

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Scenariusz nr 31 zajęć edukacji wczesnoszkolnej

1. Metryczka zajęć edukacyjnych

Miejsce realizacji zajęć: sala szkolna

Temat zajęć: K jak „Kot w butach”

Grupa dydaktyczna: uczniowie klasy I SP

Czas przewidziany na realizację zajęć: 55 min.

2. Cele zajęć

2.1 Cele ogólne

Celem ogólnym zajęć jest rozwijanie wrażliwości uczniów w kontakcie z literaturą

2.2 Cele szczegółowe

2.2.1 Edukacja polonistyczna

- Uczeń zna znaczenie słowa bajka
- Uczeń zna tytuły oraz treść bajek, imiona bohaterów z bajki o Kopciuszku, z bajki o Smerfach, z bajki o Królownie Śnieżce, z bajki o Jasiu i Małgosi, z bajki o Kubusiu Puchatku, z bajki o Czerwonym Kapturku, z bajki o Królownie Śnieżce, z bajki o Kocie w butach
- Uczeń wykazuje zainteresowanie książkami

2.2.2 Język nowożytny

- Uczeń liczy od 1 do 10 języku angielskim

2.2.3 Zajęcia komputerowe

- Uczeń w bezpieczny sposób samodzielnie korzysta z komputera, posługuje się myszką oraz klawiaturą
- Uczeń bezpiecznie uruchamia oraz wyłącza komputer

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2.2.4 Edukacja matematyczna

- Uczeń liczy elementy zbioru od 1 do 10
- Uczeń kategoryzuje element zbioru

2.3 Cele wychowawcze

- Uczniowie uczą się zasad kulturalnego udziału w zajęciach oraz w ćwiczeniach grupowych
- Uczniowie uczą się pracować w parach, współpracować, aby wspólnie osiągnąć wybrany cel
- Uczniowie uczą się, jak ważna jest prawdomówność

3. Metody

3.1 Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy (według Okonia)

- gry dydaktyczne

3.3 Metoda praktyczna (według Okonia)

- ćwiczebne

3.4 Metoda programowa z użyciem komputera

4. Formy pracy

- Praca indywidualna
- Praca w parach
- Praca grupowa

5. Środki dydaktyczne

- Małe kartoniki na sztywnym papierze
- Pacynki (po jednej dla każdego ucznia)
- Komputer z projektorem dla nauczyciela z wgraną na pulpit prezentacją

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 1 komputer na 1 parę uczniów w klasie z wgraną na pulpit prezentacją
- Prezentacja multimedialna przedstawiająca następujące obrazki: slajd 1 - krasnoludek, slajd 2 – pantofelek, slajd 3 – Baba Jaga, slajd 4 – wilk, slajd 5 barylka miodu, slajd 6 – kot Gargamel, slajd 7 – zatrute jabłko
- Księga liter
- Karta pracy (Karta pracy nr 31)
- Nagranie dźwiękowe (Nagranie nr 19)
- Naklejki (na koniec zajęć nauczyciel będzie rozdawał naklejkę uczniom, którzy zasłużyli swoją pracą na nagrodę by pod koniec miesiąca / tygodnia sprawdzić, czy uczeń zebrał wszystkie naklejki)
- Pacynka

6. Przewidywane efekty

- Uczeń po zakończeniu zajęć w bezpieczny sposób samodzielnie korzysta z komputera, posługuje się myszką oraz klawiaturą
- Uczeń po zakończeniu zajęć zna znaczenie słowa bajka
- Uczniowie wymienia tytuły oraz opowiada treść znanych mu bajek
- Uczeń pracuje w parach oraz wie, jak ważna jest prawdomówność

7. Przebieg i podsumowanie zajęć

7.1 Część wstępna – 5 min. / część rekreacyjna sali

- Nauczyciel rozpoczyna zajęcia. Uczniowie stają w kręgu na dywanie zwróceniem twarzami do siebie z zamkniętymi oczami. Jeden z uczniów (uzdolniony uczeń) zostaje poproszony o

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

otwarcie oczu i wybranie jednego z uczniów, z którym się przywita. Uzdolniony uczeń obchodzi krąg, delikatnie dotyka wybranego ucznia w ramię. Wskazany uczeń otwiera oczy, uczniowie witają się. Zabawa trwa do momentu, gdy wszyscy się przywitają. Nauczyciel bierze udział w zabawie. Treść powitania:

Hello! How are you today?

Hi. I am great! Thanks. And you?

- Nauczyciel dziękuje uczniom za udział w zabawie, i tłumaczy, że dziś będzie obserwował, czy uczniowie potrafią pracować w parach

7.2 Część główna

- **Etap 1 – 10 min. / część rekreacyjna**
- Uczniowie siadają na dywanie. Nauczyciel pyta uczniów, jaki wyraz nauczyli się pisać na poprzednich zajęciach (*kot*). Nauczyciel pisze wyraz kot na tablicy. Nauczyciel informuje uczniów o temacie zajęć i pyta, czy uczniowie znają jakiegoś sławnego kota. Nauczyciel za pomocą gestów ilustruje rekwizyty: wąsy, szpada, kapelusz, długie do kolan buty. Wraz z uczniami nauczyciel przypomina treść bajki o „Kocie w butach”. Nauczyciel pyta uczniów, czy wiedzą co to jest bajka, czy lubią gdy rodzice czytają im bajki, jakie są ich ulubione i dlaczego
- Nauczyciel odwołuje się do regulaminu klasowego i przypomina zasady udziału w zajęciach – głos może zabrać uczeń obdarowany pacynką przez nauczyciela
- Nauczyciel informuje uczniów, że nadal będą rozmawiać o bajkach, ale zarazem będą pracować z komputerem
- **Etap 2 - 10 min. / część sali z komputerami**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Uczniowie dobierają się w pary z pomocą nauczyciela. Każda para pracuje z komputerem. Uczniowie przeglądają slajdy prezentacji. Celem ćwiczenia jest zdecydowanie w parze, jaką bajkę reprezentuje każdy z 7 przedmiotów umieszczony na slajdach oraz zapamiętanie odpowiedzi
- Nauczyciel prezentuje uczniom slajdy, które przed chwilą oglądali na projektorze, uczniowie wspólnie udzielają odpowiedzi, każda para otrzymuje 1 kartonik za każdą bajkę, którą uczniowie odgadli wspólnie pracując w parze. Nauczyciel przypomina uczniom, aby nie zatajali niepoprawnych odpowiedzi, które udzielili pracując w parze, nauczyciel podkreśla, że prawdomówność jest ważniejsza niż dążenie do celu za wszelką cenę
- Na zakończenie ćwiczenia uczniowie liczą kartoniki
- Para z największą liczbą kartoników, będzie rozpoczynać kolejne ćwiczenie, kolejne pary będą brać udział w ćwiczeniu zgodnie z liczbą zdobytych punktów
- **Etap 3 – 5 min. / część rekreacyjna**
- Nauczyciel organizuje przerwę śródlekcyjną. Nauczyciel informuje uczniów, że przechodzą do części zajęć związanej z językiem angielskim
- Nauczyciel rozdaje każdej parze uczniów po dwie pacynki. Uczniowie siadają w kole na podłodze
- Nauczyciel za pomocą dwóch pacynek imituje następującą rozmowę:
A: Hi
B: Hello
A: How are you?

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

B: I'm fine. Thanks. And you?

A: I'm fine. Thank you.

- Uczniowie powtarzają za nauczycielem. Najpierw całą klasa razem, potem każdy z uczniów z osobna
- Uczniowie pracują w parach w kolejności, która została ustalona na zakończenie poprzedniego ćwiczenia. Uczniowie za pomocą pacynek witają się z sobą i pytają o samopoczucie

▪ **Etap 4 – 10 min. / część ze stolikami**

- Nauczyciel odtwarza pierwszą część nagrania o treści:

A: Hi

B: Hello (pauza 5 sekund)

A: How are you? (pauza 5 sekund)

B: I'm fine. Thanks. And you? (pauza 5 sekund)

A: I'm fine. Thank you.

- Następnie nauczyciel wybiera spośród bardziej uzdolnionych uczniów, którzy uzupełnią luki w kolejnych częściach nagrania.

Treść nagrania z lukami:

A: Hi (pauza 5 sekund)

B:

A: How are you? (pauza 5 sekund)

B:

A: I'm fine. Thank you. (pauza 5 sekund)

oraz

A:

B: Hello (pauza 5 sekund)

A:

B: I'm fine. Thanks. And you? (pauza 5 sekund)

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

A:

- **Etap 5 – 10 min. / część zew stolikami**
- Uczniowie pracują z kartą pracy
- Na zakończenie pracy, uczniowie prezentują swoje odpowiedzi.
Uczniowie prezentują wyniki liczbowe w języku angielskim

7.3 Część końcowa – 5 min. / rekreacyjna część sali

- Nauczyciel pyta uczniów czego się dziś nauczyli.
- Nauczyciel gratuluje uczniom i dziękuje za ich pracę. Najbardziej aktywni uczniowie na zajęciach, dostają nakleję w nagrodę za ich ciężką pracę.
- Uczniowie stają w kręgu na dywanie i żegnają się ze sobą po angielsku. Zaczyna uczeń uzdolniony, następnie pozostali uczniowie. Treść pożegnania:
Goodbye! Thank you for today!
Goodbye! Thank you for today!