

Poczuj wiatr w żaglach! SCENARIUSZ ZAJĘĆ

*Scenariusz zajęć nadesłany na III Konkurs dla nauczycieli
na scenariusz zajęć edukacyjnych o tematyce morskiej – „Zajęcia na fali”*

- 1. Imię i nazwisko autora:** Justyna Plichta
- 2. Nazwa i adres szkoły:** Szkoła Podstawowa nr 2 im. Mikołaja Kopernika w Kartuzach
- 3. Termin przeprowadzenia zajęć otwartych:** 26 kwietnia 2023 r.
- 4. Liczba nauczycieli obserwujących zajęcia:** 5
- 5. Etap edukacyjny:** klasy 1-3 szkoły podstawowej
- 6. Przedmiot/rodzaj zajęć:** zajęcia interdyscyplinarne (edukacja polonistyczna, przyrodnicza, matematyczna, plastyczna, społeczna)
- 7. Temat zajęć:** Poczuj wiatr w żaglach
- 8. Adresat zajęć:** uczniowie klasy 1
- 9. Cel główny:** Propagowanie tematyki związanej z szeroko rozumianą edukacją morską.
- 10. Cele operacyjne (szczegółowe):**
 - Doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem.
 - Rozwijanie kompetencji matematycznych oraz kompetencji w zakresie nauk przyrodniczych i naukowo-technicznych.
 - Rozwijanie kompetencji porozumiewania się w języku ojczystym.
 - Rozwijanie umiejętności uczenia się.
 - Rozwijanie kreatywności.
 - Poznanie nadmorskiego potencjału Pomorza.
 - Poznanie zagadnień wynikających z nadmorskiego położenia naszego regionu.
 - Kształtowanie kompetencji kluczowych.
 - Kształtowanie tożsamości regionalnej.
- 11. Metody i techniki pracy dydaktycznej:**
 - metody oparte na słowie,
 - metody oparte na obserwacji,
 - metody oparte na praktycznej działalności uczniów,
 - metody oparte na obserwacji przyrodniczej,
 - metody aktywizujące.
- 12. Formy pracy:**
 - praca w małych zespołach,
 - praca z całą grupą,
 - gra zespołowa typu escape room.
 -

13. Środki dydaktyczne:

- informacja z zasadami gry w escape room,
- list z zadaniami do wykonania,
- globus,
- kreatywne patyczki,
- plansze z ilustracjami ubioru kaszubskiego i ich podpisy w języku kaszubskim,
- puzzle z krajobrazem nadmorskim,
- 6 szklanek,
- ręcznik papierowy,
- 3 różnokolorowe barwniki spożywcze,
- rybki,
- wędka,
- szkatułka,
- patyczki kreatywne,
- karteczki z emotkami wyrażającymi emocje: radość, obojętność, smutek.

14. Opis przebiegu zajęć:

Faza przygotowawcza:

- Wytłumaczenie uczniom, na czym polega zabawa escape room i co jest jej celem – celem gry jest znalezienie kodu do szkatułki zakopanej w piasku. Na początek uczniowie otrzymają kopertę z opisem pierwszego zadania, po jego rozwiązaniu zdobędą pierwszą cyfrę kodu. Następnie czeka ich rozwiązanie kolejnych zadań. Za każdą poprawnie rozwiązana zagadkę nauczyciel wręcza następne zadanie. Zadania można wykonywać indywidualnie lub w grupach. Decyzja co do formy pracy zależy od nauczyciela.
- Przekazanie uczniom listu:
*Witajcie mali poszukiwacze morskich skarbów!
Zapraszam Was do gry, w której poczujecie wiatr w żaglach. Przed Wami niezwykła misja: odnalezienie cyfr, które – ułożone od najwyższej do najniższej – utworzą kod potrzebny do otworzenia szkatułki zakopanej w piasku. W szkatułce czeka na Was niezwykły skarb. Zaczniście od pierwszego zadania, które otrzymacie od nauczyciela. Życzę Wam niezapomnianych wrażeń podczas odkrywania nowych zagadek. Ahoj przygodo!*
- Po znalezieniu kodu do szkatułki uczniowie otrzymują list, w którym opisana jest główna nagroda oraz dodatkowe indywidualne kupony (załącznik nr 7). Kupony można zastąpić inną nagrodą – decyzja należy do nauczyciela.

