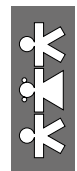


Niech dzieci wykonają zadania.

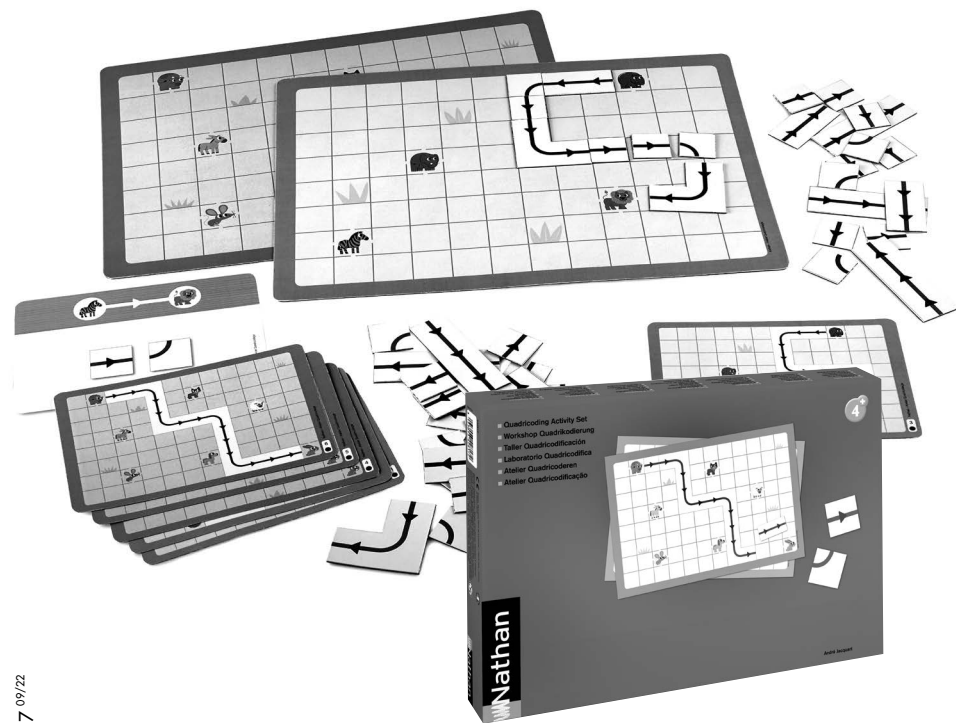
Następnie nauczyciel prosi każde dziecko po kolei o wyjaśnienie, co wykonało. Jeśli został popełniony błąd, zachęć dzieci do zwerbalizowania tego, co zrobiły i jak to naprawić.



Quadri kodowanie. Zestaw podstawowy 342 817

Wiek

■ 4+



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.

SIIN 342 817 09/22

Zawartość zestawu

- 24 karty aktywności: 4 zestawy po 6 kart o różnym stopniu trudności
- 2 dwustronne magnetyczne plansze. Jedna strona z motywem dzikich zwierząt druga zwierzątek domowych.
- 46 magnetycznych elementów do tworzenia tras: 23 czerwone strzałki i 23 fioletowe strzałki
- instrukcja dla nauczyciela

Zadaniem gracza jest stworzenie trasy przedstawionej na jednej z 24 kart aktywności. Karty określają nam kierunek trasy oraz jak i w ilu ruchach należy ją pokonać.

Gra rozwija umiejętności logicznego myślenia, wyobraźnię przestrzenną oraz jest świetnym wstępem do nauki o programowaniu.

Aby pracować z dwójgim dodatkowych dzieci, nauczyciel musi zakupić dodatkowy pakiet. Możliwe jest wówczas przeprowadzenie warsztatów dla 4–8 i więcej dzieci.

Prezentacja

Zestaw Quadri kodowanie umożliwia dzieciom tworzenie ścieżek na planszach z nadrukowaną kratownicą od danego punktu początkowego do danego punktu końcowego.

Zaprojektowane elementy zestawu przeznaczone do tworzenia ścieżek są tym, co czyni naukę kodowania wyjątkową. W zależności od rodzaju i ilości elementów, które będą używane, dzieci będą miały stworzone warunki do uczestniczenia w sytuacjach o różnym stopniu trudności.

W tego typu aktywnościach ważne jest, aby porównywać ze sobą różne ścieżki wykonane z tymi samymi punktami początkowymi i końcowymi. Jak pokazują przykłady podane poniżej, mogą się one różnić pod względem lokalizacji, długości (liczby użytych elementów) i liczby zmian kierunku. Działania edukacyjne

Działania edukacyjne

Organizowanie warsztatów

Materiał ten umożliwi wspólną pracę kilkogru dzieciom. Każde dziecko z planszą i pełnym zestawem 23 elementów może pracować z 24 różnymi kartami instrukcji.

Prezentacja kart instrukcji

Przedstaw karty dzieciom, umożliwiając im zapoznanie się z charakterystyką każdej

z 4 serii kart. Nauczyciel może zdecydować, czy chce przedstawić wszystkie 4 serie kart naraz, czy wprowadzać je stopniowo.

Przebieg

Każdemu dziecku rozdaj jedną planszę magnetyczną, jeden pełny zestaw 23 elementów i jeden zestaw kart instrukcji (dla każdej z 4 serii, 3 karty odnoszą się do przedniej części planszy, a 3 do tylnej).

Wyjaśnij lub poproś dzieci, aby wyjaśniły, co mają zrobić. Dzięki temu nauczyciel ma pewność, że wszyscy rozumieją zasady dotyczące używania serii.

Wypełnianie luk w ścieżce

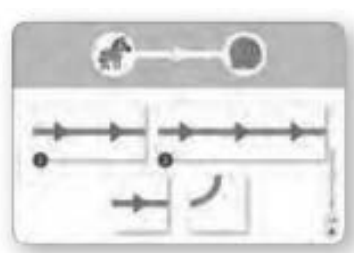
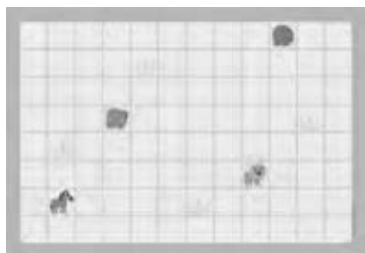
Nauczyciel tworzy niepełną ścieżkę, z przerwami po drodze (patrz przykłady poniżej). Dzieci powinny znaleźć odpowiedni element gry, wskazujący prawidłowy kierunek.

Znajdowanie ścieżki od danego punktu początkowego do danego punktu końcowego

Zaczynając od 2 zwierząt znajdujących się blisko siebie na planszy (np. słoń i lwa z przedniej strony planszy lub ośła i kota z tylnej) nauczyciel zachęca dzieci, aby utworzyły ścieżkę łączącą oba wskazane zwierzęta.

Można stopniowo zwiększać poziom trudności tego zadania:

- Początkowo wybór, które z dwóch wskazanych zwierząt powinno być punktem wyjścia, można pozostawić dziecku (drugie zwierzę automatycznie staje się wtedy punktem końcowym).
- Liczba elementów wymaganych do utworzenia ścieżki może być stopniowo zwiększana.
- Można ustalić za wymóg użycie jednego lub większej ilości określonych elementów.



Zestaw 4 serii po 6 kart instrukcji został zaprojektowany tak, aby zapewnić maksymalną elastyczność, pozwalając każdemu dziecku pracować na swoim własnym poziomie. Kilko dzieci może pracować jednocześnie z dowolną liczbą z 24 kart instrukcji, o ile każde dziecko ma swoją tablicę magnetyczną i pełny zestaw 23 magnetycznych elementów.

Cele i umiejętności

- Lokalizowanie punktów i kierunku na siatkowanej planszy.
- Przejście przez planszę od danego punktu początkowego do danego punktu końcowego.
- Określanie długości lub odległości (tj. liczby kwadratów) na siatce.
- Kształtowanie orientacji przestrzennej/kierunku elementu (ze strzałką lub bez niej).

Zapoznanie uczniów z materiałami:

Dwustronne tablice magnetyczne

- Obie strony każdej planszy mają nadrukowany wzór siatki wymiary 12 x 8 kwadratów.
- Zwierzęta pojawiające się na każdej z nich reprezentują początkowe i końcowe punkty każdej ścieżki.
- Z przodu tablicy (zielona strona) znajdują się cztery dzikie zwierzęta (lew, zebra, słoń i hipopotam), z których każde znajduje się wewnątrz innego kwadratu na siatce.

- Z tyłu tablicy (pomarańczowa strona) znajduje się siedem zwierząt domowych lub hodowlanych (kot, pies, owca, osioł, krowa, mysz i królik), z których każde znajduje się wewnątrz innego kwadratu na siatce.

Magnetyczne elementy

Oba zestawy mają te same części, ale można je odróżnić po kolorze strzałek (czerwone lub fioletowe).

Karty instrukcji

Karty instrukcji są podzielone na 4 serie po 6 kart każda. Każda z 4 serii zawiera 3 karty odnoszące się do strony przedniej planszy (dzikie zwierzę) i 3 do tylnej (zwierzęta domowe i zwierzęta hodowlane).

Seria

Karta instrukcji przedstawia ścieżkę do odtworzenia przez dziecko, które może swobodnie korzystać z wybranych przez siebie elementów gry.

Seria

Karta instrukcji przedstawia punkty początkowe i końcowe, a także rodzaj elementów, których należy użyć. Jednakże ilość wykorzystanych elementów zależy od dziecka.

Seria

Karta instrukcji przedstawia punkty początkowe i końcowe. Określone są również rodzaje elementów, których należy użyć. Niektóre elementy mają także określoną ilość, jaką należy wykorzystać. Liczba pozostałych elementów zależy od dziecka.

Seria

Karta instrukcji przedstawia punkty początkowe i końcowe. Zarówno rodzaj użytych elementów, jak i ilość poszczególnych rodzajów jest określona.

Przed wprowadzeniem kart instrukcji ważne jest, aby dzieci miały trochę czasu na zaznajomienie się z tablicami magnetycznymi i elementami gry. Elementy te można wprowadzać stopniowo. Dzieci można zachęcać do tworzenia ścieżek między dowolnymi dwoma zwierzętami, w dowolnie wybrany przez siebie sposób.

Zajęcia prowadzone przez nauczyciela

Wykrywanie błędów

W zależności od tego, co dzieci wykonały w fazie zapoznawczej lub od poziomu trudności ułożenia ścieżki, którą dziecko wykonało samodzielnie, nauczyciel zwraca uwagę na możliwe błędy, w szczególności w odniesieniu do kierunku elementów gry (strzałki). Wypełnianie luk w ścieżce.