

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Scenariusz nr 23 zajęć edukacji wczesnoszkolnej

Metryczka zajęć edukacyjnych

Miejsce realizacji zajęć: klasa szkolna

Ośrodek tematyczny realizowanych zajęć: Ludzie wokół nas.

Temat zajęć: Rozumiemy się bez słów.

Grupa dydaktyczna: uczniowie klasy II SP

Czas przewidziany na realizację zajęć: 70 minut.

Cele operacyjne

Uczeń:

- Przypomina sobie, czym jest język migowy (wiadomości z klasy 1)
- Próbuje porozumiewać się w sposób niewerbalny.
- Rozumie, jakie trudności sprawia komunikacja niewerbalna.
- Śpiewa piosenkę w języku angielskim Hokey pokey song.
- Utrwala nazwy następujących części ciała języku angielskim: *a hand, a foot, a head, a backside* oraz kierunki *left, right*.

Środki dydaktyczne

- Karta pracy (Karta pracy nr 23)
- Nagranie dźwiękowe (Nagranie dźwiękowe nr 19)
- Gra edukacyjna nr 2
- Komputery lub tablety
- Tablice z alfabetem migowym (jedną na dwóch uczniów).
- Woreczek
- Hasła do kalamburów zapisane na małych kartkach

Metody (według Okonia)

- mikronauczanie

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- giełda pomysłów (burza mózgów)
- gry dydaktyczne

Formy pracy

- Praca jednolita zbiorowa
- Praca w grupie

Przewidywane efekty

Uczeń po zakończeniu zajęć:

- Wie czym jest język migowy. Rozumie, że można porozumiewać się za pomocą gestów. Widzi trudności w porozumiewaniu się niewerbalnym.
- Zna i śpiewa piosenkę w języku angielskim Hokey pokey song. Zna nazwy kierunków w języku angielskim oraz nazwy następujących części ciała: *a hand, a left, a head, a backside*.

Przebieg i podsumowanie zajęć

Część wstępna - część rekreacyjna sali / 10 min.

Nauczyciel staje z uczniami w kręgu. Ucisza ich kładąc palec na ustach. Następnie macha ręką na powitanie. Uczniowie odmachują nauczycielowi. Następnie nauczyciel wita się z uczniami tak jak zwykle w języku polskim i angielskim.

Uczniowie siadają na dywanie. Nauczyciel pyta uczniów, czym różniło się jego dzisiejsze powitanie, czy było trudne do zrozumienia, skąd uczniowie wiedzieli, co mają robić.

Nauczyciel przedstawia uczniom temat dzisiejszych zajęć, ustala z uczniami nacobezu: Na dzisiejszych zajęciach będę zwracała uwagę na to, czy potraficie porozumiewać się bez słów. Zwróćcie uwagę podczas zajęć, czego nie da się pokazać, do czego słowa są potrzebne.

Etap realizacji

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie 1 – rekreacyjna część sali / 15 min.

Nauczyciel pyta uczniów, czy pamiętają z klasy pierwszej, czym jest miganie i kto się posługuje językiem migowym. Przypomina uczniom, jak wygląda alfabet migowy. Rozdaje uczniom tablice i prosi o odnalezienie pierwszej litery swojego imienia. Następnie prosi kolejno uczniów o zamiganie jej.

Zadanie 2 - rekreacyjna część sali / 15 minut.

Nauczyciel proponuje uczniom zabawę w kalambury. Uczniowie mają za zadanie podzielić się na dwie grupy, które będą ze sobą rywalizować. Nauczyciel rysuje na tablicy tabelę, w której będzie zapisywał punktację. Zadaniem kolejnych uczniów jest wylosowanie hasła z woreczka następnie pokazanie go grupie za pomocą gestów i min. Jeżeli grupa odgadnie, otrzymuje punkt. Grupy losują hasła naprzemiennie. Przykładowe hasła: śpi, idzie, je, modli się, bawi się, podskakuje, tańczy, śpiewa, krzyczy, bije, pije, wiąże sznurowadła, zakłada buty, myje się, czesze.

Po zakończeniu zabawy nauczyciel podlicza punkty uczniów i podaje wyniki. Gratuluje zwycięstwa jednej z grup.

Następnie prosi chętnych uczniów o pokazanie kilku dodatkowych haseł. Przykładowe hasła: poduszka, cyfra, sylaba, nóż, pielęgniarka, krowa. Uczniowie z pewnością będą mieli kłopoty z pokazaniem podobnych haseł lub z niejednoznacznością rozumienia pokazywanych haseł, np.: pokazywanie hasła *nóż* może oznaczać również czynność krojenia. Nauczyciel pyta uczniów, czy hasła w drugim zadaniu były trudne do pokazania, czy wszystko da się pokazać za pomocą gestów.

Zadanie 3 - część rekreacyjna sali /przerwa śródlekcyjna/ 20 min.

Nauczyciel ogłasza przerwę śródlekcyjną. Uczniowie mogą w tym czasie skorzystać z toalety. Następnie zbierają się na dywanie i stają w kole. Nauczyciel włącza uczniom nagranie dźwiękowe nr 19. Podczas wykonywania piosenki wykonuje odpowiednie ruchy, uczniowie próbują go naśladować. Podczas kolejnego odtwarzania nagrania, uczniowie sami wykonują odpowiednie ruchy. Treść nagrania:



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

You put your right hand in, (Uczniowie wkładają prawą rękę do koła)

You put your right hand out, (Uczniowie wyjmują rękę z koła)

You put your right hand in, (Uczniowie wkładają prawą rękę do koła)

And you shake it all about (Uczniowie potrząsają ręką)

You do the hokey pokey

and you turn yourself around (Uczniowie przekręcają się wokół własnej osi)

That what it's all about.

Nauczyciel pyta uczniów, czy piosenka, którą przed chwilą zaśpiewali wydaje im się łatwa. Pyta się, skąd wiedzieli, co oznacza słowo *hand, foot, backside*. Prosi ich o wytłumaczenie, w czym pomaga im poruszanie daną częścią ciała podczas śpiewania piosenki.

Słówka z piosenki:

- 1) right hand
- 2) left hand
- 3) right foot
- 4) left foot
- 5) head
- 6) backside
- 7) whole self

Zadanie 4 – część sali z ławkami/ 15 minut.

Nauczyciel prosi uczniów o włączenie komputerów. Prosi jednego z uczniów o przypomnienie zasad bezpiecznego korzystania ze sprzętu komputerowego. Nauczyciel prosi uczniów o włączenie gry edukacyjnej nr 2. Na górze ekranu pojawiają się kolejno wyrazy z piosenki Hokey Pokey. Po chwili z góry ekranu zaczynają spadać literki (głównie te, które wchodzi w skład wyrazu). Zadanie ucznia jest wyszukiwanie za pomocą myszki lub panelu dotykowego kolejnych liter wyrazu w jak najkrótszym czasie i w prawidłowej kolejności. Jeżeli uczniowi uda się utworzyć wyraz z liter na ekranie otrzymuje 10 punktów. Po ułożeniu wszystkich wyrazów: *hand, left, right, foot, head, backside* rozpoczyna się



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

runda druga, w której punktacja wzrasta, wzrasta również szybkość „spadania” liter. Nauczyciel sprawdza postępy uczniów. Gratuluje uczniom, którzy dostali najwięcej punktów.

Zadanie 5 – część sali z ławkami / 10 minut.

Uczniowie wykonują zadania na karcie pracy nr 23.

Etap końcowy - część sali przy stolikach / 5 min.

Nauczyciel dziękuje uczniom za pracę na dzisiejszych zajęciach. Prosi uczniów o przypomnienie, czego się dzisiaj nauczyli. Jeszcze raz gratuluje zwycięskiej drużynie w kalamburach. Nagradza uczniów, którzy otrzymali najwięcej punktów podczas gry dydaktycznej. Żegna się z uczniami w języku polskim i angielskim.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 4 szybko przyswaja pisownię słówek w języku angielskim.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w zadaniu na karcie pracy 23 wykonuje zadanie dostosowane do swoich potrzeb. Może również przypomnieć poznane wcześniej zasady pracy przy komputerze (zadanie 4).