

SCENARIUSZ ZAJĘĆ EDUKACYJNYCH – zajęcia wyrównawcze

Grupa wiekowa: 6-latki,

Liczba uczestników: 1

Temat zajęć: Na wiejskim podwórku

Cele ogólne:

- wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w realizacji podstawy programowej wychowania przedszkolnego,
- wzbogacenie wiedzy na temat zwierząt hodowanych na wsi.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- sprawnie posługuje się myszką komputerową,
- potrafi uruchomić grę (przycisk „start”),
- skanuje przy pomocy tabletu kody QR,
- rozpoznaje i nazywa zwierzęta hodowlane,
- rozpoznaje i naśladuje odgłosy wydawane przez zwierzęta hodowlane,
- dzieli na sylaby nazwy zwierząt hodowlanych,
- wyróżnia głoski w nagłosie i wygłosie, próbuje gloskować,
- zna nazwy budynków przeznaczonych dla zwierząt hodowlanych,
- wie po co hoduje się poszczególne zwierzęta wiejskie,
- stosuje się do poleceń słonych nauczyciela.

Metody:

- wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK);
- czynne: metoda zadań stawianych dziecku, metoda zabawowa;
- słowne: rozmowa, instrukcje i objaśnienia słowne, metoda żywego słowa;
- oglądowe: obserwacja

Formy:

- indywidualna

Środki dydaktyczne:

- tablet z dostępem do internetu,
- karty edukacyjne (z kodami QR) przedstawiające wybrane zwierzęta hodowlane (krowa, koza, kura, baran, świnia, kogut, koń, indyk, gęś),
- gry edukacyjne:
 - „Koło fortuny - zwierzęta wiejskie” <https://wheelofnames.com/pl/h2g-e85>
 - „Kto tu mieszka?” <https://wordwall.net/pl/resource/14012634/domy-zwierz%C4%85t-gospodarskich>
- ilustracje przedstawiające domy zwierząt na wsi (obora, stajnia, kurnik, chlew, buda) – materiały pobrane z www.pixabay.com na tablet,
- karta pracy pobrana ze strony: https://content.twinkl.co.uk/resource/19/d4/po-p-1708945645-co-daja-nam-zwierzeta-sortowanie-na-wsi_ver_1.pdf?__token__=exp=1748029323~acl=%2Fresource%2F19%2Fd4%2Fpo-p-1708945645-co-daja-nam-zwierzeta-sortowanie-na-wsi_ver_1.pdf%2A~hmac=02bbad97ee442666027ed4e90b50fb0eda0d74333fa48669430bda6479a27a1a (dostęp do materiałów jest płatny).

Przebieg zajęć:

1. „Kóło fortuny”

Nauczyciel mówi, iż na dzisiejszych zajęciach, dzięki tabletowi z dostępem do internetu, przeniosą się na wieś i będą odkrywać związane z nią ciekawostki. Następnie prezentuje uczniowi zdjęcia zwierząt hodowlanych ułożonych na „kóło fortuny”. Zadaniem ucznia jest podanie ich nazw i podział ich na sylaby. Następnie uczeń za pomocą programu losuje zdjęcie zwierzęcia, nazywa je i podaje głoskę z nagłosu i wygłosu.

<https://wheelofnames.com/pl/h2g-e85>

2. „Jaki odgłos wydaje...?” – zabawa słuchowa z wykorzystaniem kodów QR

Uczeń, kierowany instrukcjami słownymi nauczyciela, włącza na tablecie aplikację skanującą kody QR, skanuje kody z przygotowanych kart edukacyjnych (na każdej karcie znajduje się jedno zwierzę hodowlane i jeden kod QR, dzięki któremu można posłuchać dźwięków wydawanych przez dane zwierzę). Po zapoznaniu się ze wszystkimi dźwiękami, nauczyciel odtwarza losowy odgłos a uczeń podaje nazwę zwierzęcia, do którego należy.

3. Praca z wierszem I. Fabiszewskiej „Domy zwierząt”

Nauczyciel czyta wiersz jednocześnie prezentując na tablecie ilustracje przedstawiające domy zwierząt na wsi (oborę, stajnię, kurnik, chlew, budę). Rozmowa na temat domów zwierząt, utrwalanie ich nazw.

I. Fabiszewska „Domy zwierząt”

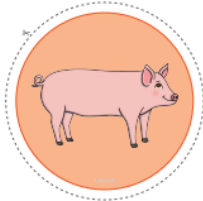
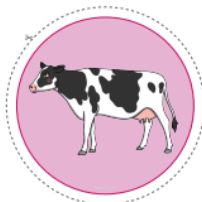
W chlewiku mieszka świnka, korytko stoi tam,
a w budzie siedzi piesek, nie lubi, gdy jest sam.
W kurniku kury gdaczą, nocą na grzędach śpią,
a konie stoją w stajniach i głośno czasem rżą.
A krowy? Pewnie wiecie, obora to ich dom.
Gdy wrócą już z pastwiska, tu muczą piosnkę swą.

4. Nauczyciel zachęca ucznia do obejrzenia karty pracy. Pyta o to, po co hodujemy zwierzęta, co dzięki nim możemy mieć. Uczeń wycina i segreguje obrazki.

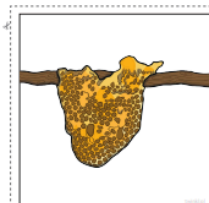
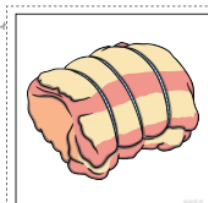
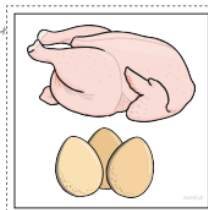
5.

Co dają nam zwierzęta?

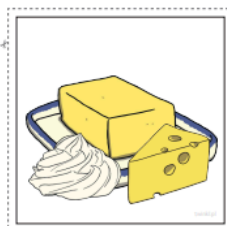
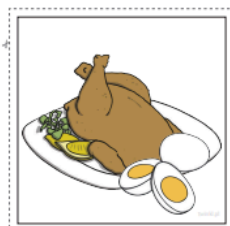
Połącz obrazki zwierząt z produktami, które nam dają oraz które z nich powstają.



To dają nam zwierzęta ...



A tak to wykorzystujemy...



6. Ewaluacja zajęć - gra interaktywna „Kto tu mieszka?”

Dziecko ponownie pracuje na tablecie. Nauczyciel uruchamia grę „Kto tu mieszka?”. Na ekranie pojawia się 6 zwierząt hodowlanych oraz jedno zdjęcie wybranego domu zwierząt. Zadaniem dziecka jest wybranie zwierzęcia, które mieszka w danym domu i kliknięcie odpowiedniego obrazka.

7. Podziękowanie za udział w zajęciach. Zakończenie lekcji.