

Lekcja 15 — Gadająca głowa

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

Nagrają 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

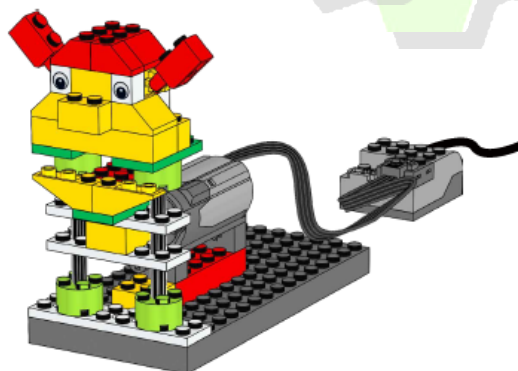
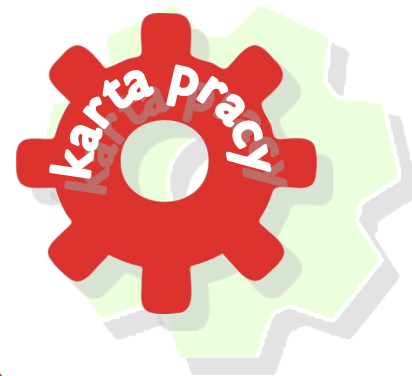
Uwagi metodyczne

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, liczniki?

Umiem już samodzielnie programować



ZADANIE 3

Nagrywamy zagadki

Nagracie fragment przysłowia.

Napiszcie program w wyniku, którego

Gadająca głowa powie początek, a dzieci dopowiedzą resztę przysłowia.



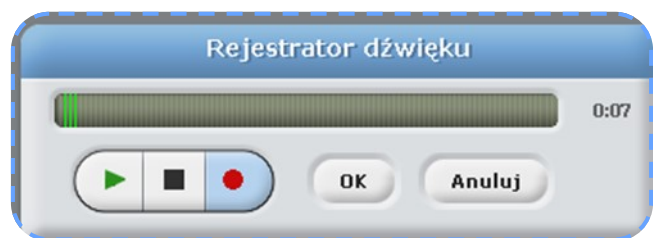
ZADANIE 4

Record

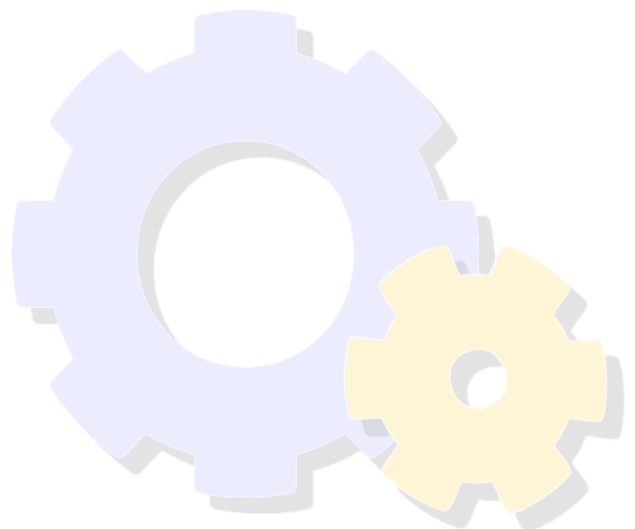
Nagraj w programie Scratch dźwięk dla Gadającej głowy.

Co należy zrobić, by rozpocząć nagrywanie dźwięku?

Jak długo może trwać nagranie?



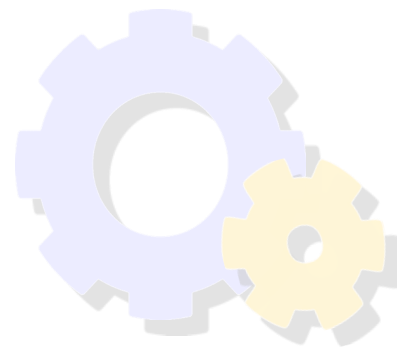
Notatki nauczyciela:



Umiem nagrywać dźwięki

Czy lubisz programować?

Zaznacz.



Lubię
programować



Nie rozumiem
programowania



Świetnie znam się na progra-
mowaniu



To dla mnie
„bułka z masłem”



Nie lubię programować



Wiem, że programowanie
jest ważne

Lubię programować?

