

Scenariusz zajęć świetlicowych

(klasy 0-IV)

Temat: Świat zwierząt.

Cele ogólne:

- Kształtowanie zainteresowania światem zwierząt
- Kształtowanie właściwego stosunku do zwierząt i odpowiedzialności za nie
- Doskonalenie sprawności manualnej poprzez technikę origami
- Rozwijanie koncentracji wzrokowo-ruchowej

Cele szczegółowe:

- Uczeń rozumie potrzebę opiekowania się zwierzętami
- Rozumie i stosuje reguły zabaw
- Potrafi swobodnie wypowiadać się na określony temat
- Potrafi estetycznie wykonać pracę metodą origami
- Potrafi przyporządkować zwierzę do odpowiedniej grupy

Metody pracy:

- gier i zabaw
- instrukcja (do wykonania pracy techniką origami)
- Pogadanka
- pantomima

Formy pracy:

- praca w grupach
- praca w parach
- praca indywidualna
- praca zespołowa

Pomoce:

- kartki papieru: kolorowe i białe
- nożyczki, klej, ołówki
- kolorowe koła dla każdego dziecka wycięte z papieru, różnej wielkości

- zestawy liter
- karteczki z nazwami zwierząt
- ilustracje zwierząt

Przebieg zajęć:

1. Zapoznanie z tematem zajęć: Na środku tablicy nauczyciel zapisuje słowo *Zwierzęta*. Dzieci wymieniają nazwy zwierząt, które znają, a nauczyciel zapisuje je na tablicy. Następnie dzieci przyporządkowują wymienione zwierzęta do trzech kategorii: zwierzęta domowe, hodowlane i dziko żyjące.

2. Pogadanka: Swobodne wypowiedzi nauczyciela i dzieci na temat ich własnych zwierząt domowych. Zwrócenie uwagi na potrzeby tych zwierząt, obowiązki właścicieli oraz zapewnienie odpowiednich warunków życia.

3. Uczestnicy zajęć pracują w grupach trzy- lub czteroosobowych. Każda grupa otrzymuje zestaw liter. Zadanie polega na ułożeniu przez poszczególne grupy, jak największej liczby nazw zwierząt.

4. Zabawa „Jakie to zwierzę?”

Uczestnicy w parach przygotowują ustne opisy wybranego zwierzęcia. Każda para kolejno prezentuje swój opis, nie wymieniając nazwy zwierzątka.

Zadaniem słuchaczy jest jej odgadnięcie. Wygrywa to dziecko, któremu udało się odgadnąć najwięcej nazw zwierząt.

5. Zabawa „Kim jestem?”

Nauczyciel przykleja chętnym dzieciom na plecach karteczkę z nazwą zwierzątka. Właściciel danej karteczki nie wie, jaka nazwa jest na niej napisana. Aby odgadnąć nazwę swojego zwierzątka, dziecko spaceruje po sali i zadaje pytania innym uczestnikom. Odpowiedź na pytanie może brzmieć tylko *tak* lub *nie*, np. Czy to zwierzątko jest czarne? Czy to zwierzątko szczeka? itd. Gdy już odgadnie, jakim jest zwierzątkiem, może zdjąć z pleców karteczkę. Dalej jednak uczestniczy w zabawie, odpowiadając na pytania innych.

6. Zabawa *Kalambury* – wybrane dziecko losuje nazwę zwierzątka. Zadaniem dziecka jest zaprezentowanie pozostałym uczestnikom za pomocą ruchów, gestów czy dźwięków charakterystycznych cech danego zwierzątka. Osoba, która pierwsza odgadnie hasło, losuje kolejną karteczkę z nazwą zwierzątka.

7. Origami – dzieci wykonują pieska techniką origami z koła, według instrukcji nauczyciela.

Technika ta polega na odpowiednim składaniu kolorowych kół różnej wielkości w taki sposób, aby powstał odpowiedni model (w tym przypadku piesek), który

następnie jest lekko podklejany na kolorowym lub białym kartonie. Po zakończeniu prac następuje ich prezentacja.

8. Zabawa *Król Lew*

Jedno dziecko zostaje Królem Lwem. Pozostałe dzieci otrzymują ilustracje zwierząt do których przypięte są karteczki z numerami. Na dany sygnał dzieci rozbiegają się po sali i chowają. Król Lew wywołuje jakiś numer. Dziecko, które ma karteczkę z tym numerem odzywa się głosem zwierzątka przedstawionego na otrzymanej ilustracji. Król Lew próbuje odgadnąć, co to za zwierzę. Jeśli zgadł – dziecko wychodzi z ukrycia i zostaje królem, jeśli nie – król woła inny numer.

9. Ewaluacja zajęć: Nauczyciel prosi uczniów o dokończenie następujących zdań:

W czasie zajęć najbardziej podobało mi się

W czasie zajęć nie podobało mi się

W czasie zajęć chciałabym/chciałbym zmienić

Opracowanie:
Halina Najda