

Scenariusz zajęcia z elementami programowania dla dzieci 3 - letnich

Grupa docelowa:

Dzieci 3 – letnie z grupy „Chrząszcze” z Przedszkola Nr 56 „Niezapominajka”
Wrocław, ul. Dożynkowa 6a

Strona | 1

Prowadzący:

Ludwika Michałowska

Termin:

19 stycznia 2017 rok (czwartek)

Temat:

„Auto dziadka” - Tworzenie skryptów podczas zabaw offline na edukacyjnej macie edukacyjnej.

Cel ogólny:

Wprowadzenie podstawowych zasad tworzenia skryptu. Kształcenie orientacji kierunkowej.
Ćwiczenie współdziałania w zespole.

Cele szczegółowe

- Udział dzieci w zorganizowanej zabawie matematycznej – próby prawidłowego określania kierunków: w prawo, w lewo, do góry.
- Posługiwanie się klokiem – podskok (wykonanie ruchu na tym samym polu),
- Budowanie elementów auta (kół) według podanego kodu, oraz intuicyjne ułożenie auta według osi symetrii.
- Rozpoznawanie liczb po obrazie cyfry, oraz liczby elementów.
- Obserwowanie podczas manipulowania klockami ruchu efektów zmian poprzez dosuwanie elementów.
- Zabawy manipulacyjne klockami ruchu na macie edukacyjnej.
- Doskonalenie umiejętności współdziałania w zespole i stosowania zasad, które zostały ustalone.

Zgodność z Podstawą Programową z dnia 17 czerwca 2016 roku (obowiązująca od dnia 01.09.2016):

- Kształtowanie umiejętności społecznych dzieci: porozumiewanie się z dorosłymi i dziećmi, zgodne funkcjonowanie w zabawie i sytuacjach zadaniowych (1. Obszar podstawy programowej Wychowania Przedszkolnego),
- Wspomaganie rozwoju mowy, oraz innych umiejętności komunikacyjnych dzieci (3. Obszar podstawy programowej Wychowania Przedszkolnego),
- Wspieranie dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie i swojego otoczenia (4. Obszar podstawy Wychowania Przedszkolnego),
- Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci, poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie zainteresowań technicznych (10. Obszar podstawy programowej Wychowania Przedszkolnego),
- Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną (13. Obszar podstawy programowej Wychowania Przedszkolnego),
- Poznanie ról społecznych w rodzinie, kształtowanie świadomości okazywania szacunku najbliższej rodzinie (15. Obszar podstawy programowej Wychowania Przedszkolnego).

Orientacyjny czas realizacji zajęć:

30 min - (uzależniony od wieku dzieci, możliwości rozwojowych i liczebności grupy)

Formy pracy:

Zespołowa, indywidualna

Pomoce dydaktyczne:

- Ilustracja Babci i Dziadka – przykryta puzzlami z cyframi i liczmanami – kwiatkami,
- Wizytówki indywidualne ze znaczkiem indywidualnym i znakiem graficznym imienia.
- Mata edukacyjna,
- Klocki ruchu: strzałki w prawo, w lewo, do góry, koła czerwone i zielone, klocki do ułożenia kół, część auta ułożona na macie z kwadratów, elementy do stworzenia drugiej części auta, postać dziadka, dwóch kociąt: Wery i Wiktora,
- Nagrania muzyczne: utwór muzyczny „Marsz”, miauczenia kota, mruczenia kota.

Informacja:

Scenariusz zajęć dla dzieci w wieku przedszkolnym został opracowany w taki sposób, żeby w zajęciu można było wykorzystać elementy technologii informatycznej – programowanie dla najmłodszych tak, by edukacja zachowała swoje klasyczne zadania, a metody uczenia były nowoczesne.

Przebieg zajęcia:

I część - wstęp

1. Chrząszcze w grupowych – magicznych czapeczkach wchodzą do Sali – inscenizacja ruchowa utworu „Marsz”.

„Marsz”

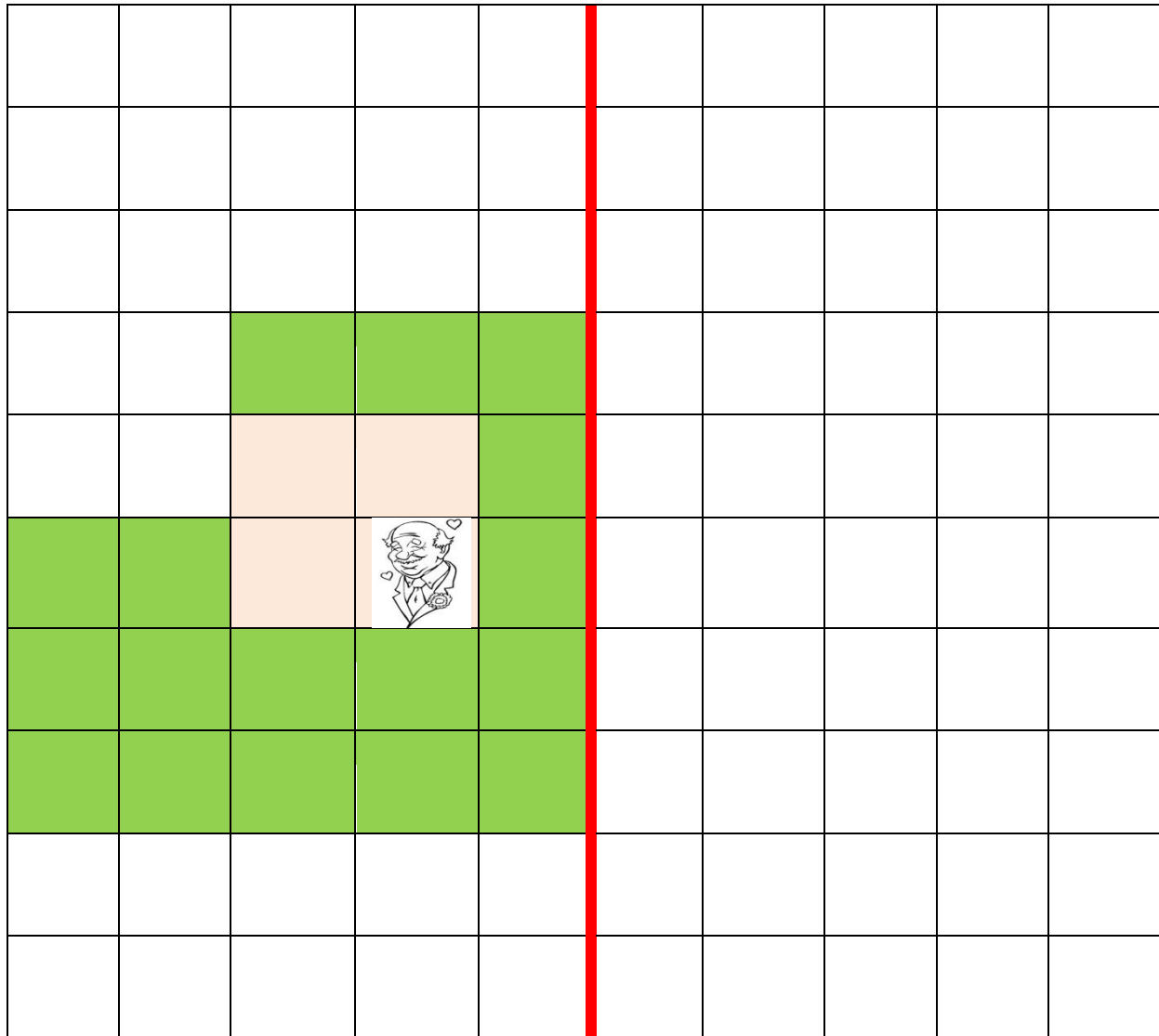
Czy gotowe nogi do dalekiej drogi?
Marsz, marsz, maszerują wkoło
Marsz, marsz, bardzo mi wesoło
Marsz, marsz nogi mnie słuchają
Nagle stop - odpoczywają
Liczymy do czterech: raz, dwa, trzy, cztery
Czy gotowe nogi do dalekiej drogi?

Opis: maszerujemy, unosimy wysoko kolanka, tupiemy wesoło. Na przerwę w muzyce zastygamy w bezruchu, następnie liczymy do 4 i zaczynamy zabawę od początku.

2. Dzieci siadają przed tablicą, na której przypięta jest ilustracja Babci i Dziadzia jednak zasłonięta puzzlami, na których przyklejone są cyfry od 1 – 4, oraz w takiej samej ilości liczmany – kwiatki.
3. Dzieci ustalają kolejność ściągania elementów – puzzli (cyfra 1 – 1 kwiatek, cyfra 2 – 2 kwiatki, cyfra 3 – 3 kwiatki, cyfra 4 – 4 kwiatki) – po ściągnięciu wszystkich puzzli – ukazuje się portret Babci i Dziadka.
4. Swobodne wypowiedzi dzieci na temat: Kim są postacie na ilustracji? Za co kochamy Babcię i Dziadka? Kim jest Babcia i Dziadek dla naszych Rodziców? Itp.
5. N. informuje dzieci, że Dziadzio Franio ma wielki kłopot, chciał pojechać na wycieczkę, ale rozpadł mu się samochód i potrzebuje pomocy przedszkolaków. Na wycieczkę chce z nim jeszcze ktoś pojechać. Dzieci zgadują kto?, a w tle słychać miauczenie kotów. Dzieci znajdują koty ukryte pod poduszkami, ale tylko dwa. Podają ich imiona: to Wera (z różową kokardką) i Wiktor (z żółtą kokardką)! Wincent i Waclawa boją się jeździć autem i zostały w domu z Babcią. Dzieci odgadują, że auto Dziadzia Frania zbudujemy na macie edukacyjnej.
6. Po rozpoznaniu swojej indywidualnej wizytówki z imieniem i znaczkiem indywidualnym - dzieci zajmują miejsca przy macie edukacyjnej na której ułożona jest część auta.
7. Układają też we właściwych miejscach na macie koty: Werę (w lewym dolnym rogu) i Wiktora (w prawym dolnym rogu).

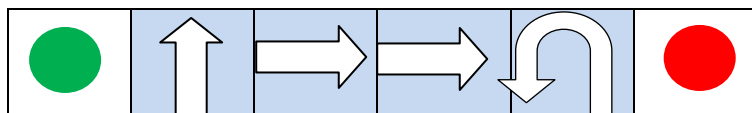
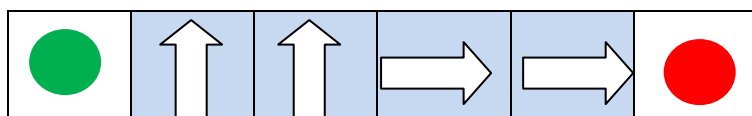
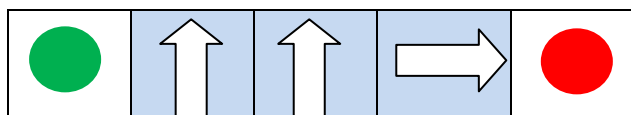
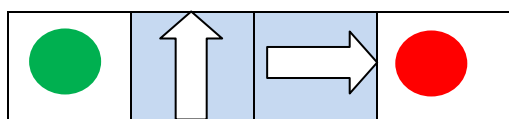
II część – właściwa

8. Zaproponowanie dzieciom ułożenie klocków do których przypięte są kody.
Na macie jest ułożone jest część auta, mata podzielona jest na pół czerwoną linią.

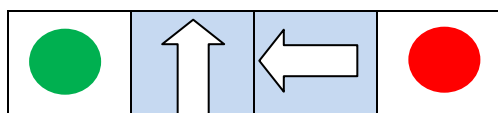
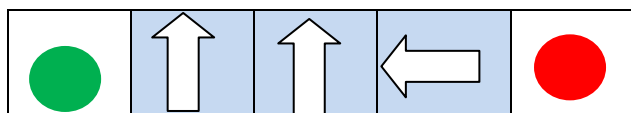
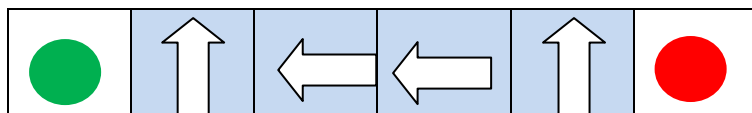
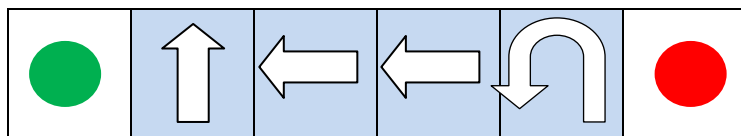


9. Dzieci przystępują do działania – układania klocków na macie według podanych kodów.

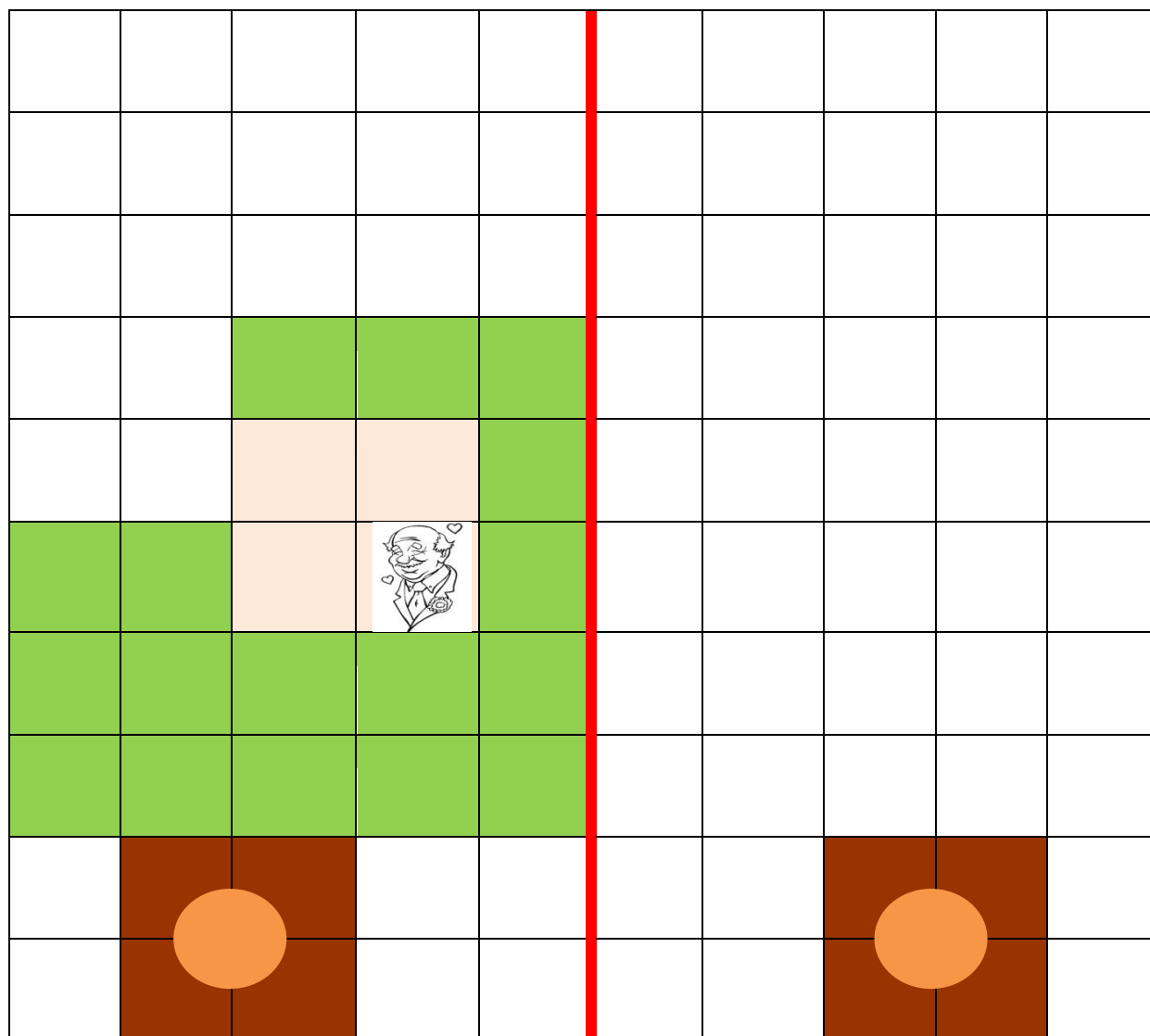
KODY A – zaczynamy z lewego dolnego rogu



KODY B – zaczynamy z prawego dolnego rogu

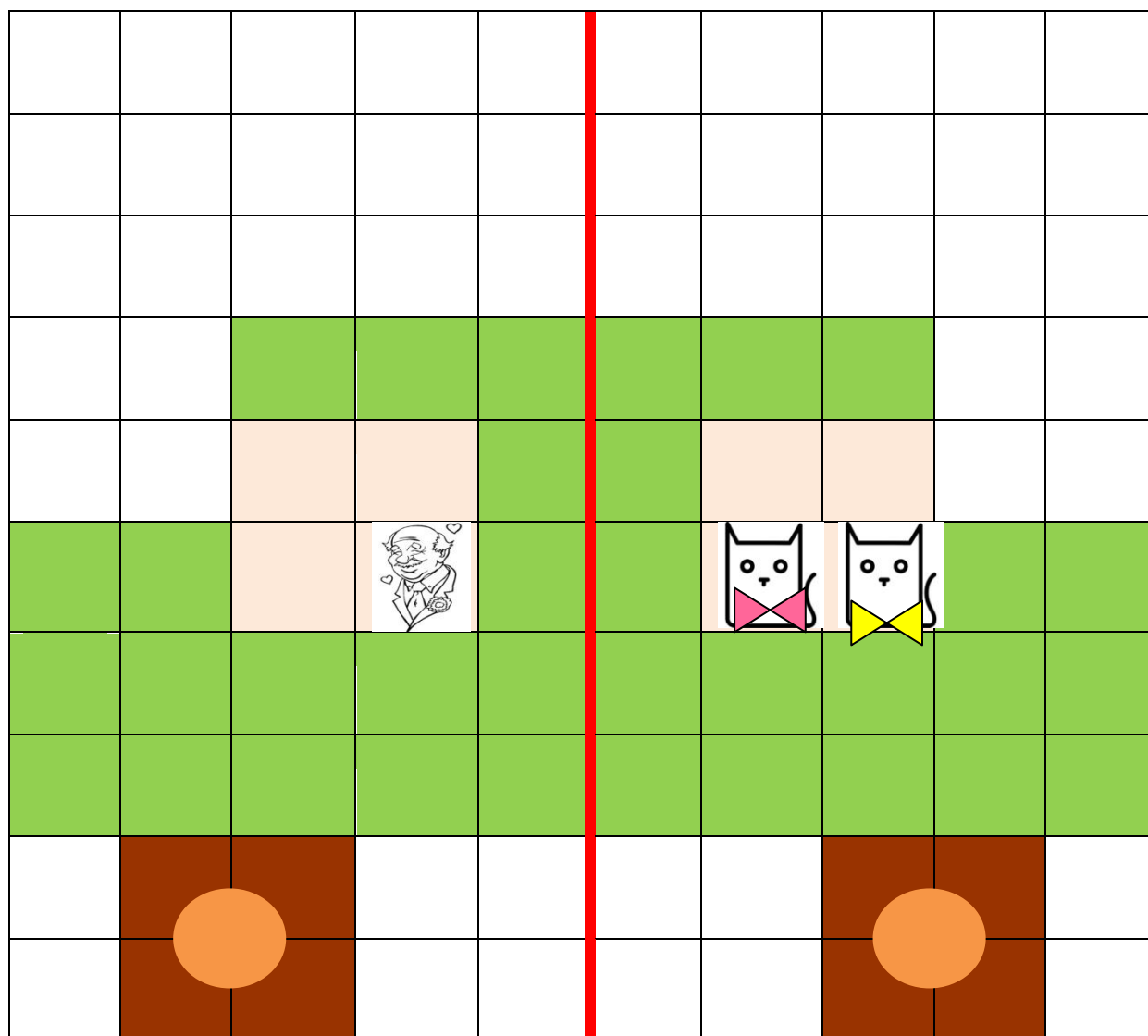


10. EFEKT działania dzieci – ułożenie kół.



11. Po działaniach dzieci okazuje się, że nie ma miejsca w aucie dla kotów, i samochód nie może pojechać. N. proponuje dzieciom zagłębienie do lusterka i sprawdzenie czy tam jest autko :). Na czerwonej linii zostaje przyłożone lustro i dzieci w nie zagłębują i widzą całe autko (wprowadzenie do osi symetrii).
12. N. proponuje dzieciom ułożenie autka na macie, ale tak żeby tył – wyglądał tak samo jak przód.

13. Dzieci przystępują do działania – poniżej prezentują zamierzony efekt – ponieważ jest to pierwsze działanie maluszków z osią symetrii auto może wyglądać inaczej, ale też będzie poprawnie ułożone i niezwykle.



III część – zakończenie

14. Dzieci podziwiają swoje autko. Wsadzają kotki do auta i zastanawiają się, czy koty są zadowolone, bo zadowolony kot mruczy, a smutny miauczy.
15. Słyszą mruczenie kotów. Dzieci biją brawa.
16. Pożegnanie – dzieci żegnają się z gośćmi i wychodzą z Sali.

Zajęcie opracowała i przeprowadziła Ludwika Michałowska,
Przedszkole Nr 56 „Niezapominajka” we Wrocławiu