

Kolorowa Pani Jesień - scenariusz zajęć

Wstęp:

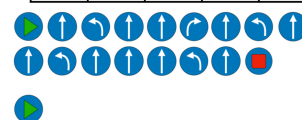
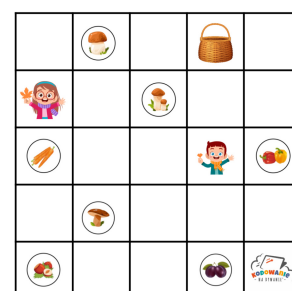
Jesień to niezwykle barwna pora roku. Liście mieniające się różnymi barwami, dojrzałe, soczyste kolorystycznie warzywa i owoce, leśne dary sprawiają, że patrzymy przychylnym wzrokiem na tę porę roku.

Autor:

Anna Świć

Wiek:

7 - 9 lat



Czas trwania:

Ok. 45 min (uzależniony od możliwości uczniów oraz liczby wybranych aktywności)

Cele ogólne:

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

Cele operacyjne:

Dziecko:

- Zna charakterystyczne cechy jesieni;
- Potrafi ułożyć obrazki na podstawie podanych współrzędnych;
- Chętnie pracuje w zespołach;
- Potrafi odczytać kod offline zawierający obroty;
- Potrafi stworzyć kod offline zawierający obroty;
- Potrafi zaprogramować roboty (opcjonalnie);
- Dbą o cyfrowe bezpieczeństwo podczas pracy z wykorzystaniem internetu.

Kierunki realizacji polityki oświatowej państwa na rok 2024/2025:

- 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.1.1), I.1.2), II.1.1), II.1.3), II.5.1), II.6.9), III.1.10), IV.2.9), VI.1.1), VI.1.2), VII.1.1), VII.1.2), VII.1.3), VII.4.1), VII.5.1)

Metody:

- Poszukujące;
- Podające;
- Praktycznego działania

Formy:

- Grupowe;
- Zespołowe;
- Indywidualne

Środki dydaktyczne:

Mata do kodowania „Kodowanie na dywanie”, kolorowe kartki, kubki lub klocki, materiały pomocnicze do druku (znajdują się na końcu scenariusza), materiały plastyczne, roboty edukacyjne (opcjonalnie), sprzęt komputerowy (opcjonalnie).


Przygotowanie do zajęć:

Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały. Z przygotowanego scenariusza wybierz te propozycje, które będą najbardziej odpowiednie dla uczniów, 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 uczniami. Powiedz, że dzisiaj porozmawiacie o... temat zajęć odkryjecie po wykonaniu pierwszego ćwiczenia. Będzie nim kilka dyktand graficznych. Każde z osobna nie da odpowiedzi na pytanie o temat zajęć, ale połączone w całość już taką odpowiedź dadzą,
- Rozdaj dzieciom karty pracy (załączniki z literami; załączniki przygotowane są w dwóch wersjach, z kolorowymi dodatkowymi ilustracjami lub bez; kolory kredek mogą dzieci wybrać dowolne) i poproś o ich pokolorowanie zgodnie z podanymi na kartach współrzędnymi;



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



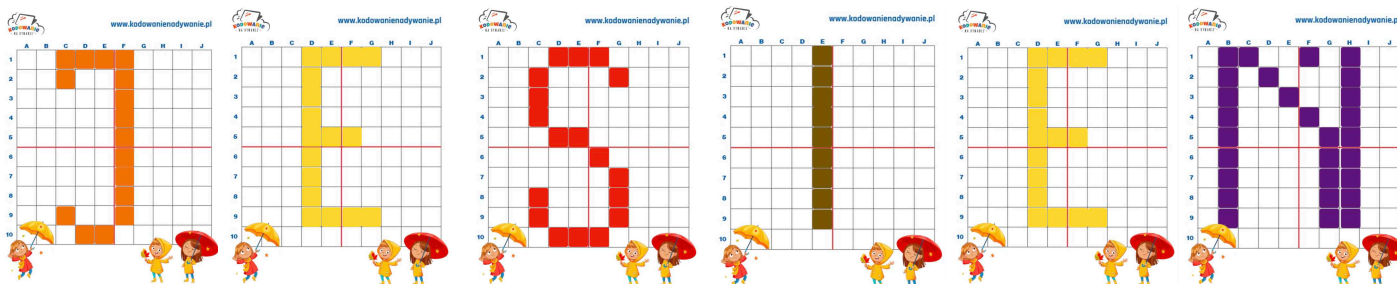
D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, E1, E5, E9, , F1, F5, F9, G1, G9



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

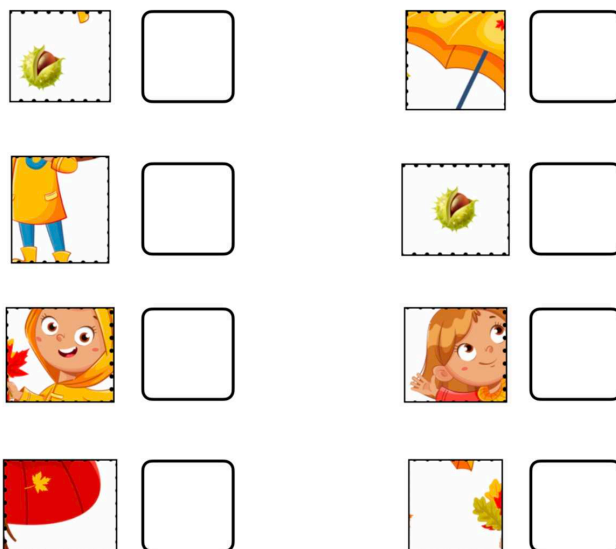
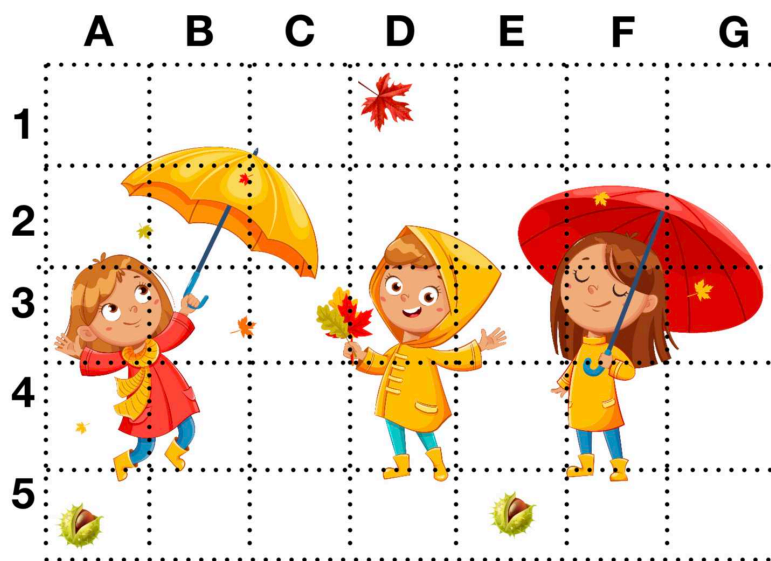
D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, E1, E5, E9, , F1, F5, F9, G1, G9

