

Scenariusz lekcji terenowej nr 1

Let's play a game / Zagrajmy z Tiną i Tomem

Cele:

- uczeń utrwała zdobytą wiedzę i rozwija umiejętności,
- uczeń zapamiętuje symbole graficzne,
- uczeń współpracuje z rówieśnikami.

Środki dydaktyczne:

Pacynki Tom i Tina, plakat „Board game / Gra planszowa”, kartki z numerami oraz symbolami 1-50, pionki, kostka do gry, karty do identyfikatorów do podziału na grupy (do wyboru: i5, i6, i7), ewentualne materiały w zależności od przygotowanych zadań.

Przebieg zajęć:

1. Przywitanie.

Piosenka „This is the way we say hello” / „Witamy w klubie Tiny i Toma”.

2. Wprowadzenie.

Nauczyciel zauważa, iż dzieci wiele czasu spędzili w towarzystwie Tiny i Toma. Nowi przyjaciele towarzyszą dzieciom podczas lekcji języka angielskiego ale również podczas pozostałych zajęć w szkole. Razem z Tomem i Tiną dzieci będą miały okazję sprawdzić jak wiele wiadomości udało im się przyswoić.

PRZYGOTOWANIE GRY:

Aby zrealizować grę należy przygotować:

- plakat „Board game / Gra planszowa”
- pionki do gry lub materiały, z których dzieci wykonają pionki samodzielnie
- kostka do gry
- 50 kartek ponumerowanych 1-50 z wyraźnym symbolem (załącznik nr 1)
- zestaw 50 pytań/zadań ponumerowanych kolejno 1-50 (istnieje możliwość pogrupowania pytań w 5 różnych kategoriach, zgodnie z poniższym przykładem)

Konstrukcja uniwersalnego plakatu Board game / Gra planszowa pozwala na utworzenie pięciu kategorii (wedle kolorów) co uporządkuje i wzbogaci atrakcyjność gry.

Proponowane kategorie:

- PINK / różowy - **piosenki i zadania**

W tej kategorii zadaniem uczniów jest zaśpiewać poznane piosenki indywidualnie lub zespołowo. Tytuł piosenki wskazuje nauczyciel. W tym miejscu nauczyciel może również zawrzeć zadania mające na celu integrację zespołu. Przykładowe pytania/zadania:

- zadaniem drużyny jest zbudować z siebie piramidę w taki sposób, aby ziemi dotykały tylko 3 stopy?
- zadaniem drużyny jest stworzyć z siebie figurę geometryczną, np. prostokąt?
- zadaniem drużyny jest przedstawić „żywy obraz” przedstawiający wskazaną sytuację, np. scena w sklepie?

- BLUE / niebieski - **wiedza o szkole**

Kategoria ta zawiera pytania z zakresu szeroko pojętej wiedzy o szkole. Można w niej zawrzeć pytania o patronie szkoły, o pracownikach szkoły czy o jej budynku. Przykładowe pytania/zadania:

- Jak nazywa się patron szkoły oraz kim był?
- Jak nazywa się dyrektor szkoły?
- Zadaniem drużyny jest wymienić wszystkich nauczycieli, którzy uczą w ich klasie.
- Ile schodów trzeba pokonać aby wejść do szkoły głównym wejściem?
- Jakiego koloru firanki wiszą na stołówce?

- GREEN / zielony - **wiedza o klasie**

Kategoria ta zwiera informacje o zespole klasowym ale również o sali lekcyjnej uczniów biorących udział w grze.

Przykładowe pytania/zadania:

- Ile okien jest w sali numer ...?
- Który uczeń ma w dzienniku lekcyjnym numer 7?
- Ile dziewczynek jest w naszej klasie?
- Ilu chłopców liczy nasza klasa?
- Jak nazywa się wychowawca klasy?
- Który uczeń w najbliższym czasie będzie świętował swoje urodziny?

- YELLOW / żółty – język angielski

Pytania zawarte w niniejszej kategorii polegają na wykazaniu się znajomością języka angielskiego w praktyce. Nauczyciel odczytuje zadanie w języku angielskim, a zadaniem zespołu jest wykonać polecenie. Kategoria ta to miejsce na zadania z konwersacją. Zadaniem uczniów będzie odpowiadanie na pytania w języku angielskim.

