



Jesienne skarby natury - scenariusz zajęć

Wstęp:

Jesienny las kusi nas mnogością grzybów. Pięknych, kolorowych, zachęcających do tego, żeby je zerwać. Nie wszystkie są dla nas bezpieczne, a niektóre z nich stanowią zagrożenie dla naszego życia. Na zajęciach przeprowadzonych według zaproponowanego scenariusza przyjrzymy się różnym gatunkom grzybów, szukając odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób rozpoznać grzyby jadalne, a w jaki trujące.

Autor:

Anna Świć

Wiek:

3 - 5 lat

Czas trwania:

około 30 - 45 min (zależny od wieku dzieci, ich możliwości rozwojowych oraz liczby wybranych aktywności)

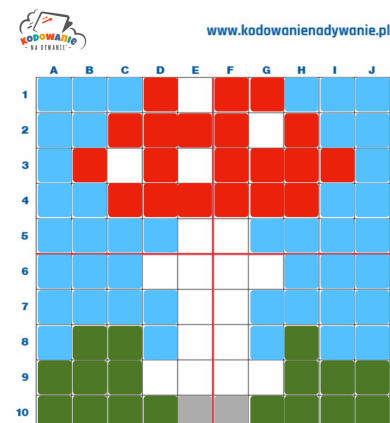
Cele ogólne:

- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów);
- Rozwijanie wyobraźni i kreatywności;
- Przygotowanie do nauki programowania.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- Zna charakterystyczne cechy grzybów jadalnych i trujących;
- Wie, że grzyby można zbierać w towarzystwie osób dorosłych, dobrze znających poszczególne gatunki;
- Reaguje na umówione sygnały;
- Stara się pracować zespołowo;
- Potrafi przyporządkować elementy do właściwych zbiorów;
- Określa położenie przedmiotów na kartce papieru;
- Potrafi ułożyć obrazek na podstawie wzoru;



- Potrafi zakodować roboty (opcjonalnie).

Kierunki realizacji polityki oświatowej państwa:

- Pkt. 4 Wspieranie rozwoju umiejętności cyfrowych uczniów i nauczycieli, ze szczególnym uwzględnieniem bezpiecznego poruszania się w sieci oraz krytycznej analizy informacji dostępnych w Internecie. Poprawne metodycznie wykorzystywanie przez nauczycieli narzędzi i materiałów dostępnych w sieci, w szczególności opartych na sztucznej inteligencji, korzystanie z zasobów Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej.
- Pkt. 5 Kształtowanie myślenia analitycznego poprzez interdyscyplinarne podejście do nauczania przedmiotów przyrodniczych i ścisłych oraz poprzez pogłębianie umiejętności matematycznych w kształceniu ogólnym.

Podstawa programowa:

I.6, II.3, III.7, III.8, III.9, IV.5,

Metody:

- Poszukujące,
- Podające,
- Praktycznego działania

Formy:

- Grupowe,
- Zespołowe,
- Indywidualne

Środki dydaktyczne:

Mata do kodowania „Kodowanie na dywanie”, kolorowe kubki, materiał pomocniczy dostępny na końcu scenariusza, roboty edukacyjne (opcjonalnie).

Przygotowanie do zajęć:

Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały. Z przygotowanego scenariusza wybierz te propozycje, które będą najbardziej odpowiednie dla dzieci, z którymi pracujesz. W scenariuszu znajdziesz najpierw zabawy offline, bez sprzętu, następnie link do przygotowanej w genially wersji interaktywnej oraz propozycje aktywności z różnymi robotami edukacyjnymi. Nie realizujemy całego scenariusza, tylko te części, które dotyczą

posiadanych przez nas narzędzi (część offline można zrealizować nie mając dostępu do żadnych gotowych pomocy).

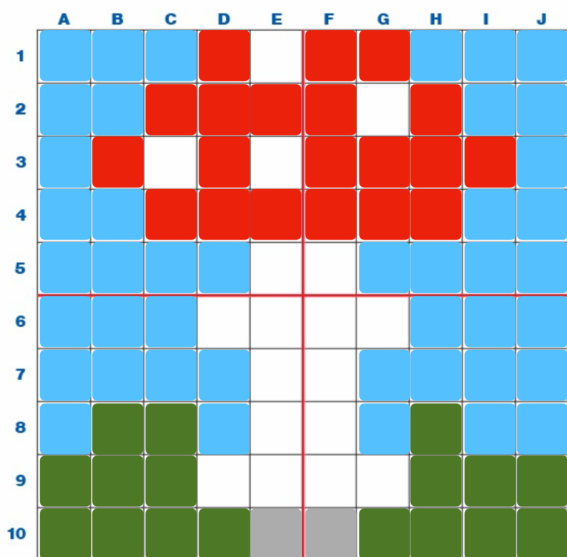
Przebieg zajęć

Wersja offline

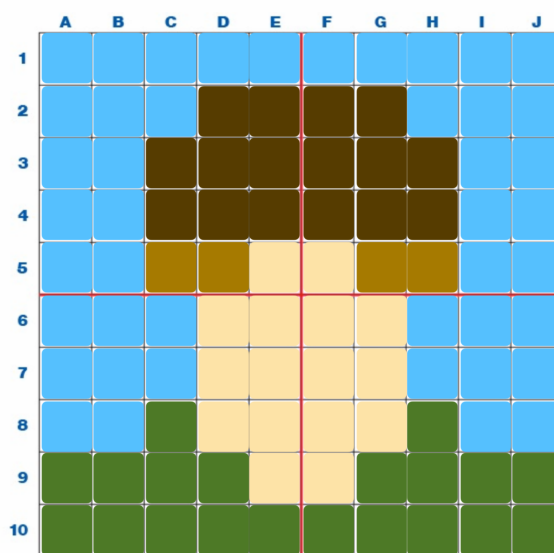
- Przywitaj się z dziećmi. Powiedz dzieciom, że dziś przeniesiecie się do jesiennego lasu, czyli krainy pełnej grzybów;
- W pierwszym zadaniu ułożycie grzyby z kolorowych karteczek na matach do kodowania. Rozdaj dzieciom karty z wzorami grzybów (załącznik „muchomor wzór”, „borowik wzór”) i poproś o ułożenie na macie na ich podstawie obrazków;



www.kodowanienadywanie.pl



www.kodowanienadywanie.pl



- Porozmawiajcie o tym, co to za grzyby wskoczyły na matę do kodowania. Który z nich jest grzybem jadalnym, a który trującym;
- Do drugiego zadania wykorzystacie krążki z grzybami (załącznik „krążki grzyby 1”, „krążki grzyby 2”) oraz dwie szarfy gimnastyczne lub sznurki (najlepiej w kolorze czerwonym i zielonym). Zwróć uwagę dzieci na krążki, na których pokazane są grzyby w przekroju. Omówcie charakterystyczne cechy grzybów trujących. Krążek z muchomorem (w przekroju) połóżcie obok czerwonej szarfy, a krążek z grzybem jadalnym (w przekroju) obok zielonej szarfy. Powstały dwa zbiory: grzyby jadalne i grzyby trujące lub niejadalne. Poproś dzieci o umieszczenie krążków z grzybami we

właściwych zbiorach. Posiłkując się atlasem grzybów sprawdźcie, czy zadanie zostało poprawnie wykonane;

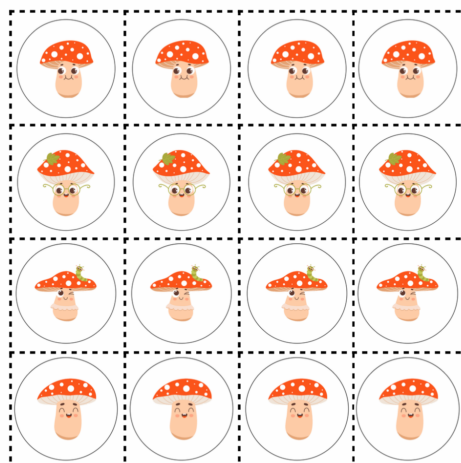
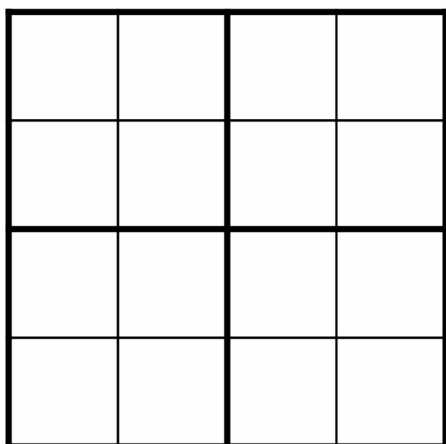


- Policzcie ile grzybów trafiło do jednego, a ile do drugiego zbioru;
- Powiedz dzieciom, że nawet jeśli są przekonane, że dany grzyb jest jadalny, to same nie powinny ich zrywać, tylko pokazać osobie dorosłej, z którą wybrali się na grzybobranie. Grzybiarze powinni zbierać tylko grzyby, co do których nie mają wątpliwości, dodatkowo wartą stosowania praktyką jest sprawdzenie grzybów w sanepidzie;
- Zaprosz dzieci do zabawy ruchowej „Na grzyby”. Rozdaj dzieciom krążki z narysowanymi grzybami (potrzebujesz tyle krążków, ile jest dzieci; te same załączniki, co w poprzedniej aktywności). Jedno dziecko będzie grzybiarzem i nie będzie miało krążka. Wytlumacz na czym będzie polegała zabawa. Nauczyciel będzie wystukiwał rytm, dzieci będą się rytmicznie poruszać po sali, która będzie umownym lasem. Kiedy nauczyciel przestaje wystukiwać rytm wszystkie dzieci kucają udając grzyby. Krążki kładą przed sobą na podłodze. Grzybiarz chodzi między dziećmi w poszukiwaniu jadalnych grzybów. Wybiera jeden, mówi co to za grzyb i dotyka dłonią dziecka, które w zabawie jest wybranym grzybkiem. Grzybiarz staje się grzybkiem, a nowym grzybiarzem staje się dziecko dotknięte dłonią przez grzybiarza. Ponownie dzieci poruszają się po sali, ale dodatkowo wymieniają się między sobą krążkami. Zabawę kilkakrotnie powtarzamy;

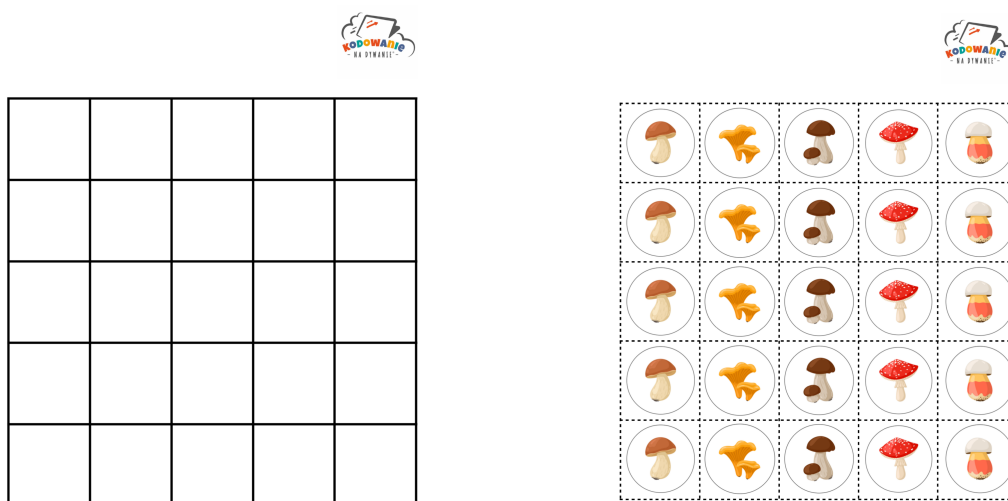
- Zapytaj przedszkolaków, które grzyby były omijane przez grzybiarza. Pokaż dzieciom krążki z muchomorami (załącznik „krążki muchomorzy”) i powiedz, że mimo, że są piękne, to bardzo niebezpieczne. Nie wolno ich pod żadnym pozorem zrywać, ale nie powinniśmy ich też niszczyć. Mimo, że są bardzo niebezpieczne dla człowieka, to pełnią ważną rolę w ekosystemie (są pożywieniem dla zwierząt, wchodzą w symbiozę z drzewami, pomagają zachować różnorodność biologiczną). Stanowią też piękną ozdobą lasu;



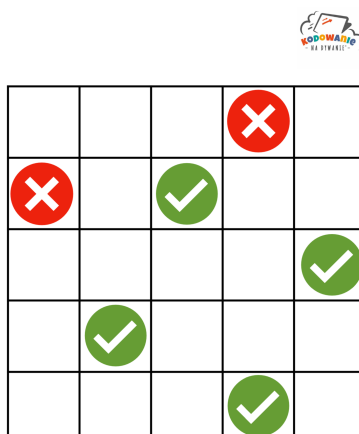
- Wskażcie różnice w wyglądzie muchomorków na krążkach. Wykorzystajcie je do ułożenia sudoku (zadanie możecie też wykonać na karcie pracy, wykorzystując załącznik „muchomorowy sudoku”);



- Zaprosz dzieci do zabawy, w której popracujecie nad umiejętnością określania położenia, utrwalcie też umiejętność rozpoznawania, czy grzyby są jadalne, czy trujące;
- Rozdaj dzieciom puste plansze (zadanie możecie wykonać w parach lub zespołowo) oraz grzybki, które trzeba wyciąć (załącznik „pusta plansza”, „grzyby do wycięcia”). Wskazuj miejsce na planszy i nazwę grzyba, który powinien się tam znaleźć np.: połóż borowika szlachetnego na środku planszy. Nad borowikiem połóż muchomora itp.;



- Jako kontynuację poprzedniej zabawy zaproponuj dzieciom aktywność, w której będą odwzorowywać układ elementów. Ponownie skorzystajcie z pustej planszy i wyciętych grzybów. Dodatkowo potrzebujecie planszy z symbolami „tak”, „nie” (załącznik „Plansza do odwzorowania”). Na pustej planszy ułóżcie grzybki w takim samym rozmieszczeniu jak symbole na dodatkowej planszy. Możesz ułożyć dowolne grzyby, ale pilnując warunku, że na symbolu „tak” są grzyby jadalne, a na „nie” grzyby trujące;



- Podziękuj przedszkolakom za zaangażowanie na zajęciach.

Wersja interaktywna - genially

- Poproś dzieci o uruchomienie poniższej prezentacji. Wyłumacz, w jaki sposób możemy się po niej poruszać, jak przesuwać elementy, rysować, zaznaczać odpowiedzi,

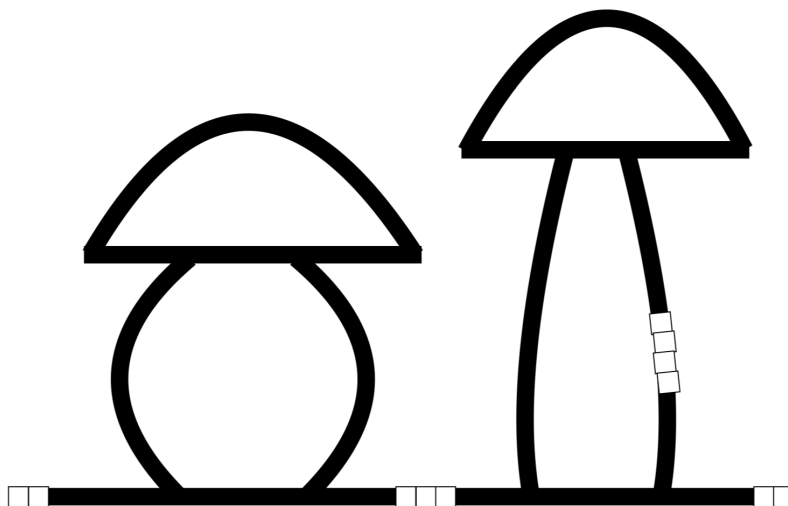
<https://view.genially.com/66f95c6ab00bf21c8f2eb5ed/interactive-content-jesienne-skarbyby-anna-swic>

- Omówcie poszczególne zadania, wymieńcie się swoimi spostrzeżeniami.

Wersja z robotami edukacyjnymi

Roboty typu line follower (np.: Ozobot)

- Zaproś wychowanków do wspólnego kodowania robotów;
- Zaprezentuj dzieciom materiał pomocniczy „Grzyby - Ozobot”. Omówcie, co się na nim znajduje;



- Wyłumacz dzieciom na czym będzie polegało zadanie. Pomogą robotom dobrze „przyjrzeć się” grzybom wprowadzając je w stały ruch po trasie (kody „zawróć na końcu linii”). Uzupełnią też pozostałe miejsca na kody według własnego pomysłu. Dorysują kolorowe elementy, zamieniając kartę w jesienny las;

- Podziel dzieci na dwuosobowe zespoły, rozdaj im kartki z trasami i zaproś do wykonania zadania;
- Poproś zespoły o zaprezentowanie tras i jazdę próbną robotów,

Roboty typu „podłogowego” (wykorzystywane z matą do kodowania)

- Zaproś dzieci do wspólnego programowania robotów;
- Matę do kodowania zamieńcie w jesienny las. Ustawcie na niej drzewa zrobione z klocków lub rolek po papierze. Na kubkach połóżcie krążki z ilustracjami grzybów, również rozstawcie je na macie do kodowania. Na wybranym polu postawcie grzybiarza - robota;
- Stwórzcie program, który poprowadzi grzybiarza obok grzybów jadalnych, a ominie grzyby trujące;
- Sprawdźcie program puszczając robota. Zbierzcie grzyby, obok których przejedzie wasz robot;
- Porozmawiajcie o tym, czy łatwo było stworzyć program, jakie ewentualne trudności spotkały dzieci podczas pracy;
- W razie potrzeby dokonajcie w kodzie modyfikacji.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Blue	Blue	Blue	Red	White	Red	Red	Blue	Blue	Blue
2	Blue	Blue	Red	Red	Red	Red	White	Red	Blue	Blue
3	Blue	Red	White	Red	White	Red	Red	Red	Red	Blue
4	Blue	Blue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Blue	Blue
5	Blue	Blue	Blue	Blue	White	White	Blue	Blue	Blue	Blue
6	Blue	Blue	Blue	White	White	White	White	Blue	Blue	Blue
7	Blue	Blue	Blue	Blue	White	White	Blue	Blue	Blue	Blue
8	Blue	Green	Green	Blue	White	White	Blue	Green	Blue	Blue
9	Green	Green	Green	White	White	White	White	Green	Green	Green
10	Green	Green	Green	Green	Grey	Grey	Green	Green	Green	Green

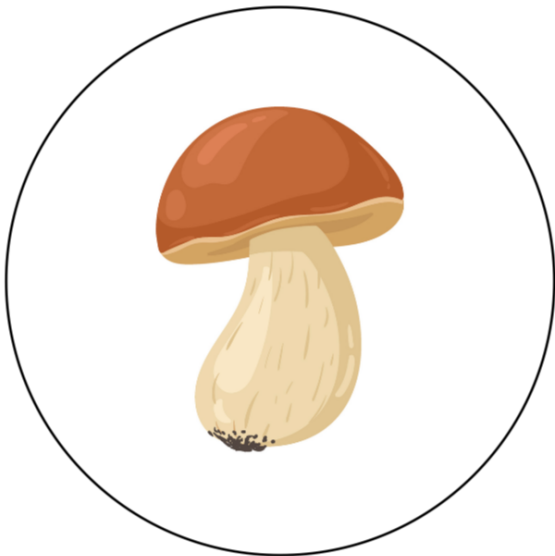
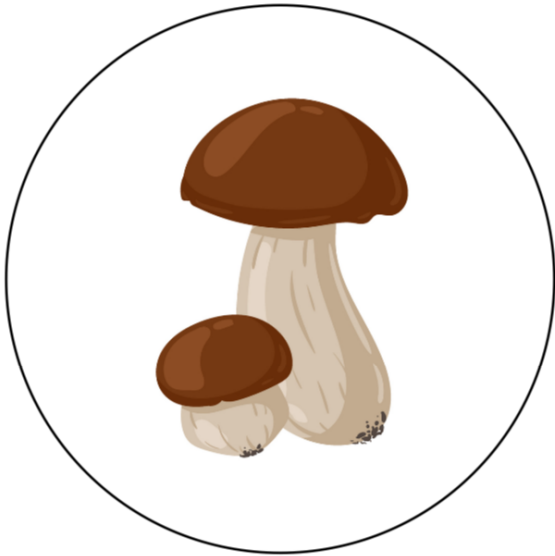
MUCHOMOR WZÓR