- Zapytaj uczniów czy potrafią odczytać litery, które powstały na kartach. Spróbujcie złożyć z nich napis;



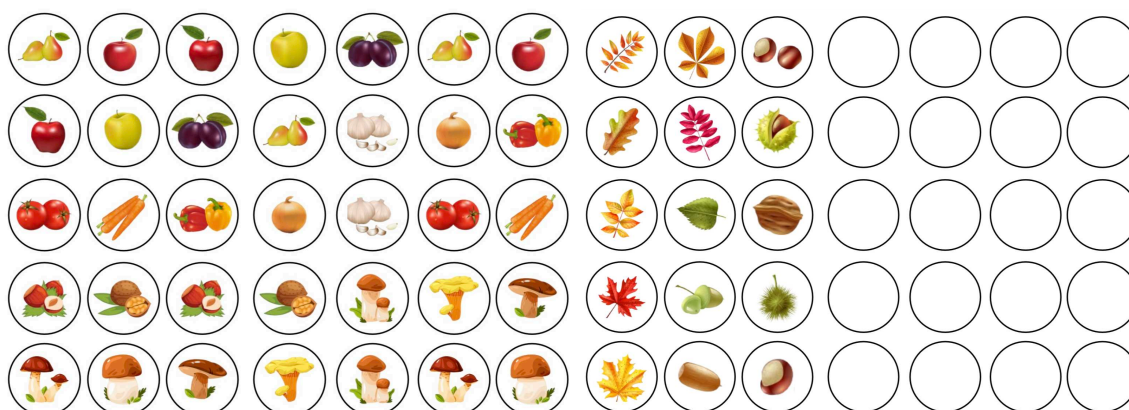
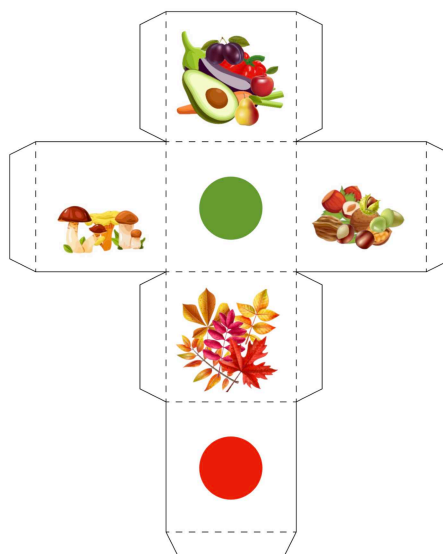
www.kodowanienadywanie.pl

- Teraz wiecie już, że porozmawiacie o jesieni. Zapytaj wychowanków z czym kojarzy im się ta pora roku. Sprawdźcie kiedy się zaczyna, a kiedy kończy,
- W kolejnym zadaniu nadal będziecie wykorzystywać współrzędne, ale tym razem kolejność będzie odwrócona. Na przygotowanej karcie (załącznik „Jesień - podaj współrzędne” znajduje się ilustracja. Kilka fragmentów ilustracji zostało skopiowanych i umieszczonych pod obrazkiem. Przy każdym z nich trzeba wskazać współrzędne miejsca, z którego zostały zabrane;



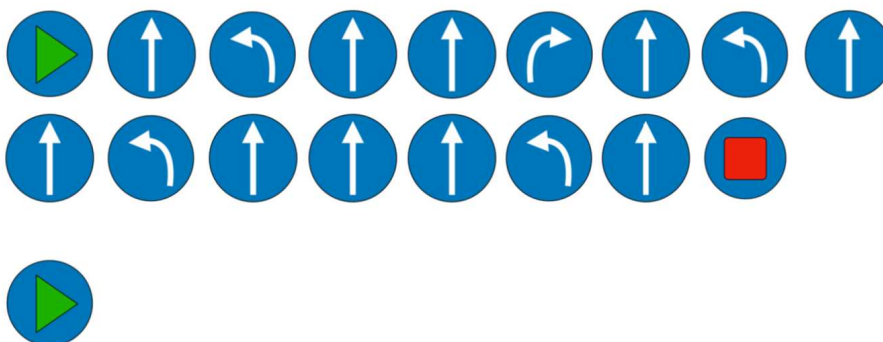
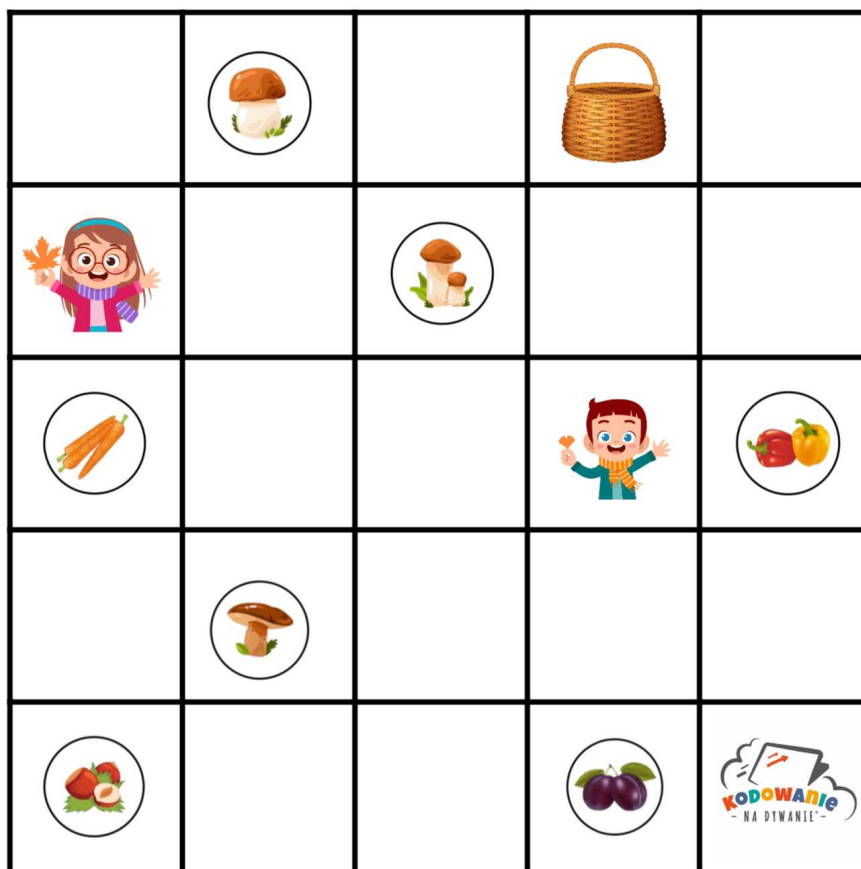
- Zaproś uczniów do wspólnej gry „Koszyk”. Podziel klasę na zespoły. Każdemu z zespołów podaruj koszyk. Elementy dodatkowe połóż na środku (tak, żeby były dla wszystkich widoczne). Złóżcie kostkę („Kostka jesień”). Pokaż dzieciom, że na kostce mamy różne jesienne kategorie: liście, owoce - warzywa, orzechy - kasztany -

żołędzie, grzyby. Na małych kołach narysowane są różne rzeczy, które pasują do którejś z kategorii znajdujących się na kostce (na pustych kołach możecie dorysować rzeczy, które nie zostały uwzględnione);



- Wyłumacz dzieciom na czym będzie polegała gra. Pierwszy zespół rzuca kostką. Odszukuje obrazek pasujący do wybranej kategorii i kładzie go na kole znajdującym się na koszyku (zanim to zrobi musi jeszcze podzielić wybraną nazwę na sylaby i głoski) . Jeśli wypadnie zielona kropka może wybrać element z dowolnej kategorii, jeśli czerwona, to traci kolejkę. Wygrywa zespół, który jako pierwszy zapełni cały koszyk. Obowiązuje jeszcze jedna zasada. W koszyku musimy mieć minimum jeden element z każdej dostępnej kategorii;
- Zaprosz uczniów do wykonania ostatniego zadania. Będzie nim odczytanie kodu i sprawdzenie, co do koszyka zabierze nasza bohaterka („Do koszyka - kod”). W drugim kroku to dzieci stworzą kod, który tym razem poprowadzi do koszyka chłopca,

po drodze przechodząc przez pola, na których będą znajdowały się wybrane przez dzieci jesienne skarby;



- Po stworzeniu kodu sprawdźcie jego poprawność. W razie potrzeby dokonajcie poprawek;
- Podziękuj dzieciom za zaangażowanie na zajęciach.

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

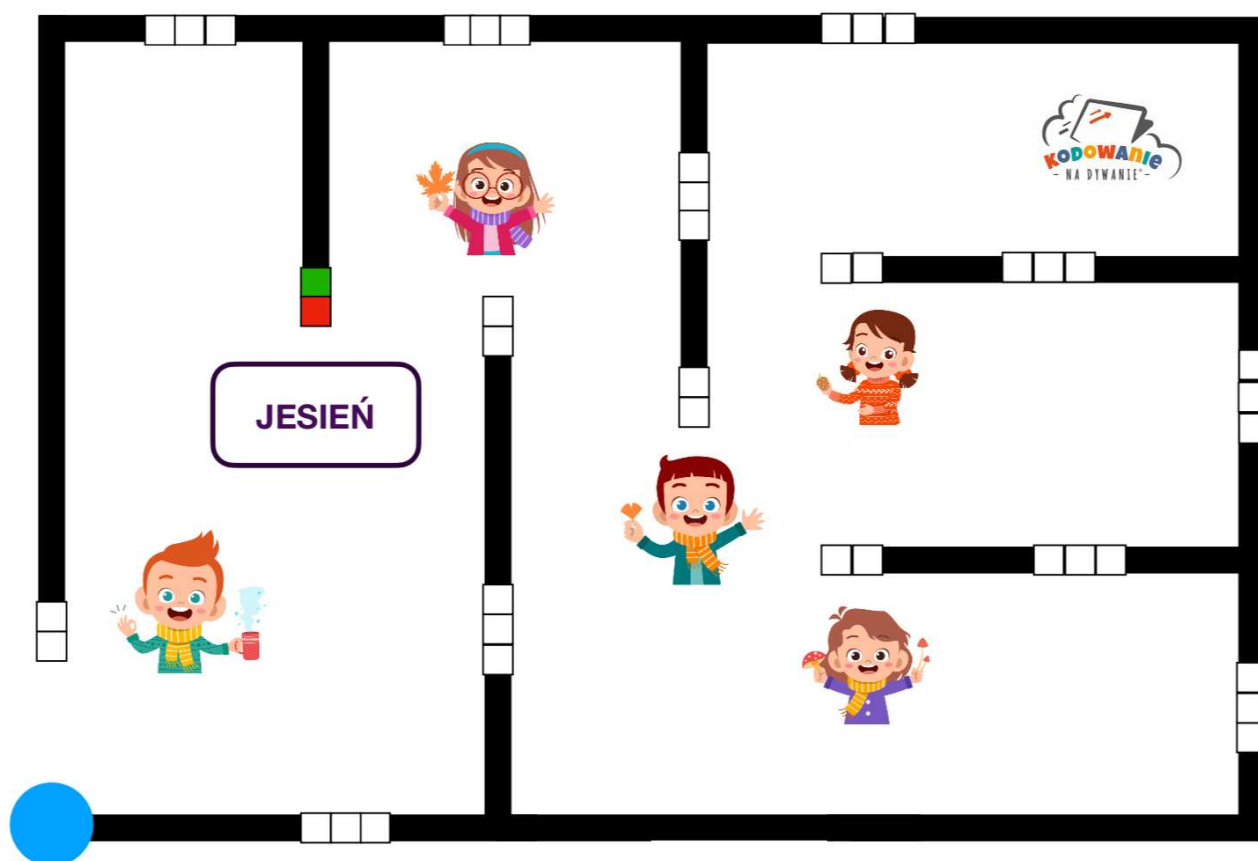
<https://view.genially.com/66f1318d528eb9b540d31220/interactive-content-kolorowa-jesienby-anna-swic>

- Wykonajcie kolejne zadania, podsumujcie swoje wrażenia.

Wersja z robotami edukacyjnymi

Roboty typu line follower (np.: Ozobot)

- Zaproś uczniów do wspólnego kodowania robotów;
- Zaprezentuj wychowankom kartę z trasą dla robotów (załącznik „Jesień - Ozobot”). Omówcie, co się na niej znajduje;



- Wytlumacz uczniom na czym będzie polegało zadanie. Należy w taki sposób uzupełnić trasę kodami, żeby robot przejechał obok wszystkich dzieci czekających na jesień, a następnie dojechał do napisu „Jesień”;

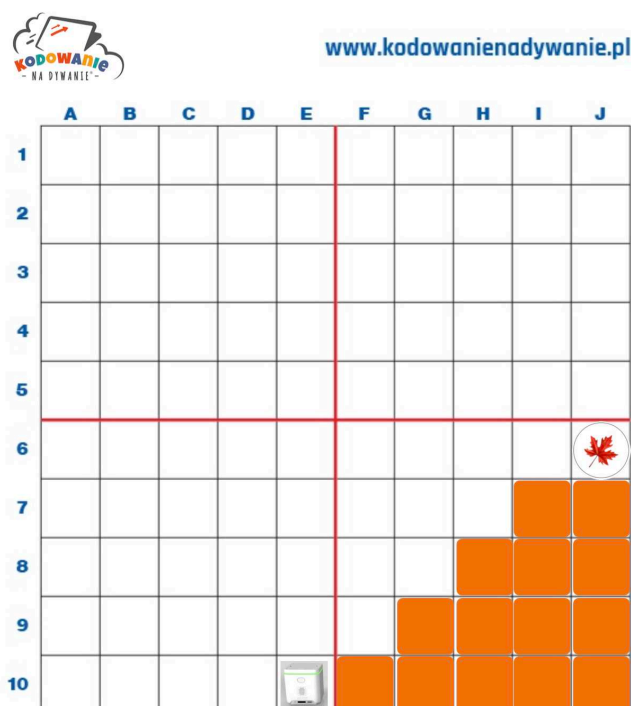
- Podziel uczniów na dwuosobowe zespoły i zaprosz do wykonania zadania;
- Poprosz zespoły o zaprezentowanie swoich prac i jazdę próbną robotów.

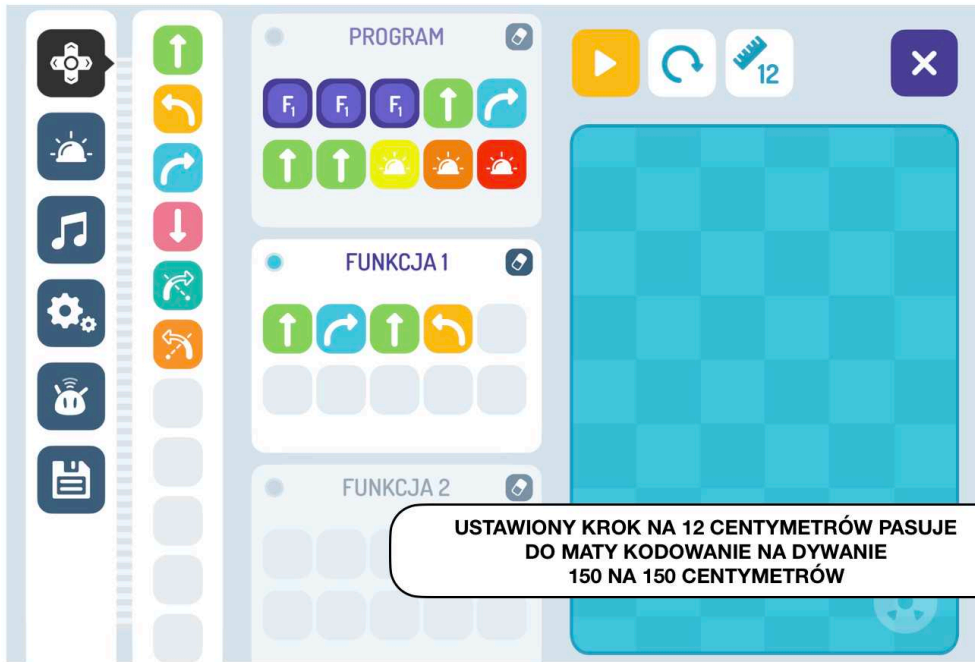
Roboty typu „podłogowego” (wykorzystywane z matą do kodowania, np.: GeniBot, Sphero Indi, roboty sterowane strzałkami na nich umieszczonymi, Photon, Dash itp.)

- Zaprosz uczniów do wspólnego programowania robotów;
- Rozłóż na macie kartoniki w taki sposób, żeby powstały schodki. Na górze schodków połóż jesienne skarby np.: liście, kasztany, orzechy;
- Poprosz dzieci o takie zaprogramowanie robotów, żeby wjechały na schodek z jesiennymi skarbami. Jeśli jest taka możliwość, to wykorzystajcie pętle;
- Porozmawiajcie o tym, czy łatwo było stworzyć program, jakie ewentualne trudności spotkały dzieci podczas pracy;
- W razie potrzeby dokonajcie w kodzie modyfikacji.

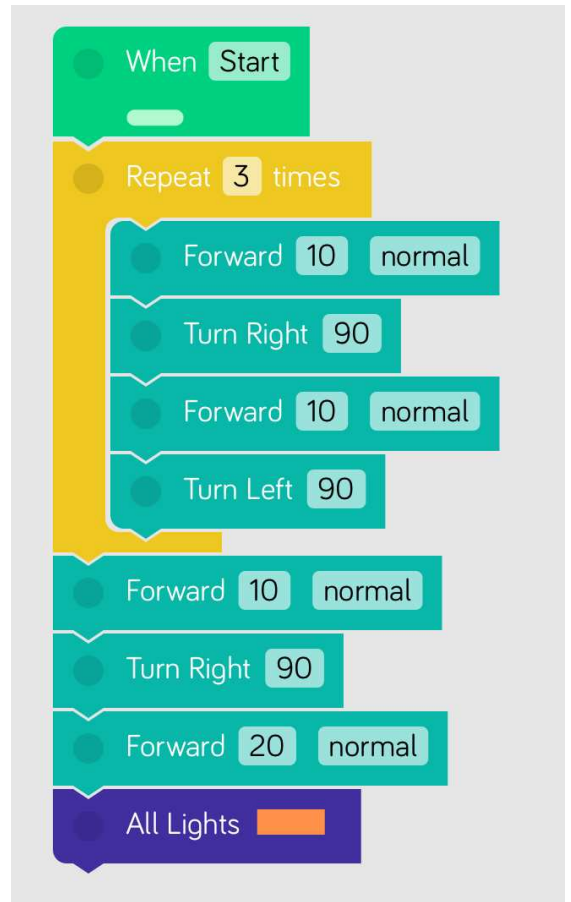
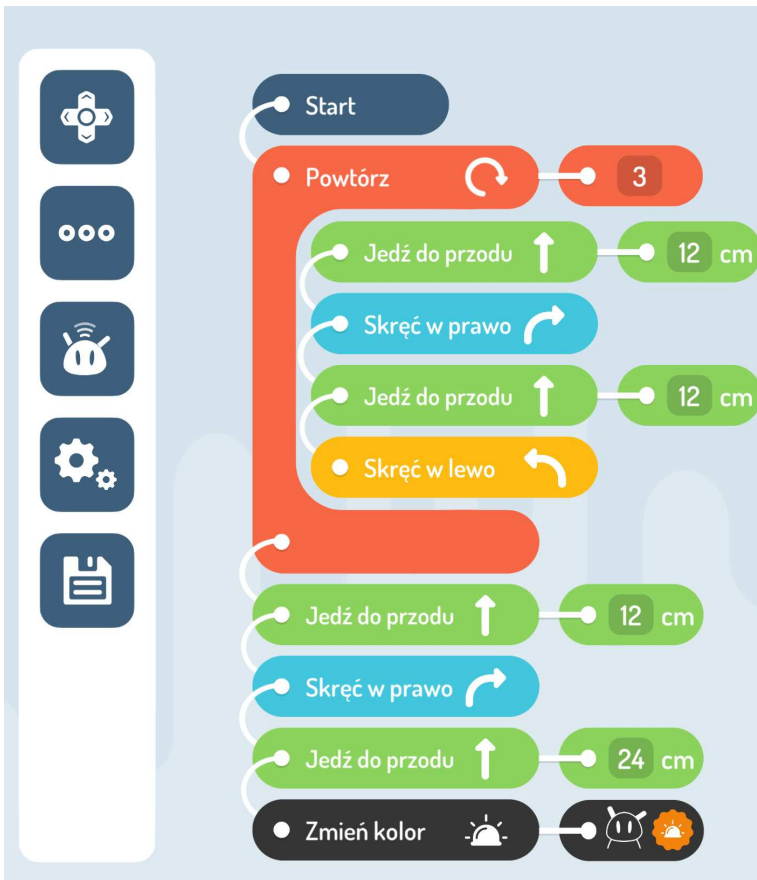
Uwaga!

Poniżej przykłady gotowych programów stworzonych w różnych aplikacjach. Program będzie dobry tylko w sytuacji kiedy przygotowane schody będą takiej samej wysokości, jak jest to przedstawione na screenie a robot zostanie ustawiony w dokładnie takiej samej pozycji w stosunku do schodów.

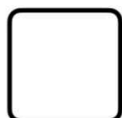




USTAWIONY KROK NA 12 CENTYMETRÓW PASUJE DO MATY KODOWANIE NA DYWANIE 150 NA 150 CENTYMETRÓW



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



D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, E1, E5, E9, , F1, F5, F9, G1, G9

E KOORDYNATY

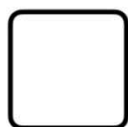
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
|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



D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, E1, E5, E9, , F1, F5, F9, G1, G9

E KOORDYNATY

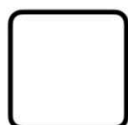
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
|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



D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, E1, E5, E9, , F1, F5, F9, G1, G9

E 1 KOORDYNATY

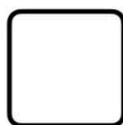
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
|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



D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, E1, E5, E9, , F1, F5, F9, G1, G9

E 1 KOORDYNATY

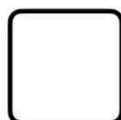
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
|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



C2, C3, C4, C8, C9, D1, D5, D10, E1, E5, E10, F1, F6, F10, G2, G7, G8, G9

S KOORDYNATY

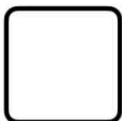
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
|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



C2, C3, C4, C8, C9, D1, D5, D10, E1, E5, E10, F1, F6, F10, G2, G7,
G8, G9

S 1 KOORDYNATY

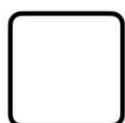
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
|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



C1, C2, C9, D1, D10, E1, E10, F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9

J Koordynaty

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



C1, C2, C9, D1, D10, E1, E10, F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9

J 1 KOORDYNATY

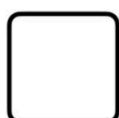
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
|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



E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9

I KOORDYNATY

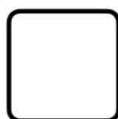
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
|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



E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9

I KOORDYNATY

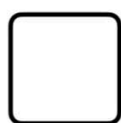
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
|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



B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9, C1, D2, E3, F1, F4, G5, G6, G7, G8, G9, H1, H2, H3, H4, H5, H6, H7, H8, H9

Ń KOORDYNATY

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

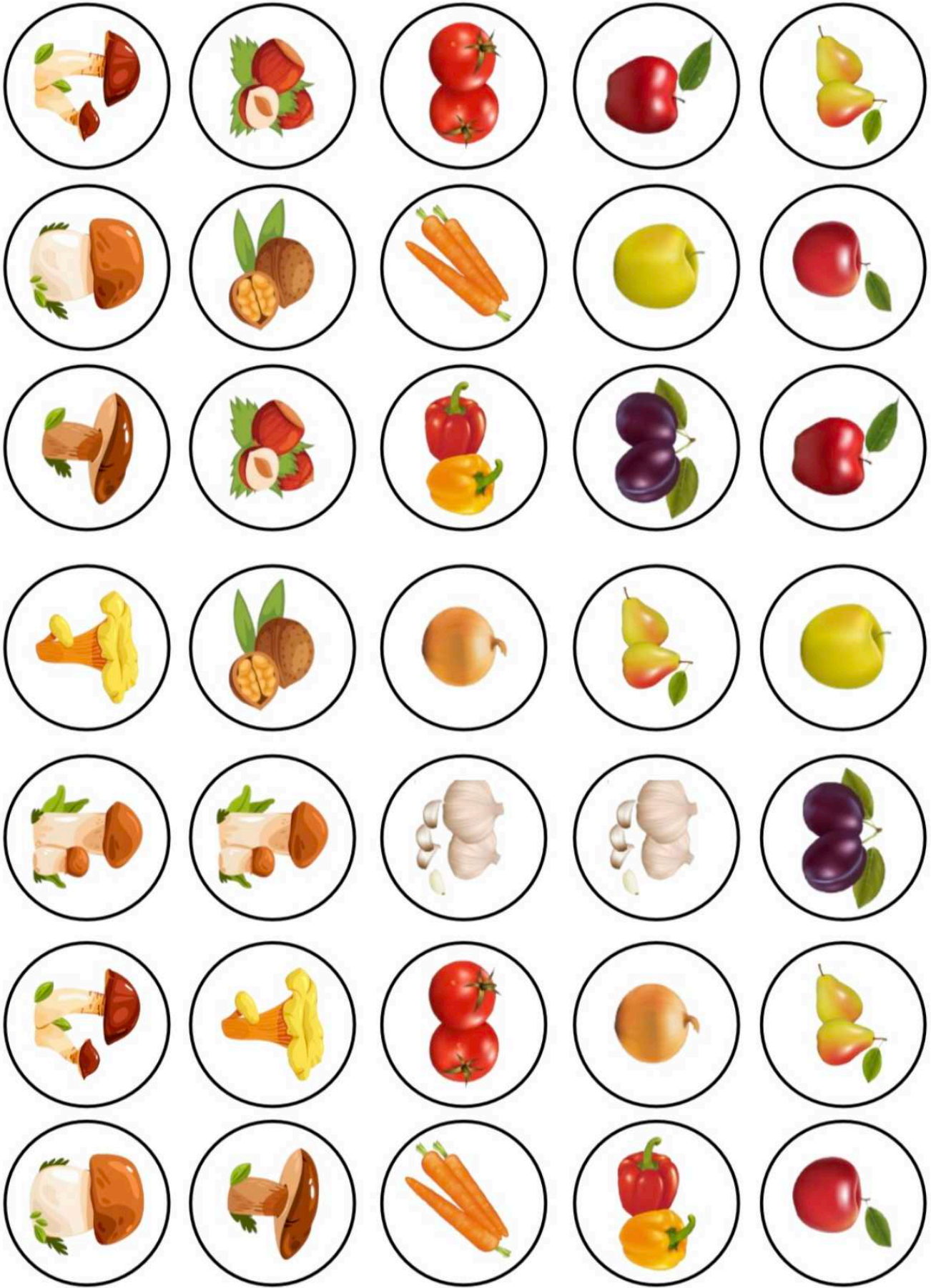


B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9, C1, D2, E3, F1, F4, G5, G6, G7, G8, G9, H1, H2, H3, H4, H5, H6, H7, H8, H9

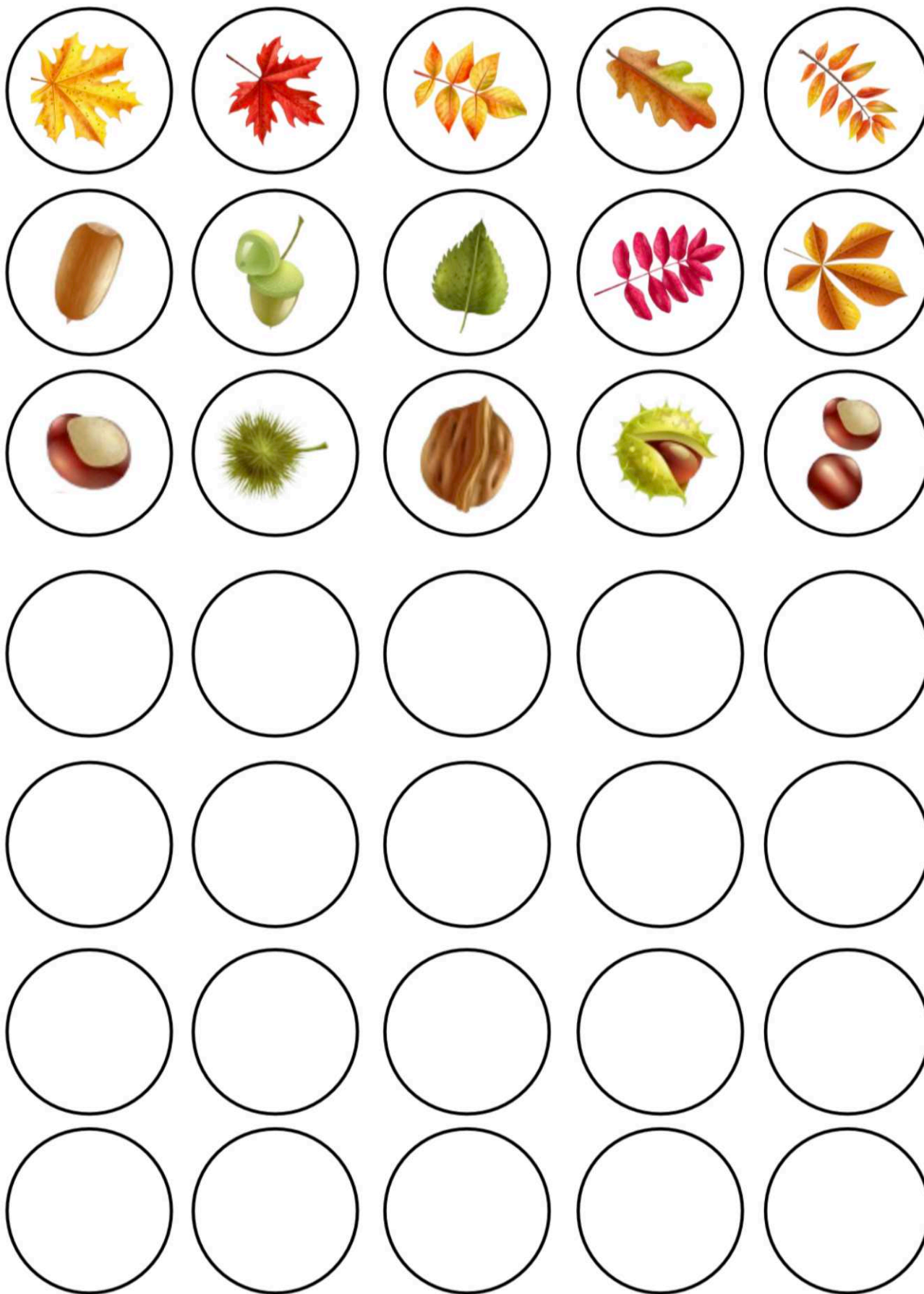
Ń KOORDYNATY



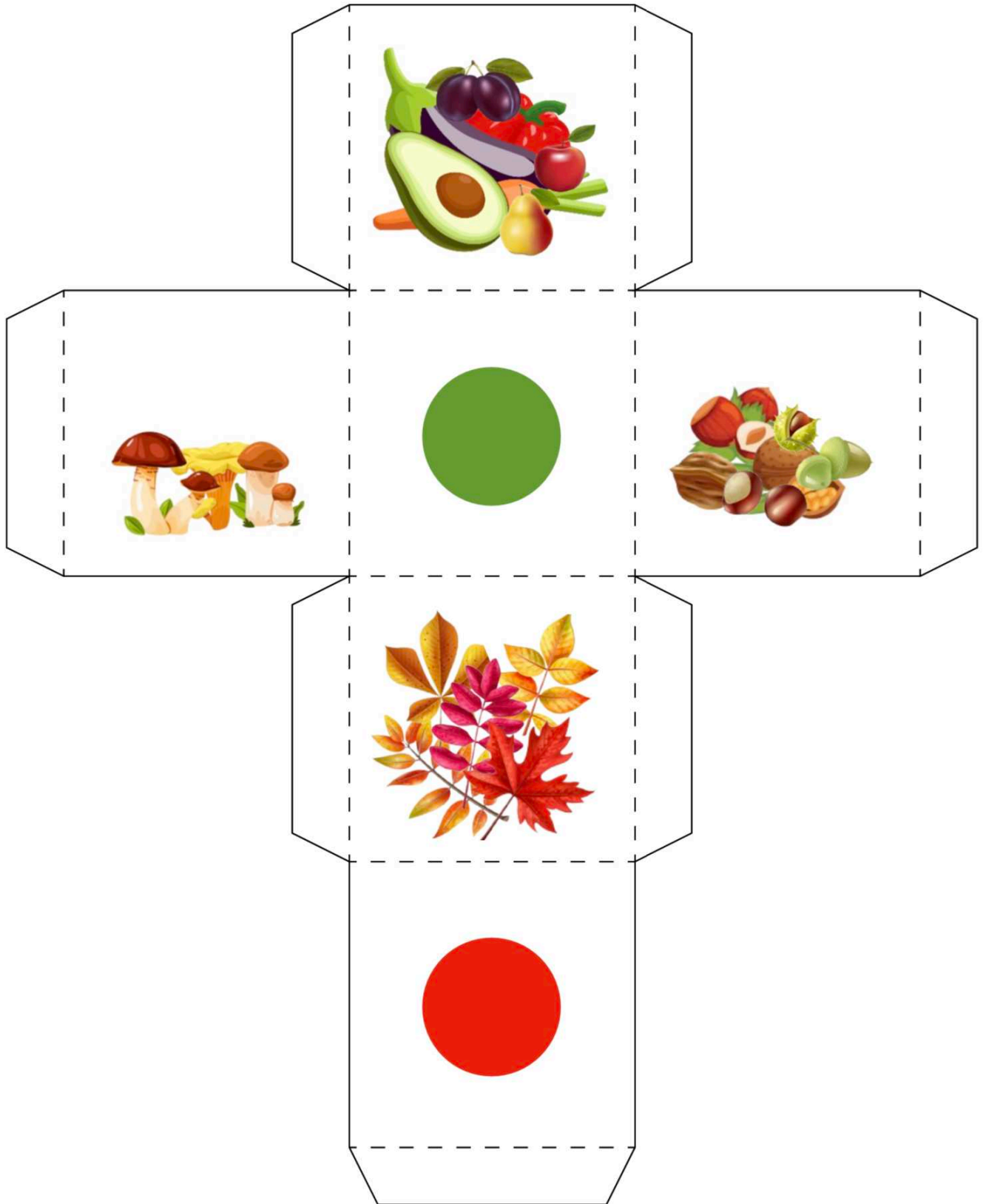
KOSZYK



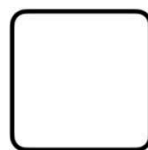
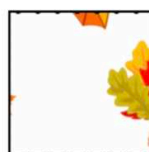
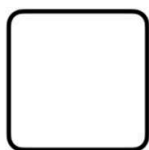
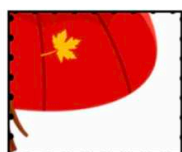
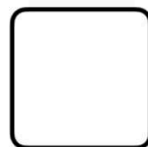
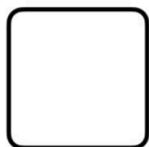
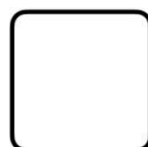
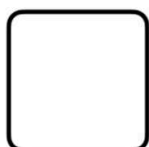
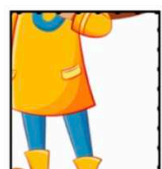
