

LUDZKIE CIAŁO – TAJEMNICE ZMYŚLÓW

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

[odcinek 14: Ruch i ciało – Tablety w bibliotece]

OPIS I CEL ZAJĘĆ

„Tajemnice zmysłów” to scenariusz zajęć dla dzieci, podczas których uczestnicy poznają działanie zmysłu wzroku, węchu i słuchu oraz obszary mózgu i funkcje, za które odpowiadają.

Celem zajęć jest poszerzenie wiedzy na temat ludzkiego organizmu, wytłumaczenie zasad funkcjonowania układu nerwowego i rozbudzenie ciekawości dzieci.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1 2 3

GRUPA DOCELOWA

Zajęcia przeznaczone są dla dzieci w wieku od 4 do 8 lat.

WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Wielkość grupy powinna być zależna od liczby tabletów dostępnych w bibliotece. Optymalnie – jeden iPad na 2 uczestników. Maksymalnie – jeden iPad na 3 uczestników.

CZAS ZAJĘĆ

Scenariusz zakłada, że zajęcia powinny trwać ok. 45 minut.

KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ

Przydatne jest przyjrzenie się aplikacji pod kątem prezentowanych narządów i mechanizmów działania. Osoba prowadząca powinna zadbać o poszerzenie swojej wiedzy na temat zmysłu wzroku i budowy oka, zmysłu węchu i słuchu, budowy ucha, a także obszarów mózgu.

Pomocne będzie podanie e-maila w aplikacji (tryb rodzicielski) i skorzystanie z podręcznika, rozsyłanego przez producenta drogą e-mailową.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Osoba prowadząca dzieli dzieci na grupy. Rozdaje każdej grupie tablety z aplikacją ustawioną na układ nerwowy. Prowadzący prosi, by dzieci sprawdziły, jak różne bodźce (komar, piórko, kwiatki, igła i pszczoła) wpływają na postać. Zachęca do uruchamiania różnych bodźców – ważne jest pilnowanie, by każde z dzieci miało okazję samodzielnie wybrać i uruchomić animację.
2. Następnie pyta uczestników, które z tych bodźców były miłe, a które przykre. Osoba prowadząca tłumaczy, jak to się dzieje, że czujemy dotyk, łaskotanie lub ból. Może także zapytać dzieci, jakie znają inne zmysły oprócz dotyku.

3. W następnej kolejności prowadzący prosi o wybranie ikony z okiem. Na tym ekranie znajduje się oko i gałka oczna w przekroju. W polu przed gałką oczną widać obraz (widziany okiem kamery tabletu) i mechanizm przetwarzania go przez zmysł wzroku. Prowadzący opowiada, jak to przebiega. Zachęca dzieci, żeby dotknęły gałki oraz skorzystały z latarki i zaświeciły w nią. Pyta, czy dzieci wiedzą, dlaczego te działania wywołują zaobserwowane reakcje. Tłumaczy mechanizmy wzroku i budowę oka.
4. Kolejnym elementem zajęć jest zmysł węchu – dzieci klikają ikonę nosa i mogą zaobserwować, co się dzieje, gdy podstawi się pod niego kwiatki lub owoc. Osoba prowadząca pyta, czy uczestnicy wiedzą, jak działa rozpoznawanie zapachów, tłumaczy szczegóły.
5. Następny temat to słuch. Schemat w aplikacji prezentuje budowę ucha wewnętrznego i umożliwia sprawdzenie, co się dzieje, gdy do ucha dociera muzyka. Prowadzący objaśnia z jakich elementów zbudowane jest ucho i jak działa.
6. Ostatnim elementem jest mózg. Dzieci mogą klikać na poszczególne jego części i sprawdzać, co się wydarzy. Po tych próbach osoba prowadząca klika na poszczególne części mózgu na swoim tablecie i po kolei mówi, do czego one służą.
7. Po zakończeniu ćwiczeń, osoba prowadząca sprawdza, czy dzieci pamiętają informacje, które przed chwilą poznały. Zadaje pytania o poszczególne elementy i prosi chętnych o udzielenie odpowiedzi.

MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

- Jeśli pod koniec zajęć dzieci będą chętne dowiedzieć się jeszcze kilku faktów, prowadzący może pozwolić im obejrzeć pozostałe elementy aplikacji.
- Według tego samego schematu można przeprowadzić zajęcia o pozostałych sześciu układach.

OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Rezultatem zajęć jest znajomość budowy i działania poszczególnych organów, weryfikowana poprzez zadawanie pytań na zakończenie spotkania.



Projekt „Tablety w Twojej bibliotece” jest elementem Programu Rozwoju Bibliotek, który od 2009 roku realizuje Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl>