

Scenariusz zajęć z edukacji informatycznej

Temat: Szukamy algorytmów oraz poznajemy historię CODE WEEK.

Przedmiot: zajęcia zintegrowane – klasa II

Prowadzący: Kamila Krupska

Czas trwania: 45 minut

Cele ogólne:

- Upowszechnienie kodowania;
- Pokazanie, że kodowanie nie jest trudne, a realizacja aktywności związanych z kodowaniem nie wymaga dostępu do stacjonarnego sprzętu komputerowego.
- Rozwijanie logicznego, algorytmicznego myślenia.
- Upowszechnianie europejskiej inicjatywy jaką jest Code Week.
- Zapoznanie z mapą Europy oraz miejscem Polski na mapie.
- Nauka tańca robotów.
- Integracja klasy.
- Wspólna, radosna zabawa.

Cele operacyjne:

Uczeń

- Wie co to jest kodowanie i jakie niesie korzyści.
- Rozwija logiczne i algorytmiczne myślenie.
- Wie co to jest Code Week i jaki ma zasięg.
- Wie, jak wygląda mapa Europy oraz wskazuje na niej Polskę.
- Potrafi zatańczyć taniec robotów.
- Integruje się w zespole klasowym.
- Współpracuje oraz zgodnie bawi się w grupie.

Metody: poszukujące, podające, praktycznego działania

Formy: zbiorowa, zespołowa, indywidualna

Środki dydaktyczne: komputer, tablica multimedialna, projektor, robot Ozobot, mazaki, karty pracy z napisem CODE WEEK

Przebieg zajęć:

1. Przywitanie się z dziećmi, czynności organizacyjne.
2. Przekazanie celów zajęć oraz informacji dotyczących przebiegu zajęć.
3. Krzyżówka **załącznik 1** – rozdanie dzieciom kart pracy i wspólne rozwiązanie krzyżówki.

4. Zapytanie dzieci co to jest kodowanie i jakie zdaniem dzieci niesie za sobą korzyści. Rozmowa o tym, po co uczymy się kodowania.
5. Zaprezentowanie dzieciom strony www.codeweek.eu, prezentacja mapy Europy z zaznaczonymi wydarzeniami (mapa dostępna na stronie). Próba odszukania Polski oraz szkolnych wydarzeń, które zostały zarejestrowane. Krótka rozmowa o tym co Nas czeka przez kolejne dni.
6. Taniec robotów – prezentacja nagrania oraz nauka tańca robotów do elektronicznej muzyki.
7. Przypomnienie ogólnych zasad poruszania się Ozobota po liniach (grubość linii, kolor, zasady wstawiania kodów, konieczność zachowania fragmentu czarnej trasy przed i po kodzie).
8. Zaprezentowanie dzieciom KARTY PRACY – **załącznik 2** (złożenie w całość, przeczytanie napisu, który się na niej znajduje).
9. Podział dzieci na zespoły (2-4 osobowe) i poproszenie o wypełnienie karty i ozdobienie jej oraz wstawienie kodów w taki sposób, żeby robot przemieścił się od litery „c” do litery „w”. Na końcu robot powinien wykonać „taniec radości”.
10. Podsumowanie zajęć - poproszenie dzieci o zaprezentowanie wykonanych przez nich prac oraz puszczenie Ozobota po każdej trasie.
11. Pożegnalny taniec robotów.
12. Podziękowanie za aktywny udział w zajęciach, wręczenie naklejek dla każdego uczestnika.

Scenariusz zajęć opracowany na podstawie programu Uczymy Dzieci Programować.