

# Scenariusz zajęć: Every Bee's Birthday

## Transformacja cyfrowa z eTwinning Edukacja językowa

Opracowanie: Anna Urbasik



**Temat zajęć:** Every Bee's Birthday. Celebrate World Bee Day!

**Grupa docelowa:** dzieci w wieku przedszkolnym oraz uczniowie klas 1-3

### Cele ogólne:

- Kształtowanie postaw proekologicznych.
- Rozbudzanie zainteresowań oraz poszerzanie zasobu wiedzy z zakresu przyrodniczego.
- Rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów.
- Kształtowanie umiejętności społecznych - współdziałania w zabawach i sytuacjach zadaniowych.
- Rozwijanie umiejętności posługiwania się TIK - tablet, tablica interaktywna, aparat, wybrane aplikacje.
- Rozwijanie umiejętności w zakresie posługiwania się językiem obcym.

### Cele szczegółowe:

#### Dziecko:

- rozumie znaczenie pszczół w przyrodzie;
- używa prostych słów w języku angielskim;
- potrafi współdziałać w grupie podczas zabawy tematycznej;
- potrafi wykonać polecenia typu: szybkie przesuwanie, naciskanie, „upuszczanie” obrazu na tablicy interaktywnej/tablecie.

### Treści podstawy programowej:

**Przedszkole:** I.5. Uczestniczy w zabawach ruchowych, w tym rytmicznych, muzycznych, naśladowczych (...) III.5. Przyjmuje, respektuje i tworzy zasady zabawy w grupie, współdziała z dziećmi w zabawie, pracach użytecznych (...); III.8. Obdarza uwagę inne dzieci i osoby dorosłe; III.9. Komunikuje się z dziećmi i osobami dorosłymi, wykorzystując komunikaty werbalne i pozawerbalne (...) IV.19. Podejmuje samodzielną aktywność poznawczą np. oglądanie książek, zagospodarowywanie przestrzeni własnymi pomysłami konstrukcyjnymi, korzystanie z nowoczesnej technologii itd. IV.21. Rozumie bardzo proste polecenia w języku obcym nowożytnym i reaguje na nie.


**Szkoła podstawowa 1-3:** 1. Wspieranie wielokierunkowej aktywności dziecka przez organizowanie sytuacji edukacyjnych umożliwiających eksperymentowanie i nabywanie doświadczeń oraz poznawanie polisensoryczne, stymulujących jego rozwój we wszystkich obszarach: fizycznym, emocjonalnym, społecznym i poznawczym. 6. Zapewnienie dostępu do wartościowych, w kontekście rozwoju ucznia, źródeł informacji i nowoczesnych technologii. W zakresie poznawczego obszaru rozwoju uczeń osiąga: umiejętność rozumienia i używania prostych komunikatów w języku obcym.

**Środki dydaktyczne:** flashcards, książka, karty do memory, kostka, karty do bingo, kubeczki, chusta np. Klanza, żółte pompony, opakowania po jajkach, karty z kwiatami, karta pracy, karty bingo, nagrania piosenek.

**Narzędzia TIK:** tablet/laptop; [LearningApps](#); [Jigsawplanet](#), [Quizlet](#), [kreator Bingo](#) - [Kidscerts](#), [QRCode Monkey](#). [YouTube](#); [Wordwall](#).

