

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:

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 jesieni;
- Dostrzega we wzorze rytmiczność;
- Potrafi zbudować wieżę na podstawie wzoru i podanej legendy;
- Uczestniczy w zabawach ruchowych;
- Reaguje na umówione sygnały;
- Stara się pracować zespołowo;
- Potrafi odczytać kod offline;
- Przestrzega zasad fair play podczas wspólnej gry;
- 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, że na dzisiejszych zajęciach porozmawiacie o pięknej porze roku, takiej porze roku, która mieni się różnymi barwami i zapachami;
- Zajęcia zacznijcie od złożenia ilustracji w całość (materiał pomocniczy „puzzle 1” - „puzzle 3”);



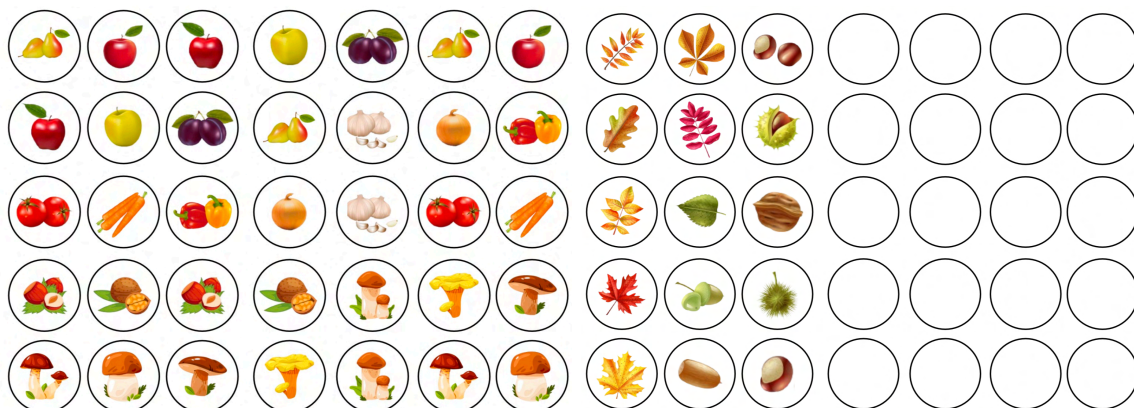
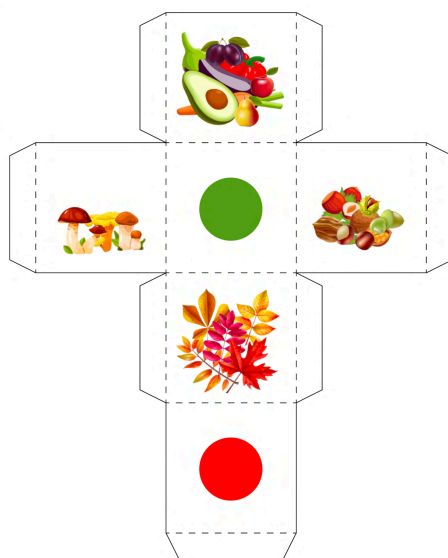
- Porozmawiajcie o wzorze, który udało wam się ułożyć, o tym, co robią przedstawione na rysunku dzieci;
- Zaprosz dzieci do zabawy rytmami. Możecie to ćwiczenie zrobić na podłodze lub w formie zabawy ruchowej. Przygotuj materiał pomocniczy „Liście” (wydrukuj krążki w kilku egzemplarzach). Na podłodze połóż początek wzoru np.: jeden liść z jednego gatunku, dwa liście z drugiego gatunku, jeden liść z trzeciego gatunku. Rozdaj dzieciom krążki z pozostałymi liśćmi i poproś żeby ustawili się w jednej linii, ale w taki sposób, żeby zachowali ten rytm we wzorze, który został zapoczątkowany na podłodze. Spróbujcie ustalić z jakich drzew pochodzą liście wykorzystane w tej zabawie. Zabawę możecie kilkakrotnie powtórzyć zmieniając początkowy wzór;



- W kolejnej zabawie pojawią się wieże zbudowane z kolorowych kubków. Dzieci ustawią je na podstawie wzoru. Pokaż dzieciom materiał pomocniczy „Wieża jesień”. Zwróć ich uwagę na to, że kubki na wzorze nie mają określonych kolorów. Dzieci muszą te kolory odszyfrować i dopiero potem ustawić wieżę. Przy odszyfrowaniu kolorów potrzebna będzie legenda, która uzależnia kolor kubka od liczby jesiennych elementów, które są na nim narysowane np.: 1 element, to kolor fioletowy, dwa elementy, to kolor niebieski;

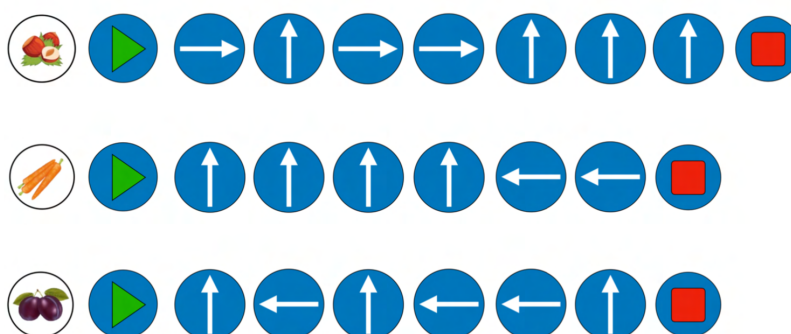
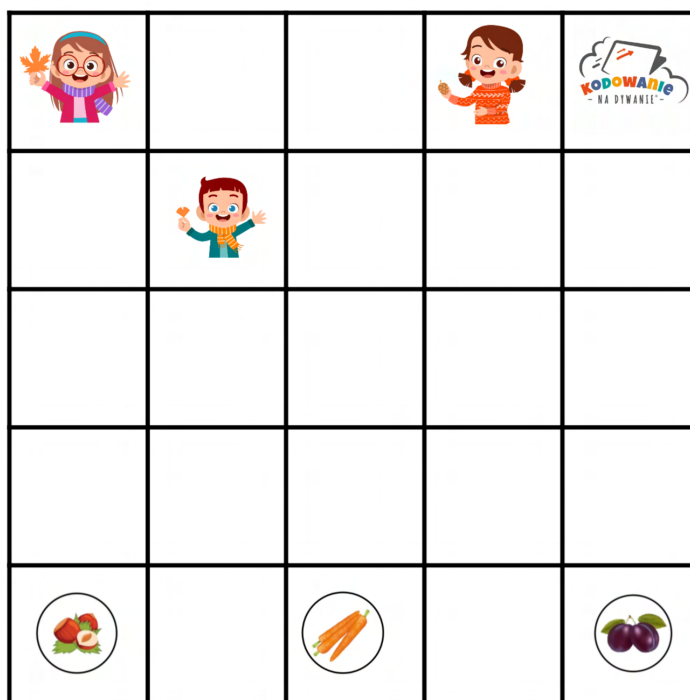


