



„PRZYGODA Z NAUKĄ” - SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA DZIECI

CELE:

- ❖ Pokazanie dzieciom w wieku 7-12 lat komiksów oraz gier planszowych jako atrakcyjnych narzędzi nauki i zabawy;
- ❖ Przybliżenie dzieciom postaci i zawodu naukowca/naukowczyni (tego, na czym polega praca naukowa, jakie umiejętności są potrzebne itp.);
- ❖ Pokazanie komiksów jako wartościowych, atrakcyjnych w formie i treści książek, z których można czerpać wiedzę o świecie w przyjemny sposób..

CZAS TRWANIA: 70-100 minut

GRUPA WIEKOWA: dzieci, 7-12 lat

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- ❖ edukacyjne gry planszowe: „Reakcja łańcuchowa” lub „Pitagoras” Reintera Knizi,
- ❖ komiksy z serii „Najwybitniejsi naukowcy” wydawnictwa Egmont 2023, autorzy: Jordi Bayarri, Dani Seijas,
- ❖ papier do flipczartu, kartki post-it, kredki, ołówki,
- ❖ wydrukowane załączniki do scenariusza.



PRZEBIEG ZAJĘĆ

I. Powitanie (2 min)

Osoba prowadząca wita dzieci, np.:

- *Dzień dobry, witam was wszystkich bardzo serdecznie, cieszę się, że się spotykamy w bibliotece, usiądźcie wygodnie, zaczynamy...*

II. Zapoznanie z komiksami” (5 min)

Osoba prowadząca pokazuje uczestnikom i uczestniczkom spotkania komiksy z serii „Najwybitniejsi naukowcy” wydawnictwa Egmont, pozwala na przeglądanie i zapoznanie się z książkami.

III. Zadanie: „Jak poznajemy świat?” (15 min)

Osoba prowadząca prezentuje przygotowany wcześniej arkusz (np. duży papier do flipchartu) z podziałem na 4 części - załącznik nr 1. Zadaje dzieciom pytania i odpowiedzi zapisuje na arkuszu. Starsze dzieci (10-12 lat) można poprosić o zapisanie odpowiedzi na kolorowych karteczkach post-it i naklejenie ich na arkusz papieru.

Pytanie:

1. *Co już wiemy o świecie?*

Możliwe odpowiedzi:

Rozmowa z powinna iść w stronę odkryć naukowych, a leżące obok książeczki mogą posłużyć za pomoc. Wśród odpowiedzi mogą się znaleźć zagadnienia dotyczące przyrody (np. ewolucja gatunków, pierwiastki promieniotwórcze), astronomii (np. obrót Ziemi wokół Słońca), matematyki czy informatyki (np. rozwój komputerów).

Pytanie:

2. *Skąd to wiemy?*

Możliwe odpowiedzi:

Mamy badania, obliczenia, udowodnione teorie naukowe itd.

Pytanie:

3. *Czego jeszcze nie wiemy o świecie?*

Możliwe odpowiedzi:

- ❖ jak działają czarne dziury?
- ❖ czy komputery przejmą kontrolę nad światem?
- ❖ czy kryzys klimatyczny zniszczy świat, jaki znamy?

Pytanie:

4. *Jak się tego dowiemy?*

Możliwe odpowiedzi:

- ❖ będziemy to badać, opisywać,
- ❖ będziemy stawiać hipotezy i je weryfikować, zadawać pytania,
- ❖ będziemy ksperymentować, popełniać błędy, weryfikować i sprawdzać,

ale też...:

- ❖ będziemy się ze sobą komunikować, współpracować, rozmawiać, słuchać siebie nawzajem.

Kompetencje miękkie to podstawa działań każdego naukowca i każdej naukowczyni, zaraz po umiejętności czytania, pisania i rachowania.

IV. Zagrajmy w grę! - rozgrywka i omówienie (25 min)

Osoba prowadząca zaprasza dzieci do rozegrania rundy gry planszowej „Reakcja łańcuchowa” lub „Pitagoras”. W zależności od dostępności gier można wybrać różne warianty rozgrywki, np. taką, gdzie bardziej przydaje się spostrzegawczość lub logiczne myślenie.

Po rozegranej rundzie osoba prowadząca pyta uczestników/uczestniczki:

- ❖ Jak się czuliście w trakcie tej rozgrywki? (Zwraca uwagę na używanie komunikatu „ja”, nieocenianie zachowania innych, mówienie w swoim imieniu.)
- ❖ Co robiliście takiego, że gra przebiegała w miłej atmosferze?
- ❖ Co robiliście takiego, że gra przebiegała w niemiłej atmosferze? (Zadaje pytanie adekwatne do sytuacji.)
- ❖ Co można zrobić inaczej? Jaki będzie efekt? Czego nas to uczy?

Komentarz osoby prowadzącej:

Aby być naukowcem/naukowczynią, potrzebujecie rozmaitych kompetencji, np. wiedzy matematycznej, o prowadzeniu badań itp., ale też umiejętności słuchania, rozmawiania, przekonywania innych, dostrzegania zależności, podobieństw i różnic.

V. Zadanie: Być naukowcem, być naukowczynią (20 min)

Osoba prowadząca dzieli uczestników i uczestniczki na 3-osobowe grupy i każdej z grup udostępnia materiały plastyczne (papier i kredki, mazaki, ołówki). Komiksy o naukowcach są stale dostępne.

Polecenie: *Waszym zadaniem jest narysować postać naukowcy lub naukowca – osoby, która stanie się bohaterem komiksu. Zastanówcie się wspólnie i opiszcie tę postać. Jaka ona jest? Jakie ma cechy?*

Dzieci pracują na karcie pracy nr 2 załącznik nr 2. Po wykonaniu rysunku prezentują swoją postać całej grupie.

VI. Zadanie: „Niezły plan” (30 minut)

Następnie dzieci otrzymują kartę pracy nr 3 i pracują nad pomysłem na komiks.

- Pomyślcie, o czym będzie wasz komiks? Wymyślcie wątek główny dla waszego bohatera.

Dzieci pracują w tych samych grupach, rozmawiają i wymyślają historię oraz przygodę dla swojej postaci. Uzupełniają canwę opowieści – załącznik nr 3. Po zakończonej pracy grupy prezentują swoje pomysły na komiks.

VII. Podsumowanie i zakończenie (5 min)

Osoba prowadząca zadaje pytanie:

- Czy bycie naukowcem to ciekawe zajęcie?

Dziękuję wam za spotkanie i zapraszam do wypożyczenia komiksów z serii „Najwybitniejsi naukowcy” wydawnictwa Egmont 2023. Przeczytajcie w nich o życiu i dokonaniach wybitnych naukowców. Może zmienicie o nich zdanie?

SPIS ZAŁĄCZNIKÓW

- 1 - karta pracy do zadania „Jak poznajemy świat”?
- 2 - karta pracy do zadania „Być naukowcem, być naukowczynią”
- 3 - karta pracy do zadania „Niezły plan”

Autorka scenariusza: Wioletta Matusiak