

Znam zasady bezpiecznego poruszania się po drodze - scenariusz zajęć

Wstęp:

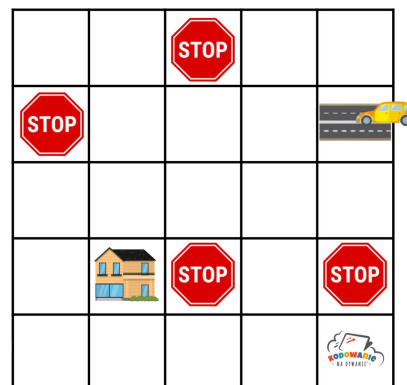
Zasady bezpiecznego poruszania się po drodze, to bardzo ważny temat. Na zajęciach przeprowadzonych według zaproponowanego scenariusza połączymy go z elementami kodowania. Dzieci ułożą na macie sygnalizatory świetlne, połączą cienie z pasującymi do nich pojazdami, złożą w całość pocięty obrazek oraz zaplanują drogę dla samochodu uwzględniając przy tym podane w zadaniu warunki.

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:

- Wie, jak bezpiecznie poruszać się po drodze;
- Wie, jak wygląda sygnalizator świetlny;
- Uczestniczy w zabawach ruchowych;
- Reaguje na umówione sygnały;
- Stara się pracować zespołowo;
- Potrafi zaplanować drogę uwzględniając podane w zadaniu warunki;
- 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 lub kolorowe karteczki, materiał pomocniczy dostępny na końcu scenariusza, roboty edukacyjne (opcjonalnie).

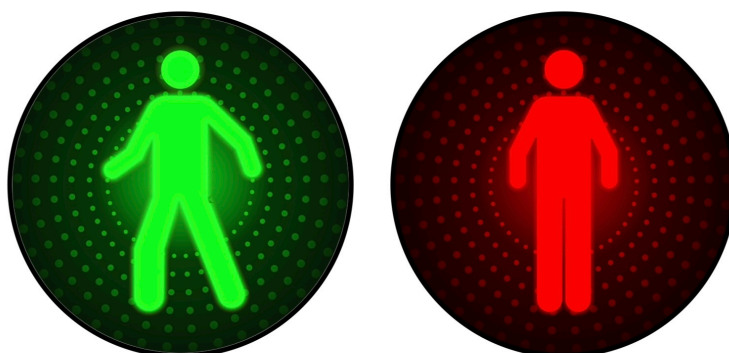
Przygotowanie do zajęć:

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).

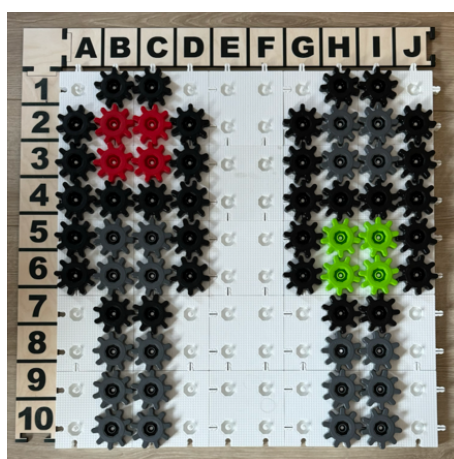
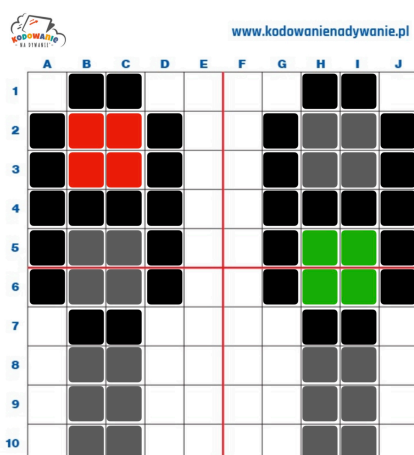
Przebieg zajęć

Wersja offline

- Przywitaj się z dziećmi. Powiedz, że na dzisiejszych zajęciach porozmawiacie o czymś bardzo ważnym, o bezpieczeństwie;
- Zaproś dzieci do zabawy ruchowej, w której mogą poruszać się po całej sali, ale tylko jeśli będziesz trzymać zielony symbol. Jeśli pojawi się czerwony, to wtedy dzieci od razu się zatrzymują;



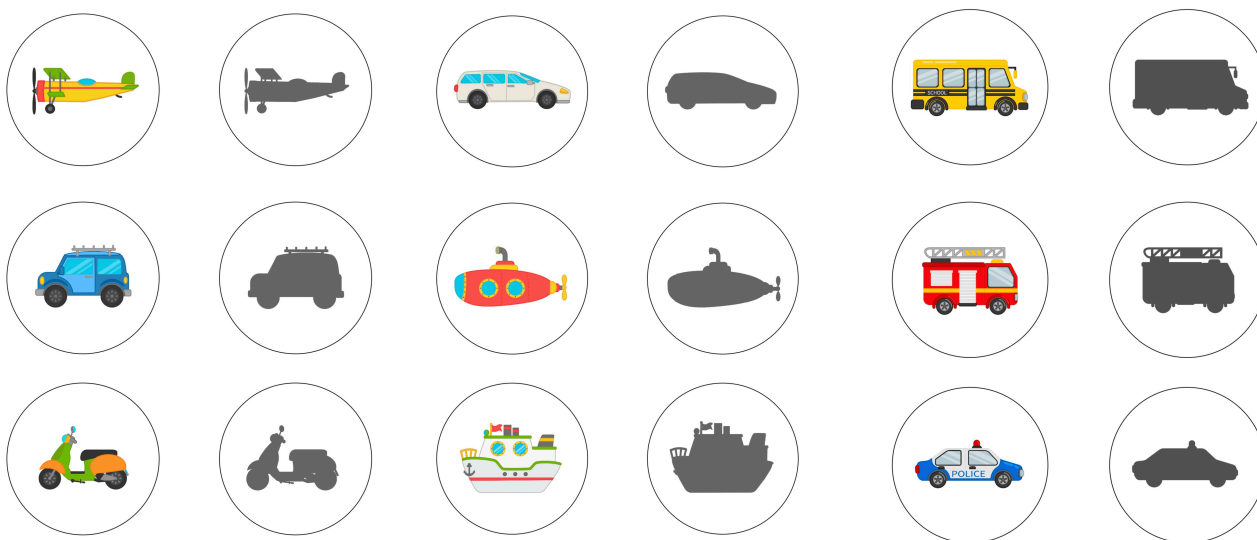
- Zapytaj wychowanków czy wiedzą skąd pochodzą te symbole. Powiedz, że następane zadanie da im odpowiedź na to pytanie;
- Rozłóż matę do kodowania kratownicą do góry, obok maty połóż kolorowe kubki lub kolorowe karteczki (zadanie możesz też zrobić na klockach lub na karcie pracy znajdującej się w załącznikach);
- Pokaż dzieciom materiał pomocniczy „sygnalizator - wzór” i poproś żeby na jego podstawie ułożyli na macie obrazek;



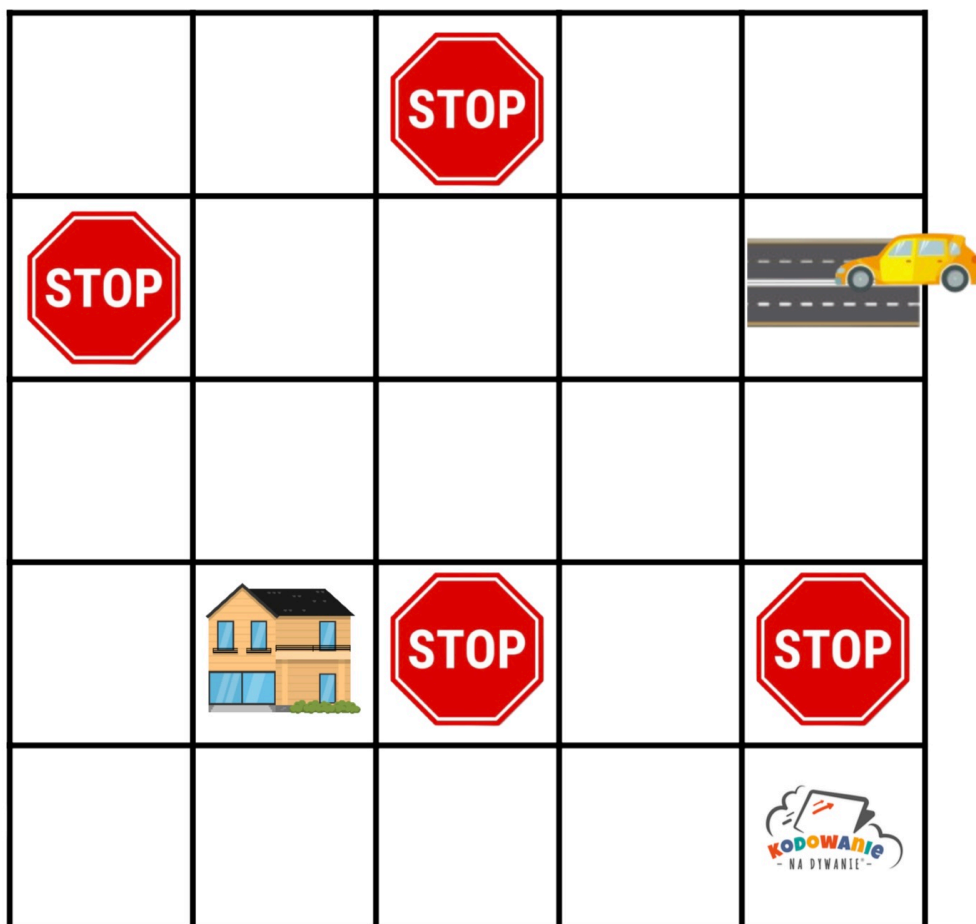
- Zapytaj dzieci, co w sytuacji kiedy przy drodze nie ma sygnalizatora świetlnego. W jakich miejscach można przejść na drugą stronę? Przypomnij dzieciom, że po drodze poruszamy się pod opieką osób dorosłych. Poproś dzieci o złożenie pociętej ilustracji w całość i wskazanie co się na niej znajduje (załącznik „przejście znak”);



- Powiedz przedszkolakom, że my piesi nie jesteśmy jedynymi uczestnikami ruchu drogowego i dla swojego bezpieczeństwa i bezpieczeństwa innych osób trzeba podczas spacerów, przemieszczania się po drogach zachować szczególną ostrożność;
- Zaprezentuj dzieciom środki transportu (załącznik „środki transportu”, na razie wybierz tylko te kolorowe). Poproś dzieci, żeby posegregowały obrazki. Porozmawiajcie o tym, które z nich poruszają się po drogach;



- Do przedstawionych krążków dołóż krążki, na których znajdują się cienie różnych środków transportu. Zagrajcie w memory poszukując par środków transportu - odpowiadający mu cień);
- Zaproś dzieci do wykonania ostatniego zadania. Możecie zrobić go na macie lub na karcie pracy (załącznik „karta do układania drogi”). W zależności od wybranej wersji przygotuj fragmenty tras o odpowiednich wymiarach (znajdziesz je w załącznikach);



