

## 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?

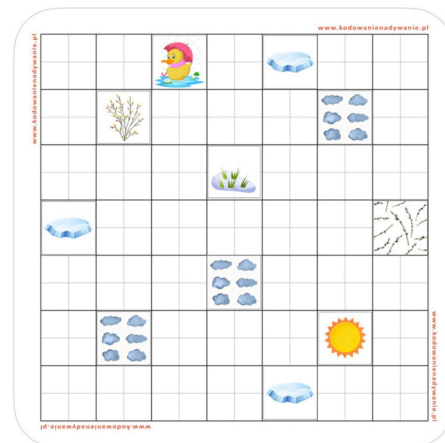
Odpowiedzi na powyższe pytania poszukają uczniowie na zajęciach przeprowadzonych według zaproponowanego scenariusza. Wykonując kolejne zadania nie tylko poszerzą swoją wiedzę o miesiącach, ale poćwiczą też logiczne myślenie i umiejętność pracy zespołowej.

### Autor:

Anna Świć

### Wiek:

6 - 9 lat



### Czas trwania:

Ok. 45 min (uzależniony od możliwości uczniów oraz liczby wybranych aktywności)

### Cele ogólne:

- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie wyobraźni i kreatywności,

### Cele operacyjne:

#### Dziecko:

- Potrafi wyjaśnić znaczenie przysłowia „W marcu jak w garncu”;
- Określa kierunki;
- Układa obrazki na podstawie podanych współrzędnych;
- Potrafi wskazać szczegóły, którymi różnią się obrazki;
- Układa obrazki zgodnie z podanymi warunkami;
- Stara się pracować zespołowo;
- Potrafi stworzyć, przy pomocy symboli graficznych kod uwzględniający podane w zadaniu warunki;
- Potrafi zakodować roboty (opcjonalnie);

- Dbaj o cyfrowe bezpieczeństwo podczas pracy z wykorzystaniem internetu.

### **Kierunki realizacji polityki oświatowej państwa na rok 2024/2025:**

- 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.1.1), I.1.2), II.1.1), II.1.3), II.5.1), II.6.9), III.1.10), IV.2.9), VI.1.1), VI.1.2), VII.1.1), VII.1.2), VII.1.3), VII.4.1), VII.5.1)

### **Metody:**

- Poszukujące;
- Podające;
- Praktycznego działania

### **Formy:**

- Grupowe;
- Zespołowe;
- Indywidualne

### **Środki dydaktyczne:**

Mata do kodowania „Kodowanie na dywanie”, kubki, materiały plastyczne, materiały pomocnicze do druku (znajdują się na końcu scenariusza), roboty edukacyjne (opcjonalnie), sprzęt komputerowy (opcjonalnie).

### **Przygotowanie do zajęć:**

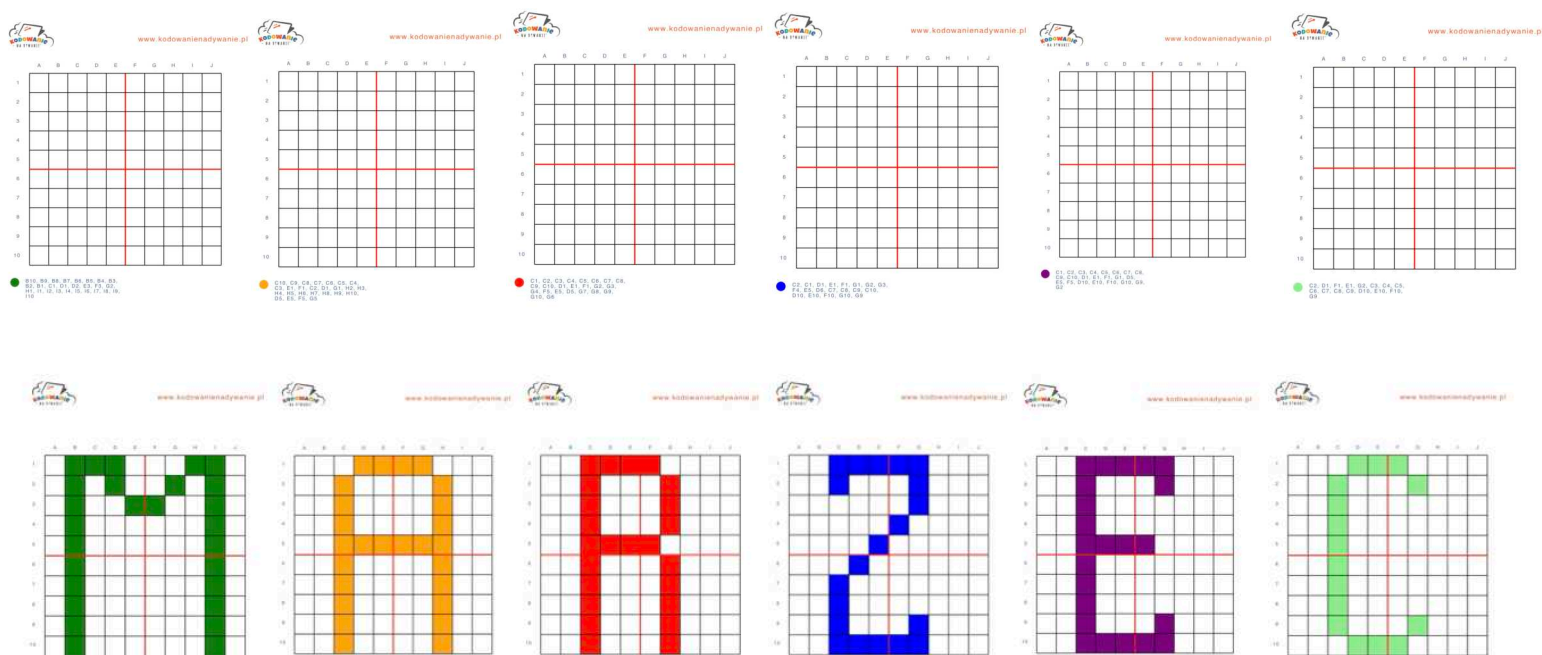
Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały. Z przygotowanego scenariusza wybierz te propozycje, które będą najbardziej odpowiednie dla uczniów, z którymi pracujesz. W scenariuszu znajdziesz najpierw zabawy offline, bez sprzętu, następnie link do [www.kodowanienadywanie.pl](http://www.kodowanienadywanie.pl)

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).

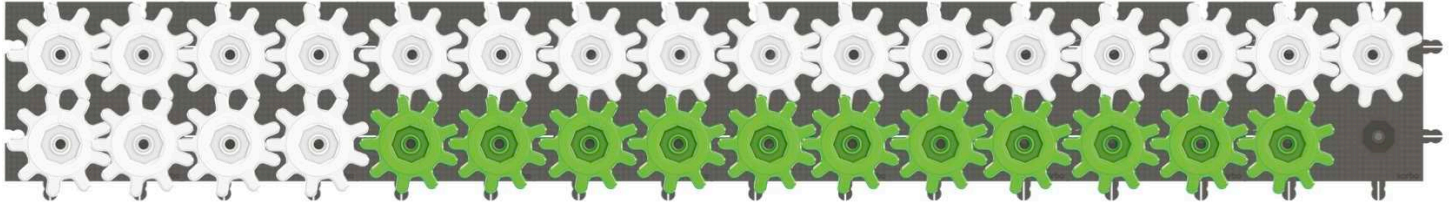
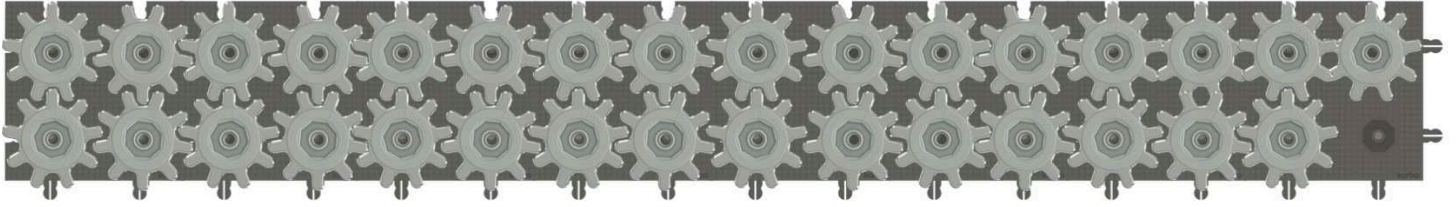
## Przebieg zajęć

