

# Scenariusz zajęć: *Koci świat*

## Transformacja cyfrowa z eTwinning

Autorka: Paulina Kurowska-Loryńska

### ZAJĘCIA W WERSJI STACJONARNEJ

#### Cel ogólny:

Uczeń zna zasady właściwej opieki nad zwierzętami domowymi.

#### Cele szczegółowe:

Uczeń

- potrafi wyszukać informacje dotyczące kota,
- umie zapisać wyrazy i zdania z literami k,K,
- potrafi stosować wielką literę w imionach,
- umie dokonać analizy treści wiersza pt. "Kot" w powiązaniu z własnymi doświadczeniami,
- potrafi omówić znaczenie poznanych przysłów,
- potrafi odpowiedzieć na pytania dotyczące kota,
- potrafi zaprogramować robota Photon.

#### Metody pracy:

- rozmowa,
- ćwiczenia praktyczne,
- ekspresyjna,

#### Formy pracy:

- indywidualna (zróżnicowana),
- zbiorowa,
- grupowa.

#### Pomoce i środki dydaktyczne:

- Krzyżówka wraz z zagadkami oraz wypisane na kartkach wyrazy-haśła (poniżej),



- Encyklopedia przyrodnicza, książki o kotach lub tablety z dostępem do Internetu.
- Wiersz „Kot” Jana Brzechwy - np. [nagranie](#) z YouTube
- Quizy dotyczące informacji o kotach: [Quiz 1](#), [Quiz 2](#), [Quiz 3](#)
- robot Photon, tablet, mata do robota Photon lub inna mata do kodowania`
- fiszki z ilustracjami myszek (poniżej)

### Przebieg zajęć:

#### 1. Rozwiązanie krzyżówki (hasło KOT) - jako wprowadzenie do zajęć.

Nauczyciel czyta głośno zagadki, uczniowie podają rozwiązania. Dzieci słuchają haseł w formie zagadek:

- W każdej wsi jest taki budzik, który co dzień budzi ludzi (**kogut**),
- Bywa siwy, gniady, kary. Wozi ludzi i ciężary (**koń**),
- Małe zwierzątko, sił ma nie wiele, a kopie w ziemi długie tunele (**kret**).

**2. Wyszukiwanie informacji na temat „kota”** – np. z Encyklopedii Przyrodniczej, książek przyrodniczych lub w Internecie na tabletach. Głośne czytanie przez uczniów wyszukanych ciekawostek.

**3. Dokonanie analizy i syntezy wzrokowo - słuchowej wyrazów z literą K:** budowanie modelu wyrazu, podział na sylaby, przeliczanie głosek, wskazywanie samogłosek w sylabach, ustalenie miejsca głoski k, wymyślanie imion dla kotów, wielka litera w imionach.

**4. Praca z wierszem** - słuchanie wiersza czytanego przez nauczyciela pt. „Kot” Jana Brzechwy. Rozmowa na temat wysłuchanego wiersza. Udzielenie odpowiedzi na pytanie - Czy kot może być najlepszym przyjacielem człowieka? Swobodne wypowiedzi dzieci, dokonywanie argumentacji swojej odpowiedzi.

#### **5. Kocie przysłowia – zabawa z robotem Photon (można wcześniej ucharakteryzować robota na kota)**

Zapoznanie i omówienie znaczeń podanych przysłów. Na szarym arkuszu papieru naklejamy kolejno po prawej stronie przysłowia a po lewej znaczenia. Uczniowie w grupie ustalają i łączą podane przysłowia z poprawnym jego wyjaśnieniem używając robota Photon sterując nim przy pomocy interfejsu JOYSTICK. Każda grupa kolejno odczytuje połączone znaczenia. Na koniec uczniowie wspólnie ustalają w jakich sytuacjach życiowych, możemy wypowiedzieć dane przysłowia.

- Kupować kota w worku (kupować coś w ciemno, bez sprawdzenia).
- Tyle, co kot napłakał (czegoś bardzo mało).
- Drzeć koty (czyli się kłócić).
- Pierwsze koty za płoty (odważyć się coś zrobić, zrobić pierwszy krok).
- Zabawa w kotka i myszkę (zwodzić kogoś).
- Gdy kota nie ma myszy harczą (nie mieć kontroli nad kimś).
- Kocia muzyka (muzyka nieprzyjemna dla ucha)

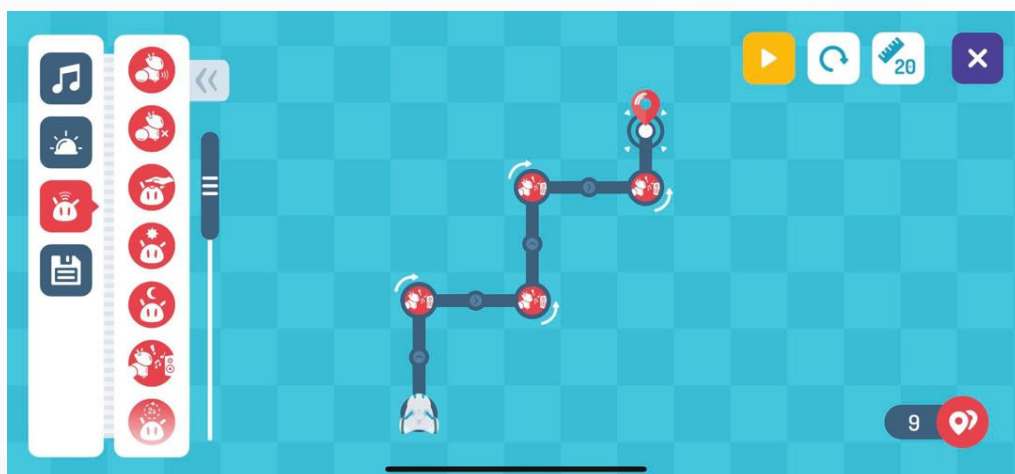
## 6. Rozwiązywanie quizów “Co wiesz o kotach”

- [Quiz 1](#)
- [Quiz 2](#)
- [Quiz 3](#)

## 7. Programowanie – Photon łapie myszki

Nauczyciel rozkłada obrazki myszek, w różnych miejscach na macie. Dzieci dobierają się w pary. Prosi, by dzieci zaplanowały drogę tak, aby kotek złapał dokładnie 2, 3, 4 lub 5 myszek w drodze do mety, jadąc w kolorze, który same wybiorą. Przed każdą myszką należy użyć czujnika dźwięku, aby ruszyć dalej. Dzieci wspólnie programują w parze. Zanim uruchomią program, jedno z dzieci staje bliżej maty, aby w momencie zatrzymania robota przed myszką naśladować jej głos, by program był kontynuowany.

**Ilustracja:** przykład zaprogramowanej trasy z nałożonymi czujnikami dźwięku - Photon łapie 4 myszki



## 8. Zabawa ruchowa z Photonem

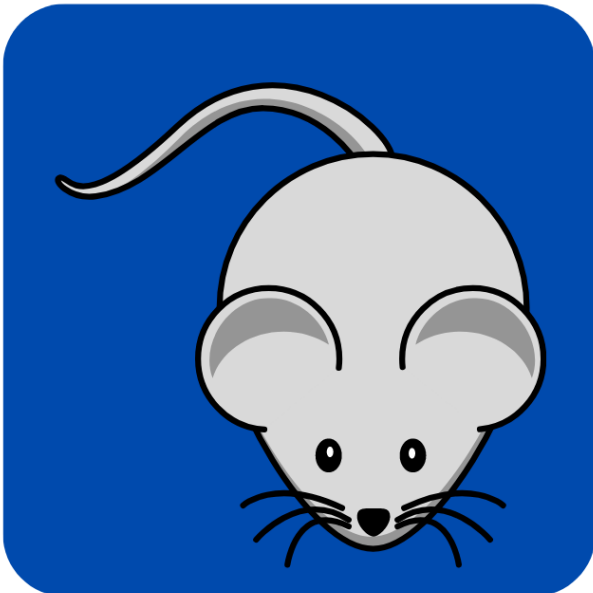
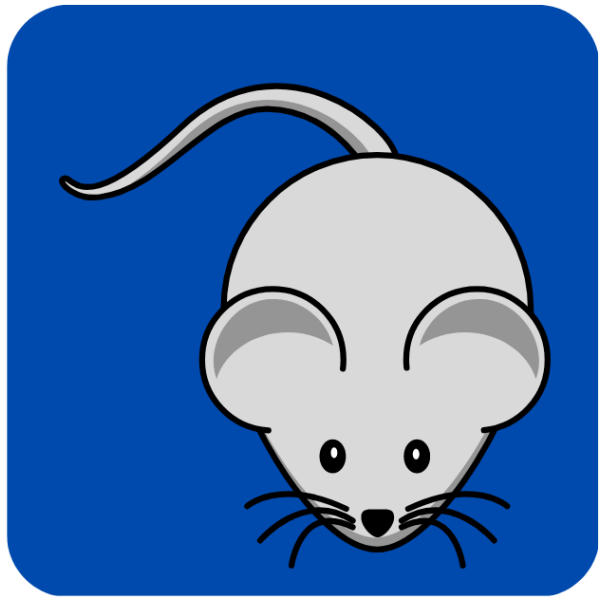
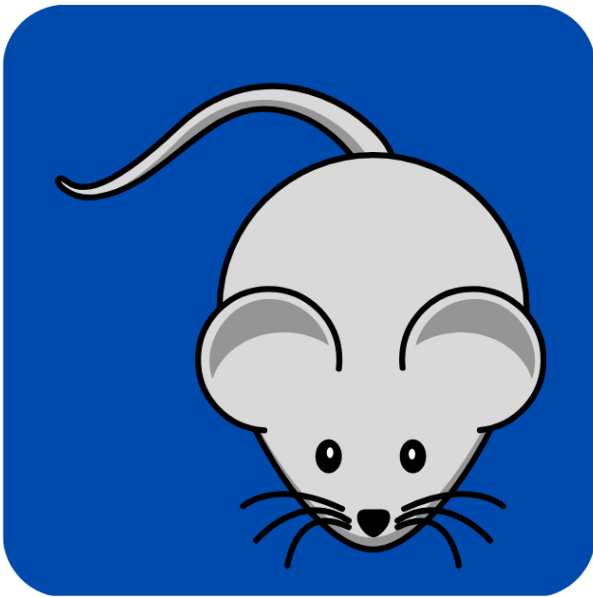
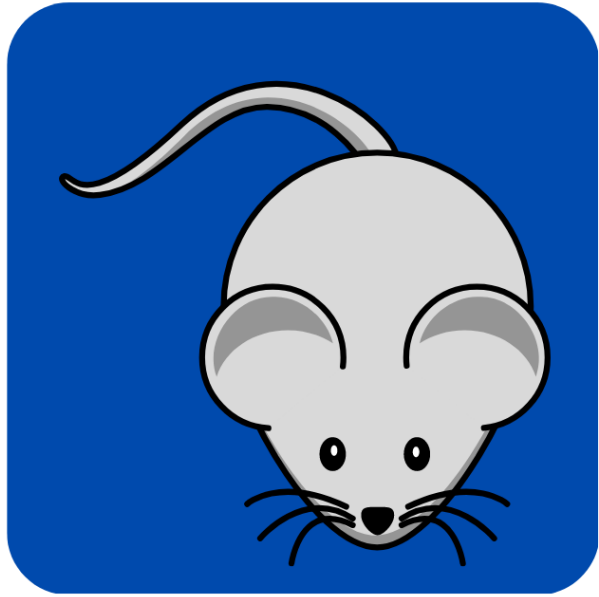
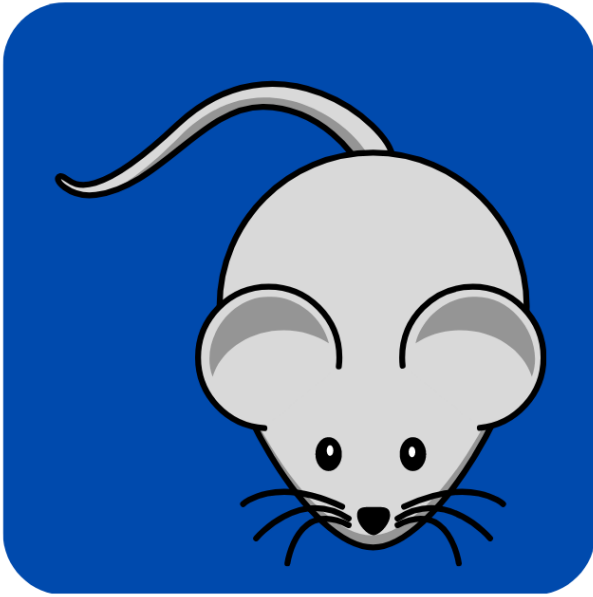
Nauczyciel wyznacza w klasie miejsce, które będzie legowiskiem kotków. Następnie wszystkie dzieci ustawiają się jedno za drugim z rozstawionymi nogami tworząc tunel.

Nauczyciel wybiera jednego ucznia, któremu daje tablet. Zadaniem ucznia jest zaprogramowanie robota Photon tak, by ten przejechał 3 „kroki”, z wydaniem dźwięku kota na końcu (Photon powinien minąć 2-3 dzieci). W momencie zatrzymania robota, dzieci które minął Photon, przechodzą na czworaka udając kotki w ustalone miejsce sali. Uczeń, który stoi teraz jako pierwszy, zamienia się rolami z dzieckiem, które programowało robota i zabawa jest kontynuowana dalej.

**9. Samoocena** - dzieci siadają na dywanie, nauczyciel stawia robota Photon na środku i po kolei przekazuje dzieciom tablet by zmieniały kolor czulek robota na:

- **zielony** (jestem z siebie zadowolony; uważam, że świetnie pracowałem),
- **żółty** (nie jestem z siebie zbyt zadowolony; nie wszystko mi się udało),
- **czzerwony** (nie jestem z siebie zadowolony, nic mi się dziś nie udało).





**START**

**META**



Kupować kota w worku

---

Tyle, co kot napłakał

---

Drzeć koty

---

Pierwsze koty za płoty

Zabawa w kotka i  
myszkę

---

Gdy kota nie ma  
myszy harczą

---

kocia muzyka

kupować coś w ciemno,  
bez sprawdzenia

---

odważyć się coś zrobić,  
zrobić pierwszy krok

---

czegoś bardzo mała





zwodzić kogoś

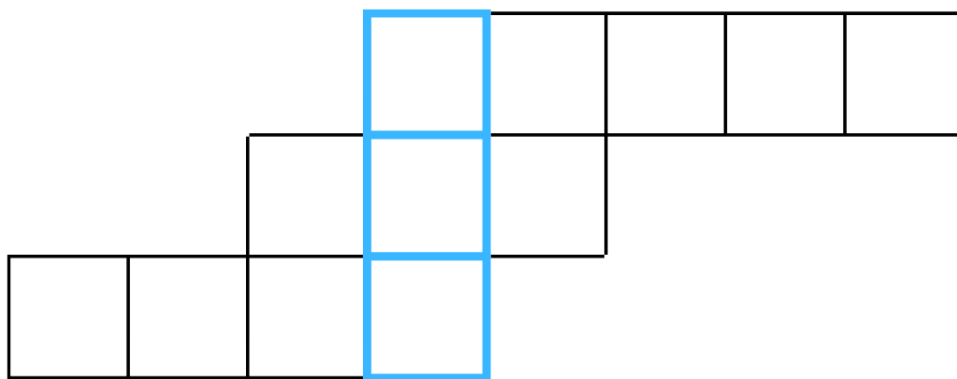
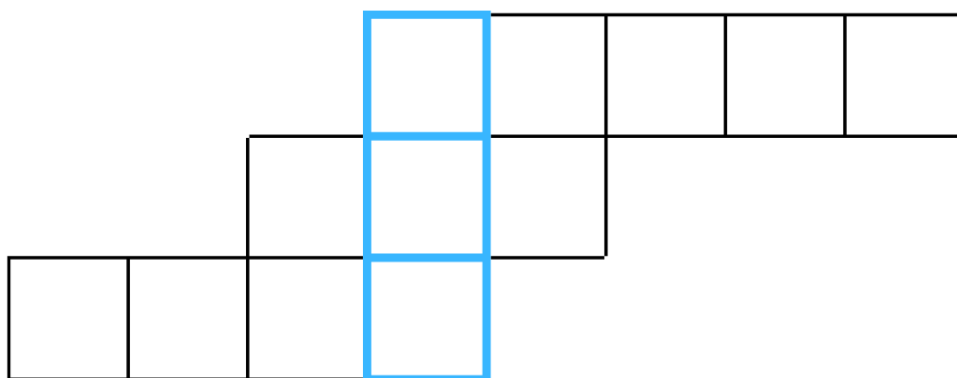
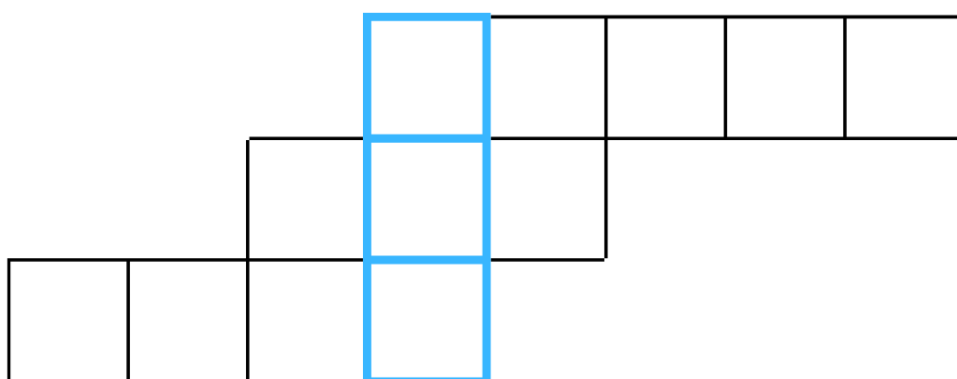
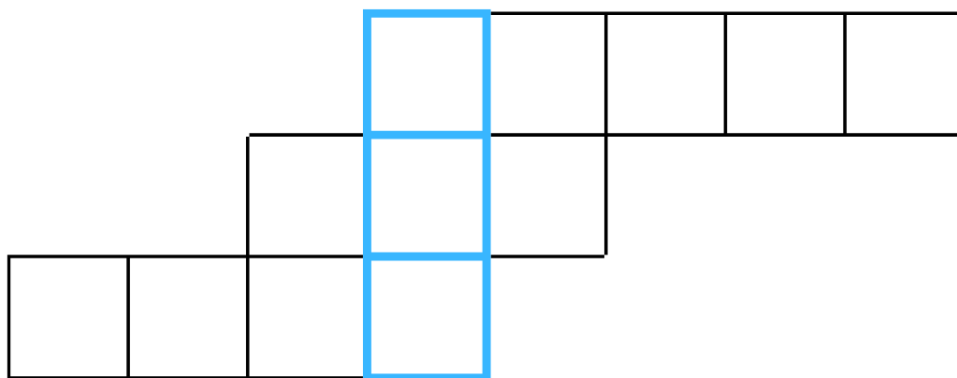
---

nie mieć kontroli  
nad kimś

---

muzyka nieprzyjemna  
dla ucha





## ZAJĘCIA W WERSJI ONLINE

### Cel ogólny:

Uczeń zna zasady właściwej opieki nad zwierzętami domowymi.

### Cele szczegółowe: uczeń

- potrafi wyszukać informacje dotyczące kota,
- umie zapisać wyrazy i zdania z literami k, K,
- potrafi stosować wielką literę w imionach,
- umie dokonać analizy treści wiersza pt. "Kot" w powiązaniu z własnymi doświadczeniami,
- potrafi omówić znaczenie poznanych przysłów,
- potrafi odpowiedzieć na pytania dotyczące kota,
- sprawnie korzysta posługuje się komputerem.

### Metody pracy:

- rozmowa,
- ćwiczenia praktyczne,

### Formy pracy:

- indywidualna (online),
- zbiorowa,

### Pomoce i środki dydaktyczne:

- tablica online np. Jamboard
- Wiersz „Kot” Jana Brzechwy
- Quiz dotyczący informacji o kotach
- Prezentacja interaktywna z zadaniami dla uczniów
- Piosenka „Kot Cezary”
- Kocie przysłowia zadanie interaktywne



### Wykorzystane narzędzia TIK:

- [Wordwall](#)
- [Genially](#)
- [Canva](#)
- [Jamboard](#)

### Przebieg zajęć:

#### 1. Rozwiązywanie krzyżówki (hasło KOT) - jako wprowadzenie do zajęć.

Nauczyciel czyta głośno zagadki, uczniowie podają rozwiązania. Dzieci słuchają haseł w formie zagadek, nauczyciel korzystając z wybranej tablicy online (np. Jamboard) udostępniając uczniom swój ekran, zapisuje hasła podane przez uczniów.

- W każdej wsi jest taki budzik, który co dzień budzi ludzi (**k**ogut),
- Bywa siwy, gniady, kary. Wozi ludzi i ciężary (**k**oń),
- Małe zwierzątko, sił ma nie wiele, a kopie w ziemi długie tunele (**k**ret).

