



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ PROJEKT EDUKACYJNY Mój robot - BAJKA z ozobotem

W czasie warsztatów dzieci przeniosą się do krainę robotów. Będziemy poznawać możliwości tych urządzeń, ale także puścimy wodze fantazji, by tworzyć bajkowe opowieści. Dzieci zaprojektują trasy dla ozobota, a następnie przedstawią swoje opowiadania. Uczniowie wykonają także prace plastyczne przedstawiające roboty w przyszłości.

### CELE:

- rozwój spostrzegawczości, wyobraźni, kojarzenia i logicznego myślenia;
- rozwój motoryki małej, koordynacji ruchowej;
- doskonalenie słuchania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności układania historii, tworzenia narracji;
- kształtowanie umiejętności społecznych i kompetencji miękkich (współpraca w parach, w grupie)
- rozbudzanie inwencji twórczej i kreatywności;
- odczytywanie, rozumienie symboli i znaków;
- praca z ozobotem, kształtowanie umiejętności kodowania informacji przy pomocy sekwencyjnych kodów kolorów.

### METODY:

- czynne (zabawy badawcze, eksperymenty);
- aktywne (burza mózgów);
- oglądowe (obserwacja, pokaz);
- słowne (wiersze, piosenki, opowiadania, rozmowa, dyskusja)

### FORMA PRACY:

- uczniowie klas 1-3,
- praca indywidualna i zespołowa
- czas trwania 3-4 godziny lekcyjne





### **POMOCE DYDAKTYCZNE:**

- blok techniczny, różne materiały plastyczne, słomki, guziki, tektura, figury geometryczne wycięte z kolorowego papieru, klej do papieru - do pracy plastycznej
- ozoboty, karty pracy, pisaki;
- rzutnik multimedialny, komputer, tablety;
- duży karton dla 3-4 osobowej grupy;
- stojące lub płaskie sylwety dla każdej grupy: drzewo, samochód, dom (chatka), zaczarowany ptak, skrzynia skarbów, wilk, księżniczka, jabłko, łabędź, robot, jezioro, rzeka, góry.

### **PRZEBIEG ZAJĘĆ**

#### **1. TEMAT ZAPISANY W QR KODZIE**

W 5 miejscach w sali zaszyfrowane są litery, z których po odczytaniu w kolejności od 1 do 5 uczeń układa słowo - temat naszego projektu ROBOT (jeśli nie dysponujemy tabletami, zadanie można pominąć). Jeśli mamy więcej czasu, szyfrujemy w generatorze QR kodów zagadki o każdej literze: <https://pl.qr-code-generator.com/>

- a. Jaką literę dobierzesz, by „bób” zmienić się w zwierzę? (R)
- b. Czy jest duża czy jest mała, kształt jej się nie zmienia. Jest podobna do obręczy albo do pierścienia (O)
- c. Jest literka w abecadle, która ma dwa brzuszki. Kto z was prędzej ją odgadnie, chłopcy, czy dziewczuszki? (B)
- d. Co trzeba dodać do nazwy Wisły, żeby z niej zaraz wiosła wyszły? (O)
- e. Często dzwonię w telefonie, kręcę się w magnetofonie. Telewizor rozpoczynam i antenę przypominam. Teraz wiesz jak się nazywam? (T)

#### **2. WPROWADZENIE DO TEMATU**

Dyskusja kierowana wokół problemu do czego służą współczesne roboty, w jakich dziedzinach są wykorzystywane? (agd - programator w pralce, w żelazku, e-odkurzacze ROOMBA robot, produkcja samochodów, roboty w medycynie - badania i operacje przy użyciu robotów, itp.)



do wykorzystania film:

- <https://www.youtube.com/watch?v=S-clRMQ7yA8> 5.19
- <https://www.youtube.com/watch?v=n8-SSwKMGnY> 1.0 /taniec robotów
- <https://www.youtube.com/watch?v=ObuUqKaxrWs> /robot lego
- [https://www.youtube.com/watch?v=od\\_Lja9QstQ](https://www.youtube.com/watch?v=od_Lja9QstQ) /robot wall-e 4.50

### 3. BAJKA Z OZOBOTEM - praca w zespole 3-osobowym

Nauczyciel zwraca się do dzieci z informacją, iż na dzisiejszych zajęciach zamienią się w bajkopisarzy, aby następnie przy pomocy robotów OZOBOT przedstawić stworzoną przez siebie opowieść. Nauczyciel rozmawia z dziećmi na temat ich ulubionych bajek, baśni, bohaterów, których historie były dla nich ciekawe i które dobrze pamiętają.

Następnie prowadzący prezentuje uczniom różne sylwety przedmiotów, budynków, roślin, postaci, zwierząt itp. Prowadzący dzieli uczniów na zespoły i tłumaczy na czym będzie polegało zadanie. Uczniowie w zespołach 3 - osobowych decydują, które wybiorą sylwety do utworzenia swojej bajki ( każda grupa wybiera 4 sylwety). Od tej pory pracują w zespołach.

Zadanie: na dużym kartonie dzieci układają wybrane wcześniej sylwety i projektują trasę ozobota tak, aby każdy ruch i droga robota umożliwiły przedstawienie wymyślonej przez zespół opowieści. Projektując trasę ozobota dzieci mają do dyspozycji kody: **jeźdź wolno, jeźdź szybko, turbo, pauza, zawróć, tornado**. Dzieci mogą według własnego uznania dodać elementy dodatkowe na planszy, dorysowując obrazki, słowa, piktogramy, itp.

Na koniec prowadzący prosi zespoły o opowiedzenie stworzonych przez siebie opowieści i zaprezentowanie powstałych tras.



# Małopolski Festiwal Programowania 2019



## 4. MUZYKA UKRYTA W KODACH - na dywanie, cała grupa, naśladowanie gestów

Nauczyciel przyporządkowuje gestom odpowiednie słowa, programując w ten sposób kod, który uczniowie wykonują przy pomocy rąk:

- pada - gest poruszania palcami na wysokości oczu;
- duży - gest obie dłonie ułożone przed sobą wierzchnią stroną skierowaną do siedzących na dywanie dzieci;
- deszcz - obie dłonie zaciśnięte w pięści ułożone na wysokości bioder.

Nauczyciel wypowiada słowa w rytmie jednocześnie wykonując ruch rękami:

- pada duży deszcz,
- pada deszcz, pada deszcz,
- pada duży, pada duży
- pada duży deszcz, itp.

Materiały muzyczne:

- muzyka do programowania <https://www.youtube.com/watch?v=6hyA3Q7PTKw> lub
- metronom pomocniczy <https://www.youtube.com/watch?v=Hgc7pA43Dgl&t=17s>

## 5. PRACA PLASTYCZNA - MÓJ ROBOT

Zadanie: dzieci wykonują prace plastyczne MÓJ ROBOT z różnorodnych materiałów: papieru, patyczków, tasiemek, figur geom., guzików, koralików, wyciętych z kartonu, pisaków, kredek, itp.

Przykłady prac do pokazania dzieciom: <http://spaceship.edu.pl/konkurs-robot-przyszlosci-zostal-rozstrzygniety/>



## **PODSUMOWANIE ZAJĘĆ**

Podsumujcie czego dowiedzieliście się o robotach. Z wykonanych prac plastycznych stwórzcie szkolną galerię. Podziękuj uczniom za aktywny udział w zajęciach.

**Opracowanie scenariusza:**

**Katarzyna Sieniawska**

**Agata Kiełkowicz**

**Scenariusz zajęć powstał w ramach projektu  
Małopolski Festiwal Programowania 2019 – III edycja.  
Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.**

