

**Konspekt dodatkowych zajęć rozwijających z informatyki – koła zainteresowań
przeprowadzonych w dniu 20.03.2019 r.
w ramach projektu „Szkoła w działaniu”**

1. Temat: Roboty witają wiosnę
2. Nauczyciel: Ewa Termena
3. Czas trwania: 45 min
4. Cele:
Uczniowie:
 - Doskonałą umiejętność programowania robotów Dash w programie Blockly
 - Doskonałą umiejętność programowania w środowisku Scratch
 - Potrafią zastosować zdobytą wiedzę w praktyce
5. Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu, projektor multimedialny, tablety, roboty Dash, przygotowana wiosenna mata dla robotów z naklejonymi pytaniami.
6. Przebieg zajęć:
 - Nauczyciel wita uczniów na zajęciach i przekazuje cele zajęć. Dzieli uczniów z klas na 4 równoliczne grupy
 - Następnie przedstawia zasady według jakich będą odbywać się dzisiejsze zajęcia: Każda grupa otrzymuje robota i tablet. Następnie rzuca kostką do gry. W zależności od wyrzucenia liczby oczek, uczniowie mają zaprogramować robota zgodnie z poniższym kodem:
 1. Jedź pole do przodu i powiedz „Lubię wiosnę”.
 2. Skręć w lewo lub w prawo, jedź trzy pola do przodu, skręć w lewo i jedź dwa pola do przodu; robot ma zaśpiewać „Wiosna, cieplejszy wieje wiatr (...)”
 3. Jedź 5 pól do przodu, skręć w lewo i jedź dwa pola do tyłu; zamrugaj oczami, ma zaświecić się brzuch i uszy (kolory dowolne).
 4. Jedź dwa pola do przodu, skręć w prawo, jedź jedno pole do przodu, skręć w lewo i trzy pola do przodu; zatańcz.
 5. Skręć w lewo, jedź trzy pola do tyłu, skręć w prawo jedź 2 pola do przodu.

6. Jedź 5 pól prosto, skręć w prawo, jedź dwa pola do tyłu, skręć w prawo i jedź 6 pól do przodu.

*Jeżeli nie będzie możliwości wykonania ruchu, uczeń rzuca kostką jeszcze raz.

Jeżeli robot po wykonaniu programu znajdzie się na polach z pytaniami odpowiada na nie lub wykonuje zadanie.

Pytania:

1. Wymień kwiaty które wyrastają z cebulek.
2. Wiosną wychodzi z gawry.
3. Jakie drzewa przedstawione są na rysunku?



4. Co to jest „równonoc wiosenna?”
5. Wiosna w języku angielskim.
6. Zagadka : Po jednym chodźcie, drugie są w zeszycie, a na termometrze trzecie zobaczycie.
7. Czym żywią się bociany (oprócz żab?:))
8. Wymień miesiące II kwartału.
9. Na jakim drzewie rosną baze?
10. Zagadka: Co to za kwiat niebieskim oczkiem patrzy na świat? Rośnie nad wodą, w rowie no, kto mi powie?

Zadania:

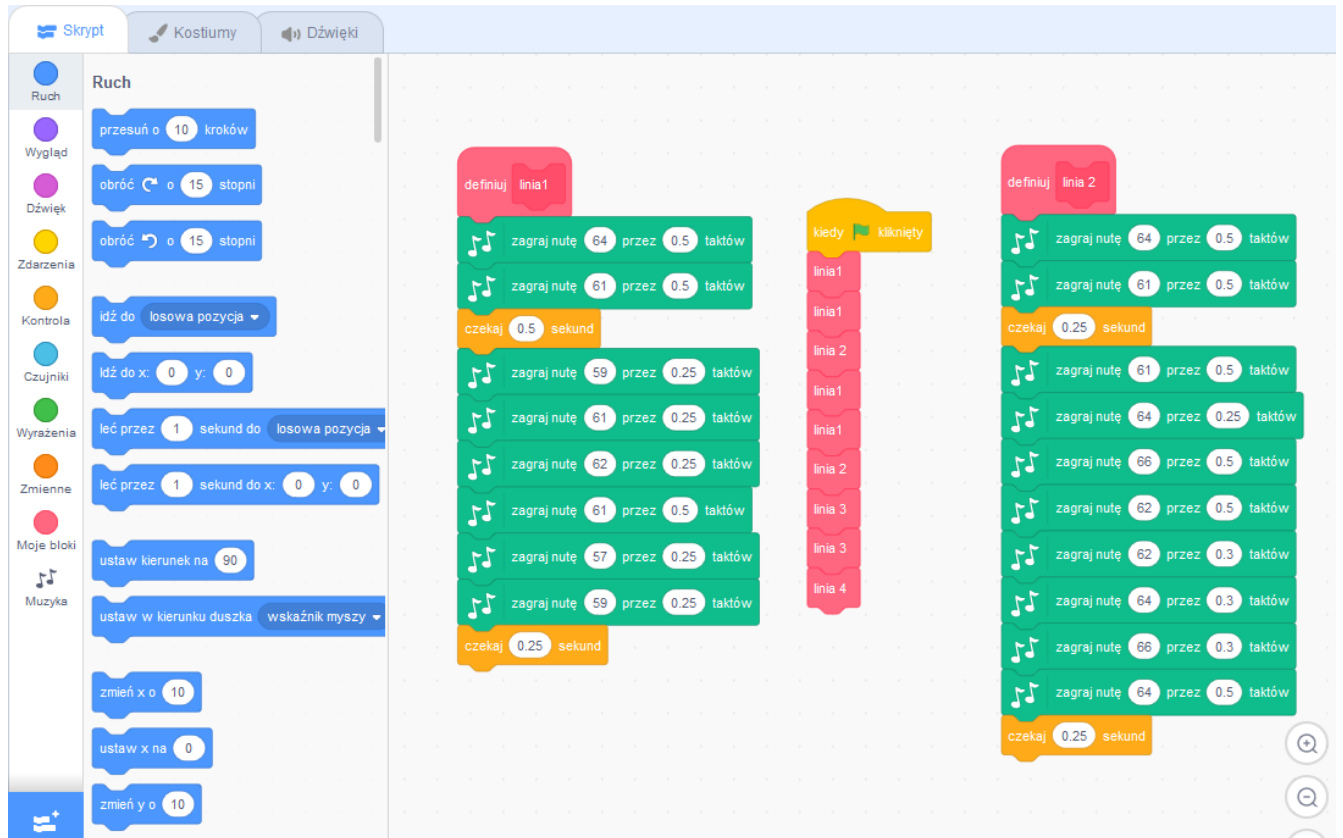
1. Rozwiąż krzyżówkę wiosenną w Learning Apps (załącznik nr 2)
2. Zadanie muzyczne: Robot ma zagrać na cymbałkach wiosenną melodię. Jeżeli nie znasz żadnej wiosennej melodii poszukaj jej w internecie. *(uczniowie układają melodię w programie Xylo).*
3. Zadanie rysunkowe: Zaprogramuj robota tak, aby narysował kwiatek. *(uczniowie mają do dyspozycji 4 duże arkusze brystolu sklejone ze sobą, pisaki i taśmę klejącą; przyklejają pisaki do robota).*