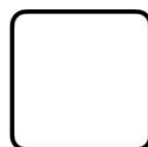
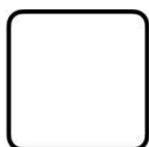
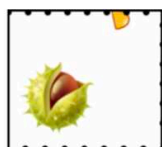
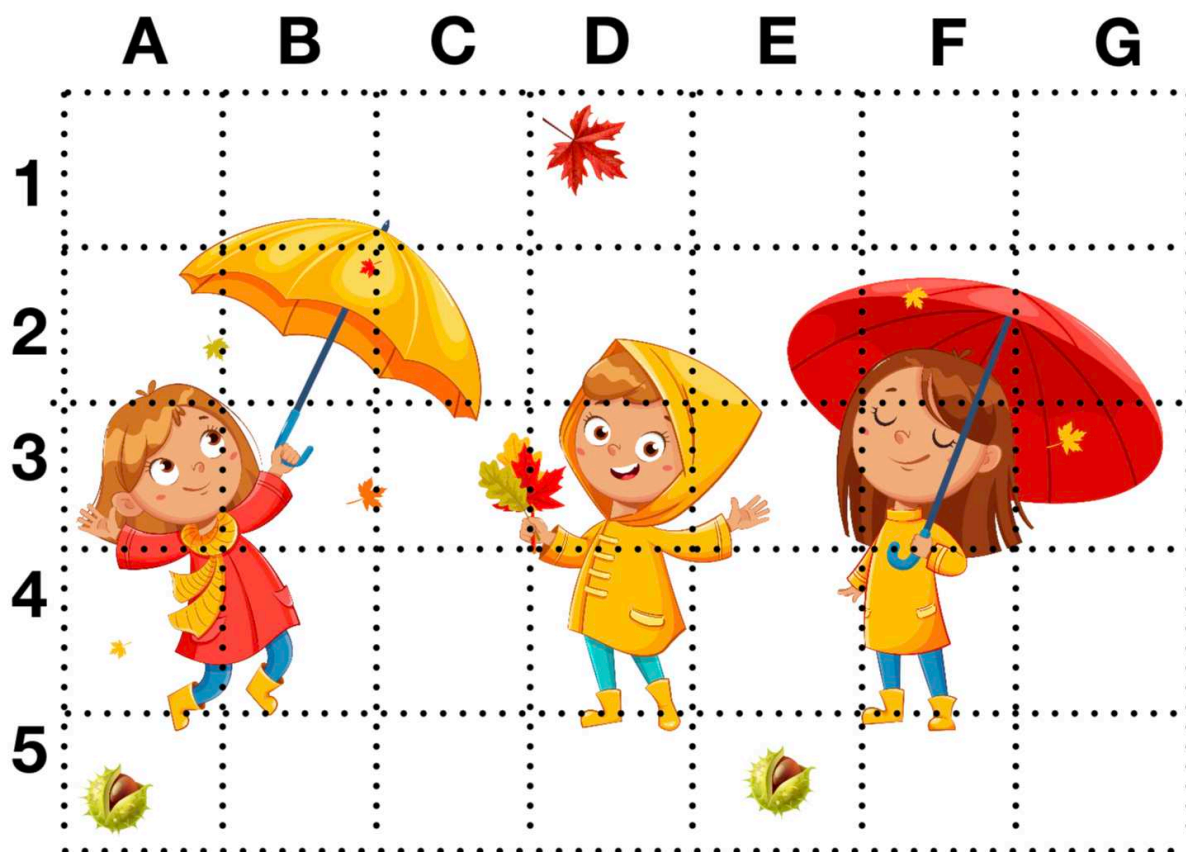
KOSZYK - GRA - ELEMENTY 1














KOSZYK - GRA - ELEMENTY 2

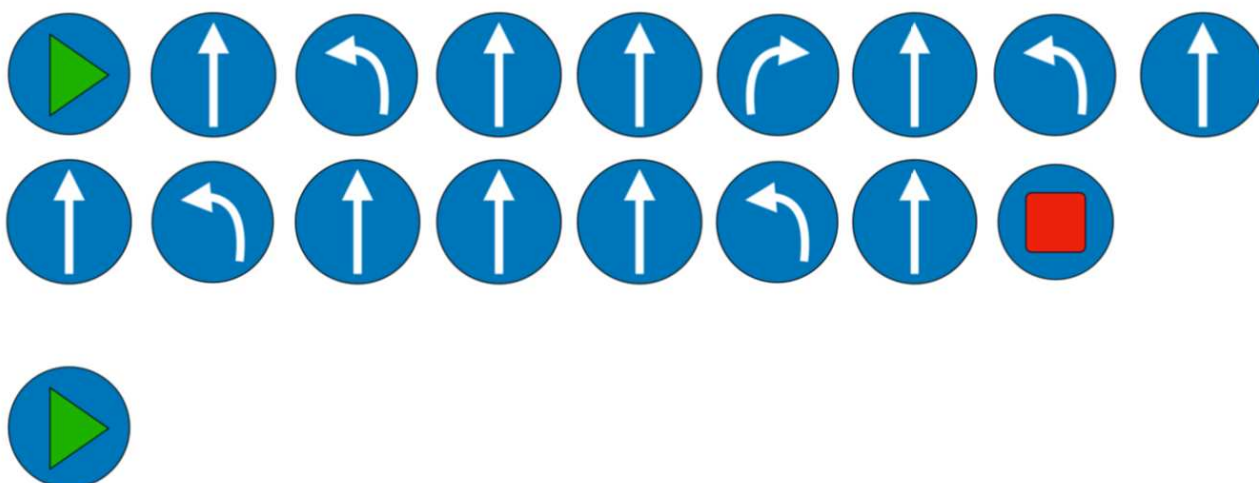


JESIEŃ - KOSTKA



JESIEŃ - PODAJ WSPÓŁRZĘDNE

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| |  | |  | |
|  | |  | | |
|  | | |  |  |
| |  | | | |
|  | | |  |  |



DO KOSZYKA - KOD

