

Marzec czarodziej - scenariusz zajęć

Wstęp:

Kim jest marzec czarodziej? Co oznacza przysłowie „W marcu jak w garncu”? Którym z kolei w roku miesiącem jest marzec i do której pory roku należy?

Odpowiedzi na powyższe pytania poszukają dzieci na zajęciach przeprowadzonych według zaproponowanego scenariusza. Wykonując kolejne zadania nie tylko poszerzą swoją wiedzę o miesiącach, ale poćwiczą też logiczne myślenie i umiejętność pracy zespołowej.

Autor:

Anna Świć

Wiek:

3 - 6 lat



Czas trwania:

około 30 - 40 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:

- Rozumie znaczenie przysłowia „W marcu jak w garncu”;
- Układa obrazki na podstawie podanego wzoru;
- Dostrzega szczegóły, którymi różnią się obrazki;
- Stara się pracować zespołowo;
- Stara się koncentrować na wykonywanym zadaniu;
- Bierze udział w zabawach muzyczno rytmicznych;
- Podchodzi kreatywnie do stawianych wyzwań, poszukuje różnych rozwiązań;

- Potrafi stworzyć kod offline;
- 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.2, III.7, III.8, III.9, IV.5, IV.7

Metody:

- Poszukujące,
- Podające,
- Praktycznego działania

Formy:

- Grupowe,
- Zespołowe,
- Indywidualne

Środki dydaktyczne:

Mata do kodowania „Kodowanie na dywanie”, kolorowe kubki, kalendarz, klocki, instrumenty perkusyjne, materiał pomocniczy dostępny na końcu scenariusza, roboty edukacyjne (opcjonalnie).

Przygotowanie do zajęć:

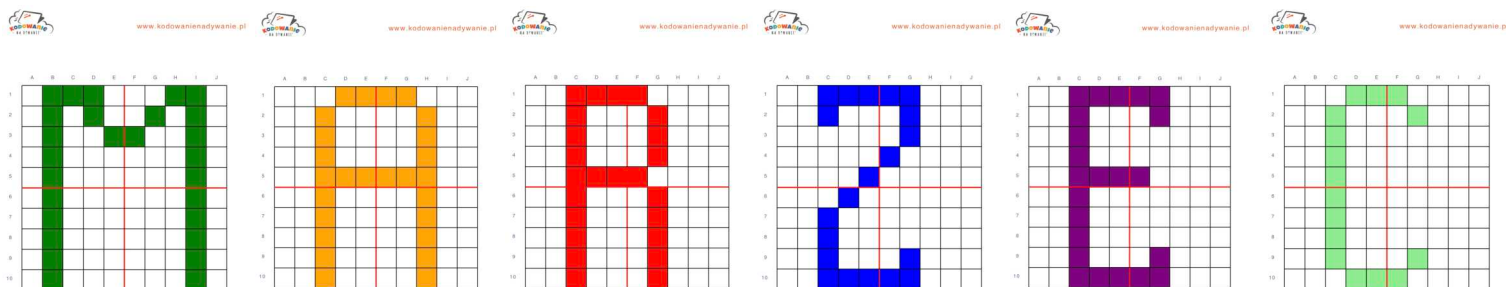
Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały. Z przygotowanego scenariusza wybierz te propozycje, które będą najbardziej odpowiednie dla dzieci, z którymi pracujesz. W

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 wykonacie kilka różnych zadań;
- Zaproś dzieci do pierwszego z nich. Będzie nim ułożenie na macie z kolorowych kubków, na podstawie wzoru kilku obrazków (zadanie możecie też zrobić wykorzystując kartki z narysowanymi pustymi matami lub klocki Korbo). Rozłóż matę kratownicą do góry, podaj dzieciom karty ze wzorami oraz kubki i zaproś do pracy;



- Zapytaj dzieci jakie obrazki pojawiły się na macie do kodowania. Spróbujcie odczytać poszczególne litery. Powiedz dzieciom, że połączone ze sobą stworzą wyraz „marzec”. Zapytaj dzieci, czy wiedzą, co to jest marzec. Pokaż dzieciom kalendarz, odszukajcie omawiany miesiąc;
- Odtwórz dzieciom piosenkę „**Marzec czarodziej**”;