#### 2. Obejrzenie filmu edukacyjnego o kotach

Nauczyciel udostępnia uczniom ekran swojego komputera, wspólnie oglądają [film](#). Po filmie następuje rozmowa na kierowana pytaniami nauczyciela.

#### 3. Dokonanie analizy i syntezy wzrokowo - słuchowej wyrazów z literą K: Nauczyciel udostępnia uczniom swój ekran i wspólnie z dziećmi wykonuje zadania z kolejnych slajdów [prezentacji](#).

Razem z klasą buduje modele wyrazów, dzieli na sylaby, przelicza głoski, wskazuje samogłoski w sylabach, ustala miejsca głoski k. Następnie dzieci wymyślają imiona dla kotów, nauczyciel zapisuje je na tablicy online zwracając uwagę na pisownię imion wielką literą. Nauczyciel prosi, by dzieci otworzyły zeszyty w linię, na wybranej przez siebie tablicy online np. Jaboard (najlepiej z liniaturą) zapisuje wyrazy z literką K, k - dzieci zapisują je w swoich zeszytach. Następnie nauczyciel udostępnia uczniom link do prezentacji Genially – uczniowie samodzielnie wykonują zadanie.



**4. Praca z wierszem** - słuchanie wiersza czytanego przez nauczyciela pt. „Kot” Jana Brzechwy lub obejrzenie i odsłuchanie [wiersza](#) z YouTube. Rozmowa na temat wysłuchanego wiersza. Udzielenie odpowiedzi na pytanie - Czy kot może być najlepszym przyjacielem człowieka? Swobodne wypowiedzi dzieci, dokonywanie argumentacji swojej odpowiedzi.

#### **5. Kocie przysłowia zadanie interaktywne w WORDWALL**

Nauczyciel omawia z dziećmi przysłowia i ich znaczenie. Na koniec udostępnia link do samodzielnego wykonania [zadania sprawdzającego](#).

- Kupować kota w worku (kupować coś w ciemno, bez sprawdzenia).
- Tyle, co kot napłakał (czegoś bardzo mało).
- Drzeć koty (czyli się kłócić).
- Pierwsze koty za płoty (odważyć się coś zrobić, zrobić pierwszy krok).
- Zabawa w kotka i myszkę (zwozić kogoś).
- Gdy kota nie ma myszy harczą (nie mieć kontroli nad kimś).
- kocia muzyka (muzyka nieprzyjemna dla ucha).

**6. Quiz “Co wiesz o kotach”** – wspólnie z klasą wykonywanie quizów o tematyce związanej z kotami. Aktywizowanie dzieci i zachęcanie do odpowiadania na pytania.

- [Quiz 1](#)
- [Quiz 2](#)

#### **7. Zabawy z kodowaniem online.**

Nauczyciel udostępnia uczniom link do [prezentacji](#) w Genially. Dzieci wykonują zadania: sudoku, kodowanie, sortowanie kotków pod względem wielkości.

#### **8. Słuchanie i nauka piosenki „Kot Cezary”**

#### **9. Wspólne wykonanie pracy plastycznej.**



Nauczyciel wcześniej prosi by dzieci przygotowały:

- dwie kartki - jedną czarną, szarą, pomarańczową lub brązową, drugą białą
- klej,
- nożyczki,
- dowolne kredki.

Podczas lekcji Pokazuje uczniom filmik i prosi by na kolorowej kartce odrysowały swoją dłoń i ją wycięły. Następnie z tej samej kartki wycinają głowę kota. Na koniec dzieci nakleją swoje kotki na białą kartkę i dokończają obrazek wg własnego pomysłu.

źródło: <http://www.easypeasyandfun.com/handprint-black-cat-craft/>

## 10. Samoocena

Nauczyciel udostępnia uczniom link do tablicy Jamboard. Dzieci wybierają karteczki w kolorach zielonym, żółtym lub pomarańczowym i zapisują na nich swoje imiona.

**zielony** (jestem z siebie zadowolony; uważam, że świetnie pracowałem)

**żółty** (jestem z siebie zadowolony, choć nie wszystko mi się udało)

**pomarańczowy** (muszę się jeszcze poćwiczyć, mam trochę trudności).

