

Zaprogramuj mnie

I etap edukacyjny / II etap edukacyjny

Zaprogramuj mnie to zabawa polegająca na wcielaniu się ucznia w rolę robota. Uczeń - robot otrzymuje zapisane na kartce instrukcję i na jej podstawie porusza się po klasie. Instrukcja zapisana jest wcześniej ustalonymi symbolami.□

Materiały

- kartka papieru
- ołówek lub długopis

Instrukcja

Prowadzący informuje uczniów o zadaniu, które ich czeka. Uczniowie zapisują na tablicy symbole, które pomogą w przygotowaniu instrukcji - programu dla robota. Prowadzący dzieli zespół klasowy na grupy dwu-, trzyosobowe. Każda grupa otrzymuje kartkę papieru, na której zapisuje instrukcję przejścia robota od punktu A do punktu B. Dla utrudnienia zadania prowadzący ustawia w sali różne przeszkody.

Po wykonaniu zadania grupy wymieniają się instrukcjami, wybierają wśród siebie robota, który sprawdza, czy dana instrukcja jest możliwa do wykonania. Można wybrać drugą osobę, która będzie czytała instrukcję a dziecko - robot będzie ją wykonywał.

W sali lekcyjnej można aranżować różne labirynty i zastosować przeszkody z dostępnych mebli: krzesel i ławek. (Wszystko w granicach zachowania bezpieczeństwa).

Udanej zabawy.