

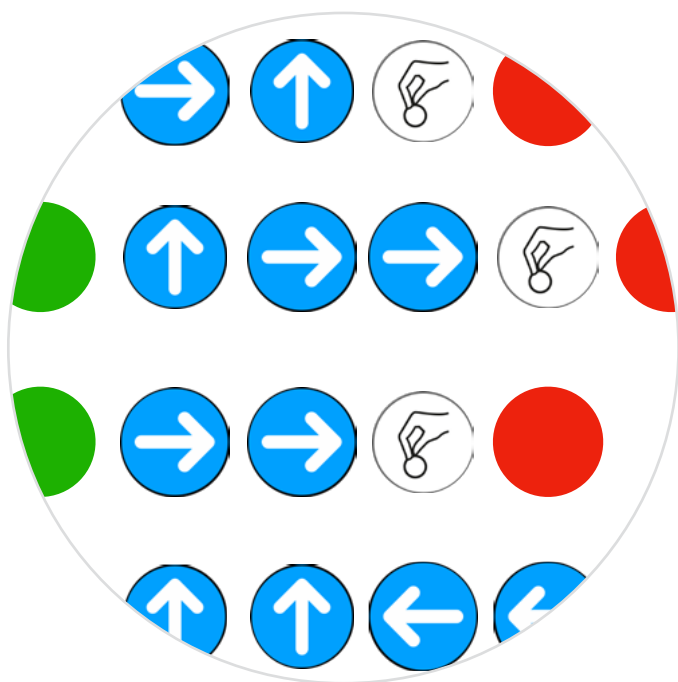


Temat: Zakodowany savoir vivre - scenariusz zajęć z elementami kodowania

Wiek: edukacja przedszkolna, edukacja wczesnoszkolna

Autor: Anna Świć

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



Proszę, przepraszam, dziękuję - to trzy znane i bardzo ważne słowa, dlatego warto o nich przypominać dzieciom. Savoir to z francuskiego wiedzieć, vivre znaczy żyć. Savoir-vivre to znajomość reguł grzecznościowych, obyczajów i form towarzyskich.

Na zajęciach przeprowadzonych według zaproponowanego scenariusza dzieci dowiedzą się czego dotyczą zasady savoir-vivre, porozmawiają o tym jak należy zachowywać się w poszczególnych sytuacjach.

Cele ogólne

- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- Kształtowanie orientacji na kartce papieru.

Cele operacyjne:

Dziecko

- Wie, co oznacza wyrażenie savoir-vivre,
- Wie, jak należy postępować w różnych sytuacjach,
- Potrafi odkodować potrzebne mu informacje,
- Potrafi stworzyć program offline uwzględniający podane warunki,
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Chętnie pracuje w zespołach.

Kompetencje kluczowe kształtowane podczas zajęć

- Kompetencje cyfrowe,
- Kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii,
- Kompetencje obywatelskie

Podstawa programowa:

Przedszkole:

III.4, III.6, III. 7, IV.12, IV.15, IV.18, IV.19

Szkoła Podstawowa:

III.1, III.2, III.3, IV.3.6, VII.1.1, VII.1.2, VII.1.3

Metody

Poszukujące, podające, praktycznego działania.

Formy

Grupowe, zespołowe, indywidualne.

Pomoce dydaktyczne

Mata do kodowania „Kodowanie na dywanie”, materiał pomocniczy 01, materiał pomocniczy 02, materiał pomocniczy 03, materiał pomocniczy 04, materiał pomocniczy 05, materiał pomocniczy 06, karta pracy 01, materiały plastyczne.

Przygotowanie

Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały.



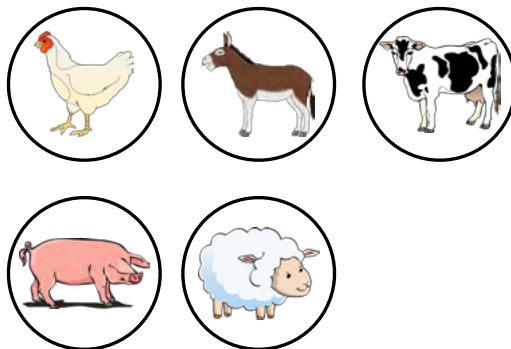
Przebieg zajęć

- Przywitaj się z dziećmi, powiedz, że na dzisiejszych zajęciach dowiecie się co to jest savoir-vivre, ale najpierw posłuchacie wiersza o pewnej kwoce, która zaprosiła do siebie gości,
- Przeczytaj wiersz Jana Brzechwy „Kwoka”. Poproś dzieci, żeby zapamiętały w jakiej kolejności odwiedziły kwokę zwierzęta,

Proszę pana, pewna kwoka
Traktowała świat z wysoka
I mówiła z przekonaniem:
„Grunt to dobre wychowanie!”
Zaprosiła raz więc gości,
By nauczyć ich grzeczności.

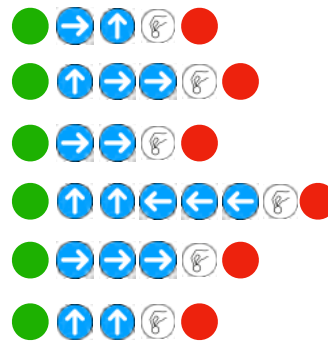
Pierwszy osioł wszedł, lecz przy tym
 W progu garnek stłukł kopytem.
 Kwoka wielki krzyk podniosła:
 „Widział kto takiego osła?!”
 Przyszła krowa. Tuż za progiem
 Zbiła szybę lewym rogiem.
 Kwoka gniewna i surowa
 Zawołała: „A to krowa!”
 Przyszła świnia prosto z błota.
 Kwoka złości się i miota:
 „Co też pani tu wyczynia?
 Tak nabłocić! A to świnia!”
 Przyszedł baran. Chciał na grzędzie
 Siąść cichutko w drugim rzędzie,
 Grzęda pękła. Kwoka wściekła
 Coś o łbie baranim rzekła
 I dodała: „Próżne słowa,
 Takich nikt już nie wychowa,
 Trudno... Wszyscy się wynoście!”
 No i poszli sobie goście.
 Czy ta kwoka, proszę pana,
 Była dobrze wychowana?

- Zaprezentuj dzieciom materiał pomocniczy 01, omówcie co się na nim znajduje,

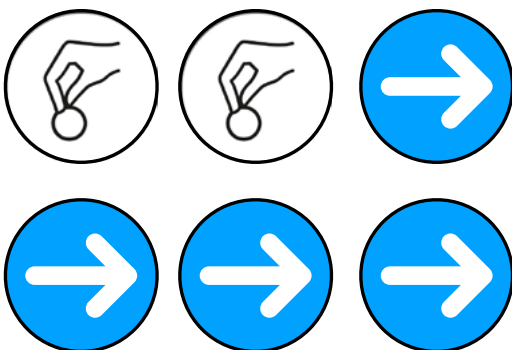


- Poproś dzieci, żeby ułożyły krążki w kolejności zgodnej z treścią wiersza. Przypomnijcie co nie podobało się kwoce w zachowaniu poszczególnych gości,
- Odwróćcie krążki na drugą stronę i spróbujcie ponownie (bez podglądania) wskazać ich kolejność. W następnym kroku spróbujcie wymienić zwierzęta w odwrotnej kolejności, zaczynając od tego, które wymienione było w wierszu na końcu,
- Zapytaj dzieci czy ich zdaniem kwoka faktycznie była dobrze wychowana i potraktowała swoich gości we właściwy sposób,

- Powiedz dzieciom, że za chwilę odkodują wyraz. Zaprezentuj uczniom materiał pomocniczy 03 i materiał pomocniczy 04. Wytłumacz w jaki sposób będą odkodowywać kolejne litery w poszukiwanym wyrazie (każda litera, to oddzielny kod; pierwszą literę odkodujemy zaczynając od pola oznaczonego zieloną kropką, idziemy zgodnie ze strzałkami, symbol dłoni oznacza, że zabieramy literę, która znajduje się na polu, do którego zaprowadził kod; każdą kolejną literę zaczynamy odkodowywać od pola, na którym znajdowała się poprzednia znaleziona litera),



- Zapytaj uczniów jakie słowo udało się odkodować,
- Powiedz uczniom, że podzielisz ich na dwa zespoły, każdy z zespołów otrzyma od ciebie słowo (drugi zespół nie będzie wiedział jakie), a następnie spróbuje go zakodować w taki sam sposób jak było to pokazane przy wyrazie „proszę”,
- Podziel dzieci na dwa zespoły i rozdaj im materiał pomocniczy 02 i materiał pomocniczy 06 (jeśli dysponujecie krążkami matematycznymi to wykorzystajcie je do przeprowadzenia tej aktywności),



- Zamieńcie się stanowiskami pracy i odczytajcie zakodowane słowo,
- Zapytaj dzieci, czy używają odkodowanych słów w kontaktach z innymi osobami, w jakich sytuacjach ich używają,
- Wytłumacz uczniom co oznacza wyrażenie „savoir-vivre”, od jakich wyrazów pochodzi i do czego się odnosi,
- Zaprezentuj dzieciom materiał pomocniczy 05, omówcie co się na nim znajduje,



- Porozmawiajcie o tym, jak należy zachowywać się w różnych miejscach i sytuacjach, żeby to zachowanie było zgodne z zasadami savoir-vivre (na krążkach przedstawione są następujące sytuacje: zachowanie przy stole, podczas zakupów, w bibliotece, podczas choroby, podczas rodzinnych uroczystości, w gronie kolegów i koleżanek; możecie wybrać inne okoliczności warte omówienia),
- Podziękuj dzieciom za aktywny udział w zajęciach.

Uwaga!

Zadanie dodatkowe dla chętnych. Zaproponuj dzieciom stworzenie odznaki „Mistrza savoir-vivre”. Rozdaj dzieciom kartę pracy 01 oraz materiały plastyczne i zaproś do wykonania zadania.



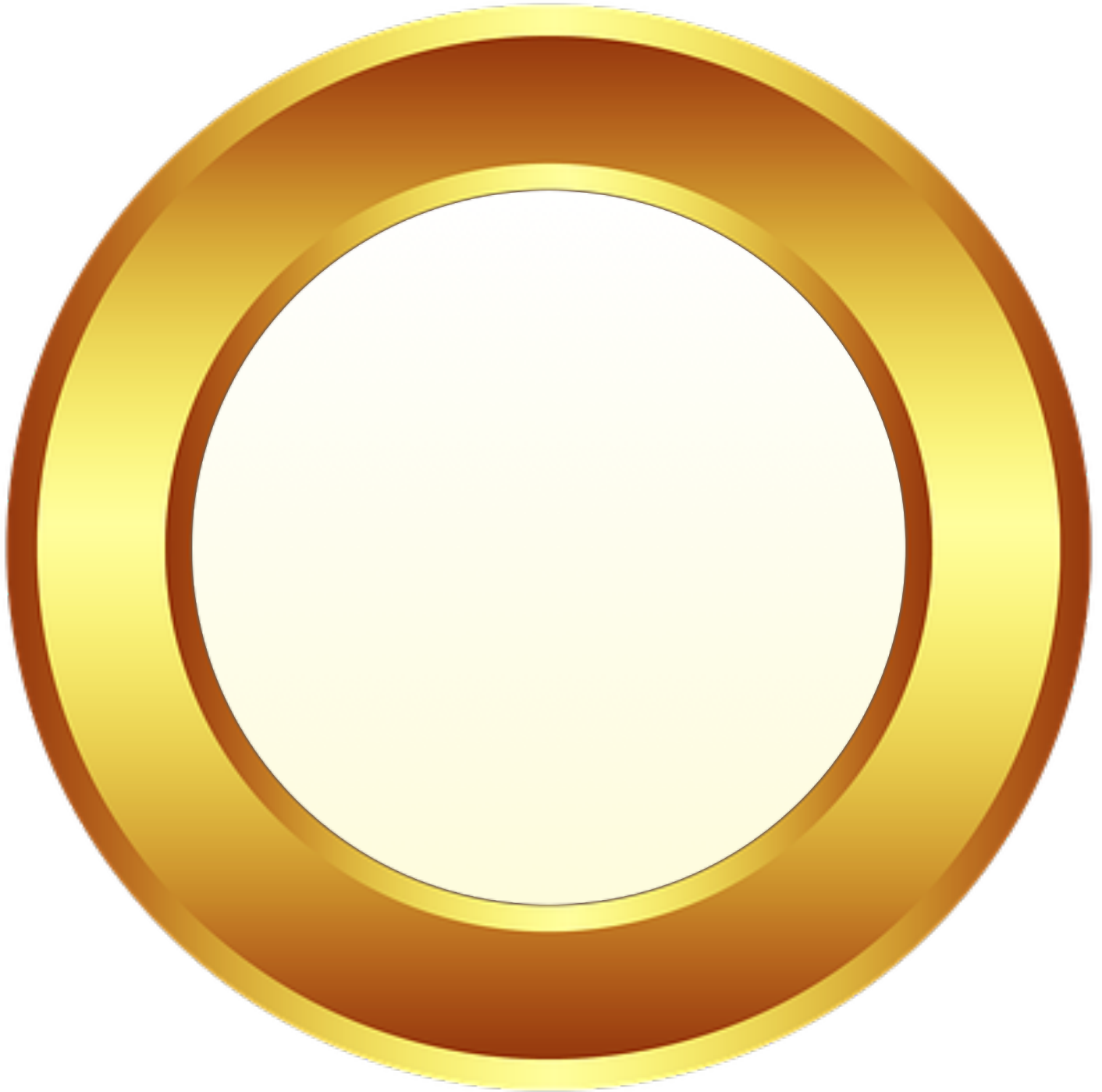


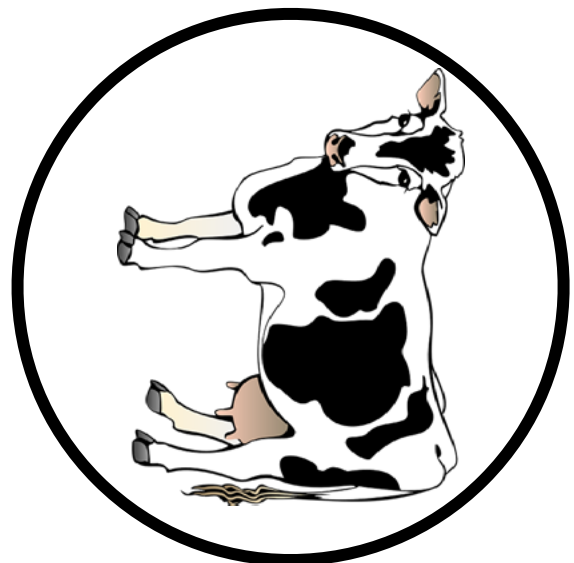
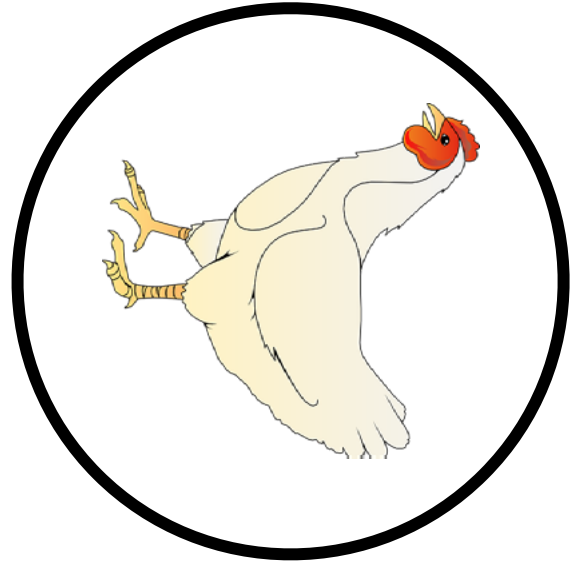
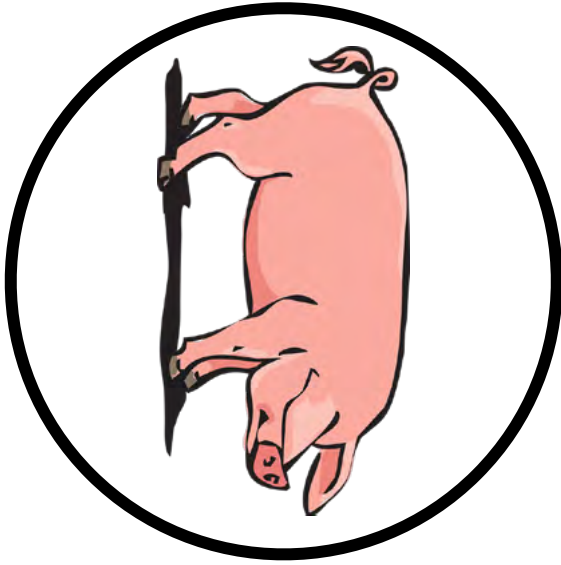
Ogólnopolski
program

