

Lekcja 10 — Burza na morzu

Czas trwania: 2x45 min.

Cele ogólne

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

Cele szczegółowe

Dzieci podczas zajęć:

Zbudują łódkę z klocków Lego WeDo.

Wyposażą swojego robota w silnik i czujnik ruchu..

Nagrają własne dźwięki w postaci komunikatów.

Rozbudują robota według własnego pomysłu.

Będą wiedziały, jaki wpływ na ruch robota ma ustawienie pozycji czujnika.

Wstawią pętle programowe i będą umiały uzasadnić jej użycie.

Dopasują odpowiednie tła do wybranych dźwięków.

Uwagi metodyczne

Oprócz zdobywania umiejętności budowania z instrukcji oraz programowania, dzieci uczą się, jak wyjaśnić działanie skonstruowanego przez siebie robota. Jak najczęściej dajemy im możliwość realizacji własnych pomysłów, wymyślonych przez siebie konstrukcji. Zachęcamy do obserwowania efektów pracy innych.

Jak to działa?



Część wstępna:

Pirat i jego skarb.

Poprowadź pirata do jego skarbu.

Zbudujcie robota za pomocą instrukcji,
a dowiedziecie się, czy to rzeczywiście łódź piracka,
czy może zupełnie coś innego.

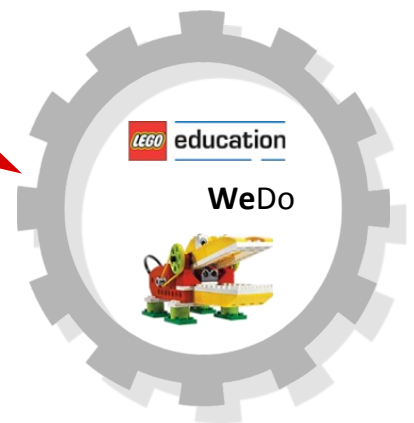


ZADANIE 1

Rozbitek

Otwórzcie instrukcję i rozpocznijcie budowanie.

Kodujemy
W
Programie



ZADANIE 2

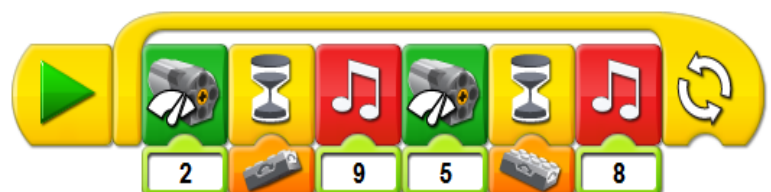
Wysoka fala

Przetestujcie działanie programów. Uruchamiaj po kolei: Program 1, 2, 3.

Program 1



Program 2



Program 3



Wiem, że warto posłuchać innych



ZADANIE 3

Bezludna wyspa

Chcesz, by twój program wyświetlał tło pasujące do przygody z robotem?
Dobierz odpowiedni moduł (tło) i przygotuj ciekawą opowieść.

Program 4



ZADANIE 4

Nagrywamy

Nagracie dźwięk — wołania o pomoc rozbitka dryfującego na swojej łodzi.

Jakiego modułu użyjemy? Jaką instrukcję zbudujemy?

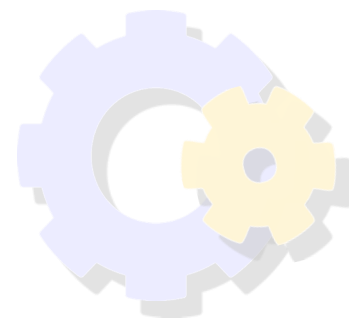


ZADANIE 5

Flaga na maszt

Przebudujcie swoją łódź, tak by wyglądała jak piracka.

Może wytniecie żagiel z papieru i pokolorujecie, tak by z daleka było ją widać.

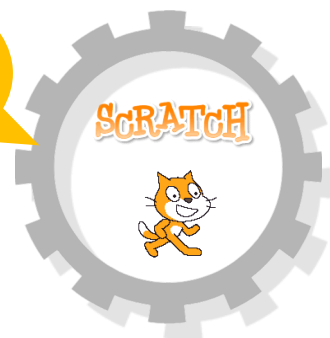


ZADANIE 6

Lego a Scratch

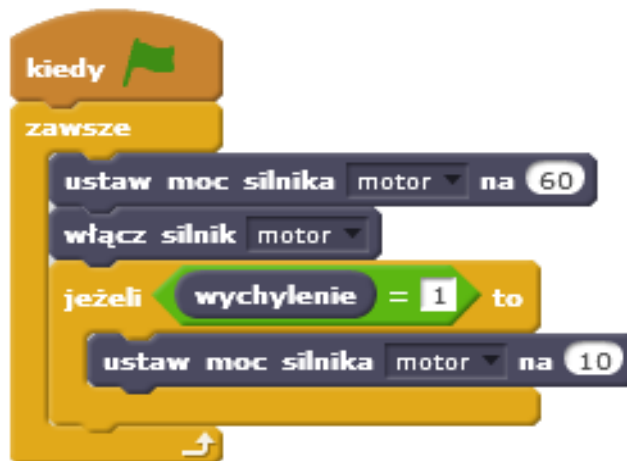
Zobacz, jak używamy pętli w programie Scratch.

Kodujemy
W
Programie

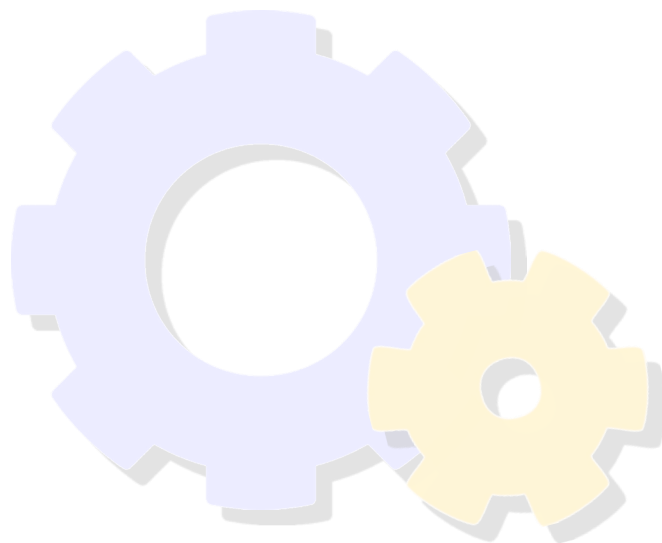


Scratch

LEGO WeDo

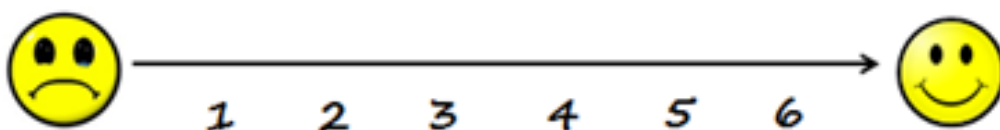


Notatki nauczyciela:



Jak oceniasz dzisiejsze zajęcia?

Zaznacz na osi.



Jestem dociekliwy i spostrzegawczy

51

