

Lekcja 12 — Przygoda w lesie

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 **olbrzyma**, który podnoszony jest przez specjalną platformę.

Wyposażą swojego robota w silnik i czujnik odległości.

Nauczą się przy pomocy komputera i odpowiedniej aplikacji programować zbudowaną przez siebie konstrukcję.

Uruchamiają program dźwiękiem. Wstawiają tło.

Dowiedzą się, jaki wzrost ma największy człowiek na świecie.

Dowiedzą się jak wygląda prosty ciąg instrukcji, do którego wstawiamy dźwięk w programie Scratch.

Jak to działa?



Uwagi metodyczne

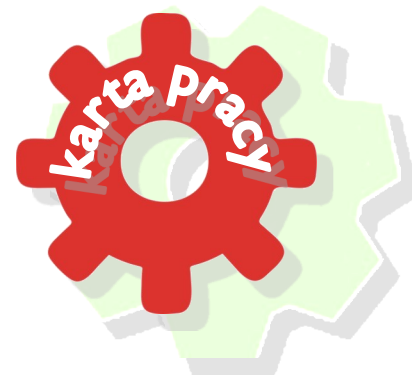
Podnośnik, który służy do unoszenia wielkoluda, należy zaprogramować tak, by zbyt szybko nie unosił się. Ważne jest, by dzieci kontrolowały unoszenie i opuszczanie ramienia robota. Opisy w dymkach pomogą odróżnić ruch ramienia.

Część wstępna:

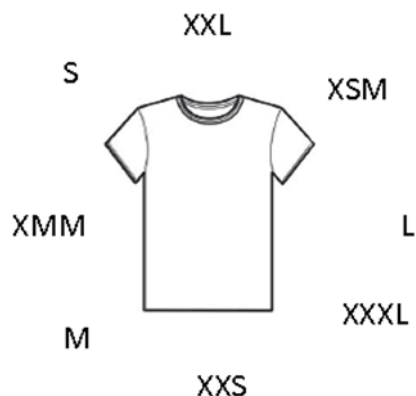
Wysocy ludzie potrzebują dużych rozmiarów odzieży.

Który symbol oznacza największy rozmiar?

Zaznacz.



1. Koszulka dla wielkoluda



Kodujemy
W
Programie



ZADANIE 1

Olbrzym

Otwórzcie instrukcję i rozpocznijcie budowanie.

ZADANIE 2

W górę i w dół

Skonstruujcie programy, dzięki którym będziemy mogli podnieść i położyć naszego wielkoluda. Zwróćcie uwagę na prędkość podnoszenia i czas jego trwania. Wybierzcie najbardziej optymalne parametry.



Wiem, że trzeba być wytrwałym i cierpliwym

ZADANIE 4

W lesie

Rozbuduj swój program.

Dodaj odpowiednie tło.

Ile w programie LEGO, mamy różnych możliwości wstawiania obrazów?

Czy w jednym programie możemy umieścić kilka obrazów symbolizujących tło?

Obejrzyjcie programy innych. Zdecydujcie, kto dobrał najtrafniej tła do swojego programu.

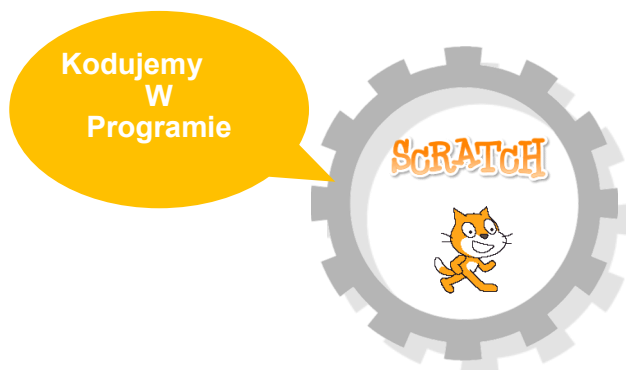


ZADANIE 5

Śpiący olbrzym

Otwórz instrukcję LEGO i według wzoru stwórz program. Wykorzystaj czujnik odległości. Jakie będzie jego zastosowanie?

Kiedy się obudzi?



ZADANIE 6

Lego a Scratch

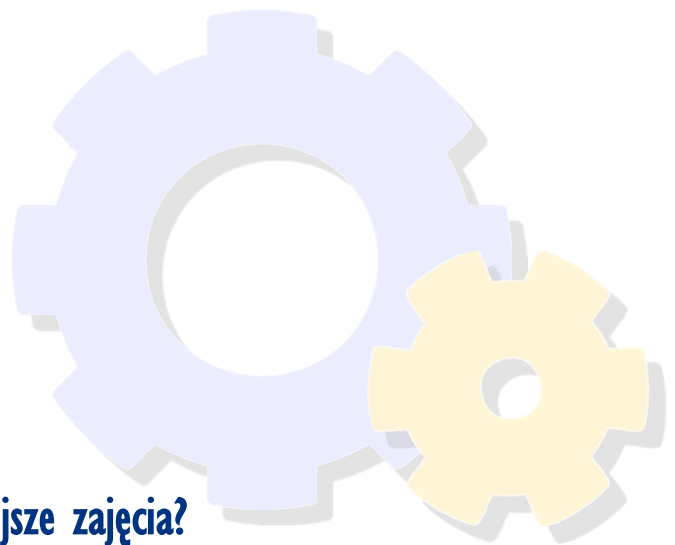
Pamiętacie, ile różnych dźwięków można wstawić w programie LEGO?

Jak myślicie, czy w programie Scratch jest ich więcej, czy mniej?

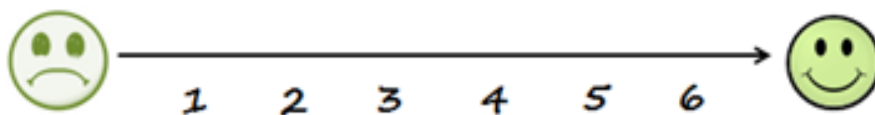
Skąd tego się dowiemy?



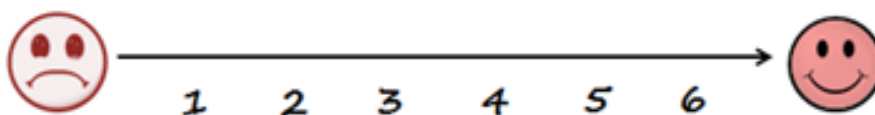
Notatki nauczyciela:



Czy podobały ci się dzisiejsze zajęcia?
Zaznacz na osi.



Czy programowanie na dzisiejszych zajęciach było trudne?
Zaznacz na osi.



Wiem, co jest dla mnie trudne, umiem o tym mówić

