

Scenariusz zajęć - Igraszki na wiejskim podwórku

SCENARIUSZ ZAJĘĆ EDUKACYJNYCH

Grupa wiekowa: 3-4-latki

Temat zajęć: Igraszki 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:

- poznaje wygląd kodu QR (kwadratowy kod złożony z czarnych i białych kwadracików),
- próbuje samodzielnie manipulować smartfonem w celu odczytania kodu QR,
- rozumie, że odczytanie kodu QR pozwala na dostęp do zaszyfrowanej informacji (w tym przypadku odgłosów zwierząt hodowlanych),
- umie posługiwać się wskaźnikiem laserowym,
- sprawnie liczy w zakresie 1-5,
- rozpoznaje i nazywa zwierzęta hodowlane,
- rozpoznaje i naśladuje odgłosy wydawane przez zwierzęta wiejskie,
- zna nazwy „domów” zwierząt na wsi (obora, stajnia, kurnik, chlew, buda),
- aktywnie uczestniczy w zabawach muzyczno-ruchowych,
- reaguje na polecenia słowne nauczyciela

Metody:

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

Formy:

indywidualna, zbiorowa

Środki dydaktyczne:

- tablica multimedialna,
- laptop,
- edukarty (z kodami QR) przedstawiające wybrane zwierzęta hodowlane (krowa, świnia, kura, kogut, koń, pies),
- smartfon z dostępem do internetu i zainstalowaną aplikacją do odczytywania kodów QR,
- głośnik bezprzewodowy,

- gra interaktywna „Domy zwierząt gospodarskich”,
- utwory muzyczne: piosenka „Na wiejskim podwórku”, dźwięki wolne i szybkie,
- plansza przedstawiająca wiejską zagrodę,
- bębenek,
- tamburyn
- kartki z narysowaną różną liczbą kropek,
- ilustracje przedstawiające domy zwierząt na wsi (obora, stajnia, kurnik, chlew, buda),
- emblematy krów, koni, kur, świń oraz psów (po 5 szt.),

Przebieg zajęć głównych:

1. „Odstoń okienko” – wprowadzenie do tematu zajęć

Dzieci siadają przed tablicą, na której zawieszona jest plansza edukacyjna przykryta kolorowymi kartkami z różną liczbą kropek (1-6). Wybrane dziecko staje przed planszą i słucha, ile razy nauczyciel uderzy w bębenek (np. 2 razy). Następnie dziecko udziela odpowiedzi, wskazując kartkę z właściwą liczbą kropek (np. 2 kropki). W dalszej kolejności nauczyciel zdejmuje z planszy wskazaną kartkę, a dzieci próbują zgadnąć na podstawie odstoniętego fragmentu, co jest przedstawione na planszy (wiejskie podwórko).

2. Słuchanie wiersza T. Massalskiej pt. „W gospodarstwie”

Nauczycielka mówi dzieciom, że na dzisiejszych zajęciach przeniosą się na wieś i będą odkrywać związane z nią ciekawostki. Następnie zaprasza do wysłuchania wiersza.

Pieje kogut już od świtu:
 - Kukuryku! Kukuryku!
 Kura do kurczaków żwawo
 Gdacze: - W lewo!
 Gdacze: - W prawo!
 Kaczka kwacze: - Kwa! Kwa! Kwa!
 Trzy kaczątko dziobem pcha.
 Krowa muczy: Mu! Mu! Mu!
 Aż po prostu brak jej tchu.
 Koń opędza się od much
 I rzy głośno: - Jestem zuch!
 Świnka chrumka: - Chrum! Chrum! Chrum!
 Co za hałas! Co za szum!
 Kot cichutko miauczy: - Miau.
 A pies szczeka: - Hau! Hau! Hau!

Po wysłuchaniu wiersza nauczyciel zadaje dzieciom pytanie: **Jakie zwierzęta można usłyszeć na wsi?** Dzieci odpowiadają na podstawie wysłuchanego utworu oraz własnych doświadczeń.

3. „Czyj to głos?” – zabawa słuchowa z wykorzystaniem kodów QR

Nauczycielka informuje dzieci, że na wsi zawsze jest wesoło i gwarno. Z każdej strony słychać głosy różnych zwierząt... Ciekawe czy je rozpoznacie?

