



SÓJKA **W WARSZAWSKIM ZOO**

Aleksandra Rosińska, Monika Witasik

KATEGORIA WIEKOWA: 7-9 LAT

ADRESAT: uczniowie w wieku 7-9 lat.

CZAS ZAJĘĆ: 60 minut.

SŁOWA KLUCZOWE: zoo, Warszawa, edukacja regionalna, Mazowsze, pamięć słuchowa, percepcja słuchowa, uwaga słuchowa, koncentracja, specjalne potrzeby edukacyjne, Jan Brzechwa.

WPROWADZENIE

Lata 20. XX wieku na Mazowszu były okresem przemian infrastrukturalnych, prawnych, społecznych i kulturowych. Na ten czas przypada młodość mieszkającego w Warszawie Jana Brzechwy, autora licznych wierszy stanowiących dziś klasykę polskiej literatury dziecięcej. W 1928 roku otworzono Miejski Ogród Zoologiczny w Warszawie, który stał się inspiracją dla poety.

Prezentowany scenariusz został stworzony we współpracy zdalnej przez dwie nauczycielki zatrudnione w różnych mazowieckich miastach. Analizując potrzeby uczniów, w tym uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, uznaliśmy, że po okresie zamknięcia w domu i ekspozycji na media wizualne konieczna będzie praca nad koncentracją uwagi, percepcją i pamięcią słuchową.

CEL OGÓLNY

Uczniowie zapoznają się z historią Miejskiego Ogrodu Zoologicznego w Warszawie oraz twórcami literatury dziecięcej z lat 20. XX wieku.

CELE SZCZEGÓŁOWE

Uczeń:

- współpracuje w grupie;
 - współzawodniczy;
 - usprawnia percepcję, pamięć i uwagę słuchową;
 - usprawnia koncentrację uwagi.
-

METODY PRACY:

- metody asymilacji wiedzy – pogadanka, opis, opowiadanie;
 - metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy – gra dydaktyczna;
 - metoda praktyczna – metoda ćwiczebna, realizacji zadań wytwórczych.
-

FORMY PRACY:

- ze względu na liczbę uczniów: grupowa;
 - ze względu na miejsce: zajęcia szkolne;
 - ze względu na czas: zajęcia lekcyjne lub pozalekcyjne.
-

POMOCE DYDAKTYCZNE:

• z wykorzystaniem technologii TIK:

tablica multimedialna, tablety lub telefony z zainstalowaną aplikacją do odczytywania kodów QR (aplikacje bezpłatne), komputer, kartki do zapisywania, narzędzia pisarskie, nagranie utworu Adama Astona *Ach, jak przyjemnie*, załączniki do scenariusza.

• **bez wykorzystania technologii TIK:**

odtwarzacz MP3, nagrania głosów ptaków, kartki do zapisywania, narzędzia pisarskie, nagranie utworu Adama Astona *Ach, jak przyjemnie*, załączniki do scenariusza.

ZAŁĄCZNIKI:

1. Puzzle zwierząt – podział na grupy.
2. Pytania do wiersza J. Brzechwy *Sójka*.
3. Wirtualna mapa Mazowsza (Genial.ly).
4. Nagrania głosów ptaków.
5. Bilet do zoo.
6. Pieczątki.
7. Rymy – ilustracje.
8. Rymy – kody QR.
9. Piosenka z pokazywaniem – opis ruchów do piosenki.

BIBLIOGRAFIA:

Internetowa strona Miejskiego Ogrodu Zoologicznego w Warszawie
<https://zoo.waw.pl/o-nas/historia-zoo>

PRZEBIEG ZAJĘĆ

**CZĘŚĆ WSTĘPNA (5 minut) –
 przywitanie z uczniami, wprowadzenie
 w tematykę zajęć**

Nauczyciel informuje uczniów, iż razem z bohaterką spotkania (sójką) przenoszą się w lata 20. XX wieku. Cofnięcie w czasie będzie możliwe po wykonaniu przygotowanych zadań, które zostaną zrealizowane w zespołach. Część właściwa (50 minut) – w tej części uczniowie zrealizują zadania przygotowane przez nauczyciela, który każdorazowo objaśnia sposób ich wykonania.

