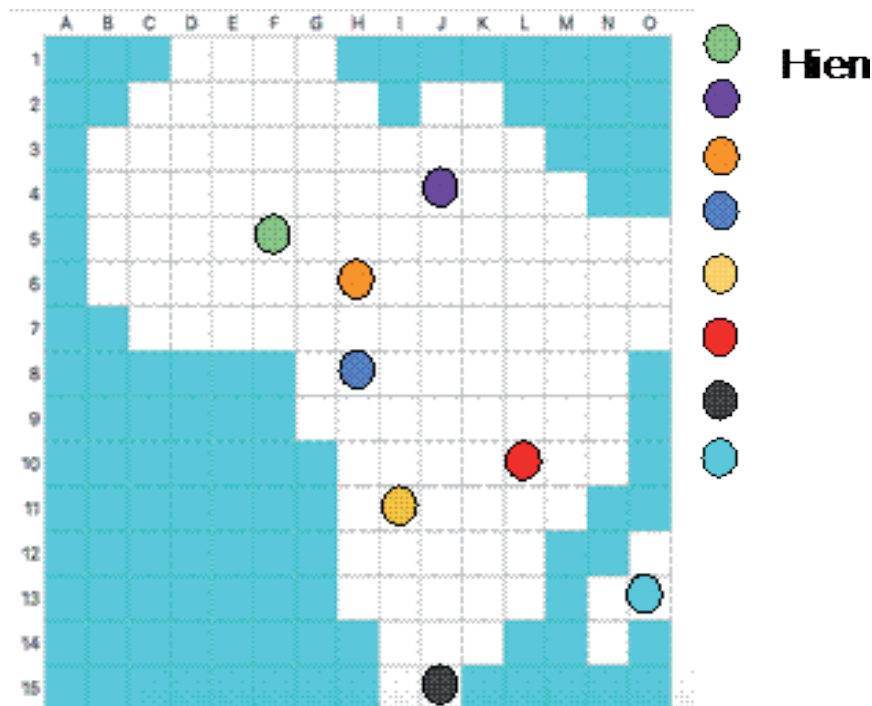
A1 B1 C1 H1 I1 J1 K1 L1 M1 N1 O1 A2 B2 I2 L2 M2 N2 O2 A3 M3 N3 O3 A4 N4 O4 A5 A6 A7 B7 A8 B8 C8 D8 E8 F8 O8 A9 B9 C9 D9 E9 F9 O9 A10 B10 C10 D10 E10 F10 G10 O10 A11 B11 C11 D11 E11 F11 G11 N11 O11 A12 B12 C12 D12 E12 F12 G12 M12 N12 A13 B13 C13 D13 E13 F13 G13 M13 A14 B14 C14 D14 E14 F14 G14 H14 L14 M14 O14 A15 B15 C15 D15 E15 F15 G15 H15 K15 L15 M15 N15 O15



Scenariusze dla klasy 1-3

► Aktywność "Fotograficzne safari"

Korzystając z przygotowanych map, zagrajcie w fotograficzne safari. Dobierzcie się w pary, uzupełnijcie swój pikselowy kontur kontynentu, kodując kolorami lub symbolami występowanie afrykańskich zwierząt. Jakie zwierzęta zamieszkują Afrykę? Przygotujcie swoją listę lub wykorzystajcie propozycję ze scenariusza. Na przykład:



Zagrajcie zgodnie z zasadami analogicznymi do gry w statki, podając koordynaty punktów, w których ustawilibyście aparat fotograficzny. Grę można modyfikować dostosowując do potrzeb i poziomu grupy, ustalając różną wielkość zwierząt (np.: słoń to dwie kratki). Starajcie się oznaczać na mapie położenie zwierząt zgodnie z rejonem, który zamieszkują, choć na potrzeby tej zabawy możecie pominąć realne rozlokowanie gatunków.

Scenariusze dla klasy 1-3

► Aktywność "Piksel Art"

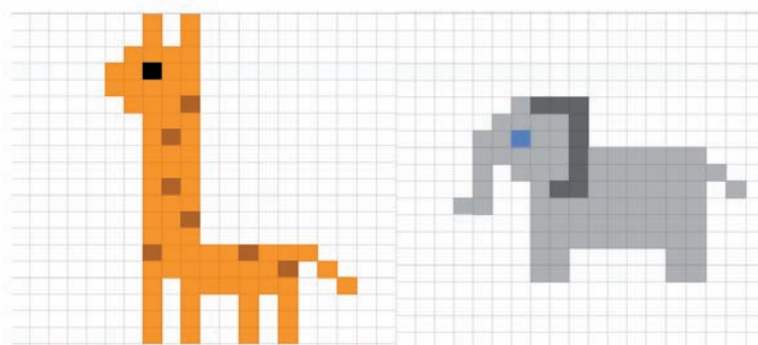
Piksel jest to najmniejszy jednolity fragment obrazu wyświetlanego na ekranie monitora. Im większa rozdzielczość ekranu, tym mniej dostrzegalne są pojedyncze piksele. Z hasłem piksel związany jest nurt sztuki pikseli, czyli tworzenia prac z kwadratowych elementów.



[18]

Zaproś dzieci do stworzenia na kartach pracy kodów sztuki pikselowej. Na karcie pracy dzieci wykonują swój projekt a następnie zapisują koordynaty umożliwiające pozostałym uczestnikom zabawy wykonanie własnej pracy.

Stwórzcie galerię prac.



Wariant

Skorzystajcie z wersji dostępnych online lub jako aplikacja

<http://makepixelart.com/free/#>

Pixelmania - Color by number & create pixel art

Sandbox - Color by Number Coloring Pages

[18] Cpro CC BY SA 3.0. Wikiped-tan pixel art x4.png



Scenariusze dla klasy 1-3

Karta pracy. Dyktando graficzne || Piksel art.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
