



Pomocna dłoń - scenariusz zajęć

Wstęp:

Są sytuacje, w których ktoś lub my sami potrzebujemy pomocy. Szybka reakcja może uratować komuś zdrowie, a nawet życie. Na zajęciach przeprowadzonych według zaproponowanego scenariusza dzieci porozmawiają o tym, w jaki sposób można wezwać pomoc.

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.

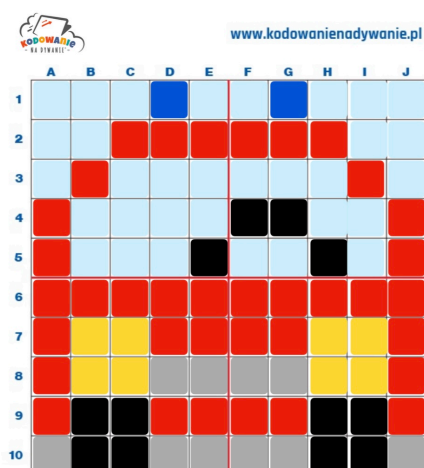
Cele operacyjne:

Dziecko:

- Zna numery alarmowe;
- Wie, jak nadać sygnał SOS alfabetem morsa;
- Stara się pracować zespołowo;
- Potrafi złożyć obrazek w całość;
- Potrafi stworzyć, przy pomocy symboli graficznych kod;
- Potrafi zakodować roboty (opcjonalnie).

Kierunki realizacji polityki oświatowej państwa:

www.kodowanienadywanie.pl



- 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 czymś bardzo ważnym, o tym jak wzywać i udzielać pomocy;
- Zaproś wychowanków do wykonania pierwszego zadania, które będzie składało się z trzech części: ułożenia na macie do kodowania wzoru, złożenia pociętej ilustracji w całość oraz odnalezienia (na podstawie kodu) ukrytej kartki, na której będzie umieszczony obrazek. Wszystkie trzy części zadania będą ze sobą powiązane i stworzą pewną całość;
- Rozłóż matę do kodowania kratownicą do góry, obok maty postaw kolorowe kubki lub połóż kolorowe karteczki, podaj uczniom kartę ze wzorem (materiał pomocniczy „Wóz strażacki wzór” i zaproś do ułożenia go na macie;



www.kodowanienadywanie.pl

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

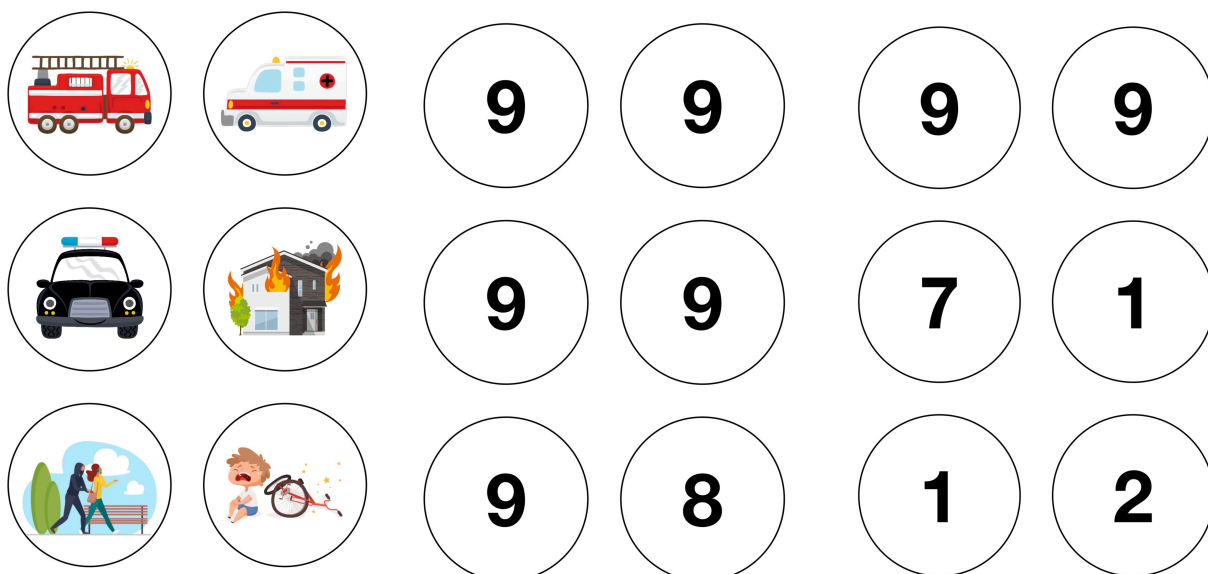
- Porozmawiajcie o tym, jaki wzór powstał na macie do kodowania, następnie przejdźcie do złożenia ilustracji w całość (materiał pomocniczy „Radiowóz puzzle”;



- Trzecia część pierwszego zadania, to odszukanie kartki ze schowaną wcześniej ilustracją (materiał pomocniczy „Karetka”). Podawaj dzieciom podpowiedzi typu: zróbcie pięć kroków do przodu, obróćcie się w prawo, szukajcie na wysokości swoich oczu itp.;

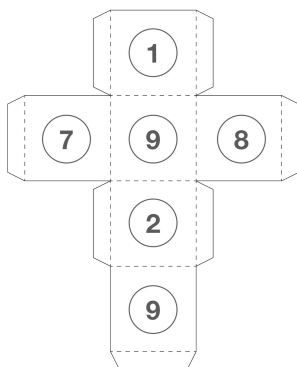
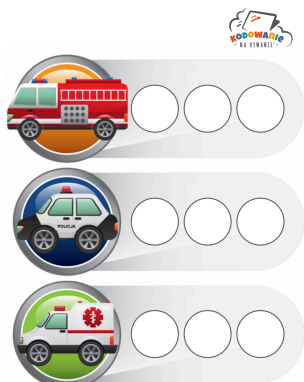


- Zapytaj dzieci, co łączy ilustracje powstałe w trakcie wykonania pierwszego zadania. Na każdej ilustracji przedstawione są pojazdy uprzywilejowane, które niosą pomoc;
- Zaprezentuj wychowankom materiał pomocniczy „Krażki pomoc”, „Numery alarmowe 1”, „Numery alarmowe 2”. Rozłóżcie je na macie do kodowania tworząc ciąg składający się z danego pojazdu uprzywilejowanego, sytuacji, w której przyjazd wybranego pojazdu byłby potrzebny, oraz numery, pod którym możemy uzyskać pomoc od służb, do których należy wybrany pojazd;
- Powiedz przedszkolakom, że jest jeszcze jeden numer ratunkowy, numer uniwersalny, na który można dzwonić niezależnie, czy potrzebujemy pomocy medycznej, czy jesteśmy świadkami wypadku, pożaru lub innej niebezpiecznej sytuacji. Tym numerem jest 112. Ułóżcie go z krążków;







