



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

**Blok tematyczny:** Jestem zwycięzcą!

**Temat dnia:** Klasowy omnibus

**Cele ogólne:**

- analiza i synteza słuchowa wyrazów,
- udzielanie odpowiedzi na pytania,
- układanie kompozycji z figur geometrycznych,
- obliczenia w zakresie 14,
- nazywanie polskich zwierząt,
- ćwiczenie pamięci,
- nazywanie dźwięków wysokich i niskich,
- poznanie gamy i pięciolinii,
- wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce.

**Cele szczegółowe:**

**UCZEŃ:**

- rozpoznaje głoskę w nagłosie,
- rozumie pojęcie „omnibus”,
- udziela odpowiedzi na pytania,
- aktywnie uczestniczy w przygotowaniu do konkursu,
- podaje liczbę o 2 większą od wskazanej,
- wskazuje elementy tangramu,
- układa kompozycje z figur geometrycznych,
- nazywa polskie zwierzęta,
- rozpoznaje i nazywa dźwięki wysokie i niskie,
- śpiewa nisko i wysoko,
- poznaje pięciolinie i gamę,
- chętnie uczestniczy w grach i zabawach z grupą,
- aktywnie uczestniczy w konkursie klasowym,
- umiejętnie wykorzystuje swoją wiedzę w konkursie,
- prawidłowo współpracuje w grupie,
- proponuje własne zdanie, ale go nie narzuca.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

**Środki dydaktyczne:** tablica multimedialna lub rzutnik multimedialny, laptop, ćwiczenie interaktywne - „Koci tangram”, animacja komputerowa - „Pięciolinia”, multimedialna gra edukacyjna - „Polskie zwierzęta”, tradycyjna gra matematyczna - „Kółko matematyczne”, kukiełka zwycięzcy, karta pracy, figury geometryczne, instrument melodyczny, zestaw pytań do konkursu „Klasowy omnibus”, tabelka do wpisywania punktacji.

**Rodzaje aktywności dziecięcej:** polonistyczna, matematyczna, przyