

Temat zajęć TUS:

CZEKANIE NA SWOJĄ KOLEJ

Temat zajęć edukacja wczesnoszkolna: Orientacja przestrzenna z kodowaniem (czas trwania 90 minut – 2 lekcje)

Edukacje realizowane podczas zajęć:

- edukacja matematyczna – orientacja w schemacie ciała i przestrzeni, utrwalanie rozróżniania kierunków prawa-lewa, ćwiczenie pamięci krótkotrwałe,
- edukacja informatyczna – tworzenie sekwencji, kodowanie
- edukacja społeczna – integracja zespołu klasowego, rozwijanie umiejętności czekania na swoją kolej
- wychowanie fizyczne – zabawa „Zakodowane kolory”

Pomoce:

- materiały plastyczne: Kolorowe kartki lub piłeczki – w przypadku 1 klasy – 3 sztuki, 2 i 3 klasa – 5 sztuk.
- pudełko/ koszyczek i piłeczka (może być inny przedmiot) na parę uczniów
- wydrukowane plansze 1 na parę, plastelina

1. Powitanie uczestników, przypomnienie zasad obowiązujących na zajęciach oraz ustalenie nagród w systemie motywacyjnym (jeśli został wprowadzony).

Czas trwania: 5 min.

2. Rundka Czas trwania: 5 min. - uczestnicy pytają oraz siebie nawzajem oraz nauczyciela jak się dziś czują i z jakiego powodu odczuwają takie emocje.

3. Zabawa ruchowa: „Zakodowane kolory”, czas trwania: 5 min.

Uczestnicy stają w sali tak, aby każdy miał odrobinę miejsca. Nauczyciel pokazuje uczniom kolorowe kartki/piłeczki. Umawia się z klasą, że każda z nich reprezentuje ruch:

- 1. Czerwony – Podskok,**
- 2. Niebieski – Przysiad,**
- 3. Zielony – Obrót,**
- 4. Żółty – klaśnięcie w dłonie,**
- 5. Czarny – dotknięcie podłogi.**

Nauczyciel powtarza i prezentuje ruch do każdego koloru dwa albo 3 razy – dzieci powtarzają. W zabawie prowadzący pokazuje kolor, a zadaniem dzieci jest odtworzenie prawidłowego ruchu.

4. Zadanie „Pudełko” czas trwania:10 minut.

Uczniowie podzieleni są na pary. Każda z nich ma do dyspozycji pudełko oraz woreczek (lub inny przedmiot). Uczniowie ustalają między sobą kolejność w jakiej będą wykonywać polecenia nauczyciela (kto będzie pierwszy, a kto drugi). Następnie prowadzący będzie opisywał gdzie woreczek powinien się znaleźć, np.

- pod pudełkiem,
- na pudełku,
- w pudełku,
- obok pudełka,
- po prawej stronie pudełka,
- po lewej stronie pudełka,
- przed pudełkiem,
- za pudełkiem,
- pomiędzy pudełkiem, a kolegą z klasy.

5. Pogadanka – Co to znaczy czekać na swoją kolej?

Czas trwania: 15 min.

- a) Podsumowanie zadania „Pudełko” – czy łatwo było czekać na swoją kolej. Czy udało się utrzymać ustaloną kolejność? **(5 minut)**
- b) Burza mózgów – „W jakich sytuacjach czekamy na swoją kolej” – tworzenie mapy myśli na tablicy. **(5 minut)**
- c) Dlaczego ważne jest czekanie? – swobodne odpowiedzi dzieci. **(5 minut)**

Nauczyciel podsumowuje to co powiedziały dzieci podkreślając, że umiejętność czekania jest istotna ze względów bezpieczeństwa oraz porządku. A przestrzegając tej zasady sprawiamy, że lekcje, zajęcia, zabawa, rozmowa, wycieczki są zorganizowane, przyjemne i bezpieczne dla wszystkich w grupie.

6. Wprowadzenie kroków umiejętności (należy je omówić i zapisać na tablicy) Czas trwania: 5 minut

1. Powiedz: „Trudno jest czekać ale dam radę”
2. Zachowaj spokojne ciało.
3. Zrób coś innego nie ruszając się z miejsca i spokojnie czekaj na swoją kolej.

Uczniowie zapisują kroki umiejętności w zeszycie jako notatkę z lekcji. W ramach pracy domowej mogą mieć za zadanie odegrać scenkę z rodzicami w domu według zapisanych kroków.

5. Modelowanie oraz odgrywanie scenek.

Czas trwania: 15 min.

Nauczyciel wciela się w rolę ucznia. Do wykonania scenki będzie potrzebował 3 pomocników (wybór chętnych, losowania). Informuje dzieci, że w danej scenie to on będzie wykonywał kroki umiejętności i prosi, aby to obserwować.

Scenka: Scenka będzie pokazywać kolejkę do sklepiku szkolnego (jeżeli w szkole go nie ma to może być to również kolejka na stołówce).

Warto, aby jeszcze jeden lub dwóch uczniów zagrało w następnej scenie – tym razem oni mają za zadania przećwiczyć kroki umiejętności. Po każdej scenie pytamy uczniów, kto chciałby to podsumować i dać informację zwrotną uczniom lub nauczyciel może też udzielić informacji zwrotnej uczniowi, który grał w scenie.

6. Zadanie: „ Gra Kodowanie”

Czas trwania: 20 minut

Uczniowie pracują w parach. Każda drużyna będzie tworzyła grę (Plansza o wielkości 7x7 w załączniku.)

- Po otrzymaniu planszy uczniowie tworzą pionki z plasteliny tak, aby mieściły się one na pojedynczym polu.
- Zaznaczają start 1 uczestnika kolorem zielonym – pole drugie od lewej i drugie od góry.
- Zaznaczają start 2 uczestnika kolorem niebieskim – pole trzecie od prawej, pierwsze od dołu.
- Zaznaczają miejsce spotkania kolorem żółtym - pole trzecie od lewej, trzecie od dołu.
- Zadaniem każdego uczestnika jest wymyślenie trasy swojego pionka na pole spotkania dokonując następującego zapisu:

1 ↑ ↻ 3 ↑ (przykład dla 1 uczestnika)

2 ↑ ↺ 2 ↑ (przykład dla 2 uczestnika)

- Druga osoba z pary sprawdza poprawność zapisu.
- W trakcie rozgrywki zachęcamy do stworzenia minimum tras – 1 najkrótszej, 2 – możliwie najdłuższej.

7. Podsumowanie systemu, czas trwania 5-10 min.

(jeśli został wprowadzony) oraz pożegnanie.



Fundusz Pomocowy

POLSKO-AMERYKAŃSKA FUNDACJA WOLNOŚCI



POLISH-AMERICAN FREEDOM FOUNDATION



FUNDACJA EDUKACJA DLA DEMOKRACJI



FUNDACJA NOWOCZESNEJ EDUKACJI

Uzupełniona plansza do demonstracji
