



KONSPEKT LEKCJI Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH

w klasie III C

Opracowały: mgr Alina Skapczyk

Czas trwania: 4 h lekcyjne

Data realizacji: 15.12.2017, 22.12.2017, 05.01.2018, 12.01.2018

Cel główny: Sterowanie obiektem. Podróż po miastach Polski Ozobotem.

Rozwijanie kompetencji:

1. miękkich (umiejętność pracy indywidualnej oraz zespołowej, logiczne i algorytmiczne myślenie, rozwijanie kreatywności).
2. informatycznych

Cele operacyjne:

Uczeń potrafi:

- rozwiązywać problemy
- wprowadzać działania naprawcze
- pracować indywidualnie oraz w grupie
- projektowo podejść do pracy
- używać kodu programującego urządzenie

Metody:

- korelacja międzyprzedmiotowa
- poszukujące,
- podające,
- praktycznego działania.

Formy pracy: praca w grupie

Środki dydaktyczne: Ozobot, kartka A0, flamastry w różnych kolorach odpowiadającym kodom, wzory kodów odczytywane przez roboty

PRZEBIEG LEKCJI

1. Wprowadzenie do zajęć, omówienie celu i zasad pracy.
2. Podział zespołu klasowego na grupy
3. Uczniowie umieszczają (przyklejają) do kartki formatu A0 elementy miasta przygotowane na zajęciach zintegrowanych
4. Uczniowie w grupach opracowują trasę robota po mieście, analiza poruszania się
5. Uczniowie za pomocą flamastrów i wzoru z kodami w grupach wyznaczają na kartce trasę robota z użyciem odpowiednich kodów.
6. Po stworzeniu trasy umieszczają Ozobota na kartce w celu sprawdzenia czy prawidłowo porusza się po wyznaczonej trasie. W razie problemów mają za zadanie sprawdzić czy właściwie zakodowali trasę zgodnie z instrukcją.
7. Nanoszą poprawki (zaklejenie trasy, rysunek nowej)
8. Uczniowie wspólnie oceniają i analizują swoją pracę
9. Podsumowanie i zakończenie pracy.