

## Jesienna słońca - scenariusz zajęć

### Wstęp:

Jesienne barwy, to nie tylko kolory spadających z drzew liści, dojrzałych owoców i warzyw. Czasem, to też odcienie szarości powstałe przez padający deszcz i niebo zasłonięte chmurami. Na zajęciach przeprowadzonych według zaproponowanego scenariusza dzieci zastanowią się jak dodać barw jesienną szarą aurę.



### 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:

- Potrafi dołożyć symetryczną część wzoru;
- Zapamiętuje szczegóły;
- Stara się pracować zespołowo;
- Potrafi złożyć obrazek w całość;
- Porównuje wielkości;
- Potrafi ułożyć obrazek na podstawie wzoru;
- Potrafi stworzyć, przy pomocy symboli graficznych kod;
- 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).

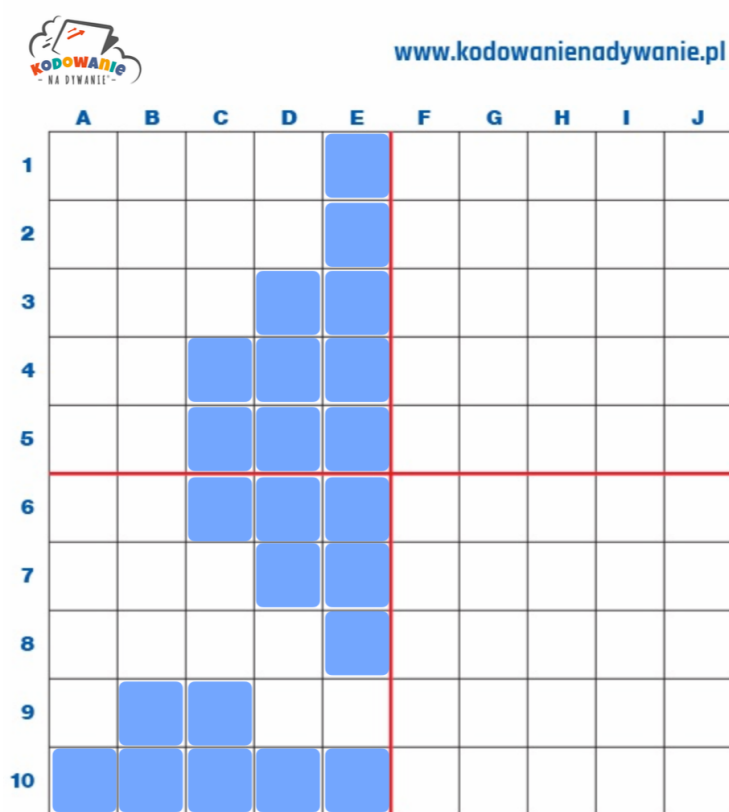
### **Przygotowanie do zajęć:**

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 na dzisiejszych zajęciach porozmawiacie o jesiennej pogodzie, jaka może być, jakie zjawiska atmosferyczne mogą wystąpić jesienią;
- Zaprosz dzieci do wykonania pierwszego zadania. Będzie nim ułożenie na macie do kodowania wzoru. Rozłóż matę, postaw obok niej niebieskie kubki lub połóż niebieskie kartki, daj dzieciom wydrukowany obrazek (załącznik „kropla - symetria”) i poproś o odwzorowanie go na macie;

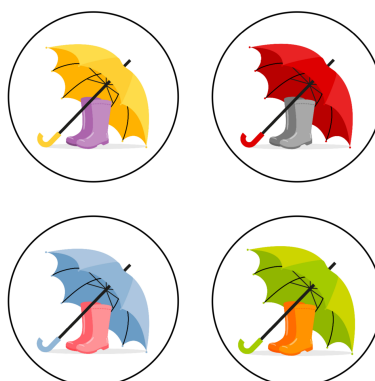


- Zapytaj przedszkolaków, czy ich zdaniem ułożony obrazek jest kompletny, czy może czegoś mu brakuje. Dołączcie symetryczną część do wzoru (jeśli stykacie się z takim zadaniem pierwszy raz, to warto wykorzystać lustro i pokazać dzieciom w jego odbiciu jak będzie wyglądał finalny obrazek);
- Pierwsze zadanie za wami. Na macie pojawiła się kropla wpadająca do kałuży;

