



DOBRE PRAKTYKI ERASMUS +

mgr Marta Faron

SCENARIUSZ ZAJĘĆ ŚWIETLICOWYCH (45 min.)

TEMAT: Alfabet Morse'a. Rozwijanie kompetencji kluczowych w ramach realizacji projektu Erasmus+.

CEL GŁÓWNY:

- umiejętność posługiwania się alfabetem **Morse'a**

Uczeń

- zwraca uwagę na właściwe zachowanie podczas zawodów
- używa zwrotów grzecznościowych,
- potrafi współpracować w zespole,
- umiejętnie komunikuje się z innymi,
- potrafi rozszyfrować zakodowany tekst używając alfabetu **Morse'a**,
- układa zdania używając alfabetu **Morse'a**
- przestrzega norm i zasad.

METODY:

- podająca: objaśnienia nauczyciela, - aktywizujące: zadaniowa, sytuacyjna, decyzyjna,

FORMY:

- zbiorowa, grupowa

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- tabliczki z alfabetem **Morse'a**, kartki z pytaniami i zadaniami,

ROZWIJANE KOMPETENCJE KLUCZOWE:

- 1) **Kompetencje porozumiewania się w języku ojczystym**- uczniowie korzystają ze źródeł wiedzy jakim jest alfabet Morsa, a także w grupie przypominają sobie tytuły bajek, które muszą zaszyfrować dla drużyny przeciwnej.
- 2) **Kompetencje społeczne i obywatelskie**- uczniowie umiejętnie rozpoznają uczucia, które towarzyszą podczas zawodów. Kulturalnie zachowują się i przestrzegają zasad gry, umiejętnie oceniają sytuację, wspierają się podczas pracy w grupie. Potrafią uszanować zwycięstwo innej drużyny, radząc sobie z emocjami związanymi z przegraną.
- 3) **Inicjatywa i przedsiębiorczość**- uczniowie podczas gier przyznają sobie punkty, uczą się zarządzać czasem, asertywności oraz pracy pod presją czasu.
- 4) **Umiejętność uczenia się** -uczniowie uczą się od siebie, poprawiają się i przyznają punkty. Uczą się podczas wykonywania zadań aktywności w parach i grupie. uczniowie



odszukują błędy w swoich przygotowanych zadaniach, poprawiają błędy, uczą się poprawnie stosować alfabet Morsa. Uczą się poszukiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji na temat wiadomości zawartych w grze.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

I. Czynności organizacyjno - porządkowe.

1. Powitanie.
2. Wyznaczenie miejsc dla uczestników konkursu
3. Zachęcenie uczniów do udziału w zajęciach.

II. Wprowadzenie do tematu zajęć. Zapoznanie z regulaminem konkursu.

1. Do konkursu przystępują zespoły (drużyny) z klas I-III.
2. Każda drużyna wykona zadania konkursowe dotyczące alfabetem **Morse'a**
3. Za rozwiązanie każdego zadania drużyny mogą otrzymać 1 punkt .
4. Wykonanie zadań będzie oceniane przez wychowawców
5. Zwycięskie drużyny otrzymają nagrody.

III. Realizacja tematu zajęć.

Część 1

Przedstawiciele zespołów losują kartki z zapisanymi w alfabecie **Morse'a** tytułami bajek. Na każdym stoliku znajdują się pomoc w postaci alfabetu **Morse'a** , z której mogą korzystać przez cały czas. Na sygnał *start* drużyny muszą rozszyfrować tytuł. Drużyna, która pierwsza skończy dostaje jeden punkt i kolejne zadanie. Każda drużyna musi także ułożyć własne zdanie dla przeciwnej drużyny używając alfabetu **Morse'a**

IV. Podsumowanie zajęć.

Podliczenie punktów w zespołach. Wyłonienie zwycięzców i przyznanie nagród.

V. Zakończenie zajęć.

KOMENTARZ:

Uczniowie uczestniczyli w zajęciach , podejmowali się kolejnych zadań. Uczniowie z dominującą inteligencją językową chętnie czerpali przyjemność z gry słów i zagadek słownych. Uczniowie z inteligencją ruchową najchętniej podbiegali z wynikami. Problem jednak pojawiał się gdy dzieci musiały skupić się na zadaniu w ciszy. Najlepiej odnalazły się w zadaniu alfabetu **Morse'a** uczniowie z inteligencją logiczno-matematyczną. Dokładnie wykonywały precyzyjne instrukcje, zbierały informacje, by rozwiązywać problemy. Dokonywały szybkich kalkulacji w pamięci. Zawody podobały się uczniom z dominującymi inteligencjami interpersonalną i intrapersonalną.



Załączniki

- Alfabet **Morse'a**
- Przykładowy tytuł bajki.

A	• -	M	--	Y	--•--
B	-•••	N	-•	Z	--••
C	-•-•	O	---	1	•-----
D	-••	P	•--•	2	••--
E	•	Q	--•-	3	•••--
F	••-•	R	•-•	4	•••-
G	--•	S	•••	5	•••••
H	••••	T	-	6	-••••
I	••	U	••-	7	--•••
J	•---	V	•••-	8	--•••
K	-•-	W	•--	9	-----•
L	•-••	X	-••-	0	-----

1) -•-, ---, -, /•-/-•••, ••-, -, •-, •••, •••