

UCZEŃ PRZERÓŚŁ MISTRZA

metoda projektu w edukacji wczesnoszkolnej

KOMUNIKACJA

scenariusz dla klasy I
szkoły podstawowej



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UCZEŃ
PRZERÓŚŁ
MISTRZA**

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



UZASADNIENIE REALIZACJI PROJEKTU

Porozumiewanie się z innymi to czynność, którą wykonujemy każdego dnia. Od początku swojego istnienia człowiek, próbował porozumieć się z innymi. Zanim zaczął mówić porozumiewał się przy pomocy gestów i dźwięków. W miarę upływu lat metody komunikacji stawały się coraz bardziej precyzyjne.

Obecnie mamy wiele sposobów przekazywania sobie informacji. Prawie każdy ma telefon i dostęp do Internetu. Dzięki nim komunikacja nie ma już bariery odległości. Czas, w którym przekazujemy informację skrócił się do minimum. Jednak czy potrafilibyśmy porozumiewać się z innymi bez udziału prądu? W tym projekcie postaramy się przybliżyć dzieciom dawne sposoby komunikacji, by odkryć jaką prawdziwą wartość ma w sobie możliwość porozumiewania się.

CELE PROJEKTU:

- Poznamy znaczenie komunikowania się w życiu człowieka.
- Poznamy sposoby komunikowania się dawniej i dziś.
- Potrafimy wymienić różne metody komunikacji.
- Potrafimy wezwać pomoc sygnałem SOS.
- Tworzymy albumy o komunikacji.
- Wykonujemy prace plastyczne na wskazany temat.
- Wiemy jak komunikować się przy pomocy muzyki.

GŁÓWNE KOMPETENCJE KLUCZOWE UNII EUROPEJSKIEJ ROZWIJANE PODCZAS REALIZACJI PROJEKTU

- umiejętność zdobywania informacji
- umiejętność uczenia się: współpraca w grupie, umiejętność planowania; umiejętność dokonywania adekwatnej samooceny
- umiejętność przekazywania informacji w sposób werbalny i niewerbalny
- umiejętność kodowania i dekodowania informacji
- umiejętność promowania własnej działalności

REALIZOWANE TREŚCI KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO PODSTAWY PROGRAMOWEJ DLA I ETAPU EDUKACYJNEGO

Edukacja polonistyczna. Uczeń:

- korzysta z informacji: uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji;
- rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji; odczytuje uproszczone

rysunki, piktogramy, znaki informacyjne;

- wyszukuje w tekście potrzebne informacje i w miarę możliwości korzysta ze słowników i encyklopedii przeznaczonych dla dzieci;
- dobiera właściwe formy komunikowania się w różnych sytuacjach społecznych;
- rozumie pojęcia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie; dostrzega różnicę między literą i głoską; dzieli wyrazy na sylaby.

Edukacja muzyczna. Uczeń:

- świadomie i aktywnie słucha muzyki (wyraża swe doznania werbalnie i niewerbalnie) oraz określa jej cechy: rozróżnia i wyraża środkami pozamuzycznymi charakter emocjonalny muzyki.

Edukacja społeczna. Uczeń:

- odróżnia, co jest dobre, a co złe w kontaktach z rówieśnikami i dorosłymi;
- współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych.

Edukacja matematyczna. Uczeń:

- klasyfikuje obiekty i tworzy proste serie;
- dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100;
- rozwiązuje proste zadania tekstowe;
- wykonuje łatwe obliczenia pieniężne.

Zajęcia komputerowe. Uczeń:

- posługuje się komputerem w podstawowym zakresie;
- posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;
- wyszukuje informacje i korzysta z nich: wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania, wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur.

Zajęcia techniczne. Uczeń:

- realizuje „drogę” powstawania przedmiotów od pomysłu do wytworu;
- przedstawia pomysły rozwiązań technicznych: planuje kolejne czynności, dobiera odpowiednie materiały oraz narzędzia;
- rozumie potrzebę organizowania działania technicznego: pracy indywidualnej i zespołowej;
- dba o bezpieczeństwo własne i innych;
- utrzymuje ład i porządek wokół siebie, w miejscu pracy; sprząta po sobie i pomaga innym w utrzymaniu porządku;
- właściwie używa narzędzi i urządzeń technicznych.