<https://youtu.be/YooD0x8941E?si=aSNLEMFTogR4B4MQ>

Omówcie tekst piosenki

Chodzi marzec czarodziej

Po chmurach po lodzie

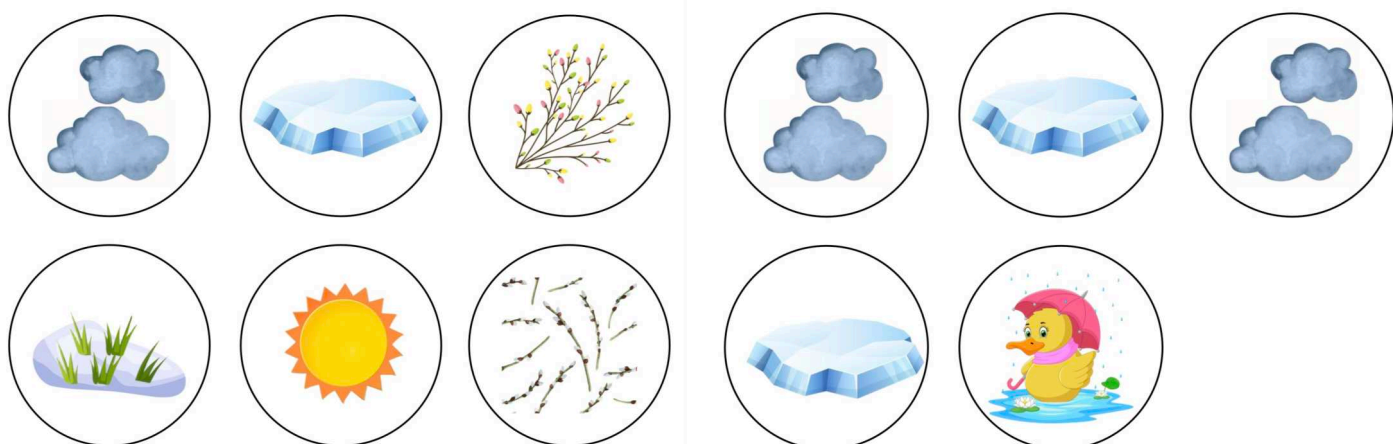
Aż tu nagle hokus pokus

I już pączki na patyku
I już trawka na śnieżniku
Och ten marzec czarodziej

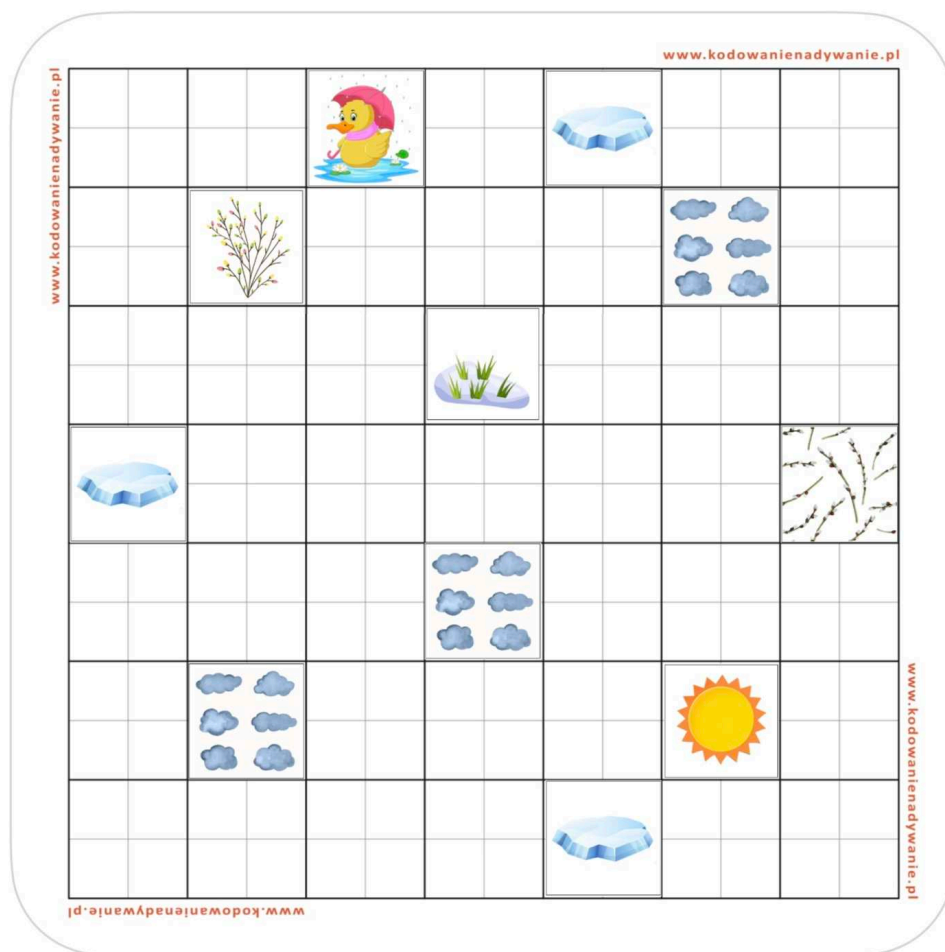
Chodzi marzec czarodziej
Po chmurach po lodzie
Aż tu nagle hokus pokus
Słońce rzuca swe błyskotki
Że aż mruczą bazie kotki
Och ten marzec czarodziej

Chodzi marzec czarodziej
Po chmurach po lodzie
Aż tu nagle hokus pokus
Przez kałuże skaczą kaczki
Żółte kaczki przedszkolaczki
Och ten marzec czarodziej

- Wyjaśnij zwroty, które mogą być dla dzieci niezrozumiałe;
- Pokaż przedszkolakom krążki z ilustracjami pasującymi do piosenki. Poproś dzieci o ułożenie ich w takiej kolejności, żeby były spójne z treścią słuchanego utworu. Rozdaj dzieciom instrumenty perkusyjne. Podziel grupę na dwa zespoły (jeden będzie śpiewał piosenkę, a drugi wygrywał rytm przy pomocy instrumentów perkusyjnych);



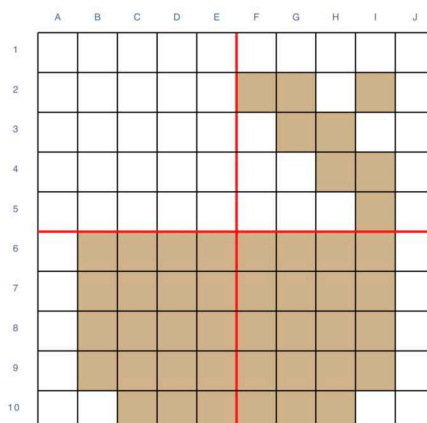
- Kolejność obrazków utrwalcie jeszcze zabawą ruchową. Rozłóż obrazki na macie przeznaczonej do chodzenia (lub na podłodze). Rozłóżcie na niej obrazki. Wytypujcie osobę, która będzie poruszała się po macie. Pozostałe osoby będą nią kierować;



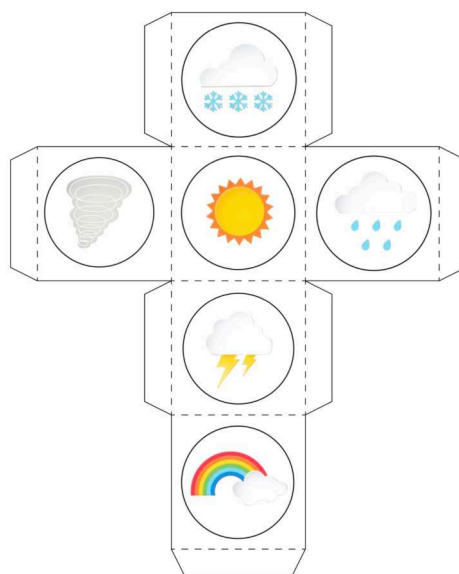
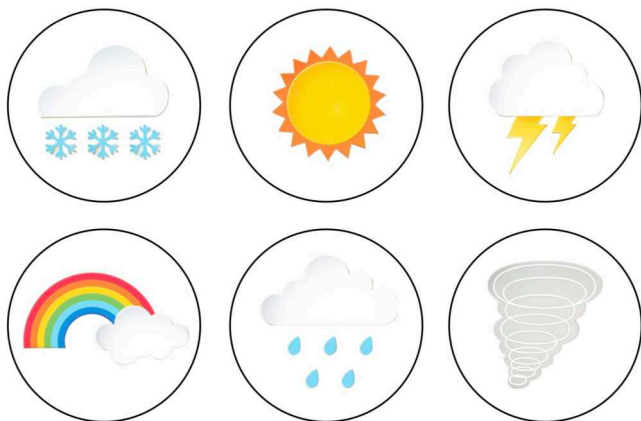
- W kolejnym zadaniu ponownie ułóżcie na macie obrazek. Będzie nim garnek;



www.kodowanienadywanie.pl



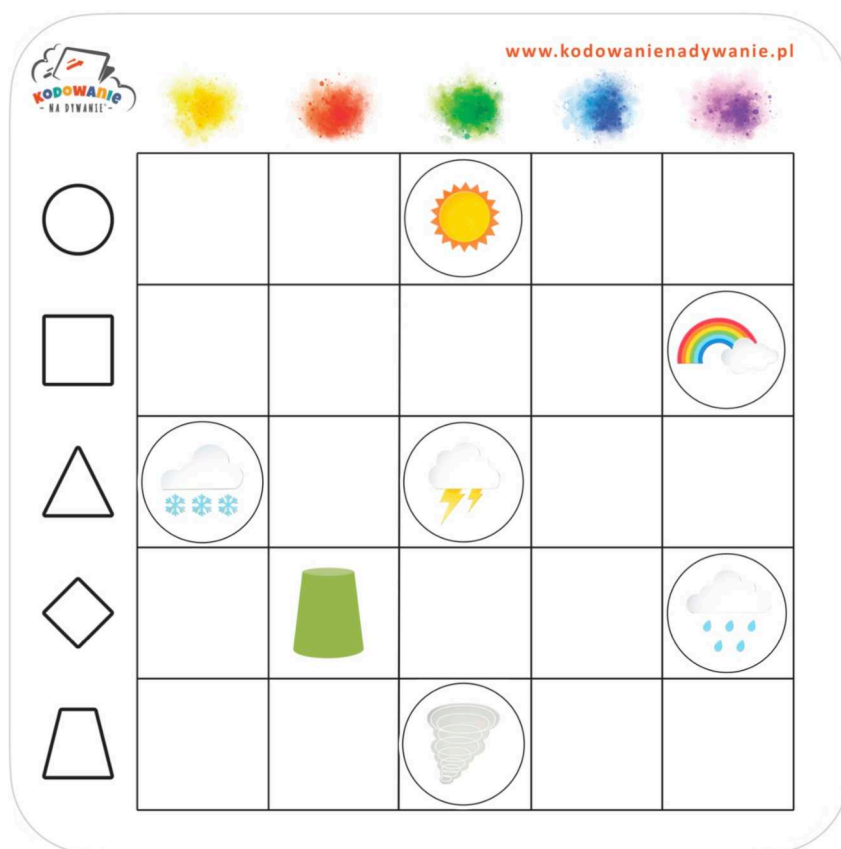
- Zapytaj wychowanków, co wspólnego może mieć garnek z pogodą. Pokaż krążki z ilustracjami przedstawiającymi elementy pogody oraz kostkę, na której znajdują się te same grafiki;



