



Temat: W zdrowym ciele, zdrowy duch - scenariusz zajęć z elementami kodowania

Wiek: edukacja przedszkolna, edukacja wczesnoszkolna

Autor: Anna Świć

Czas trwania: 30 - 60 min (uzależniony od wieku, możliwości rozwojowych grupy oraz jej liczebności)



Co pozytywnie wpływa na zdrowie, a co mu szkodzi? Czy ruch jest ważny, czy niepotrzebny? Które pokarmy warto wprowadzać często do swojego jadłospisu, a których lepiej unikać? Na te pytania poszukają dzieci odpowiedzi na zajęciach przeprowadzonych według poniższego scenariusza zajęć. Dodatkowo, wykorzystując symbole graficzne, stworzą krótki program ćwiczeń gimnastycznych, a układając kod - receptę na zdrowie, uwzględnią w nim unikanie szkodliwych nawyków.



Cele ogólne

- Poszerzenie wiadomości na temat zdrowia,
- Kształtowanie umiejętności odczytywania symboli,
- Rozwijanie umiejętności planowania,
- Rozwijanie umiejętności swobodnej wypowiedzi,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów).

Cele operacyjne:

Dziecko

- Wie, które działania mają pozytywny, a które negatywny wpływ na zdrowie,
- Chętnie uczestniczy w zabawach ruchowych,
- Potrafi odczytać kod, stworzony przy pomocy symboli graficznych,
- Planuje swoje działania, sprawdza ich efekt,
- Chętnie pracuje w parach lub zespołach.

Metody:

poszukujące, podające, praktycznego działania.

Formy:

grupowe, zespołowe, indywidualne.

Pomoce dydaktyczne:

Mata do kodowania „Kodowanie na dywanie” lub inny typ kratownicy lub Mini Mata do kodowania, lub płaszczyzna ułożona z 25 kwadratów, materiał pomocniczy 01 (na matę i na płaszczyznę z kartek), materiał pomocniczy 02 (na Mini Matę), materiał pomocniczy 03, kartki i flamastry lub krążki ruchu.

Przygotowanie:

Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały.



Przebieg zajęć

Przebieg aktywności na zajęciach

- Przywitaj się z dziećmi, powiedz, że na dzisiejszych zajęciach porozmawiacie o zdrowiu,
- Rozłóż na podłodze matę do kodowania (lub Mini Matę, lub stwórz przestrzeń z 25 kwadratowych kartek), zaprezentuj dzieciom grafiki (materiał pomocniczy 01 lub materiał pomocniczy 02), omówcie, co się na nich znajduje,
- Postaw na dowolnym polu maty kubek (klocek, pionek), rozłóż losowo na macie krążki z grafikami,
- Podziel uczniów na zespoły, każdemu z nich daj kartkę i flamastry lub krążki ruchu,
- Wyłumacz na czym będzie polegało zadanie (należy, przy pomocy symboli graficznych, stworzyć kod, który przeprowadzi duszka (kubek, pionek) na pole, na którym położony jest krążek z narysowanym sercem; tworząc kod, należy uwzględnić, że duszek nie może poruszać się po polach z grafikami kojarzącymi się z negatywnym wpływem na zdrowie, a musi przejść przez wszystkie grafiki kojarzące się z pozytywnym wpływem na zdrowie),
- Zaprosz zespoły do wykonania zadania,
- Poproś dzieci o zaprezentowanie stworzonych przez siebie kodów, oraz wytłumaczenie dlaczego wybrane grafiki uznali za te, które kojarzą się z pozytywnym wpływem na zdrowie, a wybrane z negatywnym wpływem na zdrowie,
- Porównajcie kody stworzone przez wszystkie zespoły, zastanówcie się, czy któryś z nich jest najbardziej optymalny i dlaczego,
- Pokaż uczniom materiał pomocniczy 03 i powiedz, że w kolejnej części zajęć, stworzą krążki z grafikami przedstawiającymi następujące ćwiczenia gimnastyczne: ręce w górę, ręce w bok, prawa ręka w bok a lewa w górę, lewa ręka w bok a prawa w górę, ręce dotykają stóp, ręce na biodrach (zamiennie możesz zaproponować dzieciom stworzenie dowolnych grafik),
- Podziel dzieci na kilkusobowe zespoły (mogą pozostać w tych samym zespole, w których tworzyli przed chwilą)
- Omówcie stworzone przez dzieci prace, ułóżcie z nich kod - zestaw ćwiczeń gimnastycznych,
- Wykonajcie ćwiczenia według kodów ułożonych przez każdy zespół,
- Podziękuj dzieciom za aktywność na zajęciach.