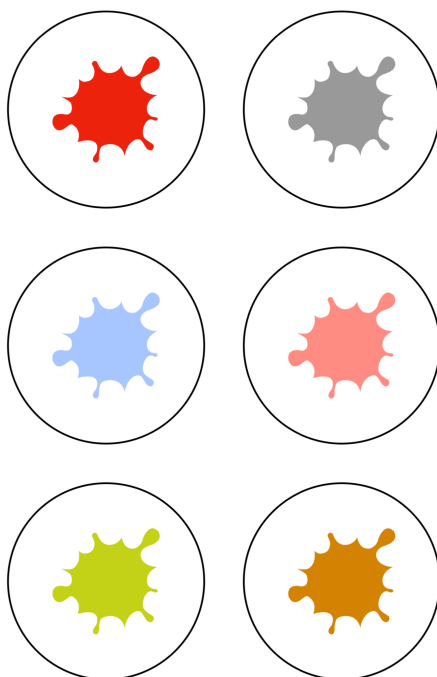
- Zaproś dzieci do zabawy ruchowej, w której będą omijać kałuże lub w nie wskakiwać. Wyłumacz na czym dokładnie będzie polegała zabawa. Na podłodze zostaną położone niebieskie kartki (w dwóch rozmiarach). To będą duże i małe kałuże. Nauczyciel włączy dowolny utwór muzyczny. Dzieci będą poruszać się w jego rytm omijając wszystkie kałuże. Kiedy muzyka przestanie grać nauczyciel powie „duża kałuża” dzieci szybko wskakują do jednej z dużych kałuż. Analogicznie dzieci wskoczą do małej kałuży, kiedy nauczyciel powie „mała kałuża”. Powtórzcie zabawę kilkakrotnie;
- Kolejną aktywność to złożenie obrazka w całość (załącznik „puzzle 1”, „puzzle 2”). Kiedy zadanie będzie wykonane porozmawiajcie o tym, co przedstawione jest na ilustracji. Czy dzieci martwią się tym, że pada deszcz, czy są do niego jakoś przygotowane;



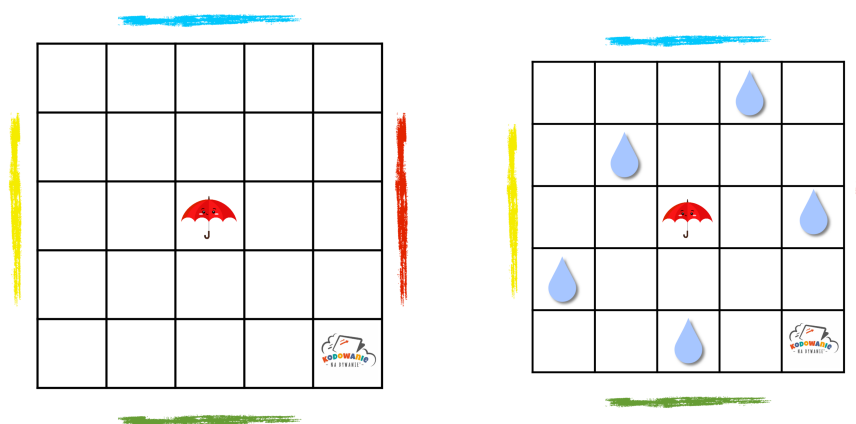
- W kolejnym zadaniu pojawią się kalosze i parasole, czyli idealni sprzymierzeńcy na deszczową pogodę. Zaprezentuj dzieciom materiał pomocniczy „kolory 1”. Poproś dzieci, żeby zapamiętały kolory parasolek i kaloszy;



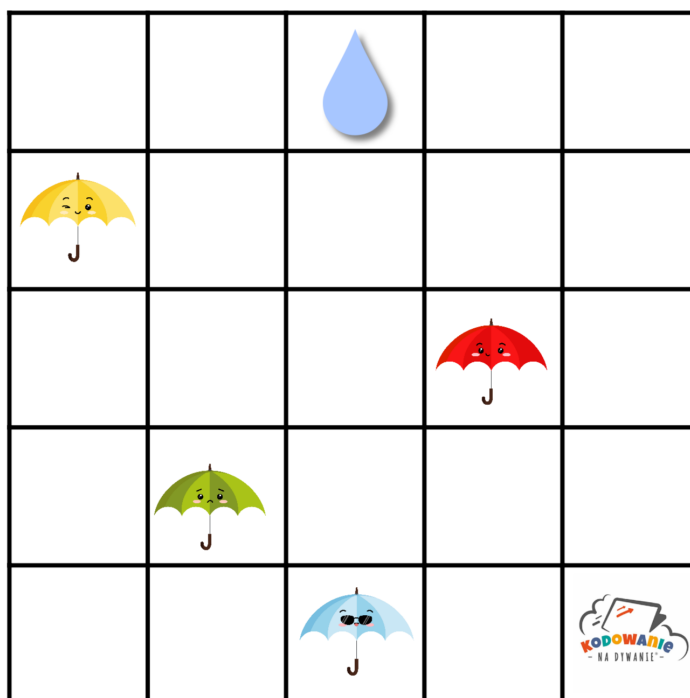
- Przekręć obrazki na drugą stronę, rozdaj dzieciom barwne plamy (załącznik „kolory 2”) i poproś o takie dobranie barw, żeby było spójne z barwami parasolek i kaloszy;



