



Scenariusz nr 15 zajęć edukacji wczesnoszkolnej

Metryczka zajęć edukacyjnych

Miejsce realizacji zajęć: sala lekcyjna

Ośrodek tematyczny realizowanych zajęć: Jesień w lesie.

Temat zajęć: Zwierzęta leśne.

Grupa dydaktyczna: uczniowie klasy III SP

Czas przewidziany na realizację zajęć: 80 min.

Cele operacyjne

Uczeń:

- Wymienia zwierzęta żyjące w lesie,
- Rozróżnia ssaki, ptaki, owady,
- Wymienia cechy charakterystyczne ssaków, ptaków, owadów,
- Dzieli zwierzęta na: roślinożerne, mięsożerne i wszystkożerne,
- Wyjaśnia pojęcie „łańcuch pokarmowy”,
- Wypowiada nazwy niektórych zwierząt w języku angielskim: *fox / squirrel / owl / cuckoo / woodpecker*.

Środki dydaktyczne

- Karta pracy (Karta pracy nr 15),
- Nagranie dźwiękowe (Nagranie nr 11),
- Komputer,
- Animacje komputerowe nr 6 - 9,
- Karteczki z nazwami zwierząt,
- Zagadki,
- 3 kartony papieru szarego,
- Sylwety zwierząt leśnych,
- Odznaki „Odkrywcy lasu”.

Metody (według Okonia)

- Klasyczna metoda problemowa



- Metoda sytuacyjna
- Giełda pomysłów (burza mózgów)
- Metoda ekspresyjna
- Ćwiczebna
- Metody realizacji zadań wytwórczych

Formy pracy

- Praca jednolita zbiorowa
- Praca w mini grupach
- Praca w grupie

Przewidywane efekty

Uczeń po zakończeniu zajęć:

- Wymienia zwierzęta żyjące w lesie,
- Rozróżnia ssaki, ptaki, owady,
- Wymienia cechy charakterystyczne ssaków, ptaków, owadów,
- Dzieli zwierzęta na: roślinożerne, mięsożerne i wszystkożerne,
- Wyjaśnia pojęcie „łańcuch pokarmowy”,
- Wypowiada nazwy niektórych zwierząt w języku angielskim: *fox / squirrel / owl / cuckoo / woodpecker*.

Przebieg i podsumowanie zajęć

Część wstępna - część rekreacyjna sali / 10 min.

Nauczyciel zaprasza uczniów na dywan i wita się z nimi w języku angielskim. Uczniowie powtarzają powitanie, podając uścisk dłoni każdemu w kręgu. Nauczyciel zaprasza ich do zabawy w „Węża”. Uczniowie ustawiają się jeden za drugim. Pierwszy uczeń wykonuje jakiś ruch, pozostali, ustawieni za nim, naśladują ten ruch. „Wąż” porusza się w spowolnionym tempie. W momencie, kiedy ruch zostanie odtworzony przez ostatniego ucznia - pierwszy przechodzi na koniec, a „głową węża” zostają kolejny uczeń.



Etap realizacji

Zadanie 1 - część rekreacyjna sali / 30 min.

Nauczyciel wprowadza uczniów w temat zajęć, podając kolejno zagadki. Uczniowie odgadują je i odszukują ilustrację przedstawiającą podane zwierzę. Nauczyciel podaje nazwy zwierząt w języku angielskim, uczniowie powtarzają i utrwalają wyrazy.
Mieszka w ciemnym lesie, gąskę z chatki niesie,
Rudy ogon ma, zawsze radę da. (lis / fox).

Ten ptak niebywały,
Lekarzem drzew jest nazwany. (dzięcioł / woodpecker)

W wielkim lesie kuka, gniazdka sobie szuka,
Ma dziwne zwyczaje, jajka swe rozdaje. (kukułka / cuckoo)

W nocy pohukuje, a w dzień leniuchuje,
Z wielką ochotą na myszy poluje. (sowa / owl)

W leśnej dziupli mieszka,
Chętnie schrupie żołądzia i orzeszka. (wiewiórka / squirrel)

Następnie uczniowie wymieniają inne zwierzęta, żyjące w lesie i przypinają ich sylwety do tablicy. Nauczyciel włącza nagranie nr 11 i wskazuje na poszczególne zwierzęta. Uczniowie powtarzają zdania.

What is the animal that lives in the forest? / pauza 5 sekund

This is a fox. / pauza 5 sekund

This is a squirrel. / pauza 5 sekund

This is an owl. / pauza 5 sekund

This is a cuckoo. / pauza 5 sekund

This is a woodpecker. / pauza 5 sekund

Chętni uczniowie zadają pytania i wyznaczają do odpowiedzi innych.

Nauczyciel rozkłada na dywanie mazaki i 3 kartony szarego papieru z napisami: ssaki, ptaki, owady. Wręcza uczniom kartoniki z zapisaną nazwą leśnego zwierzęcia.



Zadaniem uczniów jest usiąść przy właściwym kartonie. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania, np.: ssaki - borsuk, sarna, dzik, lis, jeleń, zając, wiewiórka, ryjówka, jeż, wilk; ptaki - sowa, jastrząb, kukułka, dzięcioł, sikorka, rudzik; owady- mrówka, kornik, pszczoła, osa, motyl, żuk, biedronka. Uczniowie wklejają na karton nazwy zwierząt, należących do podanych gromad, następnie wykonują mapę myśli dotyczącą charakterystycznych cech danej grupy zwierząt, np.: ptaki: wykluwają się z jaja, mają dziób, 2 skrzydła, 2 nogi zakończone pazurami lub błonami pławnymi, ciało pokryte piórami, potrafią fruwać, itp. Grupy prezentują zapisane informacje.

Zadanie 2 – przerwa śródlekcyjna / część rekreacyjna sali / 10 min.

Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy „Wiewiórki do dziupli”. Uczniowie dobierają się trójkami. Dwoje – tworzy dziuplę, jeden uczeń jest wiewiórką. Pozostają dwie wiewiórki, które nie mają dziupli. Na hasło: „Wiewiórki zbierają orzeszki”, uczniowie wychodzą z dziupli i naśladują wiewiórki. Na hasło: „Wiewiórki do dziupli”, wszystkie wiewiórki szukają dziupli. Uczniowie, którzy nie znaleźli dziupli, czekają na następny raz. Zabawa powtarza się kilkakrotnie.

Zadanie 3 - część rekreacyjna sali / 10 min.

Nauczyciel pyta uczniów o sposoby odżywiania się zwierząt. Uczniowie wymieniają zwierzęta roślinożerne, mięsożerne i wszystkożerne. Nauczyciel zawiesza na tablicy 3 kartony z takimi samymi tytułami. Uczniowie zastanawiają się i zapisują w odpowiednim miejscu nazwę zwierzęcia (w razie wątpliwości sprawdzają wiadomości w encyklopedii), np. zwierzęta roślinożerne: zając, sarna, jeleń, ślimak, kornik; zwierzęta mięsożerne: sowa, wilk, lis, żaba; zwierzęta wszystkożerne: dzik, jeż wiewiórka, borsuk, dzięcioł itp. Uczniowie wyciągają wniosek, że zwierzęta odżywiają się różnie i przez to występują między nimi zależności pokarmowe.

Nauczyciel prosi chętnego ucznia o włączenie komputera i odszukanie na pulpicie animacji zatytułowanej „Łańcuch pokarmowy”. Po każdej animacji uczniowie omawiają zaistniałe sytuacje, wyciągają odpowiednie wnioski.

Animacja nr 1



Na ekranie przedstawiony jest las, na pierwszym planie ukazują się orzech, obok niego wiewiórka, następnie jastrząb. Pomiędzy nimi pojawiają się czerwone pulsujące strzałki.

Animacja nr 2

Na ekranie przedstawiony jest las, na pierwszym planie ukazują się poziomka, obok niej mrówka, następnie jeź, Pomiędzy nimi pojawiają się czerwone pulsujące strzałki.

Animacja nr 3

Na ekranie ukazany jest las, na pierwszym planie jest polana porośnięta trawą, na trawie pojawia się sarna, a za nią wylania się z lasu wilk. Pomiędzy nimi pojawiają się czerwone pulsujące strzałki.

Animacja nr 4

Na ekranie ukazany jest las, na pierwszym planie jest polana porośnięta trawą, na trawie pojawia się zając, a za nim wylania się z lasu lis. Pomiędzy nimi pojawiają się czerwone pulsujące strzałki.

Uczniowie podsumowują zaobserwowane zależności pokarmowe.

Zadanie 4 – część przy stolikach / 15 min

Nauczyciel prosi uczniów o wykonanie karty pracy nr 15. Sprawdza poprawność wykonanych zadań.

Etap końcowy - część rekreacyjna sali / 5 min.

Nauczyciel dziękuje uczniom za zaangażowanie, z jakim pracowali przez cały tydzień. Wręcza odznaki „Odkrywcy lasu”. Żegna się z uczniami w języku angielskim.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 1 wpisuje samodzielnie do tabelki odpowiednie nazwy zwierząt leśnych.

Uczeń zdolny: w zadaniu 1 dopisuje samodzielnie dodatkowe informacje o ssakach, ptakach i owadach.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w zadaniu 1 wybiera z tabelki po 3 nazwy zwierząt i wpisuje je w odpowiednie rubryki.