

Scenariusz nr 55 zajęć edukacji wczesnoszkolnej

Metryczka zajęć edukacyjnych

Miejsce realizacji zajęć: sala szkolna

Ośrodek tematyczny realizowanych zajęć: W świecie wynalazków i doświadczeń.

Temat zajęć: Jak rozdzielić pomieszaną sól i pieprz? – doświadczenie.

Grupa dydaktyczna: uczniowie klasy III SP

Czas przewidziany na realizację zajęć: 75 minut

Cele operacyjne

Uczeń:

- Poznaje zjawisko elektryzowania poprzez doświadczenia,
- Wykonuje doświadczenia w grupie,
- Poznaje podstawowe przyprawy,
- Bierze udział w wyścigu rzędów z balonami,
- Powtarza słownictwo w j. angielskim z zajęć z ostatnich dwóch tygodni,
- Utrwala słownictwo w j. angielskim przy pomocy gry edukacyjnej.

Środki dydaktyczne

- Karta pracy (Karta pracy nr 55)
- Gra edukacyjna nr 8
- Balony (jeden na grupę)
- Karteczki z nazwami przypraw dla każdej grupy

Pieprz czarny	Pieprz biały	Sól
Przyprawa do ryby	Majeranek	

- 5 pachołków
- 5 zestawów: po 50 g soli, pieprzu czarnego, pieprzu białego, majeranku, przyprawy do ryb, plastikowa słomka, kawałek swetra, kartka papieru A3 i zestaw karteczek z nazwami przypraw

Metody (według Okonia)

- Klasyczna metoda problemowa



- Giełda pomysłów (burza mózgów)
- Mikronauczanie
- Ćwiczebna

Formy pracy

- Praca jednolita zbiorowa
- Praca w mini grupach

Przewidywane efekty

Uczeń po zakończeniu zajęć:

- Zna przykłady naelektryzowania rzeczy,
- Potrafi oddzielić sól od pieprzu za pomocą doświadczenia,
- Zna słownictwo w j. angielskim związane z Wielkanocą, wiosną, sprzętami domowymi i transportem wodnym,
- Zgodnie pracuje w grupie.

Przebieg i podsumowanie zajęć

Część wstępna - część rekreacyjna sali / 10 min.

Nauczyciel wita się z uczniami przy pomocy rymowanki:

Hi, hi, hello!

How are you?

Are you well?

Me too!

Następnie uczniowie powtarzają rymowankę witając się z nauczycielem oraz ze sobą nawzajem.

Nauczyciel: *Na dzisiejszych zajęciach dowiedcie się jak można oddzielić pomieszana sól i pieprz. Będę zwracał uwagę na to, czy potraficie rozwiązywać zadania matematyczne z treścią w j. angielskim.*



Na dzisiejszych zajęciach będziemy kontynuować przygodę w świecie doświadczeń. Będziecie pracować w tych samych grupach co w czasie dwóch ostatnich zajęć, lecz wybierzeć innego lidera. Czy chcecie dodać coś do naszego kontraktu?

Tym razem naszym tematem będzie zjawisko elektryzowania się rzeczy. Czy wiecie jak wygląda takie zjawisko? Czy możecie podać jakiś przykład? Dziewczynki na pewno zauważyły, że gdy uczeszą włosy, czasami unoszą się one do góry w kierunku ręki lub szczotki. To jest właśnie zjawisko elektryzowania.

Etap realizacji

Zadanie 1 - część rekreacyjna sali / 10 min.

Uczniowie siadają w grupach i wybierają lidera. Nauczyciel rozdaje każdej grupie balon. Informuje, że najprostszym sposobem na sprawdzenie teorii, o której wspomniał w części wstępnej lekcji jest następujące doświadczenie.

Liderzy grup biorą balony i pocierają nimi o swoje ubranie – bluzkę, a najlepiej sweter. Następnie zbliżają balony do swoich włosów. Jeśli lider grupy jest chłopcem, może sprawdzić teorię przy pomocy koleżanki. Uczniowie obserwują doświadczenie i wyciągają wnioski – włosy łatwo się elektryzują. Balon można naelektryzować wskutek pocierania o ubranie.

Zadanie 2 - część rekreacyjna sali / 10 min.

Nauczyciel organizuje wyścig rzędów z użyciem balonów. Grupy ustawiają się w rzędach. Nauczyciel w odległości ok. 3 m od każdego rzędu stawia pachołek. Uczniowie mają za zadanie biec z balonem między kolanami do pachołka, wokół niego i na koniec rzędu, oddając balon kolejnej osobie stojącej w rzędzie. Następnie nauczyciel ogłasza kolejne konkurencje: ten sam bieg nieustannie odbijając balon i bieg par – pary trzymają balon między brzuchami, biegną bokiem.

Zadanie 3 - przy stolikach / 20 min.

Nauczyciel pokazuje uczniom kartkę, na której jest rozsypana i zmieszana sól i pieprz. Pyta uczniów, jak można je rozdzielić. Uczniowie podają swoje pomysły i próbują je wykonać.



Nauczyciel prosi grupy o podejście do swoich stanowisk. Każda grupa dostaje zestaw: po 50 g soli, pieprzu czarnego, pieprzu białego, majeranku, przyprawy do ryb, plastikowa słomka, kawałek swetra, kartka papieru A3 i zestaw karteczek.

Uczniowie próbują przyporządkować karteczki z nazwami do przypraw, które stoją na stoliku. Nauczyciel sprawdza poprawność przyporządkowania.

Następnie nauczyciel wydaje polecenia:

Wsypcie wszystkie przyprawy na kartkę w osobnych miejscach. Następnie potrzyjcie plastikową słomką o sweter. Przesuńcie słomkę nad pieprzem czarnym. Co się dzieje? Jak myślicie, dlaczego? Przesuńcie słomkę nad pozostałymi przyprawami, za każdym razem pocierając nią o sweter. Zapiszcie swoje wnioski, którymi podzielicie się po zakończeniu tego zadania.

Uczniowie dzielą się zadaniami i wykonują doświadczenie. Na koniec mówią, które z przypraw przyciągnęła naelektryzowana słomka. Sól i przyprawa do ryb są obojętne, reszta zostaje przyciągnięta przez słomkę.

Uczniowie zsypują przyprawy do wskazanego przez nauczyciela miejsca, pozostawiają tylko sól i pieprz czarny. Mieszają te przyprawy i wykonują doświadczenie ze swetrem i słomką. Pieprz zostanie przyciągnięty – uczniowie zsypują go obok, a sól zostanie.

Uczniowie zapisują swoje wnioski.

Zadanie 4 – przy stolikach / 10 min.

Nauczyciel rozdaje uczniom karty pracy. Uczniowie rozwiązują je indywidualnie, ale mogą prosić o pomoc koleżanki i kolegów z grupy. Nauczyciel monitoruje pracę uczniów.

Zadanie 5 – przy stolikach / 10 min.

Uczniowie włączają grę edukacyjną nr 8. Gra edukacyjna nr 8:

Poziom pierwszy:

Polecenie: Podpisz sprzęty.

Opis: grafiki (żelazko, lodówka, zmywarka, pralka, kuchenka), pod nimi miejsce na podpis. Uczniowie mają podpisać sprzęty.



Klucz: Grafika nr 1: washing machine, Grafika nr 2: dishwasher, Grafika nr 3: cooker, Grafika nr 4: fridge, Grafika nr 5: iron

Poziom drugi:

Polecenie: Kliknij na wyraz odpowiadający obrazkowi na dole.

Opis: na dole ekranu wyświetla się statek. Z góry ekranu spływają rybki z wyrazami: boat, ferry, sail, sailor, ship, compass, North, South. Uczeń ma kliknąć na wyraz odpowiadający obrazkowi na dole. W tym przypadku będzie to ship.

Ćwiczenie powtarza się dla żeglarza – sailor, łódki – boat, kompasu – compass, żeglarza płynącego łodzią – sail.

Gdy uczeń poprawnie rozwiąże wszystkie zadania, pojawiają się gratulacje.

Etap końcowy - część rekreacyjna sali / 5 min.

Nauczyciel zadaje pytania:

Co wam się podobało na dzisiejszych zajęciach?

Co sprawiło wam trudność?

Jak oddzielić sól od pieprzu?

Jakie znacie przykłady naelektryzowania przedmiotów?

Nauczyciel wraz z uczniami podsumowuje ostatnie trzy dni projektów.

Nauczyciel żegna się z uczniami przy pomocy rymowanki:

Goodbye everyone,

It was a real fun today!

Goodbye, goodbye,

Have a nice day!

Dodatkowo

Uczeń zdolny: wykonuje zadania dla ucznia zdolnego w karcie pracy.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w zadaniu wykonuje zadania dla ucznia z SPE w karcie pracy.