

# Lekcja 12 — Wielkolud

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

Wyposażą swojego robota w silnik.

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

Wstawiają tła i inne elementy według własnego pomysłu.

Rozwiązują zadania w programie Scratch.

Stworzą własną historię.

## Uwagi metodyczne

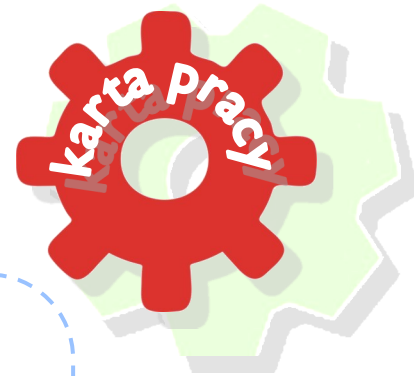
Konstrukcja robotyczna stworzona na tej lekcji to rodzaj podnośnika. Trzeba dobrze pomyśleć, by skonstruowane programy podnosiły i opuszczały ramię robota max. o 90 stopni, czyli prostopadle do podłoża. Można zastosować tła i dźwięki według własnego pomysłu. Stworzyć historię i nagrać krótki film. Może nauczyciel umieści filmiki chętnych uczniów na stronie WWW szkoły.

Jak to działa?



## Część wstępna:

Bardzo duży człowiek. Jak możemy go nazwać?  
Podkreśl odpowiednie wyrażenie.



Jak można go nazwać?

olbrzym		liliput
gigant	<b>BARDZO DUŻY</b>	knypek
dryblas	<b>CZŁOWIEK</b>	mikrus
karzeł		kolos
krasnal		wielkolud

### 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.



### ZADANIE 3

W lesie

Rozbuduj swój program.

Dodaj odpowiednie tło.



### ZADANIE 4

Śpiący olbrzym

Wykorzystajcie czujnik ruchu. Jaki program napiszesz?

Skorzystaj z podpowiedzi:

Olbrzym śpi i chrapie. Podchodzisz do niego, a wtedy się budzi, podnosi się i ryczy przeraźliwym głosem. Chce nas przestraszyć.



### ZADANIE 5

Olbrzym lubi Scratch'a.

Uruchom olbrzyma w aplikacji Scratch.



## ZADANIE 6

### Tło

Porównaj ze sobą oba poniższe programy.

Zwróć uwagę na wstawione tła.



## ZADANIE 7

### Uwolnij olbrzyma

Olbrzym próbuje wyjść z jamy. Niestety jest ona strasznie mała i gigant utknął w wyjściu. Pomóż mu się uwolnić!



## ZADANIE 8

### Uruchamianie programu głosem

Podchodzisz do robota i krzyczysz:

Hej, olbrzym! Nie śpij!



## ZADANIE 9

### Poprawki

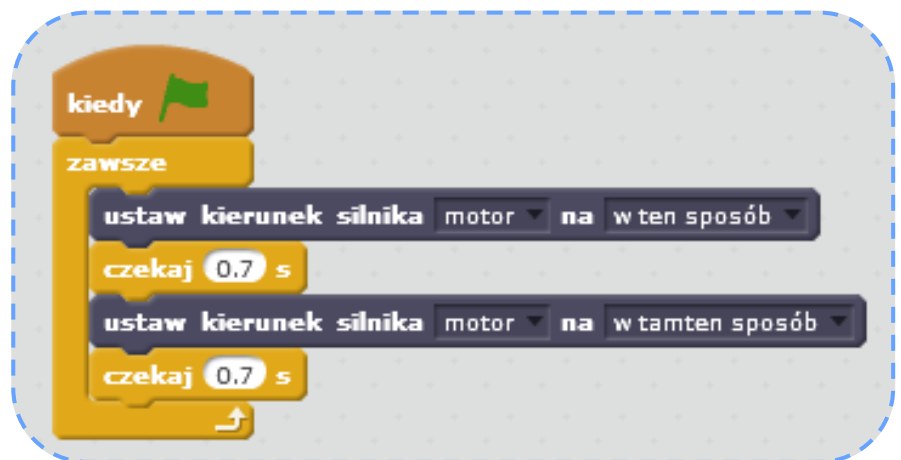
Popatrz na program w LEGO WeDo i stwórz podobny w Scratch'u.



Czy ten program będzie działał poprawnie?



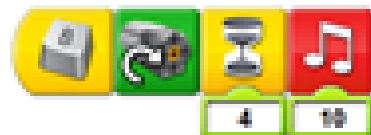
Co należałoby zmienić, dodać?



## ZADANIE 10

Jak zbudować ten program?

Popatrz na program w LEGO WeDo i stwórz podobny w Scratch'u.

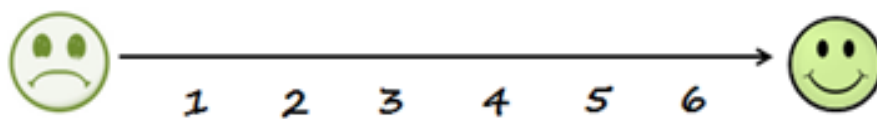




Notatki nauczyciela:

Czy dzisiejsze zajęcia podobały ci się?

Zaznacz na osi.



Czy programowanie na dzisiejszych zajęciach było trudne?

Zaznacz na osi.

