



Autorka: Anna Urbasik

Scenariusz projektu „Owady i inni znajomi z majowej łąki. Odkrywamy świat przyrody.”

OPIS PROJEKTU

Rozgrzana wiosennymi promieniami słońca łąka jest miejscem chętnie odwiedzanym przez owady, zwłaszcza przez mrówki, pająki, koniki polne, natomiast na listkach roślin możemy zaobserwować pełzające biedronki. Na otwartych kielichach kwiatów podpatrzeć możemy zbierające nektar pszczoły. W słoneczne wiosenne dni pojawiają się także motyle: modraszek wieszczek oraz cytrynek.

Zachwycając się bioróżnorodnością i pięknem kwitnącej łąki poprzez działania projektowe mamy możliwość zapoznania dzieci z mieszkańcami tegoż środowiska. Spójrzmy na łąkę z perspektywy jego mieszkańców. Dzieci poznają umiejętności owadów oraz ich znaczenie i rolę w środowisku przyrodniczym, aby móc zgodnie z nimi dzielić wspólną przestrzeń łąki.

GRUPA DOCELOWA: dzieci w wieku przedszkolnym oraz uczniowie edukacji wczesnoszkolnej.

TREŚCI PODSTAWY PROGRAMOWEJ WYCHOWANIA PRZEDSZKOLNEGO:

IV. Poznawczy obszar rozwoju dziecka. Dziecko przygotowane do podjęcia nauki w szkole: czyta obrazy, wyodrębnia i nazywa ich elementy, nazywa symbole i znaki znajdujące się w otoczeniu, wyjaśnia ich znaczenie; posługuje się pojęciami dotyczącymi zjawisk przyrodniczych, np. tęcza, deszcz, burza, opadanie liści z drzew, sezonowa wędrówka ptaków, kwitnienie drzew, zamarzanie wody, dotyczącymi życia zwierząt, roślin, ludzi w środowisku przyrodniczym, korzystania z dóbr przyrody, np. grzybów, owoców, ziół; podejmuje samodzielną aktywność poznawczą np. oglądanie książek.

WYMAGANIA OGÓLNE EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ:

IV. W zakresie poznawczego obszaru rozwoju uczniów osiąga: potrzebę i umiejętność samodzielnego, refleksyjnego, logicznego, krytycznego i twórczego myślenia; umiejętność rozumienia podstawowych pojęć i działań matematycznych, samodzielne korzystanie z nich w różnych sytuacjach życiowych, wstępnej matematyzacji wraz z opisem tych czynności: słowami, obrazem, symbolem; umiejętność stawiania pytań,



Autorka: Anna Urbasik

dostrzegania problemów, zbierania informacji potrzebnych do ich rozwiązania, planowania i organizacji działania, a także rozwiązywania problemów; umiejętność obserwacji faktów, zjawisk przyrodniczych, społecznych i gospodarczych, wykonywania eksperymentów i doświadczeń, a także umiejętność formułowania wniosków i spostrzeżeń; umiejętność rozumienia zależności pomiędzy składnikami środowiska przyrodniczego;

CZAS TRWANIA PROJEKTU: ok. 2-miesiące.

CELE OGÓLNE:

- przybliżenie dziecka do świata przyrody poprzez poznawanie go, dostrzegania jego piękna;
- wykształcenie opiekuńczego stosunku do świata roślin i owadów, kształtowanie mądrego i umiejętnego współżycia człowieka z przyrodą;
- rozwijanie poczucia troski i odpowiedzialności o obecną i przyszłą jakość życia na Ziemi.

CELE OPERACYJNE:

Dziecko:

- zna wybrane środowisko przyrodnicze - łąkę - charakterystyczną dla niego roślinność i owady;
- posiada wiedzę o użyteczności niektórych owadów dla przyrody;
- obserwuje rośliny i owady występujące w bliższym i dalszym otoczeniu;
- przeprowadza proste doświadczenia i eksperymentuje;
- zna wybrane owady chronione;
- rozumie, że człowiek jest częścią przyrody i bez niej nie mógłby żyć.

SPODZIEWANE REZULTATY:

Miękkie:

- rozwijanie umiejętności ICT - obsługa komputera, tabletu, aparatu fotograficznego, tablicy interaktywnej;
- rozumienie znaczenia kodowania i dekodowania informacji;



Autorka: Anna Urbasik

- czytanie uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków informacyjnych;
- odczuwanie radości i satysfakcji z pokonywania trudności.

Twarde:

- Książeczka „Ciekawostki o owadach i innych mieszkańcach łąki.”
- Na majowej łące - wspólna opowieść ruchowa.
- Atlas motyli.
- Owady na scenie – owadzi show – wspólny materiał filmowy.

NARZĘDZIA TIK: StoryJumper, Canva, LearningApps, Fotojet, PosterMyWall, Formularz Google, WordClouds, Google Maps, YouTube, Mentimeter, PhotoFunia, WordClouds.



Autorka: Anna Urbasik






Aktywności w projekcie – strony na TwinSpace

- Opis projektu
- Plan projektu
- Bezpieczeństwo w sieci
- Komunikacja w projekcie
- Pre-ewaluacja
- Poznajemy się
 - Przyjaciele z majowej łąki
 - Owadzi team
- Logo projektu
- Wyprawa w teren
- Szkice z natury
 - Wirtualny plener malarski
- Książeczka: Ciekawostki o owadach i innych mieszkańcach łąki
- Na majowej łące – opowieść ruchowa
- Atlas motyli
- Ślimaczy dzień
- Owady na scenie
- Ewaluacja końcowa
- Rezultaty współpracy
- Upowszechnianie
- Krajowa Odznaka Jakości




Autorka: Anna Urbasik

Szczegółowy opis działań projektowych:

Etapy/strony w Twinspace	Opis aktywności	TIK	Termin	Osoby odpowiedzialne	Komentarz
1. Opis projektu	Uczestnicy opisują wspólnie projekt, jego cele, przebieg i rezultaty. Każdy nauczyciel zapisuje informacje dowolnym/wybrany kolorem w edytowalnym formularzu.	Dokument Google; spotkanie online: wydarzenie na eTwinning Live 	Edycja przez cały czas trwania projektu	Wszyscy nauczyciele	
1.1. Plan projektu	Uczestnicy projektu przygotowują wspólnie plan działań. Każdy nauczyciel otrzymuje dostęp do jego edycji i zapisuje swoje pomysły dowolnym/wybrany kolorem w edytowalnym formularzu.	Dokument Google; spotkanie online: wydarzenie eTwinning Live 	Edycja przez cały czas trwania projektu	Wszyscy nauczyciele	
1.2. Bezpieczeństwo w sieci	Uczestnicy projektu dbają o ochronę praw autorskich oraz poruszają tematy związane z bezpieczeństwem w sieci. Nauczyciele przygotowują zasady netykiety – np. wspólna mapa myśli. Lekcja o bezpieczeństwie w sieci dla dzieci np. wspólnie opracowany plakat.	Coogle Canva Interlandia   	Systematycznie w trakcie trwania projektu	Wszyscy nauczyciele	Przykładowy rezultat 1 Przykładowy rezultat 2 www.sieciaki.pl www.beinternetawesome.withgoogle.com/pl_all/interland








Autorka: Anna Urbasik

	Interlandia to gra przygodowa, dzięki której poznawanie zasad bezpieczeństwa w internecie i odpowiedzialnego udziału w internetowej społeczności to interaktywna zabawa. W trakcie gry dzieci zmagają się z hakerami, włódczami danych, niedyskretnymi udostępniającymi i hejterami. W ten sposób uczą się, jak sobie z nimi radzić w realnym świecie.				
1.3. Komunikacja w projekcie	W trakcie realizacji projektu zarówno nauczyciele, jak i dzieci wspólnie ustalają szczegóły współpracy i sposoby porozumiewania się.	eTwinning Live, pokój spotkań, chat, forum	Systematycznie w trakcie trwania projektu	Wszyscy nauczyciele	
1.4. Pre-ewaluacja	Ankieta „Projekt będzie?” - chmura wyrazowa.	Mentimeter	Na początku projektu	Założyciel projektu	Przykładowy rezultat
2. Poznajemy się	Dodajemy krótki opis siebie (nauczyciela) oraz zdjęcie/awatara.	TwinBoard	Na początku projektu	Wszyscy nauczyciele	
2.1. Przyjaciele z majowej łąki	Prezentujemy nasze placówki. Nauczyciele przygotowują zdjęcie przedszkola/szkoły. Przygotowują puzzle w aplikacji Jigsawplanet. Utworzone puzzle zamieszczają na TwinBoard.	TwinBoard Jigsawplanet 	Na początku projektu	Wszyscy nauczyciele	Przykładowy rezultat



Autorka: Anna Urbasik

<p>2.2. Owadzi team</p>	<p>Nauczyciele zaznaczają na wspólnej mapie (pinezka) miejscowość, w której znajduje się placówka realizująca projekt.</p>	<p>Google Maps</p> 	<p>Na początku projektu</p>	<p>Wszyscy nauczyciele</p>	<p>Przykładowy rezultat</p>
<p>3. Logo projektu</p>	<p>Partnerzy projektu ustalają wspólnie ilość propozycji logo przygotowanych przez każdą szkołę (sposób ich wykonania) następnie zamieszczają swoje propozycje na TwinBoard. Na zakończenie wszyscy uczestnicy (nauczyciele, dzieci) biorą udział w głosowaniu – ankieta.</p>	<p>PosterMyWall, Canva</p>   <p>Twinboard Ankieta</p>	<p>Zgodnie z ustalonym terminarzem</p>	<p>Wszyscy nauczyciele</p>	
<p>4. Wyprawa w teren</p>	<p>Wyprawa badawcza do przedszkolnego ogrodu/na łąkę.</p> <p>Zaopatrzeni w lupy i inne akcesoria, dokonujemy obserwacji i dokumentujemy w formie zdjęć (kolażu) nasze działania.</p>	<p>Aparat Fotojet</p> 	<p>Zgodnie z ustalonym terminarzem</p>	<p>Wszyscy nauczyciele Dzieci/Uczniowie</p>	
<p>5. Szkice z natury</p>	<p>Realizując projekt o mieszkańcach łąki, dzieci zaopatrzone w tekturowe podkładki z przymocowanymi taśmą kartkami papieru oraz ołówkami, w dowolnie</p>	<p>Aparat Fotojet</p> 	<p>Zgodnie z ustalonym terminarzem</p>	<p>Dzieci/Uczniowie</p>	





Autorka: Anna Urbasik

	wybrany przez siebie miejscu wykonują szkic z natury owada lub innego mieszkańca ogrodu. Dokumentujemy w formie zdjęć (kolażu) nasze działania.				
5.1. Wirtualny plener malarski	Opowiadamy swoje wspomnienia związane z owadami i innymi mieszkańcami łąki wyrażając je w działalności plastycznej. Narzędzie do edycji zdjęć PhotoFunia – efekt Galleries.	PhotoFunia 	Zgodnie z ustalonym terminarzem	Wszyscy nauczyciele Dzieci/Uczniowie	
6. Książeczka „Ciekawostki o owadach i innych mieszkańcach łąki.”	Podział na grupy projektowe. Każda grupa ma przydzielonego owada. Dzieci wraz z nauczycielem poszukują w książkach/Internecie ciekawostki na temat przydzielonego im owada. Ciekawostkę umieszczają w edytowalnej dla wszystkich e-książeczce (StoryJumper).	StoryJumper 	Zgodnie z ustalonym terminarzem	Wszyscy nauczyciele Dzieci/Uczniowie Praca w grupach	Artykuł o StoryJumper Tutorial StoryJumper Przykładowy rezultat
7. Na majowej łące – opowieść ruchowa	Uczestniczące w tej formie zabawy dzieci, mają za zadanie wymyślić fragment opowieści ruchowej. Każda placówka uczestnicząca w projekcie	Formularz Google 	Zgodnie z ustalonym terminarzem	Wszyscy nauczyciele Dzieci/Uczniowie	Przykładowy rezultat



Autorka: Anna Urbasik

	dopowiada kolejną część. Po zakończeniu pracy nad jej treścią dzieci odtwarzają sytuacje i zdarzenia występujące w prezentowanej opowieści.				
8. Atlas motyli	W tym działaniu pracujemy w parach. Jedna placówka partnerska rysuje połowę motyla, druga placówka dorysowuje drugą część. Motyle staną się podstawą stworzenia małego „Atlasu Motyli”	<p>Animoto</p> 	Zgodnie z ustalonym terminarzem	<p>Wszyscy nauczyciele Dzieci/Uczniowie Praca w parach Koordynator odpowiedzialny za utworzenie materiału</p>	 <p>Przykładowy rezultat</p>
9. Ślimaczy dzień	<p>Każda placówka dodaje do TwinBoard jedną wybraną ciekawostkę nt. ślimaka opatrzoną dodatkowo jakimś zdjęciem. Może to być np. zdjęcie pracy plastycznej dzieci.</p> <p>INFORMACJA (CIEKAWOSTKA) + ZDJĘCIE ZE ŚLIMAKIEM JAKO BOHATEREM = WSPÓLNY TWINBOARD Z CIEKAWOSTKAMI</p>	TwinBoard	Zgodnie z ustalonym terminarzem	<p>Wszyscy nauczyciele Dzieci/Uczniowie</p>	



Autorka: Anna Urbasik

<p>10. Owady na scenie</p>	<p>Zgodnie z podziałem na grupy powstałym podczas tworzenia e-książeczki przygotowujemy z dziećmi jakieś działanie związane z danym owadem. Może to być: wiersz, piosenka, zabawa paluszkowa, rezultat pracy plastycznej w wykonaniu dzieci. Działania staną się podstawą do utworzenia wspólnego materiału filmowego.</p>	<p>Windows Move Maker</p> 	<p>Zgodnie z ustalonym terminarzem</p>	<p>Wszyscy nauczyciele Dzieci/Uczniowie Praca w parach Koordynator odpowiedzialny za utworzenie materiału</p>	<p>Jak stworzyć film w Windows Movie Maker? Tutorial</p>
<p>11. Ewaluacja końcowa</p>	<p>Koordynator tego działania tworzy ankietę dla dzieci w formularzu Google.</p> <p>Partnerzy projektu wypowiadają się w ankiecie – chmura wyrazowa „Projekt był...”</p> <p>Koordynator wraz zaproszonymi do współpracy nauczycielami, dokonują podsumowania wyników ankiety.</p>	<p>Mentimeter Formularz Google</p>  	<p>Po zakończeniu działań projektowych</p>	<p>Wszyscy nauczyciele Dzieci/Uczniowie Koordynator</p>	<p>Przykład</p>



Autorka: Anna Urbasik

<p>12. Rezultaty współpracy</p>	<p>Partnerzy projektu zamieszczają WSPÓLNE REZULTATY. Prezentowane są wszystkie materiały, które zostały wytworzone razem w czasie realizacji projektu.</p> <p>Każdy produkt projektowy, musi zawierać informacje o współtworzących autorach.</p>		<p>Po zakończeniu działań projektowych</p>	<p>Wszyscy nauczyciele</p>	
<p>13. Upowszechnianie</p>	<p>Partnerzy zamieszczają informacje o działaniach projektowych, które pojawiły się np. na portalach społecznościowych, na stronie przedszkola, gablotkach przedszkolnych. Dodają screeny/zdjęcia.</p>	<p>Strona przedszkola/szkoły Lokalne portale</p>	<p>Systematycznie w trakcie trwania projektu</p>	<p>Wszyscy nauczyciele</p>	
<p>Krajowa Odznaka Jakości</p>	<p>Uczestnicy projektu składają wnioski o Krajową Odznakę Jakości. Po jej otrzymaniu, zamieszczają ją na TwinSpace projektu.</p>	<p>Formularz pod opisem projektu na stronie eTwinning Live: „Ubiegaj się o Odznakę Jakości”</p>	<p>Po zakończeniu działań projektowych</p>	<p>Zainteresowani nauczyciele</p>	<p>Każdy nauczyciel może zgłosić w ciągu roku (okres 01/08-31/07) tylko 4 projekty do Krajowej Odznaki Jakości.</p>