### Wersja offline

- Przywitaj się z uczniami. 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 podanych współrzędnych kilku obrazków (zadanie możecie też zrobić wykorzystując karty pracy lub klocki Korbo). Rozłóż matę kratownicą do góry, podaj dzieciom karty z rozpisanymi koordynatami oraz kubki i zaproś do pracy;



- Zapytaj dzieci jakie obrazki pojawiły się na macie do kodowania. Poproś o odczytanie poszczególnych liter i próbę stworzenia z nich wyrazu. Pokaż dzieciom kalendarz, odzyskajcie omawiany miesiąc;
- Z kolorowych kubków lub klocków ułóżcie model miesiąca marca. Połóżcie tyle kubków (w takim samym kolorze), ile jest dni w miesiącu. Następnie zróbcie to samo, ale z podziałem na dwa kolory. Do 20.03 będą białe klocki, a od 21 zielone. Marzec to miesiąc, w którym spotykają się dwie pory roku;



- 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

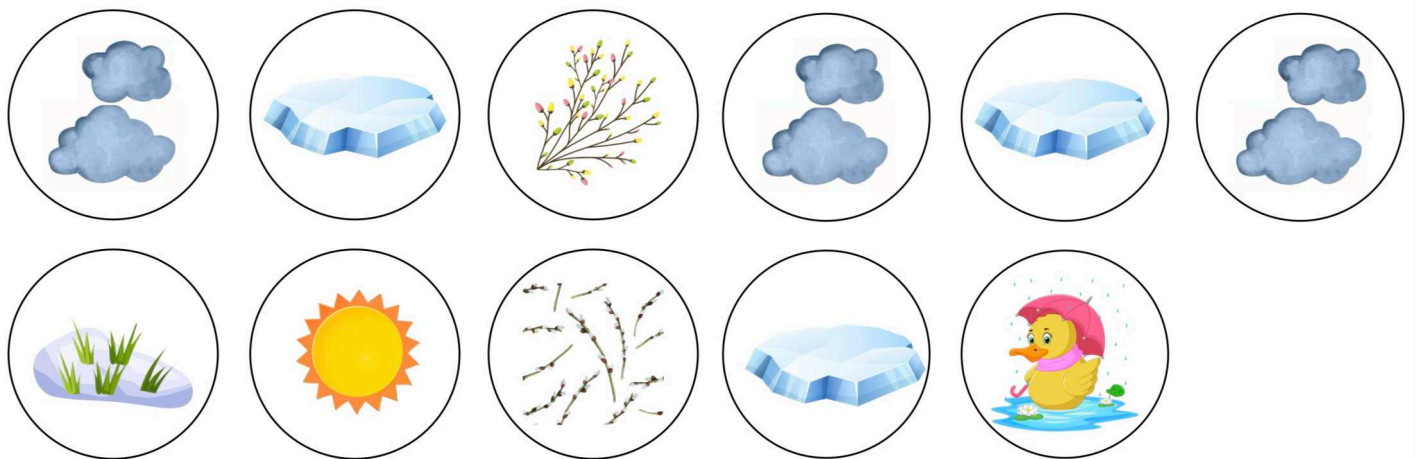
Chodzi marzec czarodziej  
Po chmurach po lodzie  
Aż tu nagle hokus pokus  
Słońce rzuca swe błyskotki  
Że aż mruczą bazie kotki  
Och ten marzec czarodziej

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

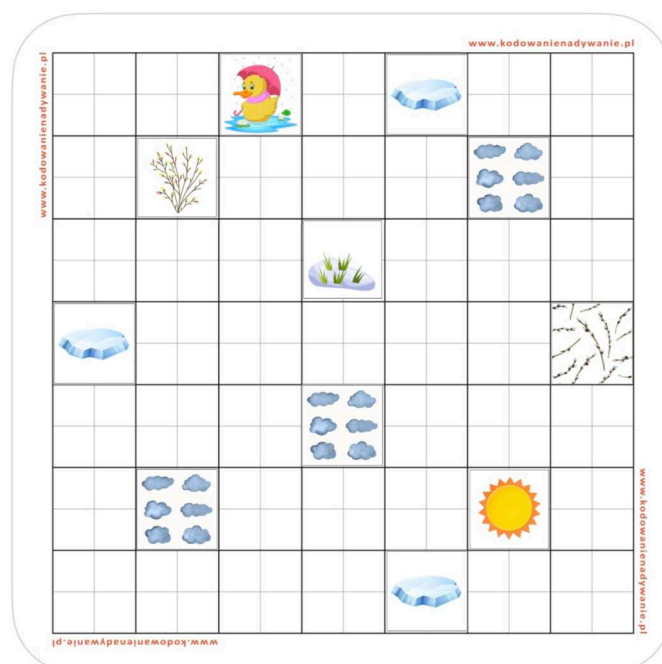
## Żółte kaczkę przedszkolaczki

Och ten marzec czarodziej

- Wyjaśnij zwroty, które mogą być dla dzieci niezrozumiałe;
- Pokaż uczniom 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 utwalcie 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;



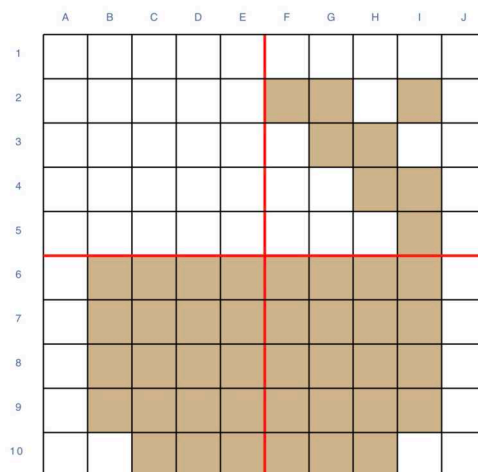
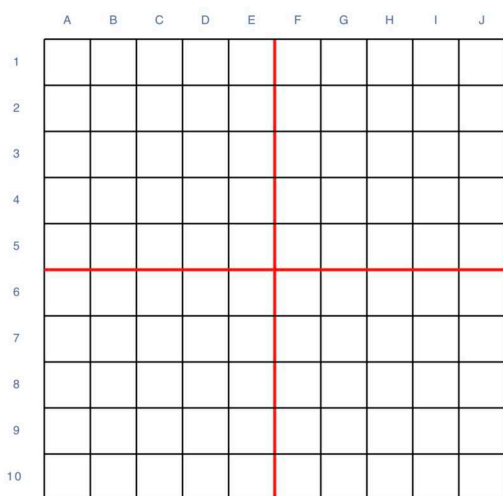
- W kolejnym zadaniu ponownie ułóżcie na macie obrazek. Będzie nim garnek;



www.kodowanienadywanie.pl

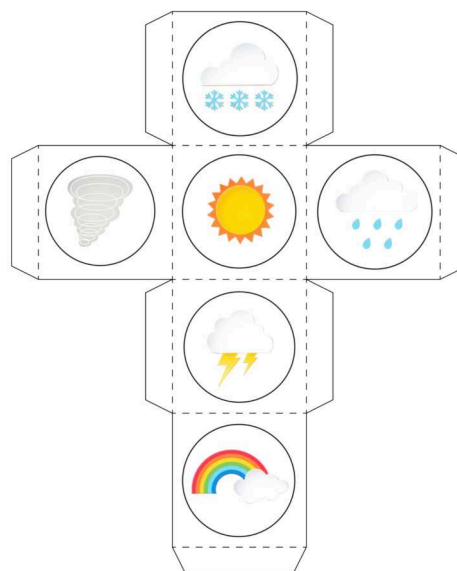
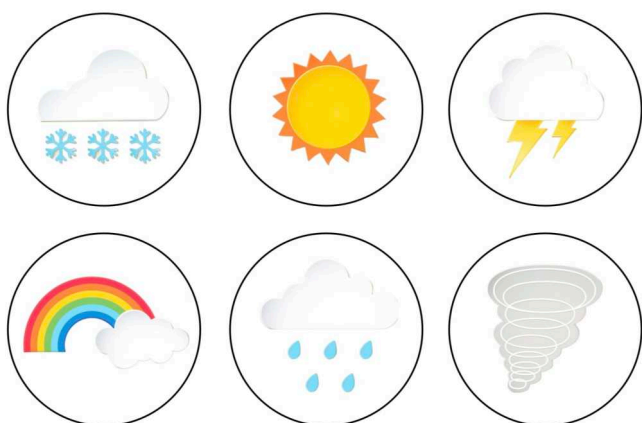


www.kodowanienadywanie.pl



● F10, G10, H10, I9, I8, I7, C7,  
C8, C9, D7, D8, D9, E7, E8, E9,  
F7, F8, F9, G7, G8, G9, H7, H8,  
H9, F2, G3, H4, I5, G2, H3, I4,  
I2, I6, H6, G6, F6, E6, D6, C6,  
B6, B7, B8, B9, C10, D10, E10

- 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 uczniów o znalezienie pięciu szczegółów, którymi się różnią;



- Przed wychowankami ostatnia aktywność, ściśle związana z kodem. Zadanie będzie polegało na stworzeniu kodu, który poprowadzi czarodzieja przez wszystkie ilustracje pasujące do omawianej wcześniej piosenki. Pamiętajcie o właściwej kolejności;



[www.kodowanienadywanie.pl](http://www.kodowanienadywanie.pl)

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

- Poproś uczniów o prezentację kodów, w razie potrzeby dokonajcie poprawek;
- Podziękuj dzieciom 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/67c496b3addf23c0f2ec343c/interactive-content-marzec-czarodziej>
- Omówcie poszczególne zadania, wymieńcie się swoimi spostrzeżeniami.

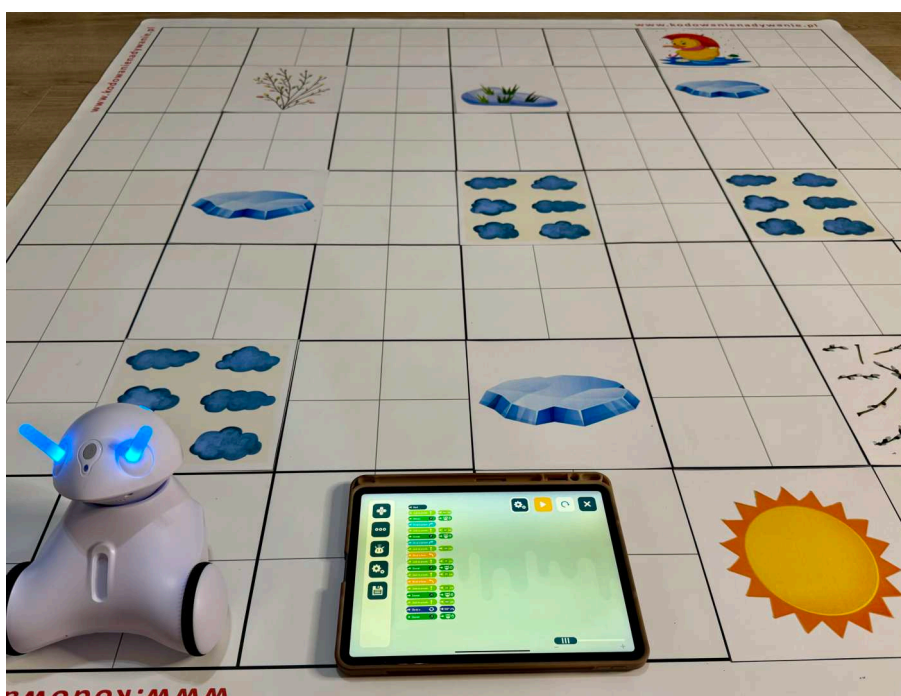
### Wersja z robotami edukacyjnymi

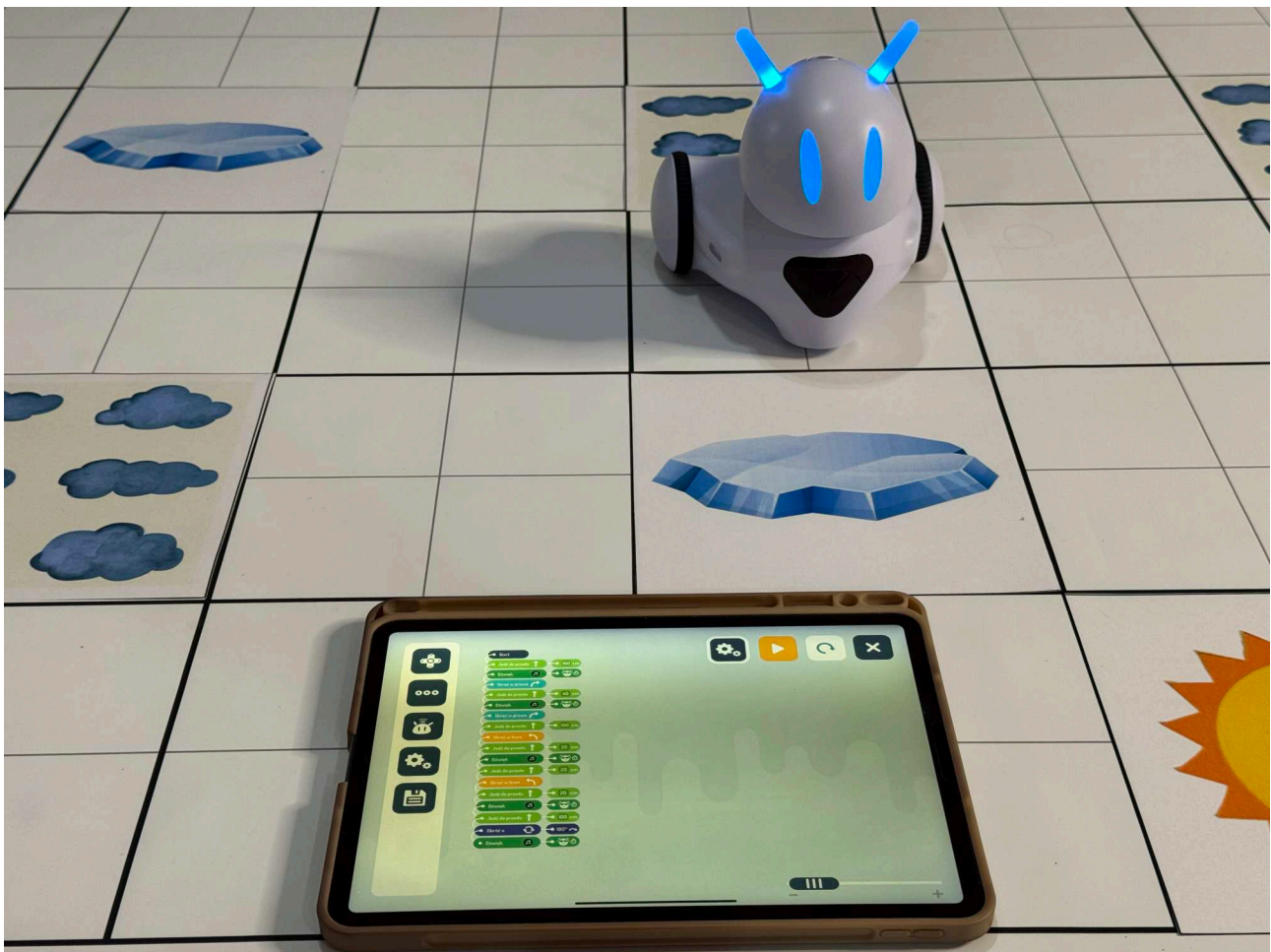
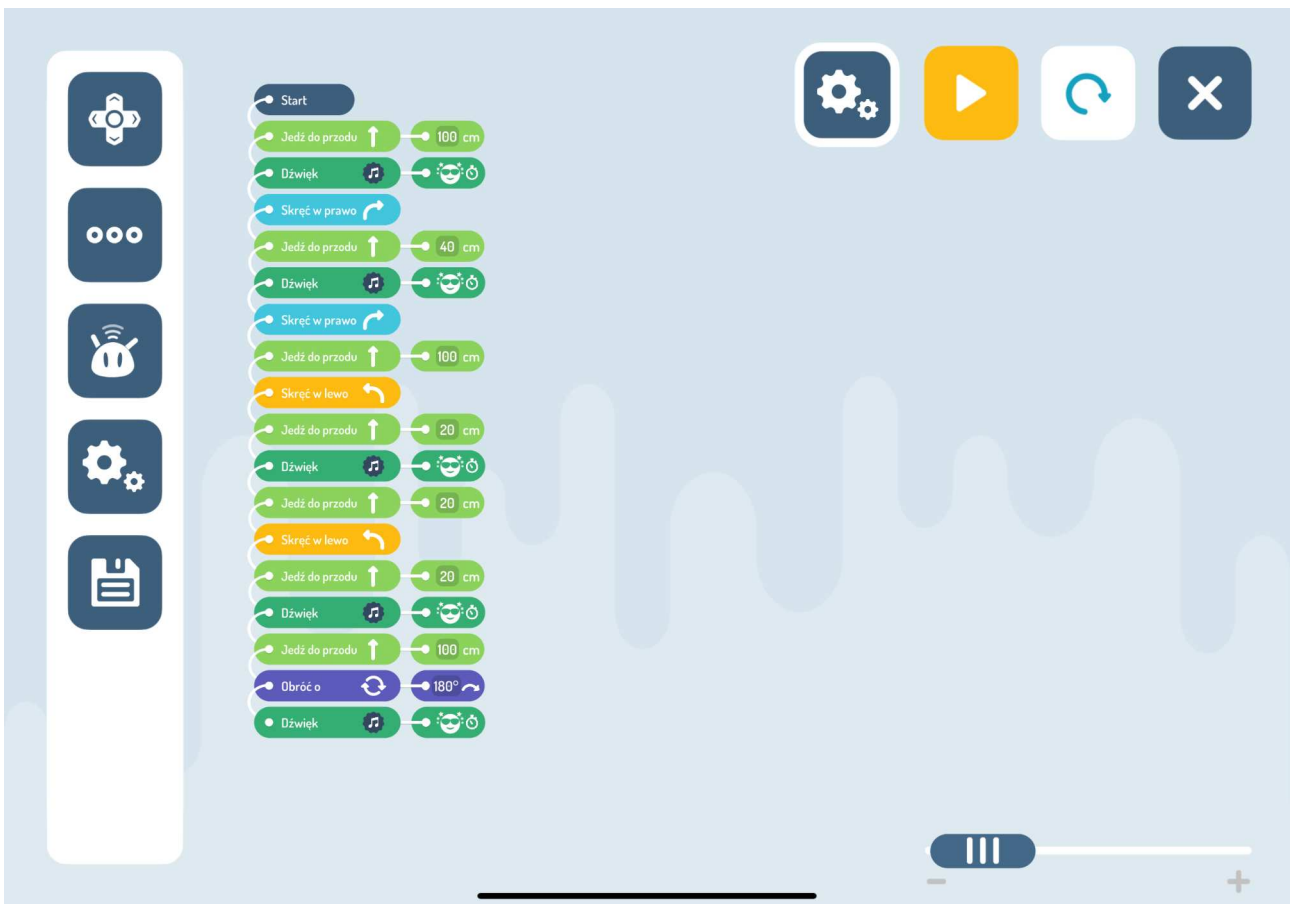
#### Robot Photon

- Zaprosz dzieci do wspólnego programowania robotów;
- Powiedz uczniom, 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;
- Wyłumacz dzieciom, że robot zamieni się w czarodzieja i będzie jeździł po ilustracjach zgodnie z kolejnością, w której pojawiały się w piosence. Dodatkowo na wszystkich ilustracjach (poza chmurami i lodem) Photon wyda radosny dźwięk. Zadanie wykonajcie wykorzystując interfejs Photon Badge lub Photon Blocks.;





- Poproś dzieci o jazdę próbną Photona i sprawdzenie poprawności utworzonego

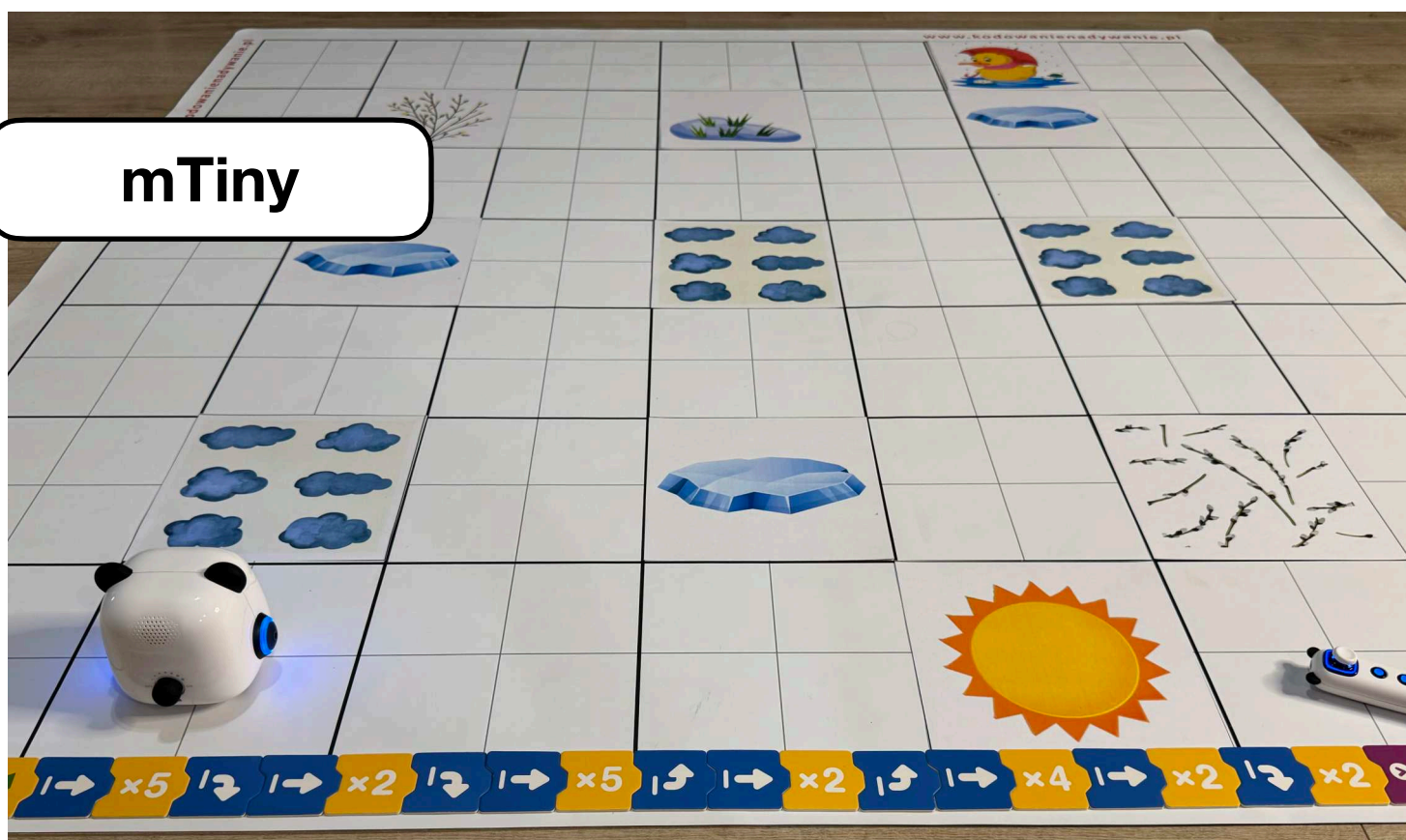
programu.

