



Temat: Tablet dobrze zaprojektowany – scenariusz zajęć

Wiek: 7–11 lat

Autor: Anna Świć

Czas trwania: 45–60 min. (uzależniony od wieku, możliwości rozwojowych grupy oraz jej liczebności)



Tablet, smartfon, to urządzenia, z którymi większość dzieci uczęszczających do szkoły podstawowej ma styczność. Niestety dość często jest to styczność bardzo odtwórcza, sprowadzająca się do używania gotowych gier lub oglądania filmów. Oczywiście nie demonizujemy gier i filmów, bo wiele z nich jest wartościowych, ale warto pokazać uczniom, że tablet czy smartfon to narzędzie, które można wykorzystać bardziej twórczo. Warto też zwrócić uwagę na to, ile czasu spędzamy z urządzeniami mobilnymi i w jaki inny, nie mniej atrakcyjny sposób moglibyśmy ten czas zagospodarować. Na zajęciach przeprowadzonych według zaproponowanego scenariusza uczniowie zaprojektują „twórcze tablety”. Zrobią to zespołowo, na różne sposoby: z wykorzystaniem maty do kodowania i kubków, z wykorzystaniem robotów GeniBot lub na kartach pracy.

Cele ogólne

- Wdrażanie do bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z urządzeń cyfrowych,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- Rozwijanie wyobraźni i kreatywności,

Cele operacyjne:

Dziecko

- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Jest kreatywne,
- Chętnie pracuje w zespołach,
- Rozumie, że tablet jest narzędziem, które służy nie tylko do zabawy,
- Potrafi zaprogramować robota GeniBot, wykorzystując do tego specjalne karty

Kompetencje kluczowe kształtowane podczas zajęć

- Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji,
- Kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii,
- Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się

Metody

Poszukujące, podające, praktycznego działania.

Formy

Grupowe, zespołowe, indywidualne.

Pomoce dydaktyczne

Mata do kodowania „Kodowanie na dywanie”, kolorowe kubki, materiał pomocniczy 01, materiał pomocniczy 02, robot GeniBot z akcesoriami, artykuły plastyczne

Przygotowanie

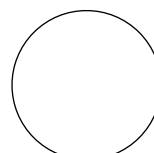
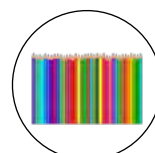
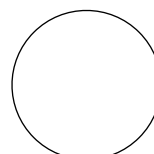
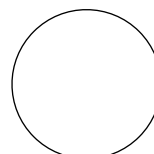
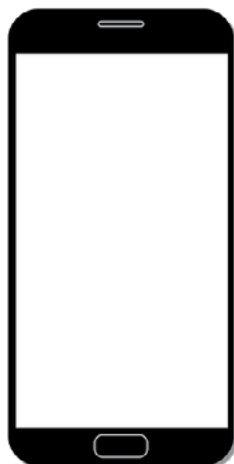
Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały.

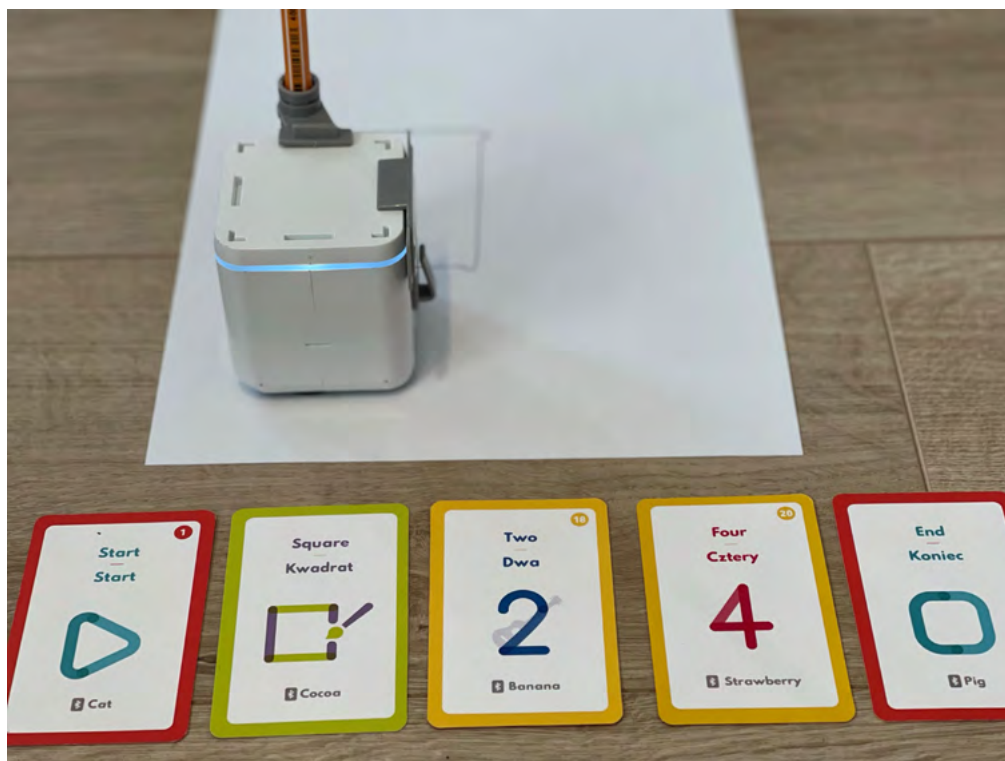


Przebieg zajęć

- Przywitaj się z uczniami. Powiedz, że dzisiaj na świetlicy popracujecie z robotem edukacyjnym,
- Zapytaj dzieci, do czego służą im tablety. Spróbujcie zrobić ankietę, ile czasu dziennie spędzacie z tabletem lub smartfonem (wręcz dzieciom małe kartki papieru, zwińcie je w kulki, ustawcie kilka kubków w różnych kolorach, do każdego z kolorów przypiszcie czas np.: zielony - poniżej 1h dziennie, żółty - 1, 2h dziennie, pomarańczowy - 3, 4h dziennie, czerwony - powyżej 4h dziennie),
- Sprawdźcie ile kulek jest w poszczególnych kubkach. Porozmawiajcie o tym, czy to dużo, czy mało,
- W kolejnym kroku zastanówcie się nad tym, ile aplikacji macie zainstalowanych na swoich urządzeniach mobilnych i czy z wszystkich regularnie korzystacie,
- Powiedz uczniom, że teraz spróbujecie stworzyć „twórczy tablet”. Zadanie wykonacie w trzech zespołach, każdy z zespołów wykona go w inny sposób. Wytłumacz na czym będzie polegała praca każdego z zespołów (zespół pracujący na macie do kodowania ułoży z kolorowych kubków kontur urządzenia mobilnego, a następnie zaprojektuje, wykorzystując np.: materiał pomocniczy 03 ikonki przedstawiające wybrane przez nich aplikacje, które powodują, że pracujemy w twórczy sposób; zespół drugi wykona to zadanie wykorzystując materiał pomocniczy 01 lub 02; zadanie może wykonać dowolną

techniką plastyczną; zespół trzeci do wykonania swojego zadania będzie potrzebował kartki papieru, robota GeniBot i kart do kodowania; może narysować dla GeniBota trasę w kształcie urządzenia mobilnego, w środku zaprojektować ikonki, a następnie zaprogramować robota przy pomocy funkcji line follower na poruszanie się po trasie lub może wykorzystać karty umożliwiające rysowanie figur i spróbować zaprogramować robota w taki sposób, żeby narysował kształt urządzenia mobilnego),





- Podziel wychowanków na zespoły i zaproś do wykonania zadania,
- Poproś zespoły o zaprezentowanie swoich prac,
- Podziękuj uczniom za aktywny udział w zajęciach.



