Dofinansowane przez Unię Europejską

MATERIAŁY UCZESTNIKA MOBILNOŚCI

RODZAJ ZASOBU (RESOURCE TYPE): scenariusz zajęć projektowych klas I-III

Malta Quest – interaktywna, bajkowa podróż przez wyspę tajemnic

na podstawie prezentacji „Malta Quest: Magiczna przygoda" oraz „Magiczna przygoda: 5 mini projektów badawczych"

„Podniesienie kompetencji kadry dydaktycznej Szkoły Podstawowej w Dubiczach Cerkiewnych"

Nr projektu: 2025-1-PL01-KA122-SCH-000339591
Projekt finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+ (2021–2027), KA1 Edukacja szkolna.



Opracowanie: Nina Dobosz - Karpiuk

1. INFORMACJE OGÓLNE

1.1. KLASA *I - III*

1.2. **PRZEDMIOT** *Edukacja wczesnoszkolna z językiem angielskim (CLIL – korelacja: edukacja polonistyczna, społeczna, przyrodnicza, matematyczna, plastyczna, muzyczna i wychowanie fizyczne)*

1.3. **TEMAT ZAJĘĆ** *Malta Quest – interaktywna, bajkowa podróż przez wyspę tajemnic*

1.4. **CZAS ZAJĘĆ** *5 zajęć lekcyjnych*

2. PODSTAWA PROGRAMOWA

2.1. **NUMER I OPIS CELU Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ** *XXXXXX*

PODSTAWA PROGRAMOWA (BRZMIENIE ORYGINALNE Z NUMERACJĄ)

- ***I.1.1) Edukacja polonistyczna:*** *„Uczeń słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela i innych osób, pyta o wyjaśnienie znaczenia wyrazów, formułuje pytania i odpowiedzi; czyta głośno, poprawnie i płynnie utwory literackie, opowiada treść wysłuchanego lub przeczytanego tekstu, wyraża swoje zdanie; ćwiczy umiejętności czytania ze zrozumieniem, opowiadania oraz aktywnego zadawania pytań i szukania odpowiedzi w tekście”.*
- ***I.2.1) Edukacja społeczna:*** *„Uczeń współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych, przestrzega reguł obowiązujących w społeczności, respektuje zasady bezpieczeństwa”.*
- ***I.4.1) Edukacja przyrodnicza:*** *„Uczeń bada właściwości ciał i substancji, prowadzi proste doświadczenia, wyciąga wnioski, obserwuje i nazywa zjawiska w otaczającym świecie”.*
- ***I.3.1) Edukacja matematyczna:*** *„Uczeń mierzy długość, posługując się miarami naturalnymi (krok, stopa) oraz standardowymi narzędziami pomiaru, wykonuje proste obliczenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną”.*
- ***I.6.1) Edukacja plastyczna:*** *„Uczeń wyraża swoje odczucia, wiedzę i wyobrażenia w strukturach przestrzennych oraz formach rzeźbiarskich, stosując różnorodne materiały i techniki”.*
- ***I.5.1) Edukacja muzyczna:*** *„Uczeń śpiewa piosenki, klaszcze, uderza, odtwarza rytm i reaguje ruchem na zmianę tempa oraz charakteru muzyki”.*
- ***II.1) Język obcy nowożytny:*** *„Uczeń reaguje na proste polecenia, posługuje się podstawowym zasobem słownictwa w sytuacjach codziennych i powiązanych z zabawą”.*

3. CELE ZAJĘĆ

3.1. **CEL OGÓLNY** *Rozwijanie kompetencji kluczowych uczniów (czytelniczych, językowych, matematycznych, przyrodniczych i manualnych) poprzez interaktywne przejście przez fabularną grę przygodową „Malta Quest” przy użyciu klocków, metod sensorycznych oraz eksperymentów badawczych.*

3.2. **CELE OPERACYJNE (UCZEŃ POTRAFI)**

- *Przeczytać i zinterpretować fragmenty tekstu o przygodach Zosi i Janka na Malcie.*
- *Sformułować samodzielnie pytania do tekstu i wyszukiwać na nie odpowiedzi.*
- *Zbudować z klocków mapę wyspy, powóz Karrozzin oraz ogród ziołowy.*
- *Przeprowadzić test wyporności materiałów dla miniaturowej łodzi.*

- *Zmierzyć dystans za pomocą miar naturalnych (kroki, stopy).*
- *Rozpoznać zmysłami smaku i węchu produkty tradycyjne (chleb, oliwa, pomidory).*
- *Wypleść koronkowy wzór według podanego rytmu wizualnego.*

4. NARZĘDZIA I ŚRODKI DYDAKTYCZNE

- *Prezentacje multimedialne „Malta Quest" jako interaktywna oś fabularna zajęć.*
- *Zestawy klocków podstawowych oraz klocków magnetycznych.*
- *Materiały papiernicze: kartki do origami, papierowe talerzyki, brystol, tekturowe szablony z nacięciami, sznurki, kolorowe włóczki, klej z brokatem.*
- *Materiały laboratoryjne: miski z wodą, gąbki, plastelina, wykałaczki, skorupki orzechów, lupy, tasiemki.*
- *Składniki sensoryczne: świeży chleb, oliwa z oliwek, pomidory, oregano, słoiczki z wacikami do testów węchowych.*
- *Zabawkowe aparaty telefoniczne do symulacji dialogów dyspozytorskich.*

5. METODY I FORMY PRACY

5.1. ***Metody badawcze i eksperymentalne:*** *samodzielne sprawdzanie wyporności materiałów w wodzie, sensoryczna analiza zapachów i smaków śródziemnomorskich.*

5.2. ***Metody aktywnej pracy z tekstem:*** *głośne czytanie, samodzielne konstruowanie pytań do tekstu i wyszukiwanie ukrytych w nim informacji (faktów).*

5.3. ***Metody konstrukcyjne i manualne:*** *modelowanie przestrzenne z klocków podstawowych, origami (samoloty), lepienie z plasteliny, przeplatanie włóczki według wzoru.*

5.4. ***Formy pracy:*** *indywidualna (crafting, czytanie), w parach (dialogi powitań, powozy Karrozzin), grupowa (budowanie fundamentów wyspy z klocków).*

6. PRZEBIEG ZAJĘĆ

ETAP LEKCJI	OPIS CZYNNOŚCI NAUCZYCIELA I UCZNIÓW	ZWROTY STOSOWANE W JĘZYKU ANGIELSKIM
WSTĘP	***Wprowadzenie do gry – prolog i narodziny Odkrywców.*** *a) Uczniowie logują się do gry poprzez samodzielne wybranie awatara (Zosia lub Janek) na ekranie startowym prezentacji.* *b) Dzieci czytają na głos tekst wprowadzający o podróży papierowym samolotem i analizują mapę Morza Śródziemnego.* *c) Uczniowie samodzielnie zadają pytania: „Gdzie leży Malta?”, „Jak wygląda jej flaga?” i szukają na nie odpowiedzi w tekście.*	***Airplane*** *– samolot* ***Flag*** *– flaga* ***Island*** *– wyspa* ***This is a plane.*** *– To jest samolot.* ***Malta is an island.*** *– Malta to wyspa.*
CZĘŚĆ WŁAŚCIWA	***Przystanek 1: Podniebni odkrywcy – składanie papieru i miary naturalne.*** *Uczniowie realizują pierwszy mini-projekt badawczy.* *a) Każde dziecko samodzielnie składa z wybranego arkusza papieru model samolotu (airplane).* *b) Dzieci rozkładają na niebieskiej płachcie papierowe talerzyki jako małe wysepki.* *c) Następnie uczniowie rzucają swoje samoloty i mierzą odległość lądowania za pomocą własnych kroków oraz stóp, zapisując wyniki w tabelach i sprawdzając, czy wyspa jest blisko, czy daleko.* ***Przystanek 2: Zaczarowane ludki – testy wyporności i łodzie Luzzu.*** *Uczniowie zamieniają się w fizyków badających wyporność materiałów.*	***Fly*** *– lecieć* ***Far*** *– daleko* ***Near*** *– blisko* ***My plane can fly.*** *– Mój samolot potrafi latać.* ***The island is far.*** *– Wyspa jest daleko.* ***It is near.*** *– To jest blisko.* ***Boat*** *– łódź / łódeczka* ***Water*** *– woda* ***Sink*** *– tonąć* ***Float*** *– pływać / unosić się* ***Eyes*** *– oczy*

	a) Dzieci zanurzają w miskach z wodą różne tworzywa (plastelinę, klocki, gąbki, skorupki orzechów) i samodzielnie klasyfikują je na te, które toną (sink), i te, które pływają (float). *b) Następnie uczniowie budują łódź z naturalnej skorupki orzecha, lepią z plasteliny ludzika, montują żagiel i malują na dziobie tradycyjne, maltańskie ochronne oczy (eyes).* *c) Na koniec dzieci dmuchają w żagle, organizując wyścig z wiatrem.* ***Przystanek 3: Słownik mocy i bestiariusz towarzyszy.*** *Uczniowie przechodzą do Levelu 1 i Levelu 3 w grze.* *a) Czytają na głos dialog z Rybakiem i przejmują pierwsze „Słowo Mocy" – maltańskie pozdrowienie Bongu!.* *b) Dzieci odgrywają scenki powitań w parach, testując intencje i emocje rozmówcy.* *c) Następnie uczniowie odblokowują „Bestiariusz". Z klocków podstawowych i magnetycznych dzieci budują wybiegi oraz figurki zwierząt z gry: psa (kelb), kota (qattus), rybki (ħuta) i ptaka (għasfur), przypisując im odpowiednie cechy.* ***Przystanek 4: Orkiestra kopytek i tradycyjny powóz Karrozzin.*** *Uczniowie realizują trzeci projekt badawczy.* *a) Dzieci samodzielnie robią instrumenty akustyczne z dwóch plastikowych kubeczków, imitujące stukot kopyt („Orkiestra kopytek"). Uczniowie łapią rytm, stukając o ławki i dopasowując siłę uderzenia: Ceklem, ceklem!.*	***The boat can float.** – Łódź potrafi unosić się na wodzie.* ***Do not sink!** – Nie utoń!* ***Dog** – pies* ***Cat** – kot* ***Fish** – ryba* ***Bird** – ptak* ***Bongu!** – Dzień dobry! (po maltańsku)* ***I have a dog.** – Mam psa.* ***Look at the cat.** – Popatrz na kota.* ***Horse** – koń* ***Carriage** – powóz* ***Fast** – szybko* ***Slow** – wolno* ***Stop** – stop* ***The horse runs fast.** – Koń biega szybko.* ***Go slow.** – Jedź wolno.*

	b) Następnie dzieci z klocków podstawowych konstruują model tradycyjnego powozu Karrozzin. *c) W parach bawią się w powóz: jedno dziecko jest koniem trzymającym lejce ze wstążki, drugie woźnicą, reagującym na angielskie sygnały tempa: fast, slow, stop.* ***Przystanek 5: Piknikowy labirynt zapachów i smaków.*** *Uczniowie wchodzą na Level 5 gry (System Craftingu).* *a) Dzieci zamykają oczy i za pomocą zmysłów węchu oraz dotyku badają słoiczki z wacikami, rozpoznając zapach chleba, pomidora i oliwy.* *b) Następnie na kocyku dzieci samodzielnie układają zbilansowane, tradycyjne danie Ħobż biż-Żejt (chleb z oliwą i pomidorami) z klocków i plasteliny.* *c) Na koniec dzieci opisują głośno smaki, ćwicząc bogactwo języka polskiego i wołając z radością: Yummy!.* ***Przystanek 6: Badacze jaszczurek Filfli.*** *a) Uczniowie analizują tekst o bezludnej wysepce Filfla i żyjących tam unikalnych jaszczurkach, ucząc się odróżniać mity (małe smoki) od faktów naukowych.* *b) Z zielonej plasteliny dzieci lepią modele jaszczurek.* ***Przystanek 7: Tkacze gwiezdnych koronek.*** *Uczniowie zamieniają się w tkaczy gwiezdnych koronek z Gozo.*	***Stop here!** – Zatrzymaj się tutaj!* ***Bread** – chleb* ***Tomato** – pomidor* ***Oil** – oliwa* ***Yummy!** – Pyszne!* ***I like bread and tomato.** – Lubię chleb i pomidora.* ***The oil is good.** – Oliwa jest dobra.* ***Lace** – koronka* ***Star** – gwiazda* ***Night** – noc*

	a) Biorą tekturowe talerzyki z nacięciami i samodzielnie przeplatają żółtą włóczkę z lewa na prawo, tworząc rytmiczny wzór pajęczynki. *b) Wklejają na środku gwiazdę (star) i posypują ją brokatem.*	***Pattern** – wzór / rytm* ***Make a beautiful lace.** – Zrób piękną koronkę.* ***The star shines at night.** – Gwiazda świeci w nocy.*
ZAKOŃCZENIE	***Wielki finał – Ekwipunek gracza i wystawa mistrzów.*** *Uczniowie kończą kampanię sukcesem.* *a) Dzieci samodzielnie organizują w klasie przestrzeń wystawową „Ranga - ekspert Malty". Układają na stołach swoje klockowe wyspy, floty łodzi Luzzu, ulepione przysmaki i gwiezdne koronki.* *b) Uczniowie opowiadają o swoich pracach, zadają sobie nawzajem pytania o techniki budowania i wspólnie wybierają opcję pożegnania z gry: Grazzi! lub Sahħa!.* *c) Na koniec dzieci samodzielnie segregują i sprzątają wszystkie klocki do pudełek.*	***Grazzi!** – Dziękuję! (po maltańsku)* ***Sahħa!** – Do widzenia!* ***Clean** – czysty* ***Grazzi for the adventure!** – Dziękuję za przygodę!* ***Clean up the classroom.** – Posprzątaj klasę.*

Dofinansowane przez
Unię Europejską

Dziękuję za poświęcony czas.

Cieszę się, że mogę podzielić się z Wami doświadczeniami z mobilności na Malcie. Mam nadzieję, że te materiały okażą się dla Was inspiracją i wsparciem w codziennej pracy z uczniami.

Życzę Wam wielu sukcesów i satysfakcji z nauczania.



Dzielenie się wiedzą to najlepszy sposób na wspólny rozwój. Jeśli macie pytania lub chcecie wymienić się własnymi pomysłami, zapraszam do kontaktu:

nina.dobosz-karpiuk@szkola.dubicze-cerkiewne.pl