

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

PROWADZĄCY: Małgorzata Murzyniec, Karolina Botuszan

TERMIN: 24.09.2019

GRUPA: 5-6 latki

TEMAT: „Dwie połówki jabłka”

CELE ZAJĘĆ:

- rozwijanie umiejętności planowania;
- rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętności pracy zespołowej, logicznego i algorytmicznego myślenia, zadaniowe podejście do stawianych problemów);

CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- potrafi odczytać zakodowane informacje za pomocą symboli graficznych;
- planuje swoje działania, sprawdza ich efekt;
- tworzy kod – drogę przy pomocy strzałek kierunkowych;
- chętnie pracuje w parach lub zespołach;

METODY:

- metody poszukujące;
- metody podające;
- metody praktycznego działania;

FORMY:

- praca grupowa;
- praca zespołowa;
- praca indywidualna;

MATERIAŁY I POMOCE DYDAKTYCZNE:

- mata do kodowania, zestaw znaków;
- wizytówki indywidualne;
- 4 całe jabłka + połówki jabłek w kolorach: zielonym, niebieskim, żółtym i pomarańczowym;
- chrząszcze;

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

I część – wstęp:

1. Odszukiwanie indywidualnego miejsca przy macie przez dzieci – wizytówki. Sprawdzanie wyboru poprawności miejsca.
2. Historyjka „Zagubione jabłka Petroneli”:

Petronela jest czarownicą. I to wcale nie była jaką, tylko czarownicą jabłoniową, mieszkającą stosownie do swojego statusu w jabłku, na szczycie starej jabłoni. W ogromnym zapuszczonym ogrodzie żyje jej się spokojnie i beztrosko, do chwili gdy do pobliskiego domu wprowadza się rodzina Kuchniopóżarskich z dwójką wścibskich dzieci, bliźniętami Lilką i Leonem. Petronela próbuje pozbyć się ich ..., ale niestety wpada w jeszcze większe kłopoty... Próbując przegonić dwóch małych łobuziaków, pogubiła swoje jabłka, które rozpadły się na dwie połówki. Na pomoc Petroneli przybiegł jej przyjaciel chrząszcz. Pomóż mu odnaleźć kod i połączyć połówki jabłek w całość.

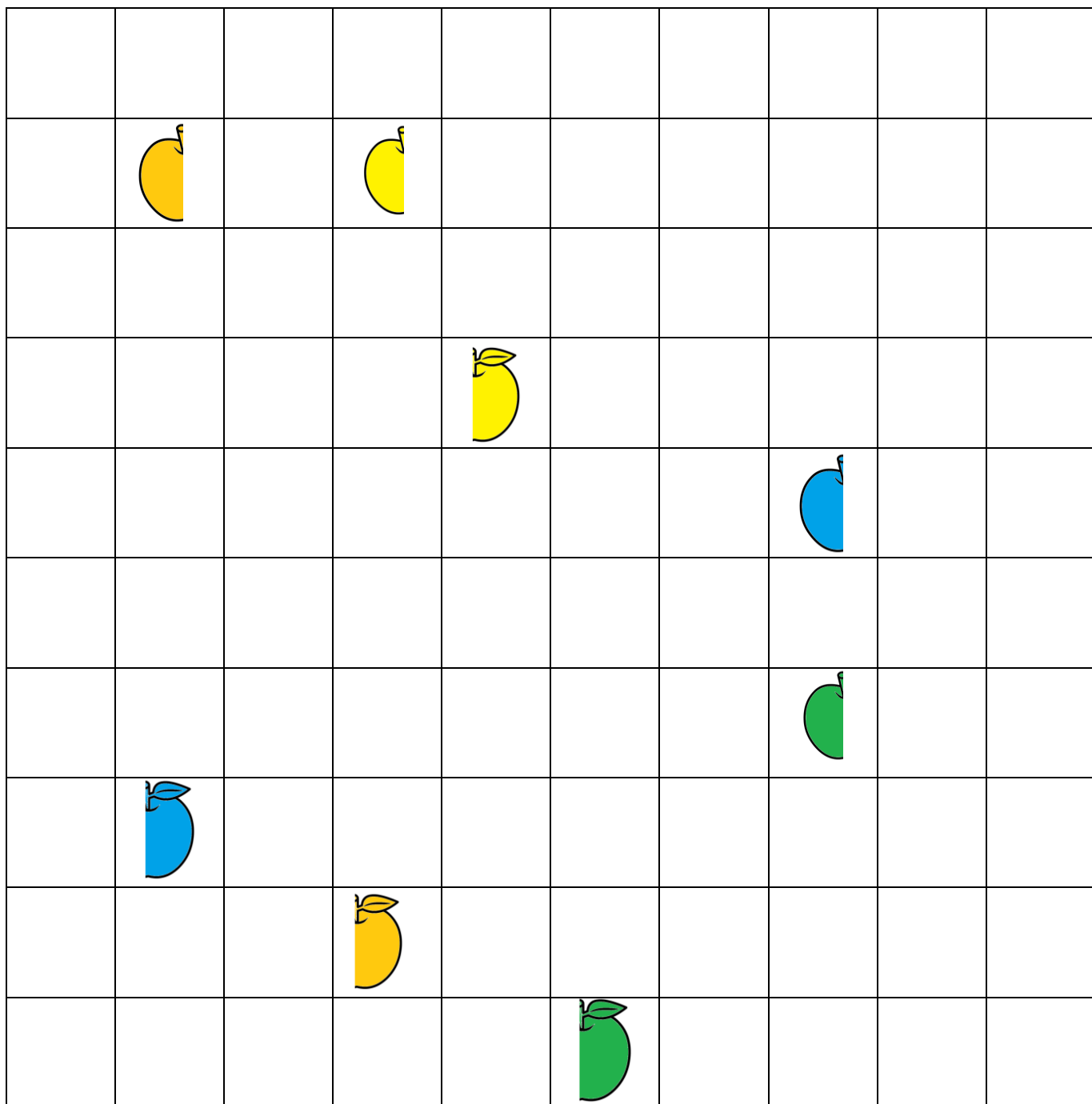
II część – właściwa:

3. Programowanie – instrukcja:

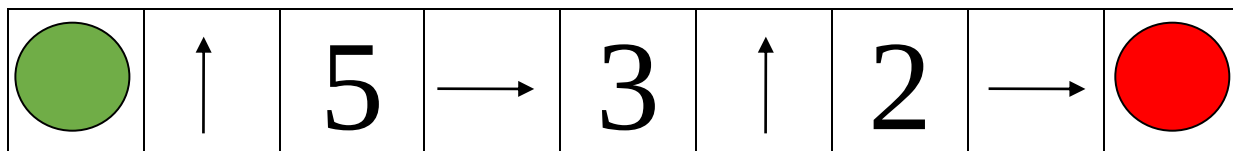
Nauczyciel rozkłada połówki jabłek według instrukcji obrazkowej umieszczonej na dole. W każdym rogu umieszcza chrząszcze ułożone na całych jabłkach, pod którymi ukryte są kody.

- Chrząszcz nr 1 umieszczony na zielonym jabłku - rusza z dolnego, lewego rogu.
- Chrząszcz nr 2 umieszczony na żółtym jabłku – rusza z górnego, lewego rogu.
- Chrząszcz nr 3 umieszczony na pomarańczowym jabłku – rusza z górnego, prawego rogu.
- Chrząszcz nr 4 umieszczony na niebieskim jabłku – rusza z dolnego, prawego rogu.

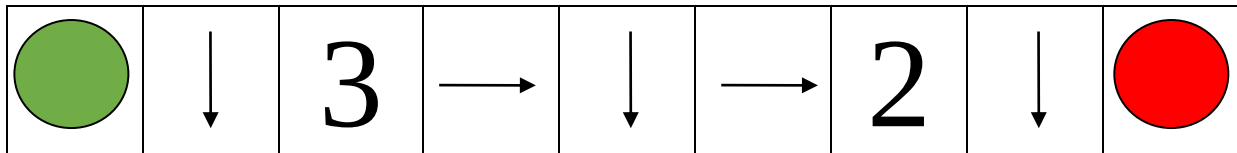
Chrząszcze wędrują po planszy według kodów. Dziecko układa odnaleziony kod za pomocą piktogramów: zielonego koła, czerwonego koła, strzałek kierunkowych i cyfr. Zapisany kod to droga, którą pokonuje chrząszcz od pozycji startowej po polach planszy, zbierając połówki jabłek, składając je w całość.



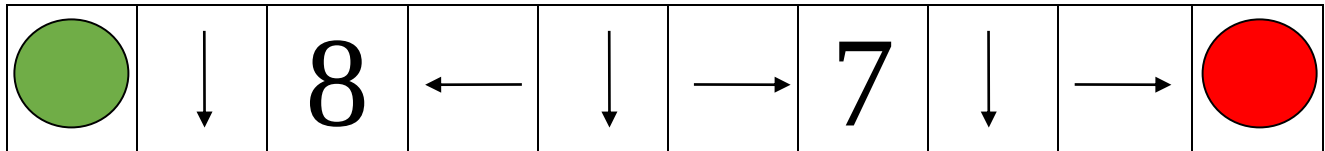
Chrzęszcz nr 1



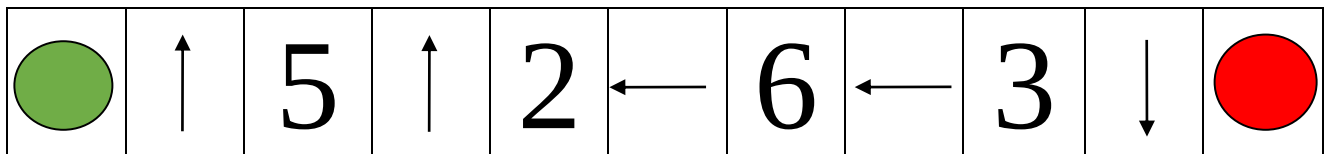
Chrząszcz nr 2



Chrząszcz nr 3



Chrząszcz nr 4



III część – zakończenie:

„Jabłkowe płasy” – zabawy taneczne dzieci w rytm muzyki z płyt Cd. Dzieci tańczą z przypiętymi emblematami jabłek - zielone i czerwone jabłuszka. Na hasło w muzyce mogą dobierać się w pary lub tworzyć kółeczka złożone np. tylko z zielonych jabłek i tylko te tańczą.