

Lekcja 15 — Opowiem Ci bajkę...

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.

Nagryją dźwięki, które będą uruchamiały działanie robota.

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

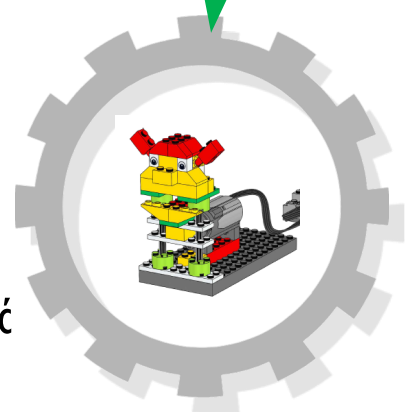
Nauczą się precyzować komunikaty, nagrywać je.

Wybiorą przysłowia lub powiedzenia, które wykorzystają w nagraniu.

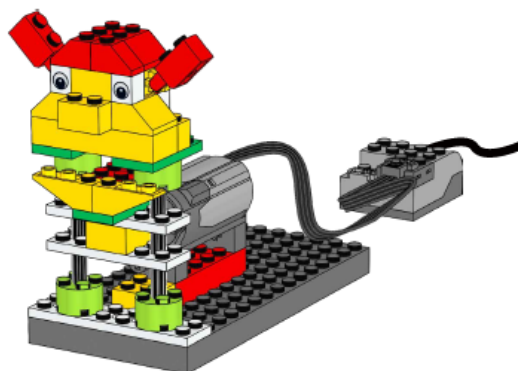
Uwagi metodyczne

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.

Kodujemy
W
Programie



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?

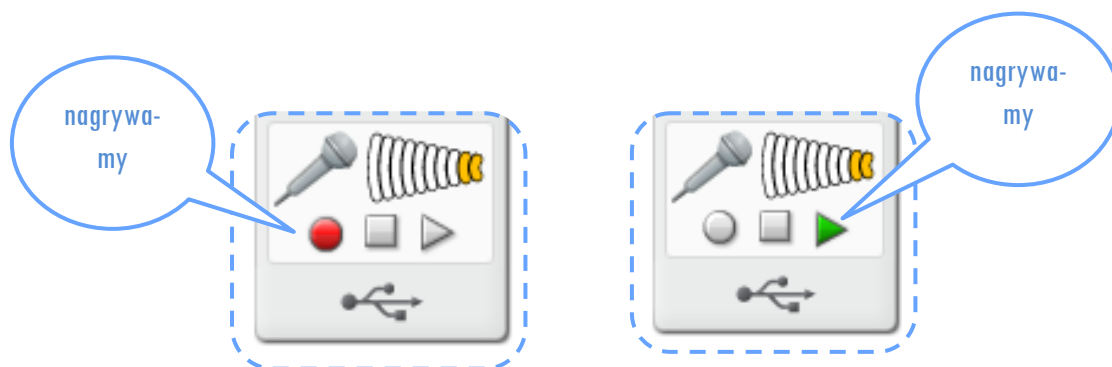


ZADANIE 3

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

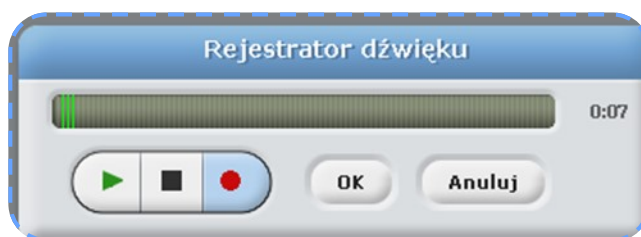
Nagraj w programie Scratch własny dźwięk dla **Gadającej głowy**.

Co należy zrobić, by rozpocząć nagrywanie dźwięku?

Jak długo może trwać nagranie?

Próbujcie, eksperymentujcie.

Kodujemy
W
Programie



ZADANIE 5

Powiedzonka

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

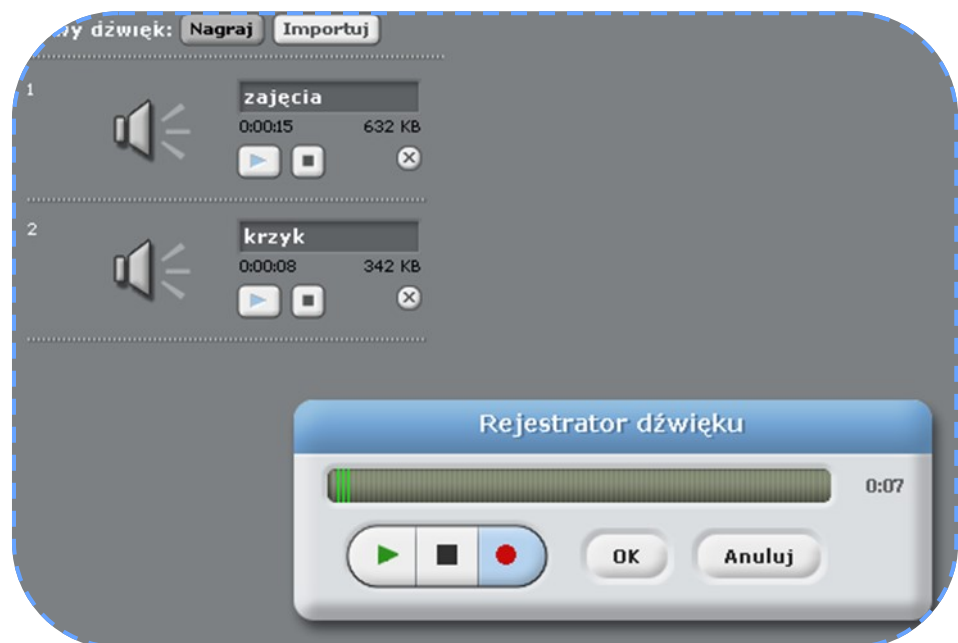


ZADANIE 6

Różne dźwięki

Nagraj dźwięki dla gadającej głowy:

- krzyk
- krótką informację odnośnie zajęć
- fragment ulubionej piosenki



ZADANIE 2

Umiemy programować

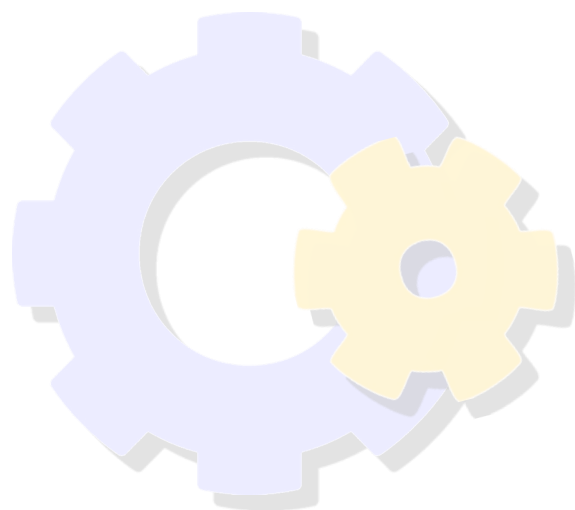
Macie już wiele umiejętności w programowaniu, budowaniu robotów.
Możecie zbudować roboty własnego pomysłu.

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

