



WŁĄCZ MYŚLENIE!

Autor scenariusza: Maria Piotrowska

Blok tematyczny: Nasze zainteresowania

Scenariusz zajęć nr 8

I. Tytuł scenariusza zajęć: Co to znaczy być majsterkowiczem?

II. Czas realizacji: 2 jednostki lekcyjne.

III. Edukacje (3 wiodące):

- polonistyczna
- techniczna
- matematyczna

IV. Realizowane cele podstawy programowej:

- **Edukacja polonistyczna:**
 - umiejętność słuchania wypowiedzi w postaci instruktarzu – **1.1a**
 - poszerzanie zakresu słownictwa i struktur składniowych – **1.3c**
- **Edukacja techniczna:**
 - orientacja w sposobach wytwarzania i działania przedmiotów codziennego użytku – **9.1a**
 - umiejętność rozpoznawania urządzeń elektrycznych (dynamo) – **9.1b**
 - wie, jak należy bezpiecznie korzystać z urządzeń – **9.3**
- **Edukacja matematyczna:**
 - rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty: rysuje odcinki o podanej długości – **7.16**



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

V. Metody:

- metoda projektowania okazji edukacyjnych
- doświadczalna
- burza mózgów
- pogadanka
- metoda sytuacyjna

VI. Środki dydaktyczne:

- **do e - doświadczenia:** rower z dynamem.
- **inne:** ilustracje z osobami majsterkującymi (naprawa roweru, naprawa magnetofonu, robienie karmnika, itp.), papierowe kolorowe figury (kwadraty, koła, prostokąty, trójkąty).

VII. Forma zajęć: indywidualna, z całym zespołem klasowym.

VIII. Przebieg zajęć.

- **Część wstępna – warunki wyjściowe.**
 - Wprowadzeniem do tematu zajęć jest pogadanka na temat: *Kogo i dlaczego nazywany majsterkowiczem?*
- **Zadanie otwarte.**
 - Przyjrzyj się ilustracjom i pomyśl, który sposób majsterkowania przypadłby ci najbardziej do gustu? Jeśli żadna z proponowanych form ci nie odpowiada, podaj propozycję swojego sposobu majsterkowania.
- **Część warsztatowa.**
 - Uczniowska burza mózgów – konstrukcja pojazdu z figur geometrycznych. Praca własna ucznia.
 - Nauczyciel rozdaje uczniom taką samą ilość różnych papierowych figur geometrycznych (koła, kwadraty, prostokąty, trójkąty, trapezy). Zadaniem uczniów jest na karcie przy pomocy w/w figur i kleju stworzyć konstrukcje dowolnego pojazdu.





WŁĄCZ MYŚLENIE!

- **Doświadczenie** – załącznik do scenariusza zajęć.
- **Pytania / zadania / inne czynności pozwalające utrwalenie wiedzy:**
 - Prezentacja na forum klasy – pracy konstrukcyjnej pojazdu.
 - Pisanie zdań w zeszyte przedmiotowym na temat wykonanej pracy
 - Rozwiązywanie zadań matematycznych – konstrukcja równoboków – kwadrat i trójkąt równoramienny.
- **Czynności /pytania/ zadania dla ucznia:**
 - **ucznia zdolnego** - uczeń opisuje przebieg e –doświadczenia. Odpowiada na pytanie: Kim jest majsterkowicz? Zna zasadę działania dynamo w rowerze.
 - **ucznia ośmioletniego** – uczeń przybliży sylwetki znanych mu z życia codziennego, osób, których pasją jest majsterkowanie. Dokonuje opisu jego sylwetki w zeszyte.
 - **ucznia wymagającego pomocy** – pisze zdania o charakterze opisowym na temat znanego mu majsterkowicza.
 - **ucznia siedmioletniego** –opisuje w zeszyte przedmiotowym, jaką pasję majsterkowania mają członkowie jego rodziny lub przyjaciele.
- **Podsumowanie zajęć.**
 - Jedną z ciekawszych form spędzania czasu, szczególnie dla chłopców jest majsterkowanie z dziadkiem lub tatą w garażu. Z tej pięknej pasji mogą powstawać ciekawe przedmioty zarówno użytkowe jak i dekoracyjne. Czasem również pasja majsterkowania może spowodować naprawę naszego roweru lub aparatu. Ważne, aby mieć chęci do działania i podtrzymywać swoje pasje.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

Załącznik e- doświadczenia do scenariusza nr 8

I. Temat doświadczenia: W garażowym laboratorium.

II. Zakres doświadczenia: Działanie urządzeń codziennego użytku – dynamo.

III. Cel doświadczenia: Przybliżenie uczniom urządzeń rowerowych.

IV. Hipoteza doświadczenia: Jak rower produkuje prąd?

V. Spodziewane obserwacje/wnioski uczniów: Uczeń dostrzega, że obrót koła w rowerze, dokonuje obrotu części dynamo, które wytwarza prąd w żarówce.

VI. Wnioski z doświadczenia.

Majsterkowanie to czynności często przypisywane chłopcom, bowiem oni lubią czynności związane z tworzeniem lub naprawianiem pewnych rzeczy codziennego użytku. Jedną z najczęstszych form majsterkowania są czynności wykonywane w garażu z pojazdami przez nas użytkowanymi np. rowerami. Dokonując drobnych ich napraw, upiększeń lub udoskonaleń oddajemy się pewnemu hobby które nazywamy właśnie majsterkowaniem.

OBRAZ	DŹWIĘK
Przywitanie dzieci przed telewizorami przez aktora.	Cześć mali odkrywcy. Wiem, że wśród was są osoby, które lubią majsterkować. Ja też czasem lubię z moim bratem pomajsterkować w garażu. Najczęściej robię coś przy moim rowerze, bowiem bardzo lubię na nim jeździć i chcę, aby był sprawny i ładny. W moim rowerze bardzo zadziwia mnie pewne urządzenie które powoduje, że lampka w rowerze bez podłączenia do baterii – świeci.
Prezentacja środków do doświadczenia. Zbliżenie na rower z dynamem.	Popatrzcie na mój rower. Nie ma tu żadnej instalacji elektrycznej ani baterii. Jednak kiedy wsiadam na rower i przykładam do opony to dziwne urządzenie – lampka świeci.

Człowiek - najlepsza inwestycja



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

	Popatrzcie im szybciej jadę - tym lampka intensywniej świeci.
Wnioski	To dziwne urządzenie to dynamo. Jest ono tak skonstruowane, że tarcie między nim a oponą wytwarza energię, która zamieniana jest w prąd elektryczny, który zasila lampkę w rowerze. Im szybciej pedałujesz, tym więcej energii wytwarza dynamo i lampka świeci intensywniej.

Człowiek - najlepsza inwestycja



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

