



Zajęcia z podstaw unihokeja z wykorzystaniem
narzędzia Smartfloor

Zajęcia z podstaw unihokeja z wykorzystaniem narzędzia Smartfloor

LABORATORIA PRZYSZŁOŚCI

SCENARIUSZ: MLP-012

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: uczniów szkół podstawowych, klasa IV

PROWADZONYCH PRZEZ: nauczycieli kształcenia ogólnego, nauczyciel wychowania fizycznego

TEMAT: Zajęcia z podstaw unihokeja z wykorzystaniem narzędzia Smartfloor

CELE KSZTAŁCENIA – wymagania ogólne

Zachęcenie do uczestnictwa w rekreacyjnych i sportowych formach aktywności fizycznej.

TREŚCI NAUCZANIA – wymagania szczegółowe:

Aktywność fizyczna. W zakresie umiejętności. Uczeń:

- wykonuje i stosuje w grze: strzał piłki do bramki z miejsca;
- uczestniczy w minigrach.

METODY NAUCZANIA:

- metoda zabawowo-naśladowcza,
- metoda bezpośredniej celowości ruchu.

FORMY ORGANIZACYJNE NAUCZANIA:

- nauczanie zbiorowe;
- nauczanie zespołowe.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- sala gimnastyczna;
- zestaw kijów do unihokeja wraz z piłkami;
- małe bramki unihokejowe.

Smartfloor wraz ze statywem

PRZEWIDYWANY CZAS:

45 minut

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Faza przygotowawcza

1. Cel fazy przygotowawczej (zakładany efekt kształcenia).

Uczeń potrafi określić zasady poprawnej rozgrzewki dynamicznej.

2. Informacje, instrukcje, wskazówki techniczne do pracy nauczyciela.

Nauczyciel wprowadza uczniów w cele lekcji, dzieli ich na zespoły równoliczne oraz rozpoczyna rozgrzewkę.

3. Informacje, instrukcje, wskazówki techniczne do pracy ucznia.

Uczniowie stoją w zespołach i czekają na dalsze instrukcje

4. Szczegółowo opisane sytuacje dydaktyczne.

Na środku Hali ustaw Smartfloor (najlepiej w najwyższym dostępnym ustawieniu). Uruchom aplikację *Bieg po numerach* w dziale aplikacji Ruchowych.

Uczniowie rozgrzewają się poprzez trucht i wykonywanie ćwiczeń wokół sali. Kolejno krążenia ramion w przód naprzemiennie, krążenia ramion w tył naprzemiennie, krążenia w przód oburącz oraz w tył oburącz. W trakcie tej rozgrzewki, uczniowie kolejno podchodzą do urządzenia Smartfloor i w pierwszej kolejności za pomocą półskipu A, mają za zadanie przebiec całą trasę numerów. Po przebiegnięciu trasy kolejny uczeń podchodzi do Smartfloor, a ten który właśnie wykonywał ćwiczenie wraca do biegania. Po tym jak wszyscy uczniowie wykonają ćwiczenie z półskipem A, w tej samej kolejności próbują przebiec trasę przy pomocy półskipu C. Rozgrzewka kończy się w momencie, gdy ostatni uczeń kończy bieg po numerach.

5. Materiały graficzne lub załączniki (pliki do stworzenia materiałów)/ multimedia (pliki)

Instrukcja obsługi Smartfloor:

https://www.smartfloor.edu.pl/specyfikacja/smartfloor_instrukcja_obsługi.pdf

Faza zasadnicza

1. Cel fazy zasadniczej (zakładany efekt kształcenia).

Pod koniec tej części lekcji uczeń będzie w stanie:

- prowadzić piłkę do unihokeja przy kiju;
- wykonać podanie;
- wykonać strzał do bramki.

2. Informacje, instrukcje, wskazówki techniczne do pracy nauczyciela.

Nauczyciel informuje uczniów o zasadach wyścigu rzędów oraz rozkłada potrzebny sprzęt. W tym czasie każdy rząd bierze kije i jedną piłkę na grupę.

3. Informacje, instrukcje, wskazówki techniczne do pracy ucznia.

Uczniowie poprzez rywalizację rzędów uczą się współzawodnictwa i zdrowej konkurencji.

4. Szczegółowo opisane sytuacje dydaktyczne.

Unihokejowe wyścigi rzędów:

Ćwiczenie nr 1

Uczeń wybiega z rzędu bez piłki, gdy dobiega do pierwszego pachołka druga osoba z rzędu wykonuje podanie do niego, po otrzymaniu piłki biegnie z nią na drugi koniec sali i oddaje strzał, jeśli trafi to wraca i podaje piłkę do drugiej osoby w swoim rzędzie, jeśli nie trafi to strzela, aż do momentu trafienia. Kolejna osoba rozpoczyna ćwiczenie, gdy uczeń wróci do rzędu.

Ćwiczenie nr 2

Uczeń wybiega z piłką i wykonuje slalom pomiędzy pachołkami do połowy boiska. Następnie wykonuje podanie do kolejnej osoby w rzędzie, kolejny uczeń rozpoczyna slalom w momencie otrzymania podania. Uczniowie wykonują slalom tylko w jednym kierunku. Wygrywa drużyna, której uczestnicy pierwsi znajdą się po drugiej stronie.

5. Materiały graficzne lub załączniki (pliki do stworzenia materiałów)/ multimedia (pliki)

ćwiczenie 1, link do interaktywnej instrukcji: https://tactical-board.com/animation/432fb4698b6ea5_bluk

ćwiczenie 2, link do interaktywnej instrukcji: https://tactical-board.com/animation/eb15b4829d35e1_bluk

Faza końcowa

1. Cel fazy końcowej (zakładany efekt kształcenia):

Rozwój kultury fizycznej uczniów przez rozrywkę oraz rywalizację.

2. Informacje, instrukcje, wskazówki techniczne do pracy nauczyciela.

Nauczyciel kontroluje przebieg gry, dba o porządek i pilnuje zasad zdrowej rywalizacji.

3. Informacje, instrukcje, wskazówki techniczne do pracy ucznia.

Uczniowie mogą założyć kolorowe szarfy lub znaczniki aby łatwiej było im decydować z kim są na boisku.

4. Szczegółowo opisane sytuacje dydaktyczne.

Gra

We wcześniej podzielonych zespołach uczniowie rywalizują w krótkich meczach. Grają krótkie mecze, trwające 3 min, na całej rozpiętości hali. Grę prowadzimy bez bramkarza z użyciem małych bramek. Gra trwa do czasu zakończenia lekcji, który pozostał po wykonaniu pozostałych sprawności.

EWALUACJA ZAJĘĆ

Pogadanka z uczniami na temat ich satysfakcji z zajęć. Obserwacja zaangażowania uczniów w trakcie zajęć przez nauczyciela.

LITERATURA POMOCNICZA

Metodyka wychowania fizycznego i zdrowotnego. Podręcznik dla nauczycieli wychowania fizycznego i studentów studiów pedagogicznych; Janusz Bielski.

Wybrane zagadnienia współczesnej metodyki wychowania fizycznego. Podręcznik dla nauczycieli i studentów; Eligiusz Madejski.

Wychowanie fizyczne - metodyka nauczania i aplikacje. Jak pisać programy autorskie z wychowania fizycznego; Janusz Kwieciński, Maciej Tomczak.

Autor scenariusza: Filip Bochno