Mirella Piechocka
SP18 Zielona Góra

KONSPEKT ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH W 2 KLASIE SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Temat: Wycieczka do zoo.

Powiązanie zajęć z wcześniejszą wiedzą ucznia:

Potraficie posługiwać się robotem – pszczółką Bee- Bot. Radzicie sobie z obsługą tabletu. Umiecie poruszać się zgodnie z ustalonym kodem.

Cele ogólne:

- Kształtowanie umiejętności programowania offline.
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętności pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów).
- Rozwijanie kreatywności przy wykonywaniu pracy plastycznej.
- Kształtowanie umiejętności bezpiecznego korzystania z aplikacji *kidAR Animals, Quiver – 3D Coloring App, Zwierzęta dla dzieci 3D.*

Cele zajęć:
Uczeń:

- potrafi użyć właściwej sekwencji kodów strzałkowych, aby zaprogramować robota,
- odpowiada na zagadki dotyczące zwierząt,
- próbuje tworzyć własne zagadki,
- wykonuje pracę plastyczno – techniczną,
- stara się współpracować w zespole, uczestniczy w rozdzieleniu zadań, a następnie w ich realizacji,
- potrafi szukać różnych sposobów rozwiązania napotykanych problemów,
- korzysta z aplikacji na tablecie.

Nacobezu:

Będę zwracać uwagę na to, czy potraficie:

- bezpiecznie korzystać z aplikacji, Wikipedii na tablecie,
- układać zagadki o zwierzętach,
- programować drogę robota,
- plastycznie przedstawiać zwierzęta.

Metody pracy:

- praktycznego działania, programowa, ekspresyjna, poszukująca.

Formy pracy:

- zbiorowa, grupowa.

Środki dydaktyczne:

- rozsypanka literowa (o, g, r, ó, d), prezentacja pt. „Egzotyczne zwierzęta", zagadki o zwierzętach egzotycznych, ilustracje zwierząt, roboty Bee-Boty, maty do kodowania, tablety z aplikacjami *kidAR Animals, Quiver – 3D Coloring App,* Wikipedia, materiały plastyczne, „Uczymy dzieci programować" A. Świć.

Czas: 45-60 min

Przebieg zajęć:

1. **Faza wprowadzająca:**
   - czynności organizacyjne, podział uczniów na 6 grup,
   - ćwiczenia z zakresu kinezjologii edukacyjnej,
   - nawiązanie do zagadnień, umiejętności wcześniej poznanych,
   - zabawa językowa na dobry początek – uczniowie w grupach układają wyraz z liter: o, g, r, ó, d; dochodzą do wniosku, że różne są ogrody (warzywne, działkowe, botaniczne, zoologiczne),
   - podanie tematu i celów zajęć,
   - podanie *Nacobezu,*
   - przypomnienie zasad bezpieczeństwa w pracy z tabletem.

2. **Faza realizacyjna:**
   - wyświetlenie prezentacji pt. „Egzotyczne zwierzęta",
   - uświadomienie uczniom, że wspólnie odbędziemy wycieczkę do zoo nie wychodząc ze szkoły, wykonując papierowe modele zwierząt,
   - grupy tworzą makietę zoo - otrzymują ilustracje zwierząt do ozdobienia dowolną techniką plastyczną (rysowanie kredkami, kolorowanie mazakami...), dodatkowo wykonują drzewka, krzewy, jeziorka i inne elementy wzbogacające makietę zoo według własnego pomysłu,
   - dzieci poszukują w Wikipedii informacji o zwierzętach,
   - uczniowie układają i mocują elementy zoo na macie Bee-Botów,
   - nauczyciel czyta zagadki o zwierzętach, a uczniowie odgadują ich nazwy oraz zapamiętują kolejność, w której występują zwierzęta,
   - uczniowie tworzą zagadkę do nazwy „wąż",
   - dzieci programują drogę robota Bee-Bota na macie tak, aby przejechał przy każdym zwierzęciu, zgodnie z kolejnością występująca w wierszu,
   - dzieci programują w dowolny sposób – rysując kod, wykorzystując krążki ze strzałkami lub od razu programują Bee-Bota,
   - grupy sprawdzają, czy robot prawidłowo pokonuje trasę, prezentują swoje zakodowane trasy i pracę robota.
     - Podczas pracy uczniów nauczyciel wspomaga ich, motywuje, obserwuje, udziela informacji zwrotnych.
   - Dzieci oglądają zwierzęta w trybie 2D, 3D, 4D dzięki kartom Flash w aplikacji kidAR Animals, Quiver – 3D Coloring App.

3. **Faza podsumowująca**
   - Podsumowanie zadań wykonanych na zajęciach metodą „niedokończonych zdań", np.:
     - na dzisiejszych zajęciach doskonaliłem...,
     - najbardziej zainteresowało mnie...,
     - trudno zrozumieć ...
   - Uporządkowanie miejsc pracy.

Ewaluacja

- Ocena zajęć przez uczniów z wykorzystaniem techniki „tarcza strzelnicza" (praca w grupie, temat zajęć, programowanie, prowadzący).

Załączniki

Wycieczka do Zoo
Duży teren, tabliczka z napisem Zoo.
Kto tu mieszka? Rozwiąż zagadki, a dowiesz się kto.

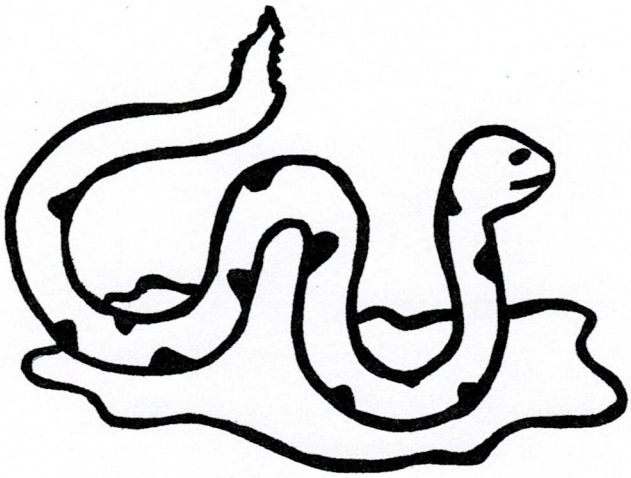
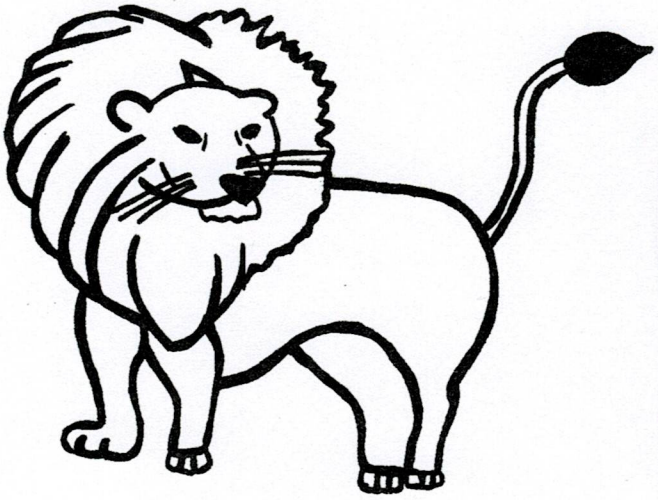
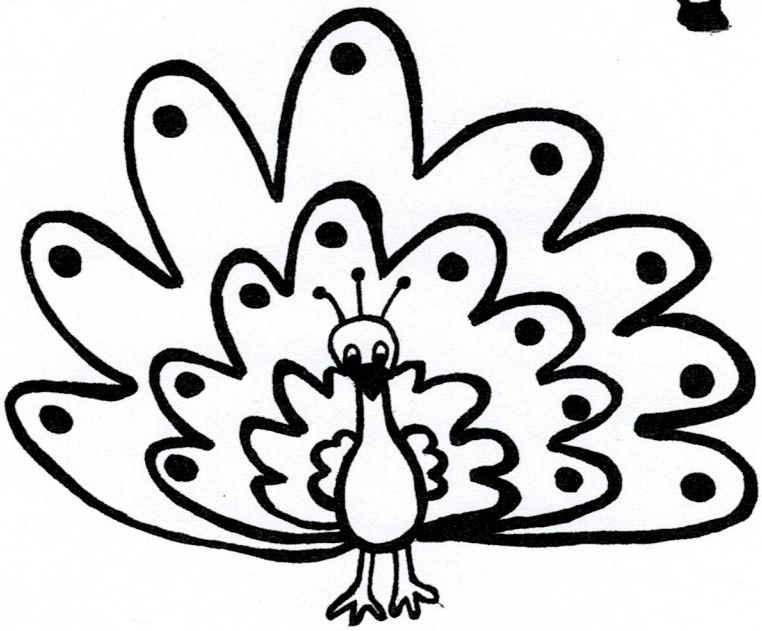
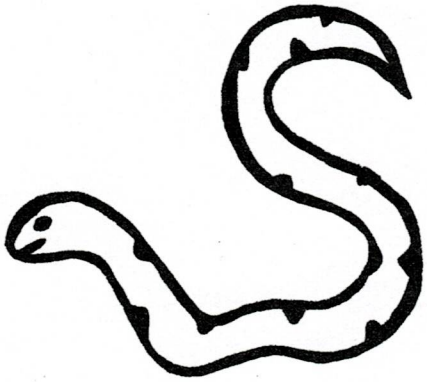
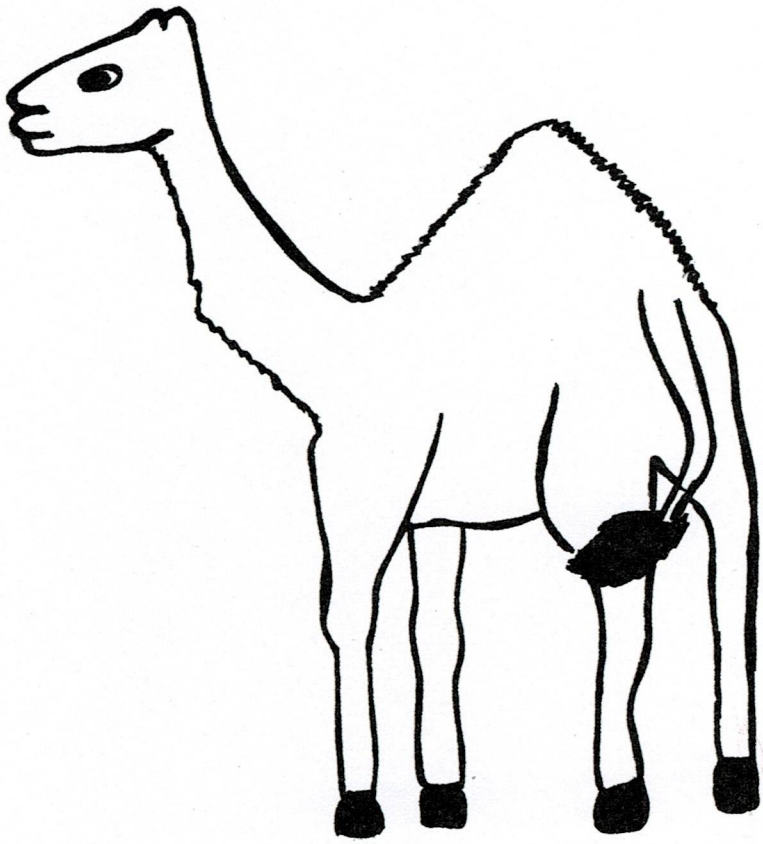
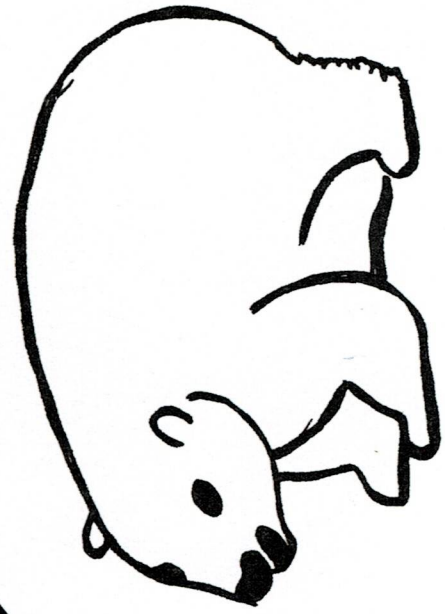
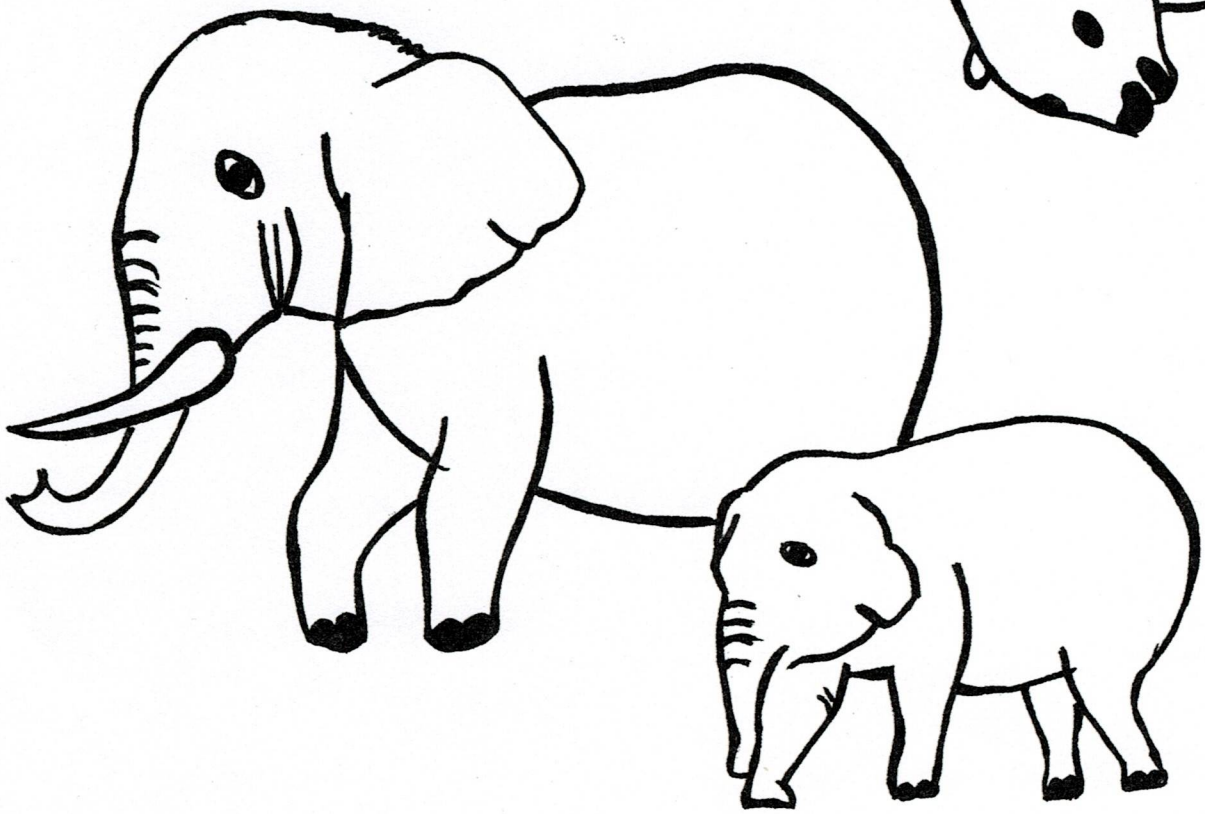
Przy wejściu zaczyna się nasza wycieczka, pierwszy wybieg.
Pomyśl i powiedz, który po nim się porusza zwierzęcy koleżka.