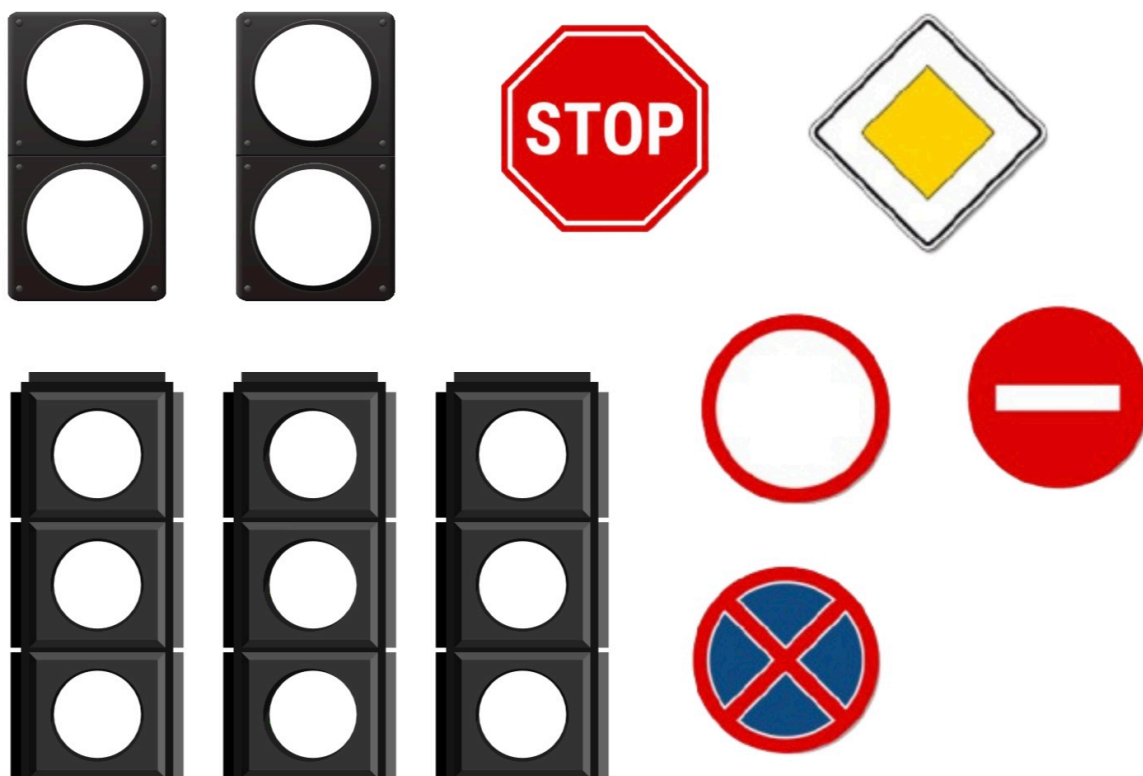
- Poproś wychowanków o takie ułożenie ulicy (z dostępnych fragmentów), żeby samochód dojechał do domu i ominął wszystkie pola, na których są znaki „stop”;
- Podziękuj przedszkolakom za zaangażowanie na zajęciach.

Wersja interaktywna - genially

- 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)

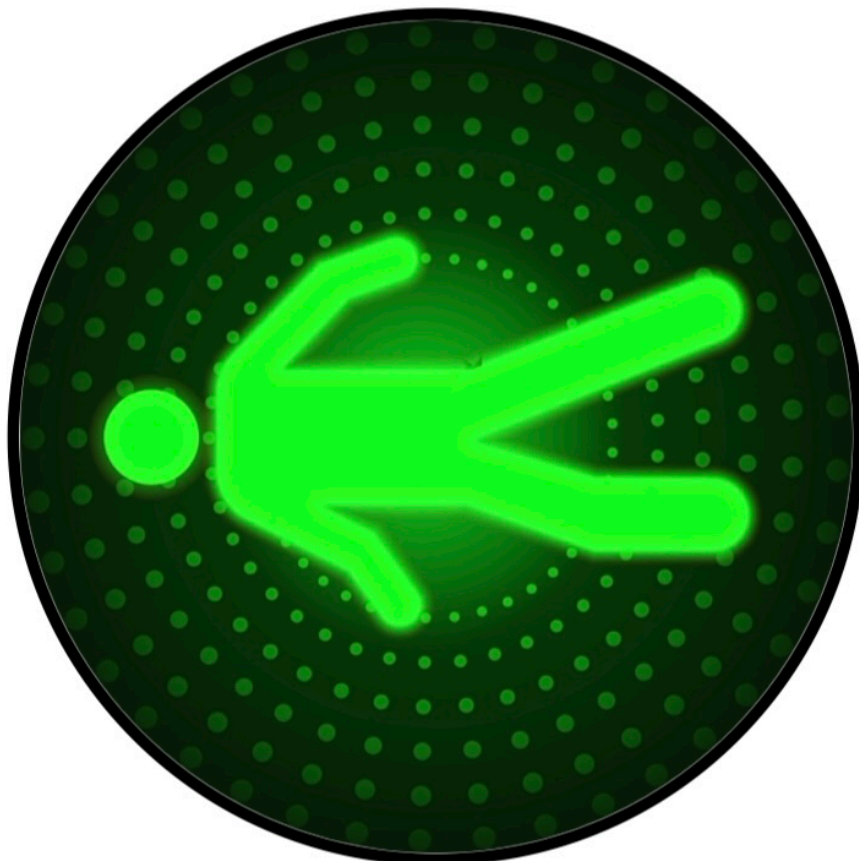
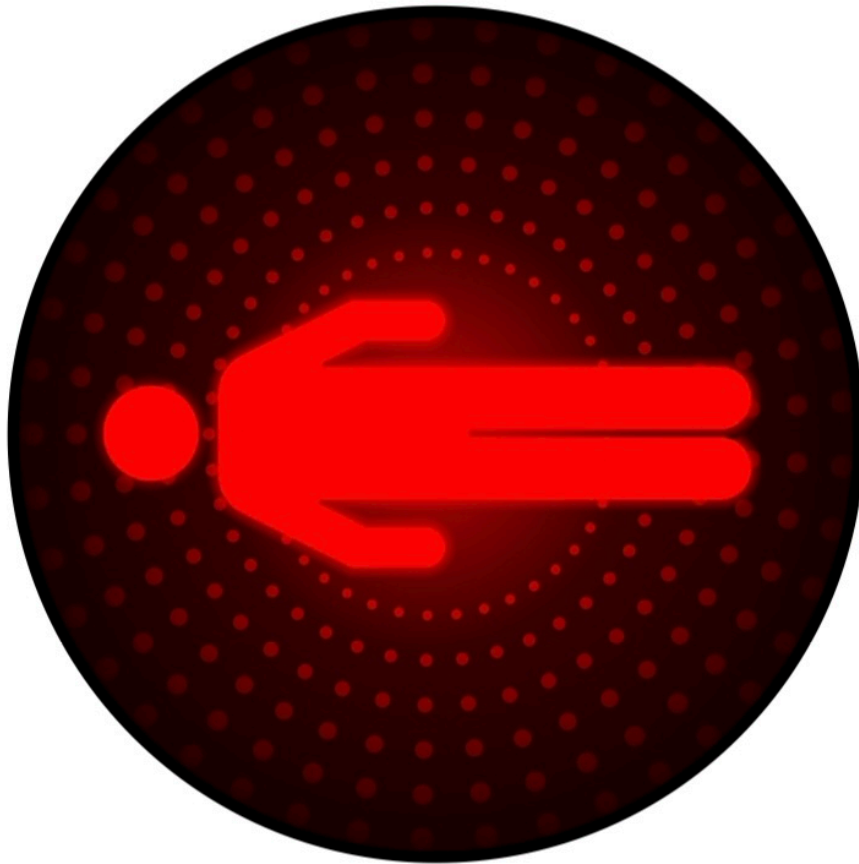
- Zaproś dzieci do wspólnego programowania robotów;
- Przygotujcie miasteczko ruchu drogowego dla waszych robotów. Wykorzystując dowolne klocki, materiał plastyczny, materiał naturalny stwórzcie różne budynki, drzewa itp. Wykonajcie też znaki drogowe. Do ich zrobienia możecie wykorzystać załącznik „znaki drogowe”;



- Poustawiajcie przygotowane elementy na macie, następnie zaprogramujcie roboty w taki sposób, żeby przejazd uwzględniał zasady ruchu drogowego;
- Poproś dzieci o zaprezentowanie stworzonego kodu i jazdę próbną robotów;
- 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 | | ■ | ■ | | | | | ■ | ■ | |
| 2 | ■ | ■ | ■ | ■ | | | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 3 | ■ | ■ | ■ | ■ | | | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 4 | ■ | ■ | ■ | ■ | | | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 5 | ■ | ■ | ■ | ■ | | | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 6 | ■ | ■ | ■ | ■ | | | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 7 | | ■ | ■ | | | | | ■ | ■ | |
| 8 | | ■ | ■ | | | | | ■ | ■ | |
| 9 | | ■ | ■ | | | | | ■ | ■ | |
| 10 | | ■ | ■ | | | | | ■ | ■ | |

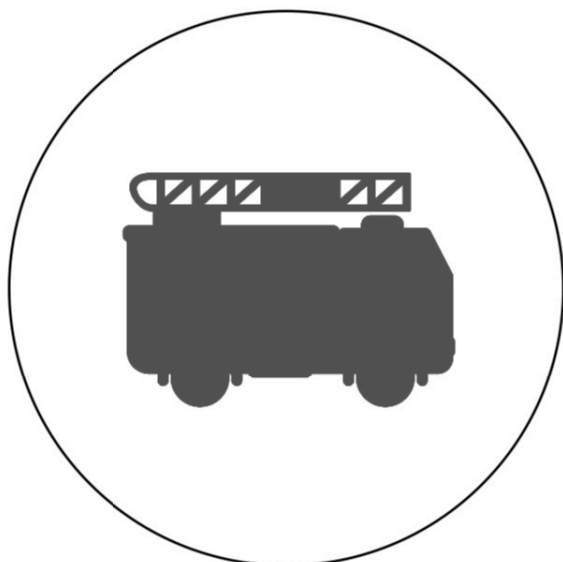
Sygnalizatory - wzór

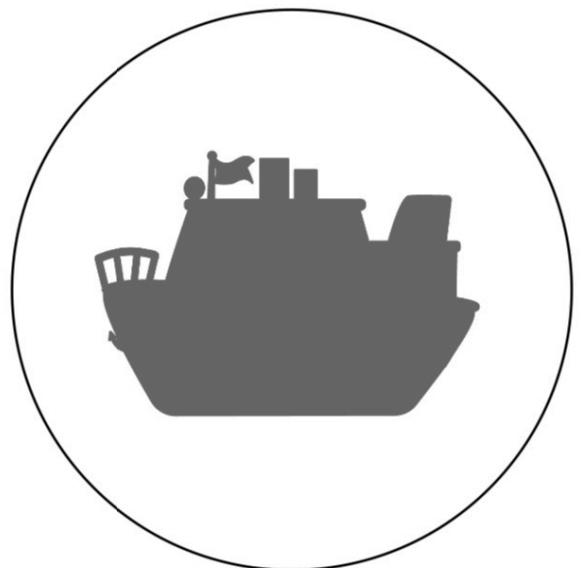
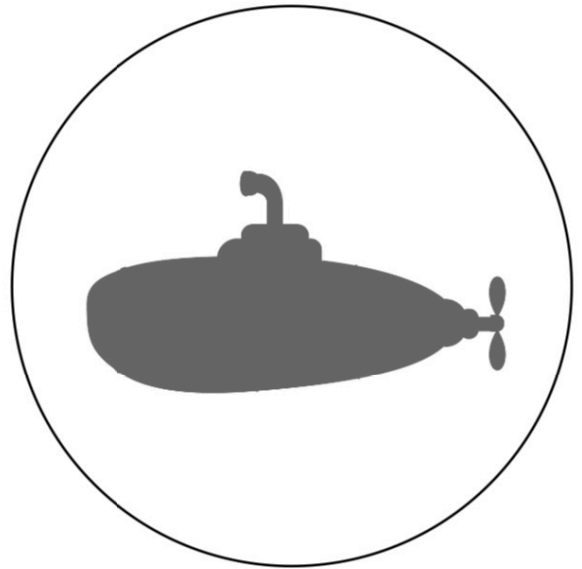
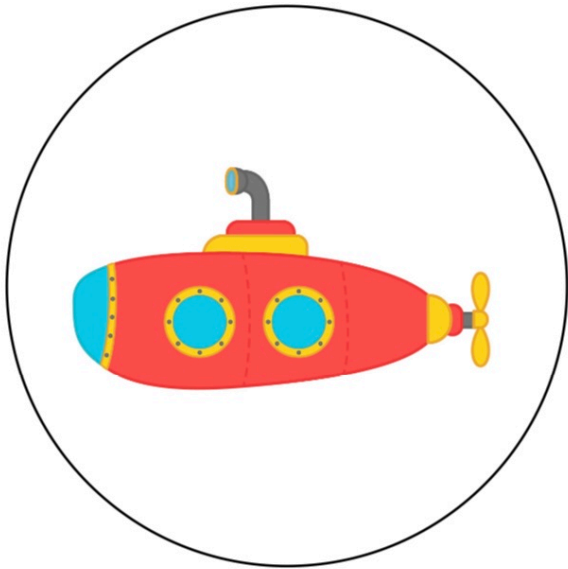
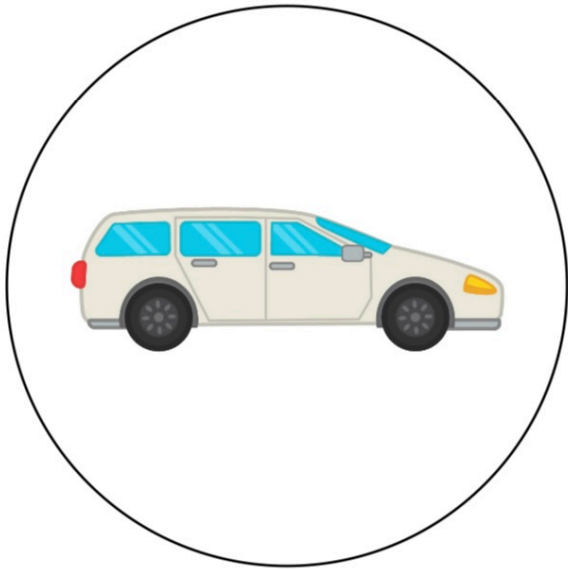


