

SCENARIUSZ ZAJĘĆ "UŁÓŻ I OPOWIEDZ HISTORIĘ"

Cele:

- poznanie pojęć: sekwencja zdarzeń, logiczny porządek wydarzeń, czynności
- wspieranie umiejętności komunikacyjnych, współpracy w grupie, oczekiwania na swoją kolej
- rozwijanie słownictwa związanego z następstwem zdarzeń: przed, potem, po, a następnie ...
- zapoznanie z nowoczesnymi technologiami i pomocami do nauki programowania
- utrwalanie znajomości kierunków (pravo/lewo), lektur szkolnych, zwyczajów, etc.
- zachęcanie dzieci do wypowiedzi, dzielenia się swoimi doświadczeniami, wyrażania emocji i pomysłów, prezentowanie ich w grupie rówieśników

Pomoce:

- Bee-bot
 - brystol A1 np. żółty
 - od 6 do 8 kart obrazkowych tworzących historię np. bajki
- UWAGA! Tematyka historii jest dowolna, ale karty obrazkowe powinny mieć wymiar 15x15 cm

Przed rozpoczęciem zajęć:

Upewnij się, że dzieci rozpoznają obrazki na kartach, wiedzą co one oznaczają i potrafią ułożyć na ich podstawie historię. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci będzie opowiedzenie tej historii Bee-bot'owi.

Zastosuj różne stopnie trudności.

Przebieg zajęć:

I ETAP

Ułóż karty obrazkowe we właściwej kolejności w jednej linii. Zadaniem Bee-bot'a będzie poruszanie się wzdłuż linii i „patrzenie” po kolei na obrazki, które będą omawiane przez dziecko (wykorzystanie komend: do przodu i obrót w prawo/obróć w lewo)

Dzieci mogą wykonywać ćwiczenie po kolei np. zaprogramować 1 ruch i opowiedzieć fragment historii na podstawie 1 obrazka, następnym obrazkiem omawia drugie dziecko.

II ETAP

Pomieszaj kolejność kart obrazkowych tak, by nie przedstawiały historii we właściwej kolejności (obrazki nadal ułożone w jednej linii). Zadaniem dzieci będzie rozpoznanie, który obrazek jest następny w kolejności i zaprogramowanie pszczołki Bee-bot tak, by wykonała wszystkie niezbędne ruchy, by dotrzeć we właściwe miejsce (wykorzystanie komend: do przodu, do tyłu, obrót w prawo/obróć w lewo)

III ETAP

Na brystolu A1 rozrysuj siatkę pól o wymiarach 15x15 cm, zaznacz pole oznaczone START i pole oznaczone META. Następnie rozmieść karty obrazkowe na rozrysowanych polach tak, by tworzyły sekwencję zdarzeń od pola START do pola META (nie umieszczaj wszystkich w jednej linii, by dzieci musiały wykorzystać więcej komend np. obrotów pszczołki podczas wykonania zadania). Zadaniem dzieci będzie zaprogramowanie pszczołki Bee-bot tak, by przeszła wszystkie pola z elementami historii we właściwej kolejności.

IV ETAP

Na brystolu A1 rozrysuj siatkę pól o wymiarach 15x15 cm, zaznacz pole START i pole META (jak w poprzednim ćwiczeniu). Następnie rozmieść karty obrazkowe na rozrysowanych polach w dowolnej kolejności tak, by nie tworzyły sekwencji zdarzeń. Zadaniem dzieci będzie rozpoznanie, który obrazek jest następny w kolejności i zaprogramowanie pszczołki w taki sposób, aby dotarła do kolejnej części historii. Po poprawnym wykonaniu zadania, dziecko zabiera obrazek przedstawiający dany fragment np. bajki i odkłada poza planszą, tworząc sekwencję zdarzeń. Następnie dziecko dokłada kolejny obrazek, aż do uzupełnienia wszystkich elementów historii.

UWAGA!

Możesz zwiększyć stopień trudności ćwiczenia poprzez zamalowanie niektórych pól na planszy i stworzenie „przeszkody”, którą pszczołka będzie musiała ominąć wykonując ruch.