FUNDACJA

FREC

FUNDACJA
ROZWOJU
EDUKACJI
CYFROWEJ

Materiał pomocniczy 01

Tablet dobrze zaprojektowany





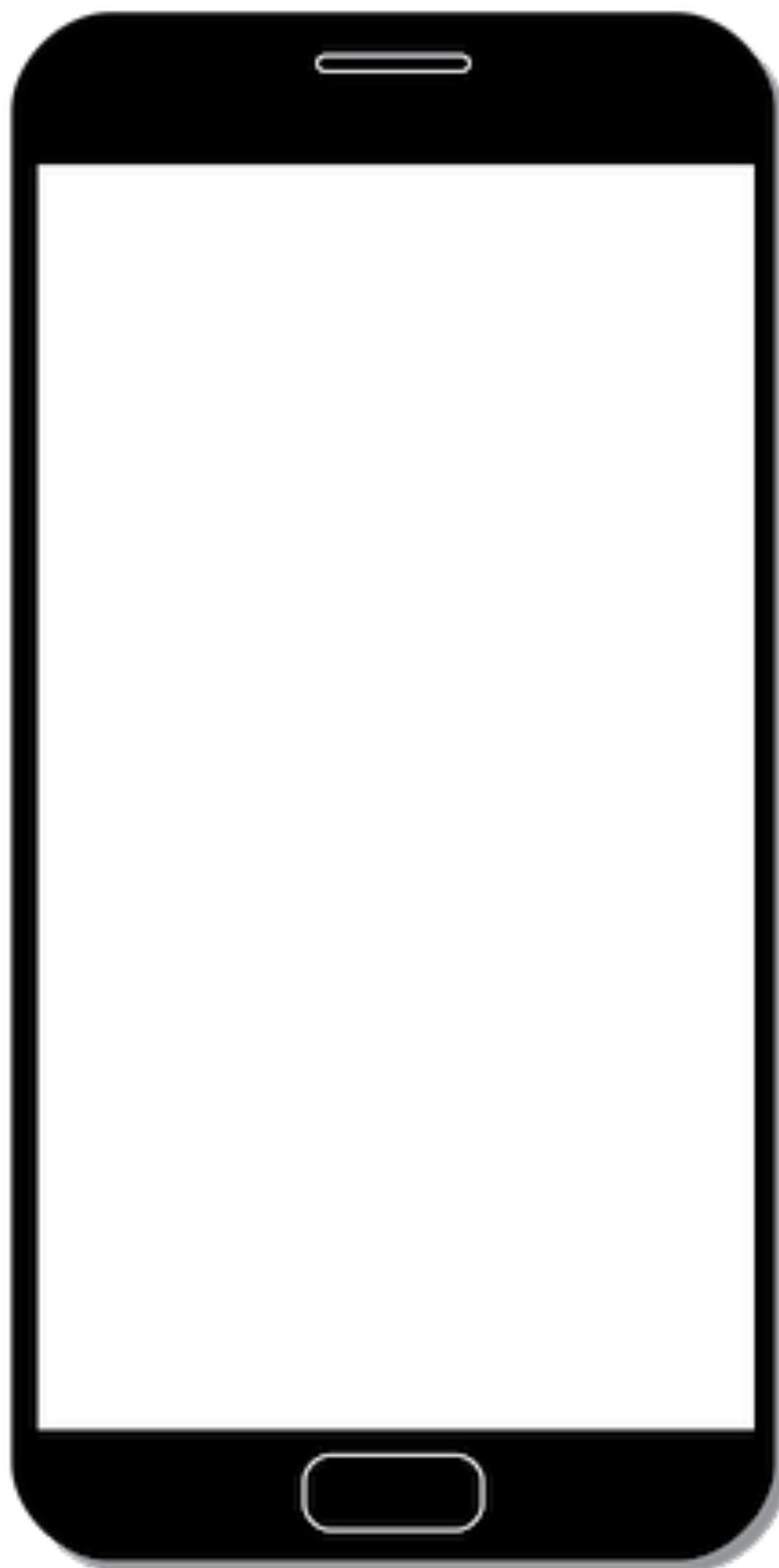
FUNDACJA

FREC

FUNDACJA
ROZWOJU
EDUKACJI
CYFROWEJ

Materiał pomocniczy 02

Tablet dobrze zaprojektowany





FUNDACJA

FREC

FUNDACJA
ROZWOJU
EDUKACJI
CYFROWEJ

Materiał pomocniczy 03

Tablet dobrze zaprojektowany

