

WIELKIE PRZYGODY MAŁYCH BOHATERÓW

Czas realizacji tematu

3 × 45 min

Cele lekcji

Uczeń:

- rozpoznaje i nazywa zwierzęta oraz rośliny przedstawione w filmie;
- przypisuje dane organizmy do określonego ekosystemu (las, pustynia);
- wymienia rodzaj pożywienia poszczególnych zwierząt i rozróżnia zwierzęta drapieżne, roślinożerne i wszystkożerne;
- tworzy proste łańcuchy pokarmowe;
- kształtuje umiejętność samodzielnego zdobywania i selekcji informacji pozyskiwanych z różnych źródeł.

Metody i formy pracy

- praca indywidualna, w parach i w grupach;
- karty pracy;
- pogadanka;
- metody czynnościowe;
- metody gier i zabaw;
- elementy metody projektowej.

Środki dydaktyczne

- globus;
- karty pracy;
- małe żetony lub plastikowe nakrętki;
- duży arkusz papieru podzielony na trzy części: ROŚLINOŻERCY, DRAPIEŻNIKI, WSZYSTKOŻERCY;
- większe ilustracje przedstawiające organizmy występujące w filmie lub kartoniki z ich nazwami;
- zadanie interaktywne;
- plastikowe obręcze lub papierowe talerzyki albo kolorowe kartki do tworzenia łańcuchów pokarmowych;
- pojemnik z patyczkami do lodów lub szpatułkami laryngologiczne z zapisanymi na nich nazwami zwierząt lub słowem KABOOM!;
- tablica interaktywna lub zestaw multimedialny.

Powiązanie scenariusza z podstawą programową przedmiotu

I. Edukacja polonistyczna.

1. Osiągnięcia w zakresie słuchania. Uczeń:

- 1) słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie;
- 2) wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi;
- 5) słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiedzania się, szczególnie w momencie wskazywania tej potrzeby przez drugą osobę.

2. Osiągnięcia w zakresie mówienia. Uczeń:

- 1) wypowiada się płynnie, wyraziście, stosując adekwatne do sytuacji techniki języka mówionego: pauzy, zmianę intonacji, tempa i siły głosu;
- 2) formułuje pytania dotyczące sytuacji zadaniowych, wypowiedzi ustnych nauczyciela, uczniów lub innych osób z otoczenia;
- 3) wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z przeżyciami, zadaniem, sytuacjami szkolnymi, lekturą czy wydarzeniem kulturalnym;

6. Osiągnięcia w zakresie samokształcenia. Uczeń:

- 2) korzysta z różnych źródeł informacji, np. atlasów, czasopism dla dzieci, słowników i encyklopedii czy zasobów internetu i rozwija swoje zainteresowania;

IV. Edukacja przyrodnicza.

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia środowiska przyrodniczego. Uczeń:

- 2) rozpoznaje i wyróżnia cechy ekosystemów, takich jak: łąka, jezioro, rzeka, morze, pole, staw, las, las gospodarczy; określa składowe i funkcje ekosystemu na wybranym przykładzie, np. las, warstwy lasu, polany, torfowiska, martwe drzewo w lesie;
- 3) rozpoznaje wybrane zwierzęta i rośliny, których w naturalnych warunkach nie spotyka się w polskim środowisku przyrodniczym;
- 4) odszukuje w różnych dostępnych zasobach, w tym internetowych, informacje dotyczące środowiska przyrodniczego, potrzebne do wykonania zadania, ćwiczenia;

Przygotowanie do lekcji

Lekcja powinna się odbyć po obejrzeniu filmu *Mali giganci*. Wcześniej warto przypomnieć nazwy kontynentów. Jeden uczeń kręci globusem, a drugi zamyka oczy i zatrzymuje globus palcem. Po otwarciu oczu stara się nazwać kontynent, na którym trzyma palec, a jeśli umiejętności na to pozwalają – odczytać nazwy państw lub krain geograficznych. Zamiast globusa podczas zabawy można też wykorzystać narzędzie Google Earth (<https://www.google.pl/intl/pl/earth>). Bezpośrednio przed projekcją nauczyciel prosi uczniów, by zwrócili uwagę na to, na którym z kontynentów rozgrywa się akcja i jakie zwierzęta występują w filmie. Przed lekcją nauczyciel kopiuje i/lub odpowiednio przygotowuje karty pracy oraz pozostałe materiały.

Przebieg lekcji

FAZA WSTĘPNA

Nauczyciel krótko omawia treść *Małych gigantów*, sprawdza, ile dzieci zapamiętały. Przypomina zaprezentowane zwierzęta i rośliny oraz środowisko, w którym dzieje się akcja (w trakcie można przyczepiać do tablicy ilustracje). Prowadzący prosi, aby każdy uczeń zadał koledze jedno pytanie na temat treści obejrzanego filmu lub – jeśli grupa jest młodsza – sam zadaje pytania.

FAZA REALIZACYJNA

Nauczyciel proponuje grę w parach (karta pracy nr 1, patrz s. 37). Rozdaje po dwie takie same plansze z ilustracjami oraz żetony lub plastikowe nakrętki. Każdy gracz zasłania swoją planszę, po czym wybiera jeden obrazek. Uczniowie na zmianę zadają sobie pytania dotyczące ilustracji w taki sposób, aby kolega mógł odpowiedzieć tylko „Tak” lub „Nie” i zakrywają żetonami (nakrętkami) obrazki niepasujące do zdobytej informacji. Wygrywa osoba, która pierwsza odgadnie nazwę organizmu wybranego przez kolegę. Należy zwrócić uwagę, aby uczniowie zadawali sobie pytania dotyczące wyglądu danego organizmu, trybu życia czy miejsca bytowania, a nie zgadywali ich nazwy.

Jeśli nauczyciel pracuje z grupą uczących się czytać pierwszoklasistów lub utrwalających tę umiejętność drugoklasistów, może zaproponować wykreślankę (patrz karta pracy nr 2, s. 38) Łatwiejszą wersję można stworzyć na stronie <http://www.swiatnauczyciela.pl/narzedzia/wykreslanka/generator>.

Następnie prowadzący zbiera dzieci w kręgu, pośrodku kładzie duży arkusz papieru podzielony na trzy części: ROŚLINOŻERCY, DRAPIEŹNIKI, WSZYSTKOŻERCY. Zadaje pytania o rodzaj pożywienia wybranych zwierząt, przy okazji wprowadzając zapisane na arkuszu pojęcia. Na arkuszu umieszcza w odpowiednich miejscach zdjęcia zwierząt lub kartoniki z ich nazwami. Posiłkując się zadaniem interaktywnym zamieszczonym na stronie <https://www.buliba.pl/nasze-gry/gry-edukacyjne/lancuchy-pokarmowe.html> prowadzący przedstawia dzieciom dokładniej wybrany łańcuch pokarmowy. Na koniec układa pośrodku kręgu plastikowe obręcze lub papierowe talerzyki albo kolorowe kartki oraz zdjęcia bohaterów filmu lub kartoniki z ich nazwami i prosi dzieci, aby spróbowały stworzyć łańcuch pokarmowy.

Do utrwalenia wprowadzonego zagadnienia nauczyciel wykorzystuje grę Kaboom! Prowadzący dzieli klasę na kilka grup liczących 6–8 osób. Każdej grupie rozdaje 30 drewnianych patyczków po lodach lub szpatulek laryngologicznych, na których wcześniej zapisał nazwy zwierząt, i 10 patyczków z napisem KABOOM! Wszystkie 40 patyczków umieszcza w pojemniku w pionie, tak aby napisy były niewidoczne. Uczniowie po kolei losują patyczki, odczytują nazwy zwierząt i określają ekosystem, w którym funkcjonują (las, pustynia), oraz przyporządkowują zwierzę do danej grupy pokarmowej. Jeśli uczeń odpowie poprawnie, zatrzymuje patyczek dla siebie. Jeśli uczeń wylosuje patyczek z wyrazem KABOOM!, musi odłożyć wszystkie zdobyte patyczki do pojemnika. Warto wykorzystać planszę z podziałem zwierząt z poprzedniego ćwiczenia, ponieważ w tym zadaniu nie chodzi o sprawdzanie wiedzy, a jedynie o jej utrwalanie. Jeśli uczniowie kilkakrotnie wylosują sowę i powtórzą określenia las oraz drapieżnik, z pewnością zapamiętają te informacje na dłużej. W zależności od potrzeb zadanie łatwo zmodyfikować – można np. poprosić uczniów, aby układali zdania na temat danego zwierzęcia (miejsca występowania, trybu życia, wyglądu).

Nauczyciel proponuje ostatnią aktywność – informuje uczniów, że teraz wykonają komiks (w parach lub małych grupach, jeśli nauczyciel ma do dyspozycji papier formatu A1; przykładowe kadry – patrz s. 39, 40). Dzieci muszą wybrać ekosystem oraz zwierzę, które będzie bohaterem komiksu.

