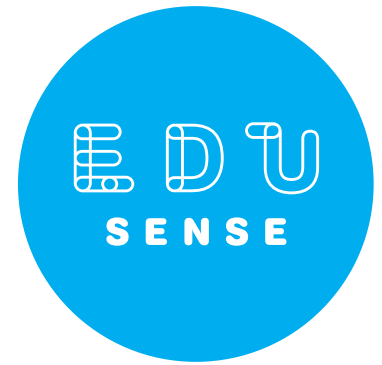




Temat : Środki transportu



Przedmiot: zajęcia zintegrowane

Autor: Anna Świć

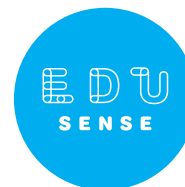
Czas trwania: 45 - 60 min (uzależniony od wieku, możliwości rozwojowych grupy oraz jej liczebności)



Środki transportu...które dzieci znają, którymi się poruszają? Czy dzięki wszystkim przemieszczamy się z taką samą prędkością, którymi można podróżować szybciej a którymi wolniej? Zaproponowana tematyka lekcji idealnie połączy się z elementami typowo programistycznymi na zajęciach. Dzięki niej wprowadzimy grupę kodów odpowiedzialną za tempo poruszania się robota. Na bazie historyjki z obrazków uczniowie w zespołach stworzą swoje własne opowieści, rozwijając tym samym nie tylko umiejętności współdziałania z innymi osobami, ale i kreatywność.

Cele ogólne:

- zapoznanie się z grupą kodów odpowiedzialnych za tempo poruszania się robotów,
- 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.
- Wie, że robot może poruszać się ze zmienną prędkością.
- Na podstawie kilku obrazków potrafi stworzyć opowiadanie.
- Stara się współpracować w zespole, uczestniczy w rozdzieleniu zadań a następnie w ich realizacji.
- Potrafi szukać różnych sposobów rozwiązania napotykanym problemom.

Zgodność z Podstawą Programową Edukacji Wczesnoszkolnej. Uczeń:

Edukacja matematyczna

- Określa i prezentuje wzajemne położenie przedmiotów na płaszczyźnie i w przestrzeni.
- Klasyfikuje obiekty i różne elementy środowiska społeczno – przyrodniczego z uwagi na wyodrębnione cechy.

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

- Układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia.
- Tworzy polecenie lub sekwencję poleceń dla określonego planu działania, prowadzące do osiągnięcia celu.
- Współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami.

Edukacja polonistyczna

- Wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji.
- Wykonuje eksperymenty językowe.

Metody:

poszukujące, podające, praktycznego działania.

Formy:

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

Środki dydaktyczne:

KARTY PRACY UCZNIĄ 01, MATERIAŁY POMOCNICZE 01, kolorowe markery, kredki, nożyczki, klej, roboty.



Przygotowanie do zajęć:

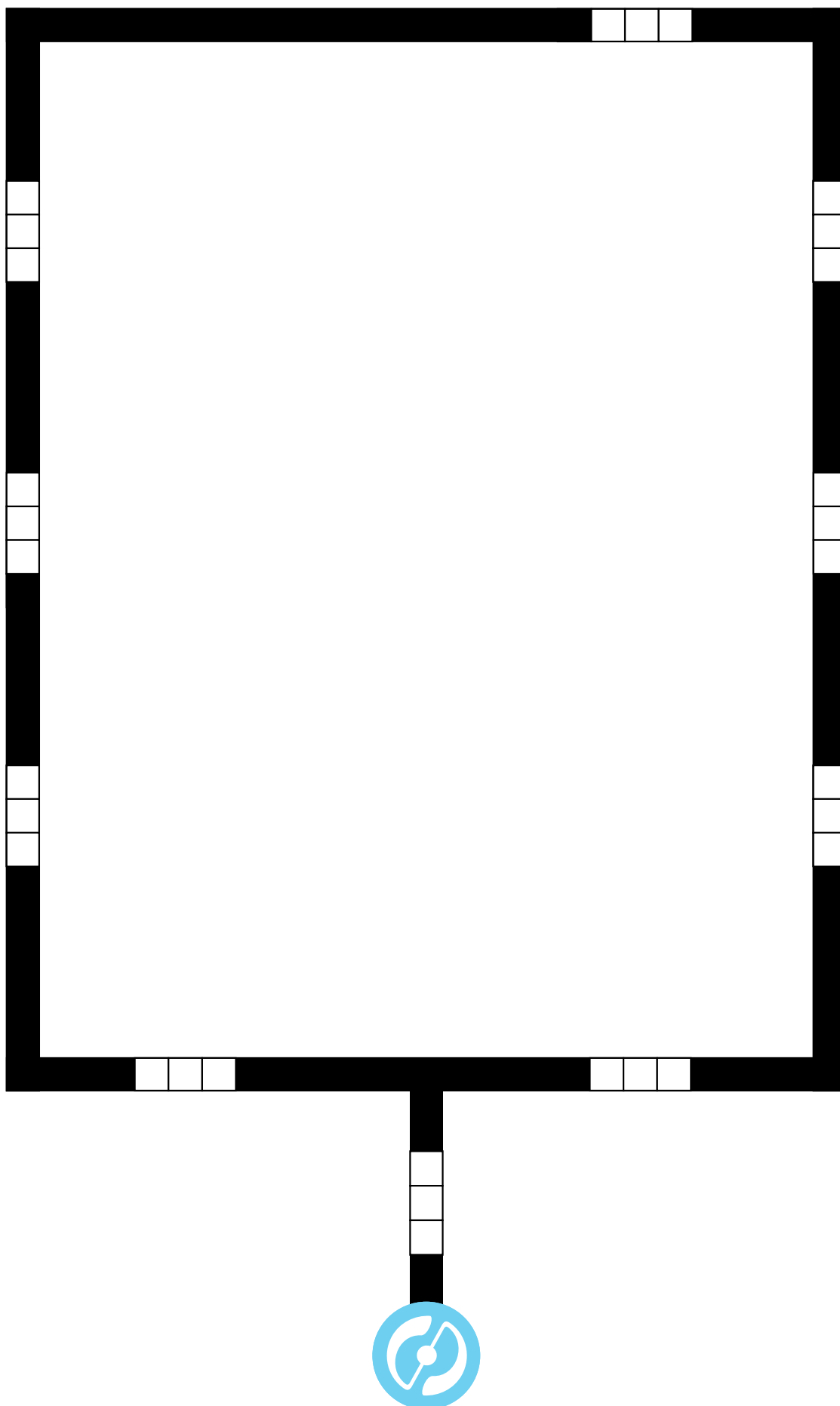
- Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały,
- Sprawdź, czy roboty są naładowane i skalibrowane.



Przebieg lekcji

Przebieg aktywności na zajęciach

- Powiedz uczniom, że na dzisiejszych zajęciach porozmawiacie o różnych sposobach przemieszczania się z miejsca na miejsce, różnych możliwościach pokonywania odległości.
- Zapytaj czy wszędzie możemy dotrzeć w ten sam sposób, czy czasem wybieramy różne środki transportu (daj uczniom czas na zastanowienie się i wypowiedzi).
- Zapytaj jakie znają pojazdy, czy można je jakoś posegregować, podzielić.
- Spróbujcie określić, którym środkiem transportu można przemieścić się szybciej, a który spowoduje, że podróż będzie wolniejsza.
- Powiedz uczniom, że teraz będą pracować w zespołach. Każdy zespół otrzyma **MATERIAŁY POMOCNICZE 01**, z którego należy wyciąć i pokolorować obrazki.
- Pokaż uczniom **KARTĘ PRACY UCZNIĄ 01** i powiedz, że przygotowane obrazki posłużą im do stworzenia do niej historii. Dodatkowo zadanie będzie polegało na dobraniu kodów odpowiadających temu co dzieje się na planszy.
- Zadanie będzie o podwyższonym stopniu trudności, ze względu na to, że należy spełnić dodatkowy warunek i zapętlić trasę robota (czyli od momentu, w którym robot wejdzie na prostokąt, powinien poruszać się po jego obwodzie cały czas. Należy uwzględnić ten warunek przy tworzeniu opowiadania i zostawić miejsce na kod, który wprowadzi robota w „pętle zawsze”).
- Omówcie wspólnie wzorcową opowieść, ale zaznacz, że to tylko przykład, a wyłącznie od zespołu zależy o czym będzie ich historia.
- Historia pasująca do poniższego zdjęcia mogłaby wyglądać następująco:



START

