

Projekt edukacyjny w oparciu o grę

„Dzyń! Dzyń! Podano do stołu!”

Edukacja wczesnoszkolna klasy 1-3

Przewidziany czas realizacji: Około 4 dni.

[KLIKNIJ I POBIERZ GRĘ TUTAJ](#)



Środki dydaktyczne: elementy gry „Dzyń! Dzyń! Podano do stołu!”, karty z informacją o wartościach odżywczych poszczególnych produktów, kartki ksero, zeszyty, kredki, mazaki, akcesoria kuchenne np. miski, blender, talerzyki, sztućce, noże, deska do krojenia, lejek, tarka, mikser, wyciskarka, piktogramy do kodowania tańca.

Projekt można wykorzystać po zagraniu w grę „Dzyń! Dzyń! Podano do stołu!” lub część projektu potraktować jako wprowadzenie do gry.

Każdy nauczyciel ma możliwość dostosowania propozycji poszczególnych dni do możliwości i zainteresowań swoich uczniów. Można zrealizować tylko wybrane części projektu lub zmodyfikować go, by dostosować do wieku dzieci. Czas realizacji projektu każdy nauczyciel może dostosować do swoich celów oraz możliwości.

Przygotowanie gry można powierzyć uczniom – wycinanie elementów, sklejanie planszy.

Proponowane w projekcie zadania kształtują następujące umiejętności:

Kompetencje matematyczne:

Uczeń:

- dokonuje pomiaru – ważenie produktów;
- wykonuje obliczenia pieniężne;
- wyodrębnia dane liczbowe w sytuacji praktycznej;
- zapisuje informacje i dane liczbowe w formie: rysunku, tabeli;
- dzieli rozwiązanie problemu na mniejsze etapy;
- dysponuje środkami płatniczymi w praktyce, sprawdza poprawność wydanej reszty, szacuje czy wystarczy pieniędzy na zakup towaru.

Kompetencje przyrodnicze i techniczne:

Uczeń:

- stawia pytania i poszukuje na nie odpowiedzi;
- planuje i realizuje zaplanowane działania;
- wykorzystuje swoje zmysły do poznawania przyrody;
- poszukuje informacji w wybranych źródłach;
- pozyskuje informacje o składnikach odżywczych owoców i warzyw;

Kompetencje społeczne:

Uczeń:

- bierze udział w dyskusjach;
- wyraża swoją opinię;
- bierze na siebie odpowiedzialność wykonania swojej części zadania;
- krytycznie podchodzi do pomysłów swoich i grupy;
- wraża tolerancję i szacunek dla różnych pomysłów i postaw;
- działa zgodnie z przyjętymi zasadami;

Kompetencje polonistyczne:

Uczeń:

- uzasadnia swój wybór;
- rozwija umiejętności poprawnej wypowiedzi;
- stosuje różne formy literackie w praktyce np.: reklama, opowiadanie, instrukcja, wiersz;
- zwraca uwagę na trudności ortograficzne i zapamiętuje poprawność zapisu;

W ramach projektu można ćwiczyć następujące umiejętności ucznia:

Umiejętność współpracy:

Uczeń:

- współpracuje podczas realizacji poszczególnych zadań;
- koncentruje się na realizacji celu;
- pomaga innym;
- prosi o pomoc, gdy jej potrzebuje;
- angażuje się w powierzone mu role;

- tworzy informację zwrotną wobec grupy;
- przyjmuje informację zwrotną, którą grupa kieruje do niego;
- określa trudność wykonywanych zadań;
- poznaje swoje mocne i słabe strony;

Kreatywność i innowacyjność:

Uczeń:

- potrafi poradzić sobie z problemem tworząc różne drogi rozwiązania go;
- odczuwa radość tworzenia;
- nie obawia się porażek;
- tworzy instrukcję, dodaje składniki.

Umiejętność uczenia się:

Uczeń:

- określa cele oraz kryteria sukcesu;
- dokonuje samooceny i oceny koleżeńskiej;

PRZEBIEG PROJEKTU

Dzień 1

1. Wycięte elementy gry (produkty) są poukładane na ławce. Uczniowie wybierają po 3 składniki. Dzieci siadają w kole i opowiadają dlaczego wybrały dany produkt. (Dzięki temu nauczyciel dowiaduje się, czy dziecko potrafi uzasadnić swój wybór, wie jak dany produkt smakuje, potrafi opowiedzieć swoje odczucia względem tego produktu).
Modyfikacją tego zadania może być rozdanie karteczek z produktami podczas wejścia do klasy. W ten sposób wzbudzimy ich zainteresowanie.
2. Zagadki warzywno – owocowe
Wybrany uczeń opowiada o jednym ze swoich produktów tak, by nie wymienić nazwy. Inni uważnie słuchają i odgadują. (Nauczyciel ma okazję sprawdzić, czy uczniowie z uwagą uczestniczą w zajęciach, a także czy są w stanie zapamiętać produkty poszczególnych kolegów. W zadaniu tym ćwiczymy także wypowiedź ustną. Starsze klasy możemy poprosić by napisały zagadki na kartkach, a następnie losować je i głośno odczytywać.)
3. Podział na grupy. (Według uznania nauczyciela). W grupie tworzymy:
 - Wierszyk lub piosenkę o wybranym produkcie lub kilku produktach.
 - Jeżeli jest to piosenka, to warto wprowadzić układ choreograficzny, który uczniowie samodzielnie ułożą. (Można wykorzystać piktogramy do zakodowania danego układu) – przykładowy taniec znajduje się na karcie – załączniku do scenariusza.
 - Na koniec dnia uczniowie prezentują swoją pracę.

Zadanie domowe: Uczniowie mają za zadanie dowiedzieć się jakie ceny owoców i warzyw są w sklepach w pobliżu ich domu. Nauczyciel przygotowuje listę produktów.

Dzień 2

1. Nauczyciel rozkłada na ławkach karty przepisów z gry. Każdy uczeń wybiera sobie jeden przepis. Po wybraniu karty uczniowie siadają do grup, w których pracowali poprzedniego dnia. W grupach odczytujemy wybrane przepisy. Wspólnie decydują, który przepis jest ich zdaniem najlepszy i który chcielibyśmy zrealizować.
2. Po wyborze jednej karty przepisu wspólnej dla całej grupy, uczniowie zastanawiają się, czy chcą do przepisu dołożyć jeszcze jakieś produkty. **Każda grupa musi samodzielnie ustalić:**
 - Jakie akcesoria kuchenne będą potrzebne do realizacji danego przepisu?
 - Jak powinna wyglądać instrukcja wykonania potrawy?
 - Z przyniesionych cen produktów oszacować koszty realizacji potrawy. Następnie rozłożyć po równo, na każdego członka grupy, szacowane koszty.
3. Nauczyciel rozdaje każdej grupie przygotowane przez siebie informacje o składnikach odżywczych danego produktu. Uczniowie wypisują jakich witamin jest najwięcej w ich potrawie i przygotowują wspólnie reklamę. Przykładowa reklama znajduje się w załączniku.

Zadanie domowe: Uczniowie przynoszą kwotę, którą ustalili w grupach. Przynoszą także akcesoria, które są potrzebne do wykonania wybranej przez grupę potrawy.

Dzień 3

1. Nauczyciel wraz z uczniami wybiera się na krótką wycieczkę do pobliskiego sklepu. Na początku ustala z dziećmi w jaki sposób należy zachować się w sklepie. Jak wybierać towary, a także miejsce spotkania przed uiszczeniem zapłaty.
2. W sklepie dzieci samodzielnie wybierają towar. Szacują ile składników jest potrzebnych do wykonania potrawy. Mają możliwość zważenia wybranych składników. Płacą za zakupy. Sprawdzają wydaną resztę.
3. Po powrocie ze sklepu uczniowie sprawdzają, czy mają wszystkie potrzebne rzeczy. Każda grupa przygotowuje swoje stanowisko pracy. Wykonują potrawę według instrukcji, którą samodzielnie przygotowali dzień wcześniej.
4. Po przygotowaniu potrawy każda grupa prezentuje swoją reklamę. Następuje degustacja. (Reklama może być zaprezentowana następnego dnia.)

Reklama może być przez uczniów nagrana na telefonie lub mogą ją wykonać metodą poklatkową.

(Ten dzień można rozbić na dwa dni. Pierwszego dnia przeprowadzamy w klasie symulację zakupów – zabawa w sklep. Nauczyciel zwraca uwagę na zachowanie dzieci, na kulturę osobistą. Sprawdza czy dzieci potrafią poczekać na swoją kolej, czy są uprzejme w stosunku do siebie oraz do ekspedientki. Dzieci pokazują w jaki sposób będą wybierać towar lub o niego prosić itp. Do zabawy w sklep można wykorzystać karty produktów i akcesoriów oraz pieniądze z gry.)

Dzień 4

Podsumowanie projektu. Odpowiedzi na pytania:

1. Czego dowiedziałem/am się podczas realizacji projektu?
2. Co mnie w projekcie zaskoczyło?
3. Który dzień był dla mnie najciekawszy i dlaczego?
4. Jakie umiejętności kształtowałem/am podczas realizacji projektu?
5. Jakie są Wasze propozycje zadań, związanych z grą „Dzyń! Dzyń! Podano do stołu!”

Podsumowanie można zrobić w dowolny sposób. Oto kilka propozycji:

1. Uczniowie otrzymują kartki z pytaniem na środku, a dookoła pytania piszą swoje odpowiedzi względem danego pytania lub rysują tworząc swoistą mapę myśli.
2. Na dużym arkuszu papieru nauczyciel zapisuje pytanie. Uczniowie otrzymują kartki samoprzylepne i na nich piszą lub rysują swoją odpowiedź.
3. Każdy uczeń otrzymuje kartki z pytaniami, które musi wkleić do zeszytu i w nim napisać swoje odpowiedzi lub je narysować.
4. Uczniowie odpowiadają na pytania w grupach a następnie prezentują na forum swoje odpowiedzi.

Autorka projektu: Aleksandra Kaczmarska

Załącznik – przykładowy taniec



Załącznik – bomba witaminowa

