SCENARIUSZ ZAJĘĆ KLASY 1-3 EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA

Autor: Dorota Dankowska
Klasa: 2
Temat: Poznajemy zabytki naszego miasta
Proponowany scenariusz dotyczy miasta Słupsk. Można go modyfikować w do swoich potrzeb.
Edukacja:

- Społeczna – Moja miejscowość – zabytki.
- Polonistyczna – Czytanie ze zrozumieniem tekstów informacyjnych. Pisownia nazw zabytków wielką literą.
- Matematyczna – Szacowanie odległości.
- Informatyczna – Programowanie robota Photon wg. ustalonych kryteriów.

Czas trwania: 45 minut
Cele główne:
Zapoznanie z ważniejszymi zabytkami miasta.
Rozwijanie kompetencji miękkich: umiejętność pracy w zespole, zadaniowe podejście do stawianych problemów, logiczne, algorytmiczne myślenie.
Rozbudzanie ciekawości poznawczej.

Cele operacyjne:
Uczeń:

- wskazuje miasto na mapie Polski, określa region i województwo w jakim leży
- układa herb miasta z puzzli
- uważnie ogląda prezentacje multimedialną;
- wypowiada się na określony temat.
- czyta ze zrozumieniem teksty informacyjne
- wyszukuje nazwy zabytków w wykreślance wyrazowej;
- zapisuje nazwy zabytków wielką literą
- wykonuje zadania według instrukcji;
- programuje robota wg. określonych warunków.
- szacuje odległości;
- redaguje i zapisuje zdania.
- współpracuje w zespole

Metody: poszukujące, podające, praktycznego działania
Formy: zbiorowa – z cała klasą, zespołowa, indywidualna
Pomoce dydaktyczne: ilustracje zabytków, opisy obiektów, robot Photon, tablet, tablica interaktywna, prezentacja multimedialna/film, puzzle interaktywne, mapa Polski, magnesy, wykreślanka interaktywna.

Przebieg aktywności uczniów podczas zajęć.

1. Rozmowa wprowadzająca do tematu:
   Praca z mapą – wskazywanie miejscowości, określanie położenia: regionu, województwa.
   Zapis tematu do zeszytu: Zabytki mojego miasta.

Układanie herbu miasta z puzzli, np.:
https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=00cebda68744
(puzzle mogą być wycięte z papieru)

2. Oglądanie krótkiej prezentacji multimedialnej / filmu :
https://youtu.be/MjxTBDr4kjo

3. Wykreślanka – uczniowie wyszukują nazw zabytków Słupska:
https://learningapps.org/view6581754

4. Zapoznanie z zadaniem
Na podłodze rozłożone są różne ilustracje zabytków miasta. Zespoły losują karty z opisem zabytków. Zadaniem każdego zespołu jest odnaleźć określony zabytek i zaprogramować Photona , aby do niego doszedł.

5. Praca z robotem Photon.
Uczniowie pracują w dwuosobowych zespołach. Każdy zespół programuje własnego robota. Zespoły programują robota wg. określonych kryteriów: wyznaczyć trasę, kiedy się rbot zatrzyma się, mruga światłami i wydaje dźwięk – oklaski.
Odszukane ilustracje z zabytkami przyczepiane są do tablicy magnetycznej w celu weryfikacji.

6. Praca przy stolikach. Uzupełnianie zadnia nazwami zabytków.
W Słupsku można zobaczyć: ……

7. Podsumowanie zajęć:
Uczniowie określają, który element lekcji sprawił im najwięcej trudności i dlaczego?