- Zaproś dzieci do wspólnej gry „Koszyk”. Podziel grupę na zespoły. Każdemu z zespołów podaruj koszyk. Elementy dodatkowe połącz na środku (tak, żeby były dla wszystkich widoczne). Złóżcie kostkę („Kostka jesień”). Pokaż dzieciom, że na kostce mamy różne jesienne kategorie: liście, owoce - warzywa, orzechy - 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. Jeśli wypadnie zielona kropka może wybrać element z dowolnej kategorii, jeśli czerwona, to traci kolejkę. Wygrywa zespół, który jako pierwszy zapełni cały koszyk;

- Przed wami ostatnie zadanie. Odczytacie w nim kody i sprawdzicie do kogo dotrą orzechy, do kogo marchewki, a do kogo śliwki. Następnie stworzycie kody, które tym razem zaprowadzą marchewki, śliwki i orzechy do innych bohaterów;



- Sprawdźcie poprawność ułożenia kodów. W razie potrzeby dokonajcie poprawek;
- Podziękuj przedszkolakom za zaangażowanie na zajęciach.

Wersja interaktywna - genially

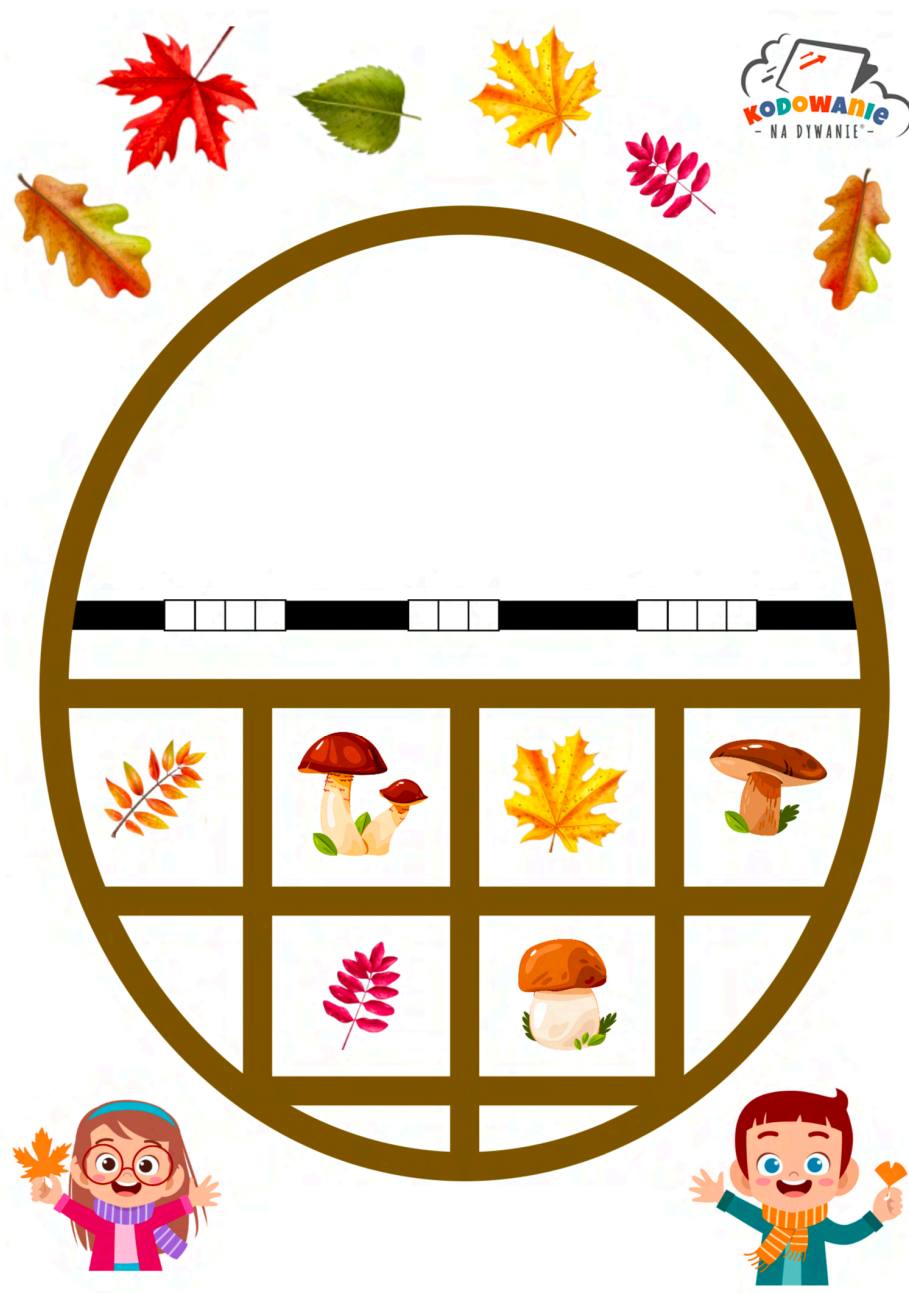
- Poproś dzieci o uruchomienie poniższej prezentacji. Wyłumacz, w jaki sposób możemy się po niej poruszać, jak przesuwać elementy, rysować, zaznaczać odpowiedzi,
<https://view.genially.com/66617296c17332001436ecc8/interactive-content-kolorowa-jesienby-anna-swic>

- Omówcie poszczególne zadania, wymieńcie się swoimi spostrzeżeniami.

