

Scenariusz otwartych zajęć z kodowania.

Data- 16.02.2018 r.

Klasa- III a

Prowadząca – Mariola Matuszewska

Temat –*Zerwij brzoskwinie.*

Cele ogólne:

- Ćwiczenie percepcji i pamięci słuchowej,
- Wprowadzenie funkcji powtórzeń w aplikacji Scratch Junior,
- Wdrażanie do odpowiedzialnego posługiwania się urządzeniami mobilnymi.
- samodzielne tworzenie gry
- nauka tworzenia nowych skryptów;

Cele szczegółowe:

Dziecko:

- uważnie słucha poleceń
- na podstawie instrukcji słownej potrafi z niewielką pomocą nauczyciela wykonać zadanie,
- potrafi ułożyć na macie skrypt, za pomocą klocków ruchu,
- rozumie co to znaczy funkcja powtórzenia i potrafi, stosując ją, skrócić skrypt,
- potrafi stworzyć animację w aplikacji Scratch Junior.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- tablety, mata do kodowania, program scratch-junior,
- szarfy w następujących kolorach: czerwony, zielony, niebieski,
- kafelki z cyframi, klocki ruchu: start, stop, strzałki kierunkowe,
- tablety z zainstalowaną aplikacją Scratch Junior,
- monitor aktywny.

Metody pracy:

Podająca, problemowa, eksponująca, aktywizująca, poszukująca

Formy pracy:

Indywidualna, zespołowa, grupowa

Przygotowanie do zajęć:

- Rozłożenie maty edukacyjnej MK zakratkowaną stroną do wierzchu,
- Zgromadzenie w jednym miejscu wszystkich potrzebnych do zajęć materiałów,
- Przygotowanie tabletek, rozłożenie ich na stolikach.
- Wykorzystanie tablicy aktywnej - programowanie gry zręcznościowej „Zerwij brzoskwinę”.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Powitanie dzieci i gości.

2. Ćwiczenia wprowadzające:

rozwijanie myślenia, rozumowania, koncentrowania uwagi.

Zabawa-Czerwony, zielony, niebieski,...uwaga...refleks

- Rozdanie dzieciom szarf.
- Wspólnie ustalacie jaki kolor, to jakie ćwiczenie np.: czerwony – podskok, zielony – pajacyk, niebieski – przysiad.
- Dzieci zapamiętują, jaki kolor odpowiada, jakiemu ćwiczeniu.
- Nauczyciel pokazuje tabliczkę w jednym kolorze, dzieci, które mają w takim samym kolorze szarfę, wykonują właściwe ćwiczenie.
- Nauczyciel dość szybko zmienia tabliczki z kolorami.
- Po jakimś czasie dzieci mogą zamienić się szarfami, żeby wykonywać inne ćwiczenie.

3.Część zasadnicza

1. Zachęcenie uczniów do stworzenia w zespołach gry.
- 2.Rozmowa na temat znanych gier komputerowych.
- 3.Sugerowanie stworzenie nowej – swojej.
4. Burza mózgów -pozwolenie uczniom na dojście do samodzielnego rozwiązania.
- 5.Tworzenie skryptu dla każdej brzoskwini.
- 6.Wybieranie tła i usuwanie kota,
7. Wprowadzanie nowych skryptów- Start po puknięciu, Zmniejsz, Idź na początek, Ustaw postacie od nowa.
8. Stworzenie gry, której celem jest sprawdzenie, które brzoskwinie na drzewie są dojrzałe. Tworzenie skryptu dla każdej brzoskwini.

Tworzenie połączeń;

Połączenie z:

Wych. Fizycznym - ćwiczenia gimnastyczne,

z edukacją polonistyczną – czytanie Kształcimy naukę logicznego myślenia, orientację przestrzenną, kierunki, spostrzegawczość, i pisanie,

z edukacją matematyczną – tworzenie i porównywanie kształtów, logiczne myślenie, orientację przestrzenną, kierunki, spostrzegawczość.

4.Podsumowanie i ewaluacja.

Zapisywanie efektów swojej pracy i udostępnianie innym. Rozmowa na temat -czego się dzisiaj nauczyli. Wykorzystanie zdobytej wiedzy do tworzenia innych gier.

5. Podziękowanie dzieciom za czynny udział w zajęciach i prawidłowe wykonywanie ćwiczeń oraz gościom za udział w zajęciach.

Prowadząca Mariola Matuszewska