1. Podział na grupy (**załącznik nr 1** – puzzle zwierząt).
 W tej części nauczyciel dzieli uczniów na grupy (sugerowana liczba

grup: 4-5). Może to być podział celowy lub losowy.

W przypadku korzystania z narzędzi TIK można zastosować interaktywne bezpłatne narzędzie do podziału na grupy.

Linki do generatorów podziału na grupy:

<https://tinyurl.com/y6u39823>,

<https://tinyurl.com/y7k6x7un>,

<https://tinyurl.com/y7ruho5f>.

W przypadku zajęć bez wykorzystania narzędzi TIK klasę można podzielić na grupy, układając puzzle. Nauczyciel przygotowuje puzzle wykonane z ilustracji zwierząt, dzieli je na części i rozdaje uczniom (każdy uczeń otrzymuje jedną część).

Następnie uczniowie szukają, kto ma pasujące do siebie części puzzli i układają ilustrację. W ten sposób tworzą się zespoły. Nazwa zespołu to nazwa zwierzęcia z ułożonej ilustracji, np. foki.

2. Wiersz o sójce (załączniki nr 2 – pytania do utworu).

Nauczyciel czyta fragment wiersza J. Brzechwy *Sójka*. Zadaniem uczniów jest uważne słuchanie. Po zakończeniu czytania nauczyciel zadaje pytania. Odpowiedzi na pytania uczniowie zapisują na wcześniej przygotowanych kartkach. Zespół, który najszybciej udzieli poprawnych odpowiedzi, pierwszy wykonuje kolejne zadanie (załączniki nr 2 – pytania do wiersza).

3. Głosy ptaków (załącznik nr 3 – wirtualna mapa, załącznik nr 4 – głosy ptaków, załącznik nr 5 – bilet do zoo)

Zadaniem uczniów jest odgadnięcie głosu sójki – bohaterki wiersza J. Brzechwy.

Sójka doprowadzi uczniów do miejsca, które będą zwiedzać (Miejski Ogród Zoologiczny w Warszawie).

W przypadku zajęć z wykorzystaniem technologii TIK można posłużyć się interaktywną mapą (przygotowaną specjalnie na potrzeby tego scenariusza), która zawiera głosy różnych ptaków. Naciśnięcie interaktywnego przycisku spowoduje odtwarzanie głosu. Naciśnięcie lupy wyświetli zdjęcie słyszanego ptaka. Po wybraniu głosu sójki (Warszawa) pojawi się komunikat, że uczniowie będą zwiedzać warszawskie zoo. Mapa może zostać wyświetlona na tablicy interaktywnej, w telefonach bądź na tabletach. Link do mapy: <https://tinyurl.com/y9l8wffk>.

Zajęcia bez możliwości wykorzystania narzędzi TIK: za pomocą komputera nauczyciel włącza głosy ptaków, są one dostępne na stronie:

<https://www.glosy-ptakow.pl/>.

Zadaniem uczniów jest odgadnięcie głosu sójki. Po uzyskaniu poprawnej odpowiedzi nauczyciel informuje, iż odbędzie się wyprawa do Miejskiego Ogrodu Zoologicznego w Warszawie.

Nauczyciel krótko przybliży historię warszawskiego zoo. Informuje, kiedy powstało, jak wyglądały początki działalności, jakie zwierzęta pojawiły się w ogrodzie, jak zoo funkcjonowało. Szczegółowe informacje można odnaleźć na stronie internetowej <https://zoo.waw.pl/o-nas/historia-zoo>.

W nagrodę za wykonane zadanie uczniowie otrzymują bilety wstępu (załącznik nr 5). Bilety wstępu to jednocześnie karta wykonanych zadań, która zostanie wykorzystana w kolejnym zadaniu.

4. Zwiedzanie zoo (załącznik nr 6 – pieczątki do biletu).

Każdy zespół losuje tekst, wiersze Brzechwy o zwierzętach, np. *Małpa*, *Wilk*, *Papuga*, *Niedźwiedź*, *Lew*, *Żółw*. Zadaniem każdego zespołu jest pokazanie wylosowanego zwierzęcia za pomocą gestów (uczniowie nie mogą używać słów). Członkowie innych zespołów muszą odgadnąć pokazywane zwierzę i zapisać jego nazwę na kartce. Poprawna odpowiedź skutkuje zdobyciem pieczątki dla każdego członka zespołu. Wygrywa ten zespół, który zdobył najwięcej punktów. Dzięki temu może pierwszy rozpocząć kolejne zadanie.

5. Zwierzęta i ich rymy (załącznik nr 7 – rymy z kodami QR, załącznik nr 8 – rymy-ilustracje).

Zadaniem uczniów jest odnalezienie rymujących się par wyrazów.

Nauczyciel przygotowuje tyle kopii kart, ile jest zespołów.

Realizacja zadania z wykorzystaniem narzędzi TIK: uczniowie, używając telefonów lub tabletów z aktywną funkcją odczytywania kodów QR, szukają par rymujących się słów.

Jeden kod QR odpowiada jednej ilustracji zwierzęcia.

Realizacja zadania bez wykorzystania narzędzi TIK: uczniowie szukają par rymujących się słów wśród przygotowanych ilustracji.

Zespół, który wykona zadanie najszybciej, zaczyna kolejne zadanie.

6. Zabawa logorytmiczna (załącznik 9 – opis ruchów do piosenki).

Celem tej części zajęć jest zapoznanie uczniów z refrenem piosenki

Adama Astona *Ach, jak przyjemnie.*

Utwór jest dostępny w serwisie YouTube:

<https://tinyurl.com/ybdrzhzt>.

Po odsłuchaniu utworu uczniowie wykonują sekwencje ruchów według określonego schematu.

CZĘŚĆ KOŃCOWA (5 minut)

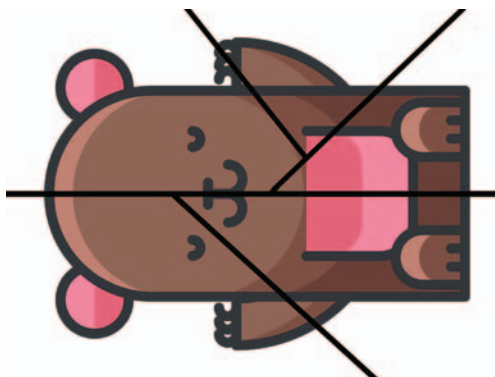
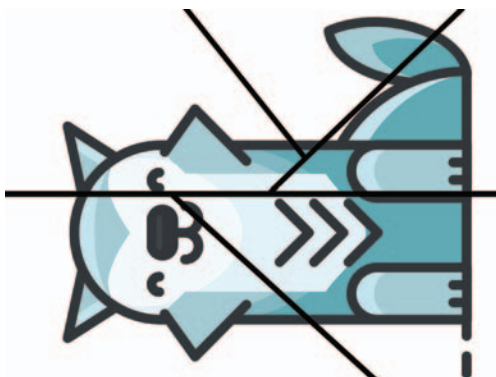
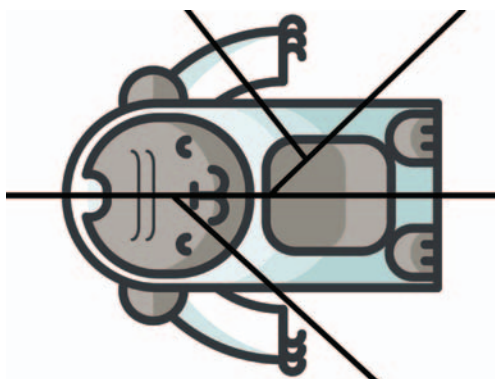
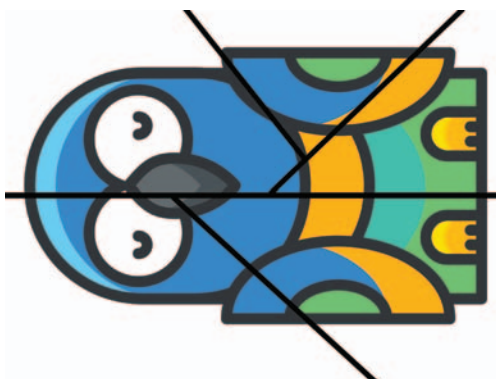
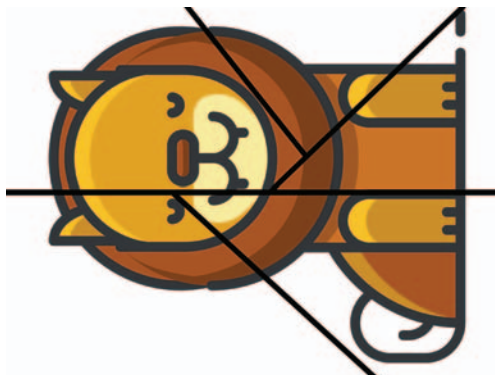
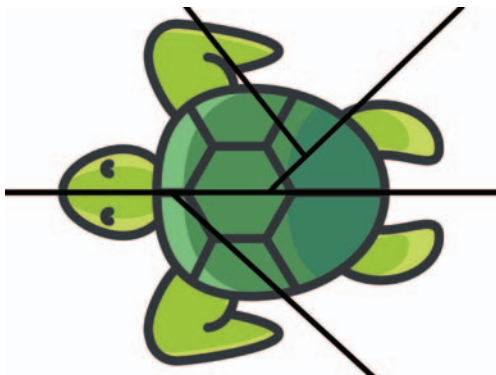
W ramach ewaluacji zadaniem uczniów jest odtworzenie zapamiętanego schematu zwiedzania zoo (kolejność zwierząt). Odtworzenie zwierząt może odbyć się w dowolny, wymyślony przez uczniów sposób (piosenki, kalambury, rysunek). Każdy zespół prezentuje wykonane zadanie.

