

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Scenariusz nr 67 zajęć edukacji wczesnoszkolnej

1. Metryczka zajęć edukacyjnych

Miejsce realizacji zajęć: sala szkolna

Temat zajęć: Co tak pachnie? Węch.

Grupa dydaktyczna: uczniowie klasy I SP

Czas przewidziany na realizację zajęć: 60 min.

2. Cele zajęć

2.1 Cele ogólne

Celem ogólnym zajęć jest zapoznanie uczniów z rolą i działaniem zmysłu węchu.

2.2 Cele szczegółowe

2.2.1 Edukacja polonistyczna – 20 minut.

- Uczeń zna pisownię i wymowę litery ę.
- Uczeń rozpoznaje literę ę w wyrazach.
- Uczeń potrafi napisać i przeczytać wyraz węch.

2.2.2 Edukacja językowa.- 10 minut.

- Uczeń gra w amerykańską zabawę w języku angielskim *Nose goes*.

2.2.3 Edukacja społeczno-etyczna.- 20 minut.

- Uczeń rozpoznaje zapachy charakterystyczne dla zimy.
- Uczeń opowiada o zapachach zimowych występujących w jego domu rodzinnym.

2.2.4 Edukacja komputerowa. – 20 minut.

- Uczeń potrafi włączyć i wyłączyć komputer.
- Uczeń potrafi podłączyć komputer do tablicy interaktywnej.

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Uczeń potrafi uruchomić prezentację multimedialną w komputerze.

2.3 Cele wychowawcze

- Uczeń potrafi pogodzić się z przegraną.
- Uczeń umie pogratulować zwycięzcy.

3. Metody.

3.1 Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

- klasyczna metoda problemowa
- gry dydaktyczne

3.2 Metoda waloryzacyjna

- metoda impresyjna

3.3 Metoda praktyczna

- metoda ćwiczebna

3.4 Metoda asymilacji wiedzy

- pogadanka

3.5 Metoda programowa z komputerem

4. Formy pracy

- Praca jednolita zbiorowa
- Praca w grupach
- Praca w mini-grupach.

5. Środki dydaktyczne

- Karta pracy (Karta pracy nr 67)
- Kolorowe grafiki przedstawiające cynamon, migdały, świerk, dym z komina, owoc anyżu, pomarańczę, goździki, suszone grzyby – 4-5 kompletów.

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Prezentacja multimedialna:
 - 1 slajd – przedstawia nos człowieka. U dołu napis *nos*
 - 2 slajd przedstawia szczura
 - 3 slajd przedstawia kreta i kretowisko
 - 4 slajd przedstawia mrówki
 - 5 slajd przedstawia napis *węch* Litery *w* i *ch* w kolorze niebieskim, litera *ę* w kolorze czerwonym
- Animacje komputerowe nr 28 – 32 - zmysły węchu:
 - Animacja komputerowa nr 28 – Dziewczynka spaceruje po ogrodzie, podchodzi do rabatki i wącha kolejno różnokolorowe kwiaty: czerwone róże, żółte tulipany, fioletowe kocimiętki. Do dziewczynki dołącza jej kot, który upaja się zapachem kocimiętki.
 - Animacja komputerowa nr 29 - przedstawia ruchomą animację psa tropiącego w lesie. Pies podchodzi do kolejno napotkanych drzew i obwąchuje je. Zanurza nos w kępie trawy, następnie wkłada nos do napotkanej nory i zaczyna ją obszczekiwać.
 - Animacja komputerowa nr 30 - przedstawia świnię szukającą trufli. Świnia spaceruje po polanie wśród drzew, na szyi ma smycz. Obok niej chodzi człowiek ubrany w kalosze, w jednej ręce trzyma smycz, a w drugiej kosz na grzyby. Świnka obwąchuje kolejne drzewa, pod jednym z nich, pozostaje na dłużej. Zaczyna ryć ziemię, człowiek odciąga świnię od rytego miejsca. Pochyla się, by podnieść trufkę. Wkłada ją do koszyka, poklepuje świnię z zadowoleniem.
 - Animacja komputerowa nr 31 – przedstawia rybaka stojącego na łodzi z wędką w ręce. Łódź jest otoczona ze wszystkich stron wodą. Znajduje się na środku oceanu. W oddali pływa rekin, na wodzie widać jego płetwę grzbietową. Rybak widzi, że szałw się porusza. Na haczyku widać złapaną rybę. Rybak próbuje ją wyciągnąć. Ryba

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

jest ciężka, rybak siłuje się z wędką. W tym czasie płetwa rekina przybliżyła się coraz bardziej. Rybakowi nie udaje się, ponieważ ubiega go rekin, zwabiony zapachem zranionej ryby. Rekin połyka rybę.

Animacja komputerowa nr 32 - przedstawia skunksa spacerującego po polanie. Na polanie pojawia się niedźwiedź, który próbuje go zaatakować. Przestraszony skunks podnosi ogon i spryskuje go swoją wydzieliną. Niedźwiedź ucieka.

