



Krótką historia o...

Scenariusz zajęć nauki kodowania w edukacji wczesnoszkolnej
z wykorzystaniem Gry CUBICO
- edukacja polonistyczna -





Edukacja wczesnoszkolna (klasy 1-3)

Temat: Krótka historia o...

Przedmiot: zajęcia zintegrowane

Autor: IRS

Czas trwania: 2h – około dwie jednostki lekcyjne
(w zależności od grupy, wieku, liczebności, poziomu rozwoju)

Wprowadzenie:

Słuchanie i czytanie bajek jest ciekawe ale ich tworzenie to dopiero frajda! Uczniowie chętnie przystępują do takiego zadania. Pozwala ono bowiem uwolnić wodze ich fantazji i niezwyklej kreatywności. Na tych zajęciach uczniowie będą tworzyć swoje historie w oparciu o historyjki obrazkowe przedstawione na zadaniach z gry CUBICO. Zadanie powinno być wykonane w grupach – równolegle lub według ilości rozwiązanych zadań, czyli stopnia zaawansowania danego zespołu. (Nauczyciel może prowadzić wszystkie grupy równolegle ale sugeruje się, żeby każda grupa pracowała swoim tempem). Zadanie wykonywane w zespołach wymaga od uczniów współpracy, dyskusji i porozumienia. Kiedy „krótka historia o...” będzie gotowa, uczniowie prezentują ją na forum i pokazują prawidłowe rozwiązanie zadania z CUBICO, które było inspiracją ich opowiadania. (W grupach starszych lub bardziej zaawansowanych uczniowie mogą dodatkowo zaprezentować ją w formie pisemnej).

Cele ogólne:

- ❖ Myślenie kreatywne
- ❖ Myślenie logiczne i abstrakcyjne
- ❖ Rozwój kompetencji miękkich takich jak: ćwiczenie koncentracji uwagi, współpraca w grupie, wielozmystowe podejście do problemu

Cele operacyjne:

Uczeń

- ❖ Potrafi obsłużyć tablet i aplikację
- ❖ Potrafi użyć właściwych klocków papierowych aby rozwiązać zadanie na planszy CUBICO. Rozpoznaje znaki graficzne na klockach (ruch, skok, działanie, etc.)
- ❖ Potrafi użyć właściwych klocków elektronicznych i uruchomić aplikację w tablecie
- ❖ Potrafi stworzyć fikcyjną historię w oparciu o plansze CUBICO, nazwać bohatera (lub bohaterów) i nadać mu indywidualny charakter (w aplikacji: wybór koloru skóry, włosów, elementów ubioru etc.), określić czas i miejsce akcji
- ❖ Potrafi współpracować w grupie, ustala priorytety i zadania, bierze udział w ich realizacji.



Zgodność z podstawą programową edukacji wczesnoszkolnej.

Uczeń.

Edukacja polonistyczna

- ❖ Wykonuje zadanie według usłyszonej instrukcji
- ❖ Wypowiada się płynnie, wyraziście
- ❖ Formułuje pytania dotyczące sytuacji zadaniowych
- ❖ Wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej. Porządkuje swoją wypowiedź
- ❖ Układa w formie ustnej opowiadanie oraz składa ustne sprawozdanie z wykonanej pracy
- ❖ Układa opowiadania twórcze, np. dalsze losy bohatera, komponuje początek i zakończenie tekstu na podstawie ilustracji

Edukacja informatyczna

- ❖ Rozwiązuje zadania przez wielozmysłowe podejście do problemu
- ❖ Układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje)
- ❖ Tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu
- ❖ Rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów
- ❖ Posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania
- ❖ Kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem

Edukacja społeczna

- ❖ Wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu i komunikuje się za pomocą nowych technologii
- ❖ Posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami
- ❖ Rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii
- ❖ Przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie

Metody i formy pracy, działania

- ❖ Poszukujące i podające
- ❖ Programowanie bez komputera
- ❖ Praca z tabletem i programowanie w aplikacji
- ❖ Praca w grupach

Środki dydaktyczne

- ❖ Gra CUBICO
- ❖ Tablety
- ❖ (opcjonalnie) kartki papieru, ołówki, kredki, flamastry, etc.



Przygotowanie do zajęć

- ❖ W zależności od ilości grup przygotuj odpowiednią ilość Gry CUBICO i tabletów.
1 stanowisko = 1 Gra + 1 tablet (w grupie nie powinno być więcej niż 3-4 osoby)
- ❖ Sprawdź czy tablety są naładowane i czy interfejsy CUBICO mają sprawne baterie (*czynności te wykonaj co najmniej 1 dzień przed planowanymi zajęciami, unikniesz stresu i kabli w trakcie zajęć*)
- ❖ Włącz w tablecie funkcję Bluetooth
- ❖ Paruj interfejs CUBICO z aplikacją w tablecie kolejno stanowiskami (*unikaj parowania wszystkich na raz*)

Przebieg lekcji

- ❖ Poinformuj uczniów, że będą pracować w grupach. Przypomnij zasady pracy w grupach.
- ❖ Podziel uczniów na zespoły i wskaż ich miejsca pracy. Wykorzystaj znane już na tych zajęciach metody: kolorowe piłeczki, puzzle, lub „idę do kąta”... . Możesz też wskazać bezpośrednio, bo już wiesz kto na tych zajęciach lideruje, a kto potrzebuje większej uwagi (liderzy powinni być w swojej grupie by nie zdominować pozostałych).
- ❖ Przypomnij zasady pracy z urządzeniami i sposób rozwiązywania zadań w CUBICO.
- ❖ Poinformuj uczniów, że oprócz rozwiązania zadania będą tworzyć własne opowiadania w oparciu o historyjki zadaniowe z plansz CUBICO.
- ❖ Wyjaśnij, że będą to „krótkie historie o...” bohaterze z zadania CUBICO.
- ❖ Omów podstawowe elementy zawarte w bajkach i opowiadaniach (bohater, miejsce, czas akcji).
- ❖ Koordynuj, wspomagaj ale nie ingeruj zbyt w ich pracę, niech każda grupa pracuje na miarę swoich możliwości.
- ❖ Po stworzeniu opowiadań i przygotowaniu sposobu rozwiązania zadania, każda z grup prezentuje swoją „krótką historię o...” i sposób rozwiązania zadania.
- ❖ Uczniowie rozwiązują tyle zadań ile zdołają w wyznaczonym przez Ciebie czasie.
- ❖ Na zakończenie podziękuj uczniom za ich zaangażowanie i pochwal ich twórczą wyobraźnię. Użyj metody zdań podsumowujących – np. „Z dzisiejszej lekcji chcę zapamiętać..., Zaskoczyło mnie, że..., Na dzisiejszej lekcji podobało mi się/nie podobało mi się..., Świetnie, że dzisiaj ..., Szkoda, że...” itp. Wszyscy uczniowie mogą kończyć to samo zdanie lub można pozostawić do wyboru ucznia, które zdanie z zestawu dokończy. Nauczyciel może uzyskać tą drogą także informację zwrotną o swojej pracy na lekcji, co może np. ułatwić lepsze planowanie kolejnych zajęć.