Faza realizacji:

Uczniowie po kolei rozwiązują zadania:

1. Ułożenie puzzli (9 kawałków) z ilustracją zawierającą krajobraz nadmorski (załącznik nr 1).
2. Wykonanie eksperymentu według instrukcji (załącznik nr 2).
3. Wypisanie państw, z którymi graniczy Morze Bałtyckie oraz wskazanie najdłuższej rzeki w Polsce z pomocą globusa. Policzenie głosek w wyrazie rzeczka (załącznik nr 3).
4. Łowienie rybek – na 4 rybkach znajdują się łamigłówki: rozsypanki literowe, sylabowe i wyrazowe oraz zadanie z treścią (załącznik nr 4).
5. Wykonanie konstrukcji łódki z patyczków kreatywnych (załącznik nr 5).
6. Dopasowanie kaszubskich podpisów do elementów stroju kaszubskiego (załącznik nr 6).

Faza końcowa:

- Ułożenie kodu potrzebnego do otwarcia szkatułki zakopanej w piasku (pojemnik z piaskiem).
- Otworzenie szkatułki i odczytanie listu, z którego uczniowie dowiadują się, jaka czeka ich nagroda – wyjście nad najbliższe jezioro, rzekę, plażę, plac zabaw lub inne miejsce, gdzie będą malować pejzaże. Dzieci muszą zabrać ze sobą kredki i bloki rysunkowe.

Witajcie ponownie mali poszukiwacze morskich skarbów!

Doskonale poradziście sobie z zadaniami. Jesteście świetnymi matematykami. Rewelacyjnie radzicie sobie z pracą z globusem. Znakomicie układacie wyrazy oraz zdania. Jesteście kreatywni, macie ogromną wyobraźnię. Jednym słowem poczuliście wiatr w żaglach! Naprawdę jestem z Was dumna!!! A teraz pora poznać nagrodę. Jest nią wyjście na plac zabaw, który znajduje się nad Jeziorem Klasztornym Małym. Zabierzecie ze sobą kredki pastelowe oraz bloki i namalujecie piękne krajobrazy. Życzę niezapomnianych wrażeń i pięknych prac. Ahoj!

- Dodatkowo, każde dziecko losuje nagrodowy kupon, który można wykorzystać do końca roku szkolnego, w dowolnym czasie (przykłady: kupon na pomoc podczas sprawdzianu przy jednym zadaniu; brak pracy domowej w danym dniu; możliwość siedzenia przy biurku nauczyciela podczas jednej lekcji; możliwość prowadzenia lekcji przez 15 minut). Nauczyciel może stworzyć kupony według własnego pomysłu (załącznik nr 8).

Podsumowanie zajęć. Uczniowie otrzymują karteczki z 3 emotkami: wesołą, obojętną oraz smutną i kolorują tę, która pokazuje, jakie emocje towarzyszyły im podczas zajęć (załącznik nr 7).

16. Refleksja autora scenariusza po przeprowadzeniu zajęć

Podczas zajęć osiągnięto zaplanowane cele. Uczniowie byli zaangażowani i aktywni. Współpracowali ze sobą. Indywidualizowanie sposobu wykonywania zadań, dostosowując ich poziom do możliwości percepcyjnych uczniów oraz wskazówek zawartych w zaleceniach poradni psychologiczno-pedagogicznych, przyczyniło się do aktywnego udziału w grze wszystkich uczniów, również tych z trudnościami w nauce. Dzieci ze szczególnym entuzjazmem podeszły do wykonania eksperymentu oraz zadania konstrukcyjnego.

Justyna Plichta

Nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej w Szkole Podstawowej nr 2 im. Mikołaja Kopernika w Kartuzach. Propagatorka i realizatorka zajęć edukacyjnych o tematyce marynistycznej w ramach Pomorskiego Programu Edukacji Morskiej.

KARTY PRACY – załączniki do scenariusza w wersji do wydruku – patrz poniżej

LIST DO UCZNIÓW

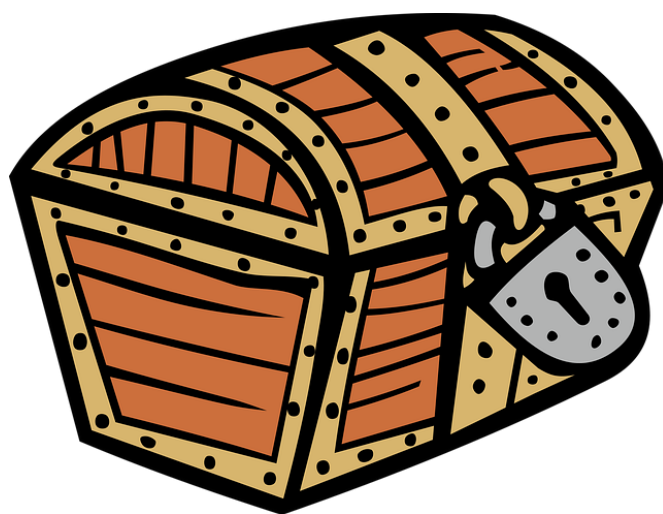
Witajcie mali poszukiwacze morskich skarbów!

