

SCENARIUSZ ZAJĘCIA - dla dzieci 5 – letnich
inspirowany filmem „Kumba” – dystrybutor „Kino Świat”

Temat: Poznajemy zebra

Cele ogólne:

- zachęcenie do swobodnych wypowiedzi na temat filmu „Kumba”
- wzbogacenie wiadomości dzieci na temat wyglądu, zwyczajów, sposobu poruszania się i odżywiania zebry oraz przystosowania do warunków, w jakich żyje
- rozbudzanie zainteresowań przyrodniczych
- doskonalenie mowy powiązanej w czasie wypowiedzania się na określony temat
- poszerzanie zasobu słownika o nowe nazwy i związane z nimi pojęcia
- zachęcenie do aktywnego udziału w proponowanych zabawach i zajęciach

Cele operacyjne:

Dziecko:

- dzieli się spostrzeżeniami na temat filmu „Kumba”
- wzbogaca wiadomości na temat zebra
- dostrzega zależność zwierząt od środowiska, w którym żyją
- rozumie wieloznaczność słowa „zebra”
- rozwija umiejętność skupiania uwagi
- jest spostrzegawcze i kreatywne
- poszerza doświadczenia plastyczno-konstrukcyjne
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Grupa wiekowa: dzieci 5 – letnie

Liczba dzieci: dowolna

Formy pracy: indywidualna i grupowa

Środki dydaktyczne: ilustracje przedstawiające różne gatunki zebra oraz środowisko, w którym żyją; mapa fizyczna Afryki, kolorowanki i kartoniki z napisem „zebra” dla każdego dziecka, kredki ołówkowe, klej, wiersz H. Niewiadomskiej „Zebra” (w: H. Niewiadomska „Bajczytanki pani Hanki” Studio d’art 2004), fotografie przedstawiające zebry – zwierzę, pasy, ciasto; ciasto „zebra”, talerzyki, serwetki; puzzle „zebra” w kopertach dla każdego dziecka, białe kartony, szablon „zebra”, klamerki do bielizny, nożyczki.

PRZEBIEG:

1. Nawiązanie do filmu „Kumba”:

- swobodne wypowiedzi dzieci na temat filmu i głównego bohatera, zebry o imieniu Kumba
- oglądanie mapy Afryki – wskazanie miejsca występowania zebr
- określanie, gdzie jeszcze można zobaczyć zebkę
 - w Afryce, w ZOO, w filmie, książkach, fotografiach

2. Oglądanie ilustracji przedstawiających zebry i środowisko, w którym żyją:

- opisywanie wyglądu, sposobu poruszania się i odżywiania

***Zebra** – ssak z rodziny koniowatych charakteryzujący się obecnością białych pasów na czarnej sierści. Zebrzy żyją w stadach na trawiastych terenach Afryki na południe od Sahary, zawsze w pobliżu wody. Zebra żywi się trawą, ziołami, liśćmi, korą drzew i roślinami kwitnącymi oraz wypija do 10 litrów wody dziennie. Potrafią szybko uciekać, biegnąc z prędkością do 65 km/godzinę. Śpią na stojąco. Samice rozmnażają się co 1-2 lata, na świat przychodzi jedno źrebię, które już po 30 minutach wstaje na nogi, po godzinie zaczyna biegać, po tygodniu życia próbuje jeść trawę. Młode do 11 miesiąca swojego życia są karmione mlekiem matki. Zebrzy dożywają 40 lat.*

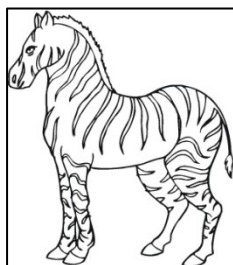
- wyszukiwanie różnic między różnymi gatunkami zebr
- zwrócenie uwagi na fakt, że zebra jest ssakiem (*młode karmią się mlekiem matki*)
- zwrócenie uwagi na przystosowanie zebry do środowiska, w którym żyje

3. „Czy zebra jest biała w czarne paski i czarna w białe paski” – burza mózgów:

- zgłaszanie i analiza pomysłów
- zapoznanie ze stanowiskiem naukowców

Zebra jest czarna. Płody zebry są czarne, białe paski pojawiają się później, dzięki zablokowaniu wytwarzania czarnego pigmentu.

- kolorowanie obrazka przedstawiającego zebkę
- analiza i synteza słuchowa wyrazu „zebra” (podział wyrazu na sylaby i głoski)
- naklejenie pod obrazkiem napisu „zebra”



4. „Zebry” - zabawa bieżna: (w: K. Właźnik „Wychowanie fizyczne w przedszkolu”):

- nauczyciel wyznacza teren zabawy oraz *siedlisko* dla zebr

- na polecenie nauczyciela zebry wybiegają z *siedliska*, biegną *ktusem* – szybko na palcach; idą *stępa* – powoli, z wysokim podnoszeniem kolan; *galopem* – z odbijaniem się kolejno jednej i drugiej nogi; cichutko – po *piaszczystej drodze*; głośno – po *skatach*; na sygnał – wracają do *siedliska*

5. Słuchanie wiersza H. Niewiadomskiej „Zebra” :

**można wykorzystać pacynkę lub maskotkę*

- zwrócenie uwagi na humor w wierszu i prośbę zebry

*Przyszła zebra do malarza.
– Moja barwa mnie przeraża!
Dłużej już tak być nie może,
Ktoś zapomniał o kolorze!*

*Chociaż jestem jeszcze mała,
Nie chcę być wciąż czarno-biała.
Wizerunek zmienić muszę,
W czarnych pasach już się duszę.*

*Chcę mieć smugi kolorowe,
Tu niebieskie, tam różowe.
Mam być pięknie ubarwiona,
Jak papuga, nie jak wrona.*

*Grzywkę proszę na czerwono,
A kopytka na zielono.
Zaś ogonek, choć cieniutki,
W kolorowe chcę mieć nutki.*

*Malarz szybko zjadł śniadanie,
Zaczął zebry malowanie.
Lecz się bardzo denerwował
I ją w kratę pomalował.*

*Ale czy to być tak może?
Widział zebkę ktoś w kolorze?
I do tego w szkocką kratkę,
Jak spódniczkę czy makatkę?*

6. „Dlaczego zebra ma paski?” – burza mózgów:

- zgłaszanie i analiza pomysłów
- zapoznanie ze stanowiskiem naukowców

Zdaniem uczonych zebry są pasiaste, by odpędzić krwiożercze owady zwane ślepakami. Paski powodują, że zebry nie odbijają światła tak, jak inne zwierzęta kolorystycznie jednolite. Pionowe pasy dezorientują owady i sprawiają, że muchy rzeczywiście nie mają ochoty siadać i ssać...

