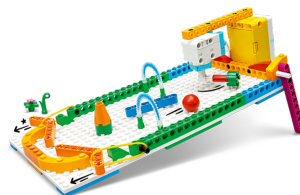


Pinball dla juniorów

Wypróbuj pinball dla juniorów Sofie i ulepsz grę, by była bardziej nieprzewidywalna!



🕒 30–45 min

📦 Poziom podstawowy

🎓 Klasy 2–4

Wsparcie dla nauczyciela

Główne cele

Uczniowie:

- będą stosować swoje pomysły podczas tworzenia rozwiązania, w którym następuje przemiana energii z jednej postaci w inną;
- przetestują rozwiązanie, by udoskonalić jego działanie;
- będą aktywnie uczestniczyć w wielu dyskusjach.

Czego potrzebujesz

(1 na dwoje uczniów)

- Zestaw LEGO® Education SPIKE™ Essential
- Urządzenie z zainstalowaną aplikacją LEGO® Education SPIKE™

Dodatkowe zasoby

[Instrukcje budowania](#)

[Poznaj zespół: Biografie minifigurek](#)

[Rubryka oceny](#)

Standardy edukacyjne

Edukacja informatyczna

Uczeń:

- 1.1 układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
- 1.2 tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
- 2.1 programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;
- 3.1 posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
- 3.2 kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;
- 4.1 współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;
- 5.1 posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;

Edukacja techniczna

Uczeń:

- 1.1 planuje i realizuje własne projekty/prace; realizując te projekty/prace współdziała w grupie;
2.4 wykonuje przedmiot/model/pracę według własnego planu i opracowanego sposobu działania;

Edukacja przyrodnicza

Uczeń:

1.6 planuje, wykonuje proste obserwacje, doświadczenia i eksperymenty dotyczące obiektów i zjawisk przyrodniczych, tworzy notatki z obserwacji, wyjaśnia istotę obserwowanych zjawisk według procesu przyczynowo-skutkowego i czasowego;

Wstęp do zajęć

- Zapoznaj się z lekcją *Pinball dla juniorów* w aplikacji LEGO® Education SPIKE™.
 - Jeśli to konieczne, omów z uczniami następujące słowa związane z zajęciami: *zderzak, łopatką, przeszkoda, przewidywalne, przekazywanie oraz nieprzewidywalne*.
 - Weź pod uwagę umiejętności wszystkich swoich uczniów, a także środowisko, z jakiego się wywodzą. Dostosuj zajęcia tak, by były przystępne dla wszystkich. Podpowiedzi znajdziesz w sekcji *Zróżnicowanie* poniżej.
 - Jeśli wystarczy Ci czasu, zaplanuj rozwój umiejętności językowych i poprowadź odpowiednie zajęcia. Więcej informacji znajdziesz w sekcji *Rozszerzenie* poniżej.
-

Włącz się

(Cała klasa, 5 minut)

- Poprowadź krótką rozmowę na temat przemian energii.
 - Porozmawiaj z uczniami o zabawkach nakręcanych bączkach.
 - Możesz zadać na przykład takie pytania: *Jaką energię ma bączek, zanim zacznie się kręcić, a jaką podczas kręcenia się? W jaki sposób ta energia może być przekształcana w inną postać?*
 - Zapoznaj swoich uczniów z głównymi bohaterami historii i pierwszym zadaniem, jakim jest uruchomienie pinballa dla juniorów.
 - Każdej grupie daj zestaw klocków i urządzenie.
-

Wymyśl

(Małe grupy, 30 minut)

- Poproś uczniów o skorzystanie z aplikacji LEGO® Education SPIKE™ w celu zapoznania się z pierwszym zadaniem:
 - Stwórzcie i przetestujcie program, który uruchomi pinball dla juniorów.
 - Poproś uczniów, by przebudowywali i testowali swoje modele, aby wykonać dwa kolejne zadania w aplikacji:
 - Zmodyfikujcie program w taki sposób, by pinball dla juniorów był bardziej nieprzewidywalny.
 - Udoskonalcie grę, dodając do niej inne przeszkody.
 - Pomoc w programowaniu i budowaniu znajdziesz w sekcji *Wskazówki* poniżej.
-

Wytłumacz

(Cała klasa, 5 minut)

