

Scenariusz zajęcia w grupie dzieci 5-6 letnich

Temat: Próby kodowania i programowania z wykorzystaniem narzędzi TIK, bezpieczne poruszanie się w sieci.

Cele główne:

- Rozwijanie umiejętności cyfrowych ze szczególnym uwzględnieniem bezpiecznego poruszania się w sieci
- rozumienie podstawy kodowania i programowania z wykorzystaniem TIK

Cele główne:

- nabywanie umiejętności niezbędnych do podjęcia nauki w szkole w zakresie wybranych kompetencji kluczowych – cyfrowych
- zapoznanie z zasadami bezpiecznego korzystania z urządzeń elektrycznych w tym cyfrowych
- rozwijanie procesów poznawczych: uwagi, mowy, myślenia komutacyjnego, spostrzegawczości
- zapoznanie z Internetem oraz uwrażliwienie dzieci na zagrożenia związane z korzystaniem z sieci
- zapoznanie z podstawowymi zasadami bezpieczeństwa w Internecie
- rozwijanie umiejętności kodowania i programowania

Cele operacyjne (dziecko):

- wie jakie urządzenia zaliczamy do urządzeń cyfrowych i dzięki czemu działają,
- wie do czego służą urządzenia cyfrowe i AGD,
- zna elementy zestawu komputerowego i programy do pisania i rysowania,
- wie, co to jest Internet i co można robić w Internecie,
- wie, czego nie wolno podawać w Internecie,
- wie, co to są wirusy „Sieciaki”,
- przestrzega zasad bezpiecznego korzystania z urządzeń cyfrowych,
- potrafi zakodować drogę do wybranego elementu przy użyciu robota DOC;
- gra w grę z elementami kodowania;
- potrafi zakodować przejazd robota do wybranego punktu;
- prawidłowo wykonuje podane zadania.

Forma: praca z całą grupą, praca indywidualna.

Metody:

- słowna: objaśnienie, rozmowa kierowana, instrukcja
- czynna: zadań stawianych dziecku, praca dzieci, ćwiczenia praktyczne, kierowania aktywnością, burza mózgów, drama, gry
- oglądowa: obserwacja, przykład, pokaz

Środki dydaktyczne: list, obrazki przedstawiające urządzenia AGD i cyfrowe: aparat, telefon, tablet, komputer, magnetofon, tablica interaktywna, czajnik, suszarka, żelazko, nośnik z piosenkami, plansza i robot edukacyjny DOC, indywidualna karta pracy dla każdego dziecka, kredki, historyjki obrazkowe.

Pomoce z Internetu: strona internetowa Necio.pl; piosenki: „Mój komputer”; „Tańczący robot - animacja taneczna

Przebieg zajęcia:

1. Dzieci siedzą w kręgu. Do nauczycielki przychodzi SMS, który odczytuje: *Zaraz do Was przyjdzie list.* (Ktoś puka do drzwi i podaje list). Nauczycielka wyciąga list i czyta.

Drogie Dzieci!

Witam wszystkie dzieci. Nazywam się Necio, komputerowy robocik. Przygotowałem dla Was różne zadania do wykonania, które ukryłem na tablicy. Spotkamy się później, to zobaczycie jak wyglądam i razem się pobawimy. Zapraszam do wspólnego poznawania ciekawych informacji i wykonywania zadań.

Do zobaczenia Necio

2. Odkrywanie zadania ukrytego przez Necia na tablicy:

- ✓ nazwijcie przedmioty, które zobaczycie na obrazkach i powiedzcie do czego służą?
- ✓ Dzieci wskazują kolejne przedmioty na obrazkach i nazywają je:
 - **elektryczny czajnik** - do podgrzewania wody.
 - **Suszarka** - do suszenia włosów.
 - **Żelazko** – do prasowania.
 - **Tablet** – do grania, oglądania bajek, pracy.
 - **Telefon komórkowy** – do rozmawiania z innymi ludźmi na odległość.

Podsumowanie:

- Urządzenia informacyjne - cyfrowe służą do przekazywania informacji, zabawy, porozumiewania się z innymi ludźmi.
- Urządzenia tzw. AGD - do pomagające człowiekowi w czynnościach domowych.

3. Rozmowa z całą grupą:

- Czy w naszej sali są urządzenia informatyczne, czyli cyfrowe?
 - Są: magnetofon, tablica interaktywna, komputer.
- Do czego służy magnetofon? Jakie dodatkowe elementy musimy podłączyć, żeby wysłuchać piosenki
 - Magnetofon - do śpiewania piosenek, słuchania bajek. (płytki, usb – nośniki pamięci).
 - Tablica interaktywna - do oglądania bajek, prezentacji, korzystania z Internetu, nauki tańców....
 - Komputer – do nauki (nauczania zdalnego), porozumiewania się z innymi ludźmi za pomocą Internetu, oglądania bajek.....
 - Co to jest Internet?

Dzieci próbują określić co to jest Internet.

Internet jest trochę jak pajęczyna. Komputery, smartfony, tablety i inne urządzenia na całym świecie łączą się ze sobą za pomocą Internetu, tworząc sieć. Dzięki temu ludzie w różnych krajach czy miastach mają dostęp do tych samych informacji, stron, gier, filmów, aplikacji. Można grać w tę samą grę co dzieci w dalekiej Japonii, można rozmawiać z osobami, które przebywają daleko od ciebie.

4. Zabawa ruchowa wyświetlona na tablicy interaktywnej: „Tańczący robot” - animacja ruchowa (Dzieci naśladują ruchy prowadzącego zabawę robota).

5. Słuchanie piosenki: „Necio Rab”. <https://www.necio.pl/video/necio-rap>

- Kto to jest ten Necio i co robi?

