



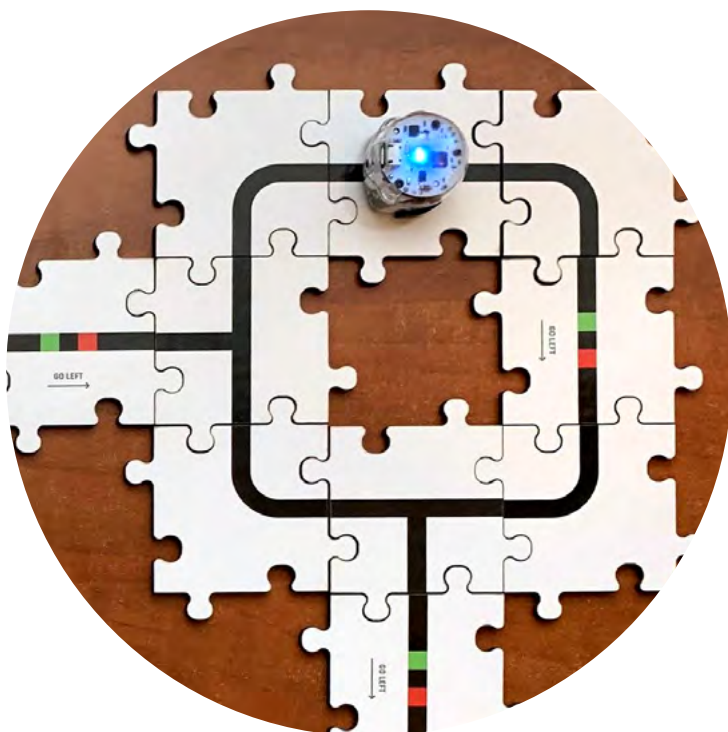
Temat: W świecie zwierząt

- scenariusz zajęć z wykorzystaniem robotów Ozobot

Wiek: edukacja wczesnoszkolna

Autor: Anna Świć

Czas trwania: 45 - 120 min (uzależniony od wieku, możliwości rozwojowych grupy oraz jej liczebności)



Zwierzęta to jeden z ulubionych tematów dzieci. Chętnie o nich opowiadają, równie chętnie poszerzają wiadomości na ich temat. Na zajęciach przeprowadzonych według tego scenariusza uczniowie nie tylko porozmawiają na temat zwierząt, ale poszerzą również swoje umiejętności w zakresie kodowania. Pracując nad stworzeniem makiety, będą mogli też wykazać się zmysłem artystycznym i kreatywnością.

Cele ogólne

- Poszerzenie wiadomości na temat zwierząt,
- Poznanie podstawowych zasad pracy z robotem Ozobot,
- Kształtowanie umiejętności kodowania informacji przy pomocy sekwencji barw,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów).



Cele operacyjne:

Dziecko

- Potrafi wskazać, które zwierzęta występują u nas w kraju, a które są egzotyczne;
- Potrafi zaplanować trasę a następnie ułożyć ją z puzzli;
- Wie, jakie znaczenie mają wybrane sekwencje kolorów;
- Potrafi ułożyć trasę z puzzli spełniającą określone warunki;
- Chętnie pracuje w parach lub zespołach.

Metody:

poszukujące, podające, praktycznego działania.

Formy:

grupowe, zespołowe, indywidualne.

Pomoce dydaktyczne:

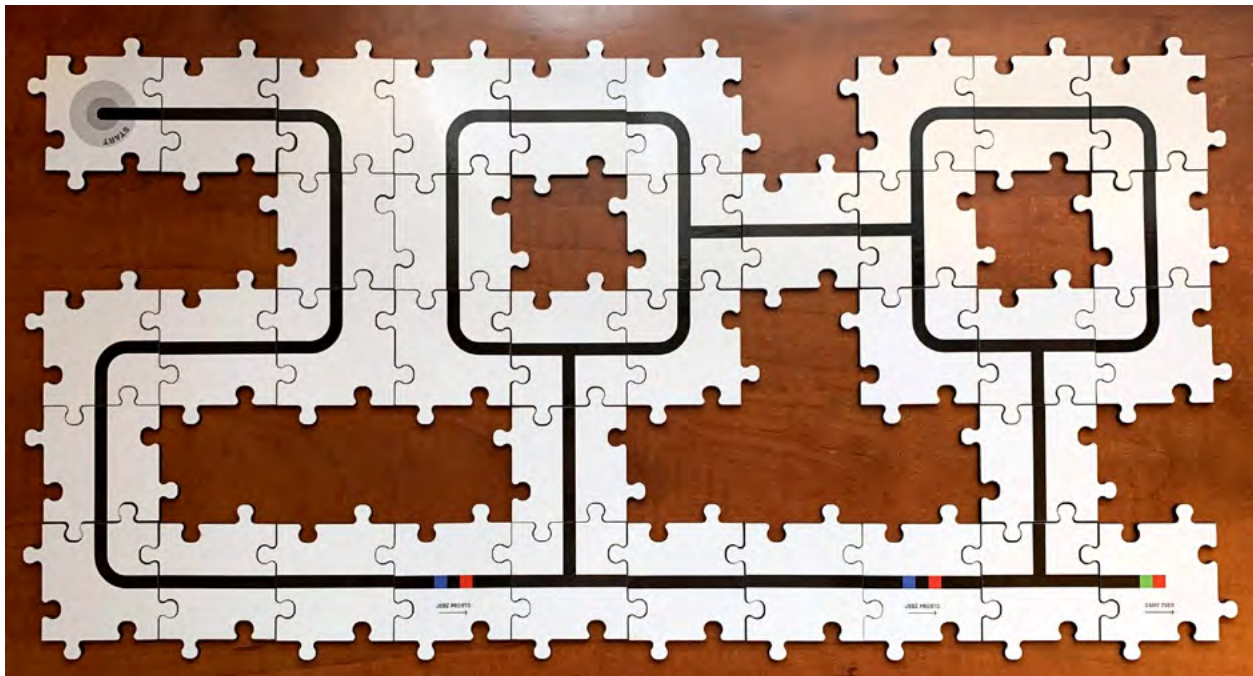
puzzle do ozobota (minimum dwie paczki, optymalnie 4), roboty, materiał pomocniczy 01 lub materiał pomocniczy 02, materiał pomocniczy 03, materiały plastyczne.