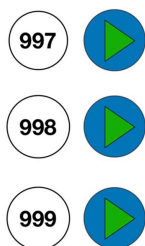
- Porozmawiaj z dziećmi o tym, jak ważne w niebezpiecznej sytuacji jest szybkie dotarcie na miejsce służb ratunkowych, dlatego pod żadnym pozorem nie można dla żartu dzwonić pod numery alarmowe. Wysłana niepotrzebnie przez dyspozytora np.: karetka może być potrzebna w innym miejscu, w którym faktycznie od przyjazdu zespołu ratunkowego może zależeć czyjeś życie. W sytuacji, w której musimy wezwać pomoc, a nie ma w pobliżu nikogo dorosłego postarajmy się zachować spokój, odpowiadajmy na pytania dyspozytora i postępujmy zgodnie z jego wskazówkami;
- Dotarcie na czas służb ratunkowych jest bardzo ważne. Czasem zdarza się, że dojazd karetki, czy radiowozu jest utrudniony przez samochody, które stoją w korku. W tej sytuacji kierowcy powinni wykonać tzw. „Korytarz życia”. Wytlumacz przedszkolakom co taki korytarz oznacza (na jezdni z dwoma pasami ruchu w jednym kierunku kierowca poruszający się lewym pasem ruchu powinien zjechać jak najbliżej lewej krawędzi pasa ruchu, a kierowca poruszający się prawym pasem ruchu powinien zjechać jak najbliżej prawej krawędzi pasa ruchu). Zaproś dzieci do zabawy, w której wcielicie się w pojazdy poruszające się po drodze ekspresowej, które utworzą „korytarz życia”;
- W celu utrwalenia wszystkich numerów alarmowych zaproś wychowanków do zagrania w mini grę. Każdy zespół otrzyma planszę (materiał pomocniczy „Numery alarmowe gra”). Na środku połóżcie małe krążki z cyframi (materiał pomocniczy „Numery alarmowe gra 2” i kostkę (materiał pomocniczy „Numery alarmowe kostka”). Wytlumacz na czym będą polegały zasady gry. Na początku zespoły muszą uzupełnić planszę cyframi w taki sposób, żeby zapisać numery alarmowe obok

odpowiadających im służbom ratunkowym. Po uzupełnieniu planszy na jej dole zespół ułoży uniwersalny numer alarmowy. W danej kolejce możemy ułożyć taką cyfrę, która wypadnie na kostce. Jeśli wypadnie cyfra, która nie jest już potrzebna, to zespół traci kolejkę;



- Przed wami przedostatnie zadanie. Będzie nim stworzenie kodów, które pomogą połączyć numery alarmowe z właściwymi pojazdami. Do wykonania zadania wykorzystajcie matę do kodowania lub kartę pracy „Numery alarmowe kod”;

		999		
				998
				
				
		997		



- Sprawdźcie poprawność ułożonych kodów. W razie potrzeby dokonajcie poprawek;

- Podziękuj przedszkolakom za zaangażowanie na zajęciach.

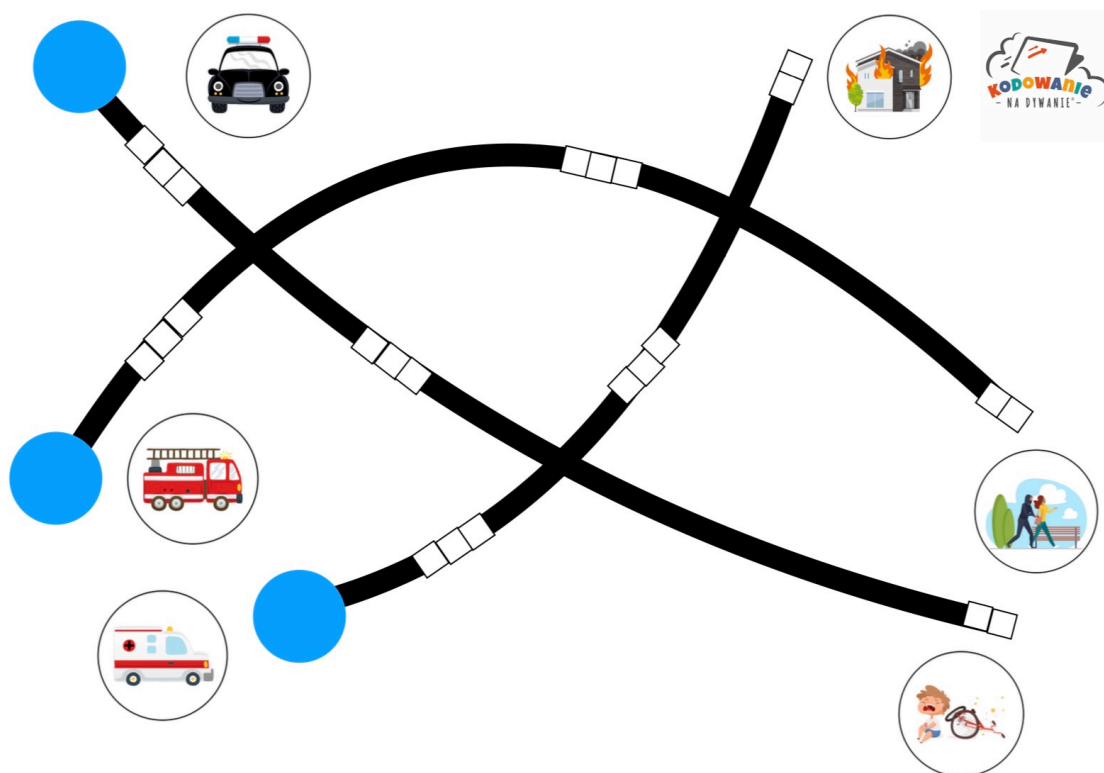
Wersja interaktywna - genially

- 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/670c334a8ce3761068870e41/interactive-content-pomocna-dlonby-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 „Pomoc Ozobot”. Omówcie co się na niej znajduje;



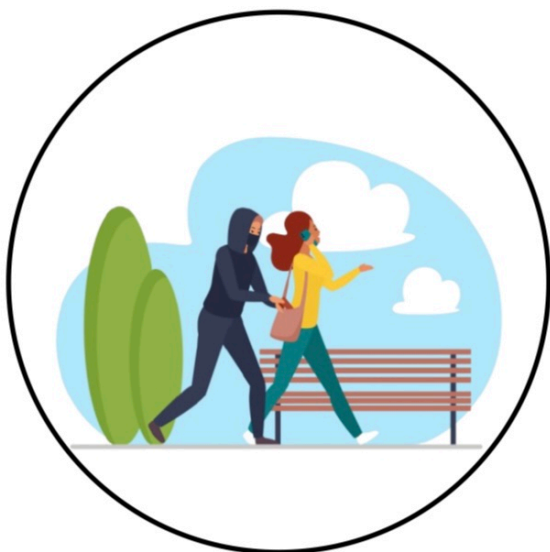
- Wyłumacz dzieciom na czym będzie polegało zadanie. Należy w taki sposób uzupełnić trasę kodami, żeby każdy z pojazdów dotarł do sytuacji, w której potrzebna jest jego pomoc. Na końcu tras umieśćcie kody „wygrana koniec gry”;
- Podziel dzieci na dwuosobowe zespoły, rozdaj im kartki z trasami i zaproś do wykonania zadania;
- Poproś zespoły o zaprezentowanie tras i jazdę próbną robotów,

