SP 28

Szkoła Podstawowa nr 28
im. Wincentego Janasa
w Rudzie Śląskiej

Scenariusz zajęć z wykorzystaniem tablicy multimedialnej

Temat: Ozoblockly.pl – śledzimy linię i uwzględniamy warunki.

Przedmiot: edukacja wczesnoszkolna – klasa II

Prowadzący: Kamila Krupska

Czas trwania: 45 minut

Cele ogólne:

- Przypomnienie podstawowych zasad tworzenia programu na platformie ozoblockly.pl
- Zapoznanie z kategorią komend „nawigacja po linii”
- Nauka programowania w oparciu o język blockly
- Rozwijanie logicznego, algorytmicznego myślenia
- Integracja klasy
- Wspólna, radosna zabawa

Cele operacyjne:

Uczeń

- Potrafi stworzyć program na platformie ozoblockly.pl uwzględniając podane warunki
- Wie, jak działa komenda „nawigacja po linii”
- Zna język programowania blockly
- Rozwija logiczne i algorytmiczne myślenie
- Integruje się w zespole klasowym
- Współpracuje oraz zgodnie bawi się w grupie

Metody: poszukujące, podające, praktycznego działania

Formy: zbiorowa, zespołowa, indywidulna

Środki dydaktyczne: laptop, tablica multimedialna, projektor, tablety, roboty Ozobot, karty pracy

Przebieg zajęć

Część organizacyjna:

1. Przywitanie się z dziećmi.
2. Czynności organizacyjne.

Część wstępna:

3. Przekazanie głównego celu zajęć oraz informacji dotyczących przebiegu lekcji.
4. Taniec robotów.
5. Wprowadzenie do zajęć – ćwiczenie koncentracji uwagi (gra „Mucha wyszła" – **załącznik 1**).
6. Przypomnienie zasad obowiązujących podczas pracy na platformie ozoblockly.pl.

Część zasadnicza:

7. **Zadanie 1:**
   Uczniowie z pomocą nauczyciela muszą zaprogramować robota w taki sposób, aby przejechał od startu do rogu pola z pączkiem, spełniając następujący warunek: trasa nie może prowadzić przez żadne pole z czerwonym kołem (przez pole z kołem rozumiemy trasę prowadzącą po jego obwodzie). Na końcu trasy uczniowie programują dowolny efekt świetlny.
   UWAGA! Nauczyciel prosi uczniów, aby program zaczęli od komendy „czekaj 5 sekund", następnie wybrali dowolny kolor górnego światła oraz wolne tempo poruszania się robota. **Załącznik 2.**
8. Wspólna kalibracja Ozobotów, wgranie programu przez flashowanie, uruchomienie programu na robotach.
9. Podział uczniów na 3 zespoły. Rozdanie materiałów potrzebnych do wykonania zadania – praca z tabletami.
10. **Zadanie 2:**
    Samodzielne wykonanie zadania nr 1 na tabletach oraz innej karcie pracy.
    UWAGA! Nauczyciel prosi uczniów, aby program zaczęli od komendy „czekaj 3 sekundy", następnie wybrali dowolny kolor górnego światła oraz tempo poruszania się robota. **Załącznik 3.**

Część podsumowująca:

11. Podsumowanie zajęć – wspólne sprawdzenie utworzonych programów oraz ewentualne poprawienie błędów.
12. Wspólna kalibracja Ozobotów, wgranie programu przez flashowanie, uruchomienie programu.
13. Pożegnalny taniec robotów.
14. Podziękowanie za aktywny udział w zajęciach, wręczenie naklejek dla każdego uczestnika.

mgr Kamila Krupska

Źródła:

1. Strona internetowa: www.uczymydzieciprogramowac.pl