Karty dydaktyczne

Pytania, przykłady i minizadania



Przedszkole i klasy 1–5

Jak korzystać z kart?



Wydrukuj strony 3–12. Na każdej stronie znajdziesz cztery pola do omówienia. Wytnij je tam, gdzie zaznaczono linie cięcia.

Wybierz jedną kartę przed zajęciami. Poproś o krótki przykład lub pokaz. Po zadaniu użyj pola „Sprawdzenie”, aby zebrać dowód uczenia się.

Trzymaj karty w osobnych kopertach. Łącz pojęcia dopiero wtedy, gdy grupa potrafi zastosować każde z nich osobno.

Cel i podział zadania

Pojęcie:

cel mówi, jąki wynik ma powstać. Podział zadania pozwala wykonać osobno mniejsze części.



Przykład:

ustawienie kącika czytelniczego obejmuje wybór miejsca, zebranie książek i przygotowanie miejsc do siedzenia.



Minizadanie:

podziel przygotowanie plakatu na trzy części. Wskaż, co może robić inna osoba w tym samym czasie.



Sprawdzenie:

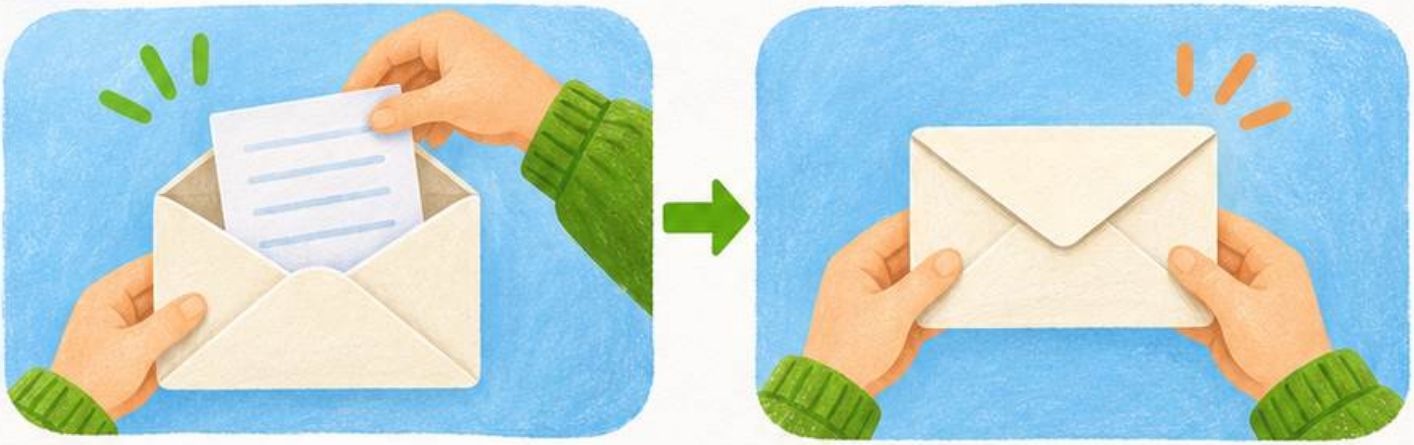
Czy po złożeniu wyników cel będzie osiągnięty?



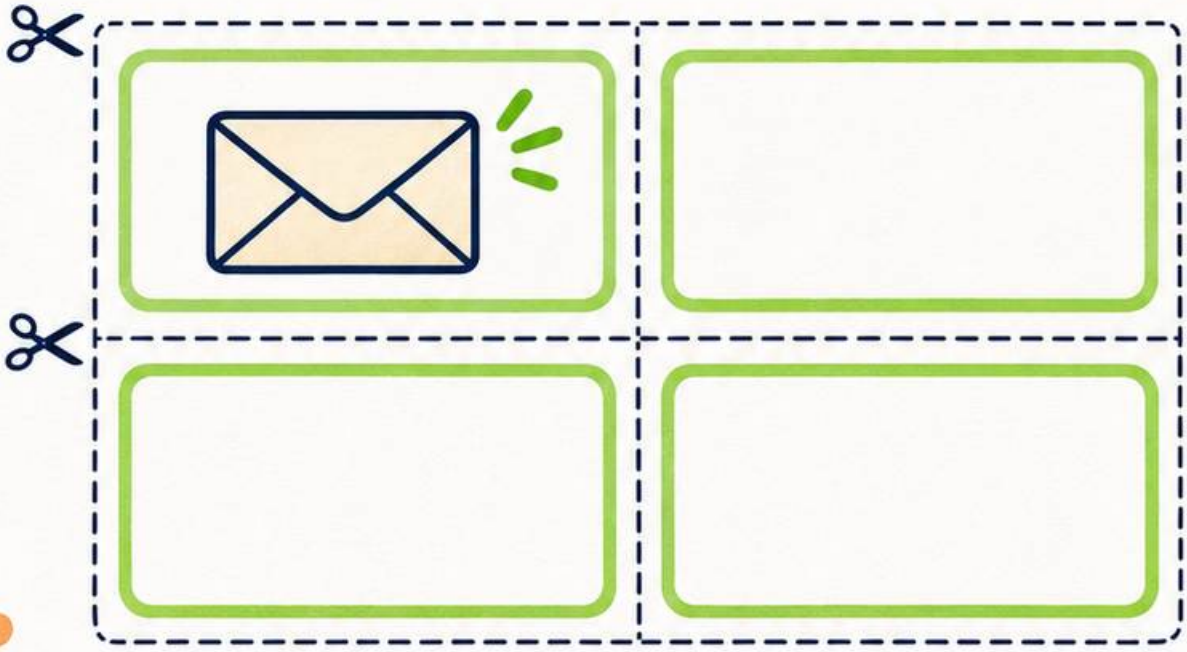
Sekwencja

Pojęcie: sekwencja to elementy ułożone w określonej kolejności.

Przykład: włóż papier do koperty, a potem ją zamknij.



Minizadanie: podaj trzy ruchy w ustalonej kolejności. Zamień dwa ruchy i odtwórz nowy układ.



Sprawdzenie: Która zamiana wpłynęła na wynik?

Wzór

Pojęcie: w rytmicznym wzorze ten sam fragment pojawia się w tej samej kolejności.



Przykład: czerwony, czerwony, biały; czerwony, czerwony, biały.

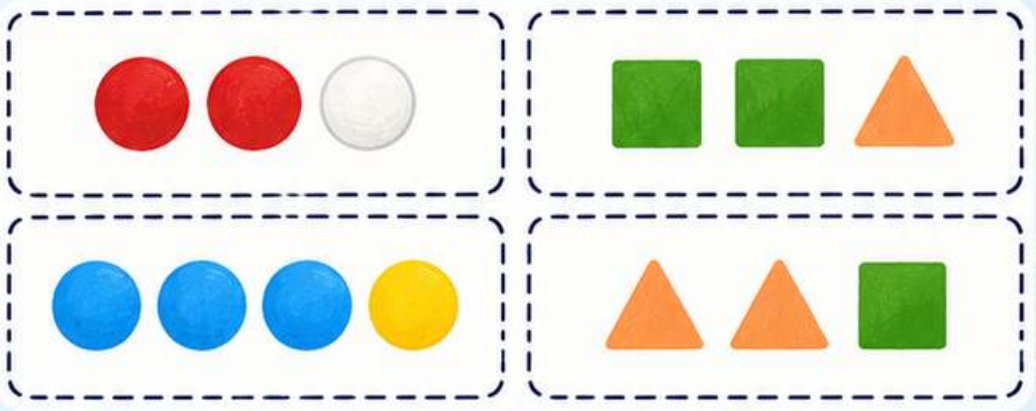


Minizadanie: pokaż ręką gesty duży, mały, mały. Powtórz układ i poproś kolegę o wykonanie dalszego fragmentu.





Sprawdzenie: Który najkrótszy fragment trzeba powtarzać?





Powtórzenie

Pojęcie: pętla określa, co wykonać ponownie i kiedy skończyć.



Przykład: powtórz trzy razy parę ruchów „klaśnij, tupnij”.



Minizadanie:
zapiszcie jedną rundę rytmu. Powiedzcie, ile rund ma wykonać partner.



Sprawdzenie:
Ile było wszystkich ruchów i skąd to wiadomo?