Wersja z robotami edukacyjnymi

Roboty typu line follower (np.: Ozobot)

- Zaprosz wychowanków do wspólnego kodowania robotów;
- Zaprezentuj dzieciom materiał pomocniczy „Koszyk Ozobot”. Porozmawiajcie o tym, co się na nim znajduje;



- Wyłumacz dzieciom na czym będzie polegało zadanie. Należy uzupełnić trasę kodami w taki sposób, żeby robot podróżujący po koszyku w jednym miejscu zatrzymał się na www.kodowanienadywanie.pl

trzy sekundy. Robot może wystartować z dowolnego miejsca na trasie. W dwóch pozostałych wykonał piruet. Dodatkowo w górnej części koszyka należy dorysować wybrane przez dzieci skarby jesieni;

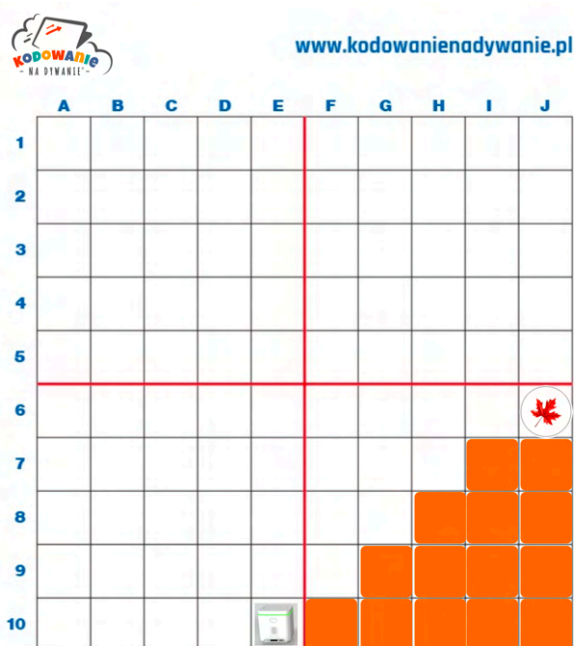
- Podziel dzieci na dwuosobowe zespoły, rozdaj im kartki z trasami i zaproś do wykonania zadania;
- Poproś zespoły o zaprezentowanie tras i jazdę próbną robotów,

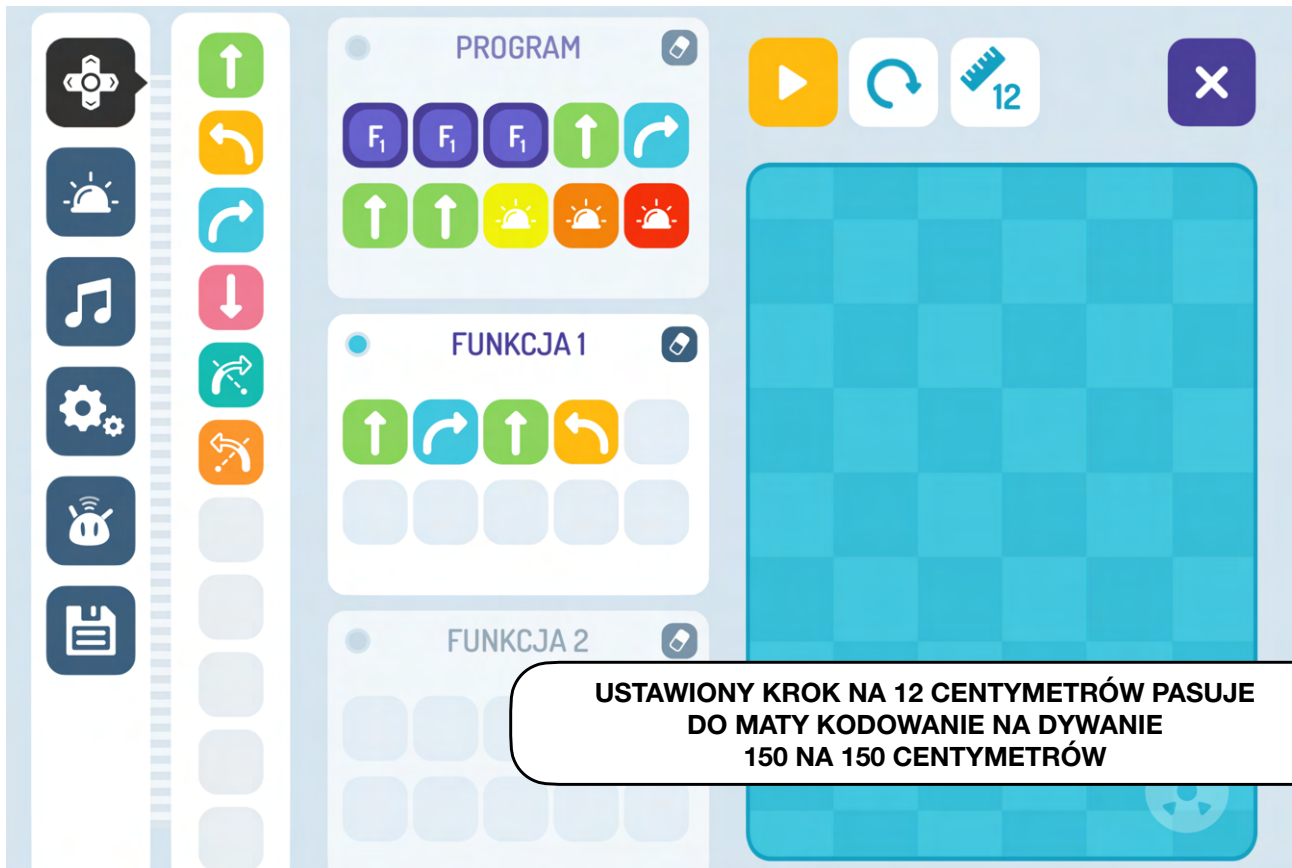
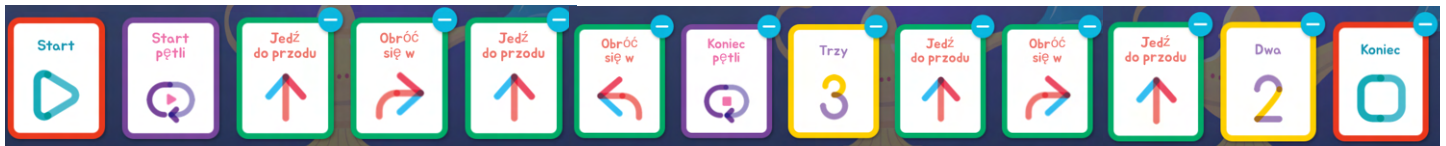
Roboty typu „podłogowego” (wykorzystywane z matą do kodowania)

