

Scenariusz zajęć otwartych w ramach projektu Aktywna Tablica

Nauczyciel prowadzący: Magdalena Oparowska-Kozyra

Etap edukacyjny i klasa: edukacja wczesnoszkolna, klasa 3

Przedmiot: Edukacja wczesnoszkolna, zajęcia informatyczne

Temat: „Podróże z ozobotem- poznajemy kraj”

Czas trwania zajęć: 45 minut

Data: 25.04.2022

Cele ogólne:

- poszerzenie wiadomości o wzorach występujących na ludowych strojach,
- rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- rozwijanie orientacji przestrzennej,
- kształtowanie kompetencji kluczowych ze szczególnym naciskiem na kompetencje cyfrowe,
- rozwijanie kreatywności.

Cele operacyjne, dziecko:

- potrafi oszacować odległość,
- potrafi utworzyć trasę dla ozobota,
- chętnie pracuje w zespołach,
- jest kreatywne.

Metody:

- poszukujące,
- podające,
- praktycznego działania.

Formy:

- grupowe,
- zespołowe,
- indywidualne.

Pomoce dydaktyczne:

- robot edukacyjny, ozobot,
- mata do kodowania,
- materiał pomocniczy 01,

Przebieg lekcji:

Dzieci otrzymują małe karteczki, na których zapisują skojarzenia związane z Polską. Nauczyciel na środku sali, na szarym papierze układa skojarzenia tworząc słoneczko (metoda promykowa). Prawdopodobnie okaże się, że dzieci wymieniają morze, góry, jeziora itp. To będzie punkt do rozpoczęcia zajęć.

Dzieci losują karteczki z napisami: północ, południe, wschód, zachód. Tym samym dzielą się na 4 zespoły. Na ziemi zostaje rozłożona duża mapa Polski, dzieci siadają wokół niej uwzględniając wylosowany kierunek. Nauczyciel omawia, gdzie na mapie znajduje się morze, góry, pojezierze, niziny, wyżyny. Zadaniem chętnych dzieci jest dopasowanie ilustracji i wklejenie ich w odpowiednich miejscach na mapie: Morze Bałtyckie, Tatry, Mazury itp.

Dzieci omawiają, w którym kierunku należy się poruszać np. z gór nad morze itd.

Kolejnym zadaniem jest praca z ozobotami. Uczniowie otrzymują kartę pracy z szablonem Polski oraz wyznaczoną trasą. Zadaniem uczniów jest zakodowanie trasy robota edukacyjnego tak, aby zwiedził miejsca wskazane przez wylosowane polecenie.

Na koniec zajęć dzieci wymieniają się w zespołach i sprawdzają czy dana grupa dobrze zakodowała trasę dla ozobota. Podczas ewaluacji dzieci wskazują co im się najbardziej podobało podczas zajęć oraz wymieniają najważniejsze informacje, które zapamiętały z lekcji.