- Komputer
- Rzutnik lub tablica interaktywna.
- Zamykane pojemniki z cynamonem, olejkiem migdałowym, świeżymi gałązkami świerku, anyżkiem, pomarańczą, palonym drewnem (zapach dymu), goździki, suszone grzyby - przesłonięte jakimś materiałem, aby po otwarciu nie było widać zawartości – 4-5 kompletów.
- Karty z narysowanymi lub zapisanymi poleceniami wykonania jakiejś czynności (podskocz 2 razy, dotknij prawą ręką lewego ucha, zaśpiewaj, itd.).
- Lista pytań dotycząca wczorajszych i dzisiejszych zajęć.
- 4 odznaki wykonane przez nauczyciela z napisem *Czuły nos*.

6. Przewidywane efekty

- Uczeń po zakończeniu zajęć potrafi wyjaśnić znaczenie zmysłu powonienia, potrafi zapisać literę ę, czyta literę ę w wyrazach, rozpoznaje zapachy charakterystyczne dla zimy. Uczeń przestrzega zasad fair play i potrafi pogodzić się z przegraną. Uczeń potrafi uruchomić prezentacją multimedialną na komputerze

7. Przebieg i podsumowanie zajęć

7.1 Część wstępna – 10 minut. / rekreacyjna część sali.

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Nauczyciel sygnalizuje rozpoczęcie zajęć i zaprasza uczniów na dywan. Pyta uczniów o samopoczucie. Nauczyciel proponuje wspólną piosenkę w języku angielskim na powitanie. Nauczyciel śpiewa razem z uczniami *Hello, hello, it's so nice to say, Hello, hello and have a nice day!* Wszyscy uczniowie trzymają się za ręce śpiewając. Nauczyciel proponuje również przypomnienie wierszyka o smakach w języku angielskim z zajęć nr 66.
- Dzieci siadają na dywanie. Nauczyciel prosi dzieci o przypomnienie, czego nauczyły się wczoraj. Nauczyciel przedstawia uczniom temat dzisiejszej lekcji. Określa uczniom nacobezu: *Na dzisiejszych zajęciach będę zwracała uwagę, jak radzicie sobie z kolejnym ze zmysłów oraz, czy aktywnie uczestniczycie w zabawach, które wam zaproponuję.* Nauczyciel uprzedza uczniów, że na końcu zajęć jedna drużyna otrzyma specjalne odznaki umiejętności *Czuły nos.*

7.2 Część główna

Etap 1- 20 min. / rekreacyjna część sali.

- Uczniowie siedzą na dywanie. 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.
- Nauczyciel prosi wybranego ucznia do włączenia komputera, następnym do otworzenia pliku z prezentacją multimedialną i podłączenia komputera do rzutnika lub tablicy interaktywnej. Nauczyciel prosi jednego z uczniów o zmienianie slajdów we wskazanym momencie. Omawia z uczniami rolę zmysłu węchu u

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

ludzi, pyta uczniów o ich ulubione zapachy. Następnie omawia z uczniami gatunki zwierząt, u których zmysł powonienia jest bardzo rozwinięty. Prosi uczniów o nazywanie tych zwierząt. Oddaje głos uczniom, jeżeli znają ciekawostki dotyczące tych zwierząt. Proponowane, przykładowe komentarze do niektórych slajdów:

- Psy polegają na swoim węchu w większości sytuacji życiowych, ich powonienie jest niezwykle czułe.
- Węch szczura jest dużo bardziej czuły niż węch psa. To jeden z najlepiej wyczulonych zmysłów u tego zwierzęcia. Szczury potrafią rozpoznać konkretnego kota wyłącznie po zapachu.
- Niektóre gatunki świń są wykorzystywane, np. we Francji, do poszukiwań trufli, najdroższych grzybów świata. Powiedzieć, że są na wagę złota, to za mało, bowiem trufle są jeszcze cenniejsze. Rosną tylko pod ziemią i są niezwykle trudne do znalezienia. Świnie mają bardzo dobry węch (lepszy nawet od psiego) i wyczuwają te grzyby z daleka.
- Węch jest najważniejszym zmysłem rekina. Ma również bardzo dobry zmysł słuchu. Rekin potrafi wyczuć niewielką kroplę krwi z odległości około 460 metrów.
- Krety są niemal ślepe. Mają za to wyczulone pozostałe zmysły: węchu, słuchu i dotyku.
- Mrówki wyczuwają węch za pomocą swoich czułek. Węch pozwala mrówką orientować się w przestrzeni, czyli jeżeli nawet bardzo oddalą się od swojego mrowiska, dzięki świetnie rozwiniętemu zmysłowi powonienia, trafią do swojego domu.
- Skunks używa zapachu do obrony. W momencie zagrożenia wydala śmierdzącą wydzielinę. Zawiera ona te same związki, które sprawiają, że płacemy przy krojeniu cebuli. Toksyczny opar dusi

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

napastnika i powoduje chwilową ślepotę. Skunks może celnie zaatakować swoją wydzieliną na odległość ponad trzech metrów. Zwierzę może wypuścić szybką serię sześciu strzałów.

- Nauczyciel zatrzymuje się na ostatnim slajdzie, prosi uzdolnionego ucznia o przeczytanie wyrazu węch. Zwraca uwagę na literę ę. Prosi uczniów o jej wymówienie. Wymienia głośno kilka przykładów słów z tą literą i prosi o ich głoskowanie: gęś, ręka, piorę, lubię, noszę.
- Etap 2 – 15 minut. / część sali z ławkami.
- Nauczyciel zaprasza uczniów do ławek. Na tablicy prezentuje zapis litery ę i słowa węch. Prosi kolejno kilku uczniów o podejście do tablicy i zapisanie litery ę. Nauczyciel rozdaje uczniom karty pracy nr 67 i prosi o wykonanie zadań.

Etap 3 – przerwa śródlekcyjna -10 minut

- Nauczyciel zaprasza uczniów na dywan. Nauczyciel proponuje uczniom zabawę: *Nose goes*. Nauczyciel przypomina zasady przestrzegania przez uczniów zasad fair play podczas gry. Rozdaje uczniom karteczki z narysowanym (napisanym) zadaniem typu podskocz 2 razy, zaśpiewaj piosenkę, zatańcz, miaucz jak kot, udawaj małpkę, zakręć się w koło 2 razy, zmarszcz nos. Uczeń, który wylosował kartkę próbuje przerzucić zadanie na kogoś innego. Kładzie palec wskazujący na nosie i mówi głośno i szybko *No nose goes*. Ostatnia osoba, która położy palec na nosie musi wykonać zadanie. Nauczyciel powinien brać udział w grze. Jeżeli grupa jest liczna, należy podzielić ją na 2 drużyny, grające oddzielnie. W takim wypadku należy naszykować 2 komplety kart.

Etap 4 – 15 minut. / część sali z ławkami.

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Nauczyciel zaprasza uczniów do ławek. Prosi uczniów o podzielenie się na grupy 4-osobowe i połączenie 2 ławek ze sobą. Formułuje problem, który uczniowie będą rozwiązywać: *Czym pachnie zima?* Proponuje zabawę *Zimowe zapachy*. Informuje, że wygrana drużyna otrzyma w nagrodę odznaki *Czułych nosów*. Nauczyciel uprzedza, że w przypadku remisu, zwycięstwo zostanie rozstrzygnięte za pomocą dodatkowych pytań. Rozdaje każdej drużynie ilustracje przedstawiające: cynamon, migdały, świerk, dym z komina, owoc anyżu, pomarańczę, goździki, suszone grzyby. Następnie podaje im zamknięte ponumerowane pojemniki z zapachową zawartością. Uczniowie mają wspólnie dopasować zawartość pojemnika do ilustracji. Drużyna, która zrobi to bezbłędnie wygrywa. Czas jest ograniczony – 4 minuty. Po upływie czasu nauczyciel sprawdza poprawność wykonanego zadania. Pyta uczniów, czy to było łatwe zadanie, który zapach był dla nich nieznanym, który był najprzyjemniejszy, czy są to zapachy kojarzące im się z zimą. Jeżeli uczniowie nie znają zapachu, nauczyciel przedstawia im jego źródło, np. opisuje uczniom cynamon lub anyż. Nauczyciel prosi uczniów o podanie innych zapachów, które kojarzą im się z zimą. Nauczyciel podsumowuje wyniki zabawy. W przypadku remisu proponuje dogrywkę. Drużyna odpowiada na wylosowane pytanie. Wygrywa ta drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów. Pytania dotyczą dzisiejszych i wczorajszych zajęć. Przykłady pytań:
 - 1. Wymień 5 zmysłów.
 - 2. Które zwierzę używa zapachu jako broni?
 - 3. Które ze zwierząt żyje pod ziemią i ma bardzo słaby wzrok?

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 4. Jak nazywa się danie z kapusty spożywane zimą i podczas świąt Bożego Narodzenia?
- 5. Podaj 3 wyrazy z literą ę.
- 6. Przegłośkuj słowo węż.
- 7. Jak jest słodki w języku angielskim?
- 8. The lemon is ...?
- 9. Jakich grzybów wyszukują świnię?
- 10. Gdzie mrówki mają umiejscowiony narząd węchu?

7.3 Część końcowa – 5 min. / rekreacyjna część sali.

- Nauczyciel gratuluje uczniom udanej zabawy. Dekoruje odznakami wygraną drużynę. Zachęca do oklasków wszystkich uczniów. Ogłasza koniec zajęć. Nauczyciel żegna się z uczniami i dziękuje uczniom w języku angielskim za wspaniałe zajęcia. *Let's sing our good bye song.*

Goodbye, goodbye, see you again,

Goodbye, goodbye, see you my friends,

Goodbye, goodbye, I had fun today,

Goodbye, goodbye, I had fun today!