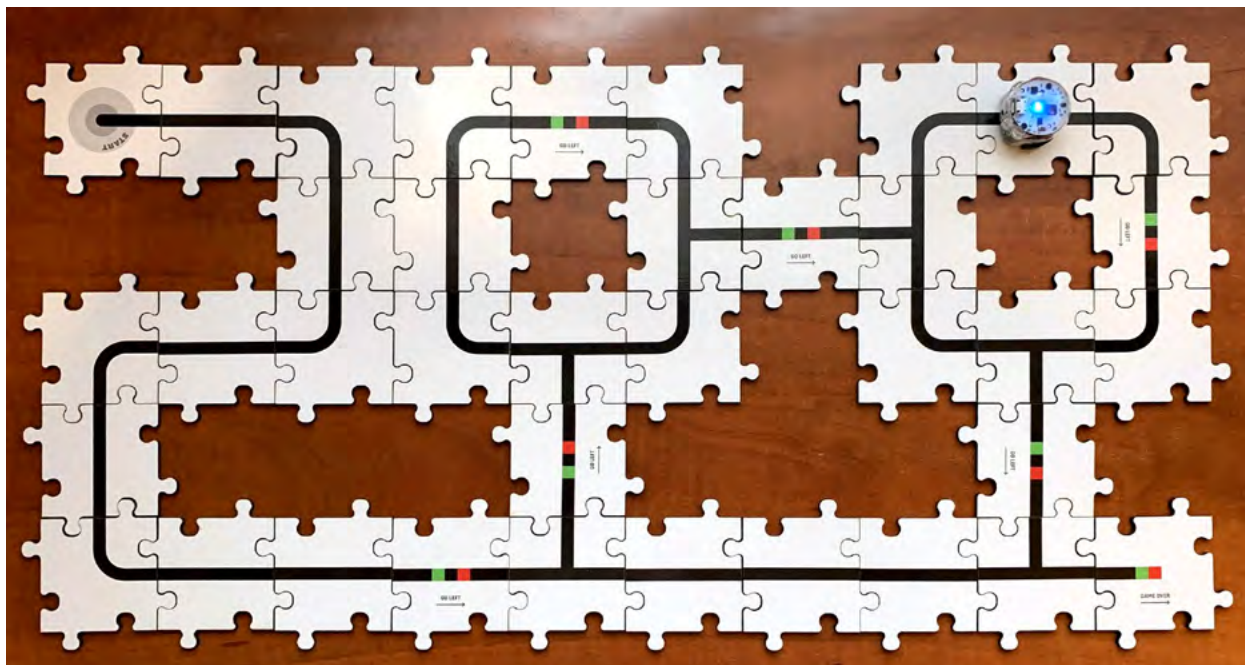
Przygotowanie:

Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały, sprawdź, czy roboty są naładowane i skalibrowane.



- Spróbujcie odczytać napis, który powstał z puzzli (ZOO);
- Zapytaj uczniów, które ze zwierząt można spotkać w ZOO, a nie można ich spotkać na ulicy w naszym kraju;
- Poproś uczniów o takie wstawienie kodów, żeby robot przejechał od startu do mety (kod „wygrana, wyjście z gry”), trasa którą wybiorą uczniowie dla robota może być dowolna;





- Poproś uczniów o przygotowanie nakładek na roboty Ozobot ze zwierzętami, wykorzystajcie do tego materiał pomocniczy 01 lub 02;
- W dalszej części zajęć stwórzcie makietę ZOO, po której będą poruszać się roboty - zwierzęta. Makietę możecie stworzyć rysując trasy na dużym papierze lub budując je z puzzli;
- Poproś zespoły o zaprezentowanie swoich prac;
- Podziękuj dzieciom za aktywny udział w zajęciach.

Uwaga!

Jeśli nie posiadacie puzzli do robotów Ozobot, to wykonajcie tylko część dotyczącą stworzenia makiety ZOO.





