



### Temat: Na starych fotografiach - scenariusz zajęć z elementami kodowania

**Wiek:** edukacja przedszkolna, edukacja wczesnoszkolna

**Autor:** Anna Świć

**Czas trwania:** 30 - 60 min (uzależniony od wieku, możliwości rozwojowych grupy oraz jej liczebności)



Są chwile, które warto zapamiętać, które warto uwiecznić i wracać do nich co jakiś czas... zdjęcia są świetnym sposobem na utrwalenie ważnych chwil na dłużej. Jak były robione kiedyś, a jak robi się je teraz... o tym przekonają się dzieci na zajęciach przeprowadzonych według tego scenariusza.



## Cele ogólne

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

## Cele operacyjne:

### Dziecko

- Planuje swoje działania, sprawdza ich efekt,
- Chętnie pracuje w parach lub zespołach.

## Metody:

**poszukujące, podające, praktycznego działania.**

## Formy:

**grupowe, zespołowe, indywidualne.**

## Pomoce dydaktyczne:

Mata do kodowania „Kodowanie na dywanie”, materiał pomocniczy 05, materiał pomocniczy 01 lub materiał pomocniczy 02, lub materiał pomocniczy 03 lub materiał pomocniczy 04, stare aparaty fotograficzne (opcjonalnie)

## Przygotowanie:

Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały.



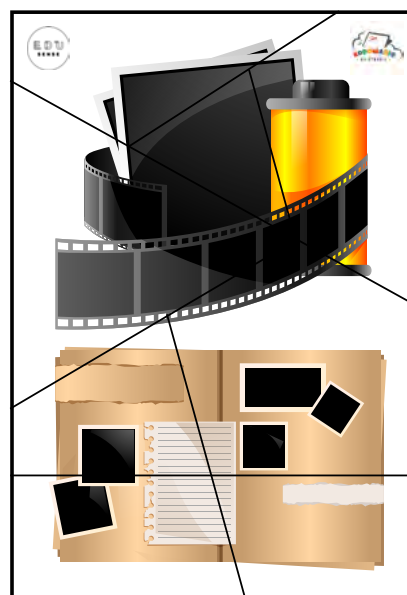
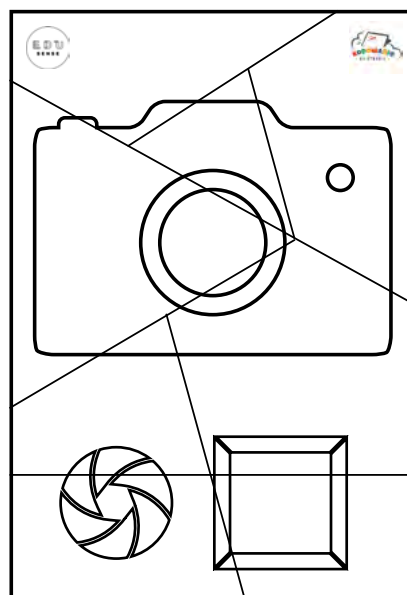
### Przebieg zajęć