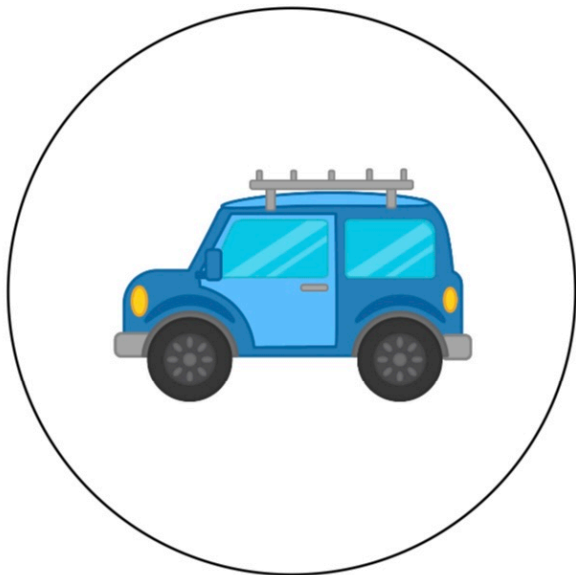
Idę, stoję



Przejsie znak



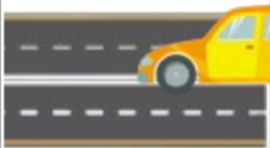






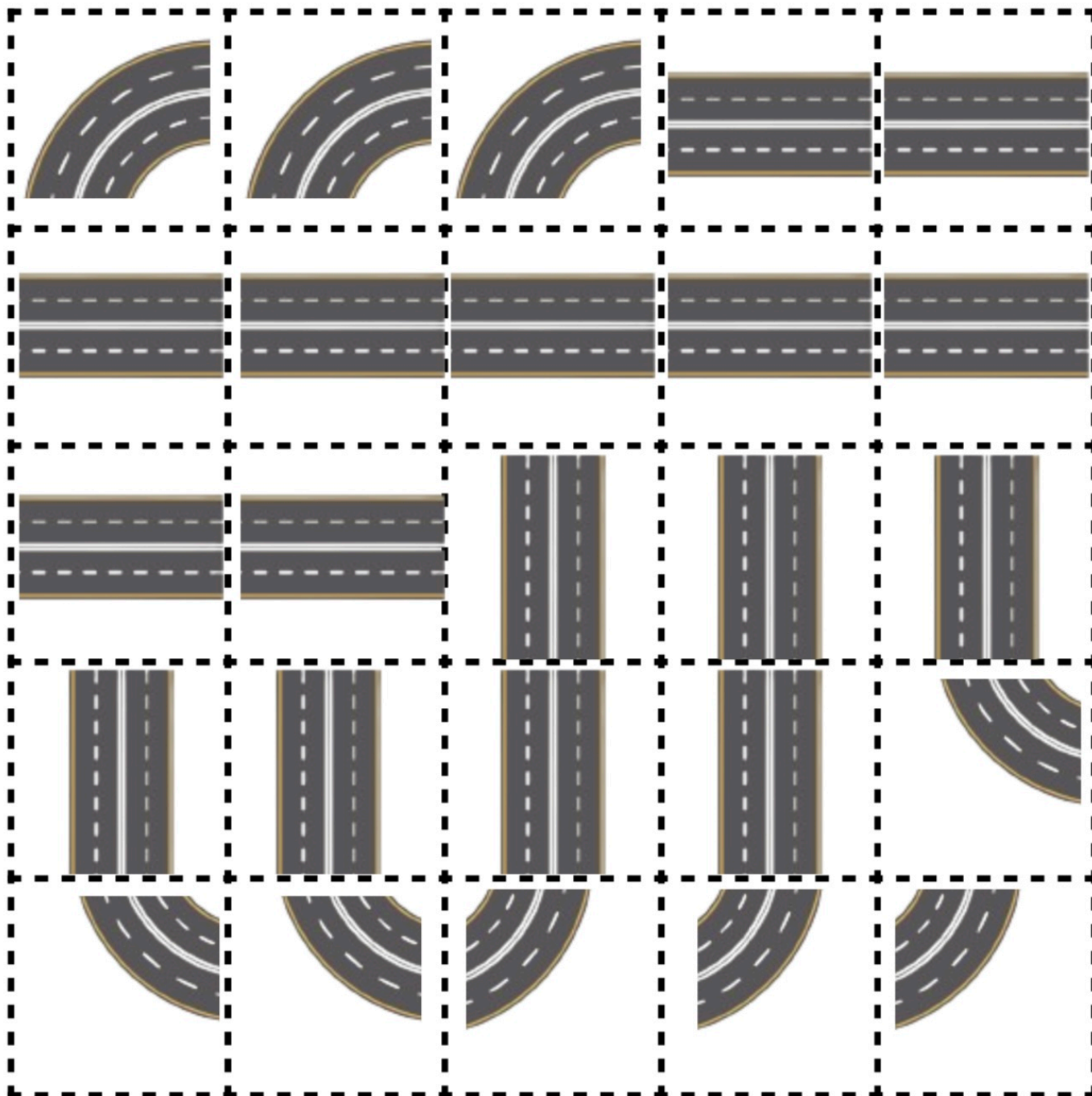


