



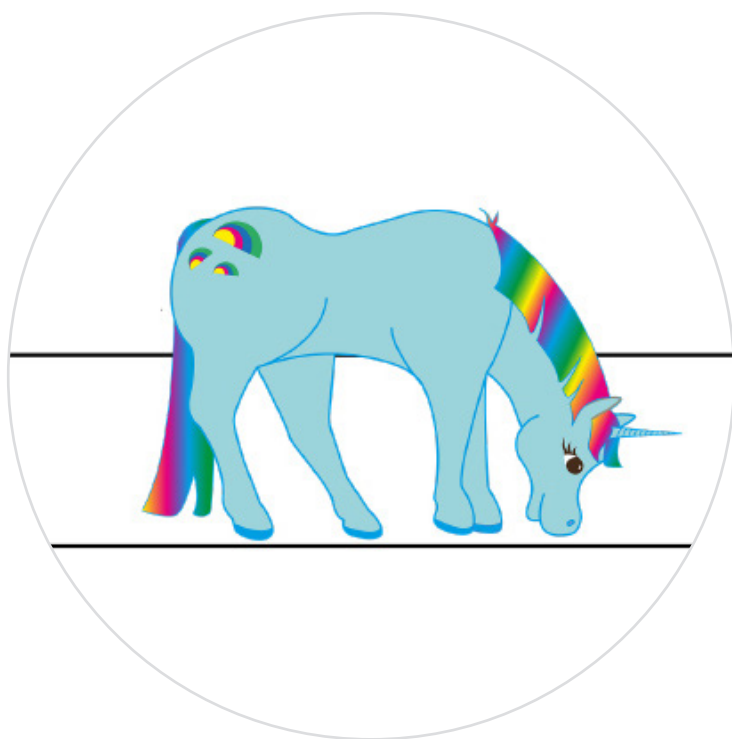
Temat: Wesoły karnawał - scenariusz zajęć

z wykorzystaniem robotów Ozobot

Wiek: edukacja przedszkolna, edukacja wczesnoszkolna

Autor: Anna Świć

Czas trwania: 30 - 60 min (uzależniony od wieku, możliwości rozwojowych grupy oraz jej liczebności)



Karnawał to okres zimowych balów, maskarad, wesołej zabawy. To czas, kiedy możemy zamienić się w królową, rycerza, strażaka...i wiele innych postaci.

Na zajęciach przeprowadzonych według zaproponowanego scenariusza uczniowie połączą tematykę karnawałowych zabaw z elementami podstaw programowania, zakodują trasę dla robotów, kształtem przypominającą maski karnawałowe, oraz stworzą makietę - bal karnawałowy.



Cele ogólne

- Kształtowanie umiejętności kodowania informacji przy pomocy sekwencji barw,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie kreatywności.

Cele operacyjne:

Dziecko

- Wie, jakie znaczenie mają wybrane sekwencje kolorów,
- Planuje swoje działania, sprawdza ich efekt,
- Stara się uzupełniać kody starannie,
- Stara się pracować w parach lub w zespołach.

Metody:

poszukujące, podające, praktycznego działania.

Formy:

grupowe, zespołowe, indywidualne.

Pomoce dydaktyczne:

Roboty Ozobot, karty kodów, flamastry, karta pracy 01, materiał pomocniczy 01, materiały plastyczne.

Przygotowanie:

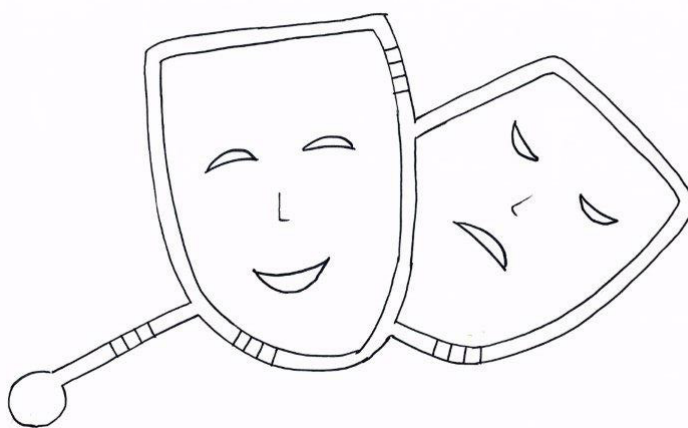
Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały, sprawdź, czy roboty są naładowane i skalibrowane. Przygotuj markery (sprawdź przed zajęciami czy mają właściwy odcień, dobierz taki, który będzie prawidłowo odczytany przez robota).