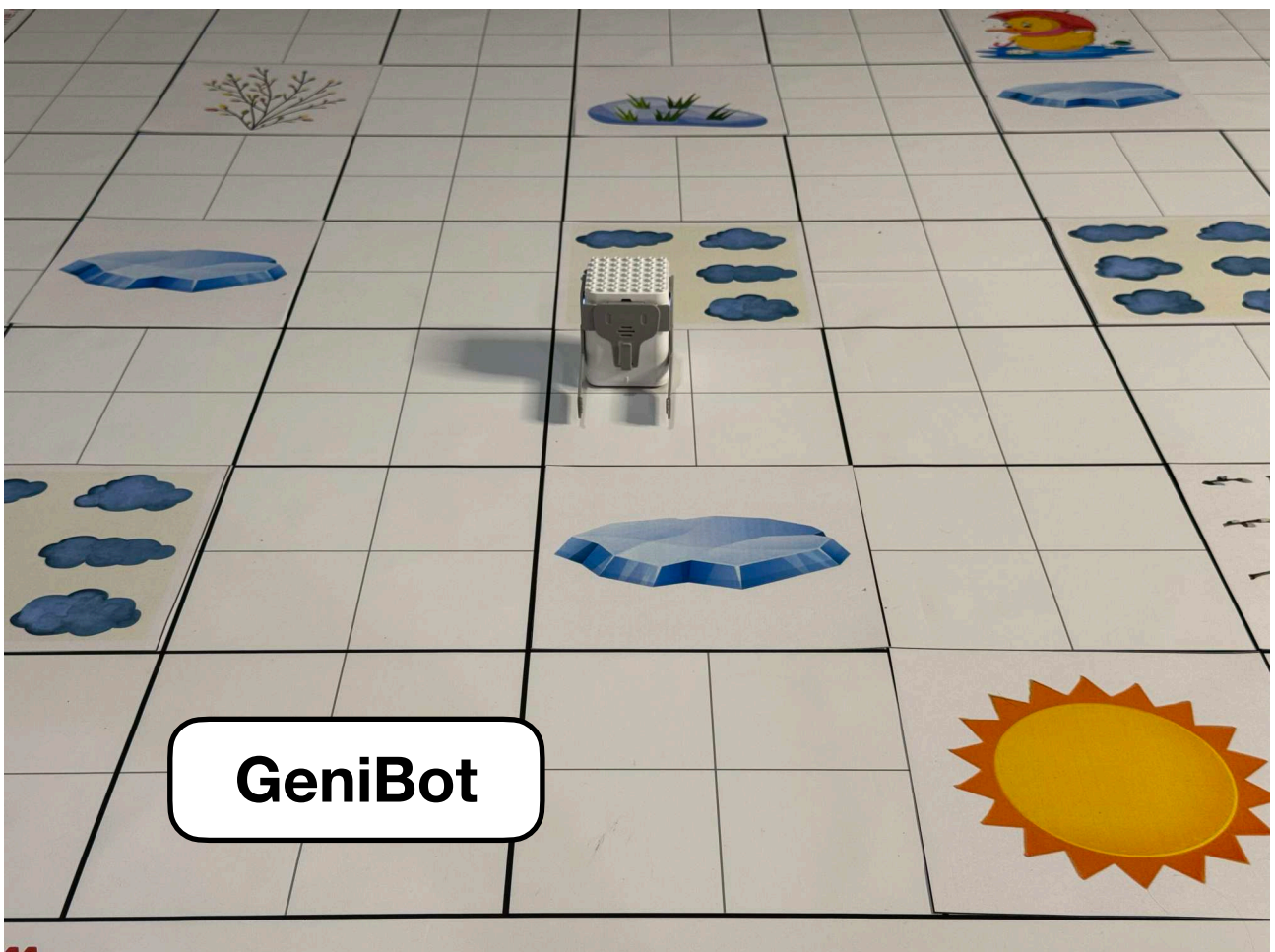
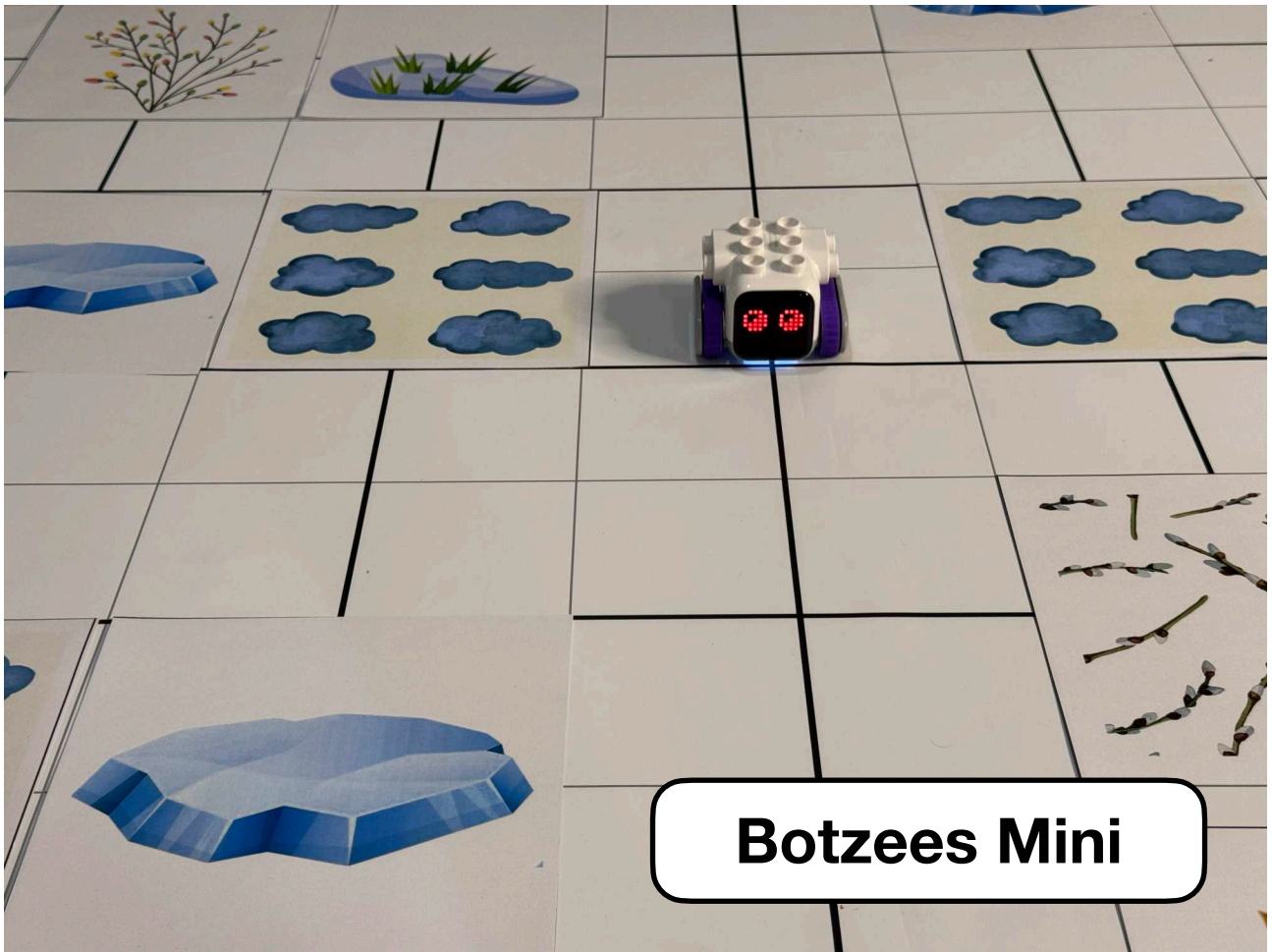
### Uwaga!

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, Dash, Codey Rocky, Zosia mała nauczycielka)

- Zaproś uczniów do wspólnego programowania robotów;
- Wyłóż dzieciom, na czym będzie polegało zadanie. Należy zaprogramować robota w taki sposób, żeby 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





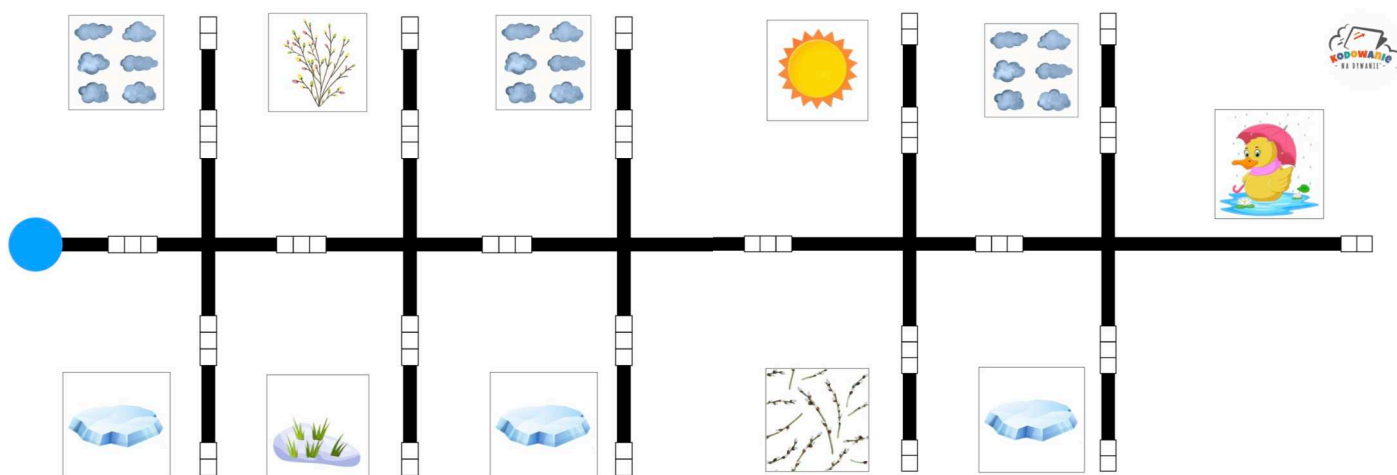
## Uwaga!

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

## Roboty typu line follower (np.: Ozobot)

- Zaprosz wychowanków do wspólnego kodowania robotów;
- Zaprezentuj dzieciom kartę pracy (złóżcie ją w całość). Omówcie, co się na niej znajduje;



- Wyłumacz uczniom na czym polega zadanie. Należy uzupełnić kartę kodami w taki sposób, żeby robot przejechał od startu do mety, odwiedzając wszystkie ilustracje (kolejność wspólna z piosenką);
- Rozdaj uczniom karty pracy i zaprosz do wykonania zadania;
- Poprosz 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										



B10, B9, B8, B7, B6, B5, B4, B3,  
B2, B1, C1, D1, D2, E3, F3, G2,  
H1, I1, I2, I3, I4, I5, I6, I7, I8, I9,  
I10

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

● C10, C9, C8, C7, C6, C5, C4,  
C3, E1, F1, C2, D1, G1, H2, H3,  
H4, H5, H6, H7, H8, H9, H10,  
D5, E5, F5, G5

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

● C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8,  
C9, C10, D1, E1, F1, G2, G3,  
G4, F5, E5, D5, G7, G8, G9,  
G10, G6

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



C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8,  
C9, C10, D1, E1, F1, G1, D5,  
E5, F5, D10, E10, F10, G10, G9,  
G2

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



C2, C1, D1, E1, F1, G1, G2, G3,  
F4, E5, D6, C7, C8, C9, C10,  
D10, E10, F10, G10, G9

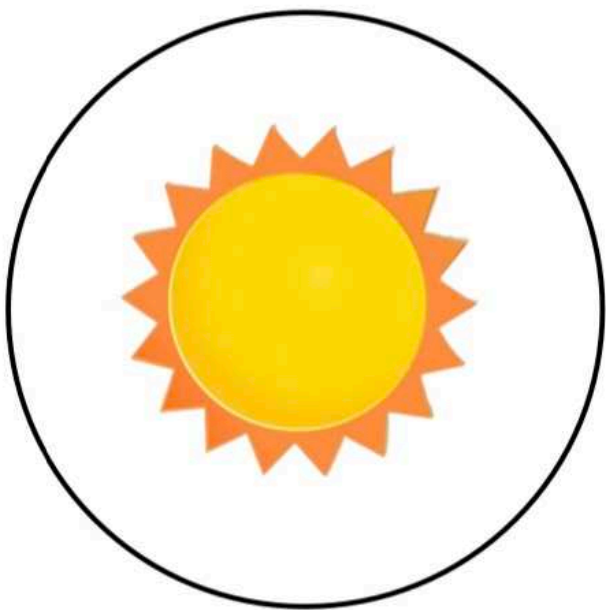
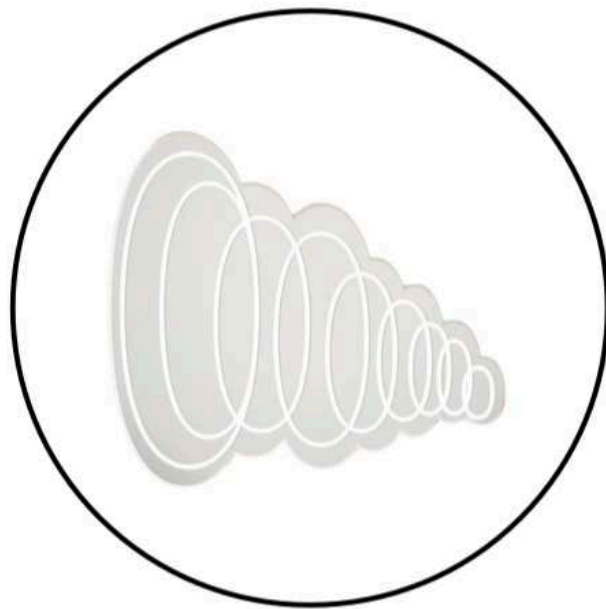
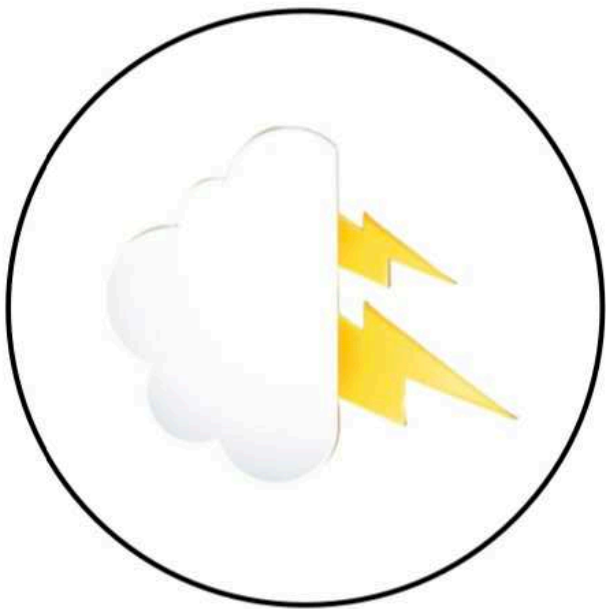
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

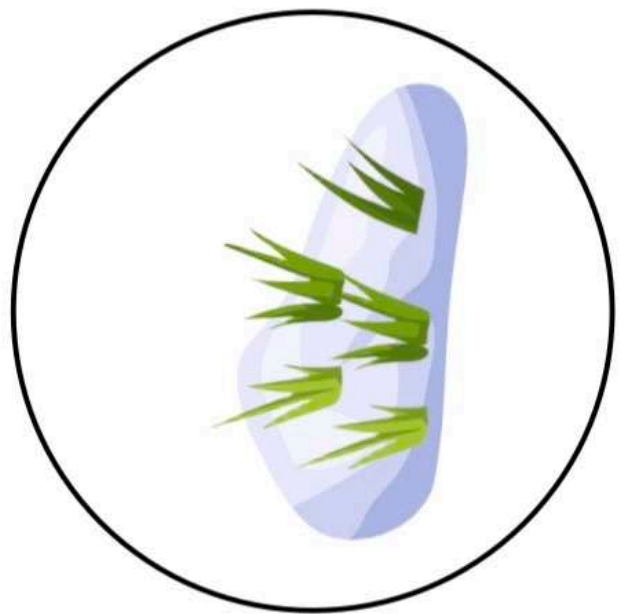
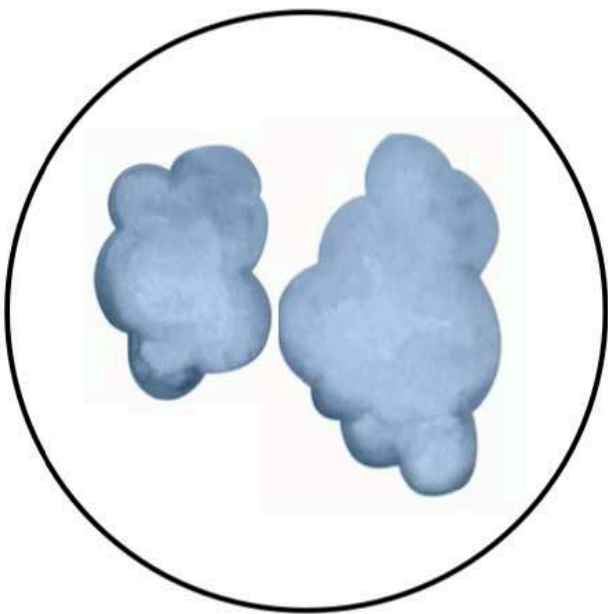
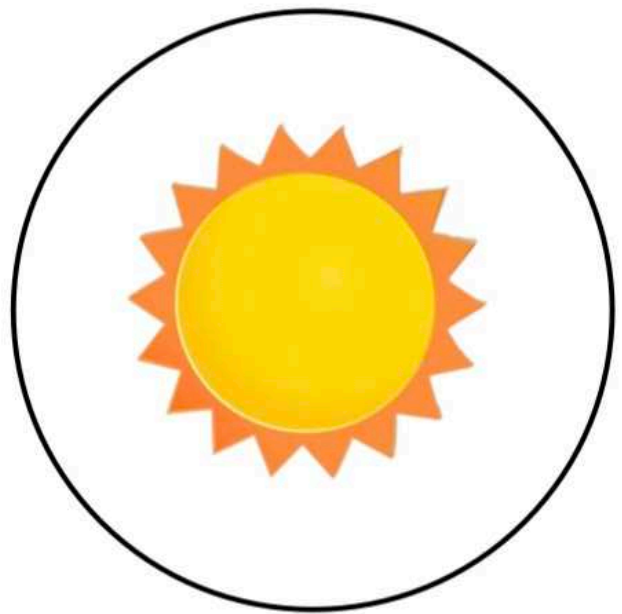
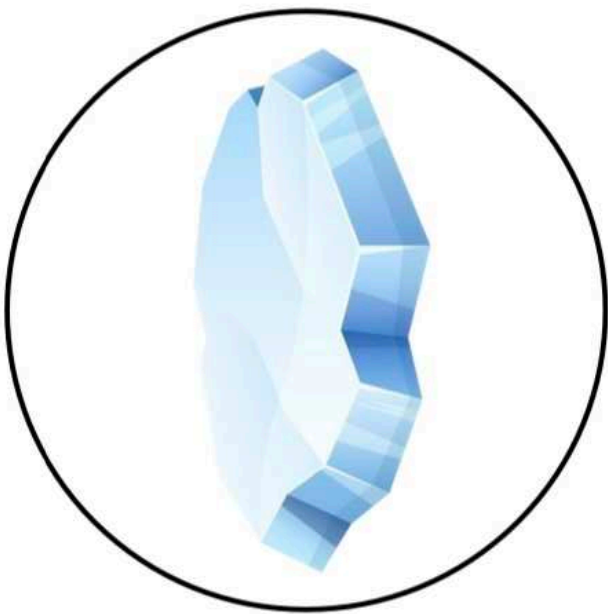
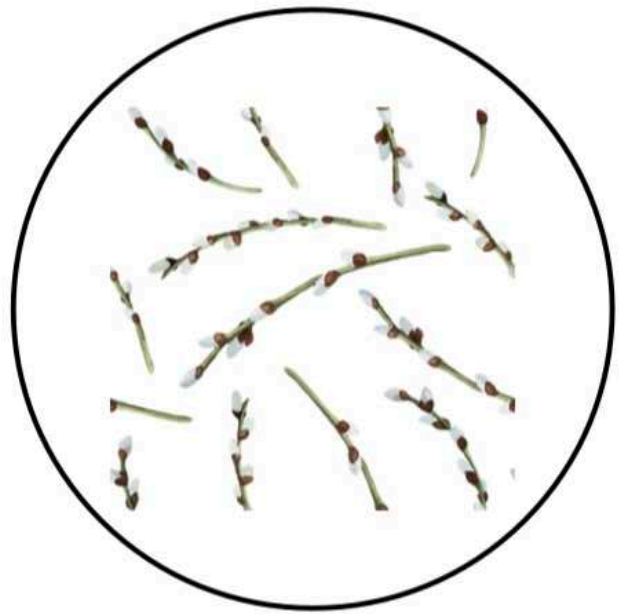
● C2, D1, F1, E1, G2, C3, C4, C5,  
C6, C7, C8, C9, D10, E10, F10,  
G9

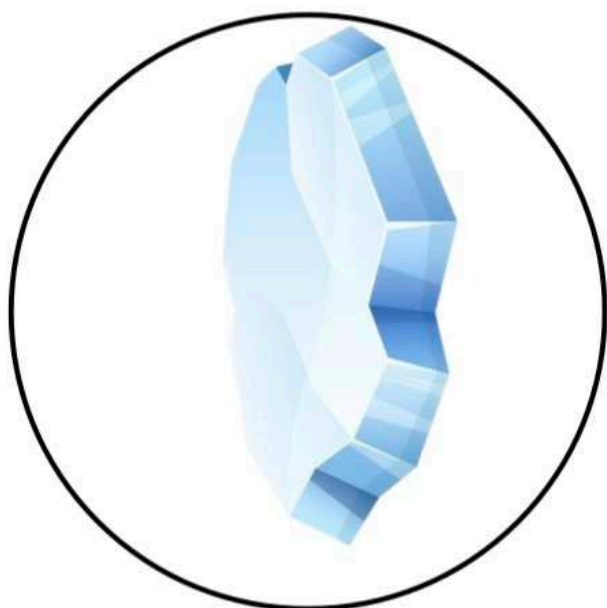
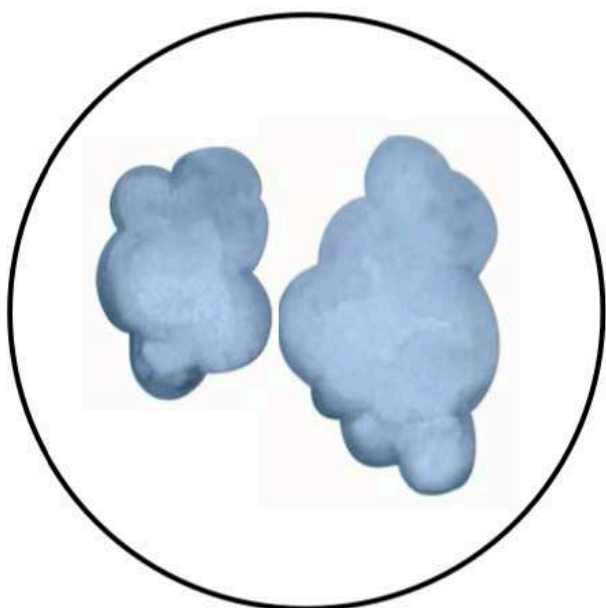
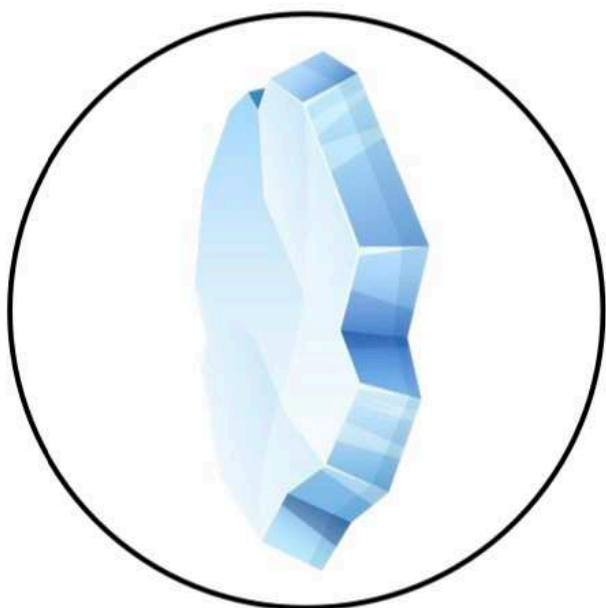
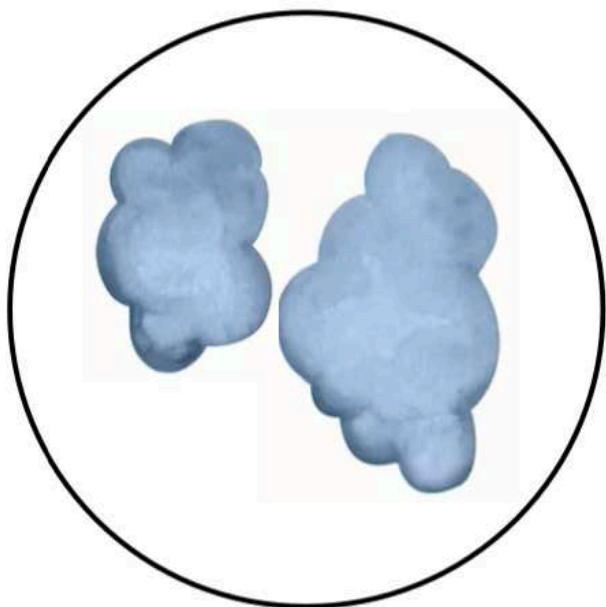
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