Nagrodą za udział w zajęciach są zdobyte bilety.

Załącznik nr 1.



Układanka



Załącznik nr 2.



Pytania do wiersza J. Brzechwy *Sójka*.

- Kto był bohaterem wiersza?
- Dokąd postanowiła polecieć sójka?
- Nad jaką miejscowością leciała?
- Jakie sprawy załatwiała?
- Ile czasu spędziła w Warszawie?

Załącznik nr 3.



Wirtualna mapa.

Załącznik nr 4.



Głosy ptaków.

Załącznik nr 5.



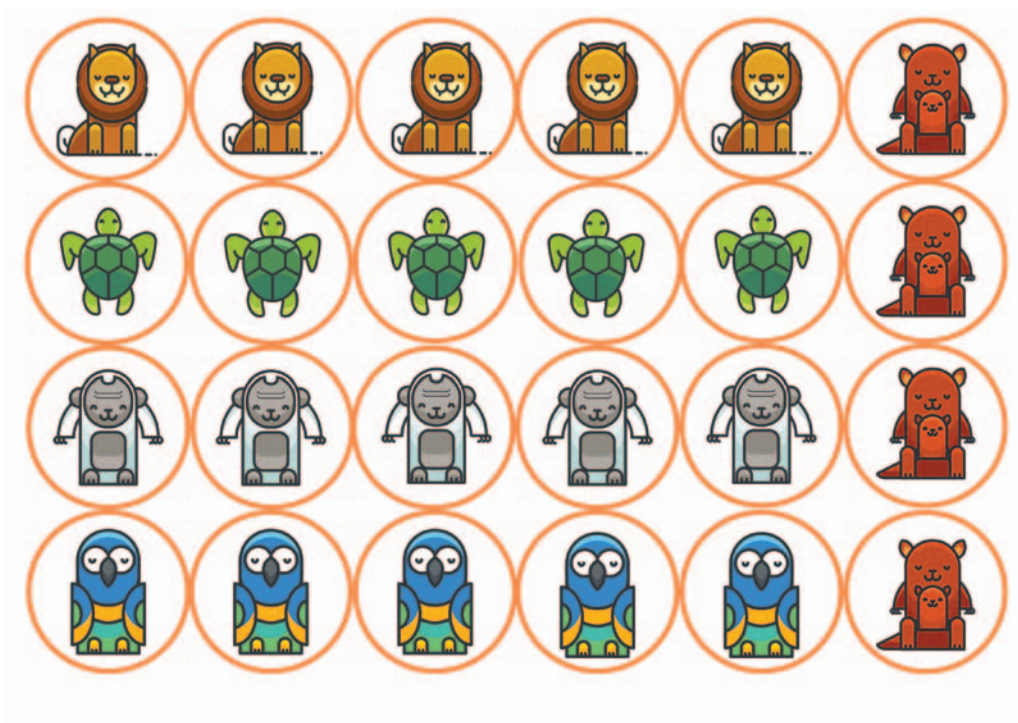
Bilet do zoo.



