Scenariusz zajęć
Informatyka

Prowadzący:
Czesław Firmanty
Klasa V
Data: 19.05.2022

Temat: „Poznajmy Photona" – wprowadzenie robota edukacyjnego Photon jako środek dydaktyczny wdrażający do programowania.

Cele:

- stymulowanie myślenia przyczynowo skutkowego,
- zapoznanie z salą zajęć,
- orientowanie się w stronach ciała (lewa, prawa strona),
- bezpieczne korzystanie z wysokich technologii,
- ćwiczenie umiejętności czekania na własną kolej i panowania nad nieprzyjemnymi emocjami.

Środki dydaktyczne:

- robot Photon,
- tablet,
- list do dzieci,
- ikony asteroid lub pachołki,
- 4 duże ikony strzałek lub kreda do narysowania strzałek na tablicy,
- kolorowanki – historia Photona,
- plastelina, farby, kredki, pastele, mazaki.

Przebieg zajęć:

NASZA SALA

Nauczyciel zapoznaje dzieci z kącikami zainteresowań w sali. Nazywa je i krótko wyjaśnia, jak można z nich korzystać. Dopytuje dzieci o sposoby zabawy w poszczególnych z nich. W jednym z kącików stoi pudełko przewiązane wstążką. Nauczyciel prosi wybrane dziecko, by otworzyło pudło. W środku dzieci odnajdują robota, tablet, a przy nim list o następującej treści:

> „Jestem Photon, przybyłem na planetę Ziemię z odległej galaktyki. Niestety moja rakieta podczas lotu zderzyła się z asteroidą. Lądowałem w trybie awaryjnym i było to twarde lądowanie... Mam pewien problem: niewiele pamiętam z życia na mojej planecie, ale z miłą chęcią poznam ziemiańskie zwyczaje. Pomożecie mi nauczyć się nowych umiejętności?"

Po przeczytaniu listu nauczyciel prezentuje dzieciom ekran główny z joystickiem w formie strzałek.

UCZYMY PORUSZANIA

Dzieci ustawione są w rzędzie, nauczyciel stoi plecami do dzieci. Na tablicy zawiesza strzałki „do góry", „w prawo", „w dół", „w lewo". Zadaniem dzieci jest poruszać się tak, jak dyktuje prowadzący. Gdy dotyka strzałki w prawo, wszyscy obracają się w tym kierunku i idą o krok w prawo, w dół – nie obracając się idą do tyłu, itd.

Uwaga: W zależności od warunków lokalowych dzieci można podzielić na kilkuosobowe zespoły i ćwiczyć poruszanie w małych grupach.

OMIJAMY ASTEROIDY

Nauczyciel pyta dzieci, co zrobić, by Photona więcej nie spotkała taka niemiła historia jak zderzenie z ciałami niebieskimi w kosmosie. Czego musi się nauczyć? (Odpowiedź: poruszać się po ziemi).
Nauczyciel mówi do robota:

> Photonie, chcemy byś w przyszłości potrafił unikać przeszkód, byś nie zderzał się więcej z asteroidami. Nauczymy Cię, jak je omijać.

Nauczyciel rozkłada ikony asteroid, by stworzyć warunki do slalomu. Każde dziecko ma szanse pomóc robotowi przebyć krótki dystans. By zaangażować większą liczbę dzieci w zadanie, ikony asteroidów można zastąpić konkretnymi dziećmi, które będą stanowić przeszkody do ominięcia.