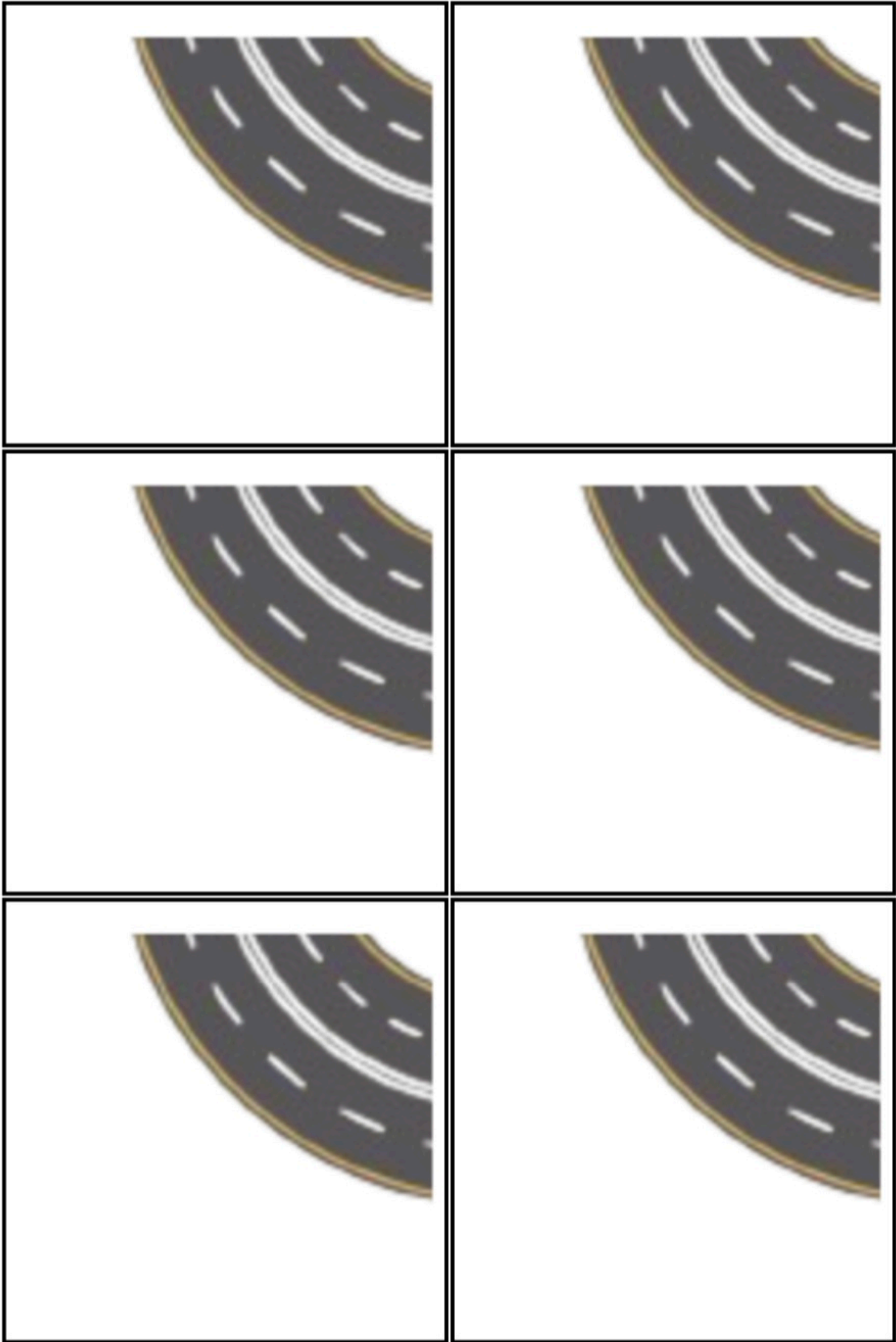




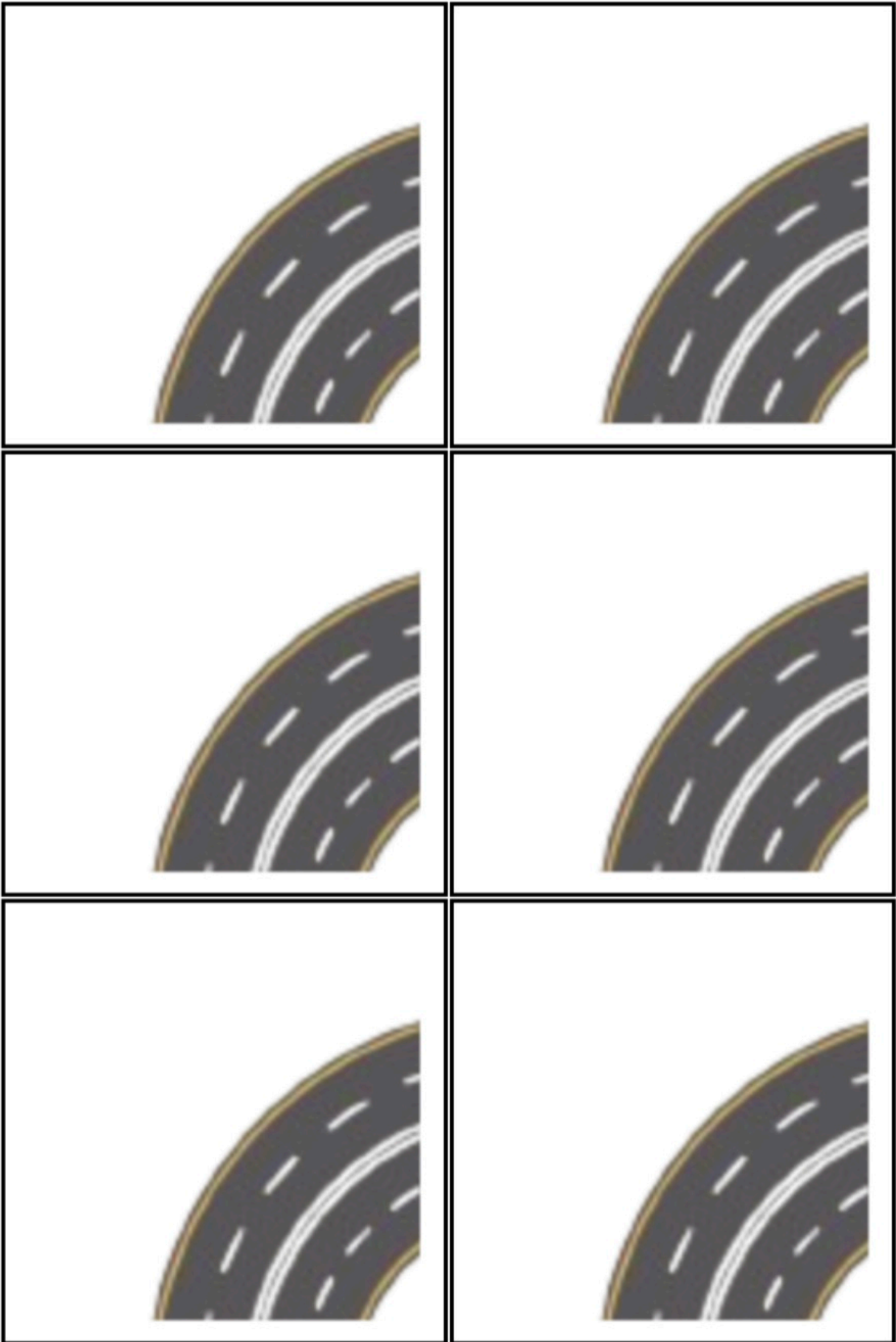
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
|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