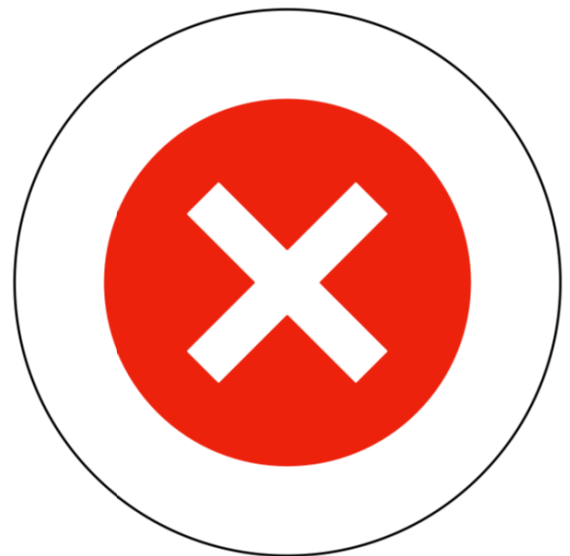
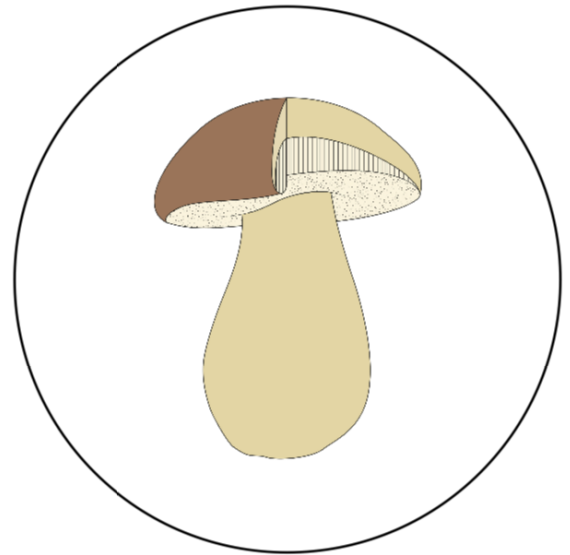
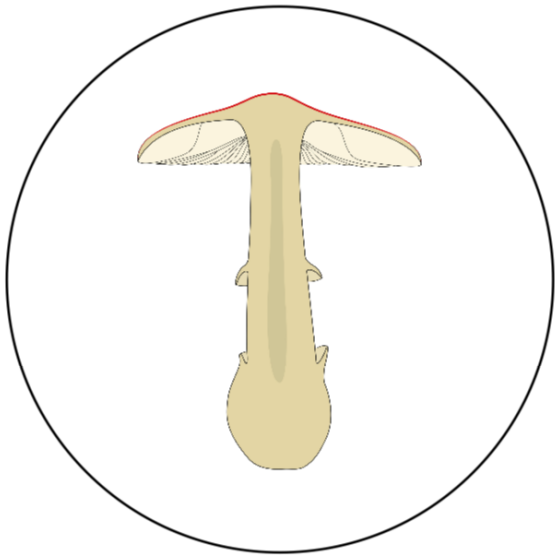
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue
2	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Dark Brown	Dark Brown	Dark Brown	Dark Brown	Light Blue	Light Blue	Light Blue
3	Light Blue	Light Blue	Dark Brown	Dark Brown	Dark Brown	Dark Brown	Dark Brown	Dark Brown	Light Blue	Light Blue
4	Light Blue	Light Blue	Dark Brown	Dark Brown	Dark Brown	Dark Brown	Dark Brown	Dark Brown	Light Blue	Light Blue
5	Light Blue	Light Blue	Gold	Gold	Light Yellow	Light Yellow	Gold	Gold	Light Blue	Light Blue
6	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Yellow	Light Yellow	Light Yellow	Light Yellow	Light Blue	Light Blue	Light Blue
7	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Yellow	Light Yellow	Light Yellow	Light Yellow	Light Blue	Light Blue	Light Blue
8	Light Blue	Light Blue	Dark Green	Light Yellow	Light Yellow	Light Yellow	Light Yellow	Dark Green	Light Blue	Light Blue
9	Dark Green	Dark Green	Dark Green	Dark Green	Light Yellow	Light Yellow	Dark Green	Dark Green	Dark Green	Dark Green
10	Dark Green	Dark Green	Dark Green	Dark Green	Dark Green	Dark Green	Dark Green	Dark Green	Dark Green	Dark Green



