

SCENARIUSZ ZAJĘĆ OTWARTYCH

Zajęcia rozwijające kreatywność

PROWADZĄCY: Urszula Niziołek

KLASA: 1b

CZAS TRWANIA: 60 min

DATA: 10.03.2021 r. godz.8:00-9:00

TEMAT: W marcu jak w garncu -podróże ozobota.

CELE OGÓLNE:

- rozwijanie kreatywności, umiejętności twórczego myślenia i innowacyjności uczniów
- rozwijanie miękkich kompetencji: umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów
- rozwijanie myślenia przyczynowo – skutkowego
- kształtowanie orientacji na macie do kodowania
- rozwijanie kompetencji cyfrowych
- zapoznanie ze znaczeniem przysłowia „W marcu jak w garncu”
- zainteresowanie uczniów zjawiskami atmosferycznymi występującymi w przyrodzie

CELE SZCZEGÓLWE:

Uczeń potrafi:

- zakodować trasę dla ozobota zgodnie z podanymi warunkami wykorzystując kolorowe kody
- ułożyć z drewnianych puzzli oraz z puzzli Ar trasę dla ozobotów
- zaprogramować trasę myszki-robota do wyznaczonych stacji z zadaniami
- układać obrazki wg wskazanych warunków
- stworzyć wzór na podstawie podanych koordynatów
- dodawać i odejmować w zakresie 14
- rozwiązać zagadki słowne
- odpowiadać na pytania związane z treścią utworu
- rozwijać wyobraźnię, inwencję twórczą
- zgodnie współpracować w zespole
- wygenerować i odczytać kody QR

KOMPETENCJE KLUCZOWE KSZTAŁTOWANE PODCZAS ZAJĘĆ:

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji
- kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii

METODY PRACY:

- poszukujące
- podające
- praktycznego działania

FORMY PRACY:

- zbiorowa
- grupowa

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- roboty: ozobot , myszka
- karta pracy – trasa do zakodowania
- karty pracy-działania matematyczne
- plansze z kolorowymi kodami
- kolorowe pisaki
- drewniane puzzle i puzzle AR
- telefony komórkowe, tablety
- kody obrazkowe
- tablica multimedialna
- maty do kodowania
- puzzle z elementami marcowej pogody
- gra interaktywna „ Gra o milion”

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Zabawa „Jaki mam nastrój?”- określanie nastroju za pomocą kciuka..

„Rękę wszyscy wystawiamy

Do zabawy zapraszamy

Niech pokaże mi kciuk Wasz

Jaki nastrój dzisiaj masz”.

-Podział na grupy wg wylosowanych kolorów.

Każda grupa otrzymuje zadanie do wykonania: utrwalenie dodawania i odejmowania w zakresie 14.

- **grupa I** : pracuje z robotem myszką: koduje drogę myszki do działań matematycznych, wpisuje wyniki i układa je malejąco, odwraca wyniki , odczytuje hasło **wiosna zał. 1**

-**grupa II**: na macie do kodowania odkodowuje rysunek, (za prawidłowe podanie wyniku działania matematycznego odwraca puzzle, przedstawia odkodowany rysunek: **marzec**

-**grupa III**: za pomocą tabletu, smartfonu odczytuje kody QR, na których zakodowane są działania matematyczne, za prawidłowe rozwiązanie zabiera kartonik z literką, tworzy hasło **zima**

2. Co wspólnego z garnkiem mają: zima, wiosna i marzec? - rozmowa z uczniami. Zgromadzenie jak największej ilości pomysłów i skojarzeń (myślografia). Dzieci podają swoje propozycje, nauczyciel zapisuje je na arkuszu papieru.
3. Czytanie wiersza „ Marcowe kaprysy” , próba odpowiedzi na pytanie „ Co Marzec

mieszał w garze?’

Wiersz B. Forma „ Marcowe kaprysy”

Wymieszał marzec pogodę w garze,
Ja wam tu wszystkim zaraz pokażę,
Włożę troszeczkę deszczu, słoneczka promieni,
Domieszam wiatru ciepłego,
Smutno by w marcu było bez niego
Śniegu i burzy jeszcze troszkę dodam,
Będzie prawdziwa marcowa pogoda.

Co to jest pogoda?

<https://www.youtube.com/watch?v=PMvFXtjXScY>

4. Rozwiązywanie zagadek – tablica multimedialna „ Gra o milion”

<https://learningapps.org/watch?v=pg2tagu5n21>

Gdy go długo nie ma, wszyscy narzekają.

A gdy przyjdzie pod parasol się chowają. (deszcz)

To mała gwiazdka, biała, niewielka.

Chuchniesz, zostanie wody kropelka. (śnieg)

Szumi, gwizdże, czasem gna. Skąd i dokąd? Kto go zna?

Dmucha, szarpie, czasem rwie. Po co? Za co? Kto go wie? (wiatr)

Widzisz je we dnie, nie widzisz w nocy.

Zimą grzeje słabo, latem z całej mocy. (słońce)

Jaka to pierzynka biała, nie z pierza ale z wody powstała?

Płynie po niebie, znasz ją i wiesz, że gdy jest ciemna,

Będzie z niej padał deszcz. (chmura)

5. Demonstracja na macie garnka oraz symboli zmiennej, marcowej pogody (kartoniki z rysunkami: deszczu, słońca, śniegu, wiatru).
6. Prezentacja zadań dla poszczególnych grup:
 - grupa I** koloruje garnek i koduje trasę dla ozobotów (przypomnienie uczniom zasad wypełniania tras barwami i uzupełniania kodami) garnek nr 1, garnek nr 2
 - grupa II** buduje trasę dla ozobotów w kształcie garnka ,wykorzystując drewniane puzzle
 - grupa III** buduje trasę dla ozobotów w kształcie garnka ,wykorzystując drewniane puzzle, puzzle Ar oraz tablety, smartfony
7. Tworzenie tras - praca w zespołach.
8. Prezentacja przez grupę wykonanych tras dla ozobotów.
9. Podziękowanie za pracę. Podsumowanie zajęć.

Scenariusz zajęć opracowany w oparciu o program „Uczymy dzieci programować.