

Zapraszamy do zwierzyńca - całodniowy scenariusz zajęć dla klasy 3 SP z wykorzystaniem komputera

Temat : Zapraszamy do zwierzyńca

Cele zajęć :

- ❖ Rozwijanie ekspresji słownej, ruchowej, manualnej dziecka
- ❖ Utrwalanie pojęcia rzeczownik, czasownik, przymiotnik
- ❖ Kształtowanie umiejętności pracy z komputerem
- ❖ Wskazanie możliwości wykorzystanie komputera jako atrakcyjnego narzędzia pracy dla ucznia

Metody pracy : ćwiczenia praktyczno – działaniowe

Formy pracy: indywidualna, grupowa

Czas : 4 godziny

Pomoce : wiersze J. Brzechwy, komputery- program graficzny Paint, gazety „Zwierzaki”, tekst z lukami – wydruk z komputera przygotowany wcześniej przez nauczyciela, instrumenty muzyczne

Tok zajęć :

1. Oglądanie zdjęć , albumów , pocztówek ze zwierzętami. Rozmowa na temat wyglądu zwierząt, ich zachowań i obyczajów w zoo i na wolności.
 - Jakie znacie egzotyczne zwierzęta ?
 - Gdzie one żyją ?
 - Czym się odżywiają ?
 - Jak wyglądają ?
 - Dlaczego trzyma się zwierzęta w zoo?
 - Czy zwierzęta w zoo zachowują się inaczej niż na wolności?
2. Głośne czytanie przez dzieci wierszy J. Brzechwy pt. „Prosimy do zwierzyńca”- dostrzeganie humoru słownego zawartego w wierszach.
3. Krótkie inscenizacje słowne w parach wybranych wierszyków. Chętne dzieci wychodzą na środek i prezentują swoje pokazy. Wszyscy nagradzani są oklaskami.
4. Naśladowanie ruchem i głosem dzikich zwierząt. Dzieci wychodzą na korytarz jeśli jest taka możliwość lub stają koło ławek i próbują swoich sił w naśladownictwie wybranych przez nauczyciela zwierząt; mogą też same zaprezentować ruchem lub głosem swoje zwierzę – reszta zgaduje o jakie zwierzątko chodzi.
5. Układanie własnych melodii do wierszy J. Brzechwy ; nauczyciel wyciąga instrumenty muzyczne, chętni prezentują własne pomysły.
6. Przypomnienie co to jest czasownik ,przymiotnik i rzeczownik i jaką pełni role w zdaniu- podawanie przykładów . Zabawa na czas : każdy rząd musi jak najszybciej napisać na kartce same rzeczowniki- nazwy zwierząt - wygrywa ten rząd , który zrobi to najszybciej i bez powtórzeń.
7. Zebranie potrzebnego słownictwa do opisu np. misia – zapis słów i zwrotów na tablicy.
 - rzeczowniki : niedźwiedź, futro, łapy, miód, nora, las
 - czasowniki : je, wygląda, lubi, pokryte , jest, śpi, żyje ,mieszka, poluje.....
 - przymiotniki : duży, brązowa , mocny ,groźny, silny, ogromny
8. Odczytanie zebranych wiadomości. Ustne opisywanie niedźwiedzia z wykorzystaniem zebranego wcześniej słownictwa.

9. Przypomnienie wiadomości na temat budowy i obsługi komputera (wymienienie wcześniej poznanych klawiszy , przypomnienie o roli myszki , wskazanie kursora , przypomnienie do czego służy przybornik w edytorze graficznym Paint, zapoznanie ze sposobem pisania w programie Paint- nauczyciel pokazuje i objaśnia wszystkim jak wykonać zadanie na komputerze.)
10. Podział klasy na 2 grupy 12- osobowe. Pierwsza grupa samodzielnie opisuje wybrane przez siebie zwierzątko (może być miś) – według schematu :
 - Miejsce zamieszkania (gdzie żyje)
 - Cechy szczególne (czy jest to ssak, ptak – po czym to poznać)
 - Budowa ciała (wielkość, części ciała, skóra- czym pokryta, jaki ma kolor,)
 - Pokarm (czym się odżywia , jak zdobywa pożywienie)Dla osób , które mogą mieć z tym problemy jest przygotowany tekst z lukami; druga grupa zasiada przed komputerami .

- **Tekst z lukami:**

Niedźwiedź to zwierzę. Żyje w Jest i Jego ciało pokryte jest..... . Ma łapy ,zakończone ostrymi Poluje na, lubi też..... . W zimie zapada w długi..... .

11. Włączenie komputerów, otworenie programu Paint; krótkie przedstawienie zadania: należy narysować dowolnym narzędziem z przybornika wybrane przez siebie zwierzątko i podpisać rysunek.
12. Indywidualna praca dzieci: praca przy komputerach + samodzielne pisanie krótkich opisów przez drugą grupę, (ewentualna pomoc nauczyciela)- po 20 minutach zamiana grup.
13. Po skończonej pracy obu grup następuje ocena i drukowanie prac.
14. Zamknięcie komputerów .
15. Omówienie i odczytanie prac pisemnych; wystawa „komputerowych zwierzątek” - gazetka ścienna .
16. Zakończenie całego dnia pracy , werbalna ocena pracy uczniów – pochwały; zaproszenie pierwszaków na wystawę prac pt. „Zapraszamy do zwierzyńca”.

Podczas tych całodniowych zajęć uczniowie pracują z komputerem około 20 minut. Warunkiem takich zajęć jest pracownia komputerowa i łatwy dostęp do niej.

Opracowała Magdalena Mielech