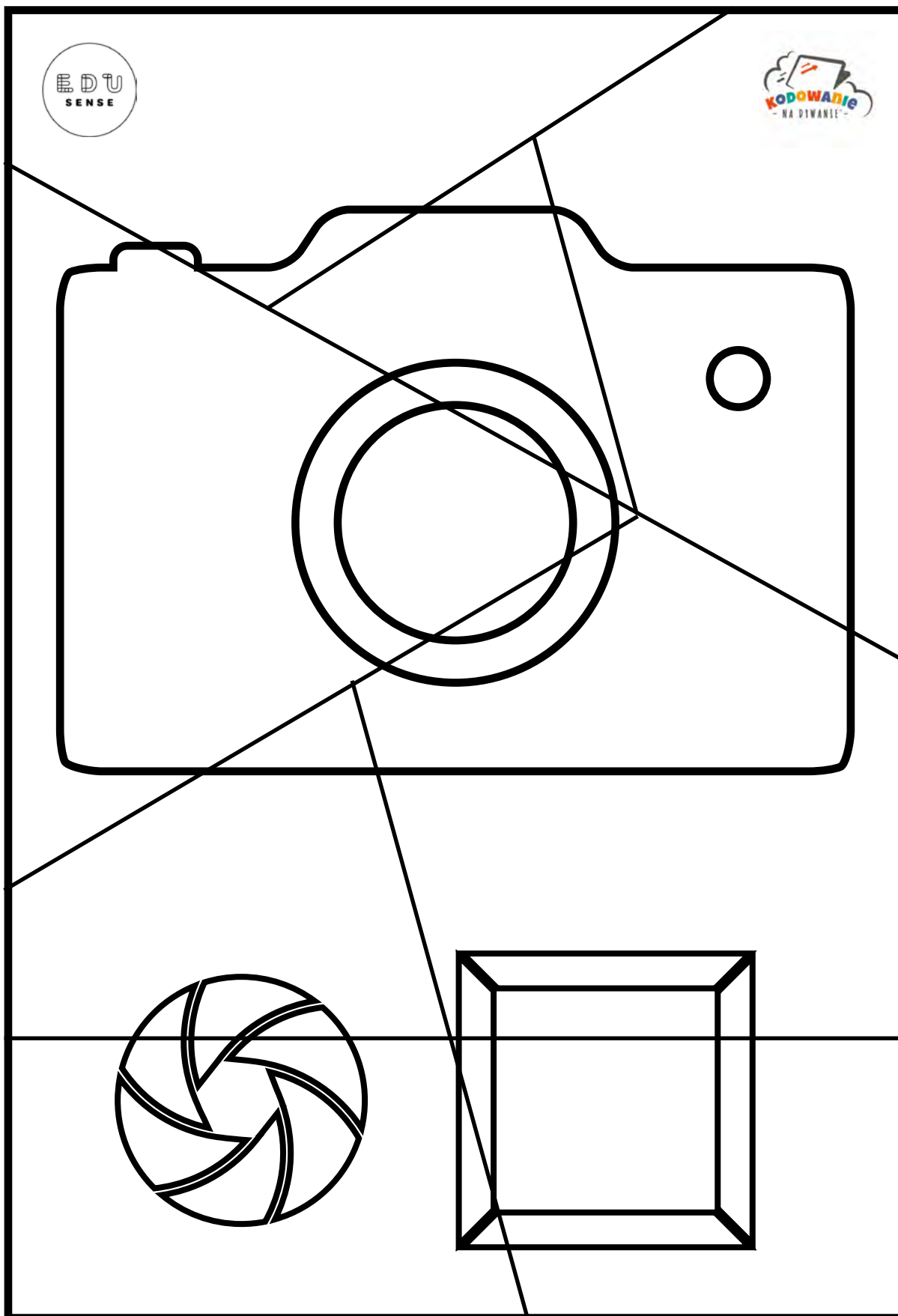
### Przebieg aktywności na zajęciach

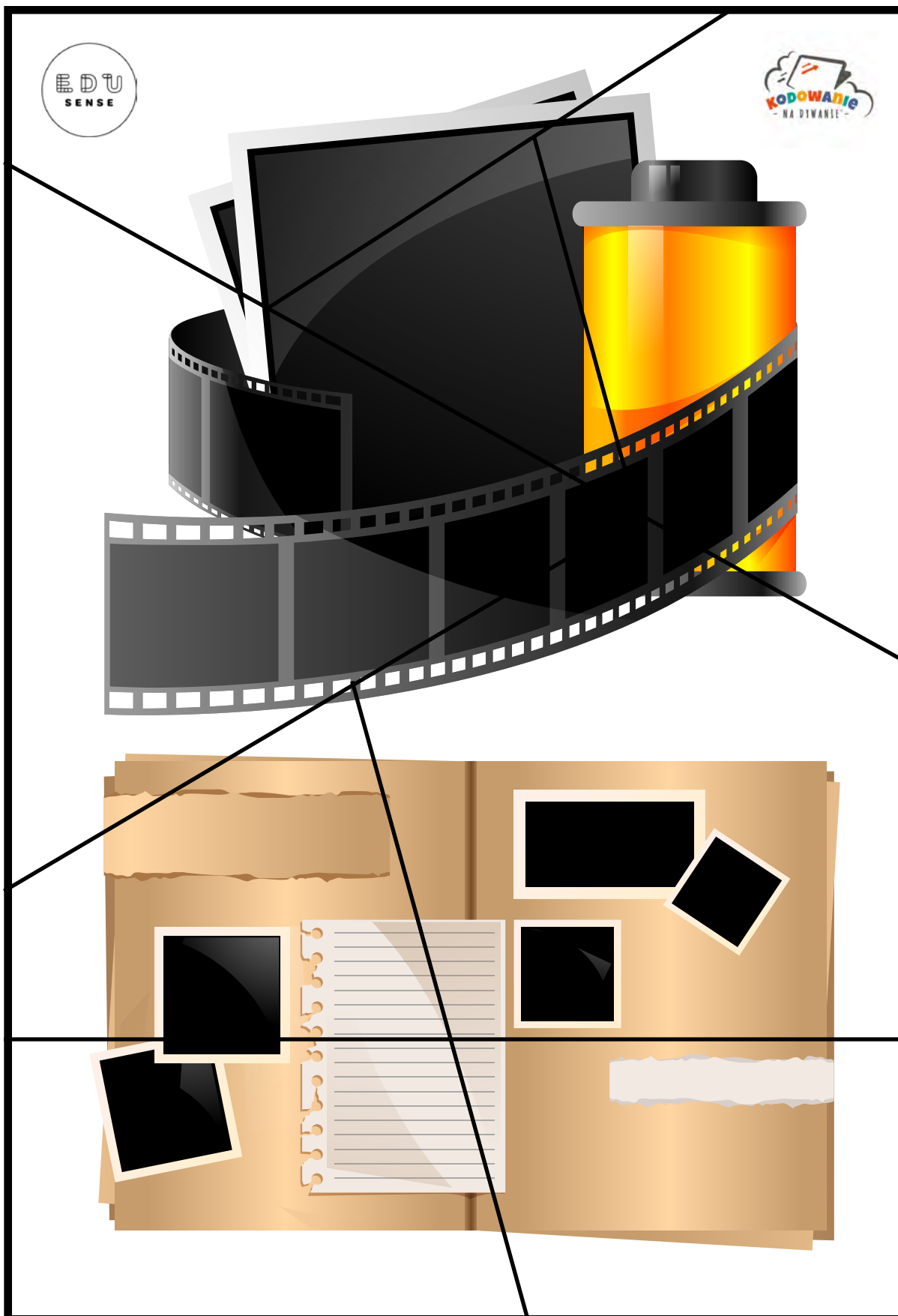
- Przywitaj się z dziećmi, powiedz, że na dzisiejszych zajęciach zastanowicie się, w jaki sposób można uwiecznić wartość zapamiętania chwili,
- Podziel dzieci na dwuosobowe/czterosobowe zespoły, każdemu z nich daj kopertę z przygotowanymi do złożenia puzzlami (skorzystaj z materiału pomocniczego 01, 02, 03, 04, wybierz ten, który będzie najbardziej odpowiadał możliwościom dzieci),
- Zapytaj dzieci, jaki wzór ukazał się po złożeniu puzzli,
- Pokaż uczniom różne modele aparatów lub skorzystajcie z internetu i wyszukajcie jak wyglądały kiedyś aparaty fotograficzne,
- Rozłóż na macie krążki z grafikami, zaznaczcie w dowolnym polu pozycję startową, a następnie, przy pomocy strzałek kierunkowych, stwórzcie kod, który poprowadzi od pola startowego do pola, na którym znajduje się wybrana grafika.

