

4. SCENARIUSZ ZAJĘĆ

TEMAT ZAJĘĆ: Ukryty skarb – gra terenowa

GRUPA DOCELOWA: Uczniowie z klas I – III oraz V

ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 25

CZAS TRWANIA ZAJĘĆ: 60 minut

CEL OGÓLNY:

- orientacja w terenie – odnalezienie skarbu

CELE SZCZEGÓŁOWE:

- utrwalenie słownictwa w języku angielskim dotyczącego części ciała, jedzenia oraz zwierząt
- odczytywanie zakodowanych poleceń
- utrwalenie kierunków: prawo, lewo, do góry, na dół
- utrwalenie pojęcia liczb w zakresie 10
- rozwijanie spostrzegawczości i logicznego myślenia
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie
- aktywne uczestnictwo w zabawach na świeżym powietrzu

METODY:

- oglądowe
- słowne
- praktycznego działania

FORMY PRACY:

- zbiorowa
- grupowa

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- stroje
- mapa
- plansze do logicznego myślenia
- mata matematyczna

- karty do gry
- kartoniki ze słówkami po angielsku
- skrzynia ze skarbem

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Przywitanie uczniów.
2. Zapoznanie uczestników z zasadami obowiązującymi podczas zabawy.
3. Odczytanie wiersza przedstawiającego problem zaginięcia kapelusza Szalonego Kapelusznika oraz zapoznanie z grą terenową i mapą.
4. Mysz – uczniowie podchodzą do pierwszej postaci i znajdują drogę w labiryncie.
 - U z kl. V: Narysuj drogę , którą powinna pójść mysz by dostać się do sera.
5. Kot – uczniowie podchodzą do następnej postaci i wykonują zadanie ze słówkami w języku angielskim
 - U z kl. V: Kartoniki z napisami po angielsku przyporządkuj do odpowiednich części ciała kota.
6. Marcowy zajęc – uczniowie wykonują rysunek według instrukcji. Nazywają kierunki : prawo, lewo, do góry, na dół.
 - U z kl. V: Wykonaj rysunki według podanych kodów. Zaczynij rysować od kropek. Nazywaj kierunki podczas rysowania i licz kratki. Co przedstawia rysunek?
7. Pan Gąsienica – uczniowie przyporządkowują odpowiednie kartoniki ze słówkami w języku angielskim do odpowiednich worków oznaczonych napisami „owoce” i „warzywa”
 - U z kl. V: Kartoniki z wyrazami w języku angielskim włóż do odpowiedniego worka z napisem owoce lub warzywa.
8. Królowa Kier – gra w wojnę, uczniowie dodają w zakresie 20.
 - U z kl. V: Zadaniem Waszym jest gra w wojnę, a zwycięzca otrzyma cukierka. Rozdam Wam karty. Na mój sygnał wyciągniecie dwie karty z wierzchu. Dodajcie do siebie otrzymane liczby. Ten kto ma większą sumę zabiera karty. Rozpoczynamy następną rundę. Wygrywa ten kto zgromadzi wszystkie karty. Powodzenia.
9. Alicja – Uczniowie układają piłeczki na macie matematycznej według zakodowanej instrukcji, z których powstaje litera „A”
 - U z kl. V: Ułóż piłeczki według kodów.
10. Za poprawnie wykonane zadania uczniowie zdobywają klucz do skrzyni, gdzie czeka na nich nagroda –zaginiony kapelusz dla Kapelusznika.
 - U: Wlej wodę do rury, a uwolnisz klucz do skrzyni , w której ukryty jest kapelusz Kapelusznika.

11. Odnalezienie kapelusza.
12. Podzielenie si e wrażeniami z zabawy.
13. Porządkowanie stanowisk pracy.
14. Podziękowanie uczniom za udział w zajęciach.