- Odwróćcie obrazki na drugą stronę i sprawdźcie, czy zadanie zostało wykonane poprawnie;
- W kolejnym zadaniu będziecie pilnować parasolki sterowanej przez nauczyciela. Nauczyciel może użyć komend: „do góry”, „do dołu”, „w prawo”, „w lewo” lub sterować kolorami umieszczonymi na bokach kratownicy (łatwiejsza wersja dla dzieci, które mają problem z kierunkami). Kiedy parasolka opuści planszę mówimy „wyszła”. W wersji rozbudowanej dojdą warunki. Na kratownicy pojawią się krople. Jeśli parasolka będzie przechodziła przez pole z kroplą dzieci mówią „pada deszcz”. Do zabawy wykorzystajcie załącznik „sterowanie parasolką”, „sterowanie parasolką z warunkami”;



- Przed wami ostatnie zadanie. Będzie nim stworzenie kodu, który poprowadzi kroplę przez wszystkie parasolki. Zadanie można wykonać na macie do kodowania (załącznik „krążki kropla kod”) lub na karcie pracy (załącznik „kropla kod”);



- Sprawdźcie poprawność ułożonego kodu. 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/6702acc1c7e4b215cbb9e78/interactive-content-jesienna-slotaby-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 „parasolka ozobot”. Zapytaj ich jaki przedmiot przypomina trasa dla robota;



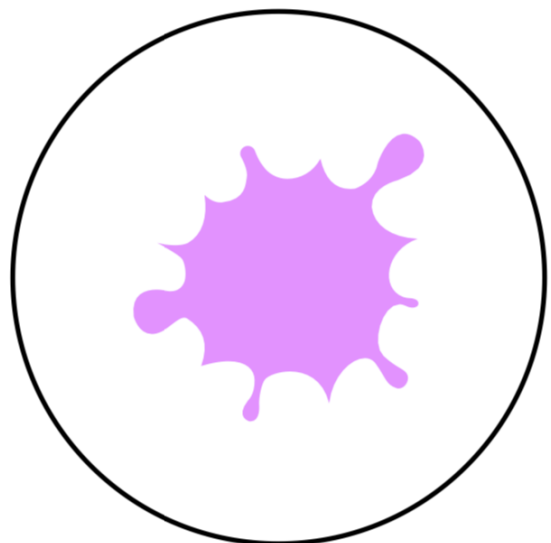
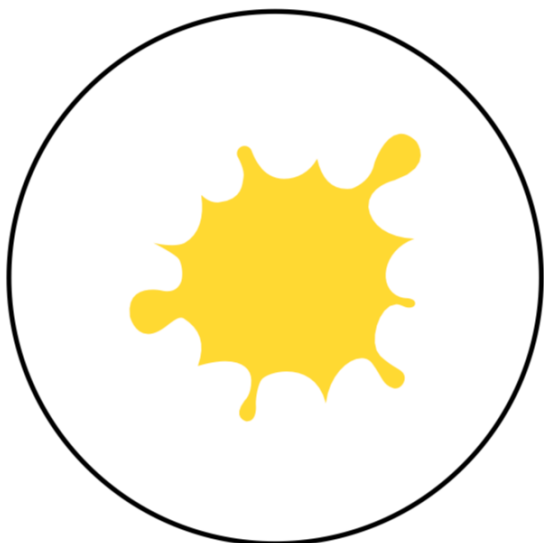
- Wyłumacz dzieciom na czym będzie polegało zadanie. Należy uzupełnić trasę kodami, w taki sposób, żeby robot w trzech miejscach „zatańczył” na deszczu. Pozostałe kody mogą zostać uzupełnione według pomysłów dzieci;
- Podziel dzieci na dwuosobowe zespoły, rozdaj im kartki z trasami i zaproś do wykonania zadania;
- Poproś zespoły o zaprezentowanie tras i jazdę próbną robotów,

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

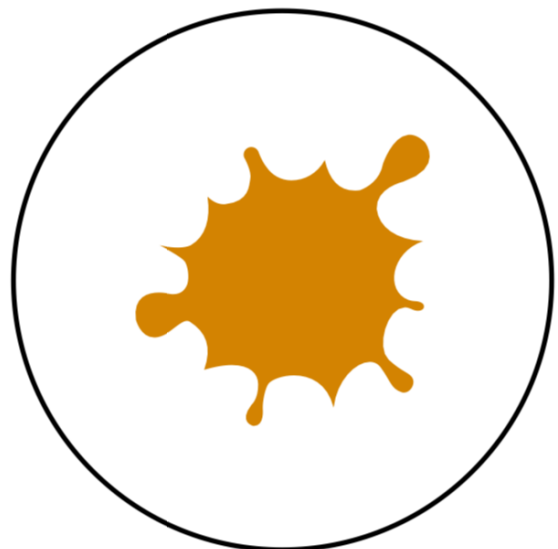
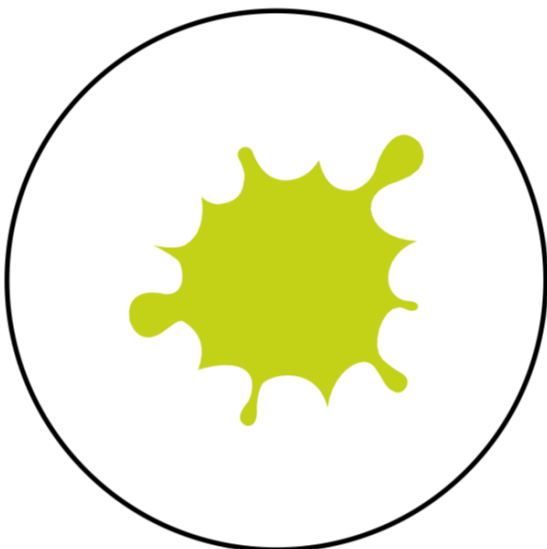
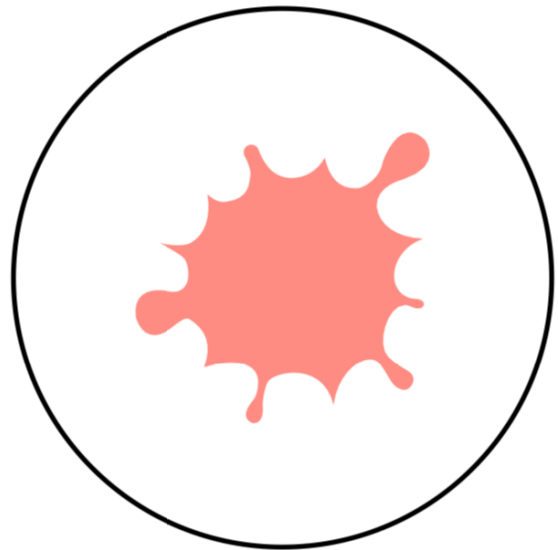
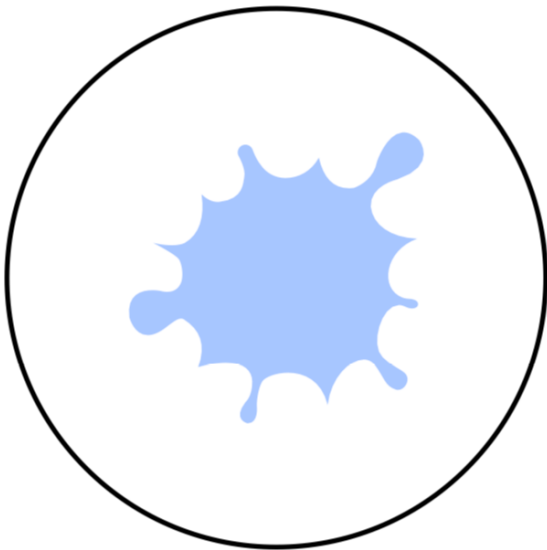
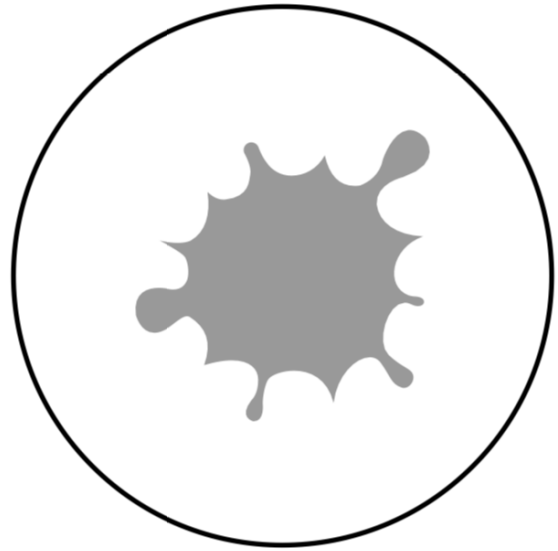
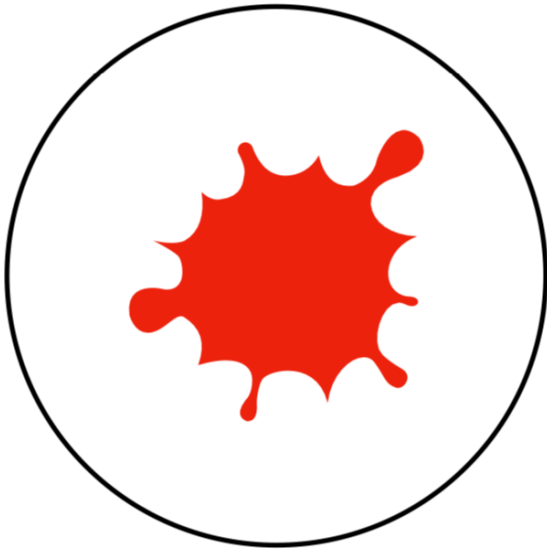
- Zaproś dzieci do wspólnego programowania robotów;
- Na macie do kodowania (na losowych polach) połóż krążki z parasolkami i kaloszami oraz krążki z barwnymi plamami;