- Rzucajcie kostką, wylosowane ilustracje umieszczajcie na planszy z garnkiem. Czynność powtarzajcie dotąd aż wszystkie obrazki będą w garnku;
- Porozmawiajcie o znaczeniu przysłowia „W marcu jak w garnku”;
- Pokaż dzieciom dwa obrazki ilustrujące omawiane przysłowie. Poproś dzieci o znalezienie pięciu szczegółów, którymi się różnią;



- Przed wychowankami ostatnia aktywność, ściśle związana z kodem. Zadanie będzie polegało na stworzeniu kodu, który poprowadzi kubek przez wszystkie ilustracje, które mogą trafić do marcowego garnka;



- Poproś dzieci o zaprezentowanie stworzonych kodów. Sprawdźcie ich poprawność, w razie potrzeby dokonajcie niezbędnych modyfikacji;
- 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 przesuwac elementy, rysować, zaznaczać odpowiedzi,
<https://view.genially.com/67c49174bb674612fdd2cd60/interactive-content-marzec-czarodziej>
- Omówcie poszczególne zadania, wymieńcie się swoimi spostrzeżeniami.

Wersja z robotami edukacyjnymi

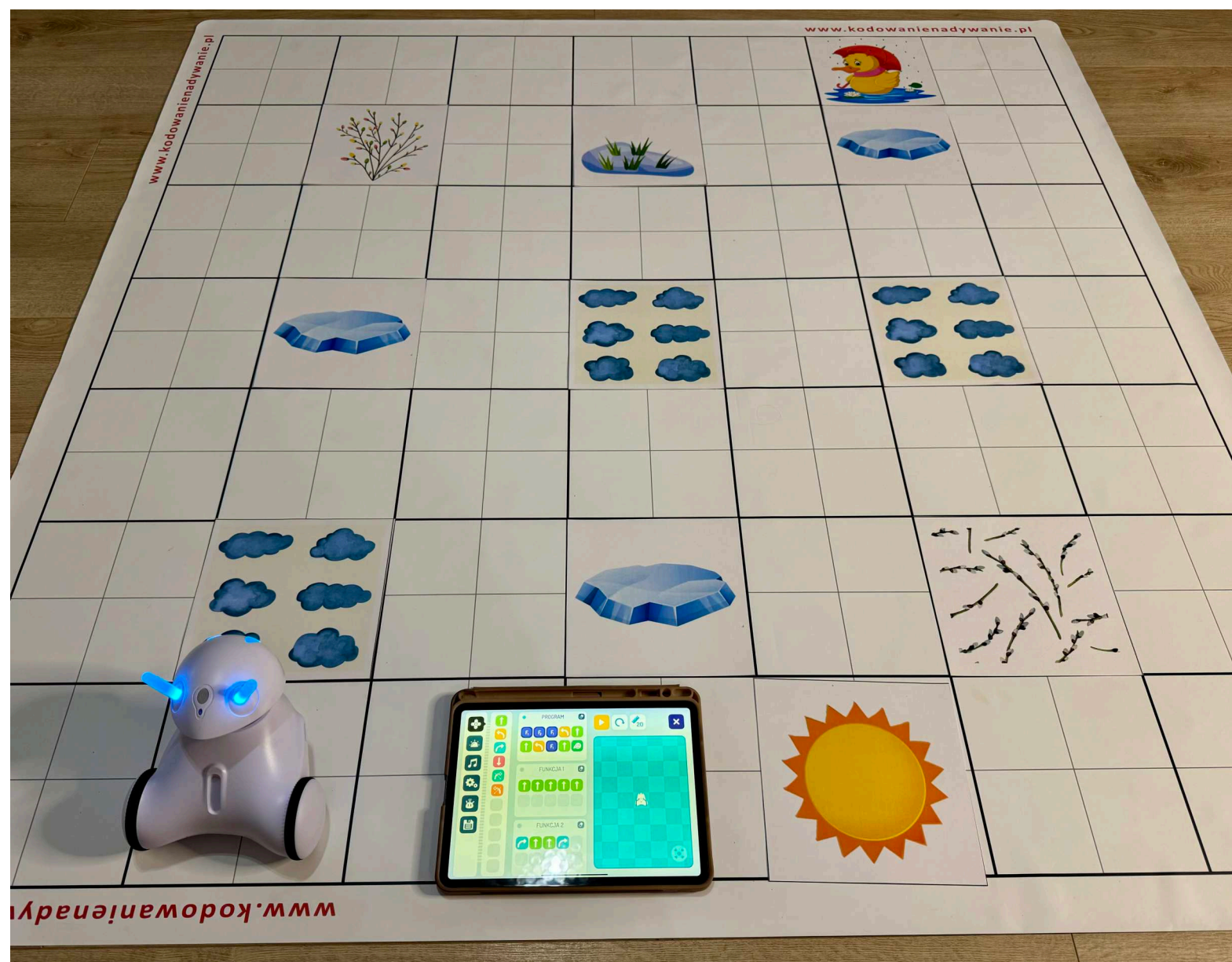
Robot Photon

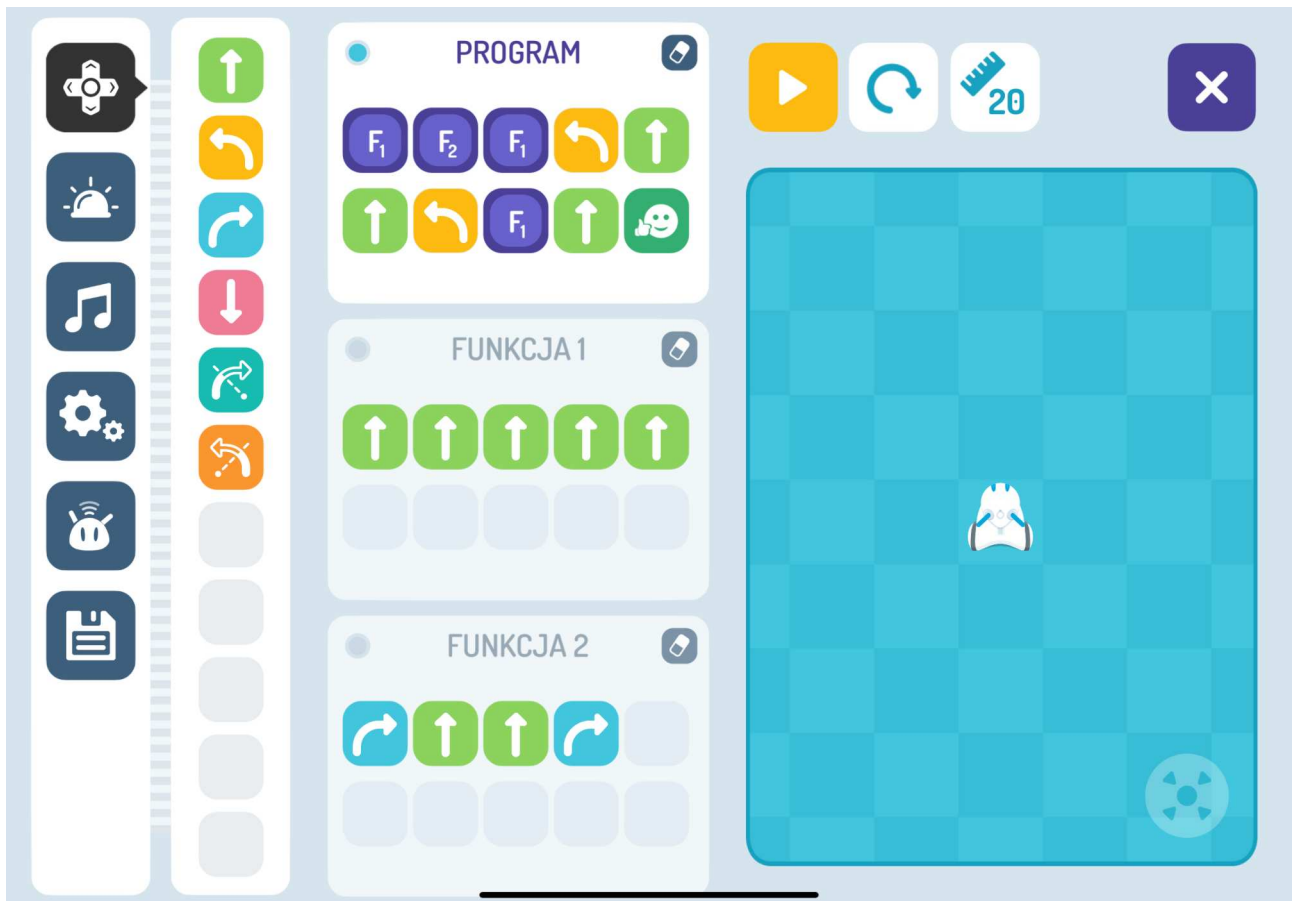
- Zaprosz dzieci do wspólnego programowania robotów;

- Powiedz dzieciom, że na dzisiejszych zajęciach posłuchacie piosenki o marcu czarodzieju;

<https://youtu.be/YooD0x8941E?si=aSNLEMFTogR4B4MQ>

- Przygotuj robota, matę do kodowania i ilustracje nawiązujące do treści piosenki;
- Powiedz dzieciom, że robot zamieni się w czarodzieja i będzie jeździł po ilustracjach zgodnie z kolejnością, w której pojawiały się w piosence. Zadanie wykonajcie wykorzystując interfejs Photon Draw lub Photon Badge. Decydując się na ten drugi dobrze przemyślcie co umieścicie w okienkach funkcji, tak żeby następnie zmieścić wszystkie potrzebne elementy w okienku program;





- Poproś dzieci o jazdę próbną Photona i sprawdzenie poprawności utworzonego www.kodowanienadywanie.pl

programu.

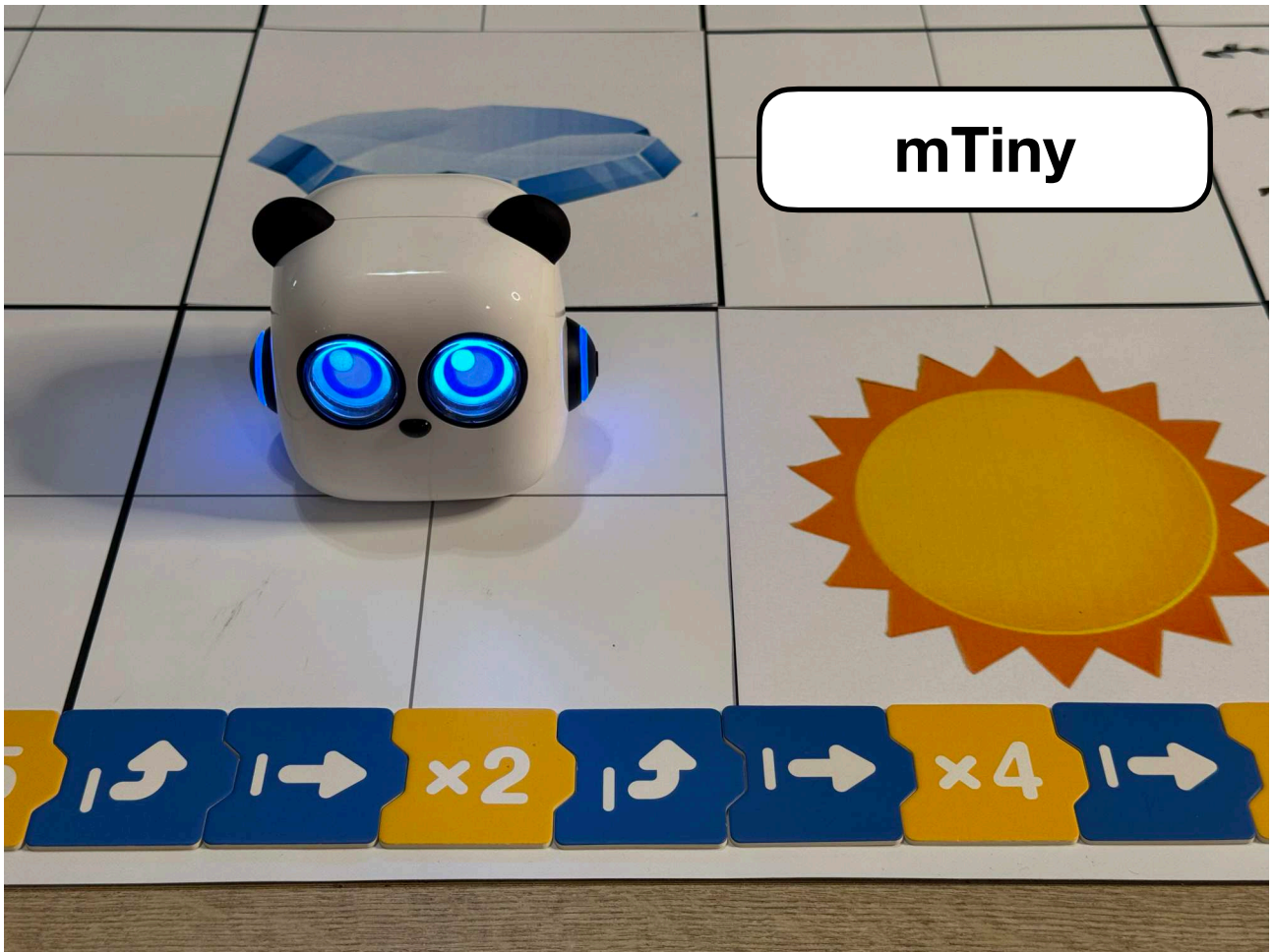
Uwaga!

Na powyższych zdjęciach znajduje się przykładowy, poglądowy program (w zależności od ustawień długości kroku, wybranego sposobu poruszania się robota program może wyglądać inaczej).

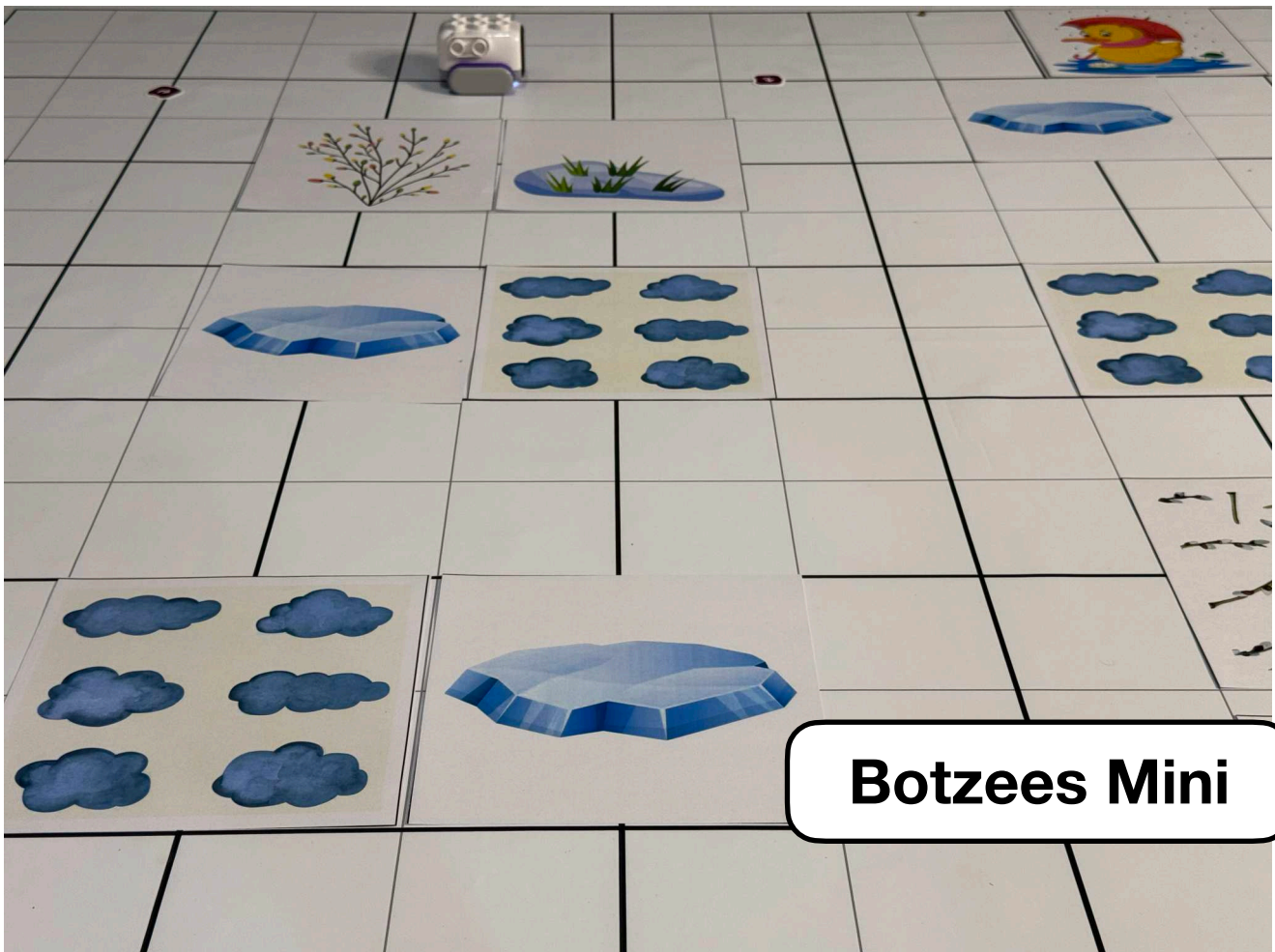
Roboty typu „podłogowego” (wykorzystywane z matą do kodowania np.: GeniBot, mTiny, Sphero Indi, Botzees mini, Zosia mała nauczycielka, Dash)

- Zaprosz dzieci do wspólnego programowania robotów;
- Wy tłumacz dzieciom, na czym będzie polegało zadanie. Należy zaprogramować robota w taki sposób, przejechał po wszystkich obrazkach ilustrujących piosenkę „Marzec czarodziej”. Jeśli posiadacie roboty, które wydają dźwięki naśladujące emocje np.: mTiny, to zaprogramujcie robota w taki sposób, żeby na koniec zadania okazał radość;
- Podziękuj dzieciom za aktywny udział w zajęciach

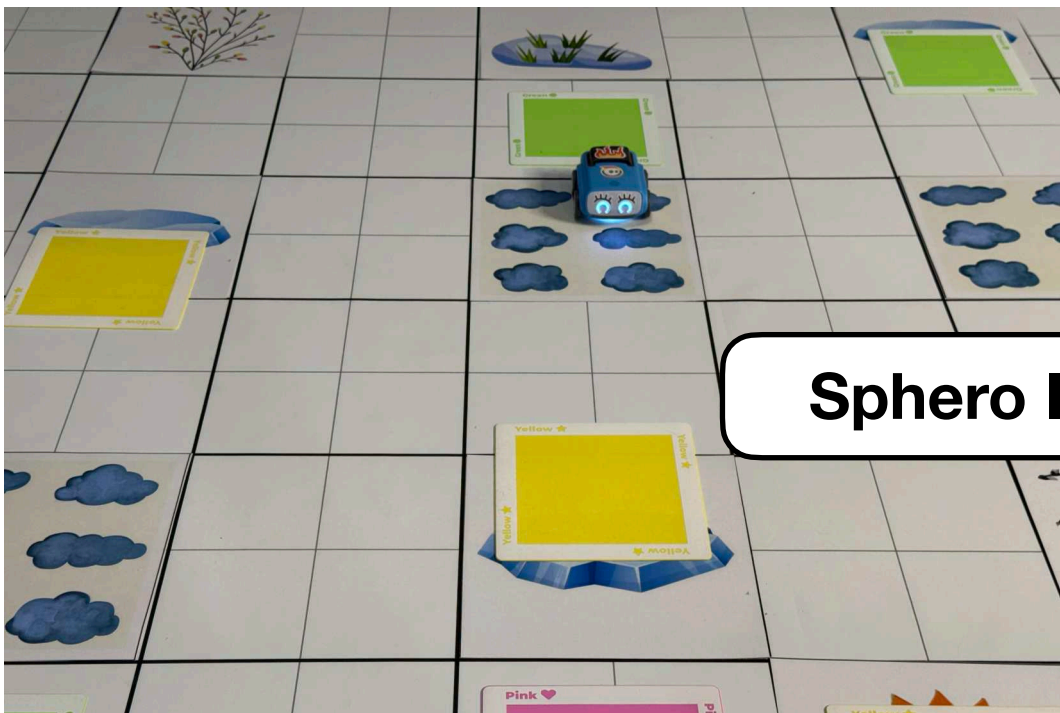




mTiny



Botzees Mini



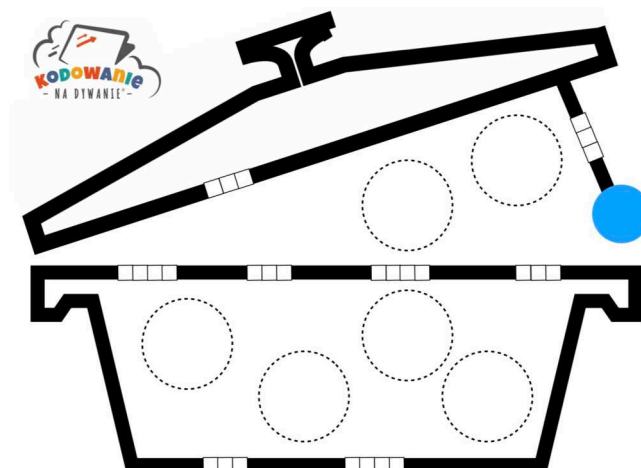
Uwaga!

Na powyższych zdjęciach widać przykładowe, poglądowe programy przygotowane dla następujących robotów (programy będą poprawne tylko w przypadku takiego samego ułożenia elementów i wybrania tej samej trasy):

1. mTiny
2. Botzees Mini
3. GeniBot
4. Sphero Indi

Roboty typu line follower (np.: Ozobot)

- Zaproś wychowanków do wspólnego kodowania robotów;
- Zaprezentuj dzieciom materiał pomocniczy „Ozobot Marzec”. Omówcie co się na nim znajduje;



- Wyłumacz przedszkolakom na czym będzie polegało zadanie. Należy zaprogramować robota w taki sposób, żeby z pokrywki zjechał na garnek. Na garnku powinien się w trzech miejscach zatrzymać, a w trzech zakręcić;
- Zwróć uwagę dzieci na to, że między pokrywką a garnkiem nie ma połączenia. W tej sytuacji należy wykorzystać kod z grupy kodów „szukaj linii...”;
- Poproś dzieci, żeby w puste koła narysowały poszczególne elementy pogody;
- Podziel dzieci na dwuosobowe zespoły, rozdaj im kartki z trasami i zaproś do wykonania zadania;
- Poproś zespoły o zaprezentowanie tras i jazdę próbną robotów.

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

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

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

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

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

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

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