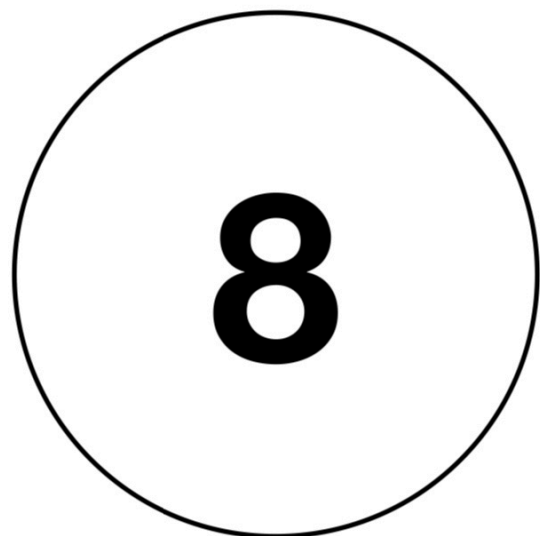
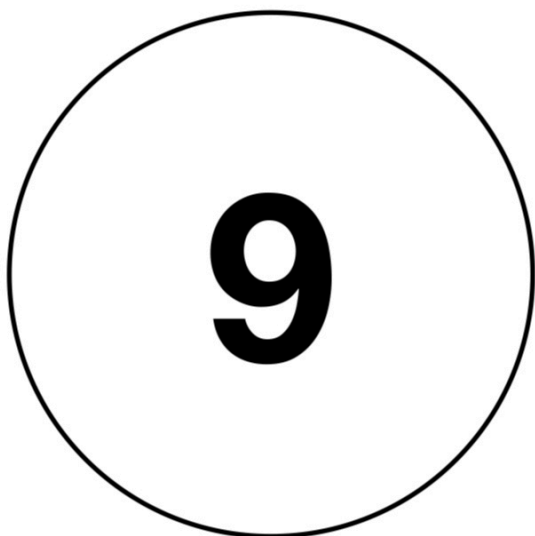
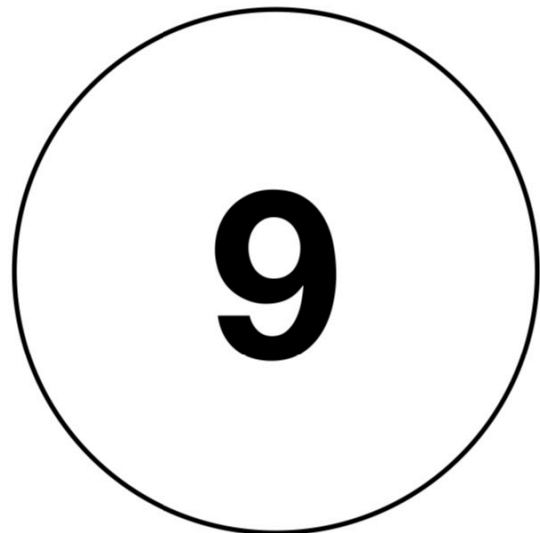
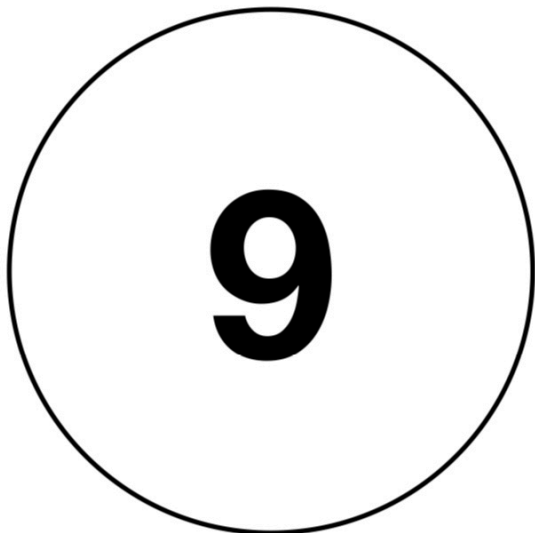
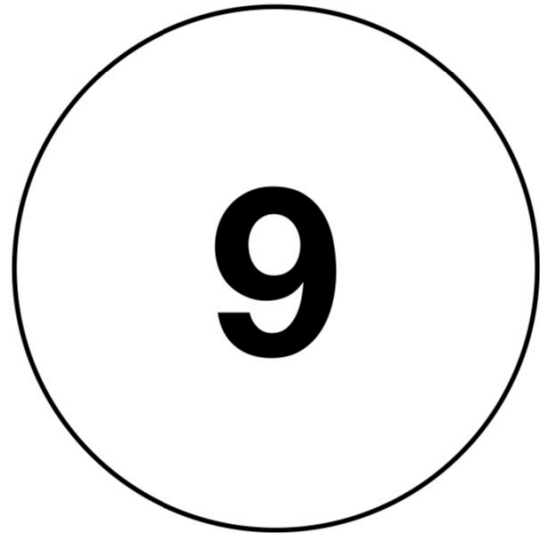
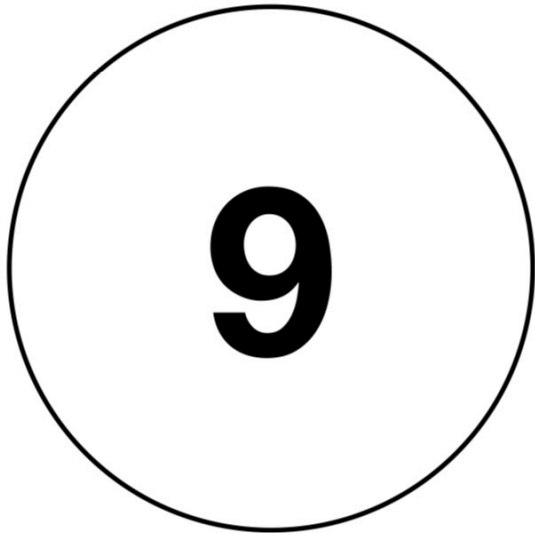
Roboty typu „podłogowego” (wykorzystywane z matą do kodowania)

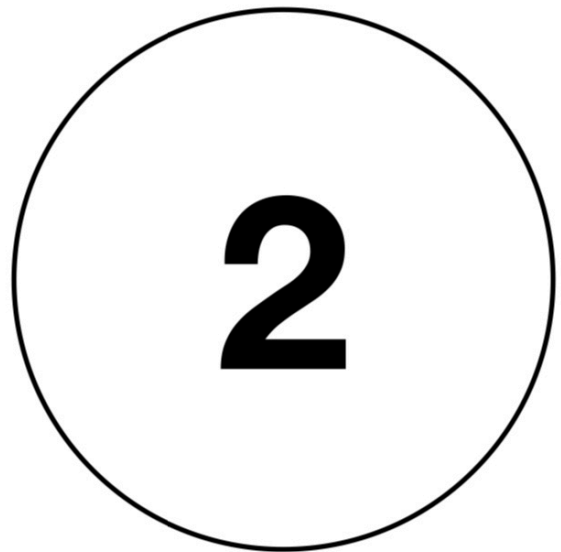
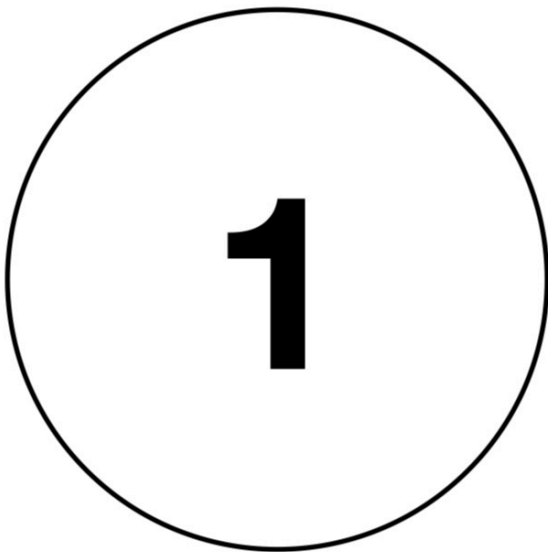
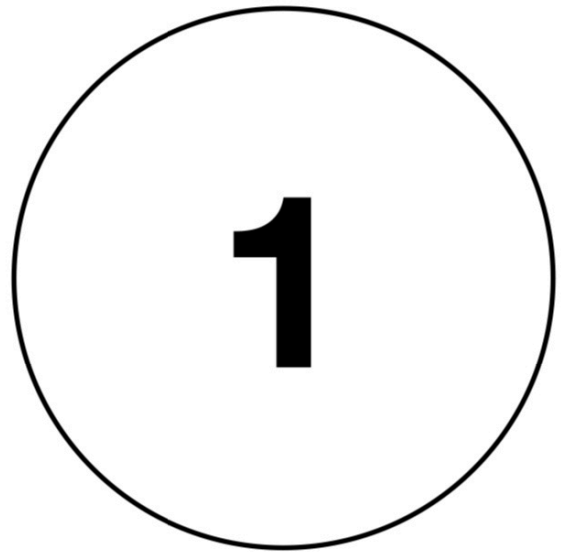
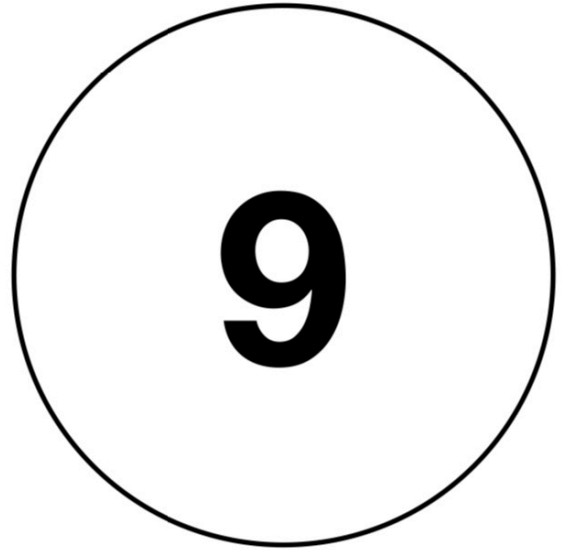
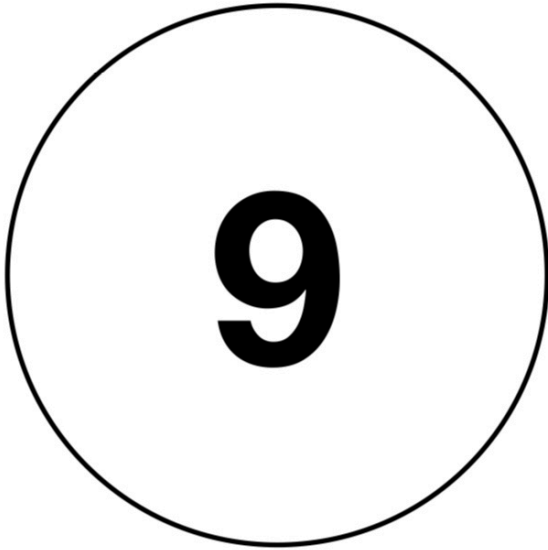
- Zaproś dzieci do wspólnego programowania robotów;
- Na macie połóż krążki z pojazdami uprzywilejowanymi, niebezpiecznymi sytuacjami i kartkę z numerem 112. Poproś dzieci żeby zaprogramowały robota w taki sposób, żeby podjechał do wybranego pojazdu, a następnie do odpowiadającej mu niebezpiecznej sytuacji i finalnie dojechał do numeru 112. Zadanie powtórzcie jeszcze dwa razy, wybierając inne pojazdy;
- Porozmawiajcie o tym, czy łatwo było stworzyć program, jakie ewentualne trudności spotkały dzieci podczas pracy;
- W razie potrzeby dokonajcie w kodzie modyfikacji.