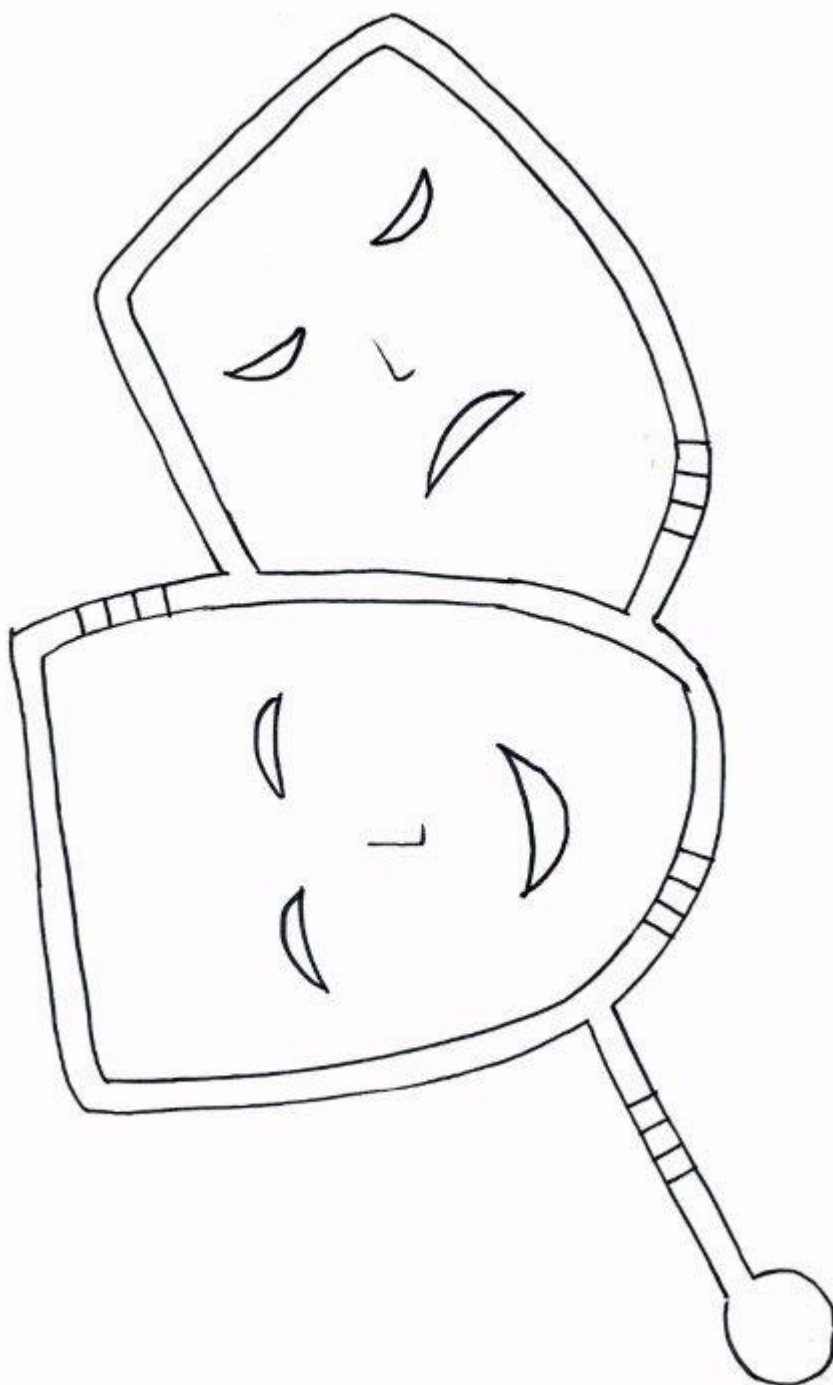


Przebieg zajęć

Przebieg aktywności na zajęciach

- Przywitaj się z dziećmi, powiedz, że na dzisiejszych zajęciach porozmawiacie o karnawale,
- Zapytaj uczniów, czy wiedzą co to jest karnawał, bal karnawałowy, bal przebierańców,
- Zaprezentuj uczniom kartę pracy 01, omówcie, co się na niej znajduje,
- Wyłumacz dzieciom na czym będzie polegało zadanie (należy wypełnić trasę dla robotów barwą, oraz uzupełnić kodami w taki sposób, żeby Ozobot rozpoczął jazdę na starcie, następnie wjechał na „uśmiechniętą maskę” z niej przemieścił się na „smutną maskę”, a następnie został wprowadzony w stały ruch umożliwiając poruszanie się po konturach masek)
- Przypomnijcie wspólnie zasady tworzenia tras i wzbogacania ich o kody (staranne wypełnienie barwą, dobór odpowiednich kolorów, pokolorowanie fragmentu trasy przed i po kodzie intensywnie czarną barwą),
- Podziel uczniów na dwuosobowe zespoły i zaprosz do wykonania zadania,
- Poproś uczniów o zaprezentowanie stworzonych przez siebie prac i o jazdę próbną robotów Ozobot,
- Zaproponuj dzieciom stworzenie makiety dla robotów „Wesoły karnawał” przedstawiającej bal przebierańców,
- Podziel uczniów na kilkusobowe zespoły, wyłumacz na czym będzie polegało zadanie (dzieci przygotowują scenę z narysowanymi trasami, uzupełniają ją kodami, przygotowują również nakładki dla robotów przedstawiające uczestników balu; przygotowując nakładki uczniowie mogą skorzystać z materiału pomocniczego 01 lub przygotować je całkowicie od podstaw),
- Poproś zespoły o zaprezentowanie stworzonych makiet i jazdę próbną robotów,
- Podziękuj uczniom za aktywny udział w zajęciach.



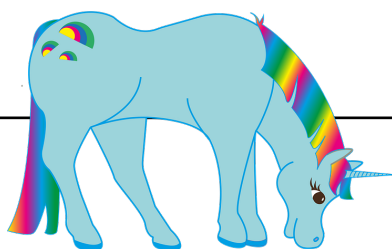




Blank rectangular box for writing the name of the knight.



Blank rectangular box for writing the name of the princess.



Blank rectangular box for writing the name of the unicorn.



Blank rectangular box for writing the name of the Spider-Man mask.



Blank rectangular box for writing the name of the superhero girl.