



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 Klasa II

Temat bloku: **Moja mała ojczyzna**

Temat dnia: Mieszkańcy łąki

Zapisy podstawy programowej – treści*:

Edukacja polonistyczna: 1.1a, 1.1b, 1.3c,

Edukacja muzyczna: 3.1a, 3.1c, 3.2c, 3.2d

Edukacja społeczna: 5.4

Edukacja przyrodnicza: 6.1, 6.2,

Edukacja matematyczna: 7.2, 7.3, 7.4, 7.5, 7.17,

Edukacja zdrowotna: 10.3c, 10.4e

Kształtowane postawy: • ciekawość poznawcza • kreatywność • empatia

Cele zajęć:

- Poznanie środowiska naturalnego – łąki
- Rozpoznawanie wybranych gatunków zwierząt żyjących na łące i nazywanie ich
- Utrwalenie wiadomości o zwierzętach żyjących na łące
- Kształtowanie wyobraźni dźwiękowej i doskonalenie umiejętności gry na instrumentach perkusyjnych
- Doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 30
- Doskonalenie umiejętności kodowania i dekodowania informacji
- Poznanie nowej techniki plastycznej

U c z e ń:

- wymienia zwierzęta żyjące na łące
- udziela podstawowych informacji o zwierzętach mieszkających na łące
- gra na instrumentach perkusyjnych
- dodaje i odejmuje w zakresie 30
- koduje i dekoduje informacje
- wykonuje pracę plastyczną nową techniką

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 i muzyczna

Zestaw scenariuszy

Środki dydaktyczne: przygotowane karty pracy, zagadki, wiersz W. Badalskiej *Jakie to wszystko ciekawe*, płyta CD z dowolną muzyką, papier ścierny, kredki woskowe, wykałaczki

Forma zajęć: • z całą klasą • indywidualna

Przebieg zajęć

Rodzaj edukacji	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Środki dydaktyczne
Spoleczna (zabawy integracyjne)	1. Zabawa powitalna: przekaż swój uśmiech dalej. Zabawę rozpoczyna Aktywek, a kończy Leniwek.	1. Dzieci po kolei zwracają się do swojego sąsiada po prawej stronie i uśmiechają się do niego.	Aktywek, Leniwek.
Przyrodnicza	2. Zagadka: nauczyciel mówi dzieciom zagadkę: „Co to za miejsce w kwiaty ubrane, przez biedronki, pszczołki, motyle, często odwiedzane, a przez boćki i żaby bardzo lubiane?” 3. Wyjście na łąkę lub skwer z trawą – obserwacja łąki i jej mieszkańców.	2. Dzieci rozwiązują usłyszaną zagadkę – łąka. 3. Zadaniem dzieci jest zwrócenie uwagi na kolory występujące na łące, zapach, dźwięki itp. Przeprowadzenie obserwacji – poszukiwanie zwierząt żyjących na łące.	Zagadka. Spacer w okolicy szkoły, lupy.
Polonistyczna	4. Słuchanie wiersza W. Badalskiej <i>Jakie to wszystko ciekawe</i> .	4. Dzieci słuchają wiersza.	Załącznik 1.
Przyrodnicza	5. Rozmowa kierowana na temat łąki i jej mieszkańców na podstawie wiersza oraz bezpośredniej obserwacji. Nauczyciel zadaje dzieciom pytania, np.: – czym domem jest łąka? – jakie zwierzęta mieszkają na łące? – co łąka daje zwierzętom? – jakie kolory dominują na łące? – jakie dźwięki można usłyszeć na łące? Reasumując rozmowę, nauczyciel wykorzystuje kostkę Blooma nr 1 (Co myślisz? Wskaż. Zaproponuj. Jakie znasz? Dlaczego się zmienia? Rozwiąż).	Uczniowie odpowiadają na pytania zadawane przez nauczyciela, związane z treścią wiersza czy bezpośrednią obserwacją łąki. Aby poznać pytanie, uczniowie, rzucają kostką Blooma. Gdy znają już początek pytania, proponują jego dalszą część i odpowiadają na zaproponowane pytanie.	Kostka Blooma nr 1.
	6. Rozwiązywanie zagadek na temat: „Mieszkańcy łąki” 7. Doświadczenie: nauczyciel rozdaje dzieciom obrazki lub	5. Dzieci rozwiązują zagadki, są to m.in.: kret, ślimak, pszczoła, motyl, żaba, biedronka, konik polny, mrówka, trzmiel itp. 7. Dzieci dokładnie oglądają okazy, korzystając z lupy	Zagadki. Obrazki lub okazy

Zestaw scenariuszy

	wynik działania obok nich.		
Muzyczna	<p>12. Zabawa ruchowa: „Muzyka polnego konika”. Nauczyciel wybiera jedno dziecko, które gra rolę konika polnego i siada w środku koła z zamkniętymi oczami.</p> <p>13. Ćwiczenie ortofoniczne: nauczyciel przypina na tablicy trzy kartki z kropkami dla pszczołek, żab, koników polnych.</p> <p>Następnie dzieli klasę na trzy zespoły i jako dyrygent wskazuje, który zespół gra.</p> <p>14. Nauczyciel daje dzieciom instrumenty perkusyjne.</p> <p>Dzieci otrzymują wybrane instrumenty. Nauczyciel pokazuje ilustrację przedstawiającą dane zwierzę, a dzieci grają na wybranym dla niego instrumencie.</p>	<p>12. Dzieci stają w kole. Wybrane dziecko (konik polny) kuca w środku koła z zamkniętymi oczami. Dzieci podają sobie piłkę z rąk do rąk. Na hasło konika polnego: „Jestem konik polny”, dziecko, które ma piłkę, śpiewa krótką wymyśloną przez siebie melodię na wybranych sylabach. Zadaniem konika jest odgadnąć, kto śpiewa. Jeśli zgadł, zamieniają się miejscem.</p> <p>13. Dzieci wspólnie naśladują:</p> <p>pszczoły – bzzz... żaby – rech... konika polnego – cyt...</p> <p>i wykonują ich śpiew wg wzoru z kropkami.</p> <p>14. Dzieci wspólnie zastanawiają się, jakie instrumenty perkusyjne mogą imitować odgłosy zwierząt mieszkających na łące, np.: pszczoły – grzechotka, motyle – glissando na dzwoneczkach, mrówki – bębnek itp.</p> <p>Dzieci grają na instrumentach wg dyrygentury nauczyciela lub wybranego ucznia.</p>	<p>Piłka.</p> <p>Załącznik 4.</p> <p>Instrumenty perkusyjne. CD z muzyką relaksacyjną.</p>
Przyrodnicza	<p>15. Wykonanie karty pracy nr 3 – Zwierzęta żyjące na łące.</p> <p>16. Zabawa z piłką „Na łące” – utrwalenie wiadomości przyrodniczych. Nauczyciel rzuca piłkę do wybranego dziecka, wypowiadając nazwy zwierząt żyjących na łące – jeśli jest to poprawna nazwa, dziecko chwytają piłkę i odrzuca ją nauczycielowi, jeśli jest to zwierzę niewystępujące na łące – dziecko nie łapie piłki.</p>	<p>15. Zadaniem dzieci jest połączenie informacji o zwierzętach z ich nazwą.</p> <p>16. Dziecko chwytają piłkę rzuconą przez nauczyciela tylko wówczas, gdy jest to nazwa zwierzęcia występującego na łące.</p>	<p>Załącznik 5.</p> <p>Piłka.</p>

Zestaw scenariuszy

Plastyczna	17. Praca plastyczna „Łąka” – „wydrapywanie” zwierząt łąkowych.	17. Dzieci pokrywają papier ścierny grubą warstwą kolorowych kredek woskowych i „wydrapują” zwierzęta mieszkające na łące za pomocą wykałaczki.	Papier ścierny, kredki woskowe, wykałaczki.
------------	---	---	---

* Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 31 maja 2014 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół. Załącznik nr 2, s. 10.

Bibliografia

Badalska W., *Jakie to wszystko ciekawe*, [w:] *Antologia wierszy dla dzieci. Szedł czarodziej*, t. 1, Rzeszów 1986.

Księga zagadek, wybór i oprac. E. Skorek, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2005.

Załącznik 1

Jakie to wszystko ciekawe

Był sobie raz ogromny głaz

Pod głazem piach,

na głazie mech, a obok drogą naga za nogą

szło bystrych chłopców trzech.

Jeden powiada:

– To dziwny kamień

Drugi już zbadał, że mech jest na nim.

Trzeci się zdziwił:

– O, tu na piasku są ślady lisa, co wybiegł z lasu:

pewnie w kurniku pilną miał sprawę

Jakie to wszystko ciekawe!

I poszli dalej. A dalej – łąka.

W trawie na skrzypkach świerszcz sobie brzdąkał.

Wśród kwiatów zwinna latała pszczoła...

I znów ten pierwszy chłopiec zawołał:

– Widzicie? Pszczółka!

Siadła na kwiatek. Jakie ma nóżki dziwne, kosmate.

Drugi się schyla: znalazł ślimaka.

Trzeci motyla ujrzał na makach,

motyl wyglądał jak nieba skrawek.

Jakie to wszystko ciekawe!

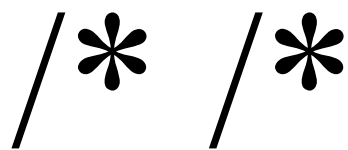
Na świecie dziwów tyle dokoła i zobaczenia wszystko jest warte.

Tylko mieć trzeba jak ci trzech chłopcy, uszy i oczy otwarte.

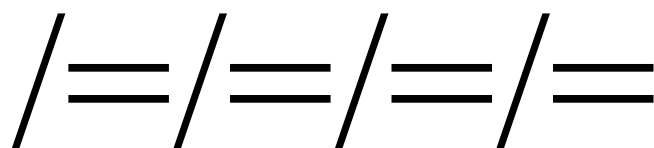
Wiera Badalska

Zestaw scenariuszy

Załącznik 2.



dwie kropki pod krzesłem



cztery kropki na biurku



trzy kropki na oknie



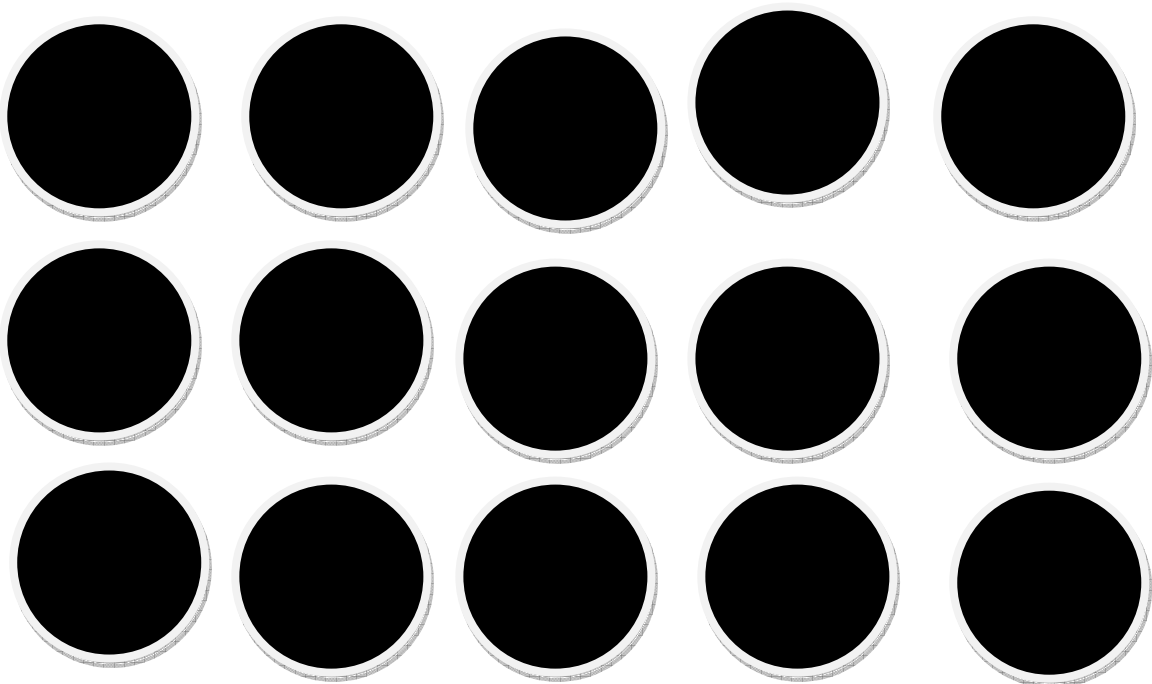
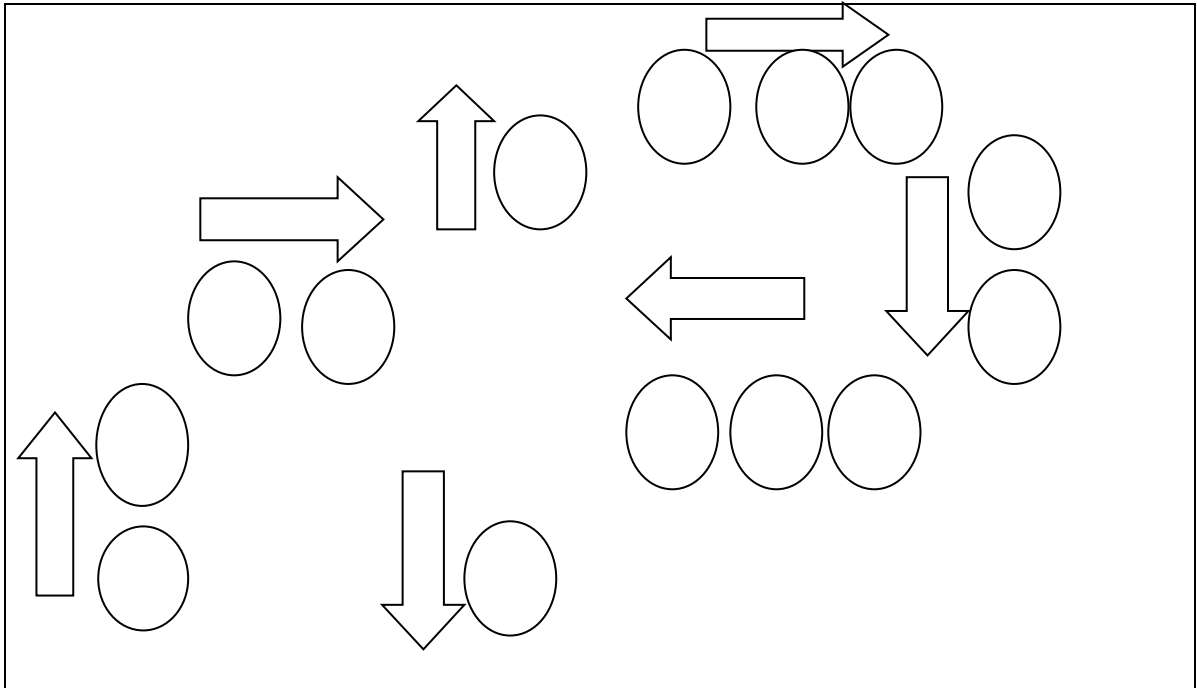
trzy kropki na krześle



dwie kropki w szufladzie

Zestaw scenariuszy

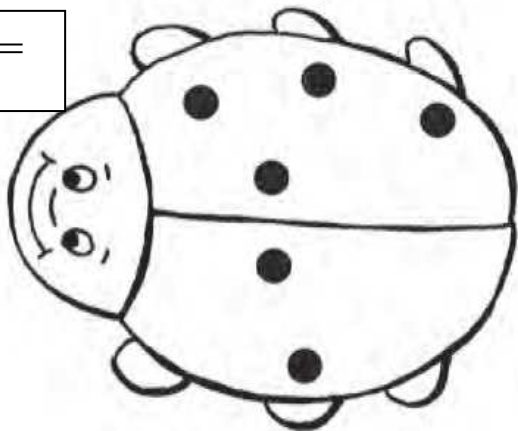
Przykładowa droga do kropek:



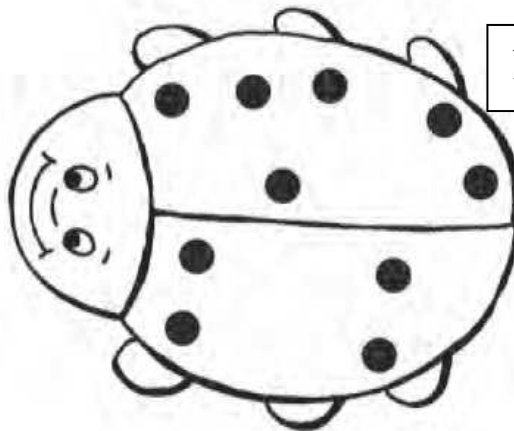
Zestaw scenariuszy

Załącznik 3. Dorysuj biedronkom brakujące kropki. Biedronki mają mieć tyle kropek, ile wynosi wynik działania obok każdej z nich.

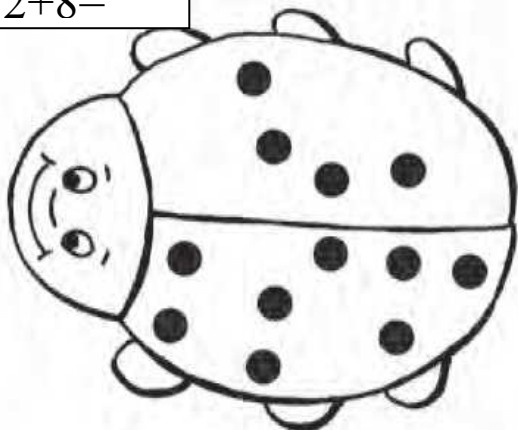
$10+5=$



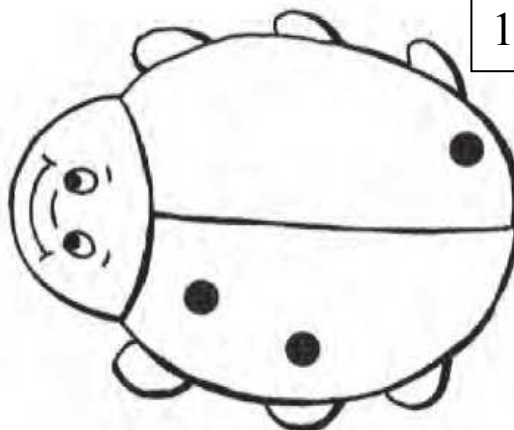
$15+7=$



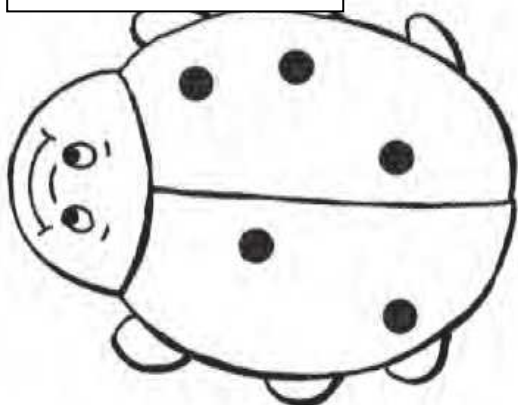
$12+8=$



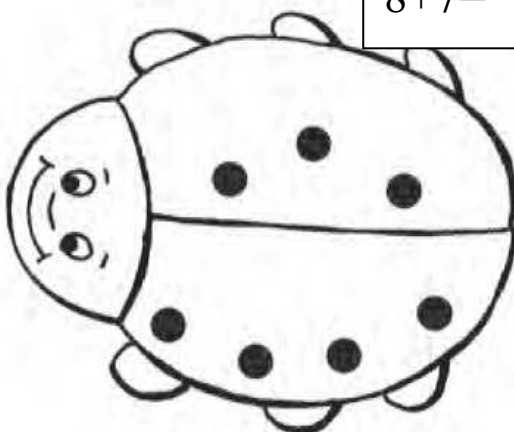
$18+9=$



$4+10=$



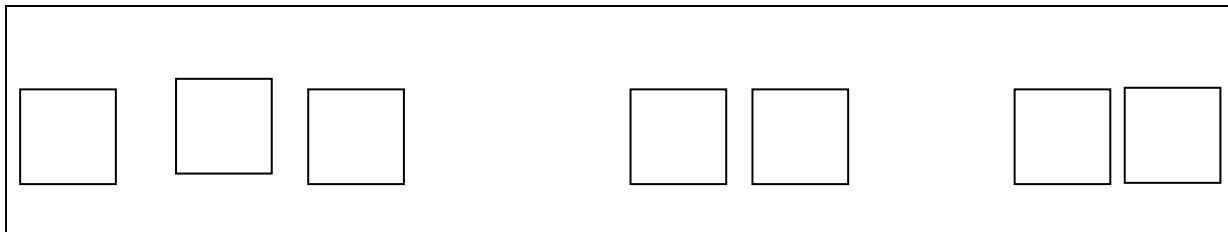
$8+7=$



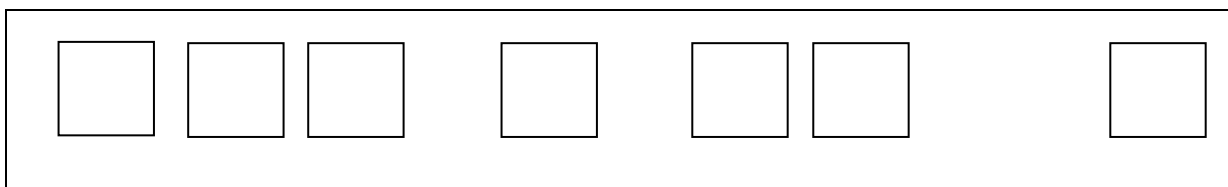
Zestaw scenariuszy

Załącznik 4.

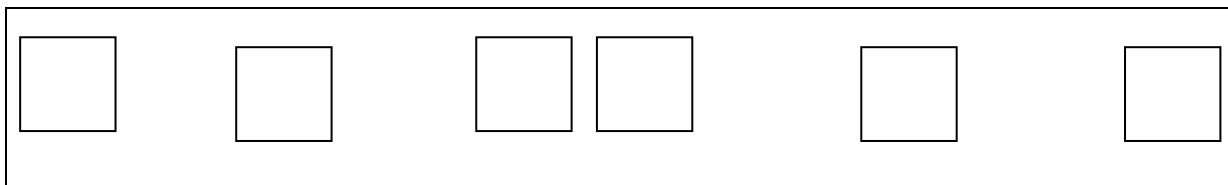
żaby



koniki polne



pszczoły



Zestaw scenariuszy

Załącznik 5.

Przeczytaj informacje i połącz je z odpowiednią nazwą zwierzątka.

czajka

żaba

kret

pszczola

bocian

konik polny

biedronka

motyl

Nie chodzę
tylko skaczę

Potrafię skakać
po kwiatach
i trawach

Jestem
podziemnym
„górnikiem”.

Chodzę na długich,
czerwonych nogach

Zbieram pyłek,
zapylam kwiaty

Swoje gniazdo
buduje na ziemi
wśród traw.

Mam czerwone
kropki. Zjadam
mszyce.

Mam kolorowe
skrzydła.
Jestem leciutki.