

Scenariusz zajęć nr 26

Temat: Jestem pieszym, pasażerem - wiem jak zachować się bezpiecznie.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wyjaśnia, dlaczego kierowcy muszą stosować się do zasad ruchu drogowego,
- rozpoznaje znaki drogowe dotyczące pieszych,
- liczy wstecz od 50 do 1,
- określa położenie obiektów względem obranego obiektu, używając pojęć w prawo, w lewo.

Środki dydaktyczne:

- nagranie dźwiękowe – gwar uliczny, czas ok. 1 min,
- kreda/ taśma papierowa,
- tablica multimedialna/rzutnik,
- zdjęcie przedstawiające ruch uliczny z widocznymi znakami,
- puzzle ze znakami drogowymi (rozcięte zdjęcia przedstawiające znaki: przejście dla pieszych, droga dla rowerów, zakaz ruchu pieszego) – jeden komplet dla pary (grafiki będą dostępne w formie przystosowanej do pocięcia przez nauczyciela)
- zdjęcie przedstawiające rowerzystę jadącego po ulicy,
- znaki drogowe – ustąp pierwszeństwa, pierwszeństwo przejazdu, stop – wydrukowane format A4,
- papierowe koła (średnica ok. 10 cm): zielone i czerwone,
- karty pracy nr 1 i 2,
- Gra edukacyjna – Znaki drogowe,
- zabawka – samochód.

Metody i techniki nauczania: problemowa, ćwiczenie interaktywne, zabawa ruchowa



Formy:

- zbiorowa
- indywidualna
- grupowa

Przebieg zajęć:

Etap wstępny

Dzieci siedzą na podłodze i słuchają nagrania z dźwiękami ulicznego gwaru. W czasie słuchania należy zapamiętać jak najwięcej dźwięków oraz zastanowić się, gdzie można je usłyszeć. Nauczyciel odtwarza nagranie gwaru ulicznego (słysząc: klakson, jadące samochody, hamowanie samochodu, rozmowy przechodniów, stukanie butów, itp.). Po wysłuchaniu uczniowie zgadują, co to za miejsce oraz wymieniają zapamiętane dźwięki. Przedstawienie tematu zajęć.

Etap realizacji

Zadanie 1

Na podłodze narysowane są/naklejone dwie równoległe linie, które w zabawie wyznaczają chodnik. Dzieci zajmują losowo miejsca na chodniku, ich zadaniem jest dotarcie do wybranego końca chodnika, bez wychodzenia poza linie. Nauczyciel klaszcze w dłonie, jest to sygnał do rozpoczęcia zabawy. Ponowne klaśnięcie w dłonie jest sygnałem do zatrzymania się. Nauczyciel pyta:

- Czy jest osoba, której udało się wykonać zadanie?
- Co utrudniało wykonanie zadania?
- Co może ułatwić wykonanie zadania?

Po ostatnim pytaniu należy przeprowadzić zabawę ponownie z uwzględnieniem zmian zaproponowanych przez dzieci. Celem zabawy jest odkrycie, że ustalenie zasady poruszania się ułatwia dotarcie do celu.



Zadanie 2

Praca z komputerem/tabletem. Prowadzący wyświetla zdjęcie ulicy, na którym widoczne są różne znaki drogowe (ok. 6 znaków min. przejście dla pieszych) przez ok. 30 sekund (długość ekspozycji zależy od ilości znaków na zdjęciu). Następnie na ekranie komputerów/tabletów pojawia się plansza ze znakami (ok. 15, wśród nich znajdują się znaki pokazane na zdjęciu). Zadaniem jest zaznaczenie jak największej ilości zapamiętanych znaków. Wybrany znak należy kliknąć, jeśli wybór jest prawidłowy dziecko zdobywa punkt, pod znakiem wyświetla się jego nazwa oraz odtwarzane jest nagranie z nazwą znaku. Na koniec zadania, nauczyciel jeszcze raz pokazuje zdjęcie, uczniowie sprawdzają poprawność wykonania zadania.

Zadanie 3

Nauczyciel pyta:

- Kto uczestniczy w ruchu drogowym? (piesi, kierowcy, rowerzyści)
- Kogo obowiązuje przestrzeganie zasad ruchu drogowego?

Swobodne wypowiedzi uczniów. Sformułowanie wniosku o istotności przestrzegania zasad – pomagają zachować bezpieczeństwo.

Praca w parach, każda para otrzymuje komplet puzzli ze znakami drogowymi. Wspólne nazwanie znaków, określenie, kogo one obowiązują (pieszych). Uczniowie wykonują ćwiczenia zawarte w karcie pracy nr 2.

Zadanie 4

Nauczyciel wyświetla zdjęcie przedstawiające rowerzystę jadącego ulicą. Nauczyciel pyta:

- Po której stronie ulicy jedzie rowerzysta?
- Czy ma znaczenie, którą stroną ulicy jedzie rowerzysta?

Ważne jest, aby dzieci odkryły, że pojazdy poruszają się określoną stroną ulicy.

Uczniowie wykonują ćwiczenia zawarte w karcie pracy nr 1.

Zadanie 5



Na podłodze zaznaczone są dwie linie (można wykorzystać te, które były używane w zadaniu 1). Linie oznaczają ulicę, nauczyciel trzyma czerwone koło wycięte z papieru. Zadaniem uczniów jest przejście na drugą stronę, gdy zobaczą zielone światło. Nauczyciel mówi, że światło zmieni się, gdy odliczymy wstecz do 1. Wszyscy odliczają wstecz np. od 20 do 1, przy jednym nauczyciel zmienia papierowe koło na zielone, uczniowie przechodzą. Zabawę należy powtórzyć kilkakrotnie.

Etap końcowy

Nauczyciel pokazuje zabawkę-samochód i tłumaczy że zostanie ona schowana klasie. Osoba, która będzie szukać, musi na chwilę wyjść z klasy. W tym czasie zostaje ukryty samochód. Osoba szukająca wraca i staje przy tablicy. W czasie szukania będzie kierowana przez inną osobę. Kierujący może mówić instrukcję typu: skręć w prawo/lewo idź do przodu 5 kroków. Jeśli szukający źle wykona instrukcję, nie może się cofnąć, kierujący dalej prowadzi.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 2 wyszukuje znaki z większej puli np. 20, w zadaniu 3 układa puzzle z większej ilości elementów (powyżej 10)

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w zadaniu 2 scenariusza zaznacza znaki na planszy z 10 znakami; w zadaniu 3 układa puzzle z mniejszej ilości elementów (poniżej 10).

