



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „Uczenie się przez działanie. Innowacyjny program nauczania «Poznać i zrozumieć świat» do edukacji wczesnoszkolnej” jest finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Program Operacyjny Kapitał Ludzki, działanie 3.3.4. Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe.

Zestaw scenariuszy

Scenariusz integralnej jednostki tematycznej klasa III

Temat bloku: **Podróże w daleki świat**

Temat dnia: Poznajemy Afrykę

Tematy poszczególnych edukacji realizowanych w danym dniu:

1. Polonistyczna: bajki naszych kolegów – „O gadającym bębnie” – ćwiczenia w opowiadaniu
2. Zajęcia komputerowe: gry w gry komputerowe (Yote, Mankala)
3. Plastyczna: wzornictwo afrykańskie
4. Muzyczna: gry rytmy na instrumentach drewnianych
5. Społeczna: jak się zachować w kontaktach z nieznanymi?

Zapisy podstawy programowej – treści*:

1. Edukacja polonistyczna:

1) analizuje i interpretuje teksty kultury:

- a) przejawia wrażliwość estetyczną, rozszerza zasób słownictwa poprzez kontakt z dziełami literackimi
- c) czyta teksty i recytuje wiersze, z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

4) wypowiada się w małych formach teatralnych:

- a) uczestniczy w zabawie teatralnej, ilustruje mimiką, gestem, ruchem zachowania bohatera literackiego lub wymyślonego

2. Edukacja muzyczna:

1) w zakresie odbioru muzyki:

- a) odtwarza i gra na instrumentach perkusyjnych proste rytmy i wzory rytmiczne

3. Edukacja plastyczna:

2) w zakresie ekspresji przez sztukę:

- c) realizuje proste projekty w zakresie form użytkowych, w tym służące kształtowaniu własnego gustu

4. Edukacja społeczna:

1) odróżnia, co jest dobre, a co złe w kontaktach z rówieśnikami i dorosłymi

5. Zajęcia komputerowe:

- 2) posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach

Zestaw scenariuszy

Cele zajęć:

U c z e ń:

- uważnie słucha, opowiada usłyszaną bajkę
- czyta głośno fragmenty tekstów
- odczytuje wskazane nazwy zwierząt / państw/roślin afrykańskich
- zapisuje rozwiązania wykreślanek
- czyta ze zrozumieniem instrukcje gry Yote/mankala
- gra na komputerze w grę Yote/mankala
- wykonuje ozdobę głowy z wykorzystaniem wzornictwa afrykańskiego

Kształcone postawy: • szacunek dla innych ludzi • ciekawość poznawcza, kreatywność
• poszanowanie dla innych kultur i tradycji

Rozwijane umiejętności ponadprzedmiotowe: • czytanie • umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi

Metody: • nauczania praktycznego (rozwijanie umiejętności, ćwiczenie wg T. Nowackiego)
• aktywizująca („My-Wy” aut. J. Pytlik)

Formy: • zbiorowa • jednostkowa • grupowa

Środki dydaktyczne: ilustracje, wykreślanki, kolorowanki, bęben djembe, instrumenty perkusyjne drewniane, tekst bajki angolskiej, wariant: dołki w ziemi, kamienie,

Strony www.:

[http://www.africa-games.com/yote_game.html].

[<http://www.africa-games.com/index.html>].

[<http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca>].

[<http://www.wyspagier.pl/kraje-afryki.htm>].

Czas zajęć: 4 godz.

* Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 31 maja 2014 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół. Załącznik nr 2, s. 10.

Przebieg zajęć

Uwaga: nauczyciel sam wyznacza przerwy stosownie do potrzeb dzieci

Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Uwagi/środki dydaktyczne
1. Powitanie uczniów i czynności organizacyjne.	Powitanie na dywanie, słuchanie rytmu granego przez nauczyciela na bębnie djembe, powtarzanie rytmu przez uczniów. Zabawa: znajdź różnice (podział na grupy).	Bęben djembe, ilustracje (zał. 1.).
2. „Opowieść o gadającym bębnie – nauczyciel opowiada bajkę.	Uczniowie słuchają opowieści, starają się zapamiętać kolejność zdarzeń. Po wysłuchaniu opowieści nauczyciela starają się odtworzyć	Tekst opowieści dziewczynki zamkniętej w bębnie, instrumenty drewniane (zał. 3.).

Zestaw scenariuszy

<p>Nauczyciel czuwa nad prawidłowym przebiegiem pracy grupowej, udziela wskazówek uczniom wg potrzeb, sprawdza prawidłowość wykonywania prac przy stanowiskach indywidualnych, nakleja odpowiednie naklejki stwierdzające prawidłowość wykonania zadania.</p>	<p>przebieg akcji, pomocny w tym jest tekst tego, co mówiła dziewczynka zamknięta w bębnie. Rozmowa na temat zachowania dziewczynki, poszukiwanie odpowiedzi na pytanie „Jak się zachować w kontaktach z nieznanym?”.</p> <p>Uczniowie w grupach przygotowują swoją interpretację opowieści dziewczynki z bębna. Prezentacja prac grup. Po prezentacji uczniowie zajmują się wykreślanką wybraną przez nauczyciela – praca jednostkowa. Po zakończonej pracy klasa – wszyscy uczniowie – dzielą się na dwie części i nazywają kolejno, np. zwierzęta z wykreślanki, zwycięża drużyna, która jako ostatnia nazwie zwierzę (metoda „My-Wy”). Po zakończonej zabawie uczniowie biorą udział w rozgrywkach gry Yote / mankala (zamiast gry komputerowej można zagrać na dworze, wykorzystując kamienie i dołki). Na zakończenie uczniowie wybierają wzór do kolorowania i wykonują kolorowankę jako element ozdoby głowy.</p>	<p>Wykreślanka (zał. 2).</p> <p>Zestawy komputerowe, gra mankala Kolorowanki, kredki, mazaki, zszywacz, klej. [http://www.africa-games.com/yote_game.html] lub [http://www.mankala.pl/?pl_zagraj-!,4]</p>
<p>Nauczyciel podsumowuje i ocenia wysiłek uczniów.</p> <p>7. Czynności końcowe.</p>	<p>Dokonują samooceny pracy. Podsumowanie zajęć.</p> <p>Porządkowanie sali.</p>	

Zestaw scenariuszy

Załącznik 1,

Znajdź różnice

Uczniowie podzieleni na czteroosobowe grupy, ilustracja przyklepiona na wysokości wzroku dzieci (ok. 1,50), np. na drzwiach wejściowych do klasy lub innym oddalonym miejscu, grupy mają jednakowy odstęp od ilustracji, otrzymują drugą ilustrację, na której mają zaznaczać znalezione różnice. Zabawa polega na tym, że kolejni uczniowie z grup dochodzą do ilustracji i szukają różnicy, po znalezieniu biegną do swojej grupy i zaznaczają na kartce tę różnicę, potem biegnie kolejny uczeń z grupy itd. do chwili wyczerpania czasu – znak zakończenia zabawy podaje nauczyciel. Wygrywa grupa, która w tym samym czasie znalazła więcej różnic.



1



2

Zestaw scenariuszy

Załącznik 2.

Wykreślanka: zwierzęta

[<http://www.zwierzetaswiata.friko.pl/4.htm>], [<http://www.wordle.net/create>]

Afryka

antylopa,		okapi,	szympan,
bawół,	kameleon,	owca,	trzewikodziób,
drop,	kobra, koczkodan,	papuga,	turak,
flaming,	krokodyl, lampart,	pelikan,	wiwera,
gazela,	lemur,	pyton,	zebra,
gepard,	leopard,	sekretarz, skorpion,	żaba,
goryl,	lew,	słoń,	żmija,
hiena,	magot,	struś,	żuraw,
hipopotam,	małpa,	szakal,	żyrafa
jeleń,	mamba, nosorożec,		

Zadanie: w poniższej wykreślance znajdź i wykreśl nazwy zwierząt. Rozwiązaniem jest wyraz, którego nie skreśliłeś.



Rozwiązanie:

Nazwisko i imię:..... klasa.....

Zestaw scenariuszy

pyton magot
okapiżmijaowca
gepard nosorożecpapuga bawół
antylopa mamba stoń goryl
krokodyl struś małpa flaming
hipopotam szympans kameleon leopard
żabatrzewikodziób żyrafa lampart
koczkodan sekretarz skorpion
pelikan żuraw jeleń drop gazela
szakal hiena kobra zebra
lew turak



A word cloud of animal names in various colors (green, yellow, white) on a black background. The words are arranged in a roughly rectangular shape, with some words appearing vertically or at an angle. The words include: żyrafa, kobra, magot, stoń, zebra, skorpion, hipopotam, gepard, owca, szakal, pyton, leopold, struś, goryl, krokodyl, pelikan, małpa, wiwera, lampart, jeleń, bawół, gazela, antylopa, flaming, mamba, zmija, trzewikodziób, kameleon, nosorożec, żaba, sekretarz, turak, okapi, drop, szympans, koczkodan, papuga.



A word cloud of animal names in various colors (red, orange, yellow, green) arranged in a semi-circular shape. The words include: owca, papuga, jeleń, stoń, zmija, wiwera, bawół, turak, pelikan, gazela, magot, pyton, nosorożec, koczkodan, kameleon, skorpion, antylopa, flaming, lew, lampart, trzewikodziób, hipopotam, żaba, leopard, struś, żyrafa, gepard, szympans, sekretarz, drop, małpa, mamba, goryl, szakal, zebra, żuraw, okapi, kobra, hiena.

Zestaw scenariuszy

Wykreślanka: rośliny

[<http://www.parki-afryki.info/index.html>], [<http://www.wordle.net/create>]

Afryka

akacja, ananas, anyżek, bananowiec, baobab, batat, bawełna, cedr, cytryna, daktyl, dąb, fasola, goździk, grejpfrut, groch, herbata, imbir, jęczmień, kakaowiec, kawowiec, klementynka, kminek, kolendra, koper, kukurydza, lobelia, macierzanka, majeranek, mak, mandarynka, maniok, migdałowiec, oliwka, orzech, palma, pelargonia, pistacja, pomarańcza, proso, pszenica, rozmaryn, sawanna, sezam, smokowiec, soczewica, sorgo, sosna, tamaryszek, trawa, trzcina, wanilia

Zadanie: w poniższej wykreślance znajdź i wykreśl nazwy roślin. Rozwiązaniem jest wyraz, którego nie skreśliłeś.



Rozwiązanie:

Nazwisko i imię: klasa.....

Zestaw scenariuszy

Wykreślanka: państwa

[<http://www.wordle.net/create>]

Afryka

Algieria, Angola, Benin, Botswana, Burkina Faso, Burundi, Czad, Demokratyczna Republika Konga, Egipt, Etiopia, Gabon, Gambia, Ghana, Gwinea, Kamerun, Kenia, Komory, Kongo, Lesotho, Liberia, Libia, Madagaskar, Malawi, Mali, Maroko, Mauretania, Mauritius, Mozambik, Namibia, Niger, Nigeria, Republika Południowej Afryki, Rwanda, Senegal, Seszele, Sierra Leone, Somalia, Suazi, Sudan, Tanzania, Togo, Tunezja, Uganda, Wybrzeże Kości Słoniowej, Zambia, Zimbabwe

