



Temat: Lektura z Codey Rocky_Zaczarowana zagroda

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 tekstów literatury – „Zaczarowana zagroda” Aliny i Czesława Centkiewiczów,
- ☐ poszerzanie wiedzy na temat pingwinów Adeli – ich wyglądu, miejsca bytowania i migracji.

Cele szczegółowe. Uczeń:

- ☐ projektuje i tworzy zagrodę dla pingwinów, wzorując się na przykładzie z książki,
- ☐ tworzy komiks, zgodnie z planem wydarzeń,
- ☐ zna bohaterów książki „Zaczarowana zagroda” i ich przygody,
- ☐ wie, gdzie leży Antarktyda,
- ☐ posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania,
- ☐ korzysta z zasobów internetowych,
- ☐ tworzy i sprawdza algorytmy działania.

Metody:

- ☐ praca w grupie
- ☐ praca zespołowa.

Środki dydaktyczne:

- ☐ materiały do budowy zagrody (drewniane klocki, puste kartoniki po lekach),

- ☐ mapa świata/ globus lub dostęp do platformy Meridian Prime,
- ☐ roboty Codey Rocky,
- ☐ tablet/ komputer do zaprogramowania robotów,
- ☐ arkusze szarego papieru lub brystolu,
- ☐ mazaki lub inne przybory do pisania i kolorowania,
- ☐ wydrukowane materiały z Załącznika nr 1 (najlepiej kilka razy).

Przebieg zajęć:

Dzisiaj roboty Codey Rocky przemienią się w pingwiny z książki „Zaczarowana zagroda” Aliny i Czesława Centkiewiczów.

Wprowadzenie do tematu

Zajęcia warto rozpocząć od omówienia regionu, w którym toczy się akcja książki i zaprezentowania uczniom gdzie leży. Możesz to zrobić w tradycyjny sposób – przy pomocy atlasów lub globusa. Zachęcam jednak do skorzystania z nowoczesnych rozwiązań tj. mapy interaktywne dostępne w serwisie Meridian Prime. Z dostępnych tam map mogą korzystać nie tylko geografowie, ale również historycy czy nauczyciele języków obcych.

Kiedy uczniowie wiedzą już co nieco o Antarktydzie i jej położeniu, możemy przejść do naszych pingwinów. Codey Rocky trochę przypomina pingwiny Adeli, które są bohaterami książki. Dlatego zaczniemy od szczególnego przygotowania jednego z pingwinów.

- ☐ Jak został nazwany przez profesora jeden z wyróżniających się pingwinów?
- ☐ Co było w nim takiego charakterystycznego, jeśli chodzi o wygląd?
- ☐ Co wyróżniało go, jeśli chodzi o zachowanie?

Teraz czas na zebranie od uczniów pomysłów, co zrobić aby Codey Rocky przypominał Elegancika? Można narysować jego krawacik mazakiem (oczywiście zmywalnym), ale można także przykleić czarną plamę nad czujnikiem kolorów w Rocky`m.

Po przygotowaniu pingwinów czas na to, aby uczniowie zabawili się w pracowników stacji badawczej i przygotowali zagrodę. Można ją wykonać z klocków lub kartonów. Aby bardziej przypominały bryły lodu warto pomalować je na białą. Nasza zagroda musi być dosyć spora, żeby roboty mogły spokojnie się omijać.

Programowanie robotów

Teraz zadaniem uczniów będzie takie zaprogramowanie robotów Codey Rocky, aby jeździły po zagrodzie nie uderzając w ściany i inne roboty. Umożliwi to czujnik wykrywania kolorów oraz odległości zamontowany z przodu Rocky`ego. Przy liczbie uczniów większej niż liczba robotów konieczny będzie podział na grupy. Każda grupa będzie programowała jednego robota.

- Zaczynamy jak zawsze od przycisku z zakładki ZDARZENIA:

kiedy Codey uruchomi się

- Następnie sprawimy, aby nasz Codey Rocky bardziej przypominał pingwina – zmienimy jego oczy i dodamy biały akcent na brodzie. Użyjemy do tego klocków z zakładek WYGLĄD i BŁYSKAWICA.