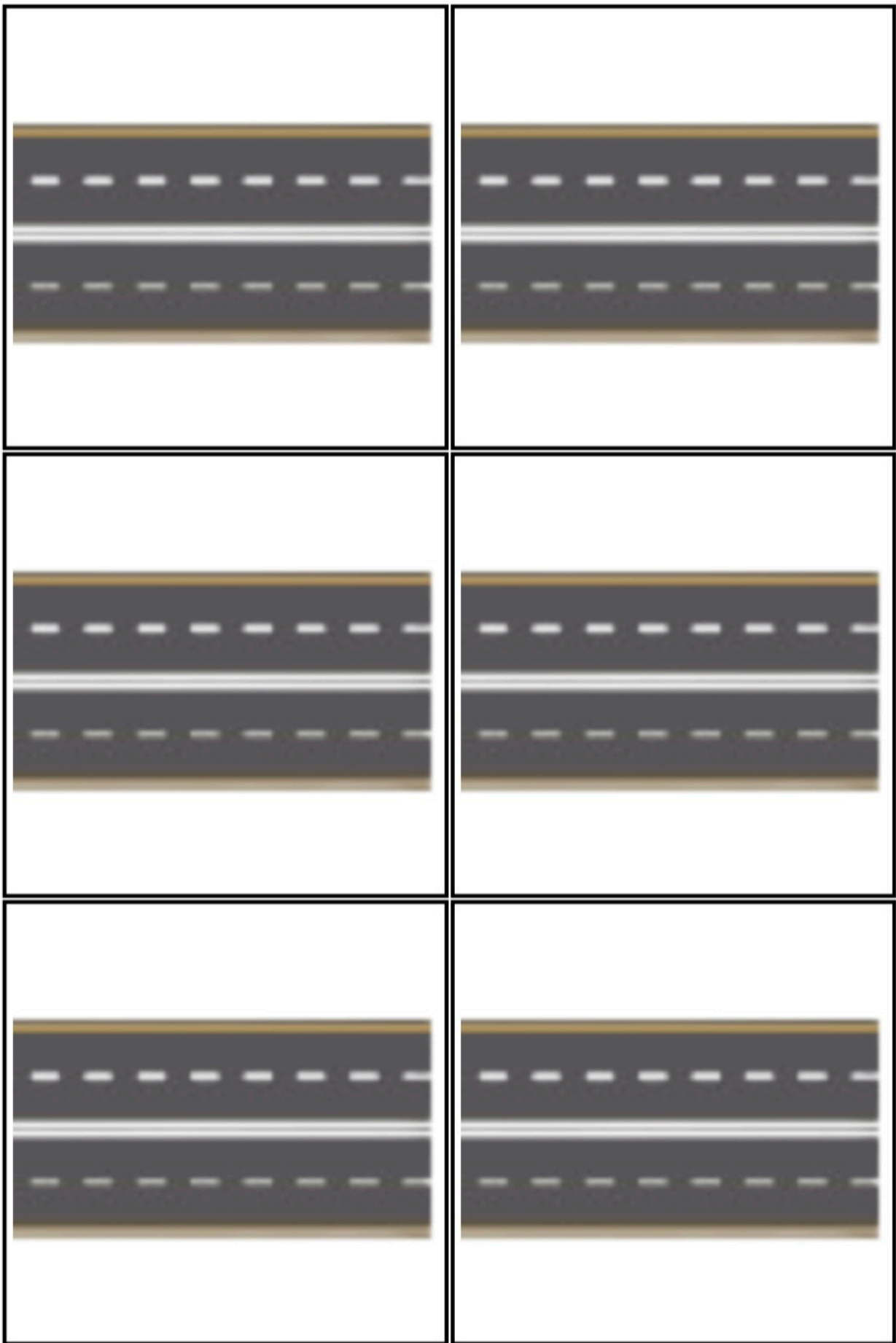
| | | | | |
|--|---|---|--|---|
| | |  | | |
|  | | | |  |
| | | | | |
| |  |  | |  |
| | | | |  |