Etyka. Uczeń:

- przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej (grzecznie zwraca się do

innych, współpracuje w zabawach i w sytuacjach zadaniowych) oraz w świecie dorosłych

PRODUKTY KOŃCOWE PROJEKTU

- wykonanie albumu przedstawiającego rodzaje komunikacji;
- umiejętność wezwania pomocy sygnałem s.o.s.

MATERIAŁY WSPOMAGAJĄCE

- Zestaw zasobów nr 8 (Sposoby komunikowania się) na tablicę multimedialną, do wykorzystania w czasie wybranym przez nauczyciela.
- Karty pracy nr 1 - 8.

TABLICA MULTIMEDIALNA

FILM 1: Język migowy.

FILM 2: Alfabet Braille'a.

KRZYŻÓWKA: utrwalamy zdobyte wiadomości.

QUIZ: sprawdzamy zdobyte wiadomości.

GRA: poznajemy sposoby komunikowania się.

PAMIĘĆ: ćwiczymy kodowanie liczb.

POLICZ: rozwiązujemy diagramy i zagadki logiczne.

ANGIELSKI: ćwiczymy prowadzenie dialogu.

KARAOKE: rozpoznajemy emocje ukryte w muzyce.

PROPONOWANY PRZEBIEG DZIAŁAŃ

ETAP PROJEKTU	SUGEROWANE DZIAŁANIA	CZAS
I Wybór zagadnienia i określenie celów projektu	<ul style="list-style-type: none"> rozpoczęcie i mapa skojarzeń pytanie kluczowe: Dlaczego ludzie porozumiewają się między sobą? 	1 godz.
	harmonogram prac	1 godz.
	prezentacja zdobytych wiadomości	1 godz.
II Realizacja projektu	praca w grupach	1 godz.
	spotkanie z ekspertem	2 godz.
	kodowanie informacji głosem	1 godz.
	praca w grupach – wykonanie albumu	2 godz.
	praca w grupach – wykonanie plakatu	2 godz.
	zabawy dramowe	1 godz.
III Prezentacja projektu	Alfabet Mors'a	2 godz.
	wystawa wykonanych albumów	2 godz.
IV Ocena projektu i ewaluacja	podsumowanie i ocena działań	1 godz.
RAZEM		17 godzin
UWAGI	<p style="text-align: center;">***</p> <p style="text-align: center;">gwiazdki sugerują podział na dni</p>	

SCENARIUSZ 1.

WYBÓR ZAGADNIENIA I OKREŚLENIE CELÓW PROJEKTU

- Zainteresowanie dzieci tematem, rozbudzenie ich ciekawości.
- Ustalenie warunków pracy metodą projektu.

PRZEBIEG DZIAŁAŃ:

- 1. Rozpoczęcie zajęć w ciszy.** Początek lekcji inny niż zazwyczaj, nauczyciel zaczyna lekcję niewerbalnie przez około 10 minut nie mówi ani słowa. Porozumiewa się z dziećmi za pomocą gestów mimiki (ewentualnie może coś napisać na tablicy). Następnie pyta dzieci, czy go zrozumiwały. Ustala, o co prosił i co zostało zrozumiane. Uświadamia dzieciom, że to jeden ze sposobów na porozumiewanie się i komunikowania.
- 2. Sprawdzenie wiedzy.** Nauczyciel zadaje dzieciom pytania, w celu określenia poziomu wiedzy na temat komunikacji:
 - *Jakie znacie sposoby komunikacji?*
 - *Jak komunikowano się kiedyś?*
 - *Jak komunikujemy się dzisiaj?*
 - *Po co ludzie się komunikują?*
 - *Dlaczego komunikacja jest ważna?*
 - *Czego jeszcze możemy się dowiedzieć na ten temat?*

Przepustka – zadanie domowe: Jak ludzi komunikowali się dawno temu? Każdy uczeń szuka trzech przykładów pierwszych sposobów komunikowania się ludzi.

- 3. Ustalenie tematu projektu.** Dzieci podają propozycje tematów. Wybieramy jeden i zapisujemy go na arkuszu, na którym tworzymy mapę skojarzeń. Na środku zapisujemy temat projektu (wybrany przez dzieci, np.: porozumiewanie, komunikowanie). Nauczyciel prosi dzieci o podawanie skojarzeń dotyczących tematu. Dzieci rysują lub zapisują je na arkuszu. Mapę należy zachować, wrócimy do niej w końcowym etapie projektu.
 - KARTA PRACY NR 1 – Kod matematyczny.

- 4. Prezentacja zdobytych wiadomości.** Dzieci przedstawiają wybrane informacje. Każde dziecko może omówić sposoby, które udało mu się odnaleźć. Każdy sposób omawiamy tylko jeden raz. Nauczyciel zapisuje na kartkach omówione sposoby i przypina do tablicy. Wspólnie zastanawiamy się jak pogrupować sposoby komunikowania się (np.: chronologicznie, ze względu na wykorzystanie instrumentów, obrazu, dymu, ze względu na odległość między komunikującymi się osobami).
- 5. Harmonogram.** Nauczyciel wraz z dziećmi ustala, jakie działania zostaną podjęte w czasie pracy

nad projektem: Poznamy różne metody komunikacji, nauczymy się kodować i dekodować wiadomość, nauczymy się nadawać międzynarodowy sygnał sos, wybierzemy się na pocztę, stworzymy albumy o komunikacji i wykonamy plakaty.

- 6. Podział na grupy.** Dzielimy dzieci na grupy (5 - 6 osób w jednej grupie). Zadaniem grupy będzie samodzielne przygotowanie albumu o dawnych sposobach komunikowania się. Dzieci ustalają, które sposoby komunikowania będą w ich albumie – zapisują je w tabeli –. KARTA PRACY NR 2 tabela z podziałem obowiązków.
- Ustalają kto opracuje, który sposób. Zapisują imiona w tabeli. Nauczyciel daje czas na przygotowanie karty do albumu (około 3-4 dni) Dzieci wykonują kartę w domu – mogą korzystać z pomocy rodziców.

REFLEKSJA NAUCZYCIELA:

- Po co się komunikujemy?
- Co to znaczy komunikacja?
- Który ze sposobów komunikacji wydaje się wam najciekawszy? Który najzabawniejszy?
- Od czego rozpoczniesz swoją pracę w domu? Co będzie Ci potrzebne?

SCENARIUSZ 2

REALIZACJA PROJEKTU

- Przeprowadzenie działań zgodnie ze wspólnymi ustaleniami dzieci i nauczyciela.

PRZEBIEG DZIAŁAŃ:

1. Spotkanie z ekspertem – wycieczka na pocztę.

- Przed wizytą na pocście dzieci ustalają, czego chciałyby się dowiedzieć.
- Należy omówić z ekspertem jakie tematy nas interesują, np.: *skąd się wzięło słowo poczta? kto wymyślił znaczek pocztowy? Jak prawidłowo zaadresować list, przesyłkę? Co to jest telegram? poszanowanie korespondencji.*
- Wycieczka na pocztę. W czasie wizyty ekspert opowiada o interesujących nas dziedzinach. Daje czas dzieciom na zadawanie pytań. Dzieci zwiedzają budynek poczty. Oglądają charakterystyczne miejsca.

2. Po powrocie z poczty dzielą się wrażeniami.

Następnie nauczyciel czyta wiersz O Grzesiu Kłamczuchu i jego cioci. KARTA PRACY NR 3 opowiedz, znajdź i podkreśl.

- Po wykonaniu zadania w karcie, dzieci rysują na odwrocie kartki ilustrację do wiersza.

3. Nauczyciel prosi dzieci, aby pomogły Marcinowi i Kasi w rozwiązaniu ich problemu.

- KARTA PRACY NR 4 rozwiąż zadania.

4. Klasowa poczta.

Organizujemy klasową pocztę. Dzieci losują imiona kolegów z klasy. W czasie najbliższych dni w klasie będzie działała klasowa poczta – dzieci będą pisać do siebie liściki i wrzucać je do przygotowanej skrzynki. Należy zwrócić uwagę, by wiadomości do dzieci nie były obraźliwe i że ich celem jest sprawienie radości drugiej osobie. Liściki należy pisać do wylosowanej osoby (tak by nikt nie został pominięty).

5. Kodowanie informacji głosem.

Zabawa w kodowanie informacji głosem. Dzieci losują wyraz 3-4 sylabowy. np. helikopter, mleko, zabawa. Zadanie polega na powiedzeniu słowa kodem tj dodanie sylaby KA przed każdą sylabą np.: kahe-kali-kakop-kater, kamle-kako, kaza-kaba-kawa – pozostałe dzieci muszą odgadnąć jakie słowo zostało zakodowane.

6. Wykonanie albumu w grupach.

Dzieci przynoszą wykonane przez siebie karty do albumu. Wspólnie wykonują okładkę i kolorują litery. Wypełniają metryczkę. KARTA PRACY NR 5. Wykonują okładkę i spinają ze sobą karty.

7. Wykonanie plakatu.

W grupach, w których dzieci wykonywały album przygotowują teraz plakat (przynajmniej formatu A3). Plakat ma informować o wystawie albumów powstałych w wyniku pracy nad projektem i zapraszać na wystawę. Na plakacie umieszczamy informacje: temat wystawy, data rozpoczęcia i zakończenia, miejsce gdzie się ona odbywa, klasę

8. Zabawy dramatowe. Dzieci przedstawiają sytuacje zaproponowane przez nauczyciela. Np.:

I. *Jesteś z rodzicami w japońskim supermarkecie. Zgubiłeś się. Znasz tylko język polski. Jak poprosisz o pomoc?*

II. *Podczas wakacji zwiedzasz kraj naszych sąsiadów. Jesteś w Niemczech. Rodzice odpoczywają w parku, a ty idziesz kupić lody dla wszystkich. Nie znasz niemieckiego. Jak wytłumaczysz sprzedawcy co chcesz kupić?*

III. *Do sąsiadów przyjechali przyjaciele z Węgier. Ich córka jest w Twoim wieku. Masz ochotę pobawić się z dziewczynką. Nie znasz języka węgierskiego, jaką zabawę możesz zaproponować i jak wytłumaczysz jej zasady?*

9. Alfabet Morse'a. Nauczyciel opowiada dzieciom, że Alfabet Morse'a został stworzony w 1832 roku przez Samuela Morse'a. Cały alfabet składa się z kropek i kresek. Każdej literze alfabetu przyporządkowany jest zbiór sygnałów krótkich (kropek) i długich (kreski).

Od 1890 roku kod Morse'a był wykorzystywany w telekomunikacji radiowej. Obecnie najczęściej jest on używany przez radioamatorów (wyjaśnić) jest on międzynarodowym kodem radiowym. Alfabetem Morse'a dzisiaj posługują się piloci i kontrolerzy lotu. Kod Morsa zaprojektowany jest tak można go bardzo łatwo odkodować dlatego jest uniwersalnym sposobem telekomunikacji. Alfabet w zał. 1

- KARTA PRACY NR 5. Kodowanie i dekodowania – Alfabet Morse'a.

Kodowanie sygnału s.o.s (• • • — — — • • •)

REFLEKSJA NAUCZYCIELA:

- W jaki sposób możemy się porozumiewać, jeśli nie znamy języka?
- Która z przedstawianych sytuacji była najtrudniejsza, a która najzabawniejsza?
- Co jest trudniejsze – zapisać wiadomość kodem czy odszyfrować otrzymaną wiadomość? Dlaczego?

SCENARIUSZ 3

PREZENTACJA PROJEKTU I OCENA DZIAŁAŃ

- Posumowanie działań projektowych.
- Ocena działań.

PRZEBIEG DZIAŁAŃ:

1. Wystawa albumów w czytelniku.

- Działania projektowe zmierzały do wykonania albumów przez dzieci w ramach pracy grupowej. Tym sposobem, każdy album jest inny i niepowtarzalny. Każdy ma w sobie inny zasób wiadomości.
- Warto zorganizować wystawę albumów. Dzięki temu inne dzieci będą mogły czerpać z zawartej tam wiedzy, a pierwszaki poczują, że ich wysiłek został nagrodzony. Wystawę albumów można zorganizować w czytelniku.
- Kilka dni przed otwarciem wystawy dzieci rozwieszają w szkole: na korytarzach, tablicach informacyjnych, drzwiach, samodzielnie wykonane plakaty informujące o zbliżającej się wystawie. Zwiększy to zainteresowanie innych uczniów tym, co ma się wydarzyć. W czytelniku należy zaaranżować przestrzeń, gdzie można wyeksponować albumy tak, by każdy mógł je oglądać.
- Albumy powinny być udostępnione do oglądania przez ok. 1 tydzień.

2. Zanim uzupełnimy naszą mapę skojarzeń, odszukajcie na kostkach, w jak najkrótszym czasie, dwie ścianki zawierające identyczne symbole. To zadanie ułatwi wam skupienie uwagi na zadaniach w dzisiejszym dniu.

- KARTA PRACY NR 7

3. Mapa skojarzeń. Nauczyciel umieszcza na tablicy mapę skojarzeń wykonaną na początku pracy z projektem. Odczytuje umieszczone na niej hasła, omawia rysunki. Pyta dzieci, czy praca z projektem przyniosła jakieś nowe skojarzenia. Jeśli tak- dopisujemy je do mapy.

4. Podsumowanie i samoocena aktywności podejmowanych w projekcie. Oceny swoich działań dzieci dokonują przy pomocy tabeli. Przy samoocenie prosimy dzieci o uzasadnienie wypowiedzi.

REFLEKSJA NAUCZYCIELA:

- Które albumy podobały wam się najbardziej i dlaczego?
- Co najbardziej wam się udało? Co można było zrobić lepiej?
- Nauczyciel pyta dzieci, które informacje były najbardziej ciekawe? Jaka wiadomość była największym zaskoczeniem?
- Które zadanie było najciekawsze? Z którym dzieci miały najwięcej trudności?
- Nauczyciel dziękuje wszystkim dzieciom za ciężką pracę i zaangażowanie. Wyraża dumę z pracy dzieci i z osiągniętych efektów.

- Punkty zapisują cyfrą lub stawiają liczbę kropek. KARTA PRACY NR 8

Zakończyliśmy pracę z naszym ostatnim projektem! Podobało Ci się? Oceń swoją pracę i zaangażowanie. Wstaw odpowiednią liczbę punktów. Pokoloruj pole z zadaniem, które najbardziej Ci się podobało.

DZIAŁANIA	PUNKTY OD 1 DO 3
Samodzielne zdobywanie informacji.	
Wykonanie albumu.	
Klasowa poczta.	
Aktywność w czasie wizyty na poczcie.	
Wykonanie plakatu.	
Zastosowanie zdobytych informacji w zadaniach.	
Kodowanie i odkodowanie informacji.	
Przygotowanie wystawy albumów.	
Współpraca w zespole.	

ZAŁĄCZNIK 1

Alfabet Morse'a

Został stworzony w 1832 roku przez Samuela Morse'a. Każdej literze alfabetu przyporządkowuje zbiór sygnałów krótkich (kropek) i długich (kreski).

LITERA	KOD	LITERA	KOD
A	• –	N	– •
B	– • • •	O	– – –
C	– • – •	P	• – – •
D	– • •	Q	– – • –
E	•	R	• – •
F	• • – •	S	• • •
G	– – •	T	–
H	• • • •	U	• • –
I	• •	V	• • • –
J	• – – –	W	• – –
K	– • –	X	– • • –
L	• – • •	Y	– • – –
M	– –	Z	– – • •