**Scenariusz zajęć dla klasy II**

**Miejsce** – Szkoła Podstawowa w Przecławiu **Autor** – Magdalena Kozieł

**Temat:** Czarujemy i wróżymy na Andrzejki

**Czas trwania zajęć:** 2x45min. **Przedmiot** – edukacja wczesnoszkolna

1. **Cele lekcji**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiadomości | Umiejętności | Postawy |
| Uczeń:   * wie, co to są Andrzejki, * zna tradycje i zwyczaje związane z wigilią św. Andrzeja. | Uczeń:   * potrafi korzystać z narzędzi multimedialnych – komputera, tablicy, tablicy z oprogramowaniem interaktywnym, * tworzy proste projekty w programie Baltie | Uczeń:   * traktuje wróżby i horoskopy z dystansem, * potrafi współpracować w grupie, * rywalizacja fair play |

1. **Metody i formy pracy**

Metoda pracy: opis, pokaz, pogadanka, metoda praktyczna, metoda programowana, ćwiczenia interaktywne,

Forma pracy: indywidualna, grupowa, zbiorowa.

1. **Środki dydaktyczne**
2. Karta pracy – „Kalendarium – Andrzejki”,
3. Komputer z oprogramowaniem, Internet,
4. Tablety, smartfony, tablica interaktywna, telefon komórkowy, roboty Lego,
5. Programy dydaktyczne:

program do tablicy standardowych **Multi-Touch Board v7** – *(www.myboard.pl)*

mówiący awatar **Voki** *(www.voki.com)*

syntezator mowy **Ivona** *(www.ivona.com)*

program oceniający **ClassDojo** *(www.classdojo.com)*

interaktywne quizy – **Kahoot** (kahoot.it)

generator układanek puzzle - ***Jigsawplanet*** – *(jigsawplanet.com)*

program do tworzenia chmur wyrazów – **Tagxedo,** *(www.tagxedo.com)*

programowanie w **Baltie**– *(www.sgpsys.com/pl/)*

**stoper** on-line*(www.stoper-online.pl)*

program do robotów Lego **– Lego Mindstorms education**

**Gra logiczna „Czarodziej”** *(www.yummy.pl)*

**Ćwiczenia i tańce dla dzieci – *(****GoNoodle.com)*

1. **Przebieg zajęć dydaktycznych:**

**Lekcja 1**

1. **Faza przygotowawcza:**

* Nauczyciel kładzie na ławkach przedmioty związane z wróżbami andrzejkowymi (miska z wodą, klucz, świeczki, jabłka częściowo obrane, serca z imionami dziewcząt i chłopców oraz zawodów, buty). Dzieci po wejściu do sali, w grupach zastanawiają się, jaki będzie cel zajęć.
* Podczas zajęć pomocnikiem nauczyciela jest komputerowy czarodziej Wergiliusz, któremu głos użycza aplikacja Ivona (www.ivona.com.pl). Jest on strażnikiem porządku i czasu. Polecenia czarodziejowi wydaje nauczyciel, który na bieżąco monitoruje przebieg zajęć,
* Powitanie uczniów, sprawdzenie obecności.
* Dzieci wysłuchują Awatara „Pani Magda” , stworzonego w aplikacji Voki, który przedstawia temat i cele zajęć,
* Podział dzieci na 5 grup według wylosowanych kolorowych kartoników (5 kolorów)

1. **Faza realizacyjna:**

* Nauczyciel czyta informacje podane w karcie pracy na temat Andrzejek. Tekst jest wyświetlany na tablicy (program Multi-Touch Board).
* Podaje zasady pracy (sposoby wykonania zadań na stanowiskach, punktacja)
* **Stanowisko 1**

Dzieci otrzymują kartę pracy z informacją o Andrzejkach pociętą na kawałki. W grupach uczniowie układają kartę we właściwej kolejności, a następnie otrzymują kod QR, dzięki któremu mogą sprawdzić poprawność wykonania zadania. Za poprawnie wykonane zadanie każda grupa otrzymuje 2 punkty.

* **Stanowisko 2**

**Zadanie „Interaktywne puzzle”** - Na tablicy „interaktywnej” nauczyciel wyświetla przygotowane przez siebie puzzle (jigsawplanet.com). Przedstawiciele każdej z grup podchodzą do tablicy i po kolei układają puzzle. Drużyna, której przedstawiciel najszybciej ułoży puzzle, otrzymuje 2 punkty. Pomiar czasu stoperem online (www.stoper-online.pl)

* **Stanowisko 3**

**Projekt graficzny „Andrzejkowy Klucz” -** uczniowie w grupach tworzą chmurę wyrazów związanych z Andrzejkami w kształcie klucza (www.tagxedo.com),

* **Stanowisko 4**

**Zabawa „Wróżby Robotów”** – uczniowie sterują programami robotami: Karuzela i Wiatrak, wybierają przyszły zawód i imię przyszłego męża lub żony.

* **Stanowisko 5**

**Gra Lgiczna – „Czarodziej”** (www.yummy.pl) - dzieci, w zabawie komputerowej mają uwolnić czarodzieja. W tym celu muszą użyć przedmiotów w odpowiedniej kolejności. Grupa, która najlepiej odpowie na pytania otrzymuje 2 punkty.

c) **Taneczna Przerwa** – uczniowie podczas przerwy (30 min.) spędzili na zabawie – Tańczą Zumbę w holu szkoły (program GoNoodle).

**Lekcja 2**

* **Zabawa „Quiz Andrzejkowy”.** Dzieci, w grupach biorą udział w quizie za pomocą aplikacji Kahoot. Nauczyciel wyświetla na tablicy pytania na podstawie karty pracy z informacją o Andrzejkach. Dzieci, jako grupa, logują się za pomocą aplikacji Kahoot w smartfonach lub tabletach i odpowiadają na sześć pytań. Grupa, która najlepiej odpowie na pytania otrzymuje 2 punkty.
* **Zadanie twórcze „Czarowanie w programie Baltie”** Uczniowie, w programie SGP Baltie 3 (Tryb Czarowanie), samodzielnie programują za pomocą strzałek klawiatury, ruchy czarodzieja Baltiego, tak aby powstał obraz związany   
  z Andrzejkami. Za wykonane zadanie, każdy uczeń otrzymuje 2 punkty dla swoich grup.

**c) Faza podsumowująca:**

* Nauczyciel prowadzi pogadankę. Uczniowie kończą zdania: Najbardziej podobało mi się…, Najwięcej trudności miałem z ….
* Nauczyciel przyznaje punkty w programie oceniającym ClassDoJo. Grupa, która zdobyła największą liczbę punktów za wykonane zadania, otrzymuje po 5 punktów do ClassDojo, pozostali uczniowie otrzymują po 3 punkty za aktywność   
  i zaangażowanie.