



WŁĄCZ MYŚLENIE!

Autor scenariusza: Olga Lech

Blok tematyczny: Wędrówki po świecie

Scenariusz nr 3

I. Tytuł scenariusza: W kraju Anaruka.

II. Czas realizacji: 2 jednostki lekcyjne.

III. Edukacje (3 wiodące): polonistyczna, przyrodnicza, matematyczna.

IV. Realizowane cele podstawy programowej :

- **Edukacja polonistyczna:**
 - Uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji 1.1a
 - Tworzy kilkuzdaniową wypowiedź w formie ustnej i pisemnej 1.3a
- **Edukacja przyrodnicza:**
 - Obserwuje i prowadzi proste doświadczenia przyrodnicze, analizuje je i wiąże przyczynę ze skutkiem 6.1
- **Edukacja matematyczna:**
 - Podaje z pamięci iloczyny w zakresie tabliczki mnożenia 7.5

V. Metody: doświadczalna, obserwacja, drama.

VI. Środki dydaktyczne:

- **do doświadczenia:** kartki papieru, kredki, nożyczki, gumka recepturka
- **inne:** fotografie przedstawiające Grenlandię, pytania na konferencję, tabela o Grenlandii, zadania matematyczne.

VII. Forma zajęć: zbiorowa, grupowa, indywidualna.





WŁĄCZ MYŚLENIE!

VIII. Przebieg zajęć:

- **Część wprowadzająca- warunki wyjściowe.**
 - Przywitanie się po eskimosku – uczniowie dotykają się nosami z kolegą lub koleżanką z ławki. Uczeń, który nie ma pary, wita się z nauczycielem.
 - Oglądanie fotografii przedstawiającej współczesną Grenlandię.
- **Zadanie otwarte:**
 - Jak żyją mieszkańcy Grenlandii?
- **Część warsztatowa:**
 - Uczniowie podzieleni na grupy układają pytania, jakie chcieliby zadać Anarukowi.
 - Następnie odczytują pytania i w grupach organizują konferencję prasową.
 - Odgrywają rolę: konferansjera, Anaruka oraz dziennikarzy.
 - Proponowane pytania:
 - Ile czasu trwa noc polarna?
 - Jakie zwierzęta żyją na Grenlandii?
 - Jakie zwierzątko jest twoim ulubionym?
 - Jakie są ulubione zabawy dzieci?
 - Czym zajmują się dorośli latem, a czym podczas zimy?
 - Czy chciałbyś mieszkać w Polsce? itp.
- **Doświadczenie (załącznik do scenariusza zajęć)**
- **Pytania/ zadania/ inne czynności utrwalające poznane wiadomości.**
 - Uczniowie pracują w grupach, każda grupa na arkuszu papieru tworzy kilkudzaniowy opis zwierzątka żyjącego na Grenlandii (przedstawiciele grup losują fotografie zwierząt) oraz przyklejają zdjęcie opisywanego zwierzątka. Prezentacja opisów.
- **Dodatkowe pytania/ zadania/ czynności dla:**





WŁĄCZ MYŚLENIE!

- o **ucznia zdolnego:** Uczniowie otrzymują tabelę , do której wpisują potrzebne wiadomości.
- o Na Grenlandii

	Dawniej	Dziś
powitanie		
nauka		
zajęcia ludzi		
żywność		
narzędzia		
ubrania		
dom		

- o **ucznia dziewięcioletniego:** Uczniowie układają zdania, w których opisują strój Anaruka.
- o **ucznia wymagającego pomocy:** Uczniowie rysując kredkami projektują strój Anaruka
- o **ucznia ośmioletniego:** Uczniowie rozwiązują zadania : Poprawne wyniki wskażą litery, które utworzą hasło.

E	R	K	T	M	O	U
7	6	4	3	3	8	6
42:6	36:9	16:4	25:5	27:9	48:6	81:9
5	4	8	5	4	7	9
G	S	P	I	L	B	S



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

- **Podsumowanie zajęć:** Na dzisiejszych zajęciach poznaliśmy życie Eskimosów. Nie znałem, nie wiedziałem, że Eskimosi ... (uczniowie wypowiadają się czego nowego dowiedzieli się o Eskimosach)



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

Załącznik do scenariusza nr 3

I. Temat doświadczenia: Tworzymy film o Grenlandii.

II. Zakres doświadczenia: Powstawanie filmu.

III. Cel doświadczenia: Poznajemy etapy powstawania filmu.

IV. Hipoteza doświadczenia: W jaki sposób można zmontować film?

V. Miejsce przeprowadzenia doświadczenia: Sala lekcyjna.

VI. Spodziewane obserwacje i wnioski ucznia:

W bardzo prosty sposób możemy zmontować film, który sami wymyślimy.

VII. Przebieg doświadczenia:

Uczniowie rysują na kartce papieru kadry, w których malują sceny z wymyślonego przez siebie filmu o zwierzątku mieszkającym na Grenlandii, pokazując w kolejnych ujęciach ruch. Następnie wycinają każdy kadr osobno, układają w odpowiedniej kolejności i łączą za pomocą gumki recepturki. Kiedy połączone gumką kartki energicznie przesuwają palcem, zwierzątko, które jest bohaterem filmu porusza się.

VIII. Wnioski z przeprowadzonego doświadczenia:

Tworzenie filmu to świetna zabawa. Rysowanie kadrów wymaga jednak cierpliwości i dokładności.

Człowiek - najlepsza inwestycja



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

