



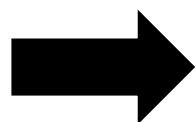
PAŹDZIERNIK

Wprowadzenie/Treści merytoryczne

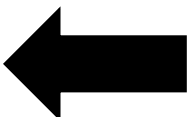
W tym miesiącu wybierzemy się na grzyby. Zaproponowane przez nas czynności będą miały charakter gry planszowej połączonej z programowaniem. Ćwiczenia związane z kształtowaniem umiejętności programowania zazwyczaj kojarzą się planszami o regularnych kształtach. Zazwyczaj kwadratu lub prostokąta. W tym miesiącu chcielibyśmy przełamać ten schemat i zaprosić was do zabawy na planszach rozgałęzionych. W tym miesiącu utrwalimy sobie takie pojęcia jak algorytm liniowy, czyli sekwencja instrukcji. Algorytm to opis postępowania krok po kroku w celu osiągnięcia założonego celu. W językach programowania polecenia nazywamy instrukcjami. Wykonywanie ich w określonej kolejności, jedno po drugim, to sekwencja instrukcji, czyli algorytm liniowy. Podczas wykonywania zaproponowanych zadań będziemy używać następujących poleceń. Start (zielona flaga) lub zielony klocek z daru 7, stop (czerwona flaga) lub czerwony klocek z daru 7. Polecenie weź- kartonik z koszykiem lub symbolem zamkniętej dłoni lub klocek w kształcie koła z daru 7. Polecenia dzieci młodsze: w lewo, w prawo, do przodu do tyłu- symbole strzałek ułożone w odpowiednią stronę (kartoniki lub dary). Polecenia dzieci starsze: naprzód, obrót w lewo, obrót w prawo - symbole strzałek ułożone w odpowiednim kierunku.

Polecenia:

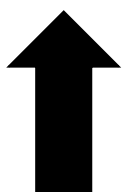
Dzieci młodsze



W prawo



W lewo



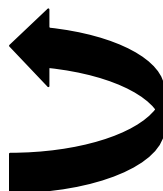
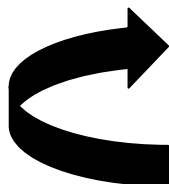
Do przodu



Do tyłu



Dzieci starsze



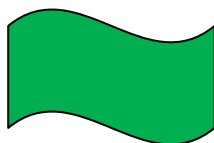
Naprzód

obrót w prawo

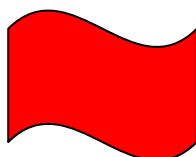
obrót w lewo

Uwagi metodyczne: Należy wyraźnie rozróżnić przejście w lewo- prawo od skrętu w lewo- prawo. W tym wypadku obrót (skręt) wykonujemy w miejscu (na polu, na którym aktualnie znajduje się pionek). Aby wykonać przejście w lewo- prawo, należy wykonać 2 polecenia tj. obrót oraz krok naprzód.

Dla wszystkich



Start

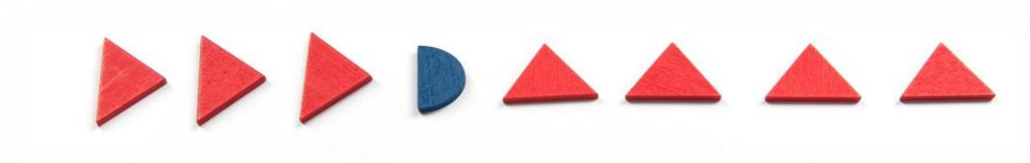
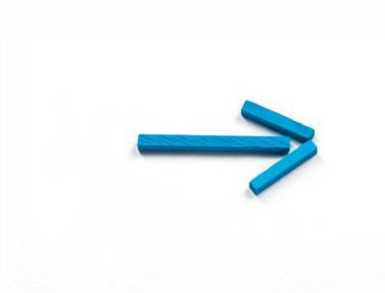
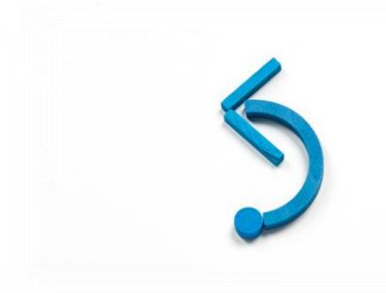
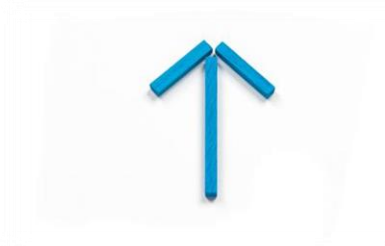


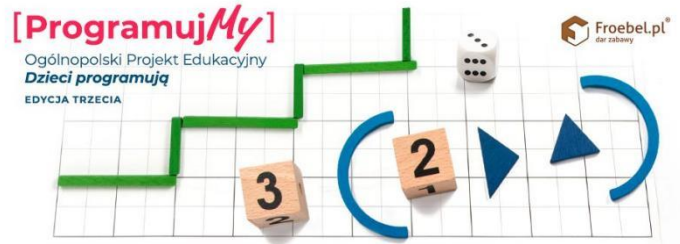
Stop



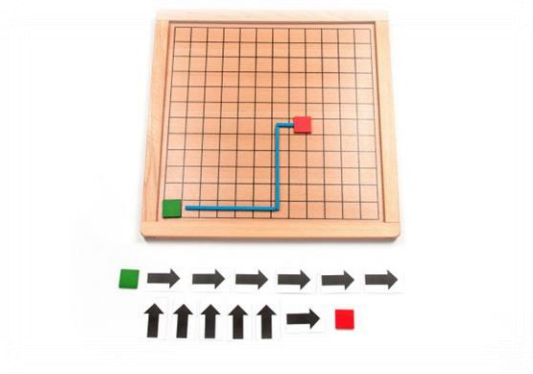
Weż

Strzałki układane z darów

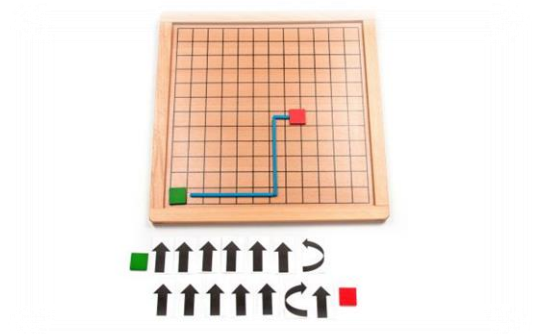




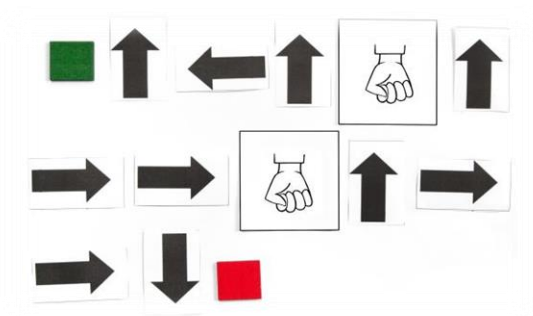
Przykład planszy z zaznaczonym miejscem startu i mety oraz trasą, którą przeszedł pionek (niebieskie patyczki).



czytamy: „start, w prawo, w prawo, w prawo, w prawo, w prawo, w prawo, do przodu, do przodu, do przodu, do przodu, do przodu, w prawo, stop”



czytamy: „start, naprzód, naprzód, naprzód, naprzód, naprzód, naprzód, obrót w lewo, naprzód, naprzód, naprzód, naprzód, naprzód, obrót w prawo, naprzód, stop”



Przykład programu z uwzględnieniem polecenia „weź”



➤ **Gra Grzybobranie- wariant dla dzieci młodszych**

Grę można przeprowadzić wplatając ją w realizację jesiennych tematów, zarówno jako temat główny jak i aktywność popołudniową.

Liczba uczestników: od 2 w górę (możliwość pracy z całą grupą/klasą w zależności od wielkości planszy).

Wiek uczestników: 3+ (najmłodszy będą potrzebować pomocy nauczyciela)

Przygotuj: dar 7, dar 8, materiały do stworzenia planszy (w zależności od wariantu wybranego przez nauczyciela), kartoniki z symbolem zamkniętej dłoni „weź”, strzałki, kartoniki oznaczające start i stop, pionek np. z daru 1.1, pudełko po darach lub mały koszyczek

Przygotowanie do zabawy:

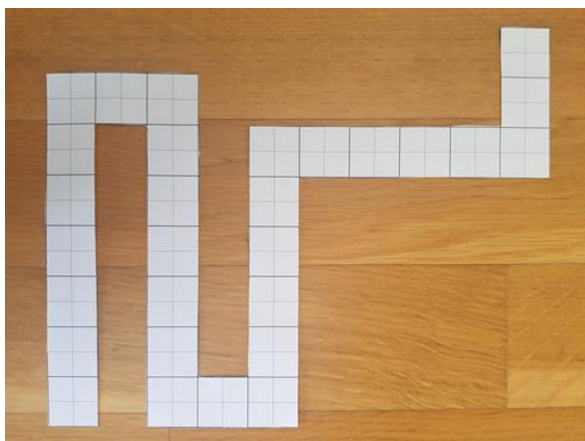
Na samym początku przygotowujemy planszę. My proponujemy kilka wariantów do wykonania, prosimy, aby każdy wybrał ten dogodny dla siebie. Zgodnie z tym jakie materiały posiada w swojej sali. Ważne aby plansza posiadała tylko jedną drogę przejścia ponieważ jest to zabawa dla młodszych dzieci. Na planszy rozkładamy klocki symbolizujące grzyby.

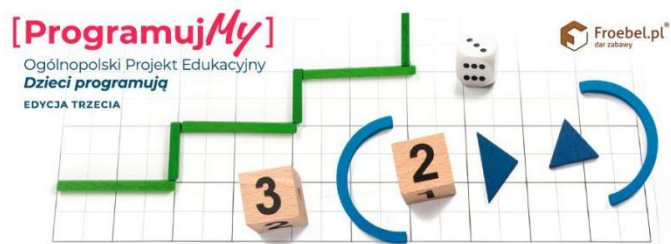
1. Możemy rozłożyć tylko klocki żółte symbolizujące grzyby jadalne, które dzieci będą zbierać.
2. Możemy rozłożyć zarówno klocki żółte symbolizujące grzyby jadalne, które dzieci będą zbierać, jak i czerwone, symbolizujące te trujące. Tych drugich zbierać nie należy. W tym wariantcie dzieci będą dodatkowo musiały zdecydować, które klocki zdejmą z planszy, a które zostawią.

Zielonym okręgiem zaznaczamy miejsce początkowe, natomiast czerwonym końcowe.

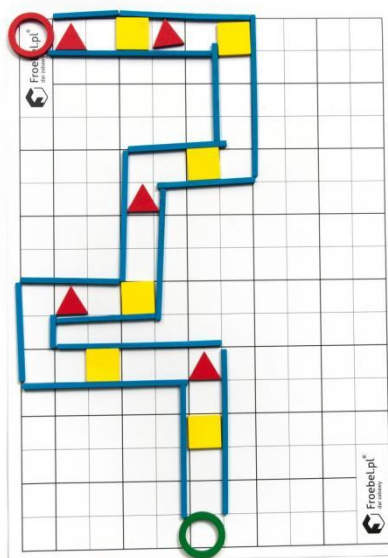
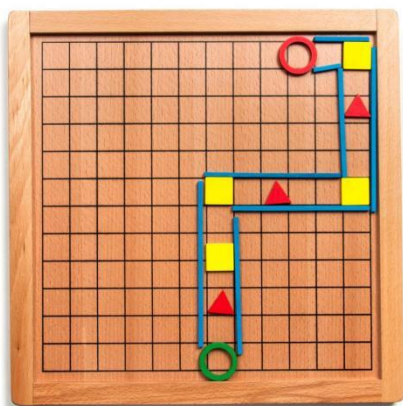
Przykłady planszy:

1. Plansza wykonana z wyciętej papierowej siatki geometrycznej A3 lub A4

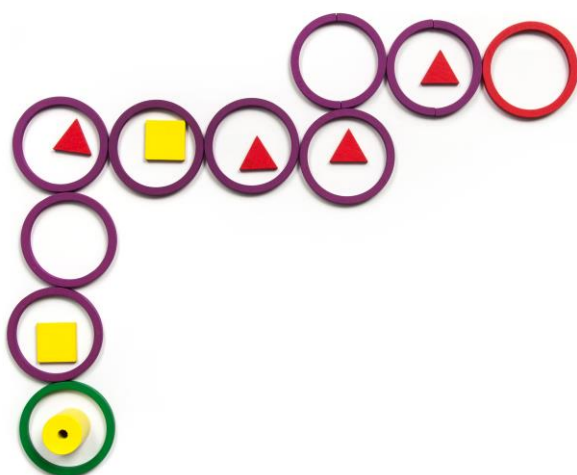




2. Plansza ułożona z darów na drewnianej siatce geometrycznej lub papierowej siatce geometrycznej A3 lub A4. Na papierowych siatkach można również rysować.



3. Plansza ułożona z okręgów z daru 9





4. Plansze wykonane w formacie XL do rozgrywania z całą grupą. Można je wykonać z:





Gra Grzybobranie- wariant dla dzieci starszych

Liczba graczy: od 2 w górę (możliwość pracy z całą grupą/klasą w zależności od wielkości planszy).

Wiek graczy: 6+ (osoby początkujące lub mające problemy z wyznaczaniem kierunków z perspektywy drugiej osoby będą mogły potrzebować pomocy nauczyciela ze względu na tworzenie programu z użyciem obrotów) Jeżeli stworzenie programu okaże się zbyt trudne można wybrać opcje tworzenia programu wykorzystanego w wariantcie dla dzieci młodszych.

Przygotuj: Dar 7, dar 8, materiały do stworzenia planszy (w zależności od wariantu wybranego przez nauczyciela), kartoniki z symbolem zamkniętej dłoni „weź”, strzałki, kartoniki oznaczające start i stop, pionek np. Z daru 1.1 z doklejonymi oczami lub mała zabawka, pudełko po darach lub mały koszyczek.



Uwaga! W tym wariantcie będziemy tworzyć program z użyciem obrotów dlatego nasze pionki muszą posiadać oczy, abyśmy wiedzieli, gdzie jest przód, a gdzie tył.

Przygotowanie do zabawy:

Na samym początku przygotowujemy planszę. My proponujemy kilka wariantów do wykonania, prosimy, aby każdy wybrał ten dogodny dla siebie. Zgodnie z tym jakie materiały posiada w swojej sali. Ważne aby plansza posiadała kilka (co najmniej dwie) drogi przejścia ponieważ jest to zabawa dla starszych dzieci. Na planszy rozkładamy klocki symbolizujące grzyby.

3. Możemy rozłożyć tylko klocki żółte symbolizujące grzyby jadalne, które dzieci będą zbierać

4. Możemy rozłożyć zarówno klocki żółte symbolizujące grzyby jadalne, które dzieci będą zbierać, jak i czerwone, symbolizujące te trujące. Tych drugich zbierać nie należy. W tym wariantcie dzieci będą dodatkowo musiały zdecydować, które klocki zdejmą z planszy, a które zostawią.

Zielonym okręgiem zaznaczamy miejsce początkowe, natomiast czerwonym końcowe.

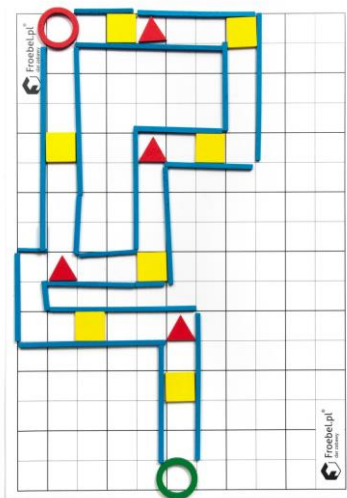
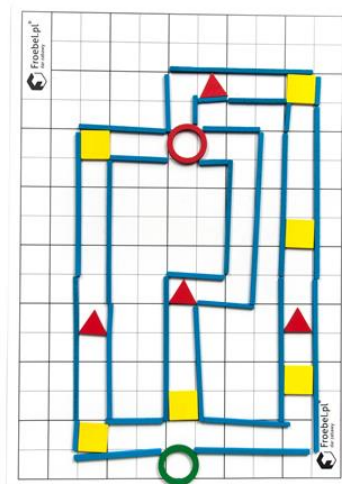


Przykłady planszy:

1. Plansza wykonana z wyciętej papierowej siatki geometrycznej A3 lub A4.

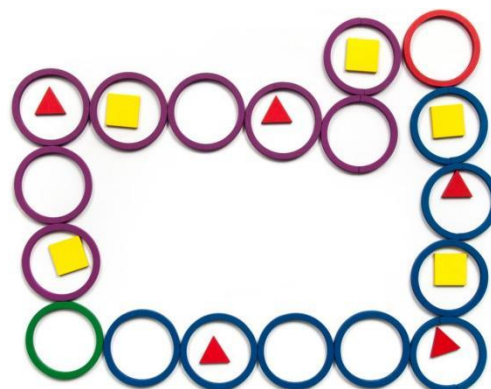
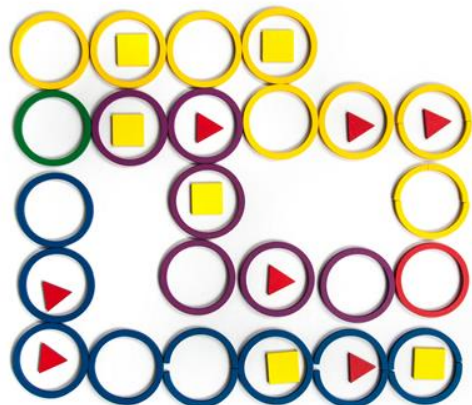


2. Plansza ułożona z darów na drewnianej siatce geometrycznej lub papierowej siatce geometrycznej A3 lub A4. Na na papierowych siatkach można również rysować.





3. Plansza ułożona z okręgów z daru 9



4. Plansze wykonane w formacie XL do rozgrywania z całą grupą. Można je wykonać z:





Wskazówka:

Dobrym pomysłem jest najpierw rozegranie gry na dużych planszach całością, następnie przeniesienie się na małe plansze w grupach.

Przebieg zabawy: Zadaniem dzieci jest wybranie się na grzybobranie. Dzieci muszą przejść po wybranej przez siebie trasie i zebrać grzyby (ale tylko jadalne! Żółte klocki). Dzieci muszą wybrać tę trasę, na której znajduje się więcej grzybów (klocków). Zanim dzieci zaczną wkładać grzybki do koszyka muszą ułożyć trasę przejścia pionka (klocek stoi na polu start). Wspólnie układamy jeden program przejścia pionka po planszy za pomocą kartoników lub klocków. Dopiero po jego wykonaniu chętna osoba odczytuje go np: „Start, naprzód, naprzód, naprzód, weź, obrót w lewo, naprzód, weź, obrót w prawo, naprzód (...) stop”, a inna w tym czasie porusza się pionkiem po trasie. Polecenia „weź” używamy w momencie zebrania „grzyba”. W przypadku plansz XL pionkami mogą być same dzieci.

W tym wariantcie zabawy główna aktywność polega na wybraniu odpowiedniej trasy, ułożeniu programu oraz podjęciu decyzji, w którym momencie powinniśmy wprowadzić polecenie „weź”. Jeżeli zdecydujemy się na wariant z klockami w dwóch kolorach (grzyby jadalne i trujące), po polach z czerwonymi klockami dzieci po prostu przechodzą, w programie ten moment oznaczamy strzałkami tak jak w przypadku przechodzenia po polach pustych.