

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Scenariusz nr 81 zajęć edukacji wczesnoszkolnej

1. Metryczka zajęć edukacyjnych

Miejsce realizacji zajęć: sala szkolna

Temat zajęć: Dzień i noc.

Grupa dydaktyczna: uczniowie klasy I SP

Czas przewidziany na realizację zajęć: 65 min.

2. Cele zajęć

2.1 Cele ogólne

Celem ogólnym zajęć jest zapoznanie dzieci z przyczynami następstwa czasowego dzień – noc.

2.2 Cele szczegółowe

2.2.1 Edukacja matematyczna

- Uczeń wie, że doba ma 24 godziny: dzień 12 godzin i noc 12 godzin.

2.2.2 Edukacja przyrodnicza

- Uczeń wie dlaczego po nocy następuje dzień.

2.2.3. Edukacja komputerowa

- Uczeń potrafi posługiwać się komputerem samodzielnie.
- Uczeń potrafi dostosować swoją pracę z komputerem do grupy

2.3 Cele wychowawcze

- Uczeń zna zasad właściwego organizowania czasu.
- Uczeń słucha uważnie i wykorzystuje zdobyte informacje w praktyce.

3. Metody (według Okonia)

3.1 Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

- giełda pomysłów (burza mózgów)

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3.2 Metoda praktyczna

- ćwiczebne

3.3. Metoda programowa z użyciem komputera

4. Formy pracy

- Praca jednolita zbiorowa

5. Środki dydaktyczne

- Karta pracy (Karta pracy nr 81)
- Nagranie dźwiękowe: muzyka klasyczna
- Nagranie nr 64. Treść nagrania:
It's time for fun, it's time for play!
When I say TIME, what can you say? (pauza 5 sekund)
Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday,
Friday, Saturday, Sunday!
Good! Let's try again!
- Odtwarzacz CD
- Pluszowy zegarek – zabawka.
- Rzutnik.
- Animacja komputerowa nr 48 (Animacja komputerowa: czarne tło, na nim okrąg ziemski (obracający się wokół własnej osi) i Słońce, w tle słychać muzykę. Tam gdzie świeci Słońce jest dzień, tam gdzie Słońce nie świeci jest noc. Po animacji Pan Zegarek pojawia się jeszcze raz, pyta uczniów czy wszystko zrozumieli. Animacja jest powtarzana, nieco wolniej. Pan Zegarek tłumaczy, że dzień i noc razem to doba, która trwa 24 godziny – dzień i noc po 12 godzin. Następnie żegna się i zaprasza na dalszy ciąg zajęć).
- Globus, latarka.

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Naklejka dla każdego dziecka z napisem: „Z czasem za pan brat”.
- Płyta z nagraniami odgłosów natury: deszcz, strumień, słoń, lew, pies, mysz, kot, świnia, krowa, koń, mała, ect.
- Zadania dodatkowe dla uczniów uzdolnionych: dopasuj słowa angielski do polskich: *DAY – DZIEŃ, NIGHT – NOC, LIGHT – ŚWIATO, SLEEP – SPAĆ, WAKE UP – WSTAWAĆ, SUN – SŁOŃCE.*

6. Przewidywane efekty

- Uczeń po zakończeniu zajęć wie co robimy nocą, co w ciągu dnia. Odróżnia także pory dnia: rano, południe, popołudnie, wieczór, etc. Potrafi zaplanować swój dzień z uwzględnieniem innych zajęć, pory dnia. Wie też dlaczego doba dzieli się na dzień i noc.

7. Przebieg i podsumowanie zajęć

7.1 Część wstępna – 10 min./ rekreacyjna część sali

Nauczyciel zaprasza uczniów na dywan. Nauczyciel przypomina, że, podczas rozmowy grupowej, głos może zabrać uczeń, który trzyma w ręku pacynkę podniesioną do góry, pozostali uczniowie słuchają. Gdy uczniowie chcą się wypowiedzieć podnoszą rękę do góry i czekają, aż nauczyciel wręczy im pacynkę.

- Rzuca do chętnych uczniów pluszowy zegarek prosząc, aby opowiedzieli o swoich odczuciach w związku z poprzednią lekcją, co myślą o planowaniu, czy warto planować, czy to jest łatwe, etc. Każdy uczeń może się wypowiedzieć, jednak nie jest to obowiązkowe.
- Nauczyciel przypomina, że uczniowie będą zbierać odznaki za poprawne wykonanie niektórych zadań na zajęciach

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Nauczyciel nawiązuje do poprzednich zajęć, prosi uczniów, aby zastanowili się co jeszcze wiąże się z czasem, a o czym nie mówili wczoraj. Proponuje uczniom krótkie ćwiczenie: „Połóżcie się na dywanie, zamknijcie oczy. Wyobraźcie sobie, że macie pod głową poduszkę. Jest wygodna, prawda? Macie także kołdrę, przykryjcie się nią. A teraz coś słyszeć! Ale głośno, to budzik! Pora wstawać!. Z czym wam się kojarzy ta sytuacja?”. Burza mózgów – odpowiedź: dzień i noc.

7.2 Część główna – 45 min./ część sali z ławkami

- Nauczyciel zaprasza dzieci do ławek. Włącza rzutnik. Na ekranie znów pojawia się Pan Zegarek. Proponuje dzieciom naukę krótkiej piosenki (***It's time for fun, it's time for play! When I say TIME, what can you say? Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday! Good! Let's try again!***) Opowiada, że w Krainie Czasu też jest noc i dzień. Zaprasza uczniów do obejrzenia krótkiej animacji, która wytłumaczy im dlaczego mamy dzień i noc. **Animacja komputerowa nr 48:** czarne tło, na nim okrąg ziemski (obracający się wokół własnej osi) i Słońce, w tle słyszeć muzykę. Tam gdzie świeci Słońce jest dzień, tam gdzie Słońce nie świeci jest noc. Po animacji Pan Zegarek pojawia się jeszcze raz, pyta uczniów czy wszystko zrozumieli. Animacja jest powtarzana, nieco wolniej. Pan Zegarek tłumaczy, że dzień i noc razem to doba, która trwa 24 godziny – dzień i noc po 12 godzin. Następnie żegna się i zaprasza na dalszy ciąg zajęć.
- **Przerwa śródlekcyjna 3-7 minut:** Nauczyciel ogłasza przerwę, zaprasza uczniów na Mini Festiwal Zagadek. Włącza płytę z odgłosami natury. Puszczając pojedynczo dźwięki i zadaje pytanie

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

‘co/ kto wydaje taki dźwięk?’. Odpowiada uczeń, który zgłosi się jako pierwszy.

- Nauczyciel wyłącza rzutnik. Na wszelki wypadek tłumaczy jeszcze raz omawiane zagadnienie, wykorzystując do tego globus i latarkę. Pyta uczniów co można robić w dzień, a co w nocy? Kiedy jest się najmniej i najbardziej zmęczonym i dlaczego?
- Rozdaje uczniom karty pracy. Czyta, tłumaczy polecenie, upewnia się czy wszyscy zrozumieli. Uczniowie pracują samodzielnie. Jeżeli jakiś uczeń skoczył wcześniej pracę nauczyciel wręcza mu dodatkowe zadanie.

7.3 Część końcowa – 10 min./ część sali z ławkami

- Nauczyciel sprawdza karty pracy, dziękuje uczniom za uwagę. Rozdaje naklejki za dobrą pracę najbardziej aktywnym uczniom. Czeka aż wszyscy uczniowie się spakują i zaprasza ich do zabawy w pociąg do szatni/ innej sali/ etc.