Następnie nauczycielka rozkłada na dywanie edukarty przedstawiające wybrane zwierzęta hodowlane (krowa, świnia, kura, kogut, koń, pies). Ilustracje ułożone są obrazkami do dołu, tak aby na wierzchu widoczne były kody QR. Wybrane dzieci podchodzą kolejno do poszczególnych edukart i za pomocą smartfona (z dostępem do internetu i zainstalowanym skanerem kodów QR) rozszyfrowują informacje zakodowane za pomocą kodów QR, tj. dźwięki wydawane przez poszczególne zwierzęta wiejskie. Po rozpoznaniu usłyszanego odgłosu, dzieci nazywają zwierzę, które je wydaje oraz dzielą jego nazwę na sylaby.

Dla lepszej jakości dźwięku smartfon zostanie podłączony do bezprzewodowego głośnika.

4. Słuchanie wiersza I. Fabiszewskiej pt. „Domy zwierząt”

Nauczycielka czyta wiersz, pokazując jednocześnie ilustracje przedstawiające domy zwierząt na wsi (oborę, stajnię, kurnik, chlew, budę).

Następnie prosi dzieci o przyporządkowanie edukart ze zwierzętami do poszczególnych domów.

W chlewiku mieszka świnia, 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.

5. Zabawa ortofoniczna z piosenką pt. „Na wiejskim podwórku”

(sł. i muz. M. Staniek)

Nauczycielka informuje dzieci, że w kolejnej zabawie będą wiejskimi zwierzętami.

W tym celu nauczycielka rozkłada dookoła dywanu emblematy krów, koni, kur, świń oraz psów (łącznie 25 szt.). Emblematy są ułożone obrazkami do dołu, tak aby były niewidoczne dla dzieci.

W czasie piosenki, dzieci maszerują dookoła dywanu.

Na wiejskim podwórku zwierząt jest bez liku.
Mieszkają w stajni, mieszkają w chlewiku.
Różnią się wielkością i wyglądem też,
Różne głosy dziś wydają – powiedz jeśli wiesz!

Po zakończeniu piosenki dzieci siadają na dywanie przed wybranym emblematem i odstawiają go, dowiadując się tym samym, jakim zwierzęciem będą podczas zabawy.

Następnie nauczycielka pokazuje dużą ilustrację wybranego zwierzęcia, np. krowy.

Dzieci z emblematami krowy wstają ze swoich miejsc i przechodzą dookoła dywanu, naśladowując sposób poruszania się krowy oraz wydawane przez nią odgłosy. Zabawa przebiega w analogiczny sposób podczas prezentacji kolejnych zwierząt.

6. „Zwierzęta do domów” – zabawa dydaktyczna

Nauczycielka zapowiada dzieciom, że wszystkie zwierzęta muszą wrócić przed nocą do swoich domów. W tym celu nauczycielka rozkłada na dywanie oglądane wcześniej ilustracje przedstawiające domy zwierząt. Gdy nauczycielka gra na tamburynie, dzieci (z emblematami zwierząt z poprzedniej zabawy trzymanymi w rękach) biegają po dywanie. Na pauzę – każde dziecko ma za zadanie ustawić się przy odpowiednim domku. Przy powtórzeniu zabawy nauczycielka zmienia ustawienie domków na dywanie.

7. „Zaprzęgi konne” – zabawa ruchowa

Nauczycielka informuje dzieci, że czas już zakończyć wizytę na wsi i wrócić do przedszkola. W drogę powrotną dzieci wyruszą zaprzęgami konnymi. Dzieci ustawiają się parami (koń + woźnica) i w takim ustawieniu poruszają się dookoła dywanu, dostosowując sposób poruszania się do tempa odtwarzanej melodii (wolno-szybko).

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

Dzieci siadają przed tablicą multimedialną, na której nauczycielka uruchamia interaktywną grę „Kto tu mieszka?”

<https://wordwall.net/pl/resource/14012634/domy-zwierz%C4%85t-gospodarskich> .

Na ekranie pojawia się obrazek wybranego domu zwierząt hodowlanych (np. stajnia) oraz obrazki trzech różnych zwierząt (np. koń, kura, owca).

Zadaniem dziecka jest wybranie zwierzęcia, które mieszka w danym domu i dotknięcie wskaźnikiem odpowiedniego obrazka.

9. Podziękowanie dzieciom za udział w zajęciach.

Opracowała:
Magdalena Todorska