



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ Photon uczy się emocji

- wykorzystanie robota edukacyjnego Photon  
w rozpoznawaniu i nazywaniu podstawowych emocji

Emocje powstają pod wpływem naszego myślenia o różnych sytuacjach, zdarzeniach w których uczestniczymy, to także reakcje na osoby, z którymi się spotykamy. Nie ma dobrych, ani złych emocji. One po prostu są. W różnych okolicznościach nasze reakcje wyrażają się przez radość, wzruszenie, zadowolenie, smutek, złość, niepokój, wstyd czy obrzydzenie. Dlatego tak ważne jest nauczyć się rozpoznawać własne emocje i okazywać je, tak aby nie ranić innych. Celem zajęć wykorzystujących robota Photona jest dostarczenie przykładów sytuacji sprzyjających uczeniu się właściwego rozpoznawania, nazywania i wyrażania emocji.

### CELE ZAJĘĆ:

- nazywanie i opisywanie emocji,
- różnicowanie przeżywania emocji od zachowań wywołanych pod ich wpływem,
- rozpoznawanie mimiki,
- rozwijanie logicznego i algorytmicznego myślenia,
- nauka z wykorzystaniem robota Photona,
- nauka tworzenia algorytmów za pomoc blozków tekstowych,
- nauka testowania wykonanych programów,
- rozwój umiejętności pracy zespołowej,
- bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z nowoczesnych technologii,
- włączenia elementów robotyki do zajęć edukacyjnych.

### METODY PRACY:

- aktywizujące: twórcze rozwiązywanie problemów, współpraca;
- pokaz, prezentacja

### FORMY PRACY:

- praca indywidualna i zespołowa,
- poziom podstawowy grupa wiekowa: cz. I. SP klasy 1-3, cz. II klasy 4-6
- czas trwania: 60 minut





# Małopolski Festiwal Programowania 2019



## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- karty pracy - nazwy emocji, które będą losować zespoły;
- emotikony emocji: radość, smutek, strach, odraza, zadowolenie, złość;
- robot edukacyjny Photon;
- tablet z zainstalowaną aplikacją Photon coding;
- mata dydaktyczna dla robota Photona (można ją zastąpić matą wykonaną według własnego pomysłu);
- instrukcja wykonania zadań dla zespołów.

## POMYŚL NA ZAJĘCIA

### CZĘŚĆ I - klasy 1-3

1. Prowadzący pokazuje uczniom emotikony emocji i zawiesza je na tablicy. Prosi uczniów o nazwanie emocji przedstawionych na obrazku oraz opisanie jaki wyraz twarzy ma osoba przeżywająca daną emocję. Następnie proponuje dopasowanie do emocji: radość, smutek, strach, zadowolenie, odraza, złość - odgłosów, jakie mogą towarzyszyć podczas ich przeżywania. *Prowadzący wyjaśnia, że emocje powstają pod wpływem naszego myślenia o różnych sytuacjach, zdarzeniach. Nie ma dobrych, ani złych emocji. One po prostu są. Każdy z nas uczy się tak wyrażać swoje emocje, aby nie ranić innych (np. gdy jesteś rozgniewany - aby kogoś nie skrzywdzić).*
2. **Kalambury "Jaka to emocja"?**  
Prowadzący pyta uczniów: „*Jak myślicie, w jaki sposób Photon może wyrażać emocje?*”. (Photon może wyrażać emocje za pomocą ruchu, dźwięków i kolorów). Nauczyciel objaśnia zadanie, którego celem będzie wymyślenie zagadki dotyczącej emocji i przedstawienie jej za pomocą robota w formie kalamburów.  
Prowadzący dzieli uczestników na 3 - osobowe grupy, których zadaniem jest przygotowanie **zaprogramowanej zagadki** o wylosowanej wcześniej emocji. Uczniowie kierują robotem, korzystając z modułu Badge aplikacji Photon Coding, programują "zachowanie" Photona w ten sposób, aby pozostali uczestnicy mogli rozpoznać jaką emocję pokazuje robot. Uczniowie mają do dyspozycji funkcje:
  - ruch – przód – tył, obrót
  - kolor
  - dźwięk
3. Po wykonaniu zadania przez grupy prowadzący podsumowuje zajęcia. Rozmawia z uczniami czy zadanie było trudne, czy łatwe, jaka emocja była najtrudniejsza, a jaka najłatwiejsza do odgadnięcia.





