

Scenariusz zajęć nr 93

Temat: 1 czerwca – święto wszystkich dzieci.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wymienia prawa dziecka,
- wyjaśnia, kim jest rzecznik praw dziecka i na czym polega jego praca,
- wyszukuje w dostępnych źródłach informacje o okolicznościach ustanowienia 1 czerwca Dniem Dziecka,
- formułuje ustnie odpowiedź na pytanie: „Jak wyglądałby mój idealny dzień?”
- mnoży i dzieli w zakresie 100,
- rozwiązuje zadania z treścią na porównywanie różnicowe dotyczące obliczania wieku – o ile starszy, o ile młodszy.

Środki dydaktyczne:

- animacja komputerowa nr 1: na ekranie ukazują się: z lewej strony samochód skręcający w prawą stronę i podpis pod nim *Która to strona?* Z prawej strony radosny chłopiec skaczący obunóż. Rozwiązanie rebusu brzmi *Prawa dziecka* – napis wyświetla się po rozwiązaniu przez dzieci hasła, miga przez 1 sekundę, następnie zmniejsza się jego rozmiar i wokół niego (w drugiej części animacji) hasła:
- *prawo do uczenia się w szkole, prawo do wypowiedzania na głos swoich myśli i przekonań, ochrona przed złym traktowaniem przez innych, szanowanie prywatności,*
- film: przedstawia wywiad z rzecznikiem Praw Dziecka (lub z osobą, która opowiada o pracy rzecznika), w którym zostaną zawarte odpowiedzi na pytania postawione przez nauczyciela w zadaniu 1,
- grafika nr 1: na grafice znajduje się szafa z książkami. Składa się z 10 półek, na których znajdują się 4 książki. Obok nich, na podłodze leży 12 książek. Na odwrocie grafiki napis: *Ułóż zadania tekstowe – jedno na mnożenie, drugie na dzielenie oraz dodawanie lub odejmowanie. Poproś kolegów i koleżanki o rozwiązanie zadań,*
- kartki kolorowego papieru (na każdą grupę przypada tyle kartek, ile pytań w grze),



- animacja komputerowa nr 2: sowa (np. z bajki *Kubuś Puchatek*). Szuka czegoś w dużej skrzyni. W końcu znajduje kalendarz, który otwiera się tak jak książka. Na pierwszej stronie widać napis *styczeń*. Sowa przewraca karty kalendarza, aż dochodzi do maja i czerwca. Następuje zbliżenie na karty kalendarza. Obraz ten utrzymuje się przez 10 minut, następnie pojawiają się polecenia zawarte w drugiej części zadania 4,
- karty pracy nr 1,
- gra edukacyjna.

Metody i techniki: ćwiczenia praktyczne, burza mózgów, zabawa ruchowa, metoda programowa z użyciem komputera.

Formy:

- zbiorowa,
- grupowa,
- indywidualna.

Przebieg zajęć:

Etap wstępny

Nauczyciel wyświetla na dostępnym sprzęcie multimedialnym napis *Mój wymarzony Dzień Dziecka*. Uczniowie w swobodnej rozmowie opowiadają nauczycielowi, jak według nich wyglądałby ich wymarzony Dzień Dziecka. Następnie nauczyciel włącza animację komputerową nr 1. Uczniowie oglądają jej pierwszą część, starają się rozwiązać rebus i podać hasło.

Etap realizacji

Zadanie 1



Animacja komputerowa nr 1 – część druga. Uczniowie własnymi słowami starają się objaśnić znaczenie poszczególnych sformułowań.

Film. Uczniowie oglądają film, po czym odpowiadają na pytania nauczyciela:

- Jakiego stanowiska/ urzędu dotyczył film?
- Kim jest Rzecznik Praw Dziecka?
- Jakie są obowiązki Rzecznika Praw Dziecka?
- Jakie znaczenie mają dla nas prawa dziecka (dla uczniów)?
- Co to jest Konwencja o Prawach Dziecka?
- Jak nazywa się obecny Rzecznik Praw Dziecka w Polsce?

Zadanie 2

Zabawy ruchowe w sali gimnastycznej lub na boisku szkolnym:

- Zawody w workach: wybrani uczniowie startują w zawodach – wchodzą do przygotowanych wcześniej worków i skacząc obunóż ścigają się do wyznaczonego celu. Reszta uczniów kibicuje.
- Zabawa w tunel: uczniowie dobierają się w pary tak, aby jedna lub dwie osoby pozostały bez pary. Osoby w parach trzymają się za ręce i ustawiają się para za parą – tworzą tunel. Osoby bez pary wbiegają do tunelu (zaczynają od końca) i chwytają za rękę wybraną przez siebie osobę z tworzących tunel par. Wybiegają na początek i tworzą pierwszą parę. Osoba, która została pozbawiona pary biegnie na koniec i powtarza czynność.

Zadanie 3

Gra na boisku szkolnym lub w sali: nauczyciel dzieli uczniów na 5- 6 grup. Każda grupa staje w innym miejscu boiska. Nauczyciel rozkłada przed każdą grupą kolorowe kartki (podobnie jak w grze *Chińczyk*) – jako chodnik do gry (grafika nr 1 opisana w środkach dydaktycznych). Nauczyciel zadaje uczniom pytania dotyczące praw dziecka. Grupa, która zgłosi się do odpowiedzi najszybciej przesuwa się o jedno pole do przodu (każdy uczeń). Wygrywa grupa, która jako pierwsza dojdzie do celu.



Pytania do gry:

- Czy prawdą jest, że dzieci to wszystkie osoby, które mają od 0 do 22 lat?
- Jaki dokument zawiera prawa dziecka? (Konwencja o Prawach Dziecka)
- Kto stoi na straży przestrzegania praw dziecka? (Rzecznik Praw Dziecka)
- Kto jest Rzecznikiem Praw Dziecka w Polsce? (Marek Michalak)
- W jaki sposób Rzecznik Praw Dziecka może pomóc dzieciom?
- Czy dziecko ma prawo do uczenia się w szkole?
- Czy dziecko ma prawo do wypowiedzania swoich myśli?

Zadanie 4

Uczniowie wracają do klasy. Animacja komputerowa nr 2. Uczniowie patrzą na wyświetlany kalendarz maja i czerwca 2016 roku. Nauczyciel podaje im polecenia:

- Ile dni minęło od daty 3 maja do 1 czerwca?
- Ile dni minie od daty 1 czerwca do pierwszego dnia wakacji?
- Ile dni minęło od 1 maja do 1 czerwca?

Następnie animacja komputerowa zmienia się, na ekranie pojawiają się niedokończone odpowiedzi:

- Między 12 czerwca a 30 czerwca minęło ... dni.
- Między 1 czerwca a 20 czerwca minęło ... dni.
- Między 18 czerwca a 29 czerwca minęło ... dni.

Wszyscy uczniowie dokonują obliczeń pamięciowych, następnie zgłaszają się do odpowiedzi.

Zadanie 5

Gra edukacyjna: Balony. Na ekranie widać 11 balonów. Następnie na środku ekranu pojawiają się kolejno działania na mnożenie lub dzielenie w zakresie 100. Przesuwają się powoli z lewej strony na prawą. Zadaniem ucznia jest wpisać za pomocą klawiatury wynik działania, zanim zniknie z ekranu. Jeżeli jest poprawny, balon pęka, w jego miejscu pojawia się litera. Jeżeli wynik jest niepoprawny, na ekranie pojawia się napis: spróbuj jeszcze raz i działanie pojawia się ponownie z lewej strony ekranu. Gra trwa do momentu, aż uczniowie



wykonają wszystkie działania i balony pękną, odstawiając napis: Dzień Dziecka. Działania: 7×7 , 8×5 , $56:8$, $81:9$, 5×9 , 7×6 , $64:8$, 3×7 , $36:6$, $32:4$, $35:4$, $54:9$.

Zadanie 6

Uczniowie opowiadają o swoim rodzeństwie: kto jest młodszy, starszy, wyższy itd. Następnie nauczyciel rozdaje każdemu karty pracy nr 1. Uczniowie rozwiązują zadanie i sprawdzają poprawność rozwiązania na forum klasy.

Etap końcowy

Uczniowie siadają na dywanie, tworząc okrąg. Nauczyciel stawia na środku okręgu pudełko z podłużnym otworem na środku (przypominającym urnę wyborczą). Rozdaje uczniom małe karteczki i prosi ich o zapisanie odpowiedzi na pytanie *Jakie są zalety bycia dzieckiem?* Uczniowie wrzucają swoje karteczki do urny, następnie nauczyciel losuje 10 z nich i odczytuje na głos.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 5 rozwiązuje zadanie w karcie pracy nr 1 a.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w zadaniu 5 rozwiązuje zadanie w karcie pracy nr 1 b.