Przykładowe pytania/zadania:

- Show me something blue / pokaż mi coś niebieskiego
- Touch your ear / dotnij swojego ucha
- How are you today? / jak się dzisiaj miewasz?
- How old are you? / ile masz lat?
- What is your name? jak masz na imię?
- Clap your hands / klaśnijcie w dłonie

- RED / czerwony edukacja wczesnoszkolna

Kategoria ta zawiera pytania oraz zadania z zakresu edukacji wczesnoszkolnej, oznacza to, że pojawić się tu mogą zadania z zakresu edukacji polonistycznej, matematycznej, muzycznej, plastycznej, przyrodniczej i pozostałych.

Przykładowe pytania/zadania:

- Rozwiąż zadanie tekstowe
- Opisz pogodę za oknem
- Wymień znaki szczególne wskazanej pory roku
- Za pomocą kartek A4 i kleju zbudujcie jak najwyższą wieżę

Przed przystąpieniem do gry należy rozłożyć kartki z zadaniami 1-50 w miejscu, gdzie odbywać się będzie gra. Zaletą rozwieszenia wiadomości po szkole jest poznanie przez dzieci budynku szkoły. Wiadomości z zadaniami można rozłokować w szkolnym ogrodzie, na boisku lub w dowolnie wybranym miejscu. Istotne jest aby określić dzieciom teren, po jakim mogą się poruszać podczas poszukiwania zadań.

ZASADY GRY:

Nauczyciel dzieli klasę na grupy w zależności od potrzeb i możliwości. Do tego celu wykorzystać można karteczki do identyfikatorów (i5, i6 lub i7).

Powstałe drużyny wybierają spośród swoich członków kapitana drużyny.

Kapitan ma za zadanie rzucać kostką oraz poruszać pionek drużyny po wyznaczonych polach na planszy.

Pozostali członkowie drużyny, gdy przypada ich kolej udają się na poszukiwania kartki z numerem pola, na jakim stanął ich pionek. Po znalezieniu kartki z numerem wracają do nauczyciela stojącego przy planszy aby wypowiedzieć numer wraz z nazwą rysunku, znajdującego się na kartce z numerem (patrz załącznik nr 1) Nazwę ilustracji należy wypowiedzieć w języku polskim oraz angielskim.

Jeśli wypowiedziany przez uczniów symbol zgadza się z numerem nauczyciel zadaje pytanie. Uczniowie udzielają odpowiedzi lub wykonują określone zadanie indywidualnie lub zespołowo.

Po wykonanym zadaniu kapitan może wykonać kolejny rzut kostką.

Jeśli uczniowie nie odnajdą kartki z poszukiwanym numerem tracą 1 kolejkę (lub muszą cofnąć swój pionek o 3 pola, w zależności od ilości czasu jaka przeznaczona jest na grę.)

Zwycięża ta drużyna, która postawi swój pionek za linią mety jako pierwsza

DODATKOWE WSKAZÓWKI:

- Ważne jest aby nauczyciel przedstawił dokładnie wszystkim uczniom zasady gry przed jej rozpoczęciem.
- Należy przed rozpoczęciem gry ustalić wraz z uczniami czas, jaki mają na poszukiwania kartek czy wykonanie zadania.

3. GRA TERENOWA – część właściwa

4. Piosenka „Let’s clean up” / „Posprzątajmy”.

Zadaniem uczniów jest uprzątnąć miejsce zabawy w trakcie trwania piosenki.

5. Mystery Box.

Piosenka „Mystery Box” / „Tajemnicze Pudełko”.

Nauczyciel podsumowuje grę, ogłasza jej wyniki. Zwycięska drużyna wyjmuje z magicznego pudełka dyplomy.

Nauczyciel może przygotować nagrody dla zwycięzców.

6. Samoocena.

Pokażcie palce rąk, im więcej ich pokażecie, tym więcej zadań udało Wam się dzisiaj zrealizować.

7. Informacja zwrotna nauczyciela.

Na tej lekcji podobało mi się...

Jestem zadowolony/a z tego, że...

8. Zakończenie zajęć.

Na każdym zajęciach uczniowie, w zależności od ilości czasu, dokończają zdanie:

- *Dzisiaj nauczyłem/am się...*
- *Dzisiaj dowiedziałem/am się...*
- *Dzisiaj podobało mi się...*
- *Dzisiaj nie podobało mi się...*

9. Pożegnanie.

Piosenka „This is the way we say goodbye” / „Tina i Tom żegnają się”.

10. Załączniki

1). Kartki z numerami oraz symbolami 1-50

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



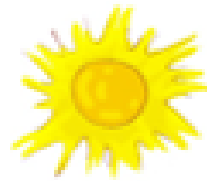
32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



49



50

