

## LUDZKIE CIAŁO – KONKURS WIEDZY O BUDOWIE LUDZKIEGO CIAŁA

### SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

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

#### OPIS I CEL ZAJĘĆ

Ten scenariusz stanowi rozwinięcie scenariusza „Ludzkie Ciało – tajemnice zmysłów” i zakłada uprzednie zrealizowanie cyklu zajęć dotyczących wszystkich układów prezentowanych w aplikacji.

Celem konkursu jest zmotywowanie do nauki i nagrodzenie dzieci, które zapamiętają najwięcej informacji dotyczących działania ludzkiego organizmu.

#### STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1     **2**     3

#### GRUPA DOCELOWA

Scenariusz może zostać przystosowany do realizacji zajęć z dziećmi w różnym wieku. Pytania dla młodszych powinny być na odpowiednio łatwym poziomie. Dla dzieci w wieku gimnazjalnym pytania mogą być bardziej szczegółowe, aby wspierać tryb nauczania biologii.

#### WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Dwie drużyny (od 2-4 osób w drużynie), jeden tablet na drużynę. Ważne, żeby biorące udział w konkursie dzieci były w zbliżonym wieku.

#### CZAS ZAJĘĆ

Scenariusz zakłada, że zajęcia powinny trwać ok. 60 minut.

#### WYMAGANIA TECHNICZNO-ORGANIZACYJNE

1. Tablica lub flipchart do zapisywania wyników.
2. Stanowiska dla wszystkich drużyn.
3. Miejsca do siedzenia dla widowni.
4. Pytania konkursowe (ok. 20-30) zapisane na kartkach, przetasowane przed rozpoczęciem konkursu. Pytania powinny powstać w ramach cyklu zajęć na temat budowy ciała.
5. Symboliczne nagrody dla zwycięzców oraz pozostałych uczestników konkursu.
6. Ewentualnie: spisane i umieszczone w widocznym miejscu zasady konkursu.

## KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ

Osoba prowadząca powinna znać poprawne odpowiedzi na pytania konkursowe.

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

Każda z drużyn otrzymuje tablet i zajmuje miejsce – miejsca powinny być od siebie na tyle oddalone, żeby dzieci mogły się naradzać, nie będąc słyszane przez inne drużyny.

Osoba prowadząca tłumaczy zasady konkursu:

1. Prowadzący po kolei losuje i odczytuje pytania.
2. Odpowiadać będzie ta z drużyn, która po przeczytaniu pytania zgłosi się jako pierwsza.
3. Jeśli drużyna odpowie poprawnie, otrzymuje 1 punkt. Jeśli odpowie błędnie – nie otrzymuje punktu, a prawo do odpowiedzi przechodzi na kolejną drużynę.
4. Każda odpowiedź powinna być zilustrowana odpowiednim ekranem w aplikacji Ludzkie Ciało.

Prowadzący ogłasza start konkursu i losuje pierwsze pytanie. Po udzieleniu odpowiedzi na dane pytanie punkty zapisywane są na tablicy. Rozgrywka trwa do wyczerpania pytań. Po zakończeniu konkursu osoba prowadząca ogłasza wynik i wręcza nagrody.

## MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

Konkurs może być modyfikowany dla różnych grup wiekowych uczestników. Można też pozwolić, by dzieci wymyślały pytania dla przeciwnej drużyny.

## OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Zwiększenie wiedzy na temat działania organizmu, zaangażowanie uczestników i widzów. Dobra zabawa.



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>