Załącznik nr 6.



Pieczątki do biletu



Załącznik nr 7.

Rymy - ilustracje

rymy



GÓRY



KANGURY



CHLEW



LEW



MACZUGA



PAPUGA



PRZYLASZCZKA



PŁASZCZKA

rymy



CEKINY



REKINY



SZYBA



RYBA



SPIRALA



KOALA



WAZONIK



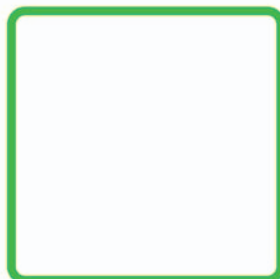
KONIK



MACZUGA



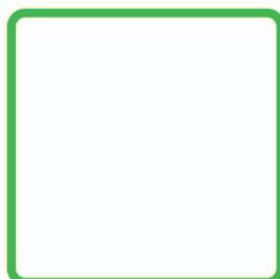
PAPUGA



PRZYŁASZCZKA



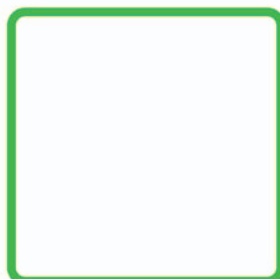
PŁASZCZKA



GÓRY



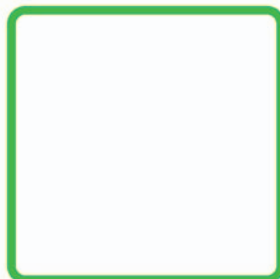
KANGURY



CHLEW



LEW





SPIRALA



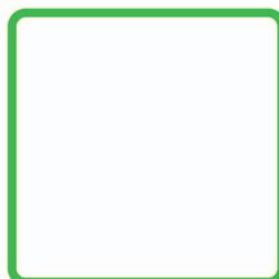
KOALA



WAZONIK



KONIK



CEKINY



REKINY



SZYBA



RYBA



Załącznik nr 8.

Rymy - kody QR

rymy



GÓRY



KANGURY



CHLEW



LEW



MACZUGA



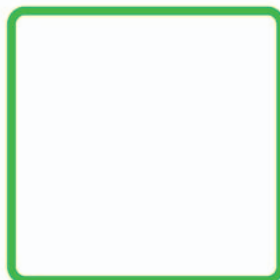
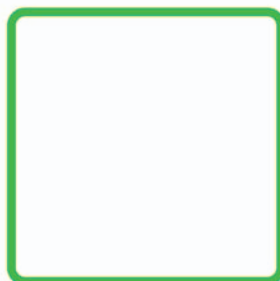
PAPUGA

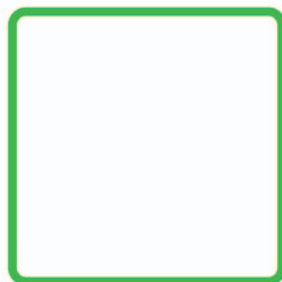
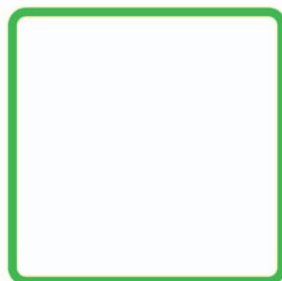