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

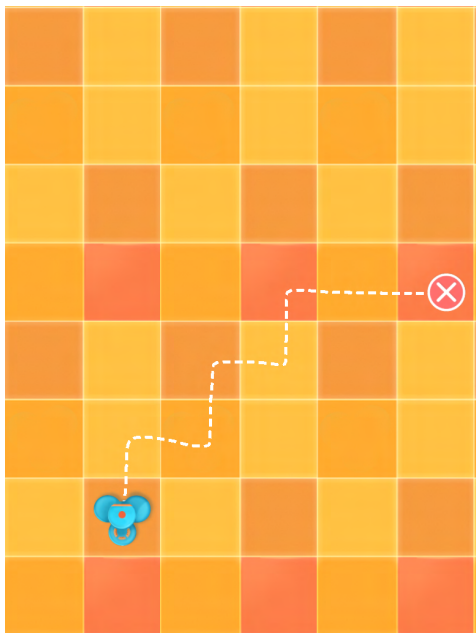
Uwaga!

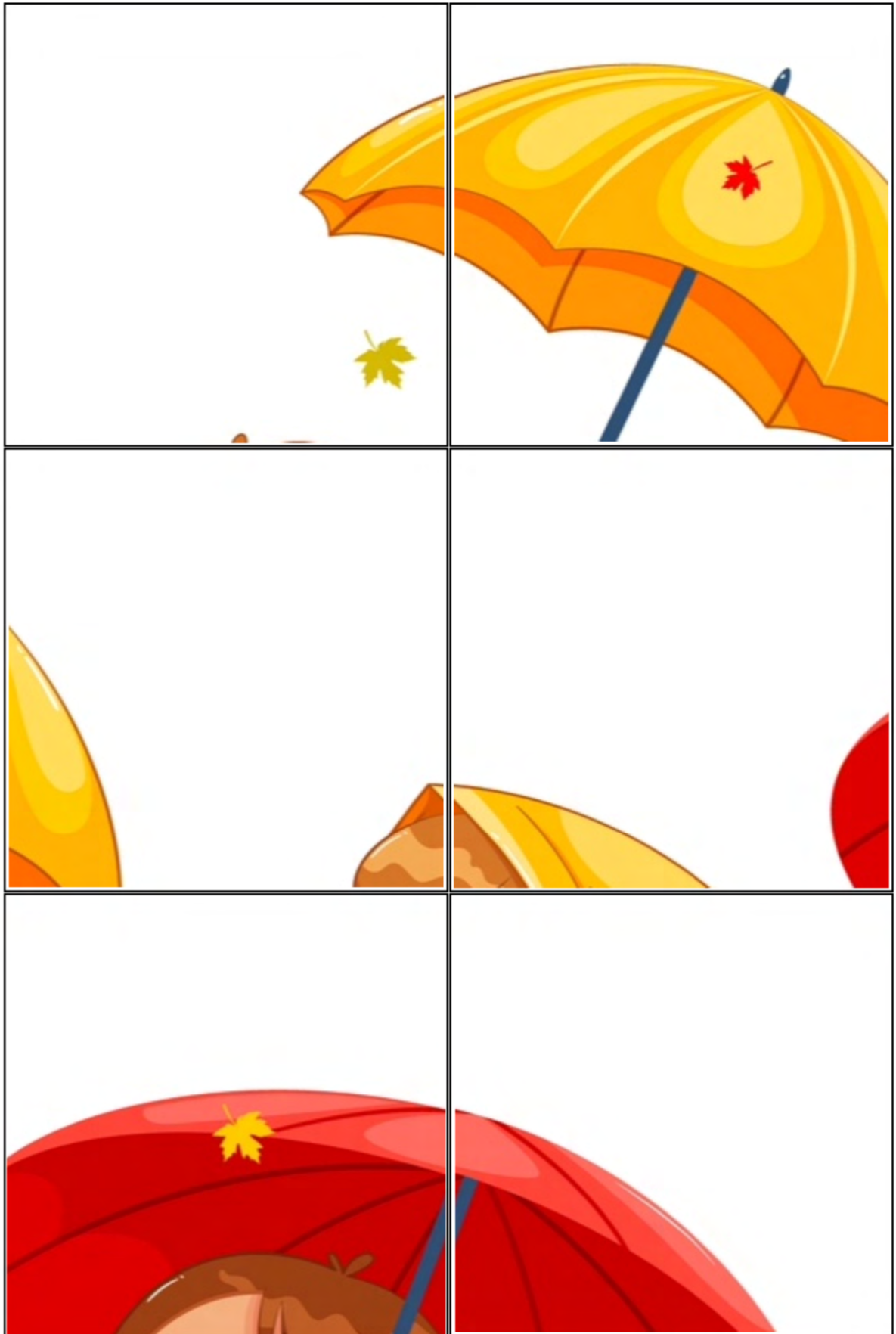
Poniżej przykłady gotowych programów stworzonych w różnych aplikacjach. Program będzie dobry tylko w sytuacji kiedy przygotowane schody będą takiej samej wysokości, jak jest to przedstawione na screenie a robot zostanie ustawiony w dokładnie takiej samej pozycji w stosunku do schodów.