Zapraszam Was do gry, w której poczujecie wiatr w żaglach.

Przed Wami niezwykła misja: odnalezienie cyfr, które ułożone od najwyższej do najniższej utworzą kod potrzebny do otworzenia szkatułki zakopanej w piasku. W szkatułce czeka na Was niezwykły skarb.

Zacznijcie od pierwszego zadania, które otrzymacie od nauczyciela. Życzę Wam niezapomnianych wrażeń podczas odkrywania nowych zagadek.

Ahoj przygodo!



ZAŁĄCZNIK NR 1

Ahoj wilki morskie! Zapraszam do zadania, które polega na ułożeniu puzzli. Jak myślicie jaki krajobraz znajduje się na ilustracji? Życzę powodzenia!



Liczbą potrzebną do otworzenia szkatułki jest liczba liter w wyrazie „morze”.

Policzcie ile liter jest w wyrazie „morze”.

W wyrazie „morze jest” liter

ZAŁĄCZNIK NR 2

Ahoj wilki morskie!

Zapraszam do zabawy w morskich naukowców. Wykonajcie doświadczenie pt. „Wędrująca woda” według instrukcji. Następnie zapiszcie swoje spostrzeżenia na karcie obserwacji. Życzę udanego eksperymentowania!

Do wykonania doświadczenia będą potrzebne:

- 3 szklanki z wodą,
- 3 puste szklanki,
- ręczniki papierowe,
- 3 barwniki spożywcze np. czerwony, niebieski, zielony.

PRZEBIEG:

- Zabarw wodę w 3 szklankach (każdą na inny kolor).
- Ustaw szklanki naprzemiennie w kole (szklanka z wodą, szklanka pusta, szklanka z wodą, szklanka pusta, itd.).
- Przygotuj 6 pasków z ręcznika papierowego, zwiń je w rulon i zegnij w literę „C”. Włóż kolejno jednym końcem do szklanki z zabarwioną wodą, a drugim do pustej szklanki.
- Dokładnie obserwuj, co się dzieje, porozmawiajcie o swoich spostrzeżeniach. Czy na ziemi można gdzieś spotkać podobne zjawisko?



Kolejna liczba potrzebna do otworzenia szkatułki to suma szklanek z wodą oraz pustych.

Suma szklanek z wodą oraz pustych to.....

ZAŁĄCZNIK NR 3

Ahoj wilki morskie!

Kolejne zadanie wymaga od Was niezwyklej spostrzegawczości i znajomości położenia na globusie Morza Bałtyckiego. A więc zaczynamy!

Znajdź na globusie Morze Bałtyckie, a następnie wypisz państwa leżące nad jego brzegiem.

Uwaga! Przypomnij sobie, jaką literą zapisujemy nazwy państw, miast, rzek.

A może wiesz, jak nazywa się najdłuższa rzeka w Polsce, która wpływa do Morza Bałtyckiego?

Czy umiesz policzyć głoski w wyrazie rzeczka?

Państwa leżące nad Morzem Bałtyckim to:.....

Najdłuższa rzeka w Polsce, która wpływa do Morza Bałtyckiego to:.....

Kolejną liczbą potrzebną do otworzenia szkatułki jest liczba głosek w wyrazie rzeczka.

Rzeczka – liczba głosek:...



ZAŁĄCZNIK NR 4

Ahoj kochani!

Zapraszam do łowienia rybek. Są to niezwykle rybki z zadaniami dla Was. Jestem przekonana, że świetnie sobie z nimi poradzicie. Rozwiązanie 4. zadania da kolejną liczbę, potrzebną do otwarcia szkatułki. Powodzenia!



Zadanie 1: Ułóż z rozsypanki literowej nazwy 3 ryb żyjących w Morzu Bałtyckim.

O S Z D R.....

P T S Z R O.....

D Ź L Ś E

Zadanie 2: Ułóż z rozsypanki sylabowej wyrazy.

BAK RY

BA RY CZÓW KA.....

ŻA PLA.....

LA FA.....

Zadanie 3: Ułóż z rozsypanki wyrazowej zdania.

wodę Uwielbiam Morzu w Bałtyckim.

.....

pojadę W rodziną Morze Bałtyckie. wakacje z nad

.....

Zadanie 4: Rozwiąż zadanie matematyczne i zapisz odpowiedzi.

Kasia popłynęła w rejs statkiem z Gdańska do Gdyni. Po drodze widziała 11 łódek czerwonych i 9 niebieskich.

Ile razem łódek widziała Kasia?

Odp.:

O ile było mniej łódek niebieskich od czerwonych?

Odp.:

Kolejną liczbą potrzebną do otworzenia szkatułki jest różnica otrzymanych wyników.