PRZYLASZCZKA



PŁASZCZKA





rymy



CEKINY



REKINY



SZYBA



RYBA



SPIRALA



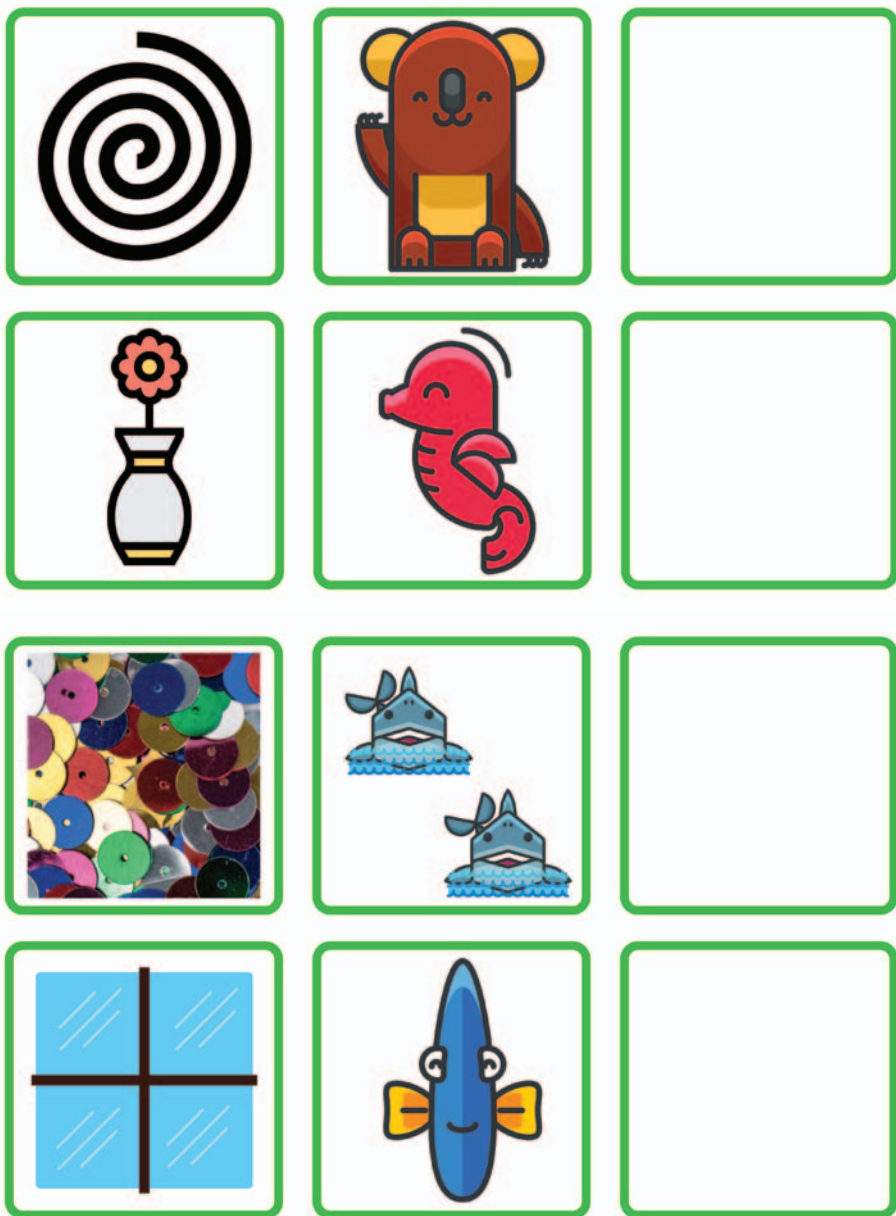
KOALA



WAZONIK



KONIK



Załącznik nr 9.

Opis ruchów do piosenki