



SCENARIUSZ ZAJĘĆ PROGRAMU

“Piątka dla Natury” Energia wiatru



Cele ogólne

- Zrozumienie pojęcia "energia wiatru" i jej znaczenia dla produkcji energii elektrycznej.
- Poznanie sposobów wykorzystania energii wiatru do produkcji energii elektrycznej.
- Zachęcanie dzieci do refleksji na temat korzyści wynikających z wykorzystania odnawialnych źródeł energii.

Czas trwania

20 min

Formy

grupowa, indywidualna

Metody

oglądowa, słowna, czynna

Cele operacyjne

- Opisanie źródła energii wiatru i zrozumienie, w jaki sposób działa.
- Rozpoznawanie urządzeń i technologii wykorzystujących energię wiatru.
- Kształtowanie postaw proekologicznych poprzez promowanie korzystania z odnawialnych źródeł energii.

Środki dydaktyczne

ilustracje przedstawiające działanie energii wiatru, modele turbin wiatrowych, prezentacja filmiku edukacyjnego na urządzeniu cyfrowym dotycząca korzyści i zastosowań energii wiatrowej, balony, piórka, piłeczki, wiatrak mały, kartki papierowe, wachlarze.

Przebieg zajęć

1. Powitanie dzieci. Wprowadzenie tematu – burza mózgów co to jest energia wiatrowa i skąd ją brać. ?
(załącznik nr 1, 2)

2. Pokazanie

Nauczyciel za pomocą narzędzi cyfrowych prezentuje film edukacyjny dotyczący energii wiatru.

Po czym zadaje dzieciom pytania

Np. Czy wiatr może być energią?

Do czego użyjemy wiatraków?

Czym napędza się turbinę wiatrową?

Jak nazywają się miejsca w których występuje duża ilość turbin wiatrowych?

3. Zabawa – eksperymenty

„Czy powietrze może poruszać przedmioty?”- dzieci nadmuchują balony i wypuszczają z nich powietrze na piórka, piłeczki. Co wprowadza w ruch te przedmioty. To samo czyni wiatr. Następnie dzieci przeprowadzają prosty eksperyment z wykorzystaniem małego wiatraka, aby zobaczyć, jak energia wiatru może obracać łopatki i wytwarzać energię elektryczną.

4. Zabawa - "wyścigi z wiatrem"

Przygotuj papierowe samochodziki lub samoloty. Poproś dzieci, aby ustawiły się na starcie i jednocześnie dmuchały w swoje pojazdy tak szybko, jak potrafią. Zobaczcie, które auto lub samolot pierwsze dotrze do mety za sprawą działania wiatru. Po zakończeniu pierwszego wyścigu, ustawiamy jeszcze raz dzieci na starcie, wręczamy im wachlarze i za pomocą wachlowania powtarzamy zabawę, kto pierwszy na mecie.

5. Praca plastyczna

Stworzenie plakatu własnej farmy wiatrowej dowolną techniką.

6. Podsumowanie zajęć, wspólne oglądanie prac. Pożegnanie.

Podstawa programowa: I.5, III.9, IV.1, IV.8 **Kompetencje kluczowe:** I, II, VI, VIII