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										







PUSTA MATA



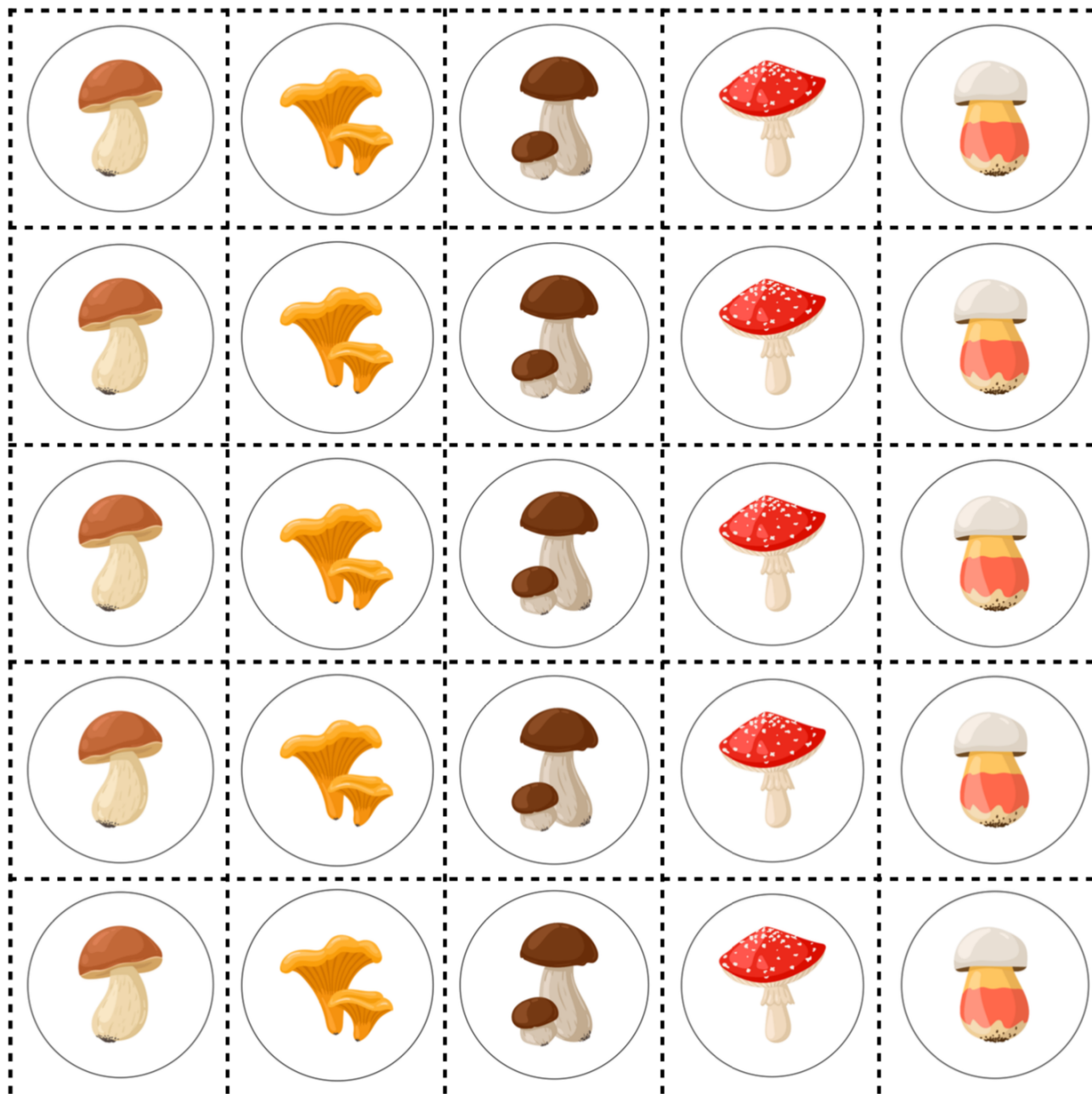




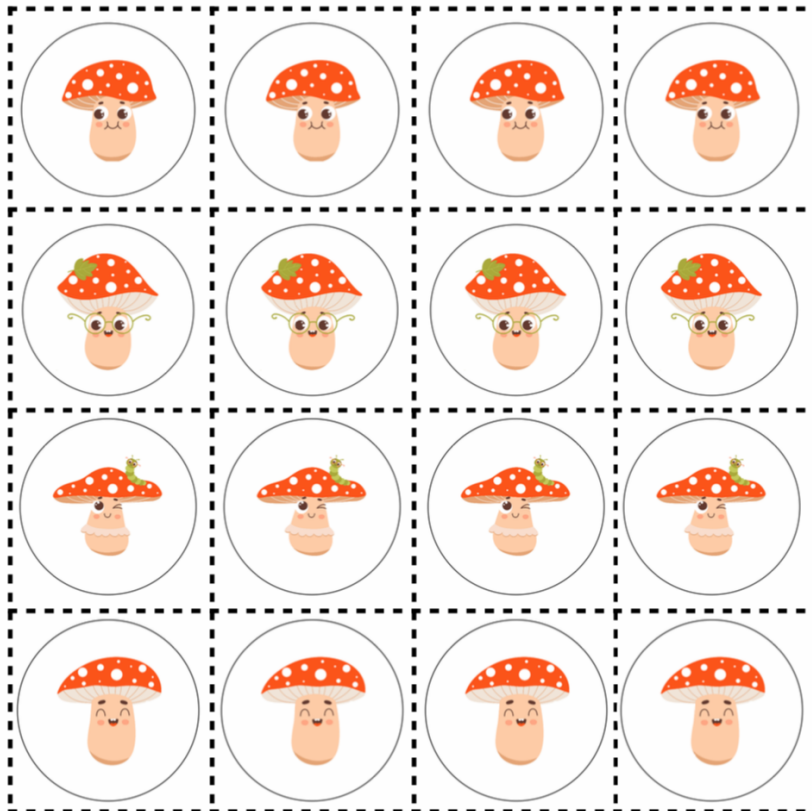
