

SCENARIUSZ ZAJĘĆ nr 14/III

Klasa	trzecia
Temat dnia	<i>Sport uczy myślenia</i>
Obszary edukacyjne	- wychowanie fizyczne - edukacja społeczna - język angielski
Cele zajęć	Ogólne: - rozwijanie sprawności ruchowej, - rozwijanie współpracy grupowej, - kształtowanie pozytywnej postawy uczniów do sportu. Operacyjne: Uczeń - podaje niezwykle zastosowania piłki - rozumie zasady gier i zabawy sportowych, - współpracuje z innymi osobami podczas wykonywania ćwiczeń, - szanuje zasady <i>fair play</i> , - koncentruje uwagę podczas wykonywania ćwiczeń, - czerpie satysfakcję z wykonywania ćwiczeń ruchowych, - podaje własne propozycje konkurencji sportowych, które można by wykorzystać podczas kolejnych zawodów.
Metody pracy	podające (opis, wyjaśnienie, komentarz), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe)
Forma pracy	zbiorowa, grupowa
Środki dydaktyczne	Piłki, materace, jezyki i inne przedmioty potrzebne do utworzenia toru przeszkód
Czas trwania	2,5 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Rozgrzewka twórcza

Uczniowie siedzą w kręgu na sali gimnastycznej. Ich zadaniem jest podawanie jak najwięcej niezwykłych zastosowań piłki (nauczyciel prezentuje piłkę, np. piłkę do kosza). Pytanie nauczyciela:

- Do czego może posłużyć ta piłka?

KOMENTARZ:

W przypadku trudności ze zmianą kierunku myślenia uczniów (zafiksowanie na temacie sportu), nauczyciel podaje alternatywne przykłady: *można wykorzystać piłkę jako poduszkę, można wykorzystać piłkę do strącania owoców z drzewa, można ją przebrać za dynię*).

FAZA WŁAŚCIWA

1. What's the time Mr. Wolf?

Jedna osoba wchodzi w rolę wilka. Pozostali uczniowie oddalają się od wilka na odległość ok. 12-15 metrów. Wilk stoi odwrócony do nich plecami. Uczniowie powoli zbliżają się do wilka, zadając mu pytanie: *What's the time Mr. Wolf?* Wilk udziela różnych odpowiedzi: *It's morning, It's ten o'clock*, itp. Kiedy odpowie *Dinner time* odwraca się i stara się klepnąć ręką w plecy jak najwięcej uciekających owieczek. Potem kolejna chętna osoba zostaje wilkiem.

Źródło ćwiczenia:

Bronikowski, M. (2007). *Wychowanie fizyczne poprzez zabawy i gry ruchowe*. Poznań: Wydawnictwo Akademii Wychowania Fizycznego w Poznaniu.

KOMENTARZ:

Konwencję gry można dowolnie zmieniać tak, aby dostosować ją do aktualnie poznawanego materiału w ramach jęz. angielskiego. Przykładowo:

Pytanie uczniów: - *How are you, Mr. Wolf?* Wilk odpowiada: *I'm fine, I'm good*, itp. Kiedy odpowie *I'm hungry* odwraca się i goni owieczki.

Zawody sportowe

Uczniowie tworzą dwa (w miarę możliwości) równoliczne zespoły. Nauczyciel informuje, że w ciągu najbliższej godziny rozegrane zostaną zawody sportowe, których najważniejszym celem jest dobra zabawa i zdrowa rywalizacja. Każda drużyna wymyśla swoją nazwę i okrzyk „zagrzewający do boju”.

2. Bieg po wiedzę

Uczniowie budują dwa w miarę identyczne tory przeszkód z dostępnych w sali akcesoriów (materace, kręgle, hula-hop, skakanki, języki, itp.). Na końcu każdego toru leżą odwrócone kartki z działaniami i mazak. Każda osoba, która pokona tor, musi wybrać jedną kartkę i zapisać wynik działania. Następnie zabiera kartkę ze sobą, wraca do swojej drużyny i poprzez klepięcie w ramię daje znak do startu kolejnej osobie. Drużyna, której zawodnicy jako pierwsi pokonają tor otrzymuje 10 punktów, druga drużyna zaś 5 punktów. Dodatkowo nauczyciel wspólnie z uczniami sprawdza poprawność wykonanych działań. Za każdy poprawny wynik drużyna otrzymuje 1 pkt, za błędny należy 1 pkt odjąć. Wynikiem tego etapu zawodów jest ostateczna liczba punktów zdobytych przez drużyny po sprawdzeniu poprawności wykonania działań.

3. Rzut do kosza

Uczniowie obu drużyn naprzemiennie podchodzą do zaznaczonej linii. Ich zadaniem będzie wrzucenie piłki do kosza. Jeśli rzut będzie niecelny, zawodnik może spróbować raz jeszcze pod warunkiem, że odpowie na pytanie przygotowane przez nauczyciela.

Wynikiem tego etapu zawodów jest ostateczna liczba trafionych rzutów do kosza przez poszczególne drużyny.

Przykładowe pytania dla uczniów (z obszaru edukacji językowej):

- *Podaj wyraz zaczynający się i kończący na literę A.*
- *Podaj trzy nazwy zwierząt w języku angielskim.*
- *Ułóż danie z wyrazem „teatr”.*
- *Podaj wyraz zbudowany z czterech sylab.*
- *Podaj wyraz siedmioliterowy.*

4. Głuchy telefon

Każda drużyna siedzi w rzędzie. Pierwsze osoby z obu rzędów losują kartkę z hasłem. Odczytują to hasło i podają je dalej (na ucho). Ostatnia osoba zapisuje to hasło na

kartce. Jeśli zapisy na obu kartkach będą zgodne drużyna otrzymuje punkt. Należy przeprowadzić 3-4 rundki głuchego telefonu.

Proponowane hasła:

- Gdzie drwa rąbią, tam wióry lecą
- Spotkałem w lesie krzykacza pospolitego.
- Czy wiewiórka lubi fistaszki?
- Przełożona połówka jabłka.
- Co robi zamrznięta woda latem?

Uczniowie podliczają punkty w całych rozgrywkach. Następuje ogłoszenie laureatów I i II miejsca i wzajemne gratulacje.

FAZA KOŃCOWA

W ramach podsumowania zajęć uczniowie odpowiadają na pytanie:

- *Jakie inne zadania i konkurencje mogłyby znaleźć się w podobnych zawodach sportowych organizowanych w przyszłości?*

KOMENTARZ:

Pytanie to świadczy o otwartej postawie nauczyciela i angażuje uczniów w przebieg procesu dydaktycznego. Psychologicznym efektem dodatkowym jest poszerzenie sprawczości uczniów i poczucia kontroli nad rzeczywistością.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego