

Temat: Codey Rocky uczy o emocjach

Klasa: 1 - 3 szkoły podstawowej

Przedmiot: edukacja wczesnoszkolna: edukacja społeczna, lekcje biblioteczne, zajęcia rozwijające kompetencje społeczne, zajęcia świetlicowe

Autor: Jolanta Miękus

Czas trwania: 2 godz. lekcyjne

Cele ogólne:

- ☐ rozwijanie kompetencji miękkich (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie),
- ☐ rozwijanie kompetencji społecznych oraz umiejętności empatii,
- ☐ kształtowanie umiejętności wyrażania własnych uczuć i właściwego nazywania ich.

Cele szczegółowe. Uczeń:

- ☐ nazywa podstawowe emocje i przypisuje ich występowanie do określonych sytuacji,
- ☐ wie, co wywołuje u niego szczęście, a co smutek,
- ☐ rozpoznaje emocje u innych ludzi po wyrazie twarzy,
- ☐ posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania,
- ☐ korzysta z interaktywnych zasobów internetowych,
- ☐ tworzy i sprawdza algorytmy działania.

Metody:

- ☐ praca indywidualna,
- ☐ praca w grupie.

Środki dydaktyczne:

- ☐ roboty Codey Rocky,

- ☐ tablet/ komputer do zaprogramowania robotów,
- ☐ monitor interaktywny/ tablica interaktywna (do gry w podsumowaniu),
- ☐ ołówek i kredki.

Przebieg zajęć:

Podczas dzisiejszych zajęć roboty Codey Rocky wykażą się empatią i nauczą Twoich uczniów, jak okazywać emocje i jak prawidłowo je nazywać. Kiedy sami wiemy, co czujemy, lepiej zrozumieć nam uczucia innych. „Na warsztat” weźmiemy dzisiaj dwa przeciwne sobie uczucia: szczęście i smutek. Zobaczysz jednak, że możliwości w okazywaniu uczuć przez Codey Rocky są dużo większe.

Wprowadzenie do tematu - smutek


Wprowadzenie do tematu rozpocznij od dobrej książki. Na rynku wiele jest pozycji mówiących o uczuciach¹. Przeczytaj je razem z uczniami, najlepiej na głos. Do wejścia w temat smutku polecam książkę Evy Eland „Kiedy nadchodzi smutek”. Nie zawiera ona zbyt wiele tekstu, więc nawet uczniowie ze słabą techniką czytania mogą czytać ją razem z Tobą albo zamiast Ciebie. Po przeczytaniu książki rozdaj uczniom wydrukowany Załącznik nr 1. Jest to metryczka smutku każdego dziecka. Pytania w niej zawarte odpowiadają pytaniom stawianym w książce. Po wypełnieniu całej metryczki pozwól chętnym dzieciom zaprezentować efekty swojej pracy. Teraz czas na zadanie uczniom kilku pytań:

- ☐ Kiedy czujemy smutek?
- ☐ Jak możemy sobie z nim radzić?
- ☐ Jaką mamy minę, gdy jesteśmy smutni?

¹ Wśród książek, które mówią o uczuciach warto sięgnąć po: Boisz się? Od strachu do odwagi Roca N.; Od złości do radości. Wierszyki o uczuciach Edyk A.; Kiedy nadchodzi smutek Eland E., Uczucia. Od smutku do szczęścia Roca N.; Strach ma wielkie oczy. Książka, która dodaje odwagi Młodnicka M.; Tak wiele we mnie uczuć Moore–Mallinos J., Mazali G.; Szczęście. Opowiadki dla dzieci Bormans L.

Programowanie robotów

Po pokazaniu przez uczniów różnych wyrazów smutku i omówienia sytuacji, w których się pojawia, powiedz im, że Codey Rocky także może okazywać emocje.

Teraz ich zadaniem będzie takie zaprogramowanie robotów, aby okazywały smutek. Aby rozszerzyć możliwości Codey`ego w tym zakresie najpierw zainstaluj rozszerzenie Emocje (beta). Wybierz przycisk  znajdujący się na dole ekranu aplikacji, a następnie z dostępnych rozszerzeń wybierz **emocje(beta)** i kliknij **+Dodaj**



Teraz mamy dodaną nową zakładkę z bloczkami w kolorze zielonym.

- Właściwe programowanie robota zaczynamy jak zawsze od przycisku z zakładki ZDARZENIA:

kiedy Codey uruchomi się

- Wybierz razem z uczniami wszystkie klocki z zakładki EMOCJE i EMOCJE(BETA), które będą pasowały do tego, jak zachowujemy się, gdy jesteśmy smutni. Oto przykładowe wybrane przeze mnie:



- Aby nasz robot zachował odstęp pomiędzy poszczególnymi emocjami skorzystamy z klocka z zakładki KONTROLA.



- Teraz łączymy ze sobą klocki w dowolnej kolejności. Czas oczekiwania pomiędzy poszczególnymi emocjami wykorzystujemy na rozmowę z uczniami o tym, co pokazuje się na ekranie Cody`ego.
 - ☐ Jak wyglądają jego oczy?
 - ☐ Jakie dźwięki z siebie wydaje?
 - ☐ Jaką Ty masz minę, gdy jesteś smutny?
- 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.

Wprowadzenie do tematu - szczęście

Do wprowadzenia do tematu szczęścia polecam książkę Leo Bormansa „Szczęście. Opowiadki dla dzieci”, wydawnictwa Papilon. W zależności od grupy/ dziecka z którym pracujecie, wybierzcie odpowiednie opowiadanie. Do wyboru mamy te dotyczące m.in. relacji czy wyrażania emocji. Na końcu każdego opowiadania znajdują się pytania dla uczniów oraz wyjaśnienia od psychologa. W związku z tym, że bohaterami opowieści są ptaki z całego świata możemy przeczytać zawarte w książce ciekawostki na ich temat. Warto skorzystać również z „Zadań do wykonania”.

W załączniku nr 2 znajdziecie również zadanie dotyczące szczęścia, analogiczne do tego, które dzieci wykonywały w przypadku smutku. Kiedy zilustrują swoje szczęście mogą zaprezentować efekty swojej pracy.

Programowanie robotów

Zaprogramowanie robotów na okazywanie szczęścia będzie wyglądało analogicznie do tego w przypadku smutku, z tą różnicą, że wybieramy razem z uczniami zachowania pasujące do szczęścia. Pamiętajmy oczywiście o klocku rozpoczynającym oraz o wysłaniu skryptu do podłączonego robota.

- Przykładowy algorytm może wyglądać następująco:



Po raz kolejny warto poświęcić chwilę na rozmowę z uczniami na temat zachowania Codey Rocky`ego. Oto pytania jakie można zadać:

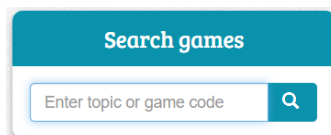
- ☐ Co mogło spotkać Cody`ego, że zachowuje się w taki sposób?
- ☐ Co jeszcze można dodać do jego radosnego wyglądu? (np. kolor diod LED albo czujnik kolorów Rocky`ego)
- ☐ Jak wy zachowujecie się, gdy jesteście szczęśliwi?

Podsumowanie

Jeżeli chcecie jeszcze porozmawiać z uczniami na temat rozpoznawania emocji u innych skorzystajcie z serwisu Bamboozle. Uczniowie mogą prowadzić rozgrywkę w grupach/ parach albo indywidualnie. Aby korzystać z gier stworzonych przez innych nauczycieli nie trzeba mieć założonego konta.

Wejdź na www.bamboozle.com i wybierz przycisk **Games** znajdujący się w lewym górnym rogu.

Następnie wpisz w wyszukiwarkę gier



słowo Emocje.

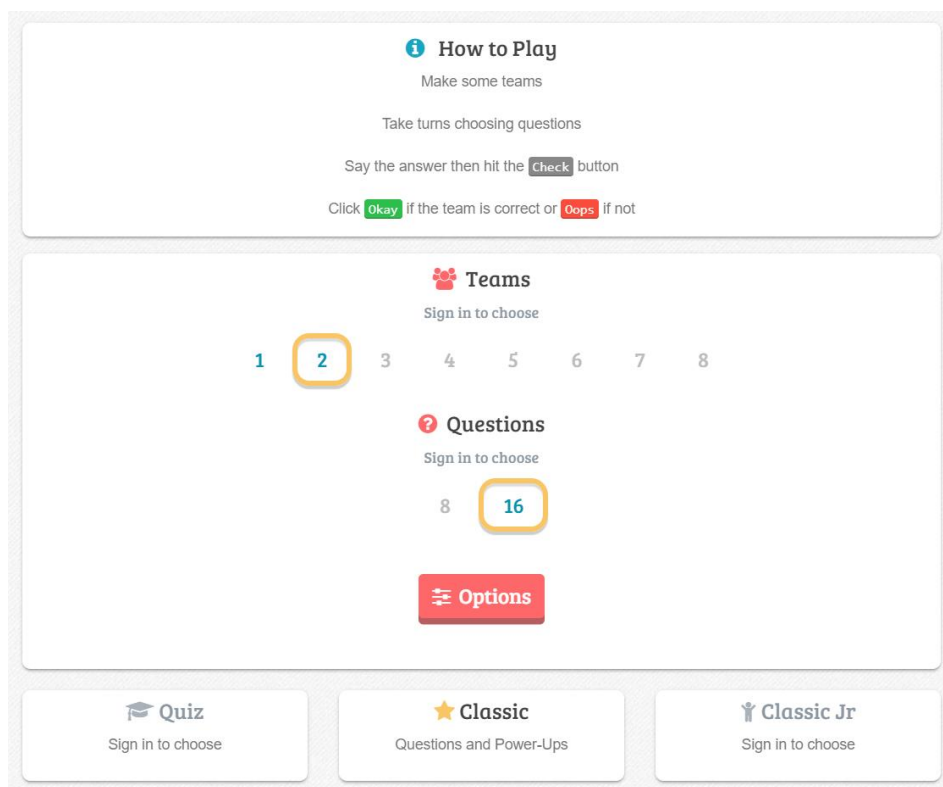
Z dostępnych gier możesz wybrać dowolną (pamiętaj aby sprawdzić ją przed rozpoczęciem zabawy z uczniami). Mi najbardziej spodobała się ta:




Po wybraniu gry kliknij na nią i wybierz





Ustaw opcje (aby mieć dostęp do pełnej palety opcji trzeba się zalogować) .



Gra rozpocznie się po kliknięciu jednej z ostatnich opcji (Quiz, Classic Jr lub Classic), z czego bez zalogowania jest dostępna tylko środkowa – Classic, czyli pomieszczenie pytań z punktami „niespodziankami”.

Podczas rozgrywki, drużyny na zmianę wybierają numery „pytań” i odpowiadają. Zaletą tego typu gry jest to, że to nauczyciel decyduje czy zaliczyć daną odpowiedź. Dlatego te wyświetlające się na ekranie można potraktować pomocniczo. Jest to bardzo dobre w przypadku emocji, ponieważ różne emocje mogą być podobnie okazywane, więc podanie tylko jednej z opcji nie będzie tutaj błędem. Odpowiedzi sugerowane można zobaczyć używając przycisku  .

Jeżeli odpowiedź jest naszym zdaniem poprawna wybieramy  zaś jeżeli błędna klikamy  .

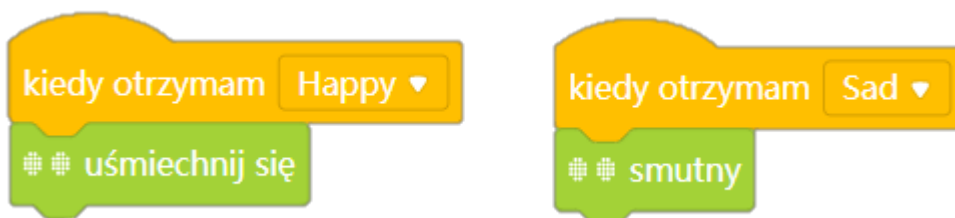
Podpowiedź

- Masz więcej czasu na kodowanie i chcesz pokazać swoim uczniom jeszcze więcej możliwości Codey Rocky? To świetnie! Skorzystaj z możliwości AI

(artificial intelligence), czyli sztucznej inteligencji. Uruchom program mBlock i wybierz zakładkę ZDARZENIA. Potrzebny nam będzie klocek „Kiedy otrzymam...”. Po przeniesieniu go na obszar roboczy wybieramy „nowa wiadomość” i wpisujemy angielskie określenie dla naszej emocji. Nasz temat lekcji dotyczył szczęścia i smutku, więc wpisujemy angielskie słowa HAPPY i SAD w polu nowej wiadomości.



- Teraz z wcześniej zainstalowanej zakładki EMOCJE (BETA) wybieramy reakcję Codey Rocky`ego na naszą emocję.



- Następnie łączymy się z robotem za pomocą przycisku Połącz i wybieramy tryb LIVE. Teraz za pomocą SPACJI wywołujemy ekran do rozpoznawania.
- Musimy pamiętać, że rozpoznawanie naszych emocji trwa zaledwie sekundę po wciśnięciu SPACJI, więc musimy być przygotowani. Oczywiście musimy mieć do dyspozycji komputer z kamerą i mikrofonem, ponieważ rejestrowany będzie zarówno nasz głos, jak i wyraz twarzy. SPACJĘ możemy wciskać dowolną ilość razy aż nam się uda. Jeśli uda nam się dobrze zaprezentować daną emocję, robot także ją pokaże, zgodnie z reakcją, którą wybraliśmy.
- Oczywiście nie od razu uda się wywołać odpowiednią reakcję u naszego robota, ale warto próbować do skutku. To zadanie ćwiczy nie tylko mięśnie twarzy, ale uczy także, że nasze emocje mogą nie zostać odpowiednio odczytane. Warto porozmawiać z uczniami, jak zapobiegać takim sytuacjom.