# Małopolski Festiwal Programowania 2019



## CZĘŚĆ II - klasy 4-6

ilość uczestników: 15 osób w zespołach trzyosobowych  
(w przypadku większej ilości uczestników, należy zwiększyć ilość emocji lub liczebność osób w grupie do czterech)

1. Wprowadzenie do zajęć - prowadzący rozpoczyna krótkim wprowadzeniem:  
*Photon to robot, który po zderzeniu z asteroidą znalazł się na Planecie Ziemia. Chce zaprzyjaźnić się ludźmi, ale nie umie nazywać i rozpoznawać emocji. Pomóżcie mu poznać jak czują ludzie i jak radzą sobie z emocjami.*
2. Zadanie w 3-osobowej grupie:  
Photon ma pokonać trasę z punktu START do punktu META, wykonując po drodze określone zadania.
  - a. każda 3-osobowa grupa losuje jedną emocję spośród: radość, złość, smutek, obrzydzenie, znużenie. Określa, czy emocja ma znak dodatni, ujemny, czy jest obojętna, wybiera kolor, który będzie tą emocję oznaczał;
  - b. zespół wybiera rozłożone na macie/podłodze 2 określenia do wylosowanej emocji (np. czuję złość), zaczynające się na słowa: **kiedy ...**, **ponieważ ...** (np. czuję złość **kiedy** dostanę słabą ocenę, **ponieważ** muszę ją poprawić);
  - c. następnie zespół planuje trasę Photona z miejsca START do METY, po drodze Photon musi wykonać następujące zadania:
    - Photon ma dojechać do pola emocji, tak aby przejechać przez czerwone pole;
    - na czerwonym polu Photon zmienia kolor czułek na kolor wylosowanej emocji, którą wcześniej ustaliła grupa,
    - na polu emocji Photon czeka na dotyk, a następnie wydaje dźwięk danej emocji (emotikon emocji prowadzący układa na macie między polami Start i Meta),
    - Photon jedzie do pola METY i zatrzymuje się.
3. Zespoły programują Photona, a następnie prezentują pozostałym uczestnikom zajęć swoje zadania.
4. Po wykonaniu zadania przez grupy prowadzący podsumowuje zajęcia. Rozmawia z uczniami czy zadanie było trudne, czy łatwe, jaka emocja była najtrudniejsza, a jaka najłatwiejsza do określenia.





# Małopolski Festiwal Programowania 2019



## Materiały dla uczestników:

### ZŁOŚĆ

- **jestem** zły (czuję złość)
- **kiedy** dostanę jedynkę
- **ponieważ** muszę ją poprawić

### RADOŚĆ

- czuję radość/jestem radosny
- kiedy świeci słońce
- ponieważ mogę jeździć na rowerze

### SMUTEK

- jestem smutny
- kiedy ktoś zrobi mi przykrość
- ponieważ źle wtedy o sobie myślę

### OBRZYDZENIE

- czuję obrzydzenie
- kiedy nakładasz ketchup na lody waniliowe
- ponieważ to nie nadaje się do zjedzenia

### ZADOWOLENIE

- jestem zadowolony
- kiedy moja drużyna wygrywa
- ponieważ daliśmy z siebie wszystko

## Instrukcja dla zespołów:

1. Losujemy emocję.
2. Planujemy trasę Photona z punktu START do METY.
3. Programujemy Photona tak, by jadąc od Startu do Mety wykonał następujące zadania:
  - Photon ma dojechać do pola emocji, tak aby przejechać przez czerwone pole,
  - na czerwonym polu Photon zmienia kolor czulek na kolor wylosowanej emocji, którą wcześniej ustaliła grupa,
  - na polu emocji Photon czeka na dotyk, a następnie wydaje dźwięk danej emocji, tutaj grupa wyjaśnia emocję – jestem..., kiedy..., ponieważ...,
  - Photon jedzie do METY i zatrzymuje się.





Opracowanie scenariusza:

Katarzyna Sieniawska

Agata Kielkowicz

Scenariusz zajęć powstał w ramach projektu  
Małopolski Festiwal Programowania 2019 – III edycja.  
Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.