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

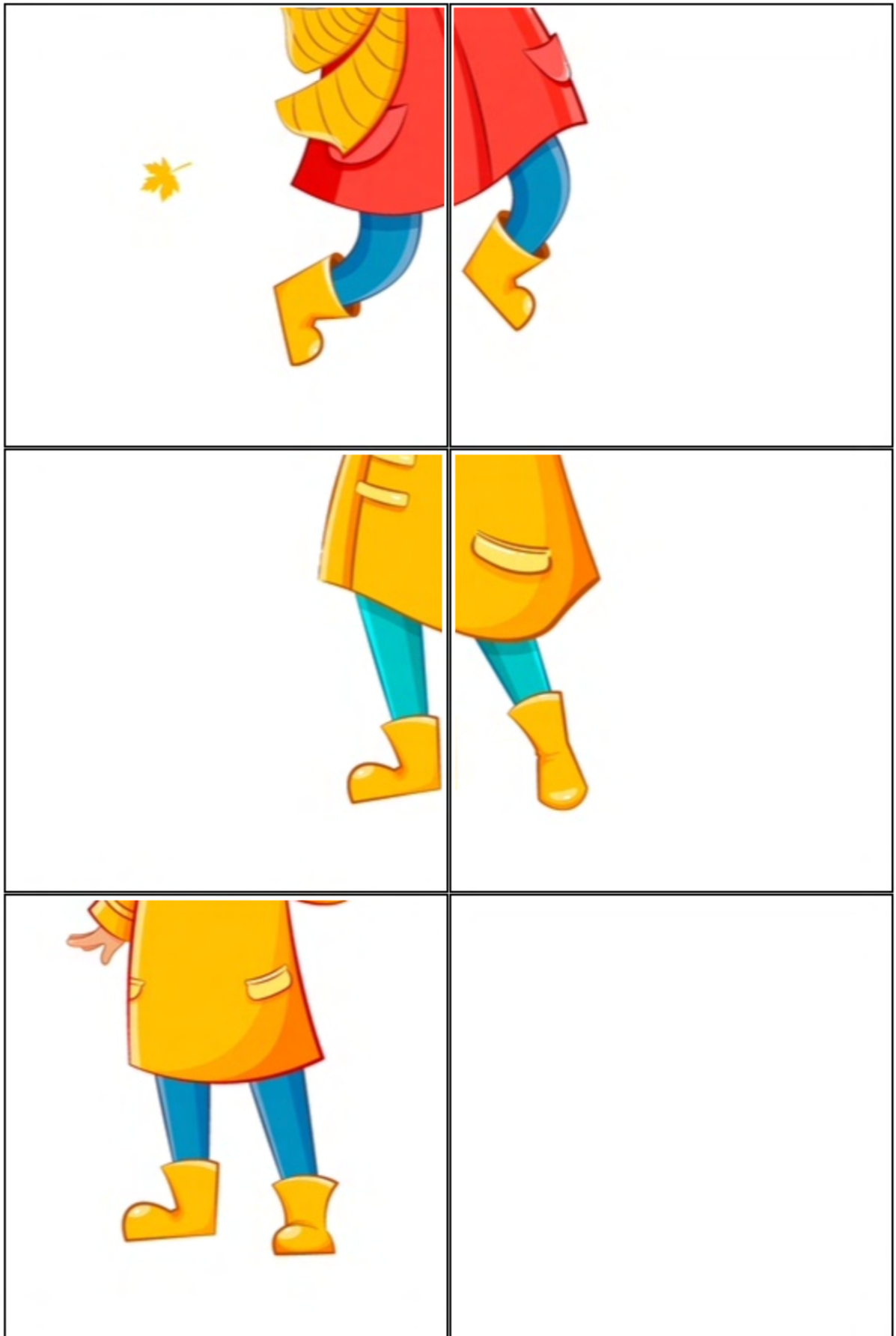




PUZZLE 1