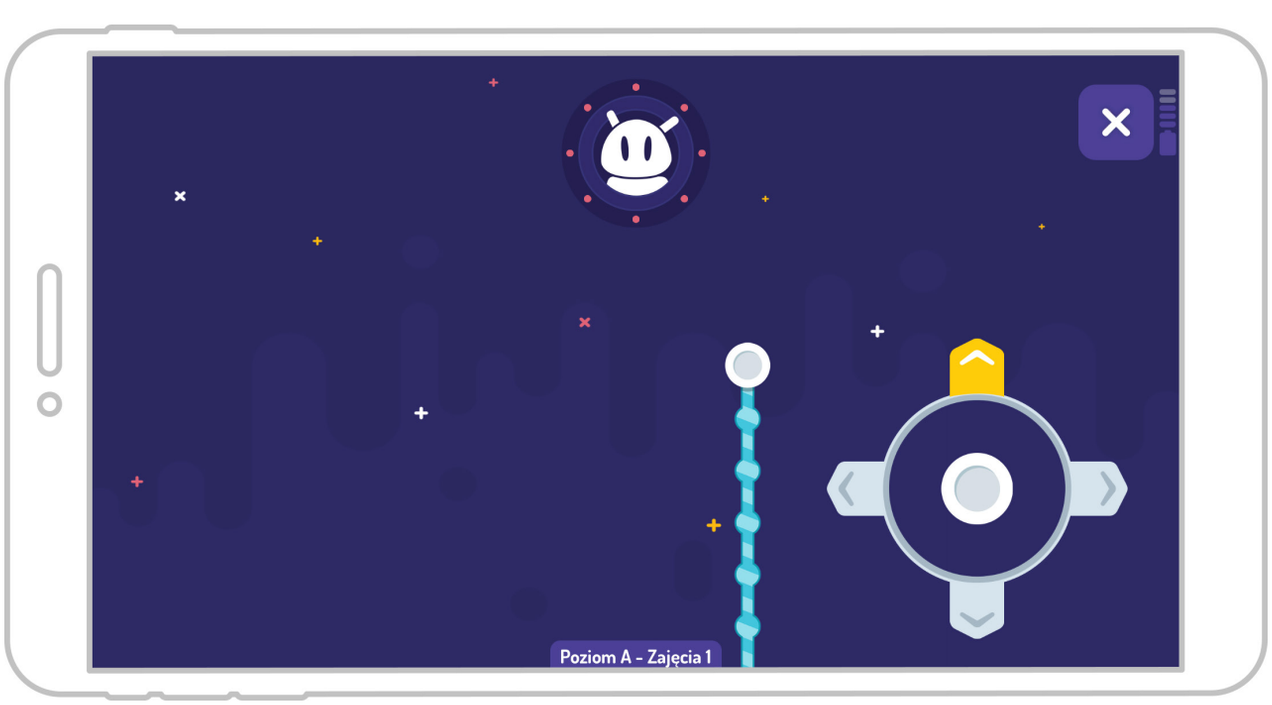
HISTORIA PHOTONA

Na zakończenie nauczyciel proponuje dzieciom wypełnienie kolorami przygody Photona przedstawionej w formie graficznej. Dzieci mają do wyboru różne artykuły plastyczne: plastelinę, farby, kredki, pastele, mazaki.

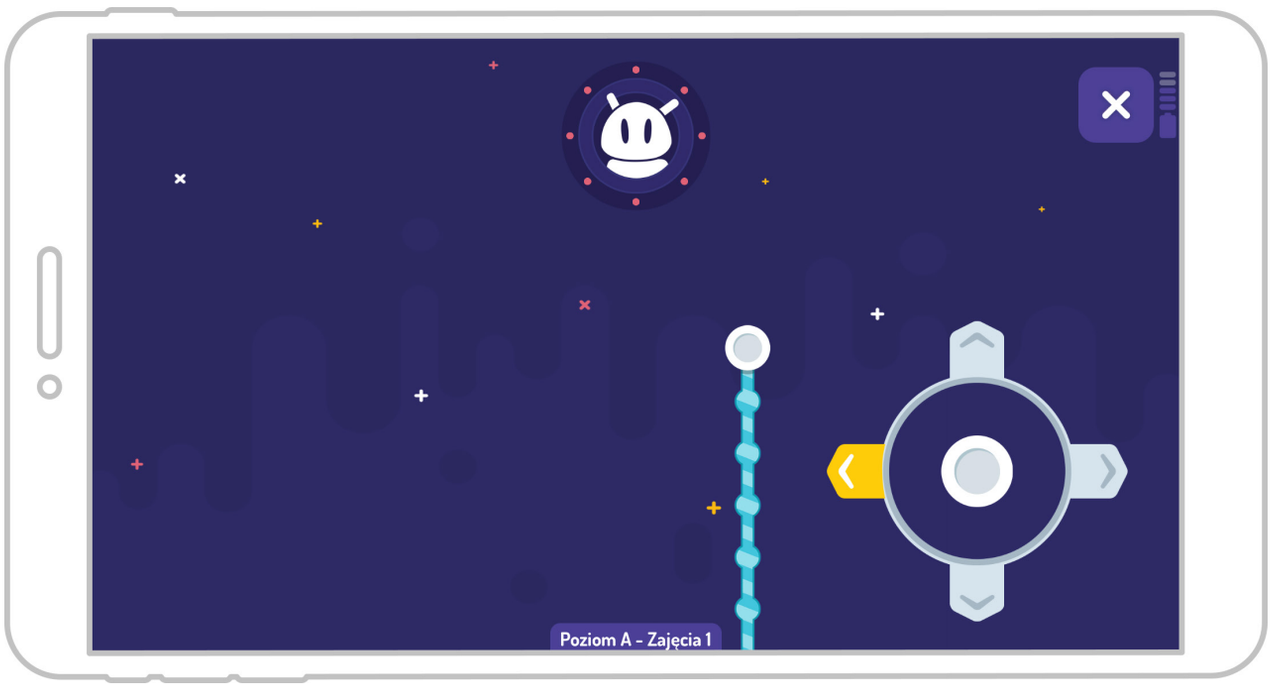
Przykładowy program:

OMIJAMY ASTEROIDY

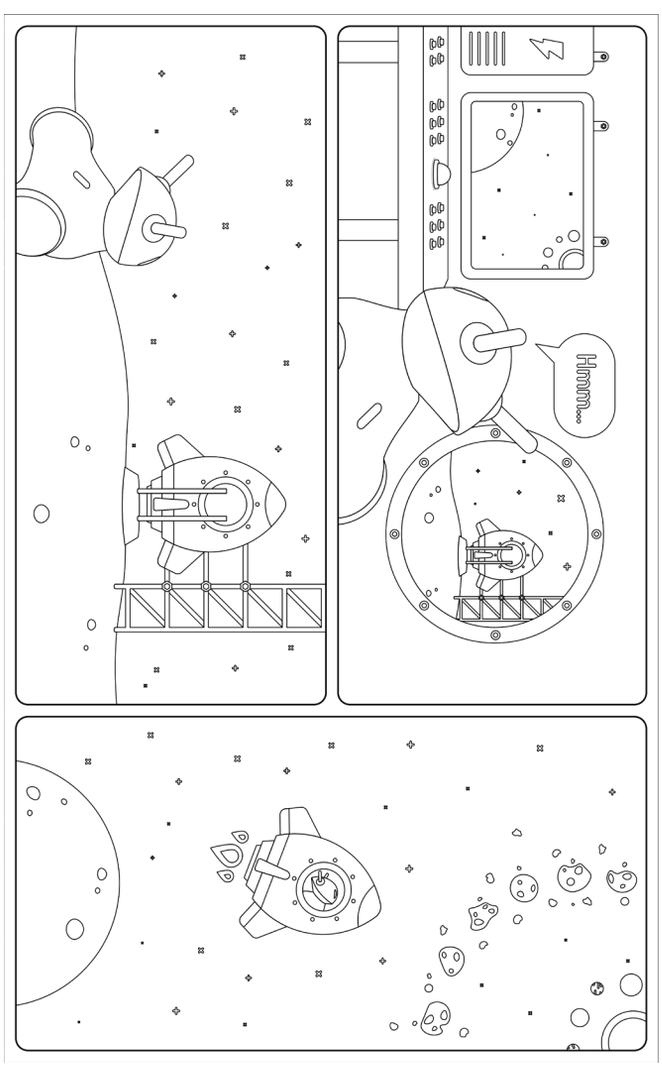
Ruch do przodu

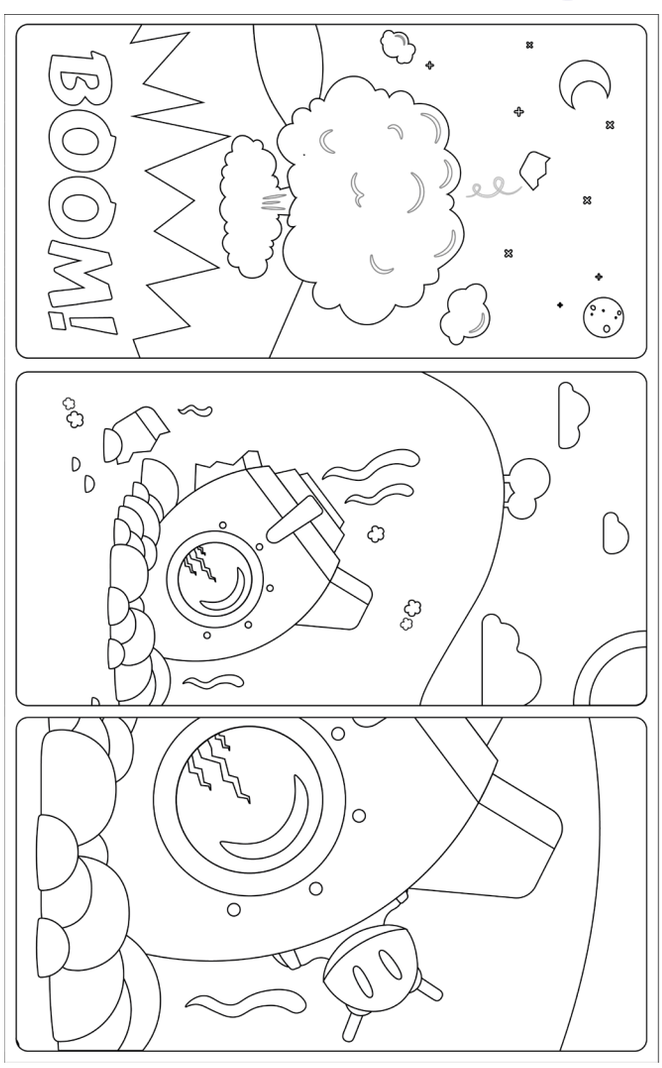


Obrót w lewo



Załączniki:





NEVER