**Scenariusz zajęć z koła informatycznego z wykorzystaniem laboratoriów przyszłości.**

Data: 14.03.2023r.

Temat lekcji: Sterowanie robotem Dash za pomocą aplikacji. Programowanie ruchów robota.

Klasa: V

Liczba uczniów: 13

Nauczyciel: Łukasz Sadowski

Cele lekcji :

• kształtowanie umiejętności orientacji w stronach ciała (lewa, prawa strona),

• rozwijanie umiejętności bezpiecznego korzystania z nowoczesnych technologii,

• kształtowanie umiejętności układania kodu za pomocą symboli ruchu,

• przypomnienie zasad programowania.

Środki dydaktyczne :

• Robot edukacyjny Wonder Dash,

• smartfon z aplikacją do programowania,

• pachołki do toru przeszkód.

Część wstępna

Przedstawienie tematu, celów lekcji oraz zadań jakie do wykonania będą mieli uczniowie. Włączenie i przygotowanie robota Wonder do lekcji. Uczniowie przypominają sposób programowania i sterowania robotem poprzez aplikacje Wonder i Blockly.

Część główna

Uczniowie dzielą się na 4 zespoły, w których będą pracować przy ustawianiu toru przeszkód, a następnie programowaniu ruchów robota za pomocą aplikacji Wonder i Blockly. Dodatkowo za pomocą miarki odmierzają potrzebną odległość tak, aby robot pokonał tor przeszkód bez wjechania na pachołek. Po zakończeniu pracy każdego z zespołów wspólnie z całą klasą nauczyciel omawia błędy popełnione przy programowaniu ruchów.

Część końcowa

Na zakończenie lekcji nauczyciel podsumowuje zajęcia, oraz zadaje pytania kontrolne, sprawdzając czy uczniowie zapamiętali, jakie są różnice pomiędzy poszczególnymi interfejsami w aplikacjach.