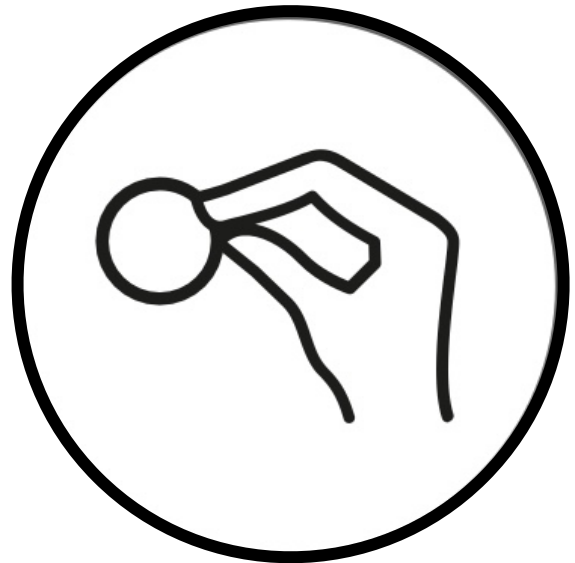
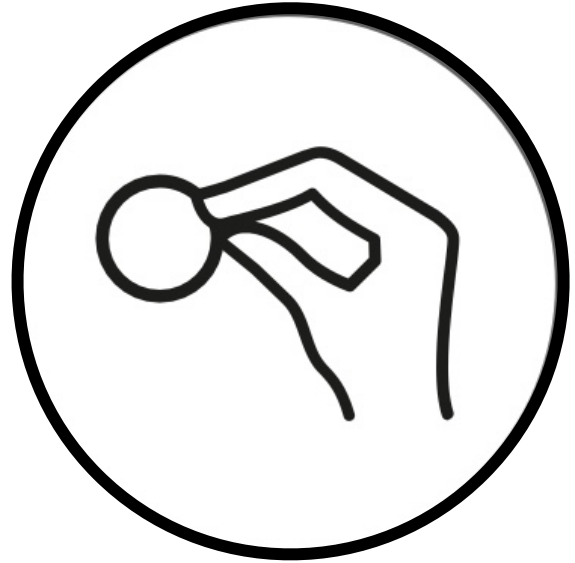
UCZYMY DZIECI PROGRAMOWAĆ

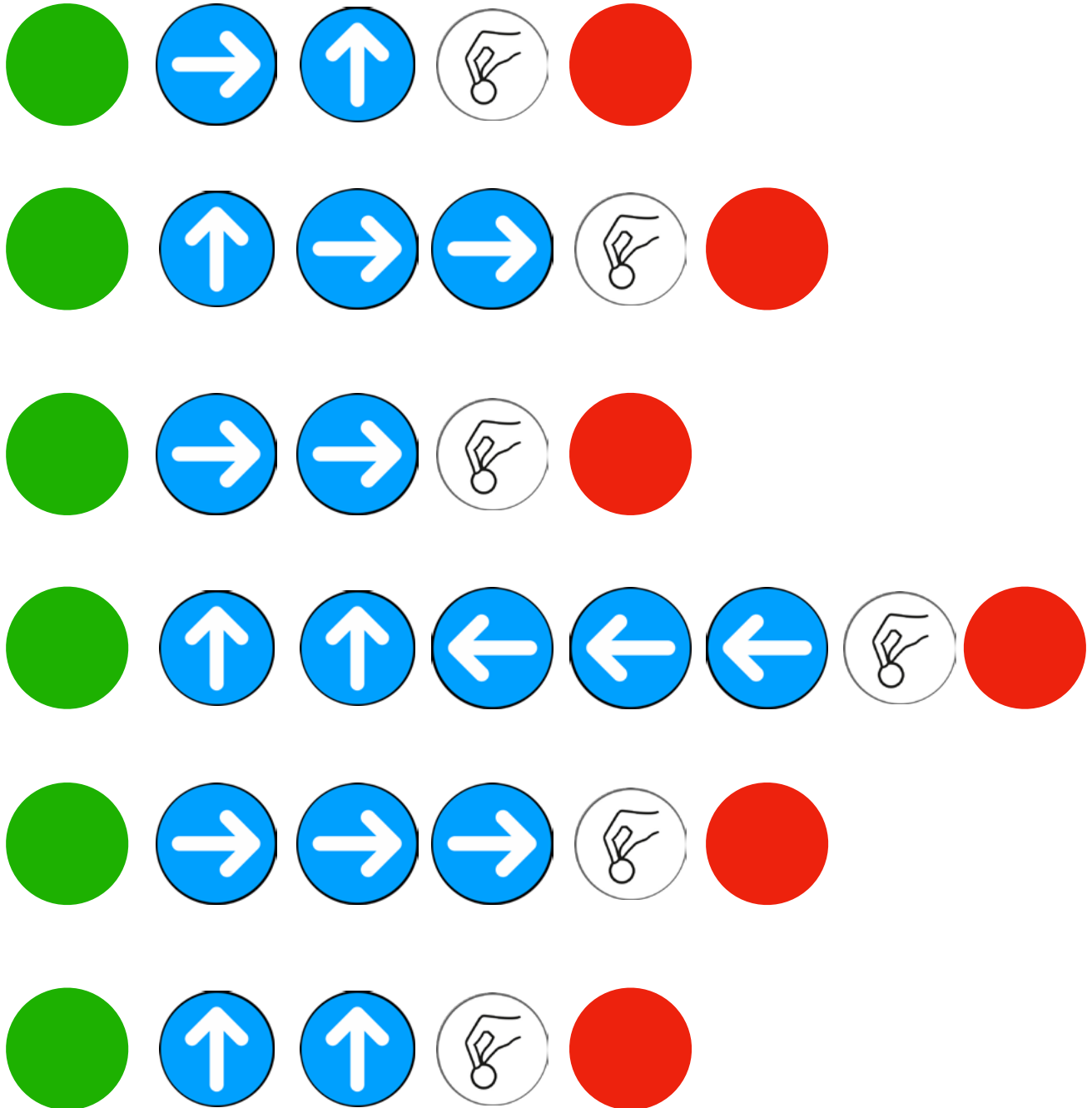
Karta pracy 01

Zakodowany savoir vivre









B	W	E	X	A	Z	C	D	A	F
S	A	Ń	I	M	F	W	Ż	G	N
C	D	P	U	Y	J	R	Ę	Ż	M
Ż	B	N	G	Ł	Ę	J	X	B	Ł
C	Ę	M	K	A	P	E	P	W	A
Ż	Ć	S	I	T	Z	D	Ż	H	Y
P	Y	F	U	R	Ż	Z	R	Z	Z
D	Ó	Z	R	J	O	H	Ś	B	W
H	P	X	A	W	T	D	A	Y	S
●	F	E	C	V	M	C	H	H	Z