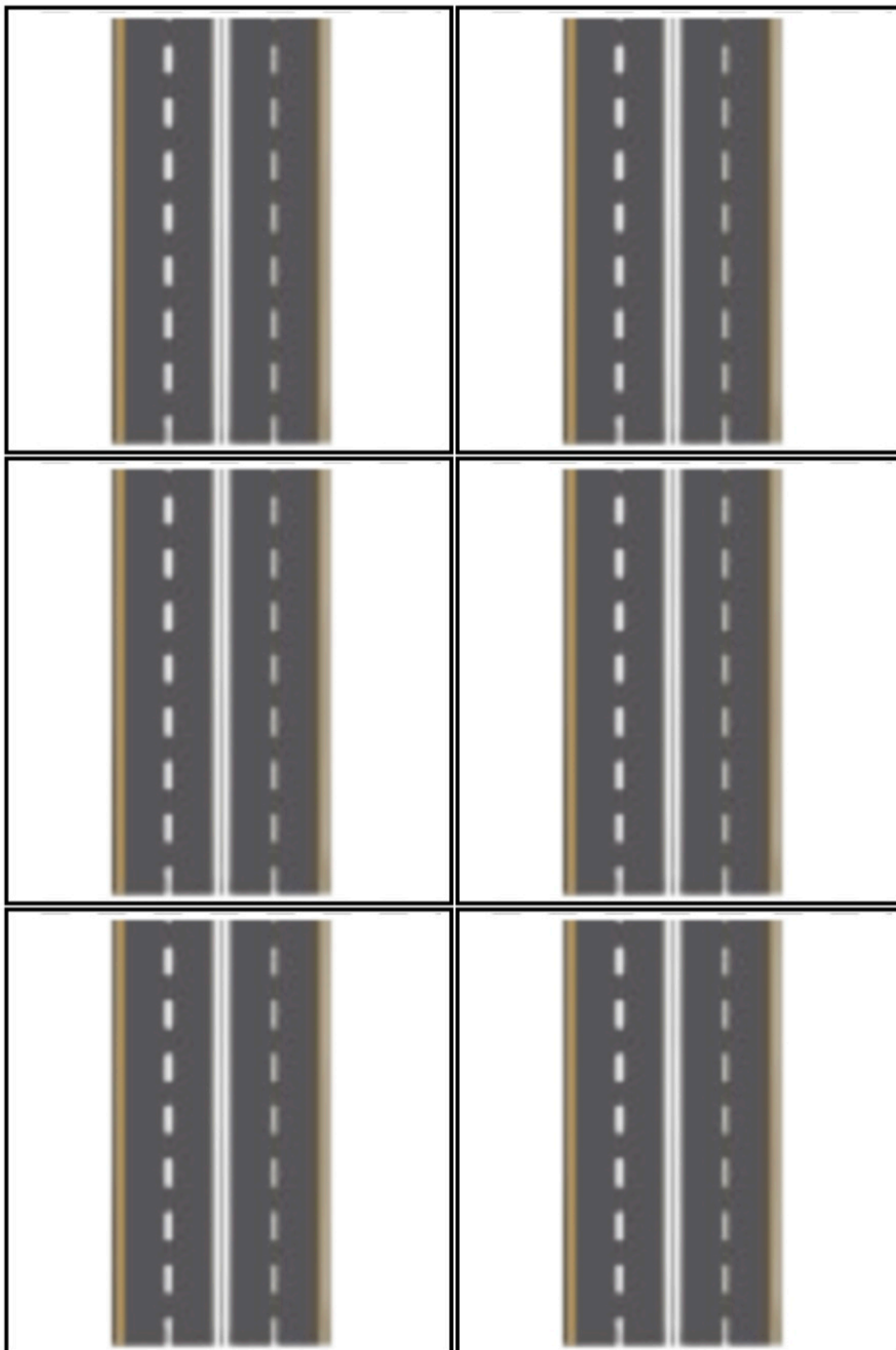


Trasy 1





Trasy 3



Trasy 4