7. „I to zebra i to zebra” – ćwiczenia słownikowe:

- wyszukiwanie innych znaczeń słowa „zebra”

- zebra – afrykański ssak z rodziny koniowatych z charakterystycznymi pasami na sierści
- zebra – przejście dla pieszych
- zebra – rodzaj ciasta

8. Degustacja ciasta „zebry”:

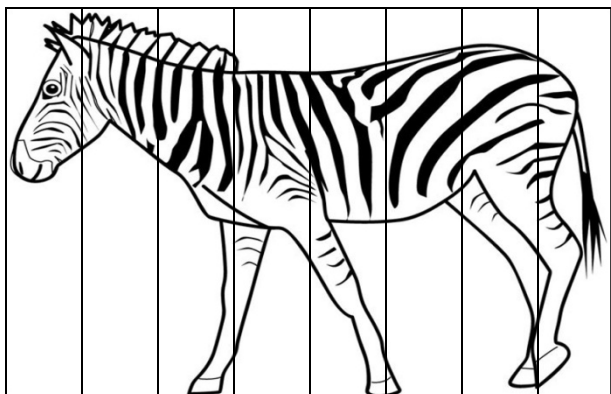
- swobodne wypowiedzi dzieci na temat nazwy ciasta

9. „Polowanie na zebry” - zabawa ruchowa bieżna:

- dzieci – zebry poruszają się w różnych kierunkach; na hasło – „lampart” uciekają poza wyznaczoną linię; wybrane dziecko - lampart za każdym razem może upolować tylko jedną zebry, którą odprowadza do swojej jaskini

10. „Zebra – puzzle” – ćwiczenia spostrzegawczości wzrokowej:

- układanie z części obrazka przedstawiającego zebry



11. „Zebra” – praca przestrzenna:

- rysowanie lub odrysowywanie kształtu zwierzęcia (bez nóg)
 - *można wykorzystać karton ozdobny skóry zwierząt - zebra
- kolorowanie sylwety i wycinanie
- umocowanie tułowia na klamerkach do bielizny
- doklejanie grzywy i ogona
- zorganizowanie wystawy prac



.....

Opracowała:

mgr Wiesława Twardowska

SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH – klasa 0
inspirowany filmem „Kumba” – dystrybutor „Kino Świat”

Temat: „Jesteśmy inni”

Cele ogólne:

- zwrócenie uwagi na problemy, które dotyczą innych
- uwrażliwienie uczniów na zagadnienie odmienności
- kształtowanie pozytywnej postawy wobec odmienności innych
- wyrabianie przekonania, że inny nie znaczy gorszy
- doskonalenie mowy komunikatywnej i uczenie się dyskusowania
- wdrażanie do zachowań akceptowanych społecznie

. Cele operacyjne:

Uczeń:

- swobodnie wypowiada się na temat filmu „Kumba”
- rozwija umiejętność kulturalnego dyskusowania
- zwraca uwagę na problemy, które dotyczą innych
- dostrzega różnice i podobieństwa między ludźmi
- jest świadomy, że każdy jest inny
- akceptuje odmienność innych ludzi
- wie, że nie można odrzucać innych z powodu odmienności
- formułuje wnioski na temat sposobów właściwego postępowania
- uczy się nowych piosenek i bawi się przy muzyce
- zgodnie współdziała w zabawie integracyjnej

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: grupowa

Środki dydaktyczne: fotografie zwierząt (różniących się wyglądem od innych osobników tego samego gatunku), opowiadanie Gerlinde Ortner „Kajtek, Grubas i Tyczka” (w: G. Ortner „Bajki na dobry sen” Świat Książki, Warszawa 2008), zdjęcia ludzi różniących się wyglądem, odtwarzacz CD, płyta CD z piosenką „Czy chudzi, czy grubi” (w: M. Stryja „Tańce integracyjne”), kłębek kolorowej wełny.

PRZEBIEG:

1. Nawiązanie do filmu „Kumba”:
 - swobodne wypowiedzi dzieci na temat przygód głównego bohatera filmu, zebry Kumba
 - zwrócenie uwagi na przyczynę odrzucenia Kumby przez inne zwierzęta (*urodził się inny niż wszystkie zebry: bez połowy pasków na ciele*)
2. Oglądanie fotografii zwierząt (różniących się wyglądem od innych osobników tego samego gatunku):



- a. zebra do połowy biała
- b. prosiak z dwiema głowami
- c. wąż z dwiema głowami
- d. kaczka z kurzymi stopami, co nie lubi pływać
- e. owieczka z pięcioma nogami

- dzielenie się spostrzeżeniami
3. „Czy inny znaczy gorszy?” – swobodne wypowiedzi uczniów:
 - uzupełnianie wypowiedzi rówieśników
 4. Słuchanie opowiadania Gerlinde Ortner „Kajtek, Grubas i Tyczka”:
 - swobodne wypowiedzi uczniów na temat problemów chłopców
 - próba oceny postępowania ich kolegów
 - zachęcenie do wyrażania własnego zdania
 5. „Każdy jest inny” - oglądanie zdjęć ludzi różniących się wyglądem:
 - opisywanie wyglądu
 - porównywanie
 - zwrócenie uwagi na różnice w wyglądzie
 6. „Burza mózgów” - dlaczego bycie innym jest trudne?
 - zgłaszanie i analiza pomysłów
 7. „Czy ludzie mają prawo być inni niż ty?” – próba dyskusji:
 - formułowanie argumentów za i przeciw
 - badanie zasadności odmiennych stanowisk
 - wyciągnięcie wniosków
 - uzgodnienie wspólnego stanowiska
 - *Każdy jest inny, ale to nie znaczy, że gorszy. Dzięki różnorodności świat jest ciekawszy*
 8. Słuchanie piosenki „Czy chudzi, czy grubsi” (w: płyta CD nr 1 „Tańce integracyjne” M. Stryja)
 - taniec integracyjny

