



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „Uczenie się przez działanie. Innowacyjny program nauczania «Poznać i zrozumieć świat» do edukacji wczesnoszkolnej” jest finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Program Operacyjny Kapitał Ludzki, działanie 3.3.4. Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe.

Zestaw scenariuszy

Scenariusz integralnej jednostki tematycznej

Temat bloku: **Moja szkoła**

Temat dnia: Szkoła na start – poznaję moich kolegów i koleżanki

Cele zajęć:

- Zapoznanie z nowymi kolegami i koleżankami w klasie oraz Aktywkiem i Leniwkiem
- Adaptacja dzieci do wspólnych działań w klasie
- Wdrażanie do przyjaznego zachowania wobec nowych kolegów
- Rozpoznawanie i nazywanie emocji
- Doskonalenie umiejętności liczenia w zakresie 5 oraz orientacji na kartce papieru
- Doskonalenie słuchu fonemowego

Dziecko potrafi:

- przedstawić się i wymienić imiona swoich kolegów i koleżanek
- współdziałać w zabawie z rówieśnikami
- nazwać i rozpoznawać emocje towarzyszące dziecku
- wykonywać polecenia nauczyciela
- we właściwy sposób przelicza przedmioty
- orientuje się na kartce papieru

Metody: • oparte na aktywności nauczyciela: • pokaz • objaśnienia • pochwała • tworzenie sytuacji problemowych • zagadki; oparte na aktywności ucznia: • działanie • oglądanie • obserwacja • uważne słuchanie • swobodne wypowiedzi • rozwiązywanie zagadek • ekspresja ruchowa

Środki dydaktyczne: magnetofon, muzyka relaksująca i rytmiczna, piłka, Aktywek i Leniwek, kartoniki z imionami dzieci, obrazki przedstawiające różne emocje, kłębek wełny, różnokolorowe kółeczka z dziurką w środku, sznureczki, duży format papieru, guma do mocowania, kredki.

Przebieg zajęć

| Rodzaj edukacji | Czynności nauczyciela | Czynności ucznia | Środki dydaktyczne |
|---------------------------------|--|---|----------------------------------|
| Spółeczna (zabawy integracyjne) | 1. Zabawa „Powitalna iskierka”. Nauczyciel włącza spokojną muzykę relaksacyjną i zaprasza dzieci do siebie, wypo- | 1. Wywołane przez nauczyciela dziecko staje w kole i podaje rękę sąsiadowi. Po usłyszeniu objaśnienia i wypowiedzianego przez nauczy- | Magnetofon, muzyka relaksacyjna. |

Zestaw scenariuszy

| | | | |
|--|--|--|---|
| | <p>wiadając przy tym głośno ich imiona i nazwiska. Wywołane dzieci tworzą koło. Nauczyciel wyjaśnia dzieciom, na czym będzie polegała zabawa (na lekkim uściśnięciu dłoni kolegi). Nauczyciel mówi: „Iskiereczkę puszcza w krąg, by wróciła do mych rąk”. Nauczyciel następnym razem może puścić dwie iskiereczki w jedną stronę lub w różne strony.</p> <p>2. Zabawa „Piłka”. Dzieci siedzą w kole. Nauczyciel toczy piłkę do wybranego dziecka.</p> <p>3. Prezentacja maskotek Aktywka i Leniwka. Nauczyciel pokazuje dzieciom Aktywka i Leniwka, wyjaśnia ich imiona i zainteresowania.</p> <p>4. Zabawa „Jak masz na imię?” Nauczyciel poleca dzieciom chodzić po klasie w rytm muzyki, a na przerwę w muzyce stanąć w parach plecami do siebie. Nauczyciel dzwonkiem daje dzieciom znak, że mają się odwrócić i przedstawić koledze.</p> <p>5. Zabawa „Zrób, co powiem”. Nauczyciel poleca dzieciom ustawić się w kole. Zadaniem dzieci będzie wymienić imię stojącego po jego prawej stronie dziecka i zadać jakieś zadanie do wykonania w kole, np. to jest Ania, która skacze...</p> <p>6. „Rymowanka sylabowa”. Nauczyciel puszcza rytmiczną muzykę; gdy dzieci tańczą rytmicznie do muzyki, nauczyciel ustawia maskotki Aktywka i Leniwka w różnych miejscach sali.</p> <p>Matematyczna Nauczyciel razem z dziećmi przelicza rzędy i zastanawia się, co zrobić, aby w każdym</p> | <p>ciela hasła dziecko czeka na swoją kolej i kiedy poczuje uściśnięcie jednej ręki, lekko ściska rękę sąsiadowi, przekazując w ten sposób powitalną iskiereczkę.</p> <p>2. Dziecko, które otrzymało piłkę, wypowiada swoje imię i toczy piłkę do kolejnego dziecka.</p> <p>3. Dzieci toczą piłkę także do Aktywka (reaguje bardzo chętnie na wspólną zabawę) i Leniwka (ociąga się z wykonaniem zadania).</p> <p>4. Dzieci chodzą w rytmie muzyki po klasie, podczas przerwy w muzyce szukają sobie pary i stają do siebie plecami. Na sygnał dzwoneczka odwracają się do siebie i przedstawiają. Przy kolejnym powtórzeniu szukają sobie innej pary.</p> <p>5. Dzieci stoją w kole. Zadaniem dziecka jest wymienienie imienia stojącego po jego prawej stronie ucznia i przekazanie mu zajęcia do wykonania.</p> <p>6. Dzieci chodzą po sali w rytmie muzyki. Na przerwę w muzyce dzieci szybko ustawiają się w dwóch rzędach za Aktywkiem i Leniwkiem, chłopcy–dziewczynki.</p> <p>Dzieci ustawiają się tak, aby w każdym rzędzie było ich tyle samo. Tworzą dwa koła</p> | <p>Piłka.</p> <p>Maskotki Aktywek i Leniwek.</p> <p>Magnetofon, rytmiczna muzyka, dzwoneczek.</p> |
|--|--|--|---|

Zestaw scenariuszy

| | | | |
|---------------------------------|---|---|--|
| <p>Polonistyczna</p> | <p>z rzędów była taka sama liczba dzieci. Jeśli liczba dzieci jest nieparzysta, w zabawie bierze udział także nauczyciel.</p> <p>Nauczyciel recytuje sylabami rymowaną „Witaj mi kolego miły, dziś się razem zabawimy”.</p> <p>7. „Karteczki z imionami”. W klasie są rozwieszony kartoniki z wypisanymi imionami uczniów – na każdym kartonie imiona rozpoczynające się tą samą literą. Nauczyciel rozdaje uczniom małe karteczki z ich imionami. Nauczyciel prosi o wyjście na środek dzieci, których imię rozpoczyna się podaną przez nauczyciela głoską. (w zabawie biorą udział Aktywek i Leniwek).</p> <p>8. „Karteczki z imionami 2”. Nauczyciel rozsypuje na dywanie karteczki z imionami dzieci.</p> | <p>– wewnętrzne i zewnętrzne. Dzieci w kole wewnętrznym stoją na wprost tych w kole zewnętrznym (twarzami do siebie).</p> <p>Dzieci słuchają rymowanki i powtarzają ją rytmicznie, klaszcząc w swoje ręce i ręce kolegi.</p> <p>7. Dzieci siedzą w półkolu. Po otrzymaniu kartonika ze swoim imieniem dziecko próbuje odczytać kartonik i mówi na jaką głoskę rozpoczyna się jego imię. Po usłyszeniu głoski rozpoczynającej imię danego dziecka dziecko wychodzi na środek. Pozostałe dzieci przeliczają, ile osób ma imię rozpoczynające się na podaną głoskę.</p> <p>8. Zadaniem dzieci jest jak najszybsze znalezienie karteczki ze swoim imieniem i powrót na miejsce.</p> | <p>Kartoniki z imionami dzieci.</p> <p>Kartoniki z imionami.</p> |
| <p>Spółeczna</p> | <p>9. „Jak się dziś czuję – koło emocji”.</p> <p>Po ustawieniu dzieci w kole nauczyciel wymienia emocje, które dzieci wyrażają po zwrocie do środka koła.</p> <p>Nauczyciel pyta dzieci, jak one dziś się czują.</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby po kolei wstawały i przyklepiły swój kartonik z imieniem pod obrazkiem, który najlepiej przedstawia ich dzisiejsze samopoczucie.</p> | <p>Dzieci stoją w kole. Plecami do środka koła. Na sygnał dzieci odwracają się do środka koła z wyrażeniem całym sobą podanej przez nauczyciela emocji. Dzieci określają swoje dzisiejsze samopoczucie.</p> <p>Dzieci przyczepiają swój kartonik z imieniem pod wybranym, zgodnie z samopoczuciem, obrazkiem.</p> <p>Dzieci przeliczają kartoniki, pod każdym z obrazkiem mówią, gdzie jest najwięcej gdzie najmniej.</p> | <p>Załącznik 1.</p> |
| <p>Polonistyczna, społeczna</p> | <p>5. Zabawa „Kłębek przyjaźni”.</p> <p>Nauczyciel trzyma w ręku początek włóczki i toczy kłębek do wybranej osoby mówiąc do niej coś miłego,</p> | <p>Dzieci siedzą w kole. Wymienione przez nauczyciela dziecko chwyta kłębek, jedną ręką trzyma włóczkę, a drugą toczy kłębek do wybranej przez siebie osoby</p> | <p>Kłębek wełny.</p> |
| | <p>np. „Zosia ma ładną fryzurę”.</p> <p>Gdy zabawa dobiegła końca,</p> | <p>i mówi jej coś miłego. Zabawa trwa do momentu, kiedy</p> | |

Zestaw scenariuszy

| | | | |
|--------------|---|--|---|
| Matematyczna | <p>nauczyciel zaczyna związać włóczkę, a za nim kolejne dzieci w odwrotnej kolejności niż rozwijały.</p> <p>1. Zabawa „Kolorowe kłębuszki”. Nauczyciel poleca dzieciom podnieść prawą rękę. Po sprawdzeniu, czy dzieci wykonały zadanie poprawnie, prosi, aby dzieci tę prawą rękę umieściły za plecami. Nauczyciel, podnosząc do góry prawą rękę, pokazuje dzieciom wybraną liczbę palców. Po sprawdzeniu, czy dzieci dobrze pokazują wybraną przez niego liczbę, podnosi kolorowy kartonik. Jego kolor ma oznaczać, na jaki kolor dzieci pokolorują kółka. Zabawę powtarzamy 5 razy, tak aby dzieci pokolorowały wszystkie rzędy kółek.</p> <p>2. Zabawa „Nawlekanka”. Nauczyciel rozdaje dzieciom sznurki z supełkiem na końcu oraz kolorowe kółka w trzech kolorach. Na tablicy wiesz obrazek przedstawiający wzór złożony z trzech kolorowych kółek.</p> <p>Nauczyciel włącza co kilka sekund rytmiczną muzykę, a na koniec zadania sprawdza poprawność wykonanych przez dzieci wzorów.</p> <p>3. Zabawa „Mój przyjaciel rączka, mój przyjaciel łokieć”. Nauczyciel prosi, aby dzieci ustawiły się w kole. I zapamiętały, kto obok nich stoi. Następnie nauczyciel włącza rytmiczną muzykę, a dzieci</p> | <p>wszystkie dzieci trzymają włóczkę.</p> <p>Dzieci siedzą przy stolikach przed kartkami, na których są narysowane kółka w pięciu rzędach. Prawą rękę trzymają za plecami.</p> <p>Dzieci pokazują na swoich prawych rękach tyle palców, ile widzą u nauczyciela. Następnie odszukują rząd, w którym jest tyle kółek, ile było palców i zgodnie z pokazem nauczyciela (kolorowy kartonik) kolorują.</p> <p>Zadaniem dzieci jest nawlekać na sznurek kółka w odpowiedniej kolejności podanej na tablicy. Gdy dzieci usłyszą muzykę, wtedy przerywają zadanie i rytmicznie klaszczą. Gdy muzyka znów cichnie, zabierają się do nawlekania i tak dalej, aż do wyczerpania się kółek.</p> <p>Dzieci stoją w kole. Zadaniem każdego dziecka jest zapamiętanie, kto stoi po jego prawej, a kto po lewej stronie.</p> <p>Dzieci poruszają się po klasie w rytmie muzyki, podczas</p> | <p>Załącznik 2.</p> <p>Magnetofon, rytmiczna muzyka, sznurki (sznurówki) z pętelką, kółeczka z dziurką w trzech kolorach, np. czerwone, zielone, żółte.</p> |
| | poruszają się po całej klasie w jej rytmie. Podczas przerwy w muzyce zadaniem | przerwy szybko odtwarzają takie samo koło. Zamiana miejsc w kole może być | |
| | dzieci jest szybkie ustawienie się, dokładnie jak poprzednio. | powiązana ze zmianą części ciała. | |

Zestaw scenariuszy

| | | | |
|----------|--|--|---|
| Muzyczna | <p>4. Zabawa „Zataczamy koła”. Nauczyciel czyta wiersz, a dzieci wykonują polecenia zgodnie z treścią.</p> <p>„Prawe ramię umie zataczać koła, lewe ramię umie zataczać koła, prawa dłoń umie zataczać koła, lewa dłoń umie zataczać koła. Prawa stopa umie zataczać koła, lewa stopa umie zataczać koła. Głowa umie krążyć, barki też tak krążą. Brzuch i pupa krążą razem, tak się nie przeciążają. A kto nie chce krążyć już, staje w miejscu i stąd ani rusz”.</p> <p>Malowanie oburącz na dużych arkuszach papieru z zamkniętymi oczami podczas słuchania muzyki relaksacyjnej.</p> | Dzieci stoją w rozsypce. Wykonują ruchy zgodnie z treścią wiersza. | Magnetofon, muzyka relaksacyjna, po dwie kredki dla ucznia. |
|----------|--|--|---|

Bibliografia

Błasius J., *3 minuty ruchu*, Wydawnictwo Jedność, Kielce 2009.

Zestaw scenariuszy



Załącznik 2