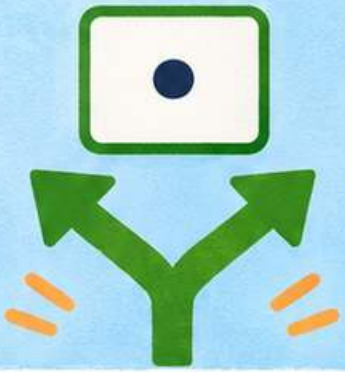






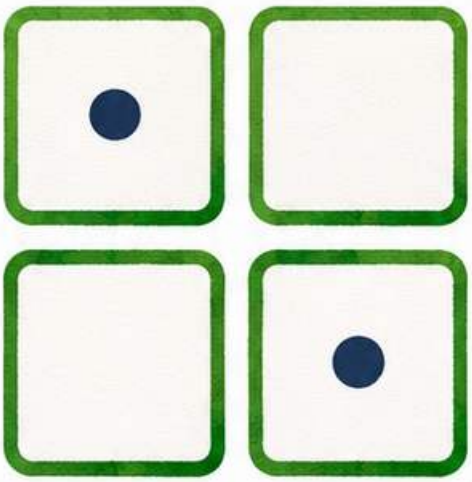
Warunek

Pojęcie: warunek to zdanie, które w danej sytuacji jest prawdziwe albo fałszywe.



Przykład: jeśli karta ma kropkę, podnieś rękę. W przeciwnym razie klaszcz.







Minizadanie: podajcie własne polecenie zależne od kształtu karty. Wybierzcie dwa przykłady, po jednym dla każdego wyniku.

Sprawdzenie: Czy dla każdej karty wiadomo, co zrobić?

Klasyfikacja

Pojęcie: klasyfikujemy przedmioty według wskazanej cechy lub reguły.

Przykład: w jednej grupie mogą być wszystkie rzeczy okrągłe, niezależnie od koloru.





okrągłe



nieokrągłe



drewniane



plastikowe

Minizadanie: podzielcie przybory według materiału. Potem zmieńcie regułę na wielkość.



Sprawdzenie: Wskaż przedmiot, który zmienił grupę. Wyjaśnij dlaczego.

Dane

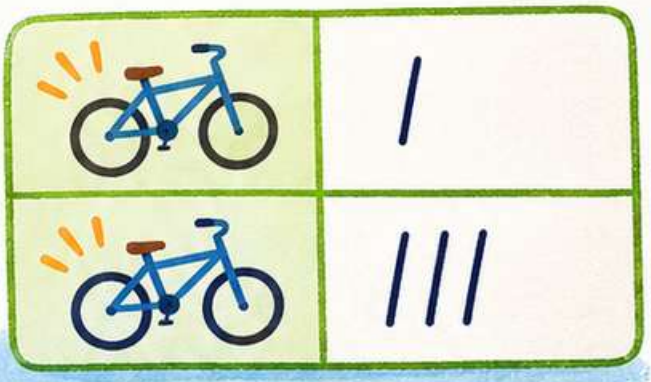
Pojęcie:

dane to informacje, które można zapisać, uporządkować i porównać.



Przykład:

kreska w rubryce „rower” oznacza jeden głos. Trzy kreski oznaczają trzy głosy.



Minizadanie:

policzcie głosy na dwie zabawy. Zapiszcie wynik w dwóch osobnych kolumnach.



Sprawdzenie:

Czy inna osoba odczyta z zapisu poprawną liczbę?



Test



Pojęcie: test sprawdza, czy przy wybranych danych otrzymamy oczekiwany wynik.

Przykład: dla zasady „jeśli karta jest niebieska, zrób obrót” testujemy kartę niebieską i żółtą.



Minizadanie: wymyślcie dwa przykłady dla własnej reguły. Zapiszcie oczekiwane wyniki, zanim wykonacie próbę.



Sprawdzenie:

Która sytuacja jeszcze nie została wypróbowana?





Wykrywanie i poprawianie błędów

Pojęcie: znajdź pierwszy krok, w którym wynik różni się od planu. Zmień go i sprawdź wszystko ponownie.

Przykład: na trasie pionek skręca za wcześnie. Przesuń skręt po właściwym kroku.

Minizadanie: wstaw jeden niepasujący ruch do znanej sekwencji. Partner wskazuje, gdzie trzeba zacząć poprawkę.

Sprawdzenie: Czy po poprawce działa również wcześniejszy, poprawny przykład?

Pytania na zakończenie

Cel:

Co mieliśmy uzyskać? Pokaż wynik jednym ruchem lub zdaniem.



Reguła:

Co w instrukcji pozostaje takie samo, gdy zmieniają się rekwizyty?



Przebieg:

W którym miejscu instrukcja przestała działać? Który krok poprawiliśmy?



Sprawdzenie:

Jaką drugą próbę przeprowadzisz, żeby sprawdzić poprawkę?