*Czy chudzi, czy grubi,
czy mali, czy duzi,
wszyscy lubią bawić się, się, się,
więc kto jest tu razem z nami,
niech dobierze się parami
i niechaj weseli się*

*Nosek do noska (2x)
Mrugają oczka raz, dwa, trzy*

*Ref.:
Czy chudzi...*

A teraz buźka (2x)

Słuchają uszka raz, dwa, trzy

*Ref.:
Czy chudzi...*

*Ręka do ręki (2x)
I ukłon piękny raz, dwa, trzy.*

*Ref.:
Czy chudzi ...*

*Noga do nogi (2x)
Wystają rogi raz, dwa, trzy.*

9. „Pajęczynka przyjaźni” - zabawa integracyjna:

- uczniowie stojąc w kole rzucają do siebie kłębek kolorowej wełny, trzymając rozwiniętą część w ręku
- każdy z uczniów przed rzutem podaje imię kolegi do którego rzuca kłębek
- tworzenie „pajęczynki przyjaźni”

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska

KAJTEK, GRUBAS I TYCZKA

Był sobie raz pewien chłopiec , który był tak mały, że wszyscy nazwali go Kajtkiem. Sąsiadka mówiła do niego „Jak się masz Kajtku?”, piekarz, u którego zawsze kupował gorące bułeczki, wołał do niego „Cześć Kajtek!”, dzieci krzyczały na niego „No chodź Kajtek!”. Nawet nauczyciel w szkole nie mówił do niego po imieniu, tylko nazwał go Kajtkiem. Chłopiec był z tego powodu bardzo smutny. Pewnego dnia Kajtek spacerował po parku. Na jednej z ławek zauważył chłopca, który siedział ze spuszczoną głową i ciężko wzdychał. Kajtkowi zrobiło się żal tego chłopca i postanowił z nim porozmawiać. „mam nadzieję, że on nie będzie się ze mnie wyśmiewał”, pomyślał. Podszedł więc do niego i spytał: „Dlaczego tak ciężko wzdychasz? Skąd jesteś? Nigdy cię tutaj nie widziałem”. Nieznajomy chłopiec podniósł przestraszony głowę. „Co? Mówisz do mnie? Śmiejesz się ze mnie, że jestem taki gruby?” Dopiero teraz Kajtek spostrzegł, że chłopiec ma okrągłą jak księżyc w pełni buzię i jest prawie tak szeroki, jak wysoki. „Aaa”, odpowiedział Kajtek, „nawet tego nie zauważyłem. Zaniepokoiłem się tylko twoimi smutnymi westchnieniami”. „ Bo jest mi smutno. Dzieci się ciągle ze mnie śmieją. Nikt nie mówi do mnie po imieniu .Wołają na mnie Grubas. A co ja na to mogę poradzić że jestem taki gruby!”. „A ja? ze mną jest tak samo, jak z tobą. Nic nie mogę poradzić, że jestem taki mały. Wiesz co myślę? Dzieciaki są bardzo głupie, że się z nas śmieją”. „Tak , tak dzieciaki są bardzo bardzo głupie. Każdy to powie że dzieci tutaj mają pusto w głowie!” ,obaj chłopcy roześmieli się wesoło. „Co robicie?” zapytał chłopiec ,który nagle pojawił się obok nich. Był wysoki i przeraźliwie chudy. Garbił się, jakby chciał się wydawać mniejszy, niż był w rzeczywistości, „ Podzielam wasze zdanie. Dzieci tutaj są naprawdę bardzo głupie. Mnie nazywają tyczką”. „ Jak?” zawołali Kajtek i Grubas jednocześnie. Kajtek wykrzyknął: „ Gdybym ja był taki duży jak ty, na nic już bym się nie skarżył !” Grubas zaś dodał : „ gdybym był taki chudy jak ty , nie martwił bym się niczym”, „ głupstwa opowiadacie” powiedział Tyczka, „ chętnie bym się z wami zamienił. Gdybym tylko był trochę grubszy i niższy, to byłbym najszcześniejszym człowiekiem na świecie”. „ Chciałbym być taki jak ty, ty taki jak ja, czy to nie zabawne?” Chłopcy roześmieli się. Tak narodziła się przyjaźń między nimi. Kajtek, Grubas i Tyczka spędzali razem całe dni i żaden z nich nie widział w pozostałych przyjaciółach niczego niezwykłego. Kiedy inne dzieci zaczepiały ich i próbowały się z nich wyśmiewać, oni wesoło śpiewali : „ Każdy to powie, że dzieci tutaj mają pusto w głowie”. Nie przejmowali się zaczepkami, bo żaden z nich nie czuł się już samotnie. Kiedy inne dzieci spostrzegły, że ich zaczepki nie wywołują na trójce żadnego wrażenia, szybko im się znudziło wyśmiewanie z naszych bohaterów. Po pewnym czasie doszły do wniosku, że trzej przyjaciele to zupełnie normalni chłopcy, z którymi można normalnie się bawić. Kajtek był taki sam mały, jak przedtem, Grubas nie schudł nic ani trochę, a Tyczka nie zmalął ani nie przytył, a przecież każdy z nich był inny niż przedtem. Dlaczego? Trzej przyjaciele pokazali dzieciom, że tylko niemądry ludzie oceniają innych po ich wyglądzie zewnętrznym . Przekonali je , że niczym się od nich nie różnią, że mogą się z nimi razem bawić.

SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH – klasa 1
inspirowany filmem „Kumba” – dystrybutor „Kino Świat”

Temat: „Zwierzęta w RPA”

Cele ogólne:

- rozwijanie umiejętności swobodnego i śmiałego wypowiedzania się
- wzbogacanie wiadomości na temat zwierząt egzotycznych
- ukazanie różnorodności i bogactwa przyrodniczego Afryki
- zapoznanie z pojęciem: park narodowy
- kształtowanie postawy szacunku wobec przyrody
- uświadomienie potrzeby ochrony przyrody
- rozwijanie analizy i syntezy wzrokowo-słuchowej
- bogacenie słownika dzieci poprzez poszerzanie zakresu i treści pojęć

Cele operacyjne:

Dziecko:

- aktywnie uczestniczy w rozmowie na temat filmu „Kumba”
- potrafi wskazać Afrykę na mapie świata
- zna wybrane gatunki zwierząt
- wzbogaca wiedzę na temat zwierząt egzotycznych
- wyjaśnia pojęcie: park narodowy
- wie, w jakim celu powstają parki narodowe
- uzasadnia motywy tworzenia parków narodowych na świecie
- zna zasady zachowania się w parkach narodowych
- rozwija umiejętność analizy i syntezy słuchowo-wzrokowej
- układa z liter proste wyrazy
- poszerza doświadczenia plastyczne

Liczba dzieci: dowolna

Formy pracy: grupowa i indywidualna

Środki dydaktyczne: mapa fizyczna świata i Afryki, Duży diagram krzyżówki (na tablicę), litery z alfabetu ruchomego, fotografie zwierząt afrykańskich zamieszkujących krainę Karoo, kartoniki z nazwami zwierząt po jednym dla każdego ucznia (*zebra, lew, lampart, antylopa, gepard*), odtwarzacz CD, płyta CD z utworem Cammille'a Saint-Saensa „Karnawał zwierząt”, Słownik języka polskiego, fotografie prezentujące Park Narodowy Karoo w RPA, linki do zabawy ruchowej, papierowe talerzyki, papier kolorowy, klej, nożyczki.

3. *Zamiast nosa wielki róg, dosyć głośny tupot nóg, idzie ciężki, idzie duży, aż się za nim piasek kurzy. (nosorożec)*
4. *Leży jak kłoda, chodzi pomału, za to pod wodą jest bystrą strzałą. A gdy mu słonko wysuszy wody, wtedy tży leje, jak to ... (krokodyl)*
5. *Ten różowy ptak po wodzie chętnie brodzi, różowym dziobem w błocie i wodzie smaczne żyjotka łowi (flaming)*
6. *Tułów konia, rogi byka, długa głowa, broda siwa, na masywnym karku leży brązowawa, piękna grzywa. Po Afryce podróżuje, bo wciąż wody potrzebuje (antylopa)*
7. *Jaki to ptak? Czy wiecie? Chyba największy na świecie! Ale biega doskonale. Mówią o nim, że ze strachu głowę chowa w piachu (struś)*
8. *Nad brzegiem rzeki go zauważysz, chyba z tysiąc kilo wazy. Paszczą kłapie niby bramą i wciąż nudzi się tak samo (hipopotam)*
9. *To najszybsze lądowe zwierzę na świecie, takiego biegacza nigdzie nie znajdziecie (gepard)*
10. *Które zwierzę może wiecie, ma najdłuższy nos na świecie? (stoń)*
11. *Ryczy bardzo głośno, długą grzywą kiwa. On jest królem zwierząt, a jak się nazywa? (lew)*
12. *W Afryce żyje i ma najdłuższą na świecie szyję (żyrafa)*

4. „Parada zwierząt” - zabawa ruchowa:

- nauczyciel rozdaje dzieciom kartoniki z nazwami zwierząt: *zebra, lew, lampart, antylopa, gepard* dzieląc dzieci na pięć grup
- dzieci słuchają fragmentów utworu Cammille'a Saint-Saensa „Karnawał zwierząt” i ustawiają się w wyznaczonych miejscach
- na dźwięk muzyki kolejno wywołane zwierzęta biegają po wyznaczonym terenie; na przerwę w muzyce wracają na swoje miejsca

5. „Co to jest park narodowy?” – swobodne wypowiedzi uczniów:

- zapoznanie z definicją (Słownik języka polskiego)
- oglądanie fotografii prezentujących Park Narodowy Karoo w RPA

Park narodowy - duży obszar zachowany w stanie naturalnym, podlegający ścisłej ochronie ze względu na szczególne walory przyrodnicze i krajobrazowe.

6. „Dlaczego ludzie zakładają parki narodowe?” – burza mózgów:

- zgłaszanie i analiza pomysłów

7. „Jak należy zachować się w parku narodowym?” – swobodne wypowiedzi uczniów:

- określanie, co można robić w parku narodowym (*spacerować, fotografować, filmować przyrodę...*)

- ustalanie, czego nie wolno robić w parkach narodowych (*hałasować, płoszyć zwierząt, niszczyć roślinność, śmiecić, rozpalać ognisk, schodzić z wyznaczonych szlaków...*)

8. „Przeszkoda” - zabawa ruchowa z elementem przeskoku:

- nauczyciel układa z linek dwie równoległe linie stanowiące *rów*; po jednej stronie *rowu* wyznacza *pastwisko* dla *zwierząt*, po drugiej *wodopój*
- uczniowie - *zwierzęta* biegną jedno za drugim z *pastwiska* do *wodopoju* i z powrotem, za każdym razem przeskakując przez *rów*;
- gdy wszystkie *zwierzęta* pokonają przeszkodę *rów* można poszerzyć

9. „Zgadnij, o jakim zwierzęciu mówię?” – zagadki logiczne:

- uczniowie oglądają zawieszane na tablicy fotografie zwierząt żyjących w Parku Narodowym Karoo i zadają nauczycielowi pytania, na które może odpowiedzieć tylko „*tak*” lub „*nie*”, np. „*Czy to zwierzę jest czarno-białe?*”
- uczeń, który odgadnie nazwę zwierzęcia przejmuje w zabawie rolę nauczyciela

10. „Lew ” – wykonanie lwa z papierowego talerzyka:

- malowanie okrągłego papierowego talerzyka jasnobrązową farbą plakatową
- naklejanie oczu, nosa i pyszczka z białego i czarnego papieru oraz wąsów z cienkich czarnych pasków papieru
- doklejanie tułowia oraz ogona wyciętego z jasnobrązowego papieru
- wycinanie i naklejanie elementów tła
- zorganizowanie wystawy prac

Opracowała:

mgr Wiesława Twardowska

SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH – klasa 2
inspirowany filmem „Kumba” – dystrybutor „Kino Świat”

Temat: „Zwierzęta przy wodopoju”

Cele ogólne:

- rozwijanie umiejętności komunikowania w jasny sposób swoich spostrzeżeń i odczuć
- wzbogacenie wiadomości na temat zwierząt żyjących w Afryce oraz środowiska, w którym żyją
- zwrócenie uwagi na znaczenie wody w życiu roślin i zwierząt
- podniesienie poziomu wiedzy na temat przyczyn i skutków suszy w Afryce
- wzbogacanie słownictwa
- rozwijanie umiejętności korzystania ze Słownika języka polskiego
- doskonalenie analizy i syntezy wzrokowo-słuchowej
- wyrabianie umiejętności współdziałania w zespole

Cele operacyjne:

Uczeń:

- swobodnie wypowiada się na temat filmu „Kumba”
- zna wybrane gatunki zwierząt żyjących w RPA oraz ich środowisko przyrodnicze
- określa przyczyny i skutki suszy dla zwierząt w Afryce
- dostrzega konieczność wędrówek zwierząt do wodopojów
- wie, jakie znaczenie ma woda w życiu roślin i zwierząt
- wie, na jakie niebezpieczeństwa narażone są wędrujące do wodopoju zwierzęta
- składa obrazek z części
- mierzy długość posługując się linijką
- konstruuje grę planszową typu „ściganka”
- rozumie sens kodowania informacji
- współpracuje z innymi w zabawie i sytuacjach zadaniowych

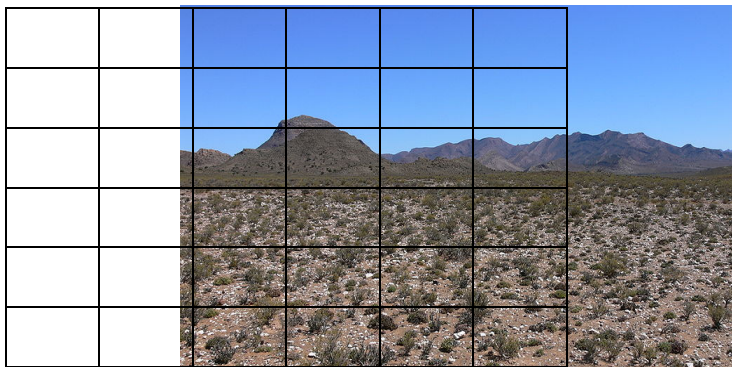
Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do Internetu, ekran, zdjęcia satelitarne Afryki i krainy Karoo, osiem zestawów „Afrykańskich puzzli”, Słowniki języka polskiego, diagram eliminatki (dla każdego ucznia), linki gimnastyczne, krążki niebieski i żółty; dla każdego zespołu: arkusz szarego papieru, kredki, kostka do gry oraz 4 pionki.

PRZEBIEG:

1. Nawiązanie do filmu „Kumba”
 - dzielenie się spostrzeżeniami na temat filmu i środowiska, w którym żyją afrykańskie zwierzęta
2. Prezentacja zdjęcia satelitarnego Afryki i krainy Karoo:
http://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Africa_satellite_plane.jpg
http://en.wikipedia.org/wiki/Karoo_National_Park
 - analiza kolorów na zdjęciu
 - zwrócenie uwagi na tereny pustynne i trasę wędrówki zwierząt
3. „Afrykańskie puzzle” – układanie obrazka z części (praca w zespołach):
 - układanie puzzli przedstawiających pustynny krajobraz krainy Karoo



- zwrócenie uwagi na krajobraz (*popękana ziemia, uboga roślinność, wydmy, skały, żwir*)
 - określanie przyczyn powstania takiego krajobrazu (*susza*)
4. „Co to jest susza?” – formułowanie odpowiedzi:
 - szukanie informacji w Słowniku Języka Polskiego
 - odczytanie opisu
Susza - długotrwały okres bez opadów
 - wyjaśnienie przyczyn suszy w Afryce

W wielu rejonach Afryki bardzo często panuje susza, a Duży jej obszar zajmują pustynie. W Afryce są tylko dwie pory roku: sucha i deszczowa. W porze deszczowej dzięki intensywnym opadom ozywają wyschnięta rzeki, a wraz z nimi odradza się pobliska roślinność. Wtedy zwierzęta mają możliwość korzystania z wielu wodopojów. Jednak po tym okresie przychodzi pora sucha, która zmusza zwierzęta do częstych wędrówek w poszukiwaniu wody. W Afryce zdarzają się obszary, w których nawet przez kilka lat nie spada ani jedna kropla deszczu.

<http://www.miedzykulturowa.org.pl>

5. „Jakie są skutki suszy dla zwierząt?” – burza mózgów:
 - zgłaszanie i analiza pomysłów
 - *przesuszenie gleby, uboga roślinność, wysychanie pastwisk dostarczających pożywienia zwierzętom roślinożernym, zmniejszenie zasobów wody pitnej, większa liczba pożarów, głód*

- zwrócenie uwagi na rolę wody w życiu roślin i zwierząt
6. „Pora deszczowa i sucha” – zabawa ruchowa:
- nauczyciel za pomocą liny wyznacza *wodopój*; uczniowie – *zwierzęta* gromadzą się przy *wodopoju*
 - nauczyciel podnosi do góry niebieski krążek, który oznacza porę deszczową - *zwierzęta* biegają radośnie po *pastwisku*; gdy pokaże żółty krążek – *zwierzęta* ponownie gromadzą się przy *wodopoju*
7. „Co to jest wodopój?” – formułowanie odpowiedzi:
- szukanie informacji w Słowniku Języka Polskiego
 - odczytanie opisu
- Wodopój - miejsce w rzece, jeziorze, stawie itp., gdzie zwierzęta zwykle piją wodę*
8. „Jakie zwierzęta można spotkać przy wodopoju” – eliminatka:
- przypomnienie znaczenia pojęć: *pionowo* i *poziomo*
 - wykreślanie z poziomych rzędów nazw zwierząt afrykańskich, które można spotkać przy wodopoju
 - odczytanie hasła utworzonego z pozostałych liter czytanych pionowo - nazw czterech afrykańskich zwierząt (*hipopotam, nosorożec, drop, żółw*)

A	O	N	T	S	Y	L	O	P	A
H	Z	A	E	O	B	D	R	A	Ł
S	P	M	Ł	O	Ż	R	Ń	P	W
I	G	E	N	R	P	A	R	Ż	D
P	O	S	O	T	E	R	U	Ó	Ś
Ż	T	Y	R	O	C	A	O	F	A

9. „Na jakie niebezpieczeństwa są narażone zwierzęta idące do wodopoju?” – burza mózgów:
- zgłaszanie i analiza pomysłów
 - *złe warunki pogodowe - susza , brak pożywienia oraz wody, atak drapieżników...*
10. „Zwierzęta idą do wodopoju” - konstruowanie gry planszowej (praca w zespołach):
- uczniowie dzielą się na czteroosobowe zespoły; każdy zespół otrzymuje arkusz szarego papieru, kredki, kostkę do gry oraz 4 pionki
 - uczniowie przygotowują planszę do gry typu „*ściganka*” – drogę zwierząt do wodopoju; rysują *chodniczki*, odmierzają płytki posługując się linijką, obmyślają kolejne pułapki lub premie na trasie
 - gracze ustalają kolejność, wykorzystując wybraną wyliczankę; na zmianę rzucają kostką, przesuwać pionki na planszy o wyrzuconą liczbę oczek przestrzegając wspólnie ustalonych zasad gry; wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do wodopoju

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska

SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH – klasa 3
inspirowany filmem „Kumba” – dystrybutor „Kino Świat”

Temat: „Wielka Piątka Afryki”

Cele ogólne:

- rozwijanie umiejętności uważnego słuchania wypowiedzi i korzystania z otrzymanych informacji
- wzbogacanie wiadomości uczniów na temat zwierząt żyjących w Afryce
- uświadamianie różnorodności i współzależności organizmów w świecie przyrody
- aktywizowanie myślenia uczniów
- kształtowanie umiejętności logicznego, matematycznego myślenia
- doskonalenie analizy i syntezy wzrokowej

Cele operacyjne:

Uczeń:

- dzieli się spostrzeżeniami na temat filmu „Kumba”
- obdarza uwagę dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi
- poszerza wiadomości na temat zwierząt zamieszkujących Afrykę
- wymienia nazwy najbardziej niebezpiecznych zwierząt w Afryce
- zna przystosowania wybranych afrykańskich zwierząt do środowiska, w którym żyją
- rozumie sens kodowania i dekodowania informacji
- posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
- słucha w skupieniu czytanych utworów
- porównuje dowolne dwie liczby w zakresie 100
- dodaje i odejmuje dwie liczby w zakresie 100
- podaje z pamięci iloczyn w zakresie tabliczki mnożenia
- odczytuje liczby w systemie rzymskim od I-XII
- rysuje figury w powiększeniu
- rozwiązuje zadania graficzne
- w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dąży do wykonania zadania

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: grupowa i indywidualna

Środki dydaktyczne: prezentacja multimedialna lub fotografie zwierząt żyjących w Afryce, diagramy zadań graficznych dla każdego ucznia (eliminatka literowa, szyfrogram matematyczny, plątanina ortograficzna, zadanie graficzne – „Przerysuj nosorożca”, eliminatka matematyczna, szyfrogram liczbowy, wybieranka – zwierzęta z rogami, sylwety zwierząt należących do Wielkiej Piątki Afryki, mapa konturowa Afryki – format A4), wiersz J. Ratajczaka „Szukamy lwa” (w: J. Ratajczak „Wiersze dla dzieci”, wyd. Siedmioróg, Wrocław 2004), odtwarzacz CD i płyta CD z muzyką relaksacyjną, płyta CD „Piosenki dla dzieci. Cztery zielone słonie” wyd. Various Artists 2008; sznurki z przywiązanymi na końcu woreczkami

Materiały źródłowe:

„Wychowanie fizyczne w przedszkolu” K. Włażnik

Wikipedia, wolna encyklopedia

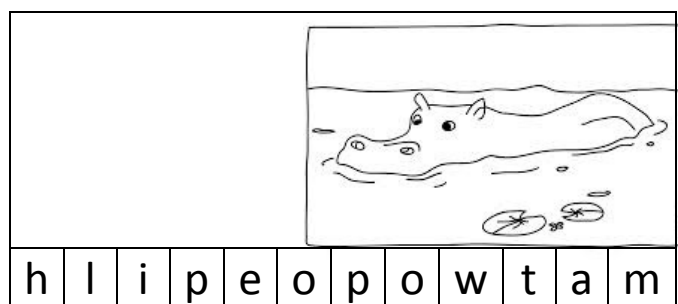
http://pl.wikipedia.org/wiki/Wielka_pi%C4%85tka_Afryki

PRZEBIEG:

1. Nawiązanie do filmu „Kumba”:
 - dzielenie się spostrzeżeniami na temat filmu i jego bohaterów
2. Oglądanie prezentacji multimedialnej lub zdjęć ukazujących zwierzęta Afryki:
 - zwrócenie uwagi na wygląd, sposób poruszania się, budowę, miejsce występowania
3. „Wielka Piątka Afryki” - dzielenie się spostrzeżeniami:
 - zapoznanie z określeniem Big Five

Mianem "Wielkiej Piątki Afryki" (Big Five) określa się pięć gatunków zwierząt uznanych przez myśliwych za najbardziej niebezpieczne.

- próba wskazania najbardziej niebezpiecznych zwierząt na świecie
 - odgadywanie nazw zwierząt należących do Wielkiej Piątki Afryki – rozwiązywanie zadań graficznych
4. Eliminatka literowa:
 - skreślanie liter wchodzących w skład nazwy obrazka
 - odczytanie z pozostałych liter nazwy zwierzęcia zaliczanego do Wielkiej Piątki Afryki
 - zapisanie nazwy w zeszycie



- oglądanie fotografii przedstawiających **lwy**
- zwrócenie uwagi na przystosowanie lwa do środowiska, w którym żyje
 - łapy zakończone ostrymi pazurami
 - silne szczęki doskonale przystosowane do powalania i zabijania nawet bardzo dużych zwierząt
 - groźnie wyglądająca grzywa zwiększa przewagę samca broniącego terytorium stada, stanowi naturalną ochronę głowy i szyi podczas walki
 - są mięsożercami
- słuchanie wiersza J. Ratajczaka „Szukamy lwa”:

Gdzie się ukrył lew,
pomóście mi go znaleźć,
na lewo jest zlew,
na prawo telewizor...
I może widzę źle,
lecz lwa tu nie ma wcale.

Może wlaź do cholewy,
w lewkonie, do chlewu,
w plewy
lub tak się przestraszył ulewy,
że sterczy wciąż pod okapem...
Kto się na tym połapie?

Więc gdzie się lew ukrywa,
w jakim słowie się skrył,
pazury są jest grzywa,
a lew – gdzie szczyry kły?

I kto się go znaleźć odważy –
nie raz, lecz osiem raz

- szukanie wyrazów, w których ukrył się „lew”, odczytanie ich i zapisanie na tablicy: zlew, telewizor, lewkonie, cholewy, plewy, chlew, ulewa, lewo
- zapisanie wyrazów w zeszytach, podkreślenie części „lew”
- zabawa ruchowa „Lwy na sawannie”:
 - uczniowie – lwy biegają na czworakach przy dźwiękach muzyki
 - na przerwę w muzyce prostują się i głośno ryczą

5. Szyfrogram matematyczny:

- wykonywanie działań matematycznych
- wpisywanie wyników w odpowiednie kratki
- przyporządkowanie wyników do odpowiednich liter
- odczytanie nazwy kolejnego zwierzęcia z Wielkiej Piątki
- zapisanie nazwy w zeszycie

27-8	0+12	9+7	30:2	18x0	35:7	9x2	17+6	16-6	7-7	5x3	24-5	2x5	64:8

A=0, B=1, C=2, D=3, E=4, F=5, G=6, H=7, I=8, J=9, K=10, L=11, ł=12, M=13, N=14, Ń=15, O=16, P=17, R=18, S=19, T=20, U=21, W=22, Y=23, Z=24, Ź=25

- oglądanie fotografii przedstawiających **afrykańskiego słonia**
- zwrócenie uwagi na przystosowanie słonia do środowiska, w którym żyje
 - duże uszy wykorzystywane do chłodzenia
 - długa trąba zakończona dwoma palczastymi wyrostkami służąca do oddychania, wążchania, picia i „kąpieli”, jak również do zbierania pożywienia i zrywania gałęzi z wyższych partii drzew
 - posiada ciosy służące do obrony
 - miękka i delikatna spodnia strona stóp, dzięki czemu słoń może poruszać się bezszelestnie
 - po kąpielach słonie obsypują wilgotną skórę piaskiem, a powstała w ten sposób warstwa kurzu i błota pomaga im chronić się przed atakami gryzących owadów

- o słoń osiedla się tylko tam, gdzie znajdują się źródła wody pitnej i miejsca do kąpieli
- o słonie są wyłącznie roślinożerne
- słuchanie piosenki zespołu Fasolki „Cztery zielone słonie”
 - o zabawa inspirowana słowami piosenki

*Były raz sobie cztery słonie,
Małe, wesołe, zielone słonie,
Każdy z kokardką na ogonie
Hej – cztery słonie.*

*Płyną przez morza cztery słonie,
Małe, wesołe, zielone słonie,
Oj! Gwałtu! Rety! – Jeden tonie,
Smarkaty tonie.*

*I poszły sobie w daleki świat,
Daleką drogę, w wesoły świat,
Hej świeci słońce, wieje wiatr,
A one idą w świat.*

*Na pomoc biegną mu wszystkie wnet,
Za trąbę ciągną go i za grzbiet,
I wyciągnęły z wody go,
Więc strasznie rade są.*

*Ref. Hej! Cztery słonie, zielone słonie
Każdy kokardkę ma na ogonie,
Ten pyzaty, ten smarkaty,
Kochają się jak wariaty!*

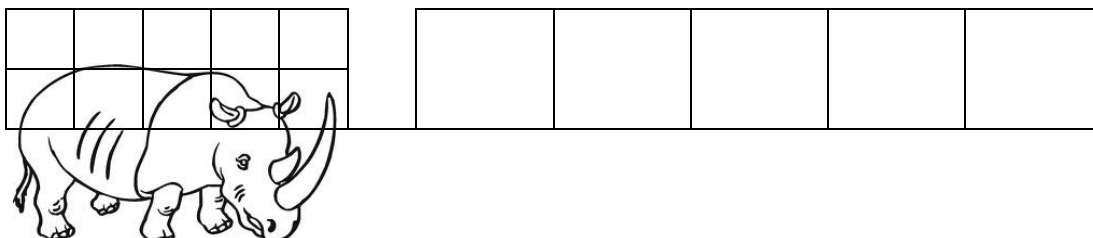
*Ref. Hej!
Cztery słonie, zielone słonie
Każdy kokardkę ma na ogonie,
Ten pyzaty, ten smarkaty,
Kochają się jak wariaty*