FAZA PODSUMOWUJĄCA

Nauczyciel pyta uczniów, co najlepiej zapamiętali, które zadanie podobało im się najbardziej. Prosi o uzasadnienie swojej wypowiedzi. Tak prowadzi rozmowę, by zachęcić podopiecznych do poznania innych ekosystemów w innych częściach świata lub zorganizowania wycieczki do pobliskiego lasu i scharakteryzowania panujących tam warunków oraz napotkanej flory i fauny.

Zadanie domowe

Wykonaj zadanie z karty pracy w domu.

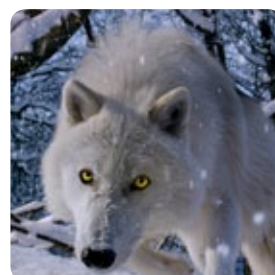
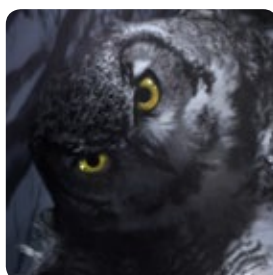
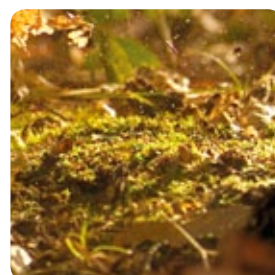
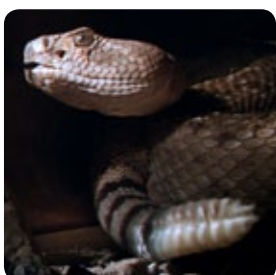
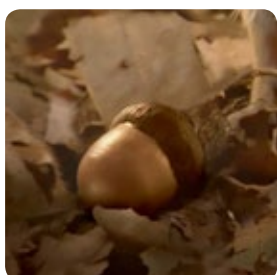
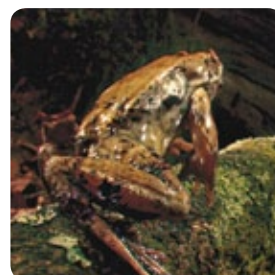
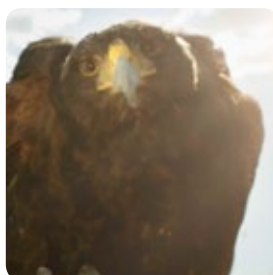
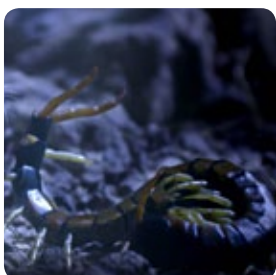
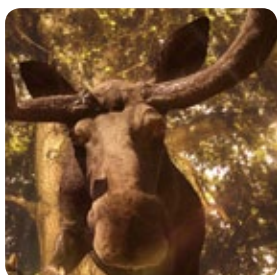
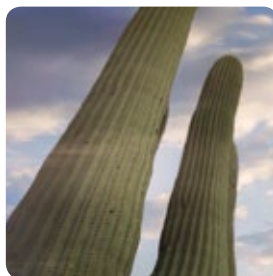
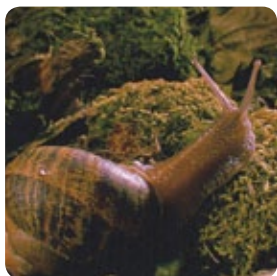
Autorka scenariusza



JOANNA APANASEWICZ – nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej w Małej Szkole w Koninie Żagańskim i języka angielskiego w klasach młodszych i w przedszkolu; trenerka w programie Mistrzowie Kodowania; autorka scenariuszy i artykułów dotyczących wykorzystania technologii informacyjno-komputerowych w edukacji; uwielbia prace ręczne, wykonuje proste pomoce dydaktyczne przy wykorzystaniu prostych przedmiotów z otoczenia; członkini grupy Superbelfrzy RP, aktywnie działa na Facebooku w grupie SuperbelfrzyMini.