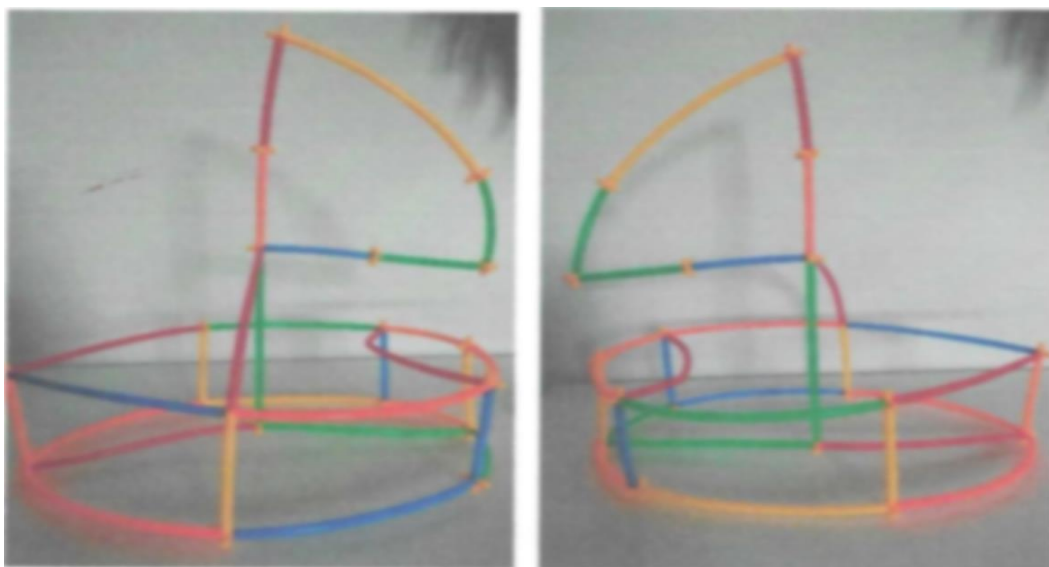
Różnica otrzymanych wyników to:

ZAŁĄCZNIK NR 5

I jak tam Wasze samopoczucie wilki morskie? Świetnie sobie radzicie 😊

W tym zadaniu musicie wykazać się kreatywnością i wyobraźnią przestrzenną. Stwórzcie konstrukcję łódki z otrzymanych patyczków kreatywnych.

Na koniec policzcie wykorzystane do budowy łódki patyczki – ich liczba to kolejny element szyfru do szkatułki. Powodzenia!



Kolejną liczbą potrzebną do otworzenia szkatułki jest liczba patyczków użytych do stworzenia łódki.

Liczba patyczków użytych do stworzenia łódki:

ZAŁĄCZNIK NR 6

Ahoj moi przyjaciele!

To już ostatnie zadanie, które polega na połączeniu elementów stroju kaszubskiego z jego nazwami. A może brakuje któregoś z wymienionych elementów. Życzę powodzenia bystrzaki!

Elementy męskiego stroju kaszubskiego: KOSZULA, KAPELUSZ, LIWK, WĘPS, BUKSY, SKORZNIĘ,

Elementy damskiego stroju kaszubskiego: ZŁOTNICA, KORALE, KOSZULA, GORSET, SPÓDZNICA, SZERTUCH, WIKSÓWKI



Kolejną liczbą potrzebną do otworzenia szkatułki jest liczba fartuszków widocznych na zdjęciach.

Liczba fartuszków widocznych na zdjęciach:

ZAŁĄCZNIK NR 7

Zamknij oczy i pomyśl, jak czułeś się / czułaś się podczas zajęć. Pokoloruj emotkę, która odzwierciedla twoje emocje.



ZAŁĄCZNIK NR 8

KUPON

na dodatkowe
nieprzygotowanie
WAŻNY DO KOŃCA
ROKU SZKOLNEGO



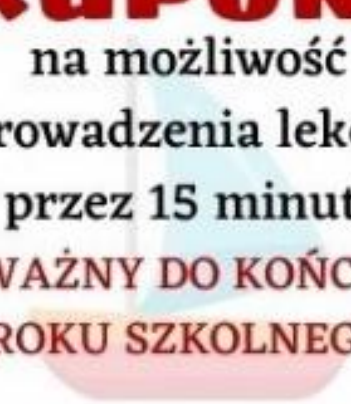
KUPON

na zwolnienie
z pracy domowej
WAŻNY DO KOŃCA
ROKU SZKOLNEGO



KUPON

na możliwość
prowadzenia lekcji
przez 15 minut
WAŻNY DO KOŃCA
ROKU SZKOLNEGO



KUPON

na podpowiedź
nauczyciela
na sprawdzianie
WAŻNY DO KOŃCA
ROKU SZKOLNEGO

