

Scenariusz zajęć nr 19

Temat: Kto widział klucz dzikich gęsi – zwyczaje gęsi i bocianów

Cele operacyjne:

Uczeń:

- reaguje ruchem na zmianę tempa muzyki,
- wykonuje rysunek w programie graficznym,
- porządkuje alfabetycznie wyrazy,
- dodaje i odejmuje liczby w zakresie 20,
- sprawdza wynik odejmowania za pomocą dodawania.

Środki dydaktyczne:

- animacje komputerowe: „Dzikie gęsi”, „Bociany”,
- ilustracja przedstawiająca dziką gęś,
- tamburyno,
- ćwiczenie interaktywne (elementy budowy ptaka),
- rysunek bociana formatu A3, etykiety z nazwami: głowa, dziób, tułów, skrzydła, nogi, magnesy,
- laptopy,
- nagranie dźwiękowe (klekot bociana),
- kartki z numerami od 1 do 20,
- karta pracy nr 1,
- dwa komplety 10-elementowych puzzli przedstawiających dziką gęś i bociana.

Metody i techniki: burza mózgów, zabawa ruchowa, ćwiczenie interaktywne, ćwiczenia praktyczne.

Formy:

- zbiorowa,

1



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



- indywidualna,
- praca w grupach.

Przebieg zajęć:

Etap wstępny

Nauczyciel wita uczniów i odtwarza animację komputerową („Dziki gęsi”) przedstawiającą lot dzikich gęsi, które tworzą klucz. Pyta uczniów, czy widzieli kiedyś gęsi. Pokazuje ilustrację przedstawiającą dziką gęś. Zapisuje na tablicy słowo „klucz” i zbiera od uczniów pomysły, jakie znaczenie może mieć wyraz (np. klucz do drzwi, klucz wiolinowy, klucz jako element prowadzący do rozwiązania zagadki, problemu).

Etap realizacji

Zadanie 1

Nauczyciel pomaga uczniom ustawić się w kluczu tak jak dziki gęsi na animacji. Uczniowie zapamiętują kształt. „Zamieniają” się w dziki gęsi. Kiedy nauczyciel uderza jednostajnie w tamburyno, uczniowie poruszają się po sali, machając rękami jak skrzydłami. Kiedy nauczyciel potrząsa tamburynem uczniowie ustawiają się w kluczu. Kiedy dźwięk tamburyna cichnie zamierają w bezruchu, a nauczyciel sprawdza, czy zapamiętali kształt klucza. Przy powtórzeniu zabawy jeden z uczniów może grać na tamburynie.

Zadanie 2

Animacja komputerowa („Bociany”). Przedstawia ona bociany, które najpierw siedzą w swoim gnieździe na dachu domu, a po chwili odlatują i oddalają się na tle błękitnego nieba. Nauczyciel pyta uczniów, dokąd ich zdaniem odlatują bociany. Wyjaśnia, że te ptaki lecą do Afryki, zawsze tą samą drogą.

Zadanie 3



Nauczyciel uruchamia na dostępnym sprzęcie multimedialnym ćwiczenie interaktywne: na środku znajduje się rysunek bociana. Od jego części ciała odchodzą strzałki. Poszukiwane nazwy wypisane są w ramce obok. Trzeba je przeciągnąć na właściwe miejsce: głowa, dziób, tułów, skrzydła, nogi. Nauczyciel prosi poszczególnych uczniów, by dopasowali po jednym elemencie. Pyta, które części ciała są takie same jak u człowieka, a które są inne.

II wersja: Nauczyciel zawiesza na tablicy rysunek bociana. Rysuje strzałki od głowy, dzioba, tułowia, skrzydeł i nóg. Chętni uczniowie wybierają odpowiednią etykietę i zawieszają przy strzałce, wykorzystując magnesy.

Zadanie 4

Nauczyciel pomaga otworzyć uczniom program graficzny. Uczniowie rysują bociana za pomocą narzędzi graficznych (wstaw kształt, wypełnij kształt). Następnie wypełniają rysunek kolorami. Uczniowie zapisują prace w swoich folderach na komputerze. Ewentualnie drukują swoje prace i wklejają je do zeszytów.

Zadanie 5

Nauczyciel odtwarza nagranie dźwiękowe prezentujące klekot bociana. Uczniowie piszą w zeszycie zdanie „Klekot bociana jest...” oraz na podstawie własnych odczuć wypisują przymiotniki określające ten klekot (głośny/cichy, przyjemny/nieprzyjemny, szybki/wolny, melodyjny/niemelodyjny). Następnie porządkują alfabetycznie wyrazy, wypisując je jeszcze raz pod spodem.

Zadanie 6

Nauczyciel zabiera uczniów na wędrowkę w poszukiwaniu zaginionych elementów układanki. Zajęcia odbywają się na boisku szkolnym i wokół niego. Zanim uczniowie zaczną szukać kartek z numerami, na poszczególnych odcinkach drogi wykonują różne ćwiczenia: unoszenie wysoko kolan i klaskanie pod nimi, skok obunóż i na jednej nodze, chodzenie stopa za stopą, chód w przysiadzie z trzymaniem się za kostki.

Uwaga! Nauczyciel ukrywa wcześniej na boisku szkolnym kartki z numerami od 1 do 20.



Zadanie 7

Po powrocie uczniowie wybierają z rozłożonych na stole puzzli te, które mają taki sam numer jak znaleziona przez nich kartka. Puzzle z numerami od 1 do 10 tworzą rysunek dzikiej gęsi, a puzzle z numerami od 11 do 20 rysunek bociana. Uczniowie podzieleni na dwie grupy układają puzzle.

Zadanie 8

Uczniowie rozwiązują zadania matematyczne zawarte w karcie pracy nr 1.

Etap końcowy

Uczniowie rysują w zeszytach uśmiechniętą lub smutną buzię w zależności od tego, czy zajęcia im się podobały, czy nie. Nauczyciel dziękuje uczniom za aktywność na zajęciach.

Dodatkowo

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w karcie pracy nr 1 wykonuje zadanie 2.

