

Temat: Codeyowa gra planszowa

Klasa: 2 – 5 szkoły podstawowej

Przedmiot: edukacja wczesnoszkolna, informatyka, zajęcia świetlicowe, lekcje biblioteczne

Autor: Jolanta Miękus

Czas trwania: 2 godz. lekcyjne (jedna na tworzenie gry planszowej, druga na programowanie)

Cele ogólne:

- rozwijanie kompetencji miękkich (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie),
- projektowanie gier planszowych na wskazany temat.

Cele szczegółowe. Uczeń:

- planuje i realizuje własny projekt,
- współpracuje w grupie z innymi uczniami,
- posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania,
- korzysta z zasobów internetowych,
- tworzy i sprawdza algorytmy działania.

Metody:

- praca zespołowa

Środki dydaktyczne:

- Robot Codey Rocky (jeden na grupę)
- Komputer/ tablet z aplikacją mBlock i dostępem do Internetu
- Monitor interaktywny/ tablica interaktywna
- Materiały plastyczne do wykonania planszy i pionków

Przebieg zajęć:

Zadaniem uczniów będzie stworzenie gry planszowej. Do jej zaprojektowania wykorzystana zostanie strona z generatorem gier planszowych – www.toolsforeducators.com. Zapoznaj się wcześniej z podaną stroną i wybierz tematykę jaka Cię interesuje. Dzięki wielości szablonów możesz stworzyć z uczniami grę na każdą lekcję!

Interfejs strony

Wejdź na www.toolsforeducators.com i wybierz Printable Board Game:

Printable Board Games: make board games with images, images mixed with text, or all text. Use the all text version to create printable math board games. There are currently games for over twenty themes but more to come! Two styles and 4 themes to choose from:

[Galactic Challenge](#), [Fantasy Park](#), [Cute Animals](#).

[A looping Board Game](#) - a racing theme game. More board games: [Bounce Around](#)



Z opcji, które się pojawią możesz wybrać dowolną tematykę lub wybrać Game with text only i wpisać dowolny tekst.

Po wybraniu kategorii możesz zacząć wybierać ilustracje

Picture 1:	<input type="text" value="1_blank"/>	Picture 12:	<input type="text" value="1_blank"/>
Picture 2:	<input type="text" value="1_blank"/>	Picture 13:	<input type="text" value="1_blank"/>
Picture 3:	<input type="text" value="1_blank"/>	Picture 14:	<input type="text" value="1_blank"/>
Picture 4:	<input type="text" value="1_blank"/>	Picture 15:	<input type="text" value="1_blank"/>
Picture 5:	<input type="text" value="1_blank"/>	Picture 16:	<input type="text" value="1_blank"/>
Picture 6:	<input type="text" value="1_blank"/>	Picture 17:	<input type="text" value="1_blank"/>
Picture 7:	<input type="text" value="1_blank"/>	Picture 18:	<input type="text" value="1_blank"/>
Picture 8:	<input type="text" value="1_blank"/>	Picture 19:	<input type="text" value="1_blank"/>
Picture 9:	<input type="text" value="1_blank"/>	Picture 20:	<input type="text" value="1_blank"/>
Picture 10:	<input type="text" value="1_blank"/>	Picture 21:	<input type="text" value="1_blank"/>
Picture 11:	<input type="text" value="1_blank"/>		

a efekty swoich wyborów podejrzeć wybierając Make it

make it!

Gotowy projekt możesz wydrukować wybierając

Print

- Zaprezentuj proces tworzenia gier planszowych za pomocą monitora interaktywnego/ tablicy interaktywnej i pozwól uczniom na stworzenie własnych gier na komputerach! Będą oczywiście pracować w parach lub większych zespołach, ponieważ każda gra planszowa musi zawierać jeszcze zestaw zadań/ pytań kryjących się pod obrazkami oraz pionki! Przypomnij uczniom o konieczności stworzenia punktacji!
- Po wydrukowaniu plansz można je zalaminować by były mniej podatne na zniszczenia!

- Plansz nie można pobrać – pamiętaj jednak, że zawsze możecie skorzystać z opcji Printscreen by zapisać obraz z pulpitu i wysłać planszę na inny komputer w formie zdjęcia ☺

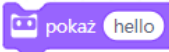

Programowanie robota

Wyjaśnij dzieciom, że w przypadku gier planszowych często głównym problemem jest posiadanie kostki do gry. Są one małe i często się gubią. Dlatego nauczysz ich jak zrobić kostkę do gry z Codeya. Codey będzie wskazywał losową liczbę po potrząśnięciu.

- Poproś uczniów, aby w sekcji ZDARZENIA znaleźli odpowiedni klocek.

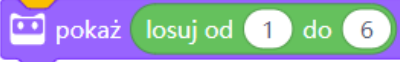


kiedy Codey jest potrząsany

- Kiedy chcemy coś wyświetlić na ekranie Codeya, musimy skorzystać z sekcji WYGLĄD. Będzie  nam potrzebny klocek .
- Nie chcemy jednak wyświetlać powitania, a jedynie losową liczbę, dlatego musimy skorzystać z sekcji WYRAŻENIA. Który klocek będzie pasował w miejsce Hello?
- Oczywiście wybieramy  . Czy na tradycyjnej kostce mamy aż 10 ścian? Którą wartość musimy zmienić?
- Po zmianie wartości na pasujące do tradycyjnej kostki nasz algorytm powinien prezentować się następująco:



kiedy Codey jest potrząsany



pokaż losuj od 1 do 6

- Połącz robota i wyślij program. Teraz możecie już grać w swoją grę planszową! A może lepiej zamienić się planszą z inną grupą? Możliwości są nieograniczone!

Podpowiedź:

- Jeżeli zależy Ci na samym programowaniu, możesz wykorzystać gotową grę planszową.
- Nie posiadasz tylu robotów? Stwórzcie jedną wielką grę planszową i ustawcie losowanie liczb na większy zakres, np. 1 – 12. Gra przebiegnie szybciej, uczniowie poznają zasady działania tego algorytmu, a przy okazji będą świetnie się bawić.

Mentor
SYSTEMY AUDIOWIZUALNE