

13 aktywności STEAM z robotem edukacyjnym Loti-Bot



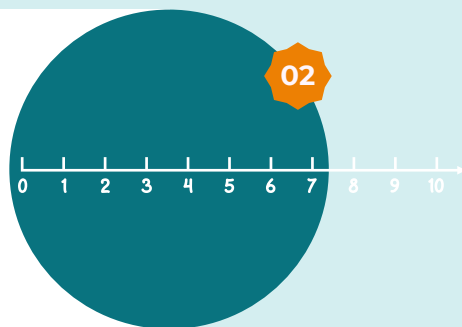
01

Opowiadanie historii

- Przedstaw dzieciom opowieść i poprowadź robota przez jej kolejne części.
- Dzieci mogą układać i programować własne historie.
- Ułóż historię: poranne mycie zębów, gotowanie obiadu według przepisu.

Działania na osi liczbowej

- Narysuj oś liczbową na podłodze lub na papierze.
- Zaprogramuj robota, aby poruszał się wzdłuż osi.
- Ćwicz z dziećmi dodawanie lub odejmowanie.



02



03

Eksploracja labiryntu

- Dzieci tworzą labirynt na podłodze.
- Loti-Bot porusza się po labiryncie, omijając przeszkody.
- Celem robota może być dotarcie do obrazów lub przedmiotów związanych z tematyką lekcji.

Tor przeszkód

- Ustaw przeszkody z dowolnych przedmiotów.
- Zaprogramuj robota, tak aby:
 - unikał przeszkód,
 - zatrzymywał się w określonych punktach,
 - reagował na sytuacje (np. czerwone pole = stop).



04



05

Rysowanie kształtów

- Użyj uchwytu na długopis.
- Zaprogramuj rysowanie kształtów geometrycznych.
- Twórz litery i krótkie słowa.



Podróż po mapie Polski

- Wydrukuj mapę Polski.
- Zaprogramuj Loti-Bota, by odwiedził wskazane lokalizacje.
- Ucz się kierunków, nazw miejsc i orientacji w przestrzeni.



Programowanie dyskoteki

- Użyj LED-ów i dźwięków Loti-Bota.
- Stwórz układ taneczny zsynchronizowany z muzyką.
- Ćwicz rytm i koordynację z dziećmi.

Minigolf

- Zbuduj tor minigolfa z przeszkodami.
- Programuj robota, by trafił piłką do dołka.
- Wyzwania logiczne i motoryczne.



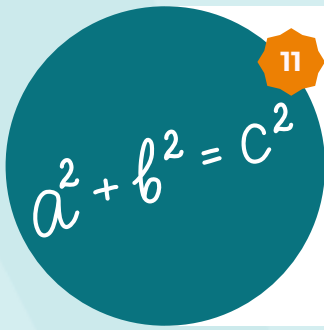
Badanie kątów

- Zaprogramuj robota, aby narysował kąt (ostry, prosty, rozwarty).
- Wprowadź na lekcji pojęcia geometryczne i matematyczne.

Przygoda Loti-Bota

- Dzieci tworzą opowieść i programują jej wykonanie.
- Robot “odgrywa” narrację ruchem, dźwiękiem, światłem.





Podstawowe działania matematyczne

- Ćwiczenie pojęć: *większe niż*, *mniej niż*, *równe*.
- Wykorzystanie operatorów logicznych w kodzie.

Mierzenie temperatury

- Użyj czujnika temperatury Loti-Bota.
- Mierz temperaturę w różnych miejscach sali.
- Porównuj i analizuj wyniki z uczniami.



Śledzenie światła

- Zaprogramuj Loti-Bota, by reagował na światło (np. z latarki).
- Eksperymentuj z naturalnym i sztucznym światłem.
- Łącz programowanie z obserwacją zjawisk.

