

Autor/autorka

Maria Stelmach

1. Etap edukacyjny i klasa

- edukacja wczesnoszkolna - klasa I
- edukacja wczesnoszkolna - klasa II

2. Przedmiot

- edukacja wczesnoszkolna – etyka

3. Temat zajęć:

Kraina wyobraźni.

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Treści realizowane podczas lekcji znajdują się w podstawie programowej, przewidziane dla edukacji wczesnoszkolnej.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Wykorzystanie narzędzi TIK zwiększa zainteresowanie i aktywność uczniów w czasie lekcji. Zajęcia takie lepiej zobrazują uczniom omawiane treści. Korzystanie z TIK sprzyja rozwijaniu kompetencji informatycznych, wpływa lepiej na wiarę w swoje możliwości, dzieci bardziej się usamodzielniają i nie mają lęku przed poznawaniem nowych możliwości.

7. Cel ogólny zajęć

Pobudzanie wyobraźni twórczej, fantazji i kreatywności.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń słucha i ogląda ze zrozumieniem film.
2. Uczeń rozumie, że wyobrażenia czyni nas wielkimi, że w dużej mierze od umiejętnego snucia marzeń zależy jakość naszego życia.
3. Uczeń rozumie, że wyobraźnię należy traktować poważnie - jako możliwość osiągnięcia celów.

9. Metody i formy pracy

Praktyczno - zadaniowa - praca indywidualna.

Swobodna ekspresja słowna i ruchowa.

Ćwiczenia praktyczne.

10. Środki dydaktyczne

Tablica multimedialna.

Kartki z bloku.

Kolorowy papier.

Balony.

Film edukacyjny: Czarownica na miotle.

Aplikacja Quiver - odczytanie kodu QR z kolorowanki. Zanimowanie balonów.

11. Wymagania w zakresie technologii

Tablica multimedialna. Laptop nauczyciela.

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

Powitanie uczniów i gości na lekcji. Sprawdzenie obecności.

Aktywność nr 1

Temat:

Doświadczenie. Magiczne pudełko.

Czas trwania

15

Opis aktywności

Słuchanie opowiadania: Żółty balonik.

Odpowiadanie na pytania:

Czy wy potrafilibyście udzielić odpowiedzi dlaczego oni to zrobili?

Jak można byłoby zakończyć to opowiadanie?

Dzieci otrzymują żółty balonik. Z dostępnych materiałów ozdabiają go według własnego pomysłu.

Chętne dzieci opowiadają o swoim baloniku. Używając wyobraźni mogą wymyślić mu imię, nadać jakieś cechy.

Magiczne pudełko.

Nauczyciel pokazuje uczniom pudełko pięknie ozdobione i zadaje pytania:

- Proszę, powiedzcie, co może się znajdować w tym pudełku?

Uczniowie próbują zgadnąć, a po chwili nauczyciel pokazuje, że jest puste.

Wniosek: każdy ma swoje przemyślenia na temat tego, co znajduje się w pudełku ponieważ każdy ma wyobraźnię i inaczej się nią posługuje.

Dzieci rysują na małych kartkach to o czym myślały, że jest w pudełku i wrzucają do środka.

Aktywność nr 2

Temat

Refleksja. Czarownica na miotle.

Czas trwania

10

Opis aktywności

Oglądanie filmu: Czarownica na miotle.

Rozmowa o treści filmu:

- Kogo bym zabrał na swojej miotle?
- W jaki sposób został pokonany smok?
- Czy potrzebna była do tego wyobraźnia?
- Czego się przestraszył smok?
- Co było najważniejsze w trakcie podróżowania? (przyjaźń, współpraca, tolerancja, współdziałanie, zrozumienie)

Aktywność nr 3

Temat

Teoria. Mapa myśli.

Czas trwania

10

Opis aktywności

Na tablicy umieszczamy duży napis: WYOBRAŹNIA. Uczniowie wybierają z różnych wyrazów te, które pasują i magnesami przyczepiają pod napisem (np. fantazja, magia, baśń, marzenia).

Aktywność nr 4

Temat

Praktyka. Animowane balony.

Czas trwania

10

Opis aktywności

Zabawa z aplikacją Quiver. Odczytywanie kodu QR z kolorowanki.

Podsumowanie lekcji

Zabawa prawda/fałsz na aplikacji Wordwall.

wordwall.net/pl/resource/8088689/czym-jest-wyobraznia-z-czy-sie-kojarzy

13. Sposób ewaluacji zajęć

Dzieci na aplikacji Jamboard określają za pomocą liczb 1, 2, 3 jak się czuły na lekcji (1 - najgorzej, 3 - najlepiej) wrzucając liczbę do pudełka.

<https://jamboard.google.com/d/12fNVTSLYc614wkjpOvjms-gX3AodqyqFgfbjUxjXY58/edit?usp=sharing>

14. Licencja

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Brak.

16. Materiały pomocnicze

[załącznik 6 Kodowanie z wyobraznia.pdf](#)

[załącznik 4 Quiver Zaprojektuj balon wyobrazni i marzeń.pdf](#)

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Tak

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna