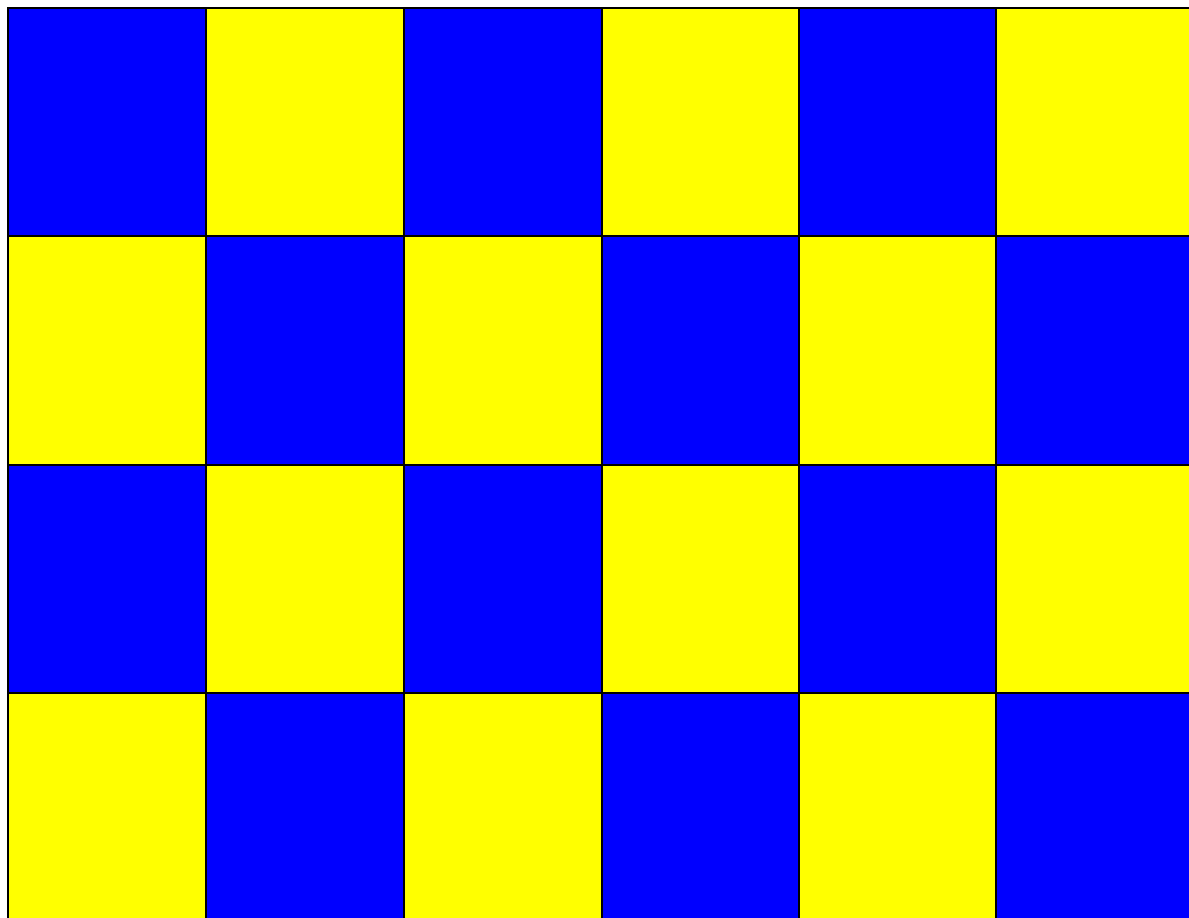
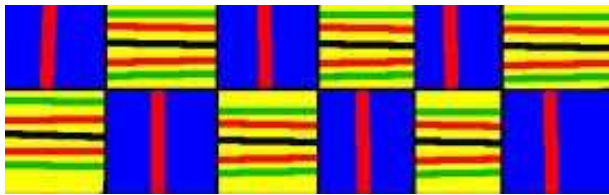
Zadanie: w poniższej wykreślance znajdź i wykreśl nazwy państw. Rozwiązaniem jest wyraz, którego nie skreśliłeś.



Rozwiązanie:

Nazwisko i imię:..... klasa.....

Zestaw scenariuszy



Zestaw scenariuszy

Załącznik 3.

Bajka angolska

O bębnie, który mówił

Pewnego dnia dwie dziewczynki wybrały się nad rzekę po wodę. Gdy dotarły na miejsce, zobaczyły człowieka, który zbliżył się do nich i powiedział:

– Dajcie mi wody, chce mi się pić.

Jedna z dziewczynek nabrała wody i podała spragnionemu. W tym momencie, zupełnie niespodziewanie, mężczyzna chwycił dziewczynkę za rękę i przyciągnął do siebie. Widząc to, jej koleżanka uciekła z przerażeniem.

Mężczyzna zabrał dziecko ze sobą i zamknął we wnętrzu bębna. Następnie udał się w stronę wioski, po drodze nawołując ludzi słowami:

– Chodźcie! Chodźcie wszyscy posłuchać bębna, który mówi!

Gdy wszyscy mieszkańcy się zebrali, mężczyzna zaczął grać na instrumencie, mówiąc:

– Cokolwiek siedzi we wnętrzu bębna, niech przemówi!

Wtedy ze środka bębna dał się słyszeć głos:

„A co powiedzieć mam?

Njinjinga! Njinjinga!

– Dajcie mi wody – powiedział nam!

Nad rzekę radośnie szłam!

Njinjinga! Njinjinga!

Njinjinga! Njinjinga!

Gdy mu wodę podałam!

Moja koleżanka i ja!

Njinjinga! Njinjinga!

Njinjinga! Njinjinga!

Złapał mnie, gdy się nie spodziewałam!

Szłyśmy napełnić wodą dzban!

Njinjinga! Njinjinga!

Njinjinga! Njinjinga!

– Będziesz śpiewać! – powiedział mi!

Wtem mężczyzna zjawił się!

Njinjinga! Njinjinga!

Njinjinga! Njinjinga!

– I zarobić skarby pomożesz mi!

Njinjinga! Njinjinga!”

Zestaw scenariuszy

Usłyszawszy ten lament, mieszkańcy wioski zdumieni się. W podzięcie za widowisko, którego nigdy wcześniej nie widzieli, hojnie obdarowali mężczyznę.

Jeszcze wiele wiosek przemierzył człowiek wraz ze swym tajemniczym instrumentem. Gdziekolwiek się pojawiał, jego gadający bęben wywoływał podziw i przysparzał mu liczne, nowe podarki.

Aż pewnego dnia udał się do nieznanego mu wioski. Nie mógł wiedzieć, że był to rodzinny dom dziewczynki zamkniętej w jego bębnie. Jak zwykle po przybyciu zwołał mieszkańców krzycząc:

– Chodźcie! Chodźcie wszyscy posłuchać bębna, który mówi!

Kiedy tłum zgromadził się wokół niego, mężczyzna zaczął grać na instrumencie, mówiąc:

– Cokolwiek siedzi we wnętrzu bębna, niech przemówi!

Wtedy ze środka bębna dał się słyszeć ten sam tajemniczy głos, który już zdążył sobie zaskarbić podziw mieszkańców wielu wiosek:

„A co powiedzieć mam?

Njinjinga! Njinjinga!

Njinjinga! Njinjinga!

Gdy mu wodę podałam!

Nad rzekę radośnie szłam!

Njinjinga! Njinjinga!

Njinjinga! Njinjinga!

Złapał mnie, gdy się nie spodziewałam!

Moja koleżanka i ja!

Njinjinga! Njinjinga!

Njinjinga! Njinjinga!

– Będziesz śpiewać! – powiedział mi!

Szłyśmy napełnić wodą dzban!

Njinjinga! Njinjinga!

Njinjinga! Njinjinga!

– I zarobić skarby pomożesz mi!

Wtem mężczyzna zjawił się!

Njinjinga! Njinjinga!”

Njinjinga! Njinjinga!

– Dajcie mi wody – powiedział nam!

Jednak dla rodziny dziewczynki gadający bęben nie był powodem do zachwytu. Usłyszawszy go, zrozumieli, co się wydarzyło nad rzeką.

– Oto przemówiła dziewczynka, której tyle czasu szukaliśmy – mówili między sobą i spytali, kim jest dziecko zamknięte we wnętrzu bębna. Mężczyzna opowiedział, co się wydarzyło nad rzeką. Wtedy wątpliwości rodziny rozwiązały się zupełnie.

– To nasza córka! A to jej rodzinna wioska! – powiedzieli oburzeni.

Zaskoczony mężczyzna zamilkł, nie mogąc znaleźć słów. Schwytano go i nakazano wydobyć dziecko z wnętrza bębna. Prerażony zrobił wszystko, co mu rozkazano. W ten sposób cała i zdrowa dziewczynka odzyskała wolność i wróciła do rodziny.

Zestaw scenariuszy

Oszustowi zabrano wszystkie podarunki, które zgromadził za pomocą gadającego bębna. Skarby oddano tej, która naprawdę na nie zasłużyła – dziewczynce, a mężczyznę, z samym tylko bębnem, wygoniono z wioski.



Za: [www.ornamenty.pl]

Załącznik 4.

Zabawa ruchowa

Simama kaa

Wierszyk śpiewa się bądź recytuje, a poszczególne czynności pokazuje coraz szybciej.

„Wstań, usiądź, wstań, usiądź
skacz, skacz, skacz,
usiądź.

Wstań, usiądź, wstań, usiądź
idź, idź, idź.
usiądź.

Wstań, usiądź, wstań, usiądź
biegnij, biegnij, biegnij,
usiądź.

Wstań, usiądź, wstań, usiądź
skacz, idź, biegnij,
usiądź”.