Ogromna, pomarańczowa grzywa i lekko groźna mina,
królem zwierząt go w bajkach nazywają,
inne zwierzęta respektem go obdarzają. (lew)

Zwiedzamy dalej Zoo.
Ten ptak z przepięknym ogonem dumnie po wybiegu kroczy.
Niebieskim, zielonym, morskim kolorem się mieni,
jak rozłoży ogon łatwiej mu będzie ukryć się wśród zieleni. (paw)

Duże i szare jest kolejne zwierzę.
Ma kłopoty z pamięcią podobno,
chociaż ja w to nie wierzę.
A wszystko przez jednego zapominalskiego,
czyli...Trąbalskiego. (słoń)

Idziemy dalej, temperatura spada,
Duży wybieg, a na nim niedźwiadków gromada.
Popatrz ten miś jest biały, nie czarny,
bo jego nazwa to niedźwiedź .... (polarny)

Żegnamy już niedźwiedzie, idziemy dalej.
Znowu jesteśmy w jakimś upale.
Żeby zobaczyć to zwierzę, głowę do góry podnieść wypada.
Na ciele łatki, szyja długaśna jak drabina.
Czy znasz już odpowiedź?
Wiesz, jak nazywa się ta zwierzyna? (żyrafa)

Zwiedzanie Zoo pomału kończymy.
Wąż boa to ostatnie zwierzę, które widzimy.
Teraz dopiero będzie gratka.
Odwróćmy role.
Mamy odpowiedź, to niech powstanie do niej zagadka...