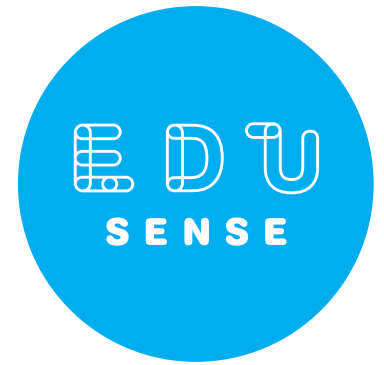




**Temat: Miasto z moich marzeń -
projektowanie idealnego miasta**



Przedmiot: zajęcia zintegrowane

Autor: Anna Świć

Czas trwania: 45 - 60 min (uzależniony od wieku, możliwości rozwojowych grupy oraz jej liczebności).

Miasto z moich marzeń – projektowanie idealnego miasta to propozycja zajęć uzupełniających tematykę dotyczącą Polski i Europy. Lekcja nastawiona jest głównie na rozwijanie wyobraźni i kreatywności u uczniów. Równocześnie zadanie, które będą wykonywać, wymaga od uczniów wykazania się umiejętnościami logicznego, algorytmicznego myślenia. Ponieważ formą przyjętej pracy będzie w przewadze praca zespołowa, zajęcia pozytywnie wpłyną na rozwój kompetencji społecznych, umiejętności planowania pracy, rozdzielania zadań, dyskusji i szukania rozwiązań akceptowalnych przez cały zespół. Należy pamiętać, że przy realizacji tego scenariusza warto, żeby uczniowie mieli wcześniej wprowadzoną już grupę kodów odpowiedzialnych za poruszanie się na skrzyżowaniach.

Cele ogólne:

- utrwalenie znajomości kodów z grupy kodów odpowiedzialnych za kierunek poruszania się robota na skrzyżowaniach dróg,
- rozwijanie wyobraźni i kreatywności u uczniów,
- rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów).

Cele operacyjne:

Uczeń

- Potrafi użyć właściwej sekwencji kolorów, aby zaprogramować robota,
- Wie, że robot podąża za linią, a kody wskazujące kierunek poruszania się na skrzyżowaniach, wstawia się w trasę wyłącznie przed rozgałęzieniem się drogi,
- Potrafi zaprojektować miasto, uwzględniając potrzeby innych osób w zespole,
- Stara się współpracować w zespole, uczestniczy w rozdzielaniu zadań a następnie w ich realizacji,
- Potrafi szukać różnych sposobów rozwiązania napotykaných problemów.

Zgodność z Podstawą Programową Edukacji Wczesnoszkolnej. Uczeń:

Edukacja społeczna

- Współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych; przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz w świecie dorosłych, grzecznie zwraca się do innych w szkole, w domu i na ulicy

Edukacja informatyczna

- Tworzy polecenie lub sekwencję poleceń dla określonego planu działania, prowadzące do osiągnięcia celu
- Współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami
- Posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania
- Korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych
- Posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z określonymi zasadami
- Rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet

Edukacja matematyczna

- Określa i prezentuje wzajemne położenie przedmiotów na płaszczyźnie i w przestrzeni
- Rozpoznaje w naturalnym otoczeniu i na rysunkach figury geometryczne
- Klasyfikuje obiekty i różne elementy środowiska społeczno – przyrodniczego z uwagi na wyodrębnione cechy
- Wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów, działań twórczych i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się

Edukacja techniczna

- Planuje i realizuje własne projekty/prace; realizując te prace projekty współdziała w grupie

Metody:
poszukujące, podające, praktycznego działania.

Formy:
zbiorowa (praca z całą grupą), zespołowa, indywidualna.

Środki dydaktyczne:

KARTY PRACY UCZNIA 01, roboty, flamastry, kartki, ołówki, opcjonalnie urządzenia mobilne z dostępem do internetu

Przygotowanie do zajęć:

- Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały;
- Sprawdź, czy roboty są naładowane i skalibrowane;



Przebieg lekcji

Przebieg aktywności na zajęciach:

- Powiedz uczniom, że na dzisiejszych zajęciach cały przebieg pracy będzie zależeć wyłącznie od nich, to oni zaprojektują, narysują i zaprogramują miasto z ich marzeń.
- Porozmawiajcie wspólnie o tym, co powinno się w takim mieście znajdować, co ich zdaniem jest potrzebne, czego brakuje im w miejscowości, w której mieszkają.
- Powiedz uczniom, że każdy z zespołów otrzyma dużą kartkę papieru, ołówki, markery, ale otrzyma też **KARTĘ PRACY UCZNIĄ 01** z gotowym wzorem trasy do uzupełnienia kodami i rysunkami. To od nich będzie zależeć, czy skorzystają z karty, czy zaprojektują swoje wymarzone miasto na dużym formacie.
- Powiedz również uczniom, że do dyspozycji każdego z zespołów jest urządzenie mobilne z dostępem do internetu, w którym szukać mogą potrzebnych im informacji.
- Przypomnijcie jakie zasady obowiązują uczniów, kiedy pracują z wykorzystaniem dostępu do sieci internetowej, o czym powinni pamiętać na co uważać.
- Przypomnijcie wspólnie zasady rysowania linii i wstawiania kodów, omówcie wszystkie wątpliwości, które pojawią się na tym etapie zajęć.
- Podziel uczniów na zespoły i wskaż każdemu, gdzie znajduje się ich warsztat pracy.
- W trakcie pracy uczniów pozwól im na samodzielność, ale w razie potrzeby udzielaj niezbędnej pomocy.
- Po skończonej pracy każdy zespół pokazuje swój projekt, omawia co się na nim znajduje i jakich kodów użył do zaprogramowania robota.
- Podziękuj wszystkim uczniom za włożony trud i zaangażowanie na zajęciach.