- Zbierz wszystkich uczniów, aby wspólnie omówić wykonane zadania.
 - Możesz zadać na przykład takie pytania: *Jakie modyfikacje wprowadziliście, by zmienić w grze sposób lub moment przemiany energii potencjalnej w energię kinetyczną? W jaki sposób różne przeszkody wpływają na przemiany energii?*
-

Weryfikuj

(Cała klasa, 5 minut)

- Zachęć uczniów do zastanowienia się nad procesem modyfikowania rozwiązań przekształcających energię oraz do przedyskutowania go.
 - Możesz zadać na przykład takie pytania: *W jaki sposób rodzaj przeszkody wpływał na energię kulki? Czy można zaprojektować przeszkodę, która umożliwi zobaczenie przemiany energii?*
 - Poproś uczniów o uprzątnięcie stanowisk pracy.
-

Ocena

(W czasie trwania zajęć)

- Zadawaj pytania pomocnicze, by zachęcić uczniów do „głośnego myślenia” i wyjaśniania swoich procesów myślowych oraz powodów decyzji, które podejmowali w trakcie budowania i programowania.

Obserwacje – lista kontrolna

- Oceń, w jakim stopniu uczniowie potrafią udoskonalić rozwiązanie, w którym następuje przemiana energii z jednej postaci w inną.
- Przygotuj odpowiednią skalę. Na przykład:
 1. Wymaga pomocy
 2. Może pracować samodzielnie
 3. Może uczyć innych

Samoocena

- Poproś uczniów o wybranie klocków, które ich zdaniem najlepiej reprezentują ich pracę.
 - Żółty: chyba potrafię udoskonalić rozwiązanie, w którym następuje przemiana energii z jednej postaci w inną.
 - Niebieski: potrafię udoskonalić rozwiązanie, w którym następuje przemiana energii z jednej postaci w inną.
 - Zielony: potrafię udoskonalić rozwiązanie, w którym następuje przemiana

energii z jednej postaci w inną oraz pomóc w tym koledze lub koleżance.

Wzajemna opinia

- W małych grupach uczniowie rozmawiają na temat tego, jak układała się ich wspólna praca.
 - Zachęć ich do używania na przykład takich wyrażień:
 - Podobało mi się, kiedy Ty...
 - Chcę dowiedzieć się więcej o tym, jak Ty...
-

Wskazówki

Wskazówka dotycząca programowania

- Po ukończeniu pierwszego zadania uczniowie otrzymają trzy inspiracyjne bloki programowania, które pomogą im zmodyfikować swoje programy.
- Inspiracyjne bloki programowania mają na celu pobudzenie wyobraźni uczniów podczas eksperymentów, aby umożliwić im znalezienie własnych rozwiązań.

1

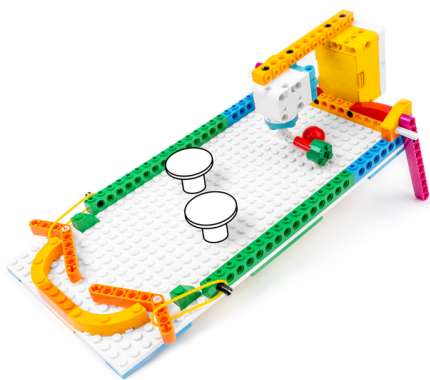
2

3

Wskazówka dotycząca modelu

- Po ukończeniu drugiego zadania uczniowie otrzymają trzy inspiracyjne obrazki i zachętę do nieograniczonego ulepszania swoich modeli.
- Obrazki inspiracyjne mają pomóc pobudzić wyobraźnię uczniów podczas eksperymentów i modyfikowania modeli.

1



2

3

Do tego zadania nie ma żadnych instrukcji budowania.

Zróżnicowanie

Jeśli chcesz, aby lekcja była łatwiejsza:

- Wybierz jeden obrazek inspiracyjny, aby pomóc uczniom zmodyfikować modele.
- Zmniejsz liczbę przeszkód do zbudowania i przetestowania.

Jeśli chcesz, aby lekcja była trudniejsza:

- Dodajcie kolejny silnik lub czujnik do gry.
- Wypróbujcie inne bloki programowania w programie.

Rozszerzenie

- Poproś uczniów o znalezienie informacji na temat zasad gry w pinball i napisanie własnych zasad do gry w pinball dla juniorów. Zasady powinny zawierać sposoby zdobywania punktów i wygrywania.

Potrzebny będzie na to dodatkowy czas po zakończeniu 45-minutowych zajęć.

Umiejętności językowe: Edukacja polonistyczna 4.3