



Fundusze
Europejskie



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejskie Fundusze
Strukturalne i Inwestycyjne



Mały innowator - zajęcia 3

Autorzy scenariusza: dr Małgorzata Sieńczewska, dr Maciej Słomczyński

Grupa wiekowa: 3 klasa szkoły podstawowej

Czas trwania zajęć: 3 godziny dydaktyczne.

Miejsce: sala na terenie szkoły, do której uczęszcza uczeń zgłoszony do udziału w warsztatach.

Cel ogólny: wdrożenie do kolejnych etapów myślenia projektowego – *empatyzacja i prototypowanie* (Design Thinking).

Cele szczegółowe, uczeń:

- rozumie potrzeby klienta-odbiorcy;
- wie czym jest prototyp, rozumie jakie ma znaczenie dla opracowania produktu i tworzy go.

Efekty, uczestnik warsztatów:

- nazywa potrzeby lub/i istotne cechy odbiorcy produktu-zabawki (tablica – arkusz persony);
- tworzy prototyp zgodnie z własną wizją oraz wskazówkami opracowanymi w ramach arkusza persony.

Strategia: praktyczno-problemowa, projektowa (Design Thinking: empatyzacja i prototypowanie).

Metody:

- pogadanka, gry dydaktyczne, metody praktyczne

Formy:

- indywidualna
- zbiorowa
- grupowa

Środki dydaktyczne:

zabawka edukacyjna: koło współpracy, zdjęcia ulubionych zabawek klienta, arkusz z wypowiedziami rodziców/opiekunów/ dziadków/ krewnych lub kolegów i koleżanek na temat odbiorcy, formularz zamówienia, złożonego przez osobę zamawiającą zabawkę, nagranie rozmowy telefonicznej z kierownikiem działu finansowego/ graficznego/ produkcyjnego, środki plastyczne: kartony, krepina, bibuła, folia aluminiowa, tektura falista, styropian, wata, tekturowe tulejki, papier kolorowy samoprzylepny, plastelina, brokat, nakrętki, papierowe i plastikowe pudełka, plastikowe słomki, kolorowe druczki, piórka, cekiny, kilka kolorowych włóczek, gumki-recepturki, wstążki, kleje, nożyczki, skrawki materiałów, taśmy dwustronne, kredki, mazaki, nożyczki.



Fundusze Europejskie



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejskie Fundusze
Strukturalne i Inwestycyjne



Przebieg zajęć

1. Integracja grupy oraz pogłębianie rozumienia potrzeby współpracy w zespole

- rozdanie identyfikatorów z logo firmy i imionami dzieci, przywitanie zgodnie z ustalonym na poprzednich zajęciach sposobem witania się przez utworzony zespół
- przypomnienie zasad współpracy w zespole, a następnie sprawdzenie ich stosowania podczas wykonywania zadania wymagającego współpracy: budowania wieży z klocków z wykorzystaniem zabawki edukacyjnej: *koło współpracy*
- zabawa: konstruujemy maszynę mechaniczną –/ pantomima rytmiczna/, która produkuje... (prowadzący podaje różne propozycje, także z projektów, stworzonych przez członków tego zespołu), a dzieci odtwarzają kolejność, powtarzalność i funkcje poszczególnych części maszyny w produkcji wybranego produktu)

2. Tworzenie arkusza persony

- ❖ oglądanie materiałów w parach: zdjęcia ulubionych zabawek, (opcjonalnie w celu wzbudzenia większego zainteresowania dzieci, może być rozpoznawanie danego przedmiotu przez dotyk lub dźwięk), czytanie wypowiedzi kolegów i koleżanek na temat odbiorcy, czytanie formularza zamówienia, złożonego przez osobę zamawiającą zabawkę
 - ❖ tworzenie ARKUSZA PERSONY
(zapamiętane cechy zgłaszane są przez kolejnych uczniów i zapisywane na tablicy, aby podczas tworzenia prototypu można było ciągle przypominać cechy tworzonego produktu)
 - ❖ ponowne oglądanie projektów, stworzonych na poprzednich zajęciach przez uczniów, wskazanie elementów spójnych z zamówieniem klienta, wybór wspólnych elementów z projektów dzieci i sformułowanie cech produktu docelowego
(opcjonalnie, gdyby jednak ujawniły się w zespole silne dążenia indywidualne do wyboru jednego lub własnego projektu – wysłuchanie nagrania rozmowy telefonicznej z kierownikiem działu finansowego/ graficznego/ produkcyjnego)
3. Konstruowanie prototypu zabawki z dostępnych materiałów. Nadawanie mu nazwy. Precyzyjne opisywanie szczegółów technicznych działania własnego prototypu. Zadawanie pytań autorom przez pozostałych członków zespołu oraz ocena wykonanych przez nich prac. Samoocena twórców prototypów.