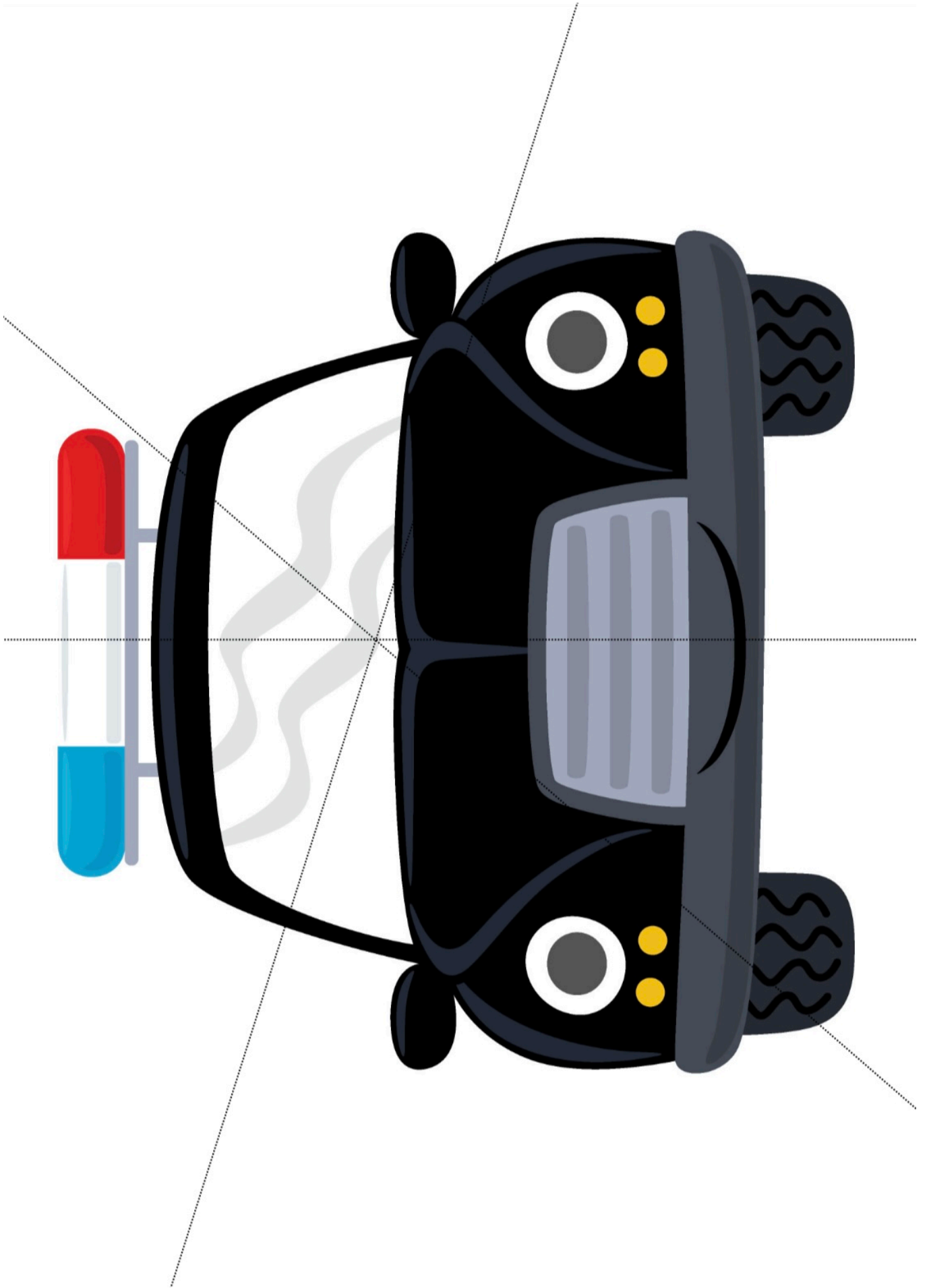
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Dark Blue	Light Blue	Light Blue	Dark Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue
2	Light Blue	Light Blue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Light Blue	Light Blue
3	Light Blue	Red	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Red	Light Blue
4	Red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

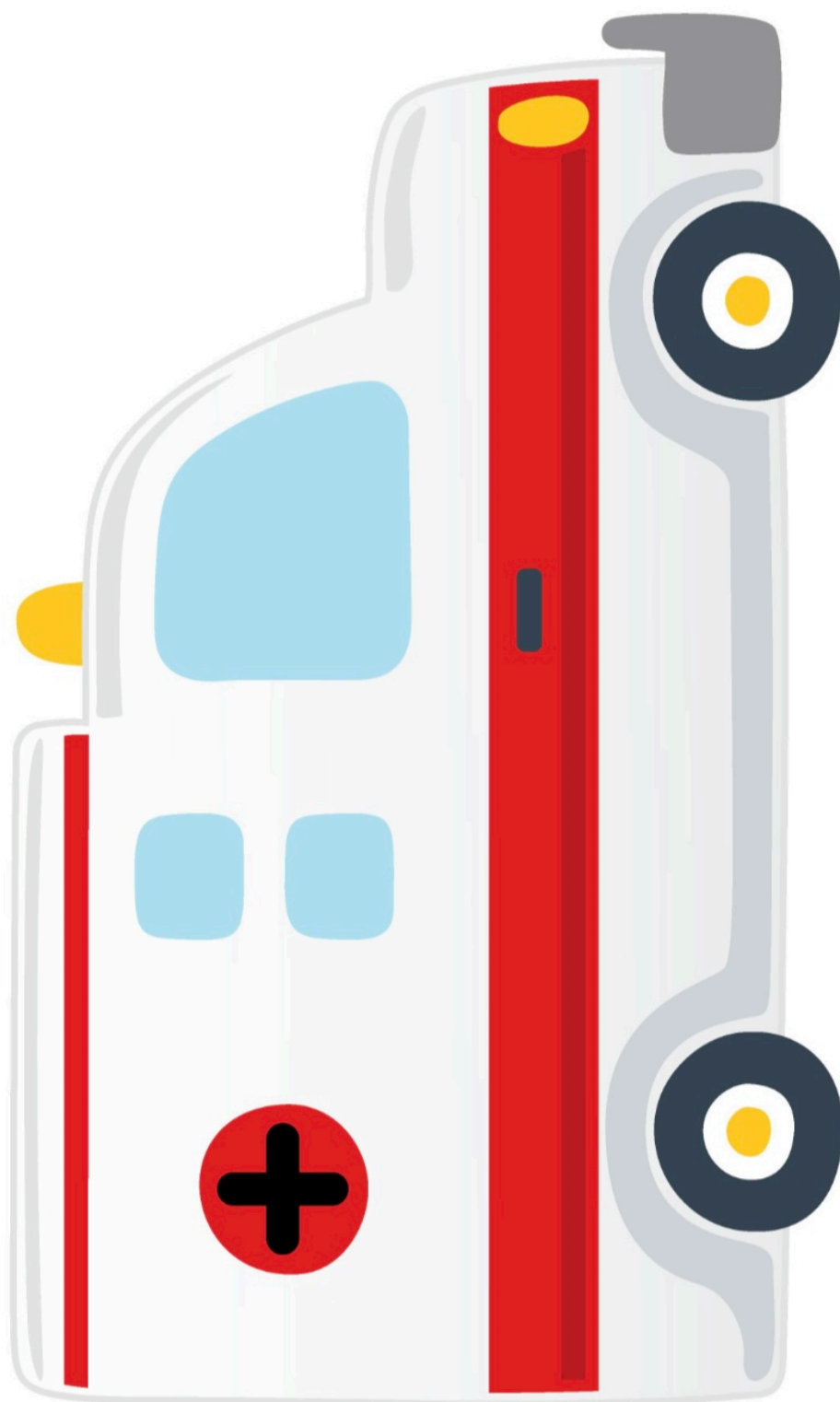
WÓZ STRAŻACKI WZÓR













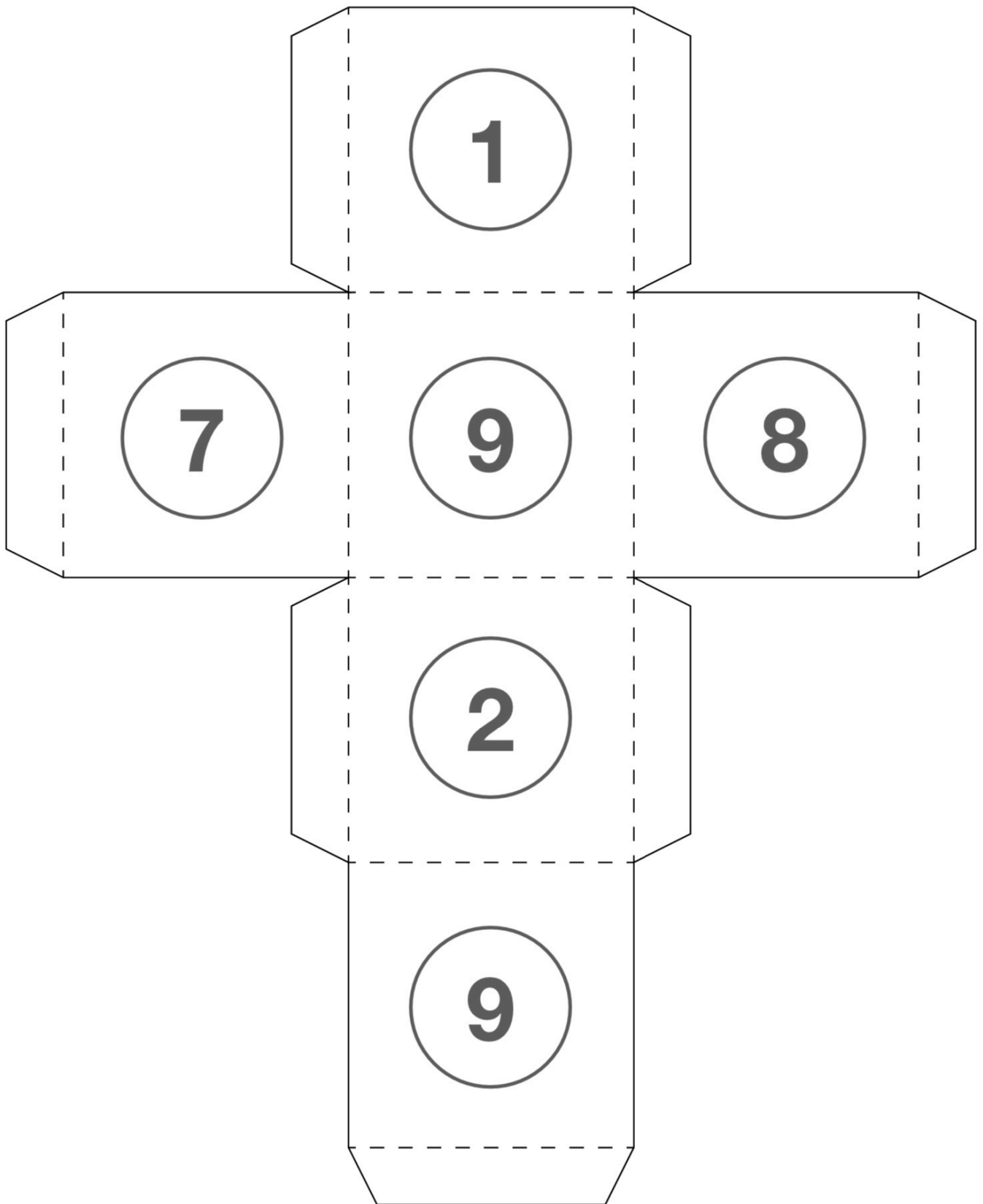
Three empty circles for writing the fire alarm number.

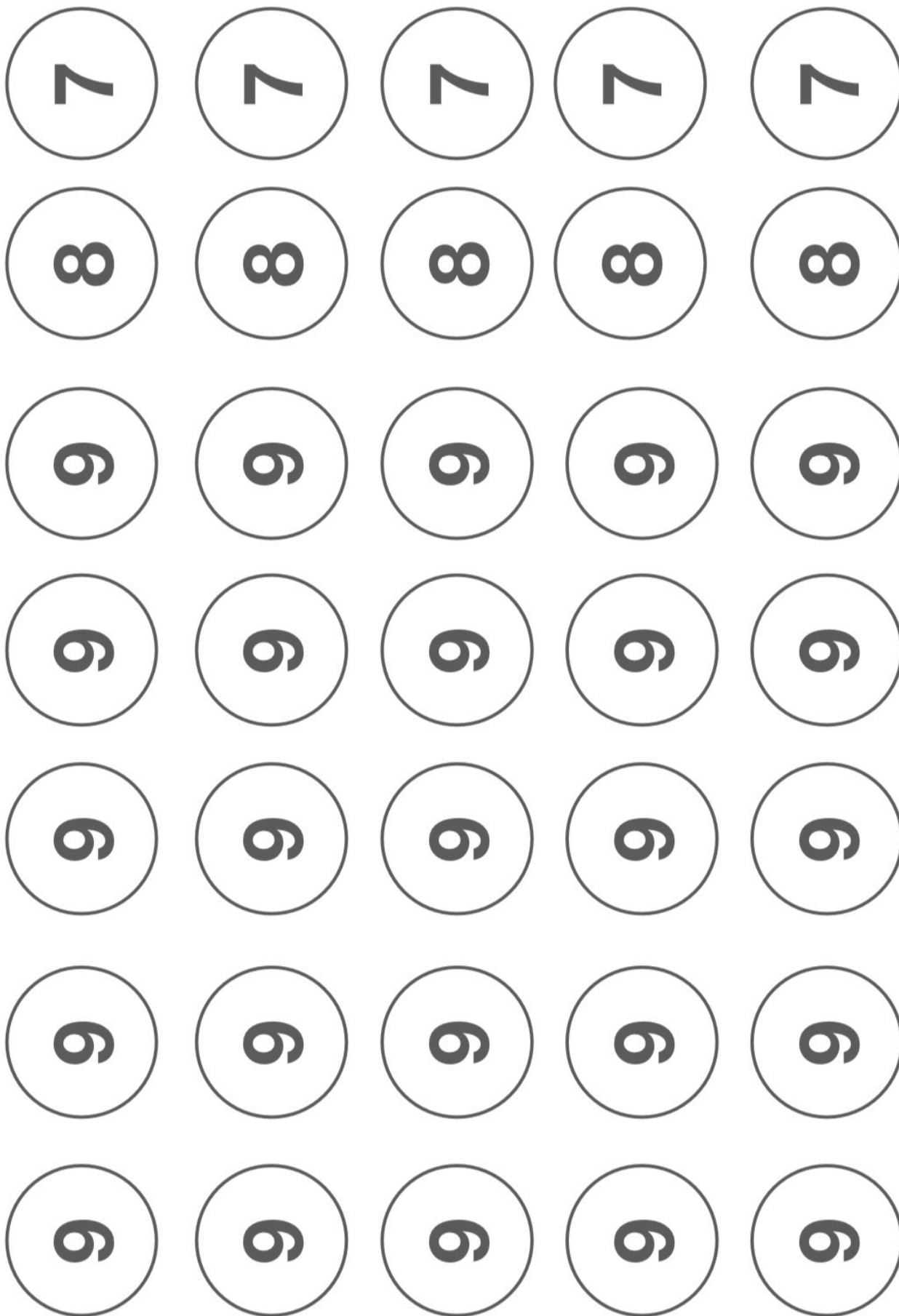


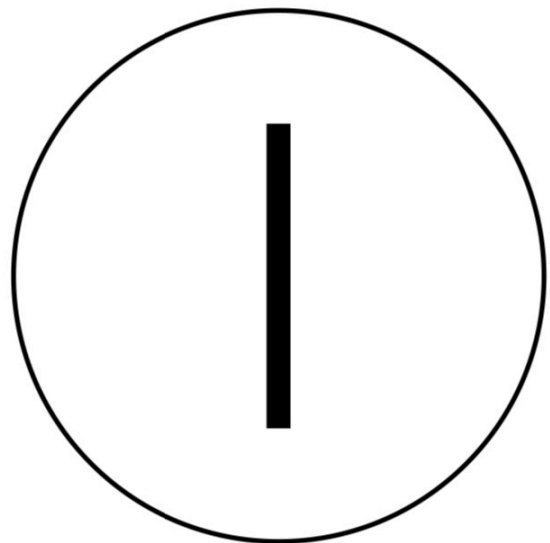
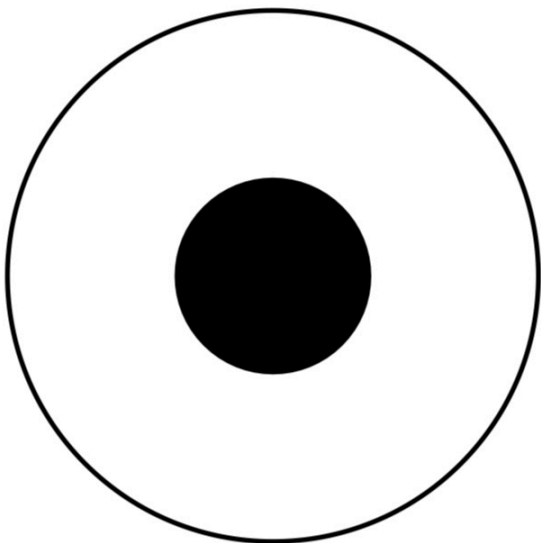
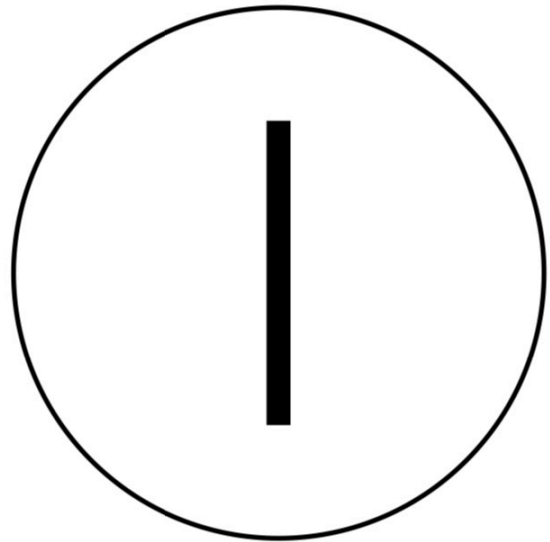
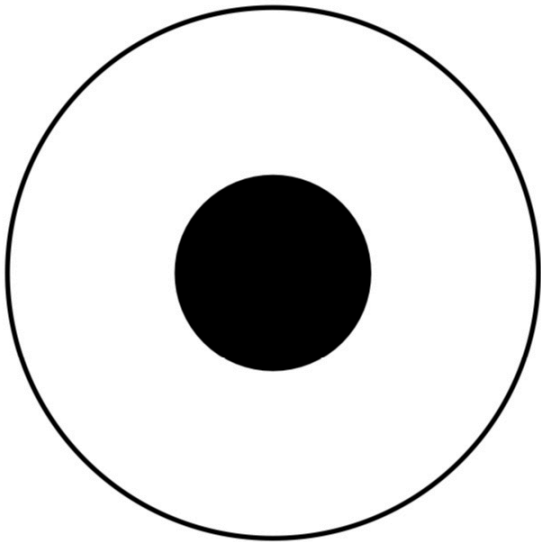
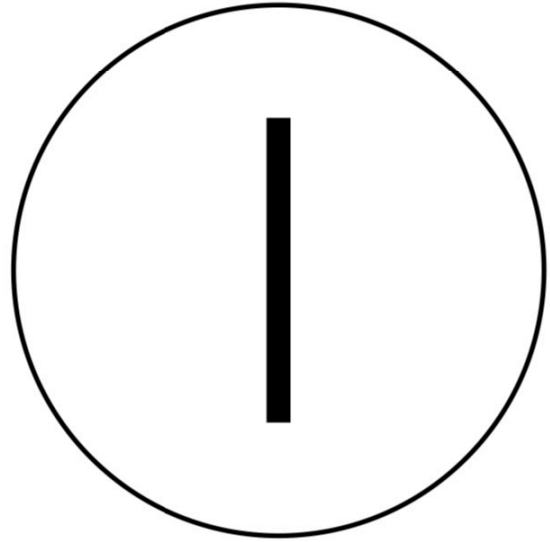
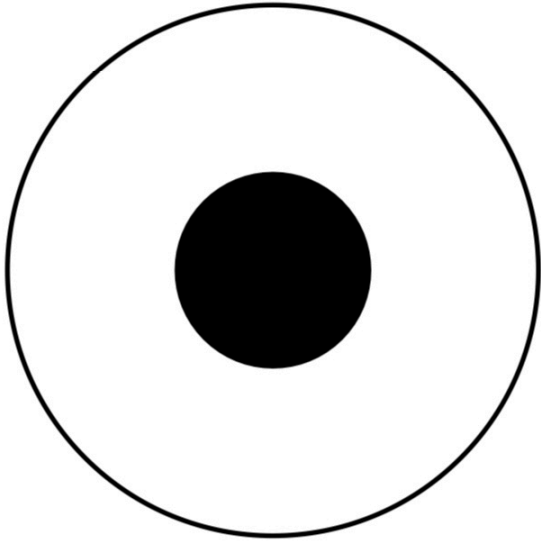
Three empty circles for writing the police alarm number.

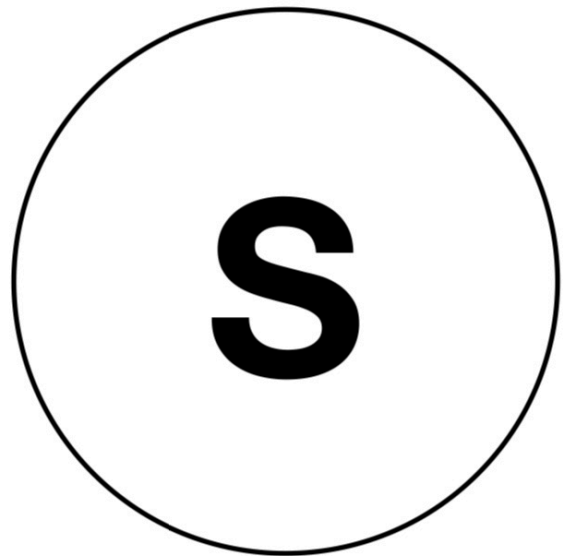
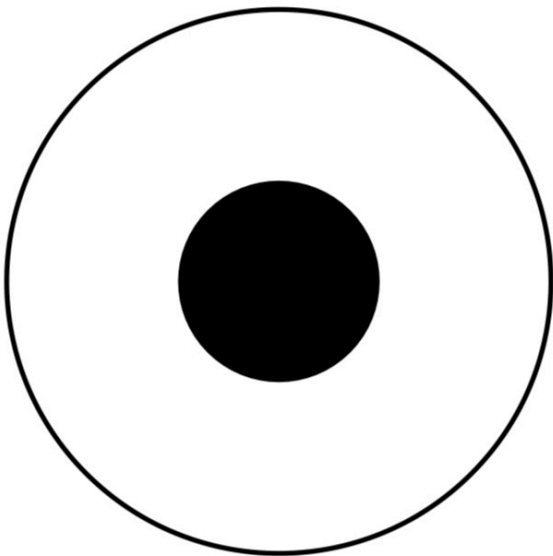
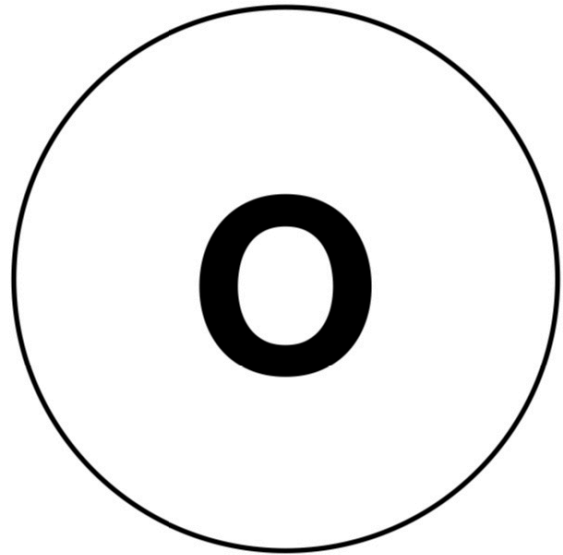
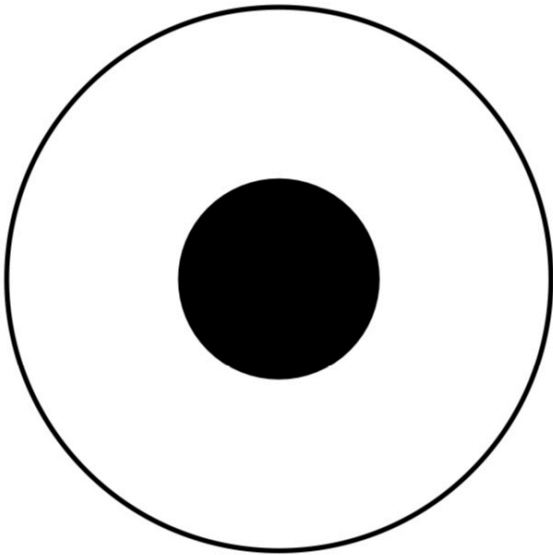
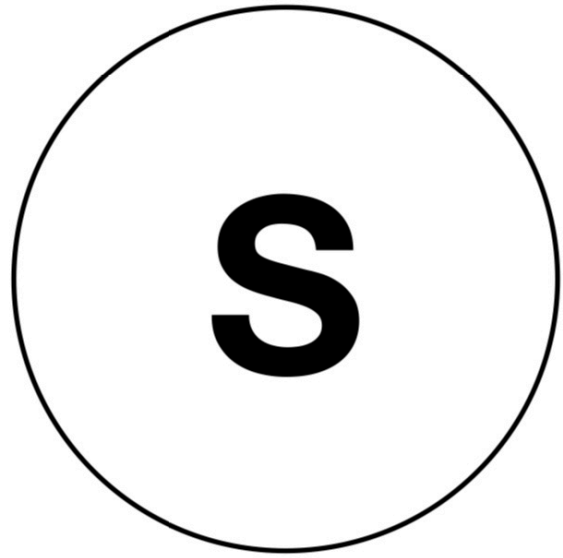
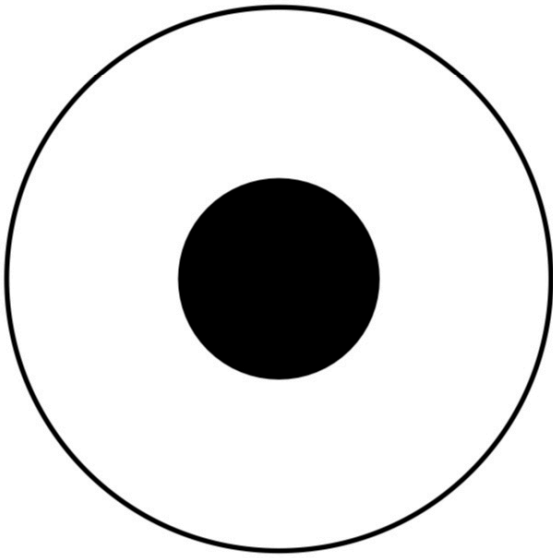






Three empty circles for writing the ambulance alarm number.

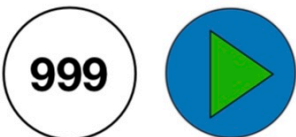
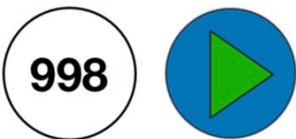








		999		
				998
				
				
		997		



NUMERY ALARMOWE KOD



POMOC KOD