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

OFFLINE	ONLINE (np. poprzez aplikację TEAMS)
<p><b>1. Powitanie dzieci dowolną rymowanką.</b> Przykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Make a circle</a></li> </ul>	<p><b>1. Powitanie dzieci piosenką.</b> Przykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Make a circle</a></li> </ul>
<p><b>2. Puzzle – zagadka.</b></p> <p>Dzieci układają puzzle (pocięty na elementy obrazek przedstawiający pszczołę), aby dowiedzieć się, kto będzie bohaterem zajęć: <i>bee</i>.</p>	<p><b>2. Puzzle – zagadka.</b></p> <p>Dzieci układają puzzle online, aby dowiedzieć się, kto będzie bohaterem zajęć.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Puzzle</a></li> </ul>
<p><b>3. Wprowadzenie w tematykę zajęć.</b></p> <p>Wprowadzenie nowego słownictwa:</p> <p>Nowy materiał leksykalny wprowadzamy dzieciom za pomocą kart obrazkowych. Prezentujemy dany obrazek, wypowiadamy słowo z języku angielskim, następnie wspólnie z dzieckiem, kilkakrotnie powtarzamy słowa. Możemy to zrobić w taki sposób: Nauczyciel: <i>Look, it's a honeybee! Do you like it? Yes or No? Repeat! A honeybee!</i> Tak samo postępujemy z kolejnymi słowami i wspólnie z dziećmi powtarzamy słowa kilkakrotnie. Na utrwalenie wybieramy jeden obrazek i pytamy: <i>What is it? Yes, it's a</i></p>	<p><b>3. Wprowadzenie w tematykę zajęć.</b></p> <p>Wprowadzenie nowego słownictwa:</p> <p>Nowy materiał leksykalny wprowadzamy dzieciom za pomocą kart obrazkowych online.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Karty obrazkowe</a></li> </ul> <p>Proponujemy dzieciom quiz do wykonania. Quiz jest wygenerowany bezpośrednio przez aplikację Quizlet.</p> <p>Innym sposobem wprowadzenie słownictwa może być użycie kart obrazkowych z wygenerowanym Qr code – np. pliki dźwiękowe (aplikacja: QRCode Monkey).</p>

<p><i>honeybee</i>, itd. Możemy także poprosić dzieci o wskazywanie wybranego przez nas obrazka: „<i>Show me a honeybee</i>”, „<i>Show me a garden</i>”, „<i>Show me a flower</i>”.</p>	
<p><b>4. Which one is missing? – utrwalamy słownictwo</b></p> <p>Rozkładamy karty obrazkowe związane z pszczołami na dywanie. Dzieci zamykają oczy. N: <i>close you eyes. Abracadabra, abracadabra, one, two, three.. open your eyes. Which one is missing?</i></p> <p>Zadaniem dzieci jest odgadnięcie jakiego obrazka brakuje.</p>	<p><b>4. What is is? – utrwalamy słownictwo</b></p> <p>Proponujemy dzieciom zabawę przy użyciu aplikacji Wordwall.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Gra</a></li> </ul>
<p><b>5. Bee&amp;Me – story time</b></p> <p>Dzieci oglądają książeczkę zaproponowaną przez nauczyciela np. <i>Bee &amp; Me (Old Barn Books)</i> by Alison Jay Hardcove. Wskazywanie na ilustracjach poznanych słów.</p>	<p><b>5. Bee&amp;Me – story time - książka online</b></p> <p>Dzieci oglądają animację do książki <i>Bee &amp; Me (Old Barn Books)</i> by Alison Jay Hardcove</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Animacja</a></li> </ul>
<p><b>6. Zabawa ruchowa</b></p> <p>Dzieci przytrzymają krawędź chusty Klanza /dużego prześcieradła. Wybieramy pięcioro dzieci, aby ukryły się pod prześcieradłem - będą pszczołami w ulu.</p> <p>Dzieci trzymające prześcieradło śpiewają piosenkę np. <i>Five Busy Bees</i>. Podczas śpiewu pięć pszczoł wychodzi z ula. Gramy ponownie, aż wszystkie dzieci będą miały szansę być pszczołą, jeśli zechcą.</p>	<p><b>6. Zabawa ruchowa</b></p> <p>Zapraszamy dzieci do zabawy ruchowej i naśladowania gestów pojawiających się na ekranie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Zabawa</a></li> </ul>
<p><b>7. Memory</b></p> <p>Drukujemy podwójnie obrazki przedstawiające wprowadzane słownictwo. Zadaniem dziecka jest odszukiwanie par i nazywanie obrazków po angielsku.</p>	<p><b>7. Memory</b></p> <p>Zadaniem dziecka jest odszukiwanie par i nazywanie obrazków po angielsku.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Memory</a></li> </ul>

<p><b>8. How many bees?</b></p> <p>Zabawa matematyczna – utrwalamy nazwy liczb. Do zabawy potrzebujemy: opakowania po jajkach, kostkę, żółte pompony, pęsetę.</p> <p>Wybrane dziecko rzuca kostką. Liczy liczbę kropek na kostce. Następnie za pomocą pęsety przenosi „nektar” – pompony do „ula” – opakowań po jajkach, w ilości zgodnej z liczbą kropek na kostce.</p>	<p><b>8. How many bees?</b></p> <p>Zabawa matematyczna – utrwalamy nazwy liczb.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Zabawa 1</a></li> <li>• <a href="#">Zabawa 2</a></li> <li>• <a href="#">Zabawa 3</a></li> </ul>
<p><b>9. Zabawa ruchowa</b></p> <p>Dzieci – pszczołki na sygnał słowny "honeybee" rozbiegają się po sali naśladując brzęczenie i lot pszczoł. Towarzyszy im muzyka M. Rimskiego – Korsakowa "<a href="#">Lot trzmiela</a>" – na przerwę w muzyce stają do siebie w parach plecami i witają się skrzydełkami. Za każdym razem witają się z inną pszczołką.</p>	<p><b>9. Zabawa ruchowa</b></p> <p>Zapraszamy dzieci do zabawy ruchowej i naśladowania gestów pojawiających się na ekranie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Zabawa</a></li> </ul>
<p><b>10. Flowers for bees</b></p> <p>Zabawa utrwalająca nazwy kolorów. Do zabawy potrzebujemy karty obrazkowe z kwiatami w różnych kolorach, kwiaty wykonane z krepiny lub kolorowego bloku technicznego, pszczołkę np. maskotkę. Wybrane dziecko losuje kartę obrazkową z kwiatem – odpowiada na pytanie: „<i>What color is this flower?</i>” Następnie wśród kwiatów rozłożonych na dywanie szuka takiego, który ma ten sam kolor, co wylosowana karta obrazkowa. Pszczołką „zapyła” wybrany kwiat.</p>	<p><b>10. Flowers for bees</b></p> <p>Zabawa utrwalająca nazwy kolorów.</p> <p>Zapraszamy dzieci do obejrzenia filmiku „<a href="#">Tiny Danny Rides a Bee!</a>”</p> <p>Następnie utrwalamy nazwy kolorów poprzez rozwiązanie quizu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Quiz</a></li> </ul>
<p><b>11. Bingo</b></p> <p>Zasady gry: nauczyciel losuje po kolei symbole z kart. Każdy z graczy zaznacza je na swojej planszy w odpowiednim miejscu. Jeśli komuś uda się skreślić cały rząd (pionowo, poziomo lub ukośnie) krzyczy głośno BINGO i wygrywa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Bingo kreator</a></li> </ul>	<p><b>11. Bingo</b></p> <p>Karty do zabawy w Bingo możemy stworzyć za pomocą kolejnego kreatora kart bingo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Kreator bingo</a></li> </ul>

<p><b>12. Tower</b></p> <p>Na utrwalenie słownictwa pokazujemy kartę obrazkową związaną z pszczołami. Dziecko nazywa wybraną kartę. Jeśli prawidłowo odgadnie, kładzie w nagrodę kartę na dywanie, a na niej kubeczek plastikowy, czyli karta – kubek – karta – kubek, itd. Gdy wszystkie słowa zostaną podane, liczymy wszystkie poziomy wieży i zdmuchujemy.</p>	<p><b>12. Bees vocabulary</b></p> <p>Zabawa na utrwalenie poznanego słownictwa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Zabawa</a></li> </ul>
<p><b>13. Bee – color by number</b></p> <p>Karta pracy dla dzieci – kolorujemy zgodnie z kolorem przyporządkowanym do cyfry.</p> <p>Przykład karty pracy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Honey Bee Coloring Fun Worksheet - KidzeZone</a></li> </ul>	<p><b>13. How To Draw A Beehive Bees Honeycomb</b></p> <p>Proponujemy dzieciom narysowanie ula zgodnie z instrukcją.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Instrukcja</a></li> </ul>
<p><b>14. Pożegnanie</b></p> <p><a href="#">Bye, bye, goodbye!</a></p>	<p><b>14. Pożegnanie</b></p> <p><a href="#">Bye, bye, goodbye!</a></p>

**UWAGI:** Powyżej zaproponowano różne działania – aktywności dzieci. Nauczyciel może wybrać te, które najbardziej odpowiadają wychowankom i są dostosowane do możliwości rozwojowych dzieci. Korzystając z narzędzi TIK w przedszkolu/szkole nauczyciel powinien zachować równowagę między materiałami offline i online.

