

Autor/autorka

Elżbieta Jackiewicz-Janik

1. Etap edukacyjny i klasa

- edukacja wczesnoszkolna - klasa II

2. Przedmiot

- edukacja wczesnoszkolna – humanistyczna

3. Temat zajęć:

Zwierzęta afrykańskie

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat realizuje treści z podstawy programowej dla edukacji wczesnoszkolnej. Daje możliwość przeprowadzenia lekcji zarówno w szkole, jak i w formie edukacji online. Zawiera elementy utrwalające zajęć na temat zwierząt z zoo.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Nowe technologie i narzędzia TIK są niemalże naturalnym środowiskiem dla współczesnych uczniów - również tych najmłodszych. Stanowią dla nich uatrakcyjnienie oraz uaktywniają ich pracę podczas lekcji. Mogą sprawić, że lekcja na dłużej zapadnie uczniom w pamięci.

7. Cel ogólny zajęć

Określanie cech charakterystycznych zwierząt afrykańskich.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń zna nazwy zwierząt afrykańskich (słoń, żyrafa, lew, zebra, antylopa, krokodyl, hipopotam, nosorożec, małpa, hiena).
2. Uczeń rozpoznaje wygląd zwierząt afrykańskich i łączy go z nazwą danego zwierzęcia.
3. Uczeń rozumie pojęcia mięsożerny, roślinożerny, wszystkożerny.

9. Metody i formy pracy

Metody: słowna, oglądowa, praktycznej działalności uczniów.

Formy: indywidualna, zbiorowa.

10. Środki dydaktyczne

Aplikacja Learning Apps, wordwall, zasoby youtube, Ćwiczenia "Gra w kolory" klasa 2, wyd. MAC.

11. Wymagania w zakresie technologii

Komputer/laptop/tablet z dostępem do Internetu, rzutnik z ekranem.

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

Przywitanie się z klasą, sprawdzenie obecności.

Aktywność nr 1

Temat:

Afrykańskie puzzle.

Czas trwania

15 min

Opis aktywności

Zapoznanie uczniów z tematem zajęć: Zwierzęta afrykańskie:

Siedmiu chętnych uczniów po kolei podchodzi do laptopa nauczyciela podłączonego do rzutnika z ekranem.

Następnie każdy z nich układa puzzle przedstawiające jedno ze zwierząt afrykańskich. Uczniowie po ułożeniu układanki mówią, jakie zwierzę przedstawia obrazek.

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/graj/zwierzeta/190910-s%C5%82o%C5%84/2x2> - słoń

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/graj/zwierzeta/236139-uk%C5%82adanka-%C5%BCyrafa/2x2> - żyrafa

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/graj/krajobrazy/176245-lew-na-sawannie/3x2> - lew

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/graj/zwierzeta/231865-zwierz%C4%99ta-savannah-zebra/3x2> - zebra

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/graj/zwierzeta/218175-krokodyl/4x2> - krokodyl

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/graj/zwierzeta/113947-hipopotam/2x2> - hipopotam

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/graj/zwierzeta/228767-nosoro%C5%BCec/3x2> - nosorożec

Po ułożeniu wszystkich układanek, uczniowie odpowiadają na pytanie nauczyciela: O jakich zwierzętach będziemy mówić na dzisiejszych zajęciach? Gdzie można te zwierzęta spotkać? Na jakim kontynencie one żyją?

Aktywność nr 2

Temat

Afrykańska przygoda życia.

Czas trwania

10 min

Opis aktywności

Uczniowie oglądają film edukacyjny o zwierzętach afrykańskich, który nauczyciel udostępni na ekranie rzutnika.

<https://www.youtube.com/watch?v=-lm80PTQU8I>

Po obejrzeniu filmu uczniowie odpowiadają na pytania nauczyciela: Czy znacie wszystkie zwierzęta przedstawione w filmie? Które z tych zwierząt widzieliście w ogrodzie zoologicznym? Które z przedstawionych zwierząt podobało wam się najbardziej?

Aktywność nr 3

Temat

Co jedzą zwierzęta afrykańskie?

Czas trwania

10 min

Opis aktywności

Nauczyciel pyta uczniów, co ich zdaniem oznacza, że zwierzęta są mięsożerne, roślinożerne oraz wszystkożerne?

Następnie chętni uczniowie podchodzą do laptopa nauczyciela podłączonego do rzutnika, na którym wspólnie z resztą klasy za pomocą gry online określają, które z wymienionych zwierząt jest mięsożerne, roślinożerne lub wszystkożerne.

<https://wordwall.net/pl/resource/7425355/zwierz%C4%99ta-mi%C4%99so%C5%BCerne-ro%C5%9Blino%C5%BCerne-wszystko%C5%BCerne>

Aktywność nr 4

Temat

Sympatyczne drapieżniki.

Czas trwania

10 min

Opis aktywności

Nauczyciel pyta uczniów, co to znaczy być sympatycznym, jakie zwierzęta wydają nam się sympatyczne i miłe.

Następnie nauczyciel pyta uczniów, co oznacza wyraz drapieżny.

Następnie uczniowie wykonują ćwiczenie 1 w Ćwiczeniach "Gra w kolory" klasa 2, s. 28. - Pisanie zdań o zwierzętach afrykańskich - krokodyl, hipopotam, gepard.

Podsumowanie lekcji

Podziękowanie uczniom za aktywność na lekcji.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Uczniowie podchodzą do laptopa nauczyciela i za pomocą koła fortuny dokończają zdania dotyczące wrażeń po zakończonej lekcji.

<https://wordwall.net/pl/resource/8083408/ewaluacja-lekcji>

14. Licencja

CC0 1.0 Universal - Przekazanie do Domeny Publicznej. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Nie

18. Forma prowadzenia zajęć: dowolna