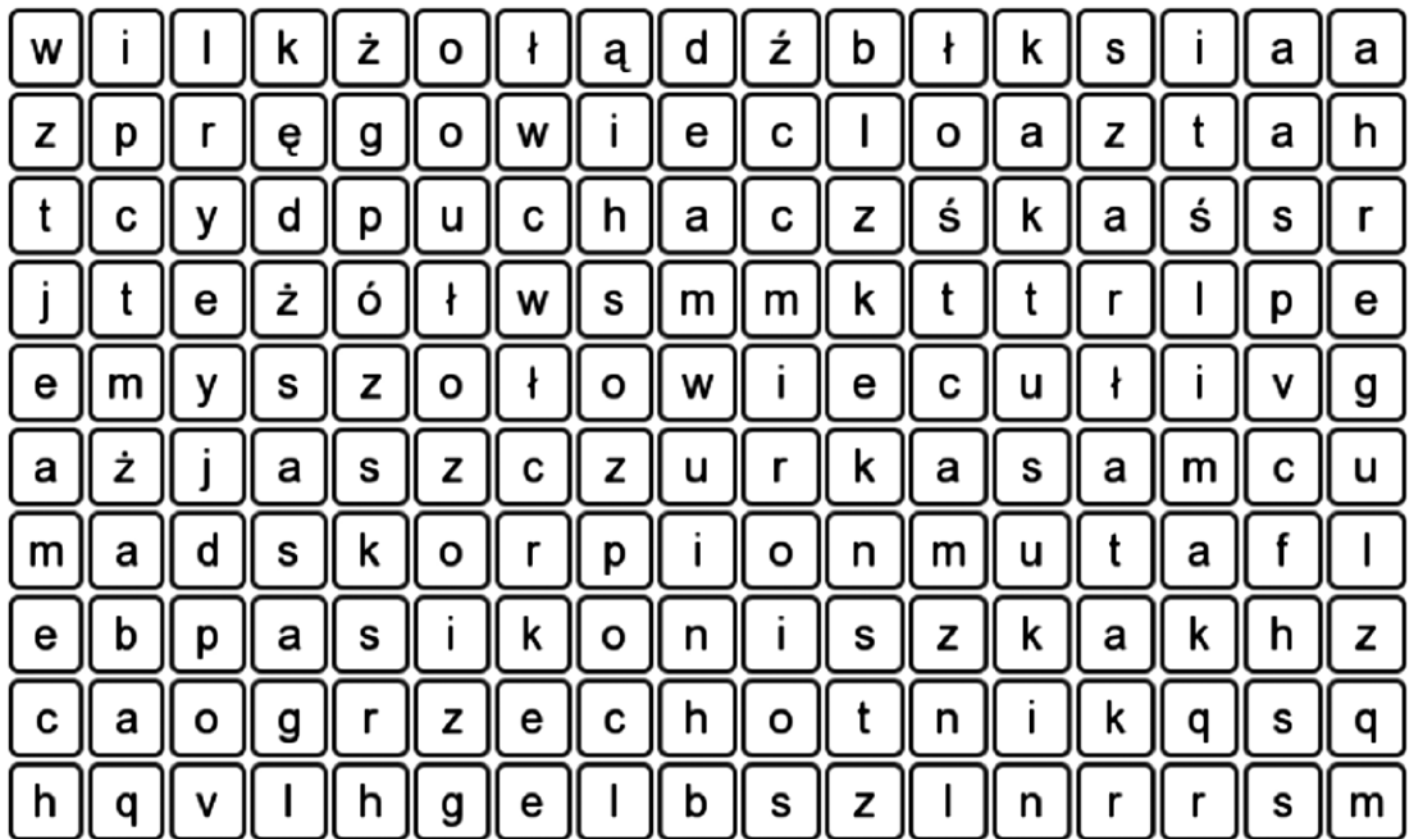
KARTA PRACY NR 1

- Wybierz jeden obrazek.
- Na zmianę zadawajcie sobie z kolegą pytania dotyczące ilustracji w taki sposób, aby dało się odpowiedzieć tylko „Tak” lub „Nie”. Uwaga! Pytania powinny dotyczyć wyglądu danego organizmu, trybu życia czy miejsca bytowania, np.: „Czy twój organizm to zwierzę?”, „Czy twoje zwierzę prowadzi nocny tryb życia?”.
- Zakrywaj obrazki niepasujące do zdobytej informacji.
- Wygrywa osoba, która pierwsza odgadnie nazwę organizmu wybranego przez kolegę.



KARTA PRACY NR 2

Wykreśl nazwy 16 organizmów. Nazwy mogą być zapisane poziomo i pionowo.



PRZYKŁADOWE KADRY KOMIKSU





KARTA PRACY W DOMU

Wybierz jedno ze zwierząt i postaraj się znaleźć jak najwięcej ciekawostek na jego temat. Możesz je przedstawić za pomocą rysunku, mapy myśli lub książeczki, którą wykonasz według poniższej instrukcji. Do zbierania informacji wykorzystaj albumy przyrodnicze, słowniki, leksykony, encyklopedie lub sieć internet. Pamiętaj, aby nie przepisywać wszystkich informacji, a jedynie wybrać te najciekawsze. Możesz poprosić o pomoc rodziców.

