

Scenariusze dla klasy 1-3

1.7. Ameryka Północna

Kolejny moduł zawiera propozycje działań pogłębiających umiejętność analizy, syntezy, jak również konstruowaniu rozwiązania przy ograniczonym dostępie do informacji. Aktywności będą sprzyjać rozwijaniu kompetencji współpracy i komunikacji w zespole. Odwiedziny na tym kontynencie mogą stanowić okazję do zajrzenia do historii internetu. Podczas tego spotkania dzieci będą programować ruch robotów oraz aplikacji ScratchJr.

Materiały

- Karty do gry Dobble - amerykańskie flagi.
- Klocki Lego
- Tablety z aplikacją Scratch Jr. oraz aplikacja do pracy z robotem.
- Roboty.
- Karty do aktywności ScratchJr i kostki do gry.

► Aktywność "Dobble"

Kodowanie to także operowanie symbolami i znakami. W ramach rozgrzewki gra w Dobble, która rozwija spostrzegawczość, szybkość oraz podzielność uwagi.

Wersja Dobble zawiera 7 kart, po 3 flagi na jednej karcie. Zestaw 7 kart umożliwia rozegranie jednej partii w grupie 2-7 osób.

Elementem wspólnym dwóch dowolnych kart jest tylko jeden symbol, który trzeba wskazać. Przed każdą rundą gracze otrzymują po jednej karcie, ilustracjami skierowanymi do dołu tak, aby przed rozpoczęciem rundy nie zapoznawać się z symbolami umieszczonymi na karcie. Reszta kart zostaje odłożona na bok, zostanie użyta w następnej rundzie.

Cel: jak najszybciej pozbyć się swojej karty.

Na znak gracze odkrywają swoje karty, upewniając się, że wszystkie symbole są widoczne dla każdego z graczy. Jeśli gracz znajdzie i nazwie flagę wspólną z tą na karcie innego gracza, oddaje mu swoją kartę, kładąc tę kartę na jego dłoni. Gracz, który ma na ręku kilka kart, jeśli odnajdzie wspólny element z kartą kolejnego gracza, oddaje w ten sposób wszystkie swoje karty na raz.

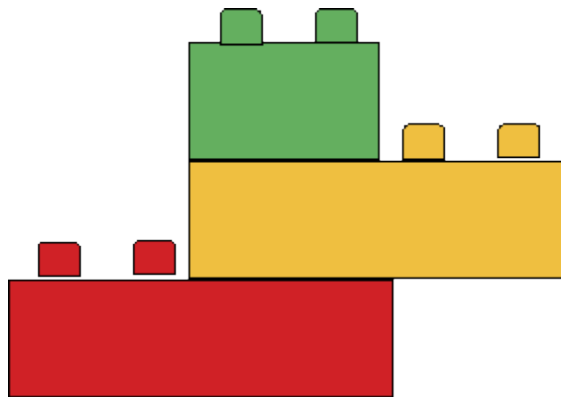
► Aktywność "Ukryte Lego"

Zaproponuj dzieciom aktywność konstrukcyjną polegającą na budowaniu z klocków Lego, według ukrytej instrukcji. Zadanie wymaga skupienia, gdyż uzyskanie złożonej informacji o kształcie, będzie możliwe wyłącznie w oparciu o zmysł dotyku. W trakcie tej aktywności rozwijana jest również precyzja tworzenia i przekazywania informacji. Rozwijane są umiejętności kodowania oraz komunikacji w zespole.

Scenariusze dla klasy 1-3

Zbuduj z klocków Lego prosty układ. Budowlę schowaj tak, by była dla dzieci niewidoczna, ale możliwa do zbadania rękoma. Możesz włożyć ją do woreczka lub pudełka z otworami z boku. Całość umieść po przeciwnej stronie sali względem miejsca, które zajmują dzieci.

Przykładowy układ:



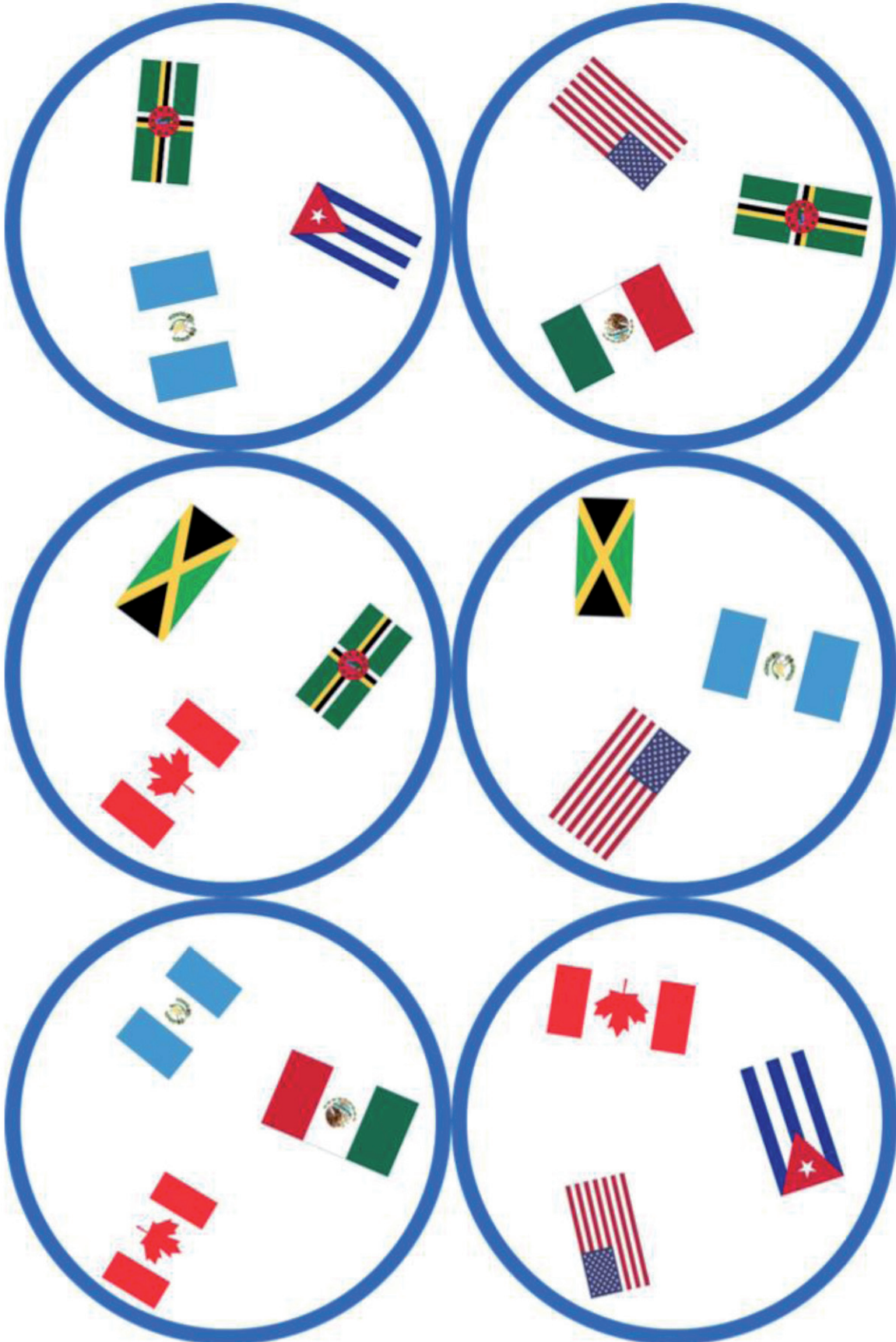
Zaproś dzieci do tego, by podjęły się odtworzenia układu klocków. Dzieci ze swojego grona wyznaczają badacza, który biegnie do ukrytej budowli. Tam, korzystając tylko ze zmysłu dotyku, próbuje rozpoznać układ klocków. Na rozpoznanie może mieć wyznaczony czas, który zostaje ustalony z uwzględnieniem możliwości i poziomu grupy. Można również ustalić, że rozpoznawanie budowli możliwe jest dowolnie długo, a przekazanie informacji o dotykanej konstrukcji ma miejsce dopiero wówczas, gdy badacz powróci do swojego zespołu. Kiedy badacz powraca do zespołu, opisuje układ klocków tak, aby pozostałe dzieci rozpoczęły odtwarzanie kształtu np.: rysując na kartce schematyczny układ elementów. Po przekazaniu informacji słownej, badacz może powrócić do ponownego eksplorowania budowli. W finale zespół może spróbować zbudować konstrukcję z pozostałych klocków Lego oraz porównać czy utworzona konstrukcja wygląda tak, jak wzór.

Zadaj pytanie: czy jest możliwe, by mając ograniczony dostęp do konstrukcji zbudować identyczną? Z jaką cechą budowli może być trudność? Oczywiście trudno jest, dysponując jedynie wrażeniami dotykowymi, odgadnąć kolor klocków, choć istnieje prawdopodobieństwo trafienia w zestawie klocków o tych samych barwach. Czy zadana konstrukcja może być przygotowana w kilku wersjach? Jeśli uznamy, że celem jest odtworzenie jedynie globalnego kształtu, możliwych będzie kilka rozwiązań.



Scenariusze dla klasy 1-3

Załącznik Dobble



Scenariusze dla klasy 1-3



	Jamajka
	Kanada
	Gwatemala
	Kuba
	Dominika
	Meksyk
	Stany Zjednoczone



Scenariusze dla klasy 1-3

Załącznik ScratchJr

