

Scenariusz zajęć świetlicowych dla uczniów szkoły podstawowej

Autor: Agnieszka Sołtyszewska

TEMAT TYGODNIA: WIOSENNE ZAGADKI.

Grupa wiekowa: uczniowie kl. 1-3

Czas trwania: 1-2 godziny

Kompetencje kluczowe:

- Kompetencje cyfrowe – bezpieczne korzystanie z technologii cyfrowych, tworzenie treści cyfrowych poprzez programowanie.
- Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się – współpraca w grupie.

Cele główne:

- Kształtowanie umiejętności poszanowania i respektowania przyjętych norm oraz współdziałania w grupie.
- Rozwijanie umiejętności myślenia algorytmicznego (poszukiwanie, planowanie, zadawanie pytań, odkrywanie).

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- aktywnie uczestniczy w zabawie,
- współpracuje z innymi uczniami w zespole,
- rozumie i stosuje zasady poznanej gry,
- projektuje program robota za pomocą symboli graficznych,
- rozwiązuje zagadki o zwierzętach (Załącznik nr 2)

Metody według Czesława Kupisiewicza:

- aktywizujące: gry dydaktyczne
- oparte na obserwacji: pokaz

Formy:

- grupowa jednolita
- zbiorowa jednolita

Środki dydaktyczne: kolorowe kartki, kostka do gry, zagadki, tablety, interfejs Photon Badge w aplikacji Photon Coding, roboty Photon, komputer, tablica interaktywna, obraz rzutu ekranu w Photon Badge.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Powitanie.

- sprawdzenie obecności,
- podanie celu zajęć oraz elementów, na które nauczyciel będzie zwracał uwagę podczas realizacji treści (jak uczniowie ze sobą współpracują, czy przestrzegają zasady gry)

2. Gra dydaktyczna „**Wiosenne zagadki**” - zapoznanie uczniów z zasadami gry zaproponowanej przez nauczyciela.

- nauczyciel demonstruje, jak programować robota (poprzez układanie sekwencji symboli) w aplikacji Photon Coding – poziom średni: Photon Badge, aby wykonywał podstawowe ruchy (do przodu, do tyłu, w prawo, w lewo) lub zaświecił czułkami w wybranym kolorze.
- Nauczyciel dzieli uczniów na drużyny. Każda drużyna ustawia Photona przy swojej bazie – miejscu startowym. Każdy gracz po kolei rzuca kostką i programuje trasę robota tak, aby przeszedł we właściwą stronę (do przodu, w prawo lub w lewo) tyle pól, ile oczek wyrzuci kostka i zaświecił czułkami w kolorze wybranym przez drużynę. Następnie gracz rozwiązuje zagadkę, jeśli stanie na polu z numerkiem. Wygrywa drużyna, której robot pierwszy dotrze do mety.
- Ogłoszenie zwycięskiej drużyny.

3. Podsumowanie - ewaluacja

- Uczniowie kolejno kończą zdanie podsumowujące: „Najbardziej na zajęciach podobało mi się...”
- Ocena aktywności - nauczyciel wręcza odznakę programisty za aktywny udział w zajęciach.

ZAŁĄCZNIK NR 1

Przykładowy program – rzut ekranu do wyświetlenia na tablicy interaktywnej.



ZAŁĄCZNIK NR 2

1. Ma krótkie nóżki i mały ryjek. Chociaż ma igły, nigdy nie szyje.
2. Po drzewach skacze, w dziupli ma mieszkanie. Lubi orzechy zjadać na śniadanie.
3. Wiosną budzę się do życia, Z poczwarki się wyzwalam. Mam kolorowe skrzydła, I z kwiatka na kwiatek fruвам.
4. On jest dziki on jest zły, on ma bardzo ostre kły. A kto w lesie go spotyka, ten na drzewo szybko zmyka.
5. Ostрым dziobem w drzewo stuka, owadów pod korą szuka.
6. Bielak albo szarak, jest krewnym królika. Drapieżcy unika, bo zjadłby go zaraz.
7. W górach mieszka wielki ptak, to jest Polski naszej znak.
Zobaczysz go kiedyś może. To jest Polski symbol,
8. Jest to leśne zwierzę, na głowie ma rogi, jest mężem sarenki i ma długie nogi.
9. Jestem zawsze bardzo głodny, mam wilczy apetyt. Złą sławą wśród ludzi Cieszę się niestety.
10. Choć się w ciemnej dziupli chowa, mówi, że to mądra głowa.
11. Sam buduje sobie domek, drzewo tnie zębami. Świetnie pływa, umie robić most na rzece oraz tamy.