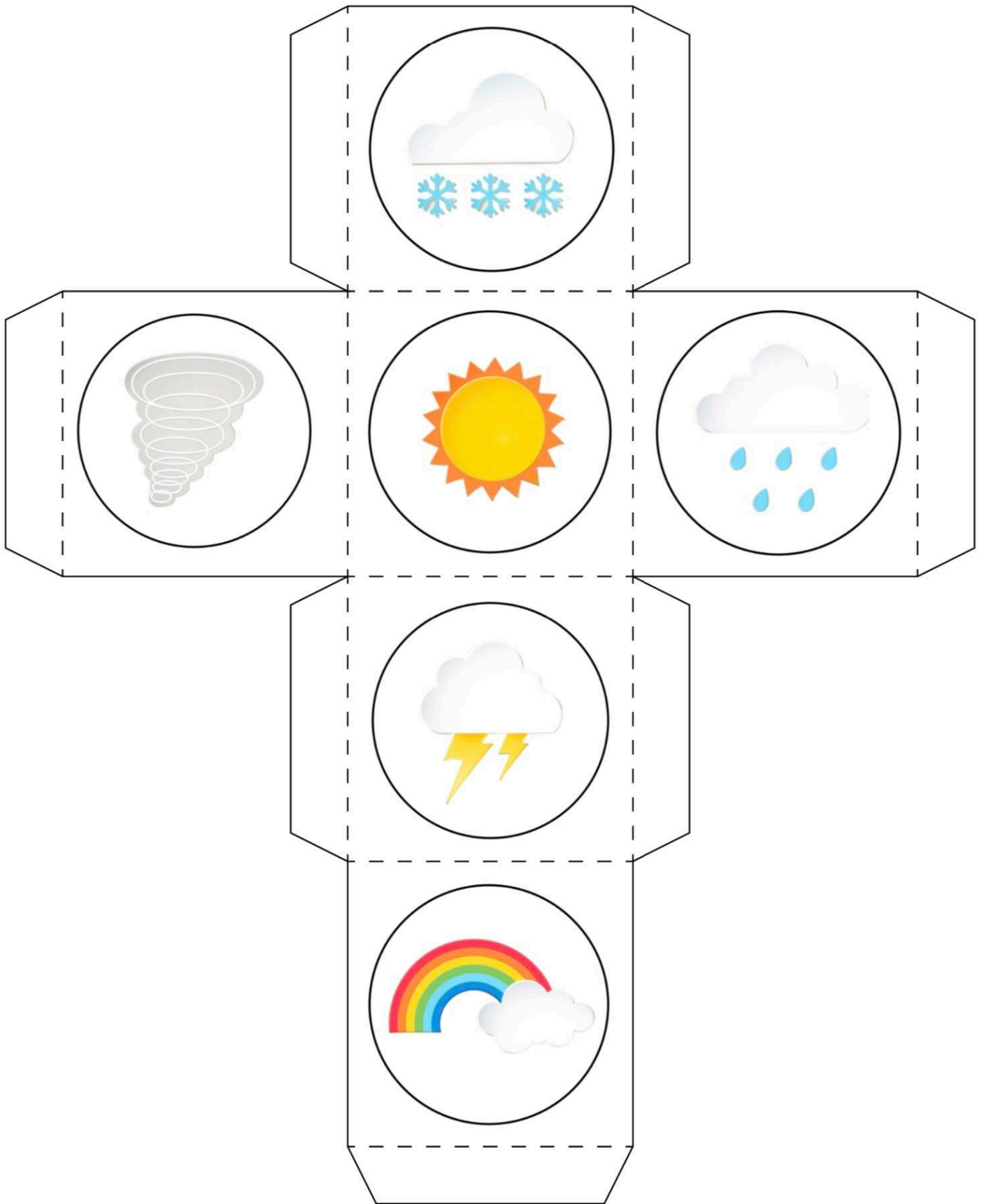













F10, G10, H10, I9, I8, I7, C7,  
C8, C9, D7, D8, D9, E7, E8, E9,  
F7, F8, F9, G7, G8, G9, H7, H8,  
H9, F2, G3, H4, I5, G2, H3, I4,  
I2, I6, H6, G6, F6, E6, D6, C6,  
B6, B7, B8, B9, C10, D10, E10



















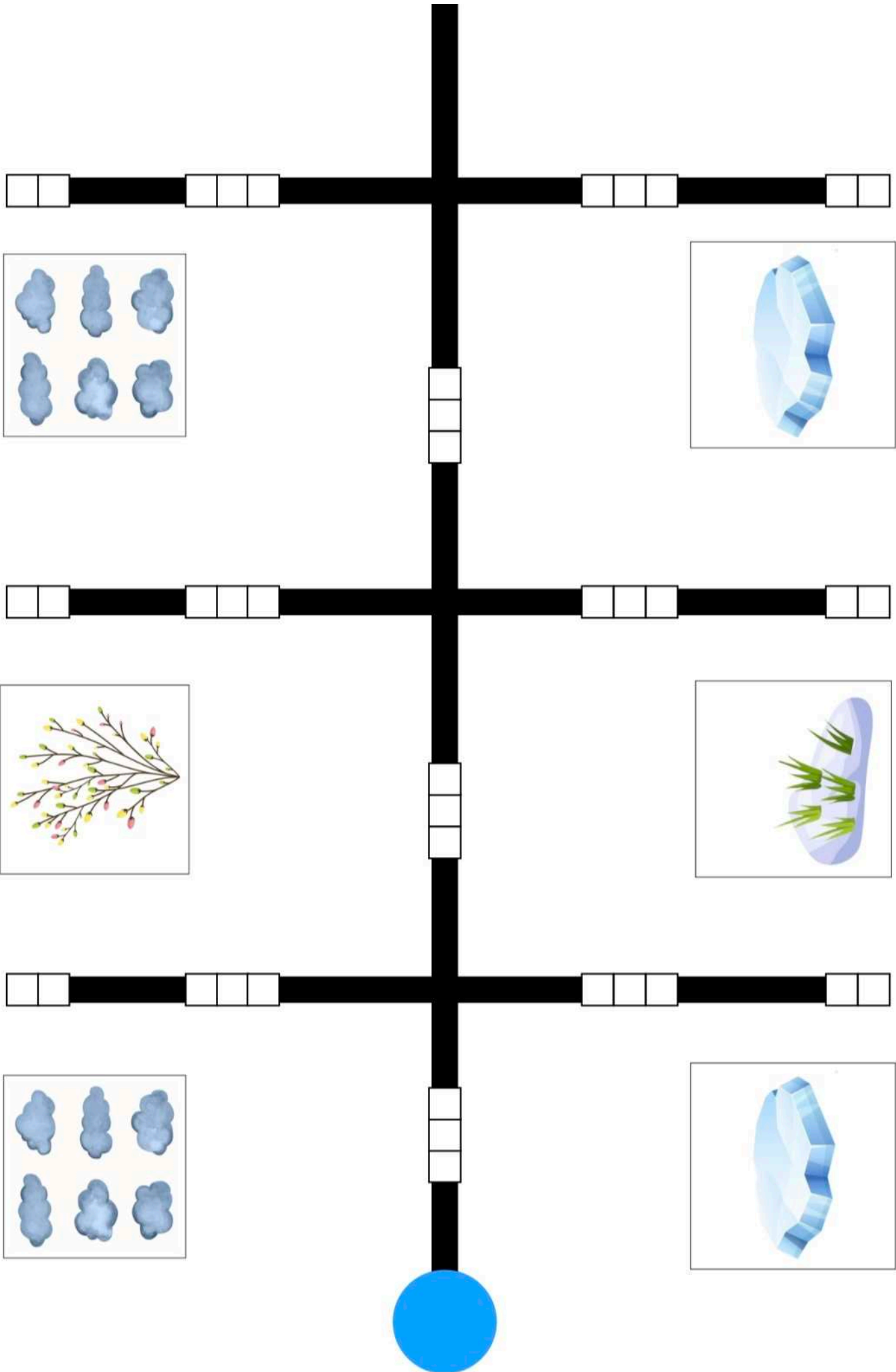


	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										





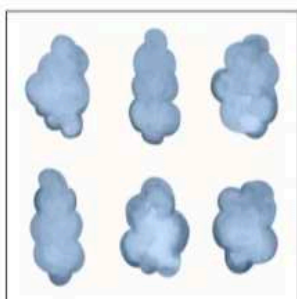
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										





Two empty boxes for letter entry.

A horizontal black bar with four sets of empty boxes: two on the left, two in the middle, two on the right, and two on the far right.



Three empty boxes for letter entry.



A horizontal black bar with four sets of empty boxes: two on the left, two in the middle, two on the right, and two on the far right.



Three empty boxes for letter entry.