- Wyłumacz na czym będzie polegało zadanie. Wybieracie parasolkę i kalosze, do których robot będzie chciał dojechać. Następnie programujecie robota w taki sposób, żeby dojechał do parasolki, po drodze przejeżdżając przez pola z barwnymi plamami pasującymi do koloru parasolki i kaloszy;
- Rozdaj dzieciom roboty i zaproś do wykonania zadania;
- Porozmawiajcie o tym, czy łatwo było stworzyć program, jakie ewentualne trudności spotkały dzieci podczas pracy;
- W razie potrzeby dokonajcie w kodzie modyfikacji.





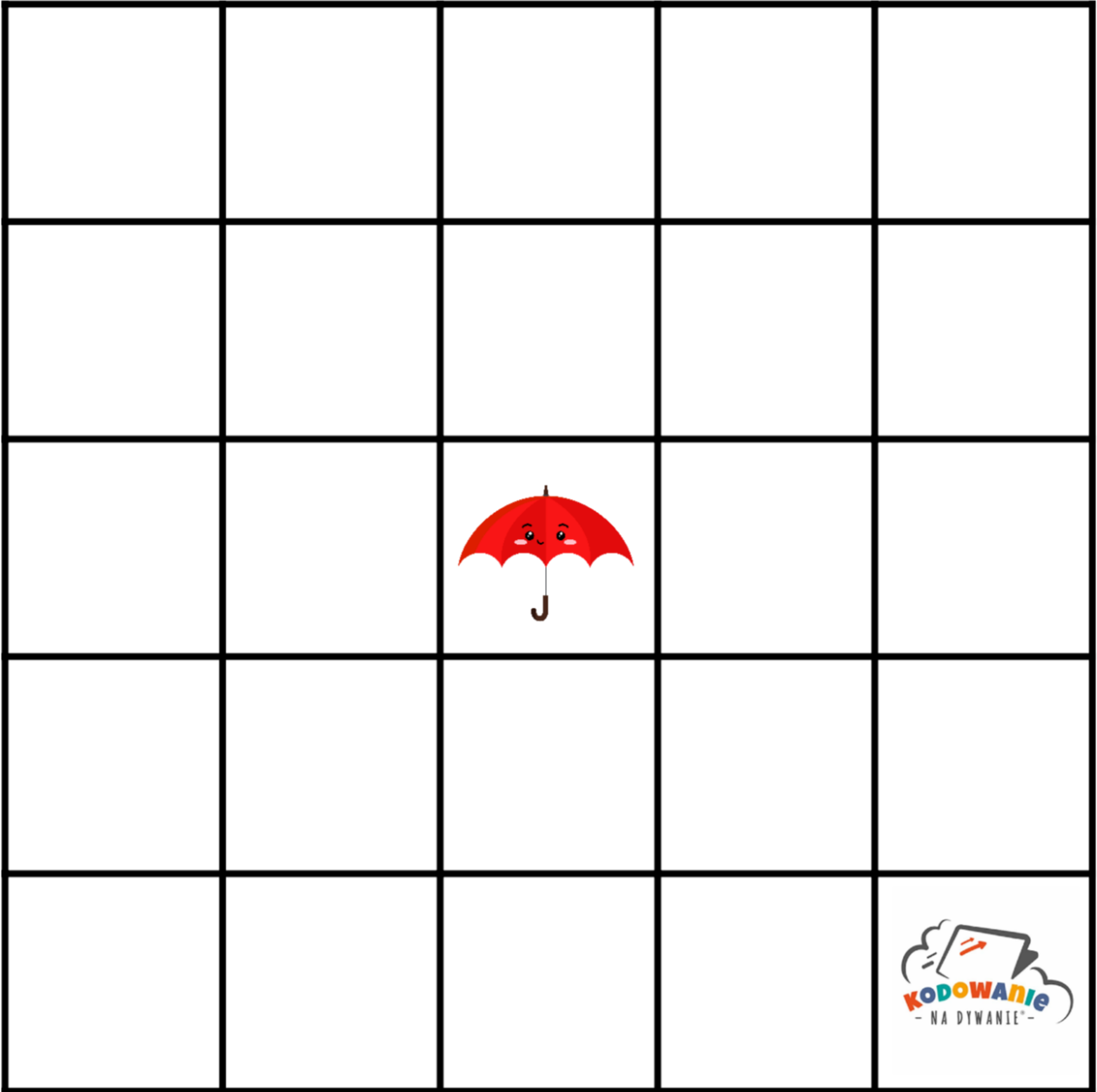
KOLORY 1












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

**KROPLA SYMETRIA**



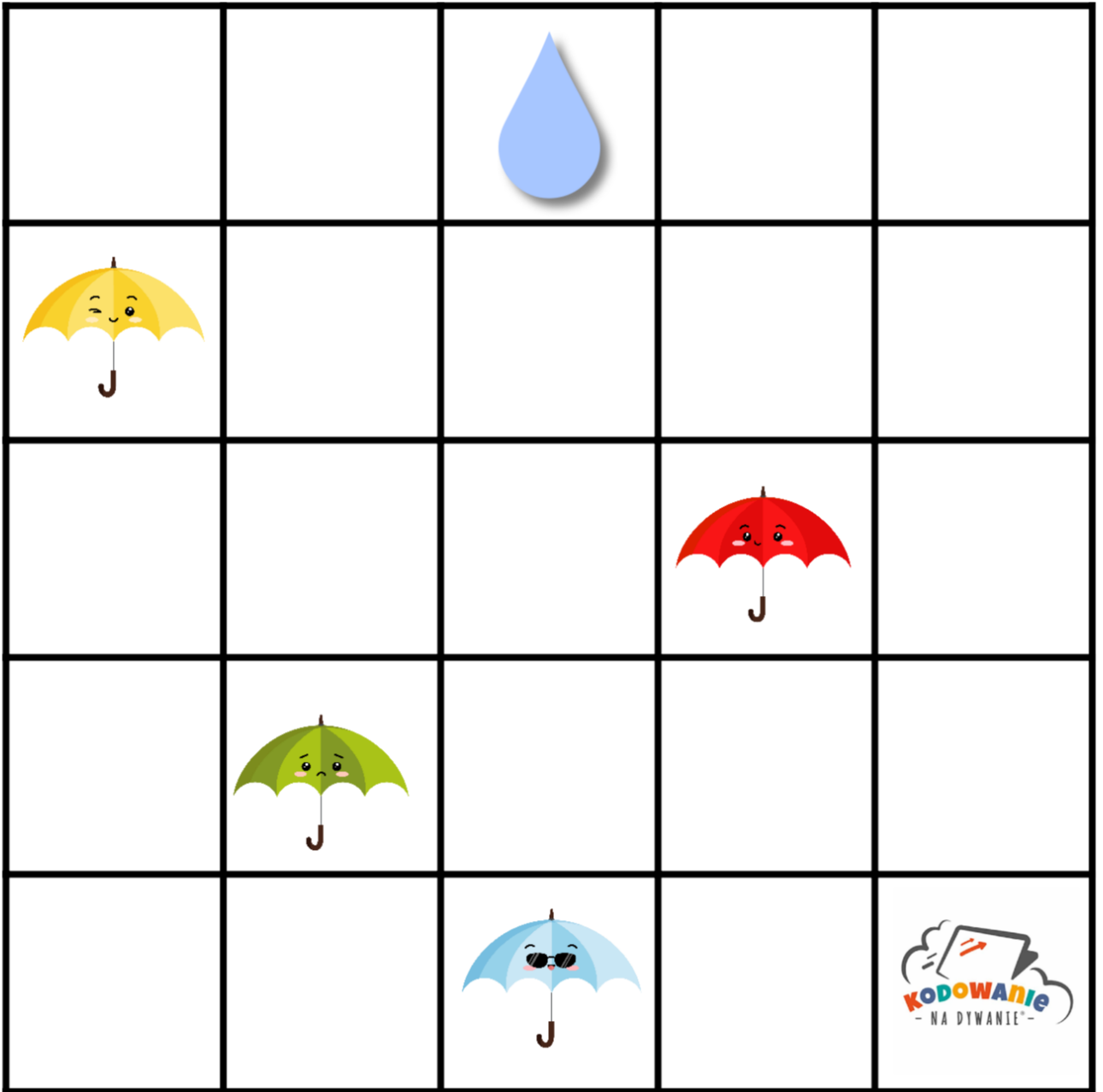
**STEROWANIE PARASOLKĄ**



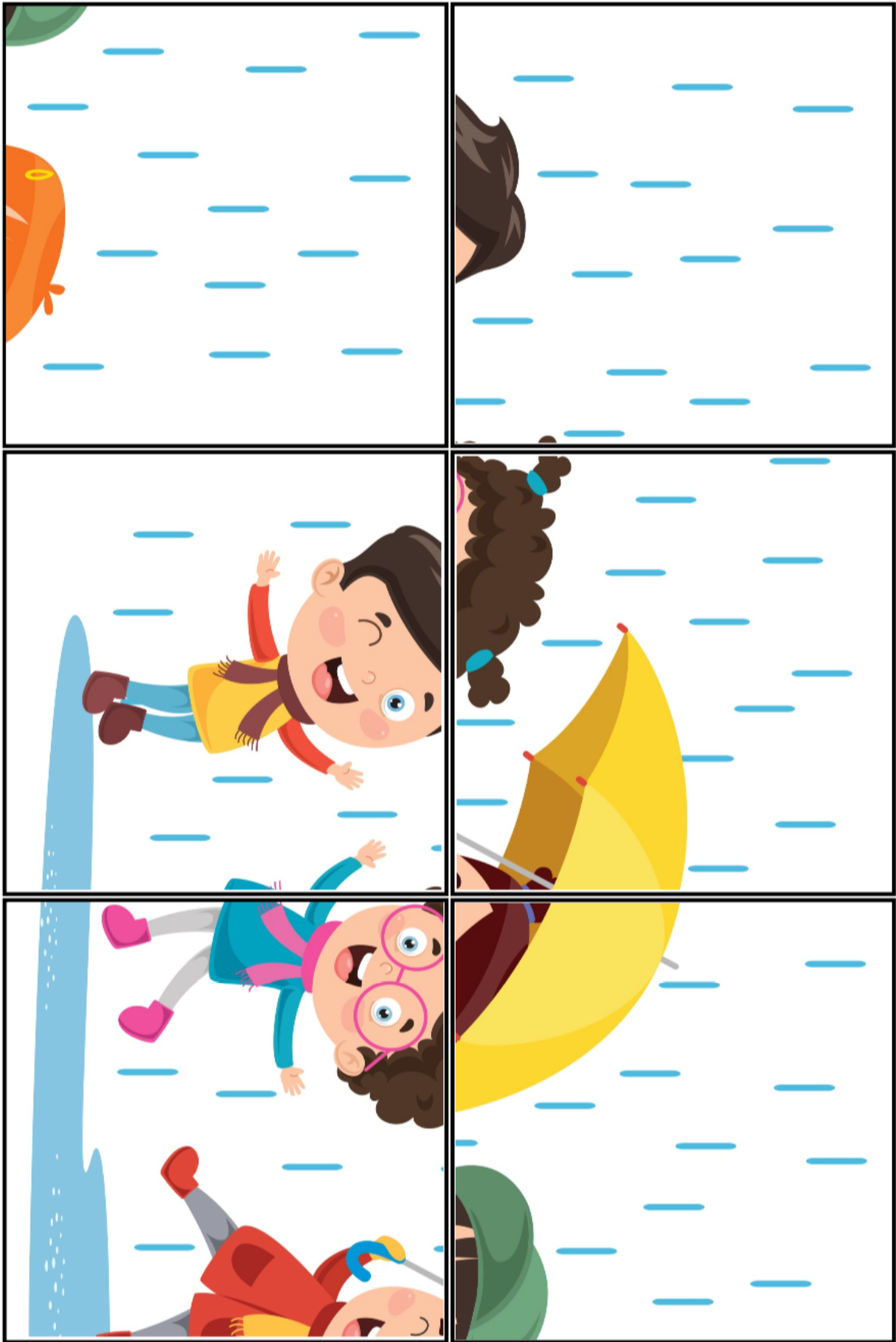
				
				
				
				
				



