

Temat: Literowy zawrót głowy

Klasa: 1 - 3 szkoły podstawowej

Przedmiot: edukacja wczesnoszkolna: edukacja polonistyczna, lekcje biblioteczne

Autor: Jolanta Miękus

Czas trwania: 2 godz. lekcyjne

Cele ogólne:

- rozwijanie kompetencji miękkich (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie),
- poznanie różnicy między literą a głoską.

Cele szczegółowe. Uczeń:

- wskazuje ilość liter w wyrazie,
- wskazuje liczbę głosek w wyrazie,
- wskazuje samogłoski w wyrazie,
- dzieli wyrazy na sylaby,
- liczy w zakresie 10,
- posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania,
- korzysta z zasobów internetowych,
- tworzy i sprawdza algorytmy działania.

Metody:

- praca indywidualna,
- praca zespołowa.

Środki dydaktyczne:

- roboty Codey Rocky,
- komputer do programowania,
- monitor interaktywny,
- wydrukowany Załącznik nr 1.

Przebieg zajęć:

Podczas tych zajęć Twoi uczniowie utrwalą pojęcie litery, głoski i samogłoski. Podzielą również wyrazy na sylaby. Z pomocą w sprawdzeniu tej umiejętności przyjdzie im robot Codey Rocky, który potrafi policzyć liczbę liter w wyrazie, a z naszą pomocą wyodrębni również samogłoski.

Wprowadzenie do tematu

Zanim przejdziemy do programowania konieczne jest utrwalenie (lub wprowadzenie) podstawowych pojęć z naszego tematu. Musimy zatem wyjaśnić uczniom, czym są litery, głoski, sylaby oraz jakie samogłoski wyróżniamy w języku polskim.

Z pomocą w wyjaśnieniu mogą przyjść nowe technologie. Polecam obejrzeć razem z uczniami film: <https://www.youtube.com/watch?v=42cwUdQS8xo> - dzięki niemu w przystępny sposób wyjaśnicie im różnicę między literą i głoską, a także wprowadzicie pojęcie samogłoski oraz sylaby. Po obejrzeniu filmu zapytaj uczniów:

- Z czego zbudowane są wyrazy?
- Jak nazywa się litera, którą słyszymy?
- Co znajduje się w każdej sylabie?
- Jakie samogłoski występują w języku polskim?

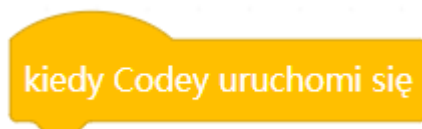
Teraz rozdaj swoim uczniom wydrukowaną tabelkę z Załącznika nr 1. Jeżeli to Wasza pierwsza przygoda z rozróżnianiem liter i głosek możecie zrobić tabelę wspólnie.

Możecie zacząć od wpisania liczby głosek, ponieważ liczbę liter będziemy sprawdzali przy pomocy robota Codey Rocky. Dokładnie wystarczy nam sama głowa, czyli Codey. Najpierw uczniowie sami liczą liczbę liter, następnie za pomocą algorytmu wgranego do robota sprawdzają, czy ich wynik się zgadza.

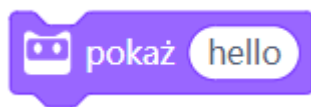
Programowanie robotów

Aby sprawdzić, czy uczniowie poprawnie wpisali liczbę liter, potrzebny nam będzie algorytm, który je policzy. Jest to prosta kombinacja, dlatego rozbudujemy ją o algorytmy, w których uczniowie będą musieli wyróżnić z podanych wyrazów samogłoski.

- Nasz algorytm jak zawsze rozpoczynamy od klocków z zakładki ZDARZENIA. Do pierwszej kombinacji wybierzemy klocek:



- Będziemy wyświetlać odpowiedzi na ekranie Codey`a, dlatego potrzebujemy klocka z zakładki WYGLĄD:



- W miejsce „hello” musimy teraz wstawić pasujący do naszego algorytmu klocek. Z pewnością znajdziemy go w zakładce WYRAŻENIA:



- W miejsce gdzie widnieje napis „jabłko” będziemy wpisywać nasze wyrazy z tabeli – te których długość chcemy sprawdzić. Spróbujcie teraz wpisać pierwszy z wyrazów. Gotowy algorytm będzie wyglądał następująco:



- Uczniowie łączą się z robotem i sprawdzają, czy wpisana przez nich liczba liter zgadza się z tym, co wyświetlił Codey.

Analogicznie postępują z kolejnymi wyrazami z tabeli. Zmieniają wyraz wpisany na kloku i wysyłają algorytm do robota. W tym przypadku uczniowie praktycznie sami sprawdzają swoją pracę. Nauczyciel czuwa tylko nad poprawnością algorytmu.

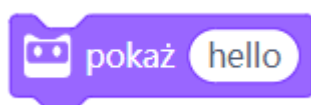
Aby nasza zabawa z literami i Codey`m mogła trwać dalej zaproponuj uczniom zakodowanie robota w taki sposób by wyświetlał wskazane przez uczniów litery. Najbardziej interesują nas samogłoski, dlatego poproś uczniów by utworzyli algorytm, w którym robot wskaże tylko samogłoski.

Oczywiście będzie to możliwe, jeśli uczniowie będą potrafili wskazać, którą z kolei literą w danym wyrazie jest poszukiwana samogłoska.

- Jak zawsze zaczynamy od klocków z zakładki ZDARZENIA. Aby móc wskazać kilka samogłosek występujących w jednym wyrazie będziemy korzystać z przycisków zamieszczonych na Codey`u, dlatego przy programowaniu skorzystamy z klocka:



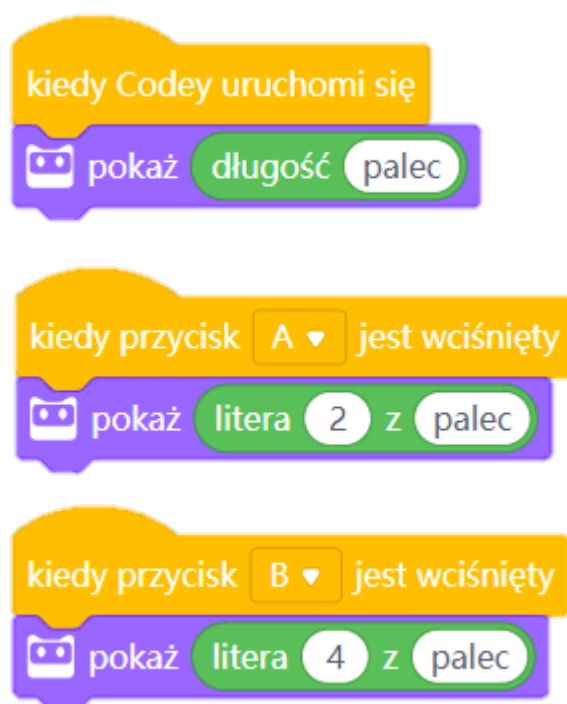
- Następnie do wyświetlenia odpowiedzi będziemy potrzebowali klocka z zakładki WYGLĄD:



- Teraz czas na odpowiedni klocek z zakładki WYRAŻENIA.

litera 1 z jabłko

- Tym razem również w miejsce jabłka wpisujemy wyraz z tabeli. Zamiast cyfry „1” wpisujemy, **którą z kolei literą w danym wyrazie jest samogłoska**. Wykorzystując przyciski A, B i C możemy zaprogramować trzy samogłoski.
- Przykładowy algorytm dla wyrazu *palec* będzie wyglądał następująco:



Po wgraniu takiego kodu, po uruchomieniu Codey`a na ekranie pojawi się liczba 5, a po wciśnięciu przycisku A wyświetli się samogłoska *a*, zaś po wciśnięciu przycisku B wyświetli się samogłoska *e*.

Kolejne wyrazy programujemy przy użyciu tych samych klocków, zmieniamy jedynie wpisywane słowa i cyfry.

Sylaby

Wyodrębnienie samogłosek pozwoli nam przejść do podziału na sylaby, ponieważ dzieci wiedzą już, że w każdej sylabie musi znajdować się minimum jedna samogłoska. Uczniowie mogą poprzez rozdzielenie wyrazów efektami dźwiękowymi zaprezentować podział na sylaby. Dzieci często je sobie wyklaskują, dlatego możemy wstawić dźwięki do naszego algorytmu zamiast klaskania. Dla wspomnianego już wcześniej wyrazu „palec” taki kod może wyglądać następująco:



Podsumowanie

Zaprezentowany powyżej algorytm nie jest zbyt skomplikowany, dlatego możecie używać Codey Rocky`ego do sprawdzania liczby liter za każdym razem kiedy tego potrzebujecie!