

Glow and Go Bot

Pomysły na zajęcia



Oto kilka pomysłów na zajęcia, podczas których dzieci wypróbowują funkcje i możliwości robota Glow and Go Bot.

Niektóre z tych działań stanowią idealne wprowadzenie do podstaw programowania również na późniejszych etapach edukacyjnych.

Wiemy, że dzieci będą miały swoje własne pomysły i zainteresowania, więc są to tylko spostrzeżenia, którymi chcę się z wami podzielić.

Glow and Go Bot

Pomysły na zajęcia 1



Cele zajęć:

- Wyrażanie siebie poprzez zabawę i kreatywność
- Nauka o przyczynach i skutkach
- Reagowanie na muzykę
- Odkrywanie rytmów

Będziesz potrzebować:

- Robot Glow and Go Bot
- Trochę przestrzeni do poruszania się

Ruch muzyczny

Te zajęcia wspierają rozwój fizyczny, ponieważ dzieci angażują się w umiejętności motoryczne podczas tańca. Wprowadza również związki przyczynowo-skutkowe. Oprócz nauki o tym, jak porusza się Glow i Go Bot oraz poznawania języka kierunkowego, takiego jak lewy i prawy, aktywność ta zachęca dzieci do korzystania z technologii w kreatywny sposób. Dzieci cieszą się muzycznymi elementami Glow and Go Bot i mogą słuchać różnych rytmów i tego, jak korelują one z różnymi ruchami robota.

1 - Konfiguracja

Upewnij się, że Glow and Go Bot jest ustawiony na tryb 1 (ruch kierunkowy z muzyką). Zbierz dzieci w kręgu lub na otwartej przestrzeni, gdzie mają wystarczająco dużo miejsca, aby obserwować ruchy Glow and Go Bot.

Przedstaw Glow and Go Bot i wyjaśnij, że może on poruszać się w różnych kierunkach, odtwarzając muzykę po naciśnięciu kolorowych przycisków. Pozwól dzieciom rozpocząć od kilku eksperymentów, zanim zagłębią się w konkretne zadania i pytania.



2 - Czas na muzykę

Zachęć jedno dziecko, aby podeszło i nacisnęło jeden z kolorowych przycisków kierunkowych. Gdy Glow and Go Bot porusza się i gra muzykę, zadawaj dziecku pytania, takie jak:

- Jak myślisz, dokąd zmierza Glow and Go Bot?
- Co zauważysz po naciśnięciu niebieskiego (lub dowolnego innego koloru) przycisku?
- Czy możesz nam pokazać, jak porusza się Glow and Go po naciśnięciu zielonego przycisku?

Pozwól każdemu dziecku na zmianę naciskać przycisk i kierować ruchem Glow and Go Bota. Zachęć dzieci do poruszania się i podążania ścieżką Glow and Go Bot, promując aktywność fizyczną. Mogą również tańczyć razem z Glow and Go Bot!

3 - Dyskusja

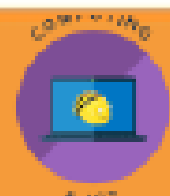
Stwórz okazję do dyskusji, poprzez zadawanie pytań:

- Co się stanie po naciśnięciu środkowego przycisku gwiazdki?
- Jak sprawić, by Glow & Go Bot poruszał się po okręgu?
- Czy potrafisz przewidzieć, w którym kierunku pójdzie Glow and Go Bot po naciśnięciu określonego przycisku?



Glow and Go Bot

Pomysły na zajęcia 2



Cele zajęć:

Wyrażanie siebie poprzez zabawę i kreatywność

- Nauka o przyczynach i skutkach
- Udzielanie wskazówek i komunikacja
- Tworzenie podstawowych programów

Będziesz potrzebować:

- Robot Glow and Go Bot
- Trochę przestrzeni do poruszania się!
- Opcjonalnie: Kolorowe karty odpowiadające przyciskom Glow and Go Bot - żółte, niebieskie, zielone i fioletowe.

Podążaj za liderem

Ta aktywność promuje pracę zespołową, rozwiązywanie problemów i umiejętności sekwencjonowania poprzez programowanie Glow and Go Bot, zachęcając dzieci do współpracy, podejmowania decyzji i rozwijania umiejętności logicznego myślenia. Ta aktywność promuje również matematyczne zrozumienie wzorów i sekwencji. Dzieci mogą dowiedzieć się, jak technologia może działać w rzeczywistych sytuacjach, a także cieszyć się interakcją z muzyką, światłami i ruchem.

1 - Konfiguracja

Ustaw Glow and Go Bot na tryb 2 (tryb programowania). Podziel dzieci na małe grupy, dając każdej z nich robota Glow and Go Bota. Możesz też pracować z całą grupą, sadzając dzieci w kręgu i wybierając dzieci, które przyjdą na środek, aby pracować z Glow and Go, podczas gdy inni będą podpowiadać działania. Jeśli chcesz użyć kolorowych kart, możesz dodać kolejne elementy, które pozwolą dzieciom planować i współpracować przy planowaniu swoich programów. Będziesz potrzebować kilku kart w 4 kolorach na Glow and Go Bot.



2 - Czas na programowanie

Wyjaśnij dzieciom, że będą pracować razem, aby zaprogramować sekwencję ruchów dla Glow and Go Bot. Każde dziecko w grupie na zmianę naciska przyciski kierunkowe, aby zaprogramować krok. Mogą omówić i zdecydować o sekwencji jako grupa, rozważając pytania takie jak:

- W którym kierunku Glow i Go Bot powinien pójść najpierw?
- Ile kroków powinien wykonać Glow and Go Bot?

Po zaprogramowaniu sekwencji jedno dziecko naciska środkowy przycisk z gwiazdką, aby wykonać program. Użyj kart do ułożenia programu przed naciśnięciem przycisków, aby promować etapy planowania.

3 - Dyskusja

Zadawaj pytania w trakcie i po wykonaniu zadania, takie jak:

- Czy Glow and Go Bot postępował zgodnie z programem?
 - Co mógłbyś zmienić, aby ścieżka Glow and Go Bot'a była bardziej interesująca?
 - Czy możesz wyjaśnić, co chciałeś, aby Glow and Go Bot zrobił?
- Zachęcaj dzieci do tworzenia dłuższych i bardziej złożonych sekwencji, w miarę jak nabierają pewności siebie, aż do maksymalnej liczby 10 kroków.



Glow and Go Bot

Pomysły na zajęcia 3



Cele zajęć:

- Wyrażanie siebie poprzez zabawę i kreatywność
- Udzielanie wskazówek i komunikacja
- Wspieranie ciekawości i postawy badawczej

Będziesz potrzebować:

- Robot Glow and Go Bot
- Trochę przestrzeni do poruszania się!

Impreza taneczna

Ta aktywność pomaga zaangażować dzieci w kreatywny i ekspresyjny ruch podczas odkrywania losowych możliwości tanecznych Glow and Go Bot. Podczas zajęć zachęcamy dzieci do ekspresyjnej sztuki i projektowania, pozwalając im wyrazić siebie poprzez taniec i ruch. Działania zapewniają zabawny i interaktywny sposób na rozwijanie koordynacji fizycznej i wyrażanie kreatywności. Dzieci uwielbiają również widzieć światła robota Glow and Go Bot, co może stymulować ich zmysł wzroku.

1 - Konfiguracja

Upewnij się, że robot Glow and Go Bot jest ustawiony na tryb 1 (ruch kierunkowy z muzyką) lub tryb 2 (tryb programowania). Stwórz otwartą przestrzeń do aktywności. Możesz przyciemnić światła, aby dzieci mogły stworzyć atmosferę "dyskoteki". Dokonaj oceny ryzyka w obszarze, upewniając się, że nie ma nic, o co dzieci mogłyby się potknąć, ponieważ będą swobodnie poruszać się w przestrzeni. Jeśli posiadasz inne akcesoria np. świecące cylindry, których dzieci mogą używać jako "świecących pałeczek" do tańca, aby stworzyć ekscytującą fiestę!



2 - Czas na muzykę

Zacznij od omówienia z dziećmi koncepcji tańca. Możesz puścić muzykę, aby stworzyć odpowiedni nastrój. Zachęć dzieci do naciskania na zmianę środkowego przycisku z gwiazdką bez wybierania przycisków kierunkowych. Gdy Glow and Go Bot porusza się i odtwarza losową muzykę taneczną, zaproś dzieci do przyłączenia się i tańczenia razem z nim. Pozwól dzieciom prowadzić i odkrywać ich kreatywne ruchy taneczne, podczas gdy Glow and Go Bot kontynuuje swój losowy taniec. Jeśli dzieci zechcą używać określonych przycisków, możesz pozwolić im zaplanować i stworzyć własne programy taneczne.

Daj dzieciom możliwość bycia "DJ-em" na imprezie za pomocą przycisków do wyboru muzyki.

3 - Dyskusja

Zadawaj pytania i udzielaj odpowiedzi, takich jak:

- Jak porusza się Glow and Go Bot, gdy tańczy?
- Czy potrafisz naśladować ruchy taneczne Glow and Go Bot?
- Jaki taniec można wykonać do tej muzyki?



Glow and Go Bot

Pomysły na zajęcia 1

Cele zajęć:

- Wyrażanie siebie poprzez zabawę i kreatywność
- Nauka o przyczynach i skutkach
- Udzielanie wskazówek i komunikacja
- Tworzenie podstawowych programów, debugowanie

Będziesz potrzebować:

- Robot Glow and Go Bot
- Opcjonalnie: Kolorowe karty odpowiadające przyciskom Glow i Go Bot - żółty, niebieski, zielony i fioletowy.

Ruch muzyczny

Ta aktywność wprowadza dzieci w podstawowe sekwencjonowanie i rozpoznawanie wzorów za pomocą przycisków kierunkowych robota Glow and Go Bot oraz muzyki. Dzieci ćwiczą sekwencjonowanie i rozpoznawanie wzorów oraz rozwijają swoją wiedzę matematyczną poprzez odkrywanie prostych wzorów. Aktywność stanowi również podstawę do zrozumienia algorytmów i sekwencji w kontekście programu nauczania informatyki.

1 - Konfiguracja

Ustaw robota Glow and Go Bot na tryb 3 (tryb muzyczny bez ruchu). Zaaranżuj ciche i wygodne miejsce do tej aktywności. Możesz również przygotować kolorowe karty odpowiadające kolorowym przyciskom, aby dzieci mogły ćwiczyć tworzenie sekwencji i widzieć je przed sobą. Pomoże to również dzieciom przewidzieć, co zrobi Glow and Go, a także pomoże im "debugować" program, jeśli będą chciały wprowadzić zmiany we wzorze i sekwencji.



2 - Czas na muzykę

Wyjaśnij dzieciom, że będą tworzyć wzory muzyczne, naciskając przyciski kierunkowe na Glow and Go Bot. Zademonstruj, jak naciskać przyciski w sekwencji, aby utworzyć prosty wzór. Naciśnij środkowy przycisk "gwiazdki", aby Glow and Go Bot postępował zgodnie z instrukcjami.

- Zadawaj dzieciom pytania, takie jak :
- Jak brzmi muzyka po naciśnięciu przycisków?

Czy możesz stworzyć wzór dla swojego przyjaciela, który będzie go słuchał i powtarzał? Zachęć dzieci, aby na zmianę tworzyły i powtarzały wzory muzyczne za pomocą Glow and Go Bot. Mogą również rozłożyć karty, aby pokazać sekwencję, którą tworzą i wspólnie zaplanować nową sekwencję.

3 - Dyskusja

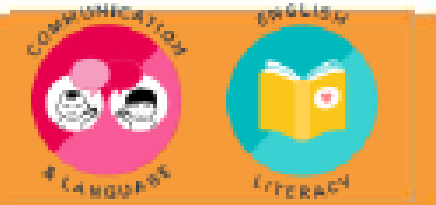
Omów tworzone przez nich wzory i zadawaj pytania, takie jak:

- Co będzie następne w twoim wzorze?
- Ile kroków składa się na wzór?
- Czy możesz stworzyć dłuższy wzór?
- Co możesz zmienić w swoim wzorze?



Glow and Go Bot

Pomysły na zajęcia 5



Cele zajęć:

Wyrażanie siebie poprzez zabawę i kreatywność

- Nauka o przyczynach i skutkach
- Dzielenie się historiami z przyjaciółmi
- Tworzenie podstawowych programów, debugowanie

Będziesz potrzebować:

- Robot Glow and Go Bot
- Opcjonalnie: Niektóre przeszkody lub przedmioty, przez które Glow and Go może się poruszać lub nawigować.e.

Opowiadanie historii

Ta aktywność poprawia umiejętności komunikacyjne i językowe, wykorzystując Glow and Go Bot jako narzędzie do opowiadania historii, pozwalając dzieciom rozwijać umiejętność opowiadania historii i korzystania z wyobraźni. Zachęca również do współpracy i kreatywności, ponieważ pracują razem, aby rozwijać swoją opowieść. Dzieci będą zachęcane do tworzenia własnych historii podczas samodzielnej nauki z Glow and Go później.

