



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Blok tematyczny: Bracia mniejsi

Temat dnia: Bezdomne zwierzęta

Cele ogólne:

- budowanie spójnych wypowiedzi,
- doskonalenie techniki czytania,
- obliczenia trzyskładnikowe,
- odejmowanie od 10,
- dostrzeganie potrzeby niesienia pomocy zwierzętom bezdomnym,
- poznanie klawiszy ENTER, SPACJA, SHIFT.

Cele szczegółowe:

UCZEŃ:

- wypowiada się na temat niesienia pomocy bezdomnym zwierzętom,
- doskonali technikę czytania,
- układa i zapisuje wyrazy z rozsypanki sylabowej,
- oblicza działania trzyskładnikowe,
- odejmuje od 10,
- dostrzega potrzebę niesienia pomocy zwierzętom bezdomnym,
- zna obowiązki dotyczące opieki nad zwierzętami,
- wykonuje w grupie plakat zachęcający do zbiórki karmy dla zwierząt w schronisku,
- poznaje klawisze ENTER, SPACJA, SHIFT,
- bierze aktywny udział w akcji charytatywnej na rzecz schroniska dla zwierząt.

Środki dydaktyczne: karta pracy, prezentacja multimedialna - „Przygarnąć zwierzaka”, ćwiczenie interaktywne - „Schronisko dla zwierząt”, multimedialna gra matematyczna - „Dziesiątka”, tradycyjna gra matematyczna - „Bingo”, figurki psów, brystole, pisaki.

Rodzaje aktywności dziecięcej: polonistyczna, matematyczna, plastyczna, przyrodnicza, społeczna, zajęcia komputerowe, element przedsiębiorczości.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Powitanie dzieci.

Dzieci siedzą w kręgu i powtarzają słowa za nauczycielem: *Kto ma w domu psa musi wstać, bo chcemy się z nim przywitać.* Kiedy wstaną osoby posiadające psy reszta dzieci wita ich wspólnie mówiąc, np. *Witamy cię Kasiu, Aniu, Tomku.* Zabawa jest powtarzana do czasu, kiedy zostaną przywitane wszystkie dzieci. Mogą wstawać osoby, które mają koty, rybki ale i takie, które nie mają zwierząt domowych.

2. Prezentacji multimedialna - „Przygarnąć zwierzaka”.

3. Rozmowa na temat zwierząt przebywających w schroniskach na podstawie prezentacji multimedialnej i własnych doświadczeń dzieci.

Nauczyciel zadaje pytania:

Jakie zwierzęta można najczęściej spotkać w schronisku?

Czy ktoś z was był kiedykolwiek w schronisku dla zwierząt?

Co to znaczy, że pies to nie zabawka?

W jaki sposób należy się prawidłowo opiekować psem?

4. Rozmowa na temat pomagania zwierzętom w schronisku.

Na poprzednich zajęciach dzieci oglądały stronę internetową jednego ze schronisk i tworzyły pomysły dotyczące niesienia pomocy zwierzętom bezdomnym. Nauczyciel przypomina uczniom rozmowę z poprzedniego dnia: *Wczoraj stwierdziliście, że w ramach pomocy zwierzętom w schronisku, będziemy zbierać dla nich karmę. Ustaliliśmy, że poprosimy też inne klasy, aby włączyły się do naszej akcji charytatywnej.* Nauczyciel tłumaczy uczniom, że w celu zachęcenia innych do przyłączenia się do zbiórki karmy trzeba będzie wykonać plakaty. Dzieci ustalają termin i miejsce do przynoszenia karmy.

5. Ćwiczenie interaktywne (lub karta ćwiczenia interaktywnego) – „Schronisko dla zwierząt”.

Dzieci obliczają ,ile zwierząt zostało przywiezionych do schroniska (działania trzyskładnikowe).

6. Wykonywanie plakatów zachęcających do zbiórki karmy dla zwierząt w schronisku – praca w grupach.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Po wykonaniu plakatów wszystkie dzieci przyczepiają je na tablicach w szkolnych korytarzach. Tekst do plakatu pisze nauczyciel, a hasła są wymyślane przez uczniów.

7. Zabawa „Pieski do budy”.

Dzieci poruszają się na czworakach po sali wśród rozłożonych szarf. Na hasło nauczyciela: *Pieski do budy!* Jak najszybciej odnajdują swoją szarfę (budę).

8. Rozmowa na temat bezpiecznych psów wałęsających się po ulicach.

Nauczyciel zwraca uwagę dzieciom, że nie wszystkie bezdomne zwierzęta są przyjaźnie nastawione do ludzi. Zdarza się, że mogą być agresywne, bo mają taki charakter lub są chore. Nauczyciel tłumaczy dzieciom zasady postępowania, w przypadku, kiedy spotkają agresywnego psa na wolności. Uczniowie poznają pozycję obronną, tzw. „żółwia”.

9. Zabawa „Żółwik”.

Dzieci spacerują swobodnie po sali. Na hasło nauczyciela: *Atak!* Dzieci przyjmują pozycję „żółwia”.

10. Ćw. w czytaniu zdań z poznanymi literami.

11. Ćw. małej motoryki – ćw. 1 w karcie pracy.

Dzieci otrzymują obrazek psa z łatami. Rysują kontury po śladzie i wyklejają łaty kulkami z plasteliny.

12. Ćw. w pisaniu zdań – ćw. 2 w karcie pracy.

Dzieci skreślają powtarzającą się sylabę. Z pozostałych sylab odczytują hasło i starannie je zapisują.

13. Tradycyjna gra matematyczna – „Bingo”.

Uczniowie dzielą się na zespoły 2-4 osobowe. Każdy zespół losuje 4 karty ze stosu kart z liczbami od 1 do 9 oraz jedną z plansz bingo. Nauczyciel podaje jedną z liczb od 1 do 9. Uczniowie korzystając z posiadanych kart budują działanie w celu otrzymania podanej przez nauczyciela liczby. Mogą wykorzystywać działania dodawania i odejmowania. Każdą liczbę mogą wykorzystać tylko raz. Po ustaleniu działania uczniowie zapisują je na kartce i krzyczą Hurra. Mają na to 3 minuty. Po tym czasie nauczyciel sprawdza zapisane działania. Zespół, który



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

ułożył poprawne działanie określa na planszy boks z liczbą wylosowaną na początku przez nauczyciela.





Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

14. Obliczanie działań trzyskładnikowych.

- **Obliczenia na konkretach.** Nauczyciel prosi, aby dzieci ułożyły na ławce po lewej stronie 2 figurki psów, na środku 3 figurki psów, a po prawej stronie 4 figurki psów. Pyta dzieci, ile to razem psów. Następnie prosi o ułożenie działania z kartoników z cyframi i znakami. Uczniowie wykonują jeszcze dwa podobne zadania.
- **Ćw. 3 w karcie pracy.** Dzieci kolorują miski dla psów trzema kolorami według wzoru. Pokolorowane miski muszą pasować do podanych działań.

15. Doskonalenie odejmowania od 10.

- **Odejmowanie na konkretach.** Dzieci odejmują figurki psów według instrukcji nauczyciela (poprzez chowanie części figurek, odsuwanie, zakrywanie). Układają działania z kartoników z cyframi i znakami.
- **Multimedialna gra matematyczna - „Dziesiątka”.**

Dzieci wykonują odejmowanie i kolorują obrazek psa odpowiednimi kolorami, według instrukcji.

16. Zajęcia komputerowe.

Dzieci poznają klawisze ENTER, SPACJA I SHIFT.

Nauczyciel pokazuje zastosowanie wymienionych powyżej klawiszy na swoim komputerze podłączonym do rzutnika multimedialnego. Nauczyciel pisze proste wyrazy, a następnie dzieci próbują je samodzielnie zapisać na swoich komputerach.

17. Zadanie pracy domowej - ćw. 4 w karcie pracy.

Uczniowie odnajdują na rysunku przedstawiającym klawiaturę poznane klawisze i kolorują je według instrukcji.