

Scenariusz zajęć otwartych dla rodziców
w klasie pierwszej szkoły podstawowej z wykorzystaniem TIK

Prowadząca: mgr Elżbieta Betka

klasa: Ic

Data: 26.03.2018r.

TEMAT: Małe i duże zwierzęta

Umiejętności kluczowe:

- Rozpoznawanie i nazywanie zwierząt hodowlanych, ich potomstwa, domów ;
- Układanie i zapisywanie zdań z rozsypanek;
- Doskonalenie techniki czytania tekstów na różnych poziomach;

Cele: Uczeń:

- podaje nazwy zwierząt hodowlanych, ich potomstwa i domów;
- rozpoznaje odgłosy zwierząt;
- czyta tekst z podręcznika;
- udziela odpowiedzi na pytania nauczyciela;
- układa i zapisuje zdania z rozsypanki wyrazowej;
- doskonali pamięć, grając w Memory, rozwiązując zagadki, krzyżówkę, quiz;
- zgodnie pracuje i bawi się;
- ocenia sam swoją pracę;

Wskaźniki świadczące o opanowaniu przez uczniów badanej umiejętności:

Uczeń:

- wypowie się na temat zwierząt hodowlanych na podstawie zagadek, krzyżówki, tekstu z podręcznika, ilustracji oraz obejrzanego filmu z platformy Scholaris;
- wymieni nazwy zwierząt hodowlanych, ich potomstwa oraz nazwy ich domów,
- będzie naśladował dźwięki zwierząt na wiejskim podwórku,
- ułoży i zapisze zdanie z rozsypanki wyrazowej;
- sprawnie obsłuży tablicę interaktywną, komórkę (włączy aplikację kahoot, uruchomi grę),
- będzie się zgodnie bawił,
- sam oceni swoją pracę.

Czas realizacji : 45 minut

Formy pracy: indywidualna, grupowa, zbiorowa;

Metody dydaktyczne:

- Podająca: objaśnianie
- Problemowa: rozmowa kierowana.
- Praktyczne: pokaz, metoda praktycznego działania.
- Aktywizująca: gry i zabawy edukacyjne, burza mózgów, koszyk pytań - „Prawda –Fałsz”
- Czynna: zadań stawianych.

Środki dydaktyczne (w tym lista wykorzystywanych e-zasobów i aplikacji):

- Krzyżówka z zagadkami o zwierzętach. Zasób własny
<http://www.swiatnauuczyciela.pl/narzedzia/generator-krzyzowek/> (załącznik nr 2).
- Gra Memory – <http://www.scholaris.pl/resources/run/id/49365> str.6
- Ilustracje przedstawiające zwierzęta domowe <http://www.scholaris.pl/resources/run/id/49365> str.3.
- Film *Zwierzęta na wsi* – <http://www.scholaris.pl/resources/run/id/49365> str.1
- Film *Odgłosy zwierząt domowych* <https://www.youtube.com/watch?v=3oE8dF4HPAE>
- Aplikacja kahoot. Quiz własny - „Zwierzęta małe i duże”
- Podręcznik i Karty ćwiczeń. Nowi Tropiciele. Klasa 1. Część 4, WSiP. Multibook;
- Hula hop, ilustracje z nazwą, karty czerwone i niebieskie;
- Karta z ikonami przedstawiającymi cele lekcji (załącznik nr 1).
- Rozsypanki wyrazowe dla grup;
- Karty ewaluacyjne (załącznik nr 3)
- Nagranie piosenki „Ruch...”;
- Sprzęt: komputer z dostępem do internetu, komórki , rzutnik i tablica interaktywna;

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Faza wprowadzająca

1. Czynności organizacyjne: powitanie, sprawdzenie obecności, podział na grupy.
2. Rozwiązywanie zagadek i krzyżówki wprowadzającej w temat zajęć na tablicy interaktywnej.
3. Ustalenie celów i umiejętności do realizacji podczas zajęć wspólnie ustalając znaczenie ikon-obrazków(załącznik nr1)

Faza realizacyjna

4. Oglądanie na tablicy interaktywnej zdjęć: „Zwierzęta na wsi „ z zasobów platformy Scholaris – <http://www.scholaris.pl/resources/run/id/49365> str. 3.

Podczas prezentacji, rozmowa kierowana dotycząca zwierząt, ich potomstwa i domów. Jeśli uczniowie nie wiedzą, nauczyciel podaje odpowiednie słowo:

- koń, klacz, źrebiak / źrebię – stajnia;
- baran, owca, jagnię / jagniątko – owczarnia;
- kogut, kura, kurczątka / kurczę – kurnik;
- byk, krowa, cielak / cielątko – obora;
- knur, świnia, prosię / prosiątko – chlew;
- pies, suka, szczeniak / szczeniątko – buda, dom;
- kot, kotka, kociak / kociątko – dom, podwórko;
- cap, koza, kozłatka / kozłę – koziarnia.

5. Uruchomienie filmu z zasobów platformy Scholaris – <http://www.scholaris.pl/resources/run/id/49365> str.1

Uważne słuchanie i weryfikowanie wiadomości dotyczących znaczenia zwierząt hodowlanych.

Wypowiedzi dzieci na temat ciekawych informacji z filmu oraz własnych doświadczeń.

Rozpoznawanie odgłosów zwierząt <https://www.youtube.com/watch?v=3oE8dF4HPAE>

6. Zabawa ruchowa przy muzyce „Zwierzęta i ich domy”. Rozłożenie kół hula - hop (domów) i rozdanie uczniom nazw zwierząt. Gdy muzyka milknie, uczniowie – zwierzęta, udają się do swoich domów.
7. Układanie w grupach zdań z rozsypanki wyrazowej, ich czytanie i weryfikowanie poprawności. Podkreślenie ułożonego zdania. Zapisanie w zeszycie.
8. Czytanie tekstu w podręczniku- analizowanie treści; zabawa interaktywna utrwalająca wyrazy z ż i zi.
9. Gra interaktywna utrwalająca wiadomości- „Memory”- , rozpoznawanie sylwetek zwierząt i ich odgłosów. Rozpoznawanie zwierząt zgodnie z poleceniami n-la z zasobów platformy Scholaris – <http://www.scholaris.pl/resources/run/id/49365>. str 6
10. Rozpoznawanie zwierząt.- zabawa utrwalająca nazwy zwierząt <http://www.scholaris.pl/resources/run/id/49365>. str 7 (w razie możliwości czasowych)

Faza podsumowująca

11. Podział klasy na grupy- quiz podsumowujący wiedzę uczniów - „Zwierzęta małe i duże”- obsługiwane aplikacji Kahoot na komórce.
12. Omówienie i podsumowanie zajęć- zabawa ewaluacyjna – koszyk pytań -„Prawda –Fałsz”.
13. Uzupełnienie przez uczniów karty ewaluacyjnej. Podziękowanie za aktywną pracę - uczniowie rysują buźki : uśmiechniętą - potrafię , prostą – muszę poćwiczyć, niezadowoloną - jeszcze nie potrafię.