1 - Konfiguracja

Upewnij się, że Glow and Go Bot jest ustawiony na tryb 1 (ruch kierunkowy z muzyką) lub tryb 2 (tryb programowania). Stwórz miejsce do opowiadania historii z wygodnym układem siedzeń dla dzieci. Starsze dzieci mogą skorzystać z Trybu 2, aby za każdym razem tworzyć dłuższe fragmenty opowieści, młodsze dzieci prawdopodobnie skorzystają z Trybu 1, aby mogły skupić się tylko na jednym ruchu. Muzykę można włączyć lub wyłączyć. Niektóre dzieci wiążą dźwięk z ruchem, ale dla niektórych może to odwracać uwagę od historii.



2 - Czas na programowanie

Rozpocznij od przedstawienia robota Glow and Go Bot i wyjaśnienia, że może on być częścią ekscytującej przygodowej opowieści. Rozpocznij prostą historię z udziałem Glow and Go Bot, na przykład "Pewnego razu Glow and Go Bot wyruszył w magiczną podróż...".

Podaj robota jednemu dziecku i poproś je o wybranie kierunku i naciśnięcie kolorowego przycisku, aby poprowadzić ruch.

Po zakończeniu tury każdego dziecka zachęć je do opowiedzenia, co dzieje się w historii na podstawie działań Glow and Go Bota. Kontynuuj opowieść, przekazując robota różnym dzieciom, aby przyczyniły się do narracji, lub zapraszając je do środka kręgu. Jeśli korzystasz z Trybu 2 (Programowanie), pozwól dzieciom stworzyć krótki program do opowieści, aby mogły zbudować dłuższą część historii.

3 - Dyskusja

Zadawaj pytania otwarte, aby zachęcić do opowiadania historii, np:

- Dokąd zmierza Glow and Go?
- Jakie wyzwania może napotkać Glow and Go?
- Co odkrywa Glow and Go podczas swojej przygody?
- Możesz dodać przeszkody w trakcie fabuły, aby dzieci musiały je ominąć i włączyć je do narracji przygody.



Glow and Go Bot

Pomysły na zajęcia 6



Cele zajęć:

- Wyrażanie siebie poprzez zabawę i kreatywność
- Nauka o przyczynach i skutkach
- Rozwiązywanie problemów i praca zespołowa
- Rozwijanie umiejętności językowych, komunikowania
- Planowanie sekwencji

Będziesz potrzebować:

- Robot Glow and Go Bot
- Kolorowe karty odpowiadające przyciskom Glow and Go Bot - żółty, niebieski, zielony i fioletowy.
- Karty wyzwań z różnymi
- Instrukcjami dla Glow and Go Bot.

Impreza taneczna

Ta aktywność zachęca do rozwiązywania problemów, krytycznego myślenia i umiejętności komunikacyjnych poprzez stawianie dzieciom wyzwań za pomocą Glow and Go Bot. Dzieci rozwijają umiejętności krytycznego myślenia, jednocześnie ćwicząc komunikację i pracę zespołową. Aktywność wprowadza koncepcje myślenia algorytmicznego, wspierając podstawy umiejętności obliczeniowych, a także zachęcając do doskonalenia umiejętności językowych i komunikacji.

1 - Konfiguracja

Możesz ustawić Glow and Go Bot na dowolny z trzech dostępnych trybów. Możesz to ocenić na podstawie wieku i etapu zaawansowania dzieci pracujących w grupie. Przygotuj listę wyzwań lub zadań, które dzieci mogą wykonać za pomocą przycisków Glow and Go Bot. Kilka przykładów można znaleźć w następnej sekcji.



2 - Czas na muzykę

Zbierz dzieci i wyjaśnij, że czeka je seria wyzwań do wykonania za pomocą Glow and Go Bot. Zapewnij różnorodne wyzwania, które wymagają naciskania określonych przycisków lub tworzenia sekwencji. Na przykład:

- Spraw, aby Glow and Go Bot poruszał się w <wybierz kształt>.
- Utwórz wzór za pomocą przycisków kierunkowych.
- Spraw, aby Glow and Go Bot przeniósł się do <określonego punktu w pomieszczeniu>.
- Zaprogramuj układ taneczny dla Glow and Go Bot.

Poproś dzieci, aby na zmianę wybierały kartę wyzwania lub zadanie. Zachęć je do współpracy w parach lub małych grupach w celu rozwiązania wyzwań za pomocą przycisków Glow and Go Bot.

3 - Dyskusja

Ułatwiaj dyskusje i zadawaj pytania, takie jak:

- Jak zamierzasz rozwiązać to wyzwanie?
- Jakie przyciski należy nacisnąć, aby ukończyć zadanie?
- Czy możesz wyjaśnić grupie swoje rozwiązanie?
- Świątuj sukcesy dzieci i ich kreatywność w wykonywaniu wyzwań.

