

Podróżująca dżdżownica

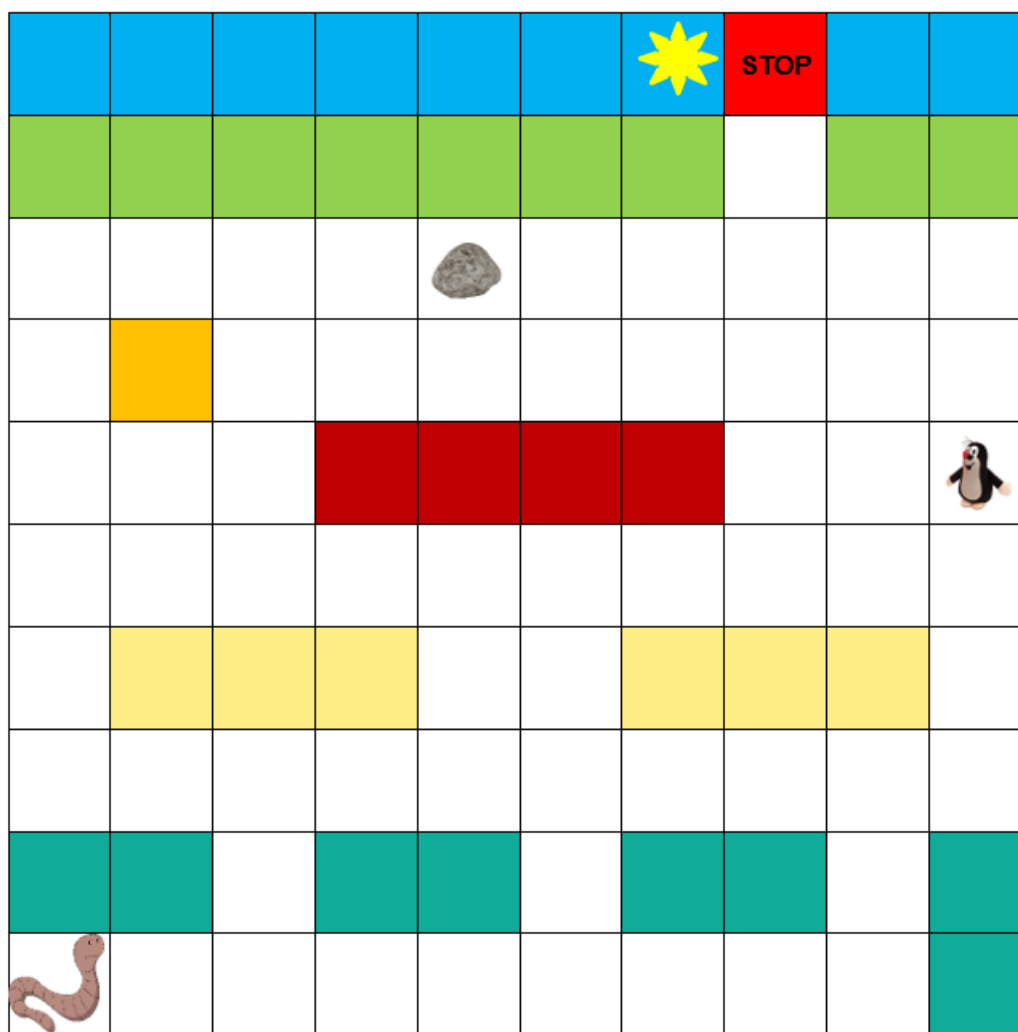
1	<p>Cele ogólne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uwrażliwianie na różnorodność kulturową • Rozwijanie logicznego algorytmicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywności • Kształtowanie umiejętności pracy w zespołach, szukania kompromisów, optymalnych rozwiązań • Stopniowe i odpowiedzialne wprowadzanie dzieci w cyfrowy świat (świadome, czynne i twórcze korzystanie z nowoczesnych technologii)
2	<p>Słownictwo - słowa-kucze dżdżownica, kodowanie</p>
3	<p>Kompetencje dla zrównoważonego rozwoju</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kompetencja współpracy: empatia, radzenia sobie z problemami i emocjami • Kompetencje strategiczne: wspólne planowanie działań
4	<p>Filary zrównoważonego rozwoju</p> <ul style="list-style-type: none"> • Społeczno-kulturowy
5	<p>Dziedziny STEAM T, A</p>
6	<p>Metodyka nauczania/ Przebieg aktywności</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. W przedszkolu: nauczyciel pokazuje dzieciom książki na temat dżdżownic dostępne w różnych językach (w przypadku braku dostępu do całych publikacji, może zademonstrować same okładki).





2. W przedszkolu: dzieci zaproszone są do wzięcia udziału w grze – „Jak myślisz, które ze słów oznacza dżdżownicę (w różnych językach)”. Może być tak jak w przykładzie: (<https://view.genial.ly/6235e3d98862b20011c5918b/interactive-content-animated-sketch-quiz>). Dzieci odgadują głosując. Dziecko, któremu uda się odgadnąć najwięcej słów może zostać poproszone o odegranie roli dżdżownicy w kolejnym zadaniu
3. Na zewnątrz, z wykorzystaniem maty do kodowania lub rozrysowanej na chodniku planszy: dzieci proszone są o pomoc dżdżownicy w dotarciu na powierzchnię.





Pierwsze zadanie polega na znalezieniu drogi na powierzchnię. Dzieci współpracując układają strzałki na planszy i kodują swoją ścieżkę za pomocą strzałek.

W kolejnych etapach możliwe są inne warianty:

Jakimi drogami dżdżownica może dotrzeć na powierzchnię?

Która droga jest najdłuższa?

Która droga jest najkrótsza?

Jak można skrócić kod? (powtórzenia) dla starszych dzieci.

Pytania dodatkowe:

Jakie zwierzęta żyjące pod ziemią może spotkać dżdżownica w drodze na powierzchnię?

Przez jakie warstwy gleby może przechodzić dżdżownica w drodze na powierzchnię?

7

Oczekiwane efekty uczenia się

Dziecko:

- Współpracuje podczas tworzenia gry



	<ul style="list-style-type: none"> • Buduje algorytm przejścia przez labirynt
8	<p>Ewaluacja</p> <p>Tworzy kod przy pomocy strzałek kierunkowych Dziecko wyjaśnia znaczenie piktogramów ze strzałkami</p>
9	<p>Materiały i wyposażenie potrzebne do przeprowadzenia zajęć (narzędzia, składniki itp.)</p> <p>Książki o dżdżownicach lub prezentacja pokazująca ich okładki; gra „Jak myślisz, które ze słów oznacza dżdżownicę...”; mata do kodowania lub wyrysowana na chodniku plansza, strzałki</p>
10	<p>Otoczenie, w którym mają być przeprowadzone zajęcia:</p> <p>ogród przedszkolny, sala przedszkolna, taras</p>
11	<p>Literatura - źródła:</p> <p>_ (https://view.genial.ly/6235e3d98862b20011c5918b/interactive-content-animated-sketch-quiz)</p>