PUZZLE 2



PUZZLE 3



LIŚCIE



1



2



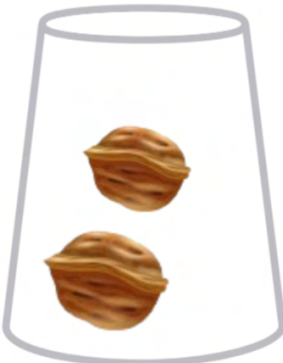
3

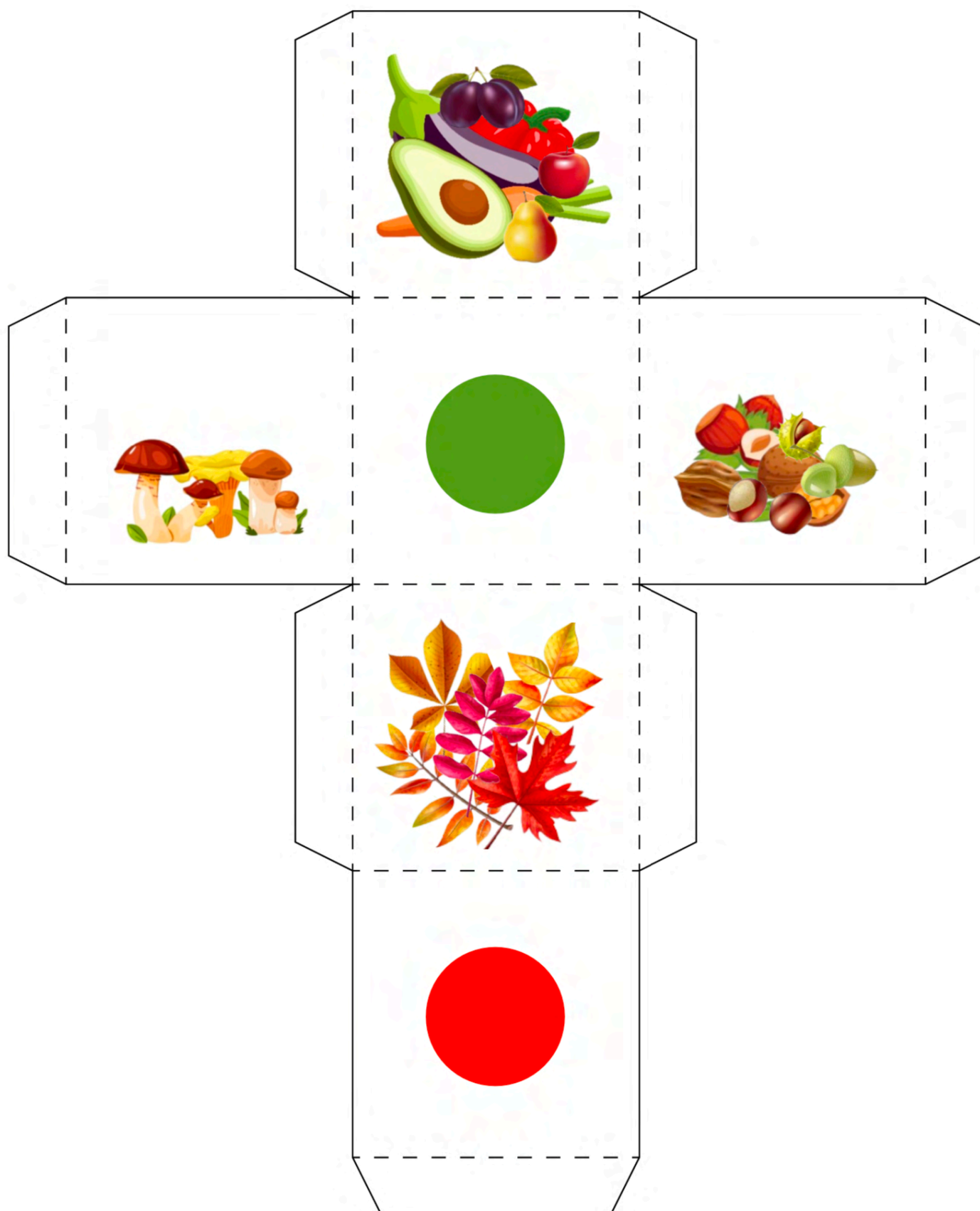


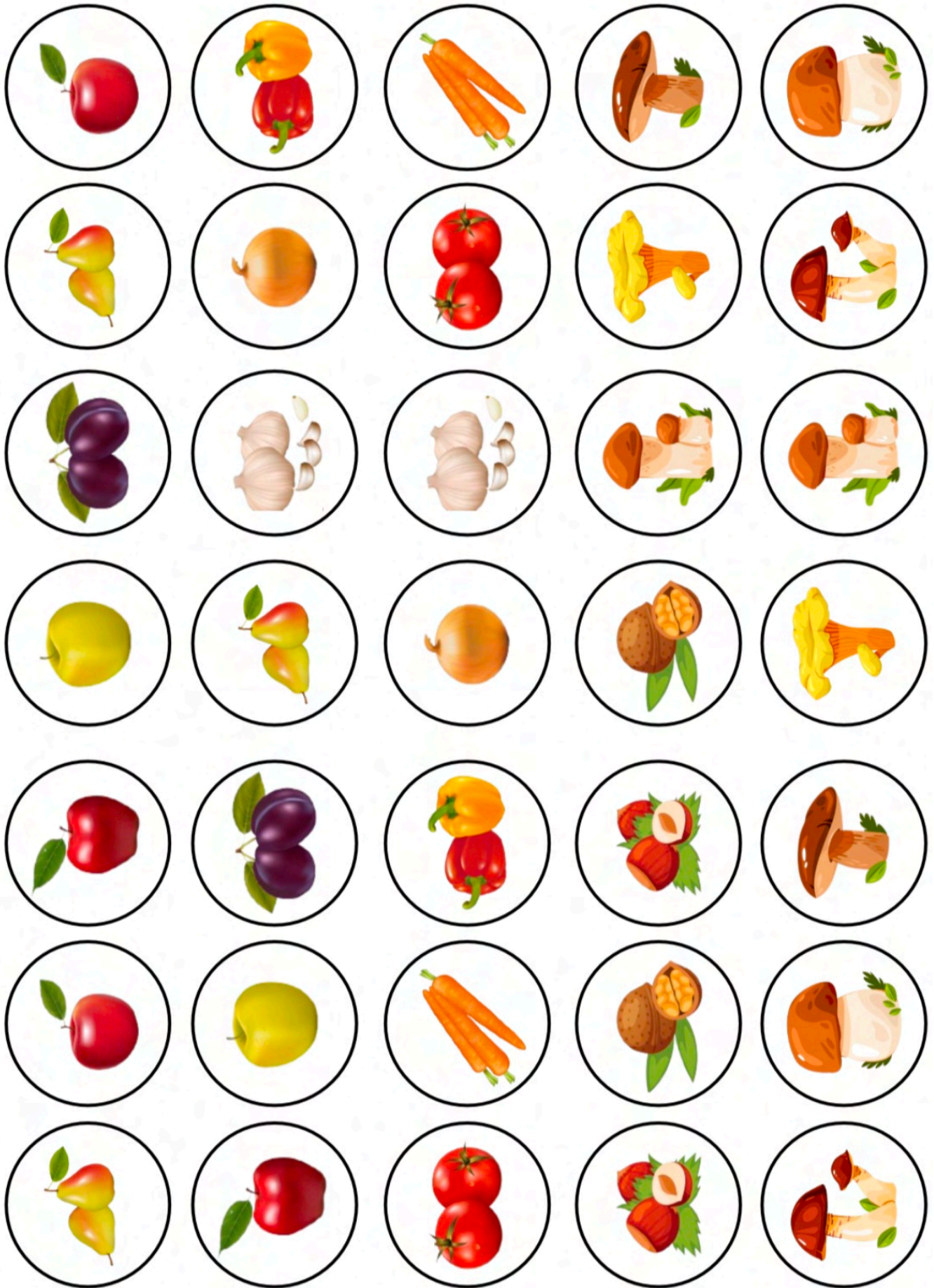
4

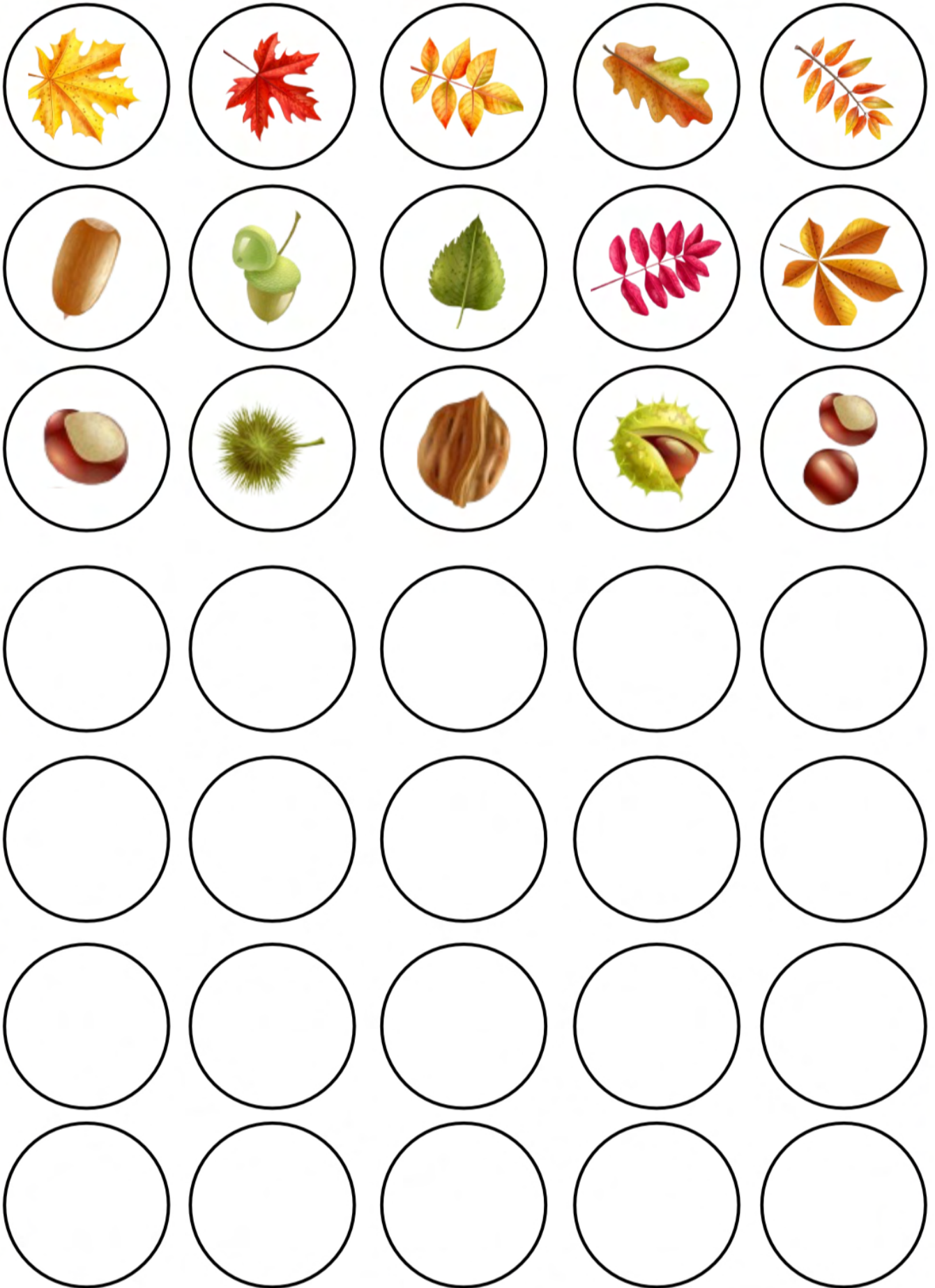









5

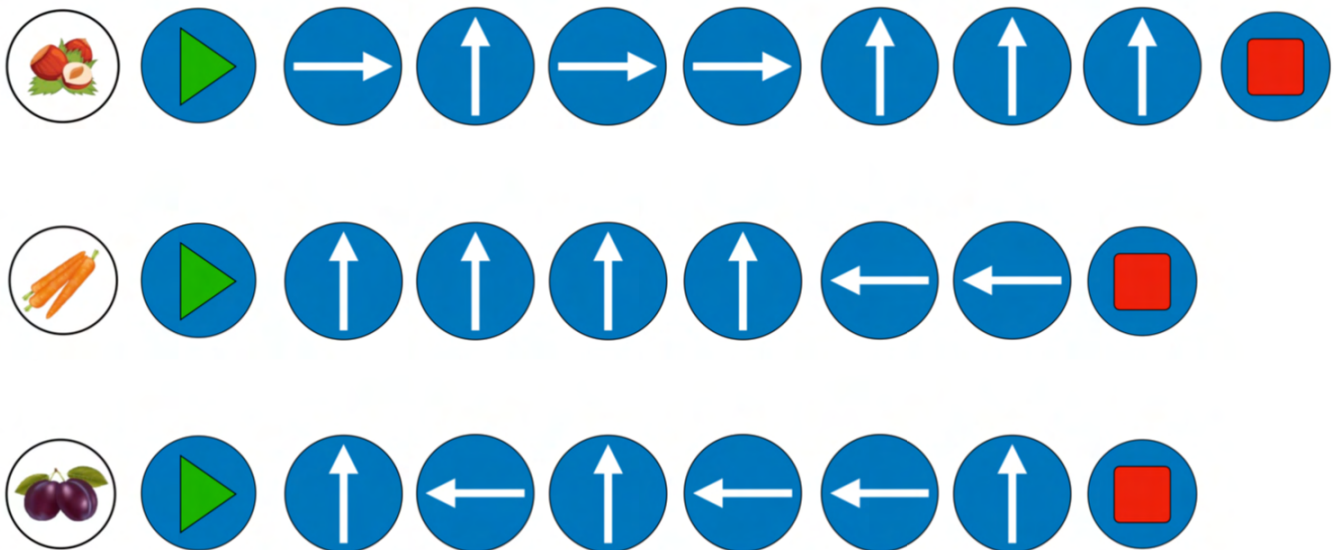


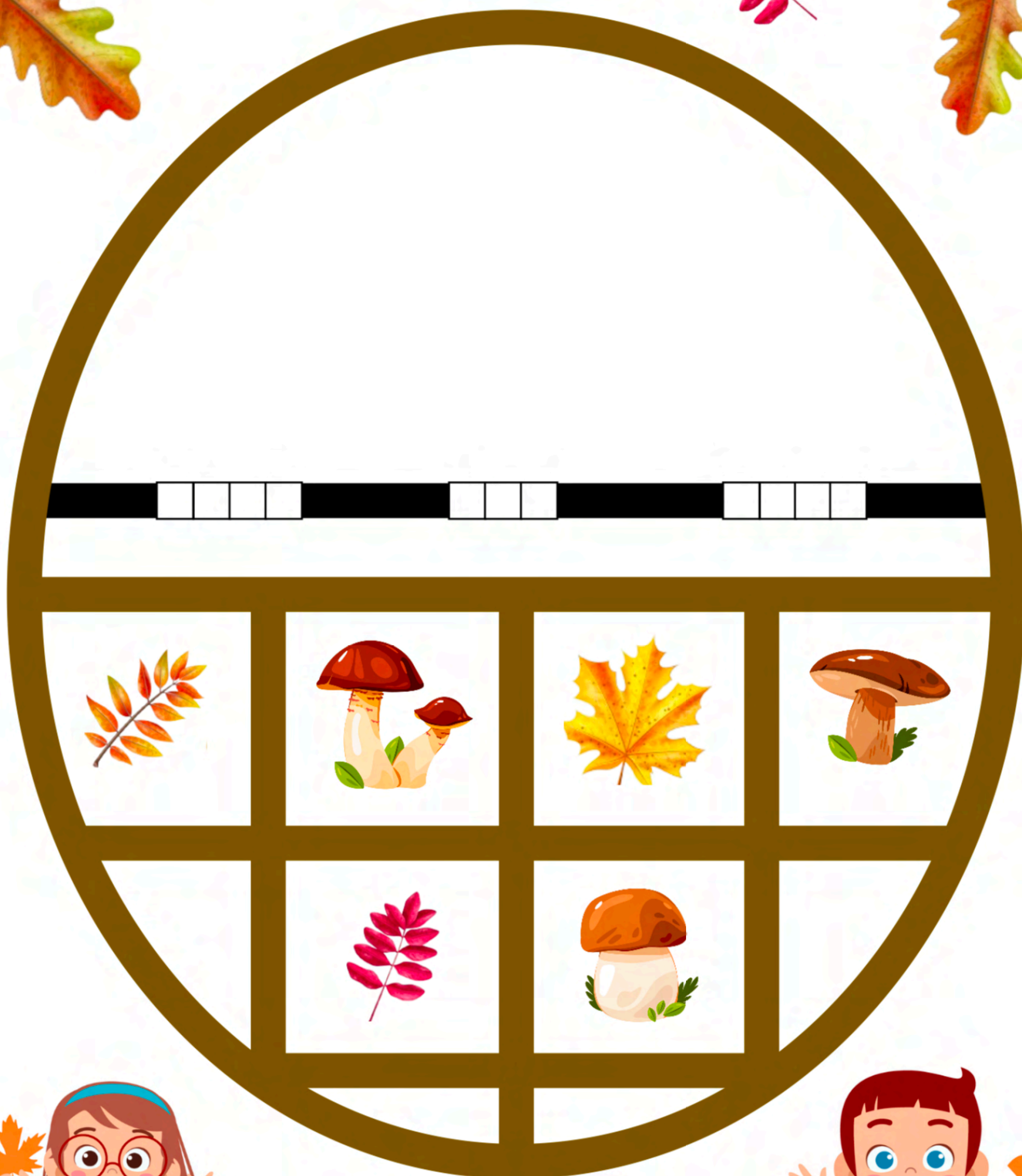










KOSZYK-OZOBOT