

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Scenariusz nr 47 zajęć edukacji wczesnoszkolnej

1. Metryczka zajęć edukacyjnych

Miejsce realizacji zajęć: sala szkolna

Temat zajęć: Kto mieszka w stawie?

Grupa dydaktyczna: uczniowie klasy I SP

Czas przewidziany na realizację zajęć: 45 min.

2. Cele zajęć

2.1 Cele ogólne

- Celem ogólnym zajęć jest zapoznanie uczniów z nazwami zwierząt żyjących w stawie i w pobliżu stawu, oraz obrysowywanie ich kształtów za pomocą wybranego edytora grafiki

2.2 Cele szczegółowe

2.2.1 Edukacja przyrodnicza

- Uczeń zna i rozpoznaje zwierzęta żyjące w środowisku wodnym-w stawie

2.2.3 Edukacja komputerowa

- Uczeń obrysowuje kształty zwierząt w wybranym edytorze grafiki

2.2.2 Edukacja językowa

- Uczeń poznaje nazwy zwierząt wodnych i wodno-łądowych w języku angielskim (a frog, a fish, a duck, a crawfish, a snail)

2.3 Cele wychowawcze

- Uczeń wie, że należy witać się w kulturalny sposób z nauczycielem i z kolegami i koleżankami z klasy

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Uczeń zna zasady fair play podczas konkurowania z innymi uczniami

3. Metody (według Okonia)

3.1 Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

- klasyczna metoda problemowa
- gry dydaktyczne

3.2 Metoda waloryzacyjna

- metoda ekspresyjna ruchowa

3.3 Metoda praktyczna

- ćwiczebna

3.4 Metoda programowa

- z użyciem komputera

4. Formy pracy

- Praca jednolita zbiorowa
- Praca w parach

5. Środki dydaktyczne

- Tablica
- Magnesy
- „Łapki” takie jak do zabijania much
- Komputer – 1 urządzenie dla 1 ucznia
- Grafiki (czarno-białe) przedstawiające kolejno:
 - żabę
 - kaczkę
 - raka
 - rybę

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

ślimaka

- Multimedialna karta pracy (Karta pracy nr 47)
- Pocięte puzzle (na koniec zajęć nauczyciel będzie rozdawał puzzle uczniom, którzy zasłużyli swoją pracą na nagrodę, aby pod koniec miesiąca / tygodnia sprawdzić, czy uczeń zebrał wszystkie części)
- Nagranie dźwiękowe (Nagranie nr 34) transkrypcja: *a frog (pauza 5 sekund), a fish (pauza 5 sekund), a crawfish (pauza 5 sekund), a duck (pauza 5 sekund), a snail (pauza 5 sekund)* ; w drugiej części nagrania:

What is this? (pauza 5 sekund)

.....

Oh! It is a frog! And what is that? (pauza 5 sekund)

.....

You are right! It is a Fish! And this? (pauza 5 sekund)

.....

It is a crawfish! You're doing great! How about this one? (pauza 5 sekund)

.....

A duck! You are right! And this one? (pauza 5 sekund)

.....

It is a snail! Super! Well done! (pauza 5 sekund)

6. Przewidywane efekty

- Uczeń po zakończeniu zajęć potrafi rozpoznać oraz nazwać zwierzęta żyjące w środowisku wodnym i wodno-ładowym
- Uczeń po zakończeniu zajęć potrafi podać nazwy pięciu zwierząt żyjących w stawie po angielsku

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Uczeń zna zasady fair play podczas zabaw z innymi uczniami

7. Przebieg i podsumowanie zajęć

7.1 Część wstępna – 10 min./ rekreacyjna część sali

- Nauczyciel sygnalizuje rozpoczęcie zajęć. Nauczyciel przechodzi do zabawy integrującej grupę na powitanie. Nauczyciel prosi uczniów, aby stanęli w kręgu. Nauczyciel prosi, aby uczniowie, w których nazwisku jest literka „m” powitali się ze sobą. Nauczyciel powtarza podobny schemat kilkakrotnie, podając za każdym razem inną literkę w nazwisku bądź imieniu.
- Nauczyciel prosi uczniów, aby usiedli w kręgu na dywanie. Nauczyciel prosi uczniów aby posłuchali nagrania dźwiękowego przygotowanego przez nauczyciela (kumkanie żaby). Nauczyciel pyta uczniów co to za zwierzę i czy wiedzą, gdzie żyje żaba. Nauczyciel pyta, czy uczniowie wiedzą co to jest staw i czy blisko szkoły bądź ich miejsca zamieszkania znajduje się jakiś staw. Chętni uczniowie odpowiadają na pytania nauczyciela. Nauczyciel wyjaśnia uczniom, że na dzisiejszych zajęciach poznają zwierzęta żyjące w stawie i w pobliżu stawu, oraz, że nauczyciel będzie zwracał uwagę, czy uczniowie potrafią samodzielnie pracować z komputerem.

7.2 Część główna

- **Etap 1 – 7 min./ rekreacyjna część sali**
- Nauczyciel rozkłada na dywanie grafiki ze zwierzętami i pyta uczniów czy znają wszystkie zwierzęta, które są przedstawione na kartach. Chętni uczniowie odpowiadają. Nauczyciel zadaje dodatkowe pytania: „Jakiego koloru jest to zwierzę?”/ „Co jada?”/

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

„Czy jest duże czy małe?”. Nauczyciel uzupełnia informacje uzyskane od uczniów.

- Nauczyciel prosi uczniów, aby popatrzyli uważnie na wszystkie karty ze zwierzętami i zamknęli oczy. Nauczyciel chowa za plecami jedną z kart i prosi uczniów aby otworzyli oczy i zgadli, którego zwierzęcia brakuje. Nauczyciel powtarza zadanie kilkakrotnie, aż na dywanie zostanie tylko jedna karta.
- **Etap 2 – 3 min./ rekreacyjna część sali**
- Nauczyciel przechodzi do przerwy śródlekcyjnej. Uczniowie stają w wygodnej pozycji. Nauczyciel mówi nazwę zwierzęcia, zadaniem uczniów jest naśladowanie jego ruchów. Nauczyciel powtarza nazwy zwierząt kilkakrotnie.
- **Etap 3 – 10 min./ część sali ze stolikami**
- Uczniowie zajmują miejsca przed komputerami. Nauczyciel przypomina zasady bezpiecznej pracy z komputerem. Nauczyciel zadaje pytanie do całej klasy, jak należy włączać komputer w bezpieczny sposób oraz posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, np. nauczyciel zwraca uwagę, że nie należy szarpać i ciągnąć kabli, zbyt mocno wciskać guzików na klawiaturze, że należy wyłączać komputer po uprzednim zamknięciu plików z grami lub innych aplikacji, etc.
- Uczniowie uruchamiają komputery oraz otwierają program wskazany przez nauczyciela. Uczniowie pracują z multimedialną kartą pracy.
- **Etap 4 – 10 min./ rekreacyjna część sali**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Nauczyciel przechodzi do części lekcji związanej z nauką języka angielskiego. Nauczyciel prosi uczniów, aby ponownie utworzyli krąg i usiedli na dywanie.
- Nauczyciel odtwarza nagranie i jednocześnie podnosi do góry odpowiednią grafikę. Uczniowie powtarzają nazwy za nagraniem. Nauczyciel odtwarza nagranie ponownie-uczniowie powtarzają raz jeszcze.
- Nauczyciel wybiera zdolnych uczniów do uzupełniania drugiej części nagrania. Nauczyciel pokazuje kolejno odpowiednie ilustracje. Uczniowie podają odpowiedzi.
- Nauczyciel umieszcza karty na tablicy. Prosi dwóch zdolnych uczniów o podejście do tablicy, podaje każdemu z nich „łapkę na muchy”. Nauczyciel przypomina zasady przestrzegania przez uczniów zasad fair play podczas ćwiczeń w parach i mini grupach.
- Nauczyciel mówi nazwę wybranego zwierzęcia po angielsku. Pierwszy uczeń, który uderzy łapką w odpowiednią grafikę wygrywa. Nauczyciel zaprasza do gry jeszcze kilkoro chętnych uczniów.

7.3 Część końcowa – 5 min./ rekreacyjna część sali

- Nauczyciel pyta uczniów czego się dziś nauczyli. Nauczyciel pyta uczniów czy podobała im się część lekcji związana pracą w parach i czy pamiętają jakie zwierzęta żyją w stawie.
- Nauczyciel gratuluje uczniom i dziękuje za ich pracę. Najbardziej aktywni uczniowie na zajęciach, dostają puzzel w nagrodę za ich ciężką pracę.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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!