

SCENARIUSZ ZAJĘĆ OTWARTYCH

Zajęcia rozwijające kreatywność

Prowadzący : Urszula Niziołek

Klasa: 2b

Czas trwania: 45 min

Data: 11.05.2022 r. godz.11.20-12.05

Temat: Zaczarowany świat klocków lego- na farmie.

Cele ogólne:

- rozwijanie kreatywności, umiejętności twórczego myślenia i innowacyjności uczniów
- rozwijanie miękkich kompetencji: umiejętność pracy zespołowej,
- rozwijanie logicznego myślenia
- kształtowanie orientacji na macie do kodowania
- rozwijanie kompetencji cyfrowych z wykorzystaniem ozobotów

Cele szczegółowe:

Uczeń potrafi:

- zakodować trasę dla ozobota zgodnie z podanymi warunkami wykorzystując kolorowe kody
- korzystać z rozszerzonej rzeczywistości google zwierzęta 3D
- ułożyć z drewnianych puzzli oraz z puzzli Ar trasę dla ozobotów
- zbudować z klocków lego zwierzęta hodowlane i ich „domy”
- rozwijać wyobraźnię, inwencję twórczą
- zgodnie współpracować w zespole

Kompetencje kluczowe:

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

Metody pracy:

- aktywizujące
- poszukujące
- praktycznego działania

Formy pracy:

- grupowa
- zbiorowa

Środki dydaktyczne:

- ozoboty
- karta pracy – trasa do zakodowania
- plansze z kolorowymi kodami
- kolorowe pisaki
- telefony komórkowe, tablety
- kody obrazkowe
- tablica multimedialna
- wordwall

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Pogadanka na temat wysłuchanego nagrania z odgłosami zwierząt hodowlanych:
https://www.youtube.com/watch?v=WEZw-Zo-_vQ

2. Zabawa ćwicząca pamięć: zwierzęta z wiejskiego podwórka.

Uczniowie stoją w kręgu. Pierwsze dziecko wykonuje charakterystyczne ruchy dowolnego zwierzęcia hodowlanego (np. kopie nogą jak koń). Drugie dziecko powtarza te ruchy i dodaje następny ruch innego zwierzęcia. Kolejne dzieci powtarzają wszystkie wcześniejsze ruchy i dodają swoje. Pierwsze dziecko, które rozpocznie zabawę, zostanie wylosowane przez aplikację Class Dojo, wyświetloną na monitorze interaktywnym.

3. Praca z wordwall na tablicy multimedialnej.

<https://wordwall.net/pl/resource/1347779/zwierz%C4%99ta-hodowlane-mamy-i-dzieci>

Polecenie: zaznacz właściwą odpowiedź.

4. Podział uczniów na 4 grupy (losowanie przez aplikację Class Dojo): każda grupa buduje z klocków lego wylosowane zwierzęta.

- **grupa I** krowy i cielęta

-**grupa II**: świnie i prosięta

- **grupa III**: konie i źrebaki

-**grupa IV**: kury, kaczki, indyki

5. Prezentacja prac uczniów na macie do kodowania: klasowa farma Koderków.

6. Przygotowanie przez uczniów tras dla ozobotów: zwierzęce mamy i ich dzieci:

- rysowanie tras za pomocą kolorowych pisaków,

- układanie tras z wykorzystaniem drewnianych puzzli i aplikacji puzzleAr.

7. Sposób ewaluacji: wykorzystanie aplikacji google 3D zwierzęta -rozszerzona rzeczywistość.

Dzięki zastosowaniu TIK zajęcia stały się bardziej atrakcyjne. Wykorzystane środki dydaktyczne: ozoboty, tablety, telefony, pozwoliły bardziej zaktywizować i zainteresować uczniów w trakcie zajęć. Praca była świetną nauką i zabawą, stała się bardziej efektywna.