Omówcie, co się na niej znajduje,

- Następnie stwórzcie kod, który zaprowadzi do kolejnej grafiki, omówcie ją...powtarzajcie zabawę do momentu omówienia wszystkich krążków,
- Podziękuj dzieciom za aktywny udział w zajęciach.



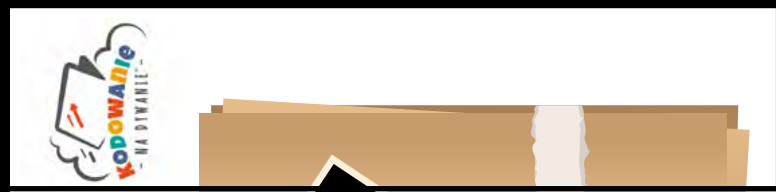
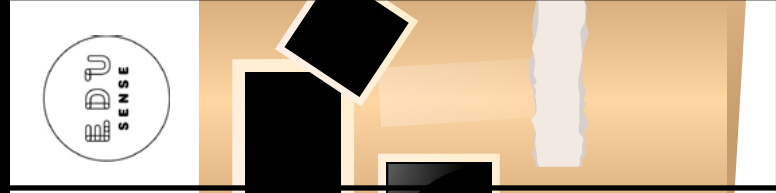
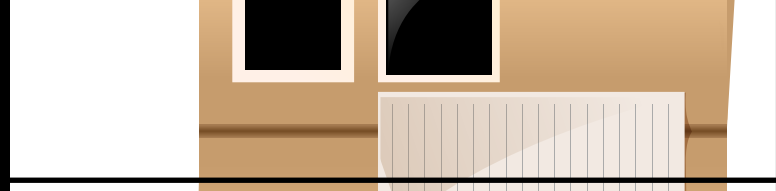
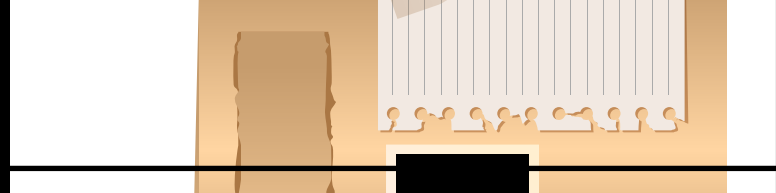

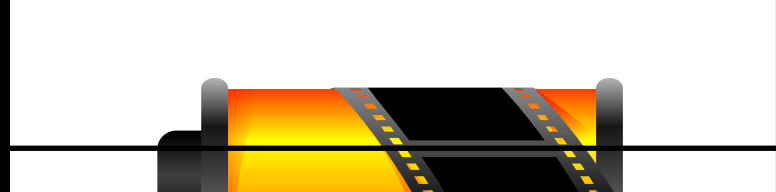

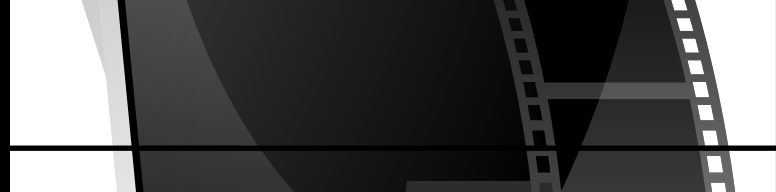








		10
		9
		8
		7
		6
		5
		4
		3
		2
		1



	10
	9
	8
	7
	6
	5
	4
	3
	2
	1