**STEROWANIE PARASOLKĄ Z WARUNKAMI**

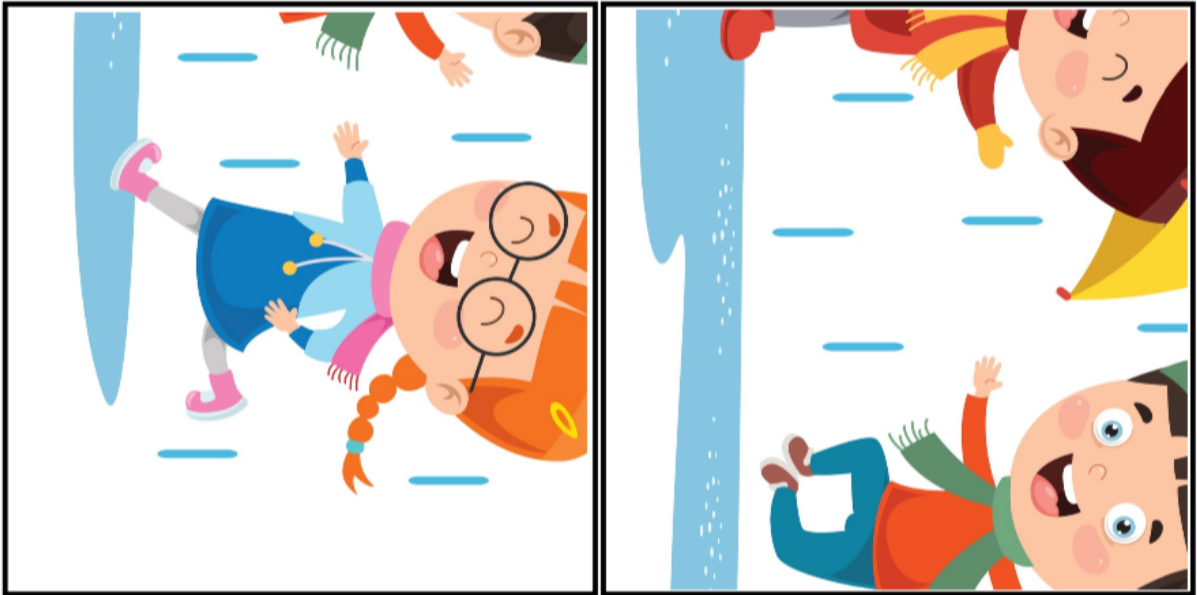


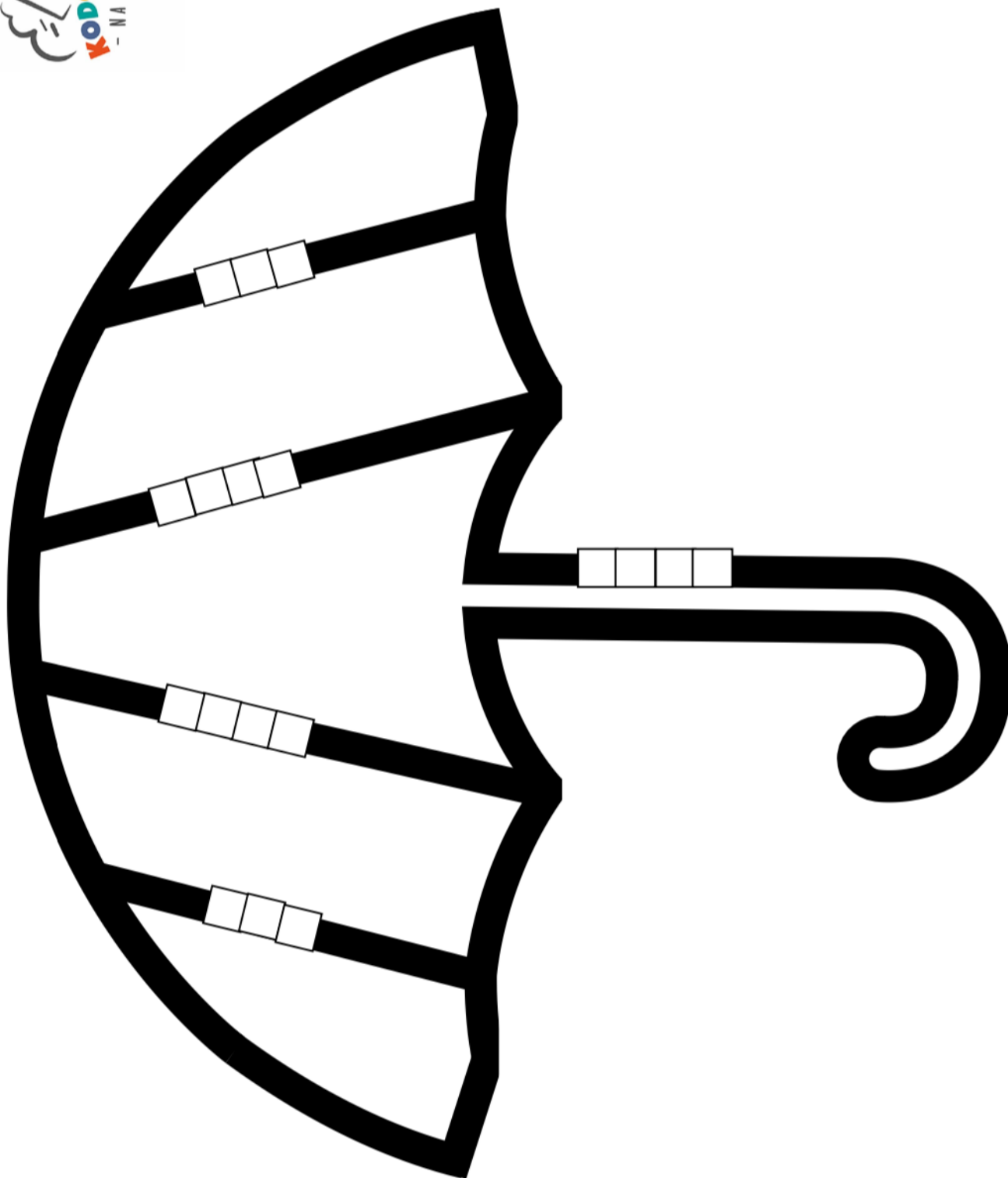




**PUZZLE 1**







**PARASOLKA OZOBOT**