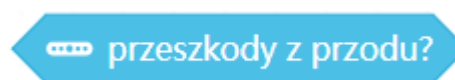
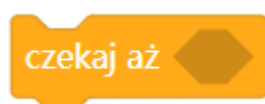


Po kliknięciu na oczy przy komendzie „Pokaż obraz” możemy zmienić oczy w dowolny sposób. Dla każdego oczy pingwina mogą wyglądać inaczej, dlatego warto pozostawić uczniom dowolność w tym temacie. Dodatkowo zapalona biała dioda na dole wyświetlacza Codey doda naszemu robotowi pingwiniego charakteru.

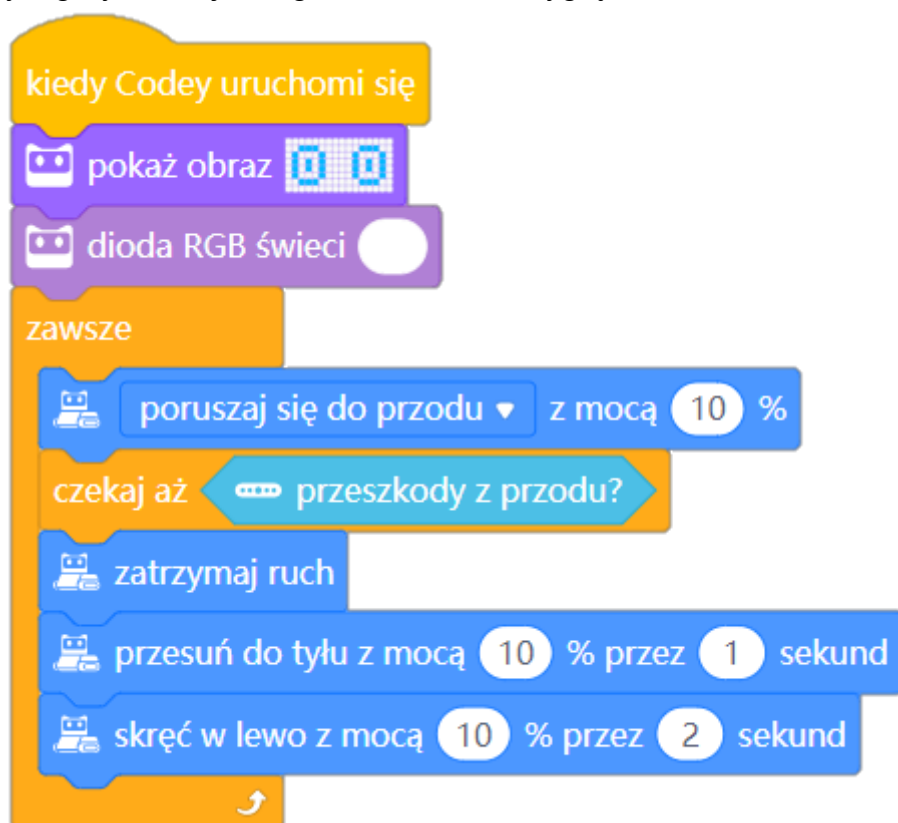
- Nasz robot musi stale „skanować” otoczenie w poszukiwaniu przeszkód, dlatego wykorzystamy komendę „zawsze”. W tym wypadku skorzystamy z klocka z zakładki KONTROLA.



- Codey Rocky będzie poruszał się po zagrodzie jadąc przed siebie. Kiedy jednak napotka przeszkodę, będzie musiał się zatrzymać i zmienić tor swojej jazdy. W tym wypadku przyda nam się klocek „czekaj”, który sprawi, że robot zaczeka, aż określone warunki zostaną spełnione przed wykonaniem kolejnego skryptu. Robot ma oczywiście czekać aż pojawią się przeszkody, dlatego wykorzystamy nie tylko klocek „czekaj aż ...” z zakładki KONTROLA, ale także klocek „przeszkody z przodu?” z zakładki CZUJNIKI.



- Gotowy algorytm dla jednego robota może wyglądać tak:



Oczywiście zachęcam do wybrania z uczniami tylko potrzebnych klocków i pozostawienia im kwestii ich właściwego ułożenia. Przez sprawdzanie różnych rozwiązań i wartości z pewnością nauczą się więcej niż poprzez wgrywanie tylko

gotowego algorytmu. Warto poeksperymentować szczególnie z mocą i czasem trwania skryptu.

Tworzenie zaczarowanej zagrody

Po zaprogramowaniu robotów możemy wpuścić je do zaczarowanej zagrody. Obserwowanie pingwinów-robotów niech będzie okazją do zadania uczniom kolejnych pytań związanych z lekturą:

- ☐ Do czego była potrzebna badaczom zagroda?
- ☐ Jak długo trwało zaganianie pingwinów do zagrody?
- ☐ Co jeszcze zlecił Profesor swoim kolegom? W czym miało to pomóc?

Z odpowiedzi uczniów dowiemy się, że pingwiny miały otrzymać czerwone i zielone znaki na grzbiecie. Zachęćcie uczniów do zmiany algorytmu, tak by diody części pingwinów świeciły się na zielono, a pozostałe na czerwono. W tym celu wystarczy zmienić wartości klocka „dioda RGB świeci” wybierając kolor czerwony lub zielony. Możemy dodać także inny klocek z zakładki BŁYSKAWICA:



Klocek umieśćcie przed skryptem „zawsze”. Będzie to okazja do pokazania uczniom kolejnych możliwości Rocky`ego!

Ciąg dalszy przygód Elegancika i jego kolegów - komiks

Wyłączcie roboty i przejdźcie do dalszego omówienia lektury. Wiemy, bowiem że zbudowanie zagrody nie powstrzymało pingwinów Adeli przed ucieczką. Dalsze przygody Elegancika uczniowie przedstawiają za pomocą komiksu.

Podziel uczniów na grupy. Z Załącznika nr 1 wydrukuj elementy, które będą potrzebne do tworzenia komiksu, czyli sylwetki pingwinów, badaczy chmurki do dialogów. Każda grupa otrzymuje jeden arkusz szarego papieru (lub duży brystol), mazaki lub inne przybory do pisania oraz wycięte wcześniej elementy z załącznika.

Wyjaśnij uczniom, na czym będzie polegało ich zadanie – mają przedstawić przygody pingwinów Adeli od momentu, kiedy pierwszy raz uciekły one z zagrody. Plan wydarzeń będzie się prezentował następująco:

1. Profesor dostrzega, że wszystkie pingwiny poza elegancikiem uciekły.
2. Badacze po raz kolejny budują zagrodę.
3. Pilot informuje o sposobie ucieczki ptaków.
4. Badacze widzą na własne oczy, jak Elegancik pomaga swoim kolegom w ucieczce.
5. Rybacy z całego świata ślą informacje o widzianych tam pingwinach.
6. Pingwiny wracają do swoich gniazd.

Uczniowie muszą, więc podzielić arkusze na sześć części – każda z nich będzie zawierała ilustrację do jednego punktu z planu wydarzeń. Dymki zawarte w załączniku służą do dodania dialogów.

Prezentacja prac

Najważniejszą częścią zajęć jest oczywiście czas na prezentację uczniów. Nie możemy tego pominąć – każda grupa musi mieć okazję zaprezentować swój komiks. Może w Waszej klasie, a może nawet szkole znajdzie się miejsce by je wyeksponować?

Podpowiedź:

- ✓ Jeżeli masz więcej czasu i dostęp do komputerów możesz wykonać z uczniami komiks za pomocą nowoczesnych narzędzi takich jak serwis www.canva.com lub przy użyciu programu Power Point – każdy slajd niech będzie jednym okienkiem komiksu.
- ✓ Najlepiej wydrukować załącznik kilka razy, ponieważ poszczególne elementy są tam umieszczone pojedynczo. Można wtedy umieścić wszystko, co wydrukowaliśmy na jednym stole, z którego uczniowie będą czerpali według własnych potrzeb.
- ✓ Pamiętaj, że jeżeli nie masz możliwości wydrukowania kolorowych elementów z załącznika zawsze możesz polecić uczniom narysowanie ich. Sprawdzi się to

zwłaszcza w grupach o dużej liczebności, gdzie każdy będzie mógł odpowiadać za narysowanie czegoś innego.