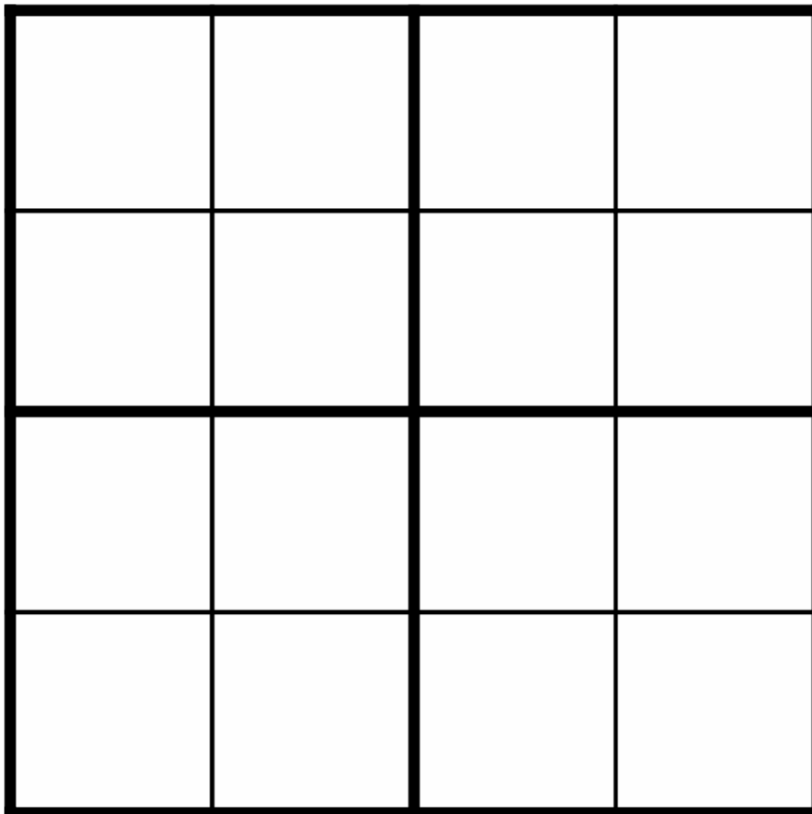
PUSTA PLANSZA

PLANSZA DO ODWZOROWANIA



GRZYBY DO WYCIĘCIA



MUCHOMORY SUDOKU



GRZYBY-OZOBOT

