

Temat: Potok słów z Codeyem

Klasa: 1 – 3 szkoły podstawowej

Przedmiot: edukacja wczesnoszkolna, zajęcia świetlicowe, lekcje biblioteczne

Autor: Jolanta Miękus

Czas trwania: 2 godz. lekcyjne (możemy skrócić ten czas rezygnując z szukania liter w postaci kodów QR)

Cele ogólne:

- rozwijanie kompetencji miękkich (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie),
- utrwalenie kształtu liter,
- rozwijanie wyobraźni i zachęcenie do eksperymentowania.

Cele szczegółowe. Uczeń:

- rozróżnia spółgłoski i samogłoski,
- tworzy słowa z podanych liter,
- rozwija zasób swojego słownictwa,
- współpracuje w grupie z innymi uczniami,
- posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania,
- tworzy i sprawdza algorytmy działania.

Metody:

- praca indywidualna
- praca zespołowa

Środki dydaktyczne:

- urządzenia mobilne do programowania robotów i skanowania kodów QR (optymalnie jedno dla ucznia, ale może być również 1 na parę)
- roboty Codey Rocky, a dokładniej sam Codey

- obligatoryjnie kartki do zapisywania słów

Przebieg zajęć:

Twoi uczniowie zostaną dziś twórcami słów, jak w popularnej grze na urządzenia mobilne SŁOWOTOK.



Aby lepiej zaprezentować im, na czym polega ta gra, poproś ich o zainstalowanie jej na urządzeniach mobilnych (własnych lub szkolnych). Niech spróbują chwilę swoich sił i poznają zasady.



Do realizacji kolejnej części zajęć potrzebne będzie zainstalowanie również czytnika kodów QR na urządzeniach mobilnych uczniów. Możecie wybrać dowolny. W ofercie sklepów z aplikacjami jest ich szeroki wybór.

WAŻNE!

Jeżeli jeszcze nie pracowałeś z uczniami zgodnie z zasadą BYOD (Bring Your Own Device) porozmawiaj z rodzicami na temat tego, czy wyrażą zgodę na przyniesie własnych urządzeń mobilnych przez dzieci. Ustalcie wspólne zasady, które będą obowiązywały na lekcji.

Szukanie liter

Wydrukuj zakodowane w kodach QR litery [Załącznik nr 1]. Możesz je rozmieścić po całej szkole (jeżeli chcesz żeby uczniowie trochę pobiegali) lub ukryć w klasie. Jeżeli posiadasz dużą liczbę uczniów w klasie, możesz podzielić ich na dwie grupy: jedna szuka liter, druga je koduje i na zmianę. Pierwsze zadanie uczniów polega na czytaniu liter, najlepiej takiej ich liczby jak ilość posiadanych Codey`ów. Daj uczniom określony czas na szukanie liter.

Kolejnym zadaniem będzie zakodowanie na robocie wyświetlania zebranych liter.

Kodowanie liter na Codey`u

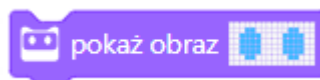
Optymalnym rozwiązaniem w tym przypadku byłoby posiadanie kilku Codey`ów – wtedy na każdym z nich grupa odpowiedzialna za kodowanie koduje wyświetlanie jednej litery. Kiedy zakodujemy znalezione litery pod przyciskami A B C będziemy mogli wgrać więcej liter albo

jedną literę na kilku urządzeniach, co ułatwi nam układanie jak największej liczby słów. To oczywiście od Was zależy czy wprowadzicie taką możliwość.

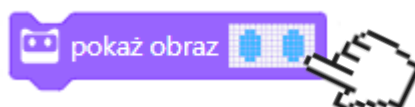
- Aby zakodować litery pod przyciskami wybieramy z zakładki ZDARZENIA:



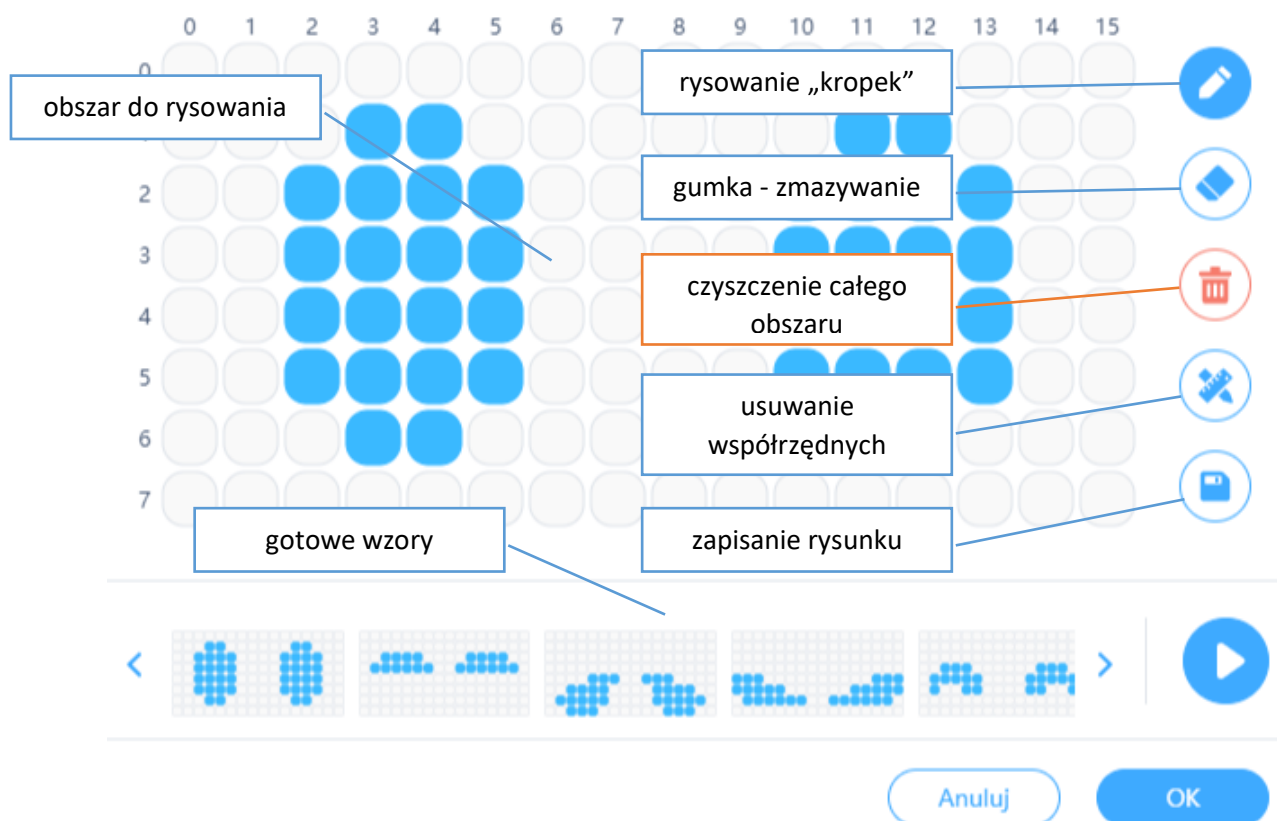
- Następnie wybieramy WYGLĄD i opcję



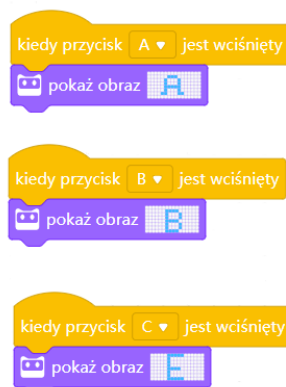
- Czas na zmianę tego co będzie wyświetlane, czyli narysowanie przez uczniów sczytanych wcześniej liter. Aby to zrobić klikamy na „niebieskie oczy”.



- Teraz musisz dać chwilę uczniom za narysowanie liter w edytorze, który wygląda tak:



Przypomnij uczniom o konieczności zapisania litery. Po kliknięciu OK będziemy mogli wysłać literę do Codey`a. Tak mogą wyglądać przykładowe algorytmy.



- Teraz uczniowie mogą połączyć swoje urządzenia z Codey`em i kliknąć WYŚLIJ.

Tworzenie słów

Czas na układanie słów – niech uczniowie wybiorą litery za pomocą przycisków, a potem spróbują ułożyć Codey`e w linii, tak by stworzyły słowo. Kto ma pomysł na słowo – zgłasza się. Każdy uczeń może zapisywać ułożone przez siebie słowa. Warto docenić najlepszych słowotwórców.

Podpowiedź:

- Masz mało robotów? Zakodujcie same samogłoski, a spółgłoski wyświetlajcie na urządzeniach mobilnych!
- Wydrukuj więcej zestawów z samogłoskami niż ze spółgłoskami.
- Uczniowie znaleźli same spółgłoski? To świetnie! To pretekst do rozmowy na temat tego, czy może istnieć jakiś sensowny wyraz bez samogłoski. Niech spróbują jakiś podać. Następnie daj im jeszcze trochę czasu na znalezienie samogłosek. A może jakaś zagadka lub podpowiedź by je wykupić..? Jak w kole fortuny!
- Stawiasz na kreatywność? Niech uczniowie tworzą własne wyrazy i nadają im nowe znaczenie. Kto wie, może stworzycie własny słownik?