

Scenariusz zajęć nr 50

Temat: Co to znaczy być Europejczykiem?

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wyjaśnia, czym jest Unia Europejska,
- rozpoznaje hymn Unii Europejskiej,
- wyszukuje w przeglądarce internetowej odpowiedź na pytanie: *Dlaczego na fladze UE znajdują się gwiazdy?*
- wykonuje flagę Unii Europejskiej z użyciem farb plakatowych,
- formułuje krótką wypowiedź pisemną na temat: *Co to znaczy być Europejczykiem?*
- wykonuje obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych,
- rozwiązuje zadania z treścią, dotyczące obliczeń kalendarzowych, zawierające jedną zbędną daną (datę).

Środki dydaktyczne:

- zagadki matematyczne: *Dodaj do siebie 5 i 9, odejmij 11 i pomnóż przez 5. Czy otrzymana liczba będzie większa niż 25? W akwarium znalazły się zaczarowane liczby. Każdą z nich można podzielić przez 5. Wśród nich nie ma liczby większej od 50. Jakie to liczby? Po centymetrze skakała żabka. Skoczyła 5 razy, a suma pól, na które skoczyła wynosi 20. Po których polach centymetra mogła skakać żabka? Chłopiec idzie do szkoły 25 minut. Każdy kilometr pokonuje w 5 minut. Jaka jest odległość między domem chłopca, a szkołą?*
- grafika nr 1: flaga Unii Europejskiej, zdjęcie jest pocięte na 4 części,
- tekst o Unii Europejskiej: *Unia Europejska to związek wielu państw Europy. Powstała 1 listopada 1993 roku. Obecnie należy do niej 28 państw, między innymi: Polska, Niemcy, Francja, Wielka Brytania. 19 spośród państw członkowskich używa wspólnej waluty – euro.*
- karta z wyrazami w ramkach (każdy wyraz oddzielnie): *Unia Europejska to związek wielu państw Europy. Powstała 1 listopada 1993 roku. Obecnie należy do niej 28*



państw, między innymi: Polska, Niemcy, Francja, Wielka Brytania. 19 spośród państw członkowskich używa wspólnej waluty – euro.

- nagrania różnych melodii (dostępnych w klasowych zbiorach),
- 5 białych kawałków materiałów w kształcie prostokąta (wielkości zbliżonej do formatu A4, można poprosić uczniów o przyniesienie na zajęcia) lub opcjonalnie brystoli,
- film: w tle słysząc hymn Unii Europejskiej. Lektor opowiada o Unii (kiedy powstała, dlaczego powstała, jakie są kraje członkowskie, kiedy Polska dołączyła). Następnie wypowiedzi (dorosłych ludzi lub dzieci) na pytania: Dlaczego warto być krajem członkowskim Unii Europejskiej? (lub) Co najbardziej podoba ci się w Unii Europejskiej?,
- gra edukacyjna na komputer: uczniowie odpowiadają na 6 pytań związanych z UE:
 - 1) Kiedy Polska przystąpiła do UE?
 - 2) Ile jest gwiazdek na fladze UE?
 - 3) Jak nazywa się hymn UE?
 - 4) Jak nazywa się waluta UE?
 - 5) Ile lat Polska jest już członkiem UE?
 - 6) Ile państw członkowskich znajduje się w Unii Europejskiej?

Uczniowie odpowiadają na pytania, za każdą dobrą odpowiedź otrzymują 2 gwiazdki, które pojawiają się na widocznej w rogu ekranu fladze Unii Europejskiej. Jeśli odpowiedzą niepoprawnie gwiazdki przechodzą na konto przeciwnika. (Gra może być nieco podobna do popularnego teleturnieju „Milionerzy”),

- animacja komputerowa nr 1: na ekranie pojawiają się zadania dla dzieci: 1. *Jeśli dziś jest poniedziałek, to za 8 dni będzie ... Jeśli dziś jest piątek, to za 4 dni będzie ..., jeśli dziś jest sobota, to za 7 dni będzie ..., jeśli dziś jest wtorek, to za 9 dni będzie, jeśli dziś jest środa, to za 5 dni będzie ..., jeśli dziś jest czwartek, to za 3 dni będzie ...* . 2. *Od środy do piątku mijają ... dni, od czwartku do czwartku mijają ... dni.* W tle widać grafiki związane z pogodą – słońce, deszcz, chmury, itp.



- grafika nr 2: koło podzielone na 7 dni tygodnia, zachowana jest właściwa kolejność, każdy dzień znajduje się na polu innego koloru,
- animacja komputerowa nr 2: chłopiec wędruje po krajach Unii Europejskiej (widać to dzięki obiektom charakterystycznym dla danych państw (np. Paryż – wieża Eiffle’a, Big Ben). Droga zmienia się tak, jakby chłopiec szedł (może iść, płynąć statkiem, jechać autobusem, lecieć samolotem – ważne jest wschodzące i zachodzące bardzo daleko słońce, aby uczniowie mogli określić ilość dni) (zmieniające się pory – wschód i zachód słońca widoczny w tle - dnia wskazują na liczbę dni wędrówki). Na końcu animacji pytanie *Ile dni minęło?*
- karta pracy nr 1.

Metody i techniki: ćwiczenia praktyczne, metoda ekspresyjna, burza mózgów,

Formy:

- zbiorowa,
- grupowa,
- indywidualna.

Przebieg zajęć:

Etap wstępny

Zagadki matematyczne. Za rozwiązanie każdej z nich uczniowie otrzymują fragment ilustracji. Gdy odgadną wszystkie zagadki, ich zadaniem będzie połączenie wszystkich fragmentów w całość. Ilustracja przedstawia flagę Unii Europejskiej. Nauczyciel wiesza ją na tablicy.



Etap realizacji

Zadanie 1

Nauczyciel zapisuje na tablicy hasło *Unia Europejska*. Uczniowie podają swoje skojarzenia. Nauczyciel zapisuje ich propozycje na tablicy i wspólnie decydują, które informacje są poprawne. Następnie wyświetla na dostępnym sprzęcie multimedialnym flagę Unii Europejskiej. Uczniowie która będzie odpowiedzią na pytanie: Dlaczego na fladze UE znajdują się gwiazdy? Wybrani uczniowie odczytują wyszukane informacje.

Zadanie 2

Nauczyciel rozdaje uczniom karty, na których zapisane są wyrazy, nietworzące logicznej całości. Uczniowie wycinają wyrazy. Nauczyciel wyświetla, na dostępnym sprzęcie multimedialnym, krótki tekst dotyczący Unii Europejskiej. Wybrany uczeń lub nauczyciel czyta go. Uczniowie starają się zapamiętać i odtworzyć go za pomocą wyciętych wyrazów. Nauczyciel wyświetla tekst ponownie, a uczniowie weryfikują swoje odpowiedzi. Chętni uczniowie wyjaśniają własnymi słowami, czym jest Unia Europejska.

Zadanie 3

Nauczyciel odtwarza hymn Unii Europejskiej *Oda do radości*. Uczniowie słuchają nagrania i rozpoznają utwór. Następnie nauczyciel proponuje uczniom zabawę „Jaka to melodia?”. Odtwarza różne melodie (na komputerze, co ułatwia szybką zmianę melodii). Zadaniem uczniów jest podniesienie do góry kolorowej kartki papieru za każdym razem, gdy usłyszą hymn Unii Europejskiej. Za poprawną odpowiedź uczniowie otrzymują punkt. Uczeń, który zdobędzie najwięcej punktów, proponuje jedną zabawę ruchową dla całej grupy.

Zadanie 4

Zabawa ruchowa: pierwsza zaproponowana przez ucznia. Zabawa „Złap ogon węża”. Uczniowie stają jeden za drugim trzymając się za biodra lub ramiona. Zabawa polega na tym, że osoba stojąca z przodu – głowa węża, musi złapać osobę stojącą na końcu – ogon węża.



Zadanie 5

Film. Uczniowie na podstawie filmu wymieniają symbole Unii Europejskiej i kilka państw członkowskich. Nauczyciel przysuwa krzesła i ławki do ścian sali, tworząc wolną przestrzeń na jej środku. Dzieli uczniów na 5 grup. Kładzie na podłodze 5 prostokątów wyciętych z białego materiału. Uczniowie w grupach tworzą flagę Unii Europejskiej – malują na granatowo materiał i dwanaście złotych gwiazd w okręgu. Siedząc wokół flagi, starają się odpowiedzieć na pytanie: *Co to znaczy być Europejczykiem?* Swoje odpowiedzi zapisują na kartkach i odczytują je na forum klasy.

Zadanie 6

Gra edukacyjna na komputerze. Uczniowie dobierają się w pary. Gra polega na jak najszybszym zebraniu 12 gwiazdek, które utworzą flagę Unii Europejskiej. Jest to możliwe, dzięki udzieleniu poprawnych odpowiedzi na pytania związane z Unią Europejską. Wygrywa ten uczeń z pary, który jako pierwszy zbierze 12 gwiazd i utworzy flagę UE.

Zadanie 7

Animacja komputerowa nr 1. Uczniowie rozwiązują w zeszytach zadanie dotyczące obliczeń kalendarzowych. Następnie nauczyciel wręcza każdemu z nich grafikę nr 2 i prosi, aby spróbowali ułożyć podobne przykłady na podstawie zdjęcia. Wybrani uczniowie prezentują je na forum klasy i wspólnie podają właściwe odpowiedzi.

Zadanie 8

Animacja komputerowa nr 2. Uczniowie oglądają animację, odpowiadają na pytanie w niej zawarte i rozwiązują zadania w karcie pracy.

Etap końcowy

Nauczyciel zapisuje na tablicy lub wyświetla na dostępnym sprzęcie multimedialnym hasło *Europa*. Uczniowie mówią, co kojarzy im się z tym hasłem. Nauczyciel dziękuje uczniom za pracę na lekcji.



Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 8 wykonuje zadania w karcie pracy 1 a.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w zadaniu 8 wykonuje zadania w karcie pracy 1 b.