4. Zadanie muzyczne: Ułóż wiosenną melodię w programie Scratch (możesz poszukać nut w internecie).

5. Rozwiąż memory wiosenne w języku angielskim (Learning Apps) – załącznik nr 3

Załącznik nr 1

Poniżej zrzut ekranu piosenki Skaldowie „Wiosna”, w języku Scratch w wykonaniu Kajetana

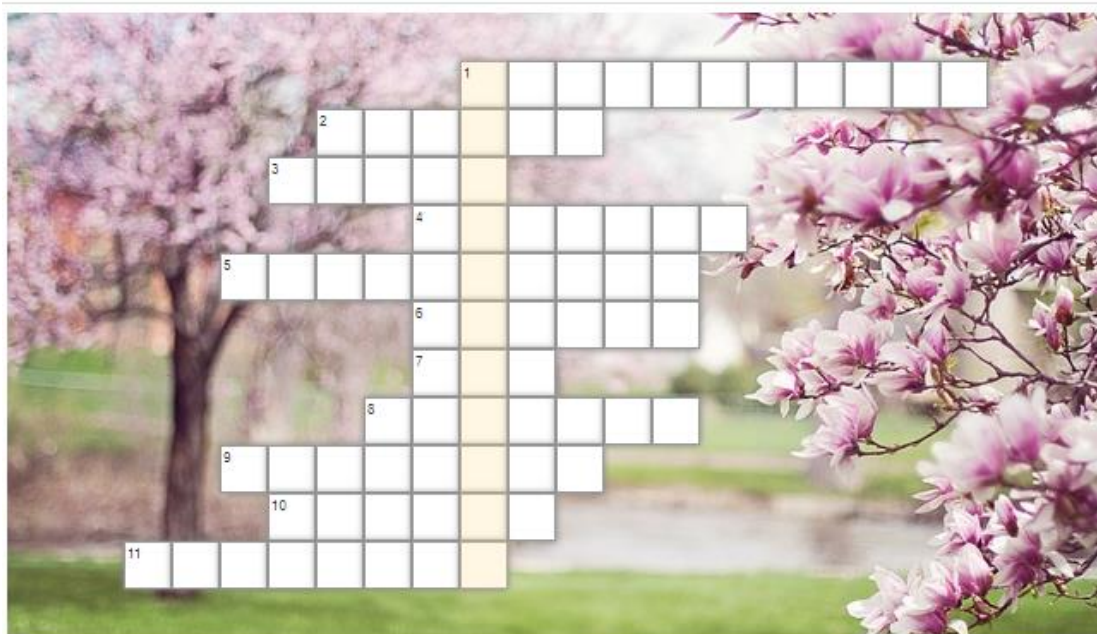


Załącznik nr 2

Krzyżówka wiosenna w LearningApps

Link: <https://learningapps.org/view6887417>

1. Kwiat, który pierwszy wita wiosnę.
2. Ptak który pierwszy wraca z ciepłych krajów.
3. kotki
4. Na wiosnę kwitną na fioletowo w Dolinie Chochołowskiej.
5. Budzi się ze snu zimowego.
6. Po zimie.
7. Ptak z pomarańczowym dzióbkiem.
8. Malujemy na Wielkanoc.
9. Topimy ją wiosną.
10. Pierwszy z wiosennych miesięcy.
11. Żółty motylek.



Załącznik nr 3

Memory wiosenne w LearningApps

Gra memory sprawdzająca znajomość słówek w języku angielskim

Link: <https://learningapps.org/view6865968>



butterfly



swallow



spring



foal



bear



lamb



apple



flower

*Opracowała:
Ewa Termena*