- Co to są Sieciuchy? <https://www.necio.pl/tematy/internet>

6. Rozmowa:

- Co się robi w Internecie?

- Kto to są Sieciuchy?

7. Słuchanie piosenki: „Fajny Internet”.- określanie zasad bezpiecznego korzystania z Internetu.

<https://www.necio.pl/video/fajnie-w-internecie>

(Nie wysyłamy: Imienia i nazwiska, zdjęcia, numeru telefonu, adresu)

Niestety, w Internecie można spotkać także zagrożenia. Jak myślicie jakie?

Nieprawdziwe treści

Nie wszystkie treści, które znajdują się w Internecie, są prawdziwe. Dzieje się tak, bo każdy może napisać w Internecie co tylko chce, a później często nikt tego nie sprawdza. Kiedyś np. ktoś napisał, że widział dinozaura chodzącego po parku. Oczywiście nie była to prawda, ale wiele osób uwierzyło w tę informację i zaczęło bać się wychodzić z domu. Jeśli masz wątpliwości, czy informacje, które znalazłeś/aś w Internecie, są prawdą, spytaj o to rodziców, dziadków lub panią/pana w przedszkolu/szkole.

Nieodpowiednie treści

Czasem przez przypadek, czasem z ciekawości zdarza się, że ktoś trafia w Internecie na treści nieodpowiednie dla dzieci – np. takie, w których są przekleństwa, przemoc lub gołe osoby. Po ich obejrzeniu ten ktoś może się wystraszyć, ale może być też zaintrygowany. Takich treści jest w Internecie, niestety, dużo. Ważne, żebyś w takiej sytuacji powiedział/a rodzicom o tym, co się stało.

Za długie używanie

Granie, oglądanie bajek czy inne rzeczy, które można robić na tablecie, smartfonie lub komputerze, mogą być dobrą zabawą. Jednak jeśli ktoś korzysta z tych urządzeń zbyt długo, mogą go rozboleć oczy czy głowa, może być zmęczony i niespokojny. W dodatku osoby, które spędzają większość swojego czasu przy ekranach, mogą nie mieć czasu na inne aktywności. Dlatego nie powinno się oglądać więcej niż jedną bajkę dziennie.

Przykre komentarze i wyzwiska

Internet służy m.in. do rozmawiania i pisania z innymi. Tak jak czasem w przedszkolu czy na podwórku zdarza się, że ktoś jest niemiły, obraża, używa przezwisk czy przekleństw, tak samo może się to zdarzyć w Internecie. Taką sytuację trzeba zgłosić rodzicom albo pani w przedszkolu, bo nikt nie ma prawa obrażać innych i ani im dokuczać.

Niebezpieczne kontakty

Z Internetu korzysta bardzo dużo ludzi na całym świecie, dlatego można spotkać w nim osoby, z którymi chcemy się bawić i rozmawiać, ale również ludzi, z którymi nie powinniśmy mieć kontaktu. Tak jak na ulicy może się zdarzyć, że ktoś obcy zaczepia inną osobę, tak samo może zdarzyć się w Internecie. W obu tych przypadkach, kiedy dziecko spotyka kogoś, kogo nie zna, powinno poinformować o tym rodziców albo inną zaufaną osobę.

Internet daje nam bardzo dużo możliwości. Dzięki niemu możemy oglądać bajki, grać w gry, ściągać aplikacje, przeglądać strony internetowe, dowiadywać się nowych rzeczy, słuchać muzyki, robić zakupy czy rozmawiać z bliskimi. Trzeba jednak pamiętać, że oprócz rzeczy dobrych Internet przynosi też różne zagrożenia. Mogą być nimi złe, nieprawdziwe lub nieodpowiednie dla dzieci treści, za długie korzystanie, niebezpieczne kontakty, przykre komentarze. Sam Internet nie jest zły, ale trzeba umieć go używać. Jeżeli coś w Internecie cię zaniepokoi, powiedz o tym rodzicom, dziadkom czy innej osobie dorosłej, która się tobą opiekuje. W Internecie jest dużo ciekawych rzeczy. Korzystając z tabletu, smartfona czy komputera, bardzo łatwo nie zauważyć, że minęło już dużo czasu. Jednak jeśli używa się urządzeń za długo i za często, może być to niebezpieczne. Może mieć wpływ na prawidłowy rozwój mózgu, może powodować zmęczenie, ból oczu czy głowy. Dlatego czas, który spędzacie przy tablecie, smartfonie czy komputerze, musi być krótki, żebyście mieli też czas na inne rzeczy. Możecie np. bawić się z rodzeństwem, wyjść na dwór, czytać książki wspólnie z rodzicami.

8. Gra ruchowa Ciuciu Babka:

Jedno dziecko ma zawiązane oczy i stoi na środku koła. Pozostałe dzieci śpiewają wybraną piosenkę, a dziecko z zasłoniętymi oczami po omacku łapie jedno z nich i próbuje zgadnąć kogo złapało. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

Wniosek z zabawy: Jak się kogoś nie widzi, to lepiej z nim nie rozmawiać.




9. Gra z użyciem Bee bota.

- Nauczycielka odsłania planszę i ustawia na niej robota. Czy lubicie grać w różne gry?

Wspólna gra – na planszy - żeby umieć tworzyć samemu różnego rodzaju gry należy nauczyć się programowania i w tym celu wykorzystamy sobie naszego robota Bee bota (pokaz, objaśnienie i próby samodzielnego programowania).

Dzieci pramują drogę Bee bota tak, żeby doszedł do mety omijając po drodze niebezpieczne wirusy, Samodzielnie ustalają zasady gry, wprowadzają nowe elementy.



Opracowanie Monika Lechowska