6. Płataninka ortograficzna:

- ustalanie sposobu rozwiązania zadania:
 - o uzupełnianie luk w wyrazach w pierwszej kolumnie z lewej strony
 - o wyszukiwanie brakującej litery w pierwszej kolumnie z prawej strony
 - o wpisywanie odpowiedniej sylaby w drugiej kolumnie z prawej strony
 - o odczytanie rozwiązania i zapisanie nazwy zwierzęcia w zeszycie

ż*łw	SO	→	ż	NO
*iena	NY		ó	
*yrafa	NO		ę	
w*ż	CZAR		d	
gepar*	ŻEC		ą	
s*p	RO		h	

- oglądanie fotografii przedstawiających **nosorożca czarnego**
- zwrócenie uwagi na przystosowanie nosorożca do środowiska, w którym żyje
 - o jest roślinożercą- żywi się różnicowanym pokarmem roślinnym
 - o posiada szerokie i płaskie zęby trzonowe służące mu do rozcierania liści
 - o róg nosorożca jest jego najlepsza bronią
 - o biega dość szybko – potrafi szarżować z prędkością 50 km/h
 - o gruba skóra stanowi jego ochronny pancerz
 - o tarzanie w błocie pomaga mu utrzymać niską temperaturę ciała i chroni przed pasożytami
- zadanie graficzne: przerysowywanie nosorożca kratka po kratce



7. Eliminatka matematyczna:

- rozwiązywanie działań i wpisywanie wyników w odpowiednie miejsca
- porównywanie wyników
- umieszczanie w środkowej kolumnie odpowiedniego znaku nierówności
 - znak nierówności wskazuje literę, którą należy otoczyć kółkiem
- odczytanie rozwiązania i zapisanie nazwy zwierzęcia w zeszytcie

T	$5 \times 6 =$	>	$45 : 9 =$	L
A	$16 + 7 =$		$56 - 17 =$	S
Z	$7 \times 4 =$		$36 : 9 =$	M
P	$29 - 18 =$		$17 + 9 =$	K
A	$23 + 38 =$		$7 \times 9 =$	I
W	$32 - 19 =$		$64 : 8 =$	R
T	$6 \times 7 =$		$19 + 24 =$	D

- oglądanie fotografii przedstawiających **lamparty**
- zwrócenie uwagi na przystosowanie lamparta do środowiska, w którym żyje
 - dzięki ubarwieniu swojego futra ukryty wśród traw lub liści drzew jest prawie niewidoczny
 - szerokie łapy wyposażone w ostre pazury
 - cechuje je niebywała zwinność i siła – potrafią się wspinać, wciągając wysoko w koronę drzew ofiary trzy razy cięższe od siebie, a nawet młode żyrafy
 - potrafią świetnie pływać i wykonywać 7 metrowe skoki
 - są mięsożerne
- zabawa bieżna „Gonitwa”
 - uczniowie dzielą się na małe grupki (5-6), wybierają spośród siebie zebra
 - nauczyciel przygotowuje sznurki z przywiązanymi na końcu woreczkami
 - uczeń - zebra trzymając koniec sznurka biegnie i ciągnie woreczek cały czas po ziemi; pozostałe dzieci – lamparty biegną za woreczkiem i starają się go złapać
 - zabawę należy prowadzić z każdą grupą oddzielnie
 - podczas kolejnej gonitwy można zmienić zebra

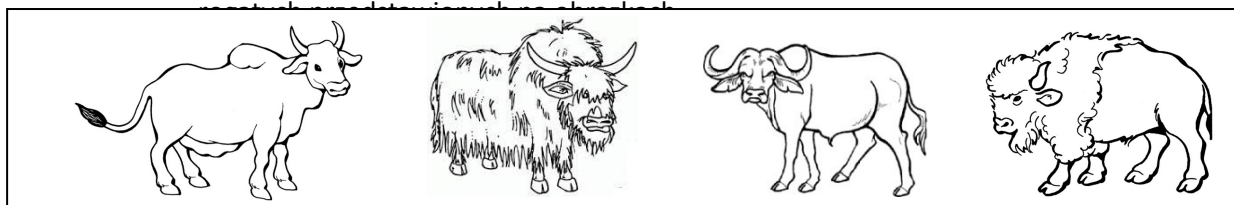
8. Szyfrogram liczbowy:

- ustalenie sposobu rozwiązania zadania
- ustawianie liczb od najmniejszej do największej

- odczytanie nazwy ostatniego przedstawiciela Wielkiej Piątki Afryki
- zwrócenie uwagi na pisownię wyrazu
- przypomnienie zasady pisowni wyrazów z „ó”
- zapisanie nazwy w zeszycie

IX	XI	VI	X	IV
W	Ł	A	Ó	B

- oglądanie fotografii przedstawiających **bawoły afrykańskie**
- zwrócenie uwagi na przystosowanie bawołów do środowiska, w którym żyją
 - *roślinożerne*
 - *mają ogromną wagę (zwykle od 500-900 kg)*
 - *osadzone na dużej głowie potężne, ostre rogi służą im do skutecznej obrony i ataku*
 - *posiadają silne kończyny, które są zakończone dwoma palcami pokrytymi racicami*
 - *ma gwałtowny i burzliwy temperament*
- odszukanie i zakreślenie sylwetki bawoła afrykańskiego wśród sylwet innych zwierząt



9. „Dlaczego zwierzęta z Wielkiej Piątki Afryki uważane są za najbardziej niebezpieczne zwierzęta świata?” – burza mózgów:
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
 - analiza pomysłów
 - wybranie najtrafniejszych rozwiązań

Głównym kryterium wyboru gatunków do Wielkiej Piątki Afryki nie były osiągnięte rozmiary, lecz stopień trudności i ryzyka związanego z ich upolowaniem. Zwierzęta te znane są ze swej waleczności, zwłaszcza kiedy bronią swych młodych lub kiedy zostaną zranione.

10. „Wielka Piątka Afryki” – praca z mapą:
- kolorowanie i przyklejanie na mapie konturowej Afryki sylwet zwierząt należących do Wielkiej Piątki
 - zapisanie tytułu pracy „Wielka Piątka Afryki”

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska