



## Temat : Nasze wakacyjne wspomnienia

### - scenariusz zajęć z elementami kodowania

**Wiek:** edukacja przedszkolna, edukacja wczesnoszkolna

**Autor:** Anna Świć

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

Wakacje za nami...ale wakacyjne wspomnienia ciągle są w nas... Na zajęciach przygotowanych według zaproponowanego scenariusza, uczniowie myślami przeniosą się do czasu wakacyjnych wyjazdów...przypomną sobie miejsca, które odwiedzili, przygody, które przeżyli, nowo poznanych znajomych. Wakacyjne wspomnienia połączymy z kodowaniem, będzie obrazek ukryty we współrzędnych, będą ćwiczenia rozwijające kreatywność i spostrzegawczość i będzie tworzenie offlinowego kodu.



## Cele ogólne

- Kształtowanie orientacji przestrzennej;
- Rozwijanie umiejętności planowania;
- Rozwijanie umiejętności swobodnej wypowiedzi;
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne; algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów).

## Cele operacyjne:

### Dziecko

- Potrafi, przy pomocy symboli graficznych stworzyć kod;
- Potrafi ułożyć obrazek na podstawie podanych współrzędnych;
- Potrafi stworzyć logiczny ciąg zdarzeń;
- Chętnie pracują w zespołach.



## Metody:

poszukujące, podające, praktycznego działania.

## Formy:

grupowe, zespołowe, indywidualne.

## Środki dydaktyczne:

mata do kodowania „Kodowanie na dywanie” lub inny typ kratownicy lub **KARTA PRACY 01, 02, MATERIAŁ POMOCNICZY 01, MATERIAŁ POMOCNICZY 02, MATERIAŁ POMOCNICZY 03**, kolorowe kubki, kartki i flamastry lub krążki ruchu.

## Przygotowanie do zajęć:

- Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały.



## Przebieg zajęć

### Przebieg zajęć:

- Przywitaj się z dziećmi, powiedz, że na dzisiejszych zajęciach porozmawiacie o minionych wakacjach...powspominacie miejsca, sytuacje i osoby, które tworzyły niepowtarzalny klimat wakacyjnego wypoczynku;
- Rozłóż matę do kodowania pokratkowaną stroną do góry (jeśli nie posiadacie maty do kodowania, to wykonajcie to zadanie na **KARTACH PRACY 01**), poproś dzieci, aby ułożyły kubki na miejscach, które wskażesz. Przeczytaj uczniom współrzędne odpowiednich pól (czytaj je wrywkowo, wtedy trudniej będzie odgadnąć wzór, w trakcie układania). Jeśli pracujesz z dziećmi, które nie znają jeszcze liter i cyfr, wydrukuj **MATERIAŁ POMOCNICZY 03** i poproś o odwzorowanie obrazka na macie lub na **KARCIE PRACY 02**;
- Zapytaj dzieci, co wskazuje obrazek i co go łączy z wakacjami;

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



- Porozmawiajcie z dziećmi o tym, jak można na długo zachować wakacyjne wspomnienia (album ze zdjęciami, filmy, drobne pamiątki kojarzące się z wakacjami...);
- Zaprezentuj uczniom **MATERIAŁ POMOCNICZY 01** i **02**, omówcie co się znajduje na obrazkach;
- Stwórzcie opowieść na podstawie ciągu obrazków (dokładaj kolejne krążki od lewej do prawej tworząc ciąg obrazków, poproś dzieci o ułożenie do nich historii);
- Odwróć obrazki na drugą stronę i spróbujcie odtworzyć stworzoną przed chwilą historię, bez podglądania grafik;
- Rozłóż obrazki, w taki sposób, żeby utworzyły prostokąt (na macie lub bez), poproś dzieci o zakrycie oczu, następnie zamień miejsce położenia 3 obrazków. Zapytaj dzieci, które obrazki zmieniły miejsce;



- Rozłóż na macie obrazki, postaw w dowolnych miejscach dwa kubki (w różnych kolorach). Poproś dzieci, o utworzenie kodu, który będzie instrukcją przemieszczenia się kubka (w jednym kolorze), na pole na którym stoi kubek (w drugim kolorze). Trasa, która będzie bazą do stworzenia kodu musi przebiegać przez wszystkie wakacyjne obrazki (jeśli pracujesz z młodszymi dziećmi, zmniejsz liczbę obrazków do 3,4);
- Podziel dzieci na zespoły, rozdaj im kartki i flamastry i poproś o zapisanie, przy pomocy symboli graficznych kodu (możecie ułożyć kod z krążków ruchu);
- Zanim uczniowie przejdą do wykonania zadania, przypomnijcie zasady tworzenia kodu (tworzymy ciąg znaków ułożony w jednej linii, rozpoczynający się symbolem „start” a kończący symbolem „stop”),
- Poproś zespoły o zaprezentowanie stworzonych rozwiązań, sprawdźcie, czy wszystkie kody są prawidłowe, dokonajcie ewentualnych poprawek, zastanówcie się, który z przedstawionych kodów, jest najbardziej optymalny,
- Podziękuj uczniom za aktywny udział w zajęciach.

**Uwaga:** Jeśli pracujesz z uczniami, którzy mają wprowadzone już obroty, to zamiast kubków postaw na macie figurki/maskotki. W tym przypadku pamiętaj, że nie używamy komend „w prawo”, „w lewo”, tylko zastępujemy je komendami „obróć się w prawo”, „obróć się w lewo”.



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



C3, D3, C6, D6, E6, C7, D7, E7, C8, D8, E8,



H3, I3, C5, D5, E5, B6, B7, B8, F6, F7, F8, C9, D9, E9



B2, C2, D2, E2, B3, E3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, B4, B5, B9, C4, D4, E4, F4, F5, F9, G4, G5, G6, G7, G8, G9, H4, H5, H6, H7, H8, H9, I4, I5, I6, I7, I8, I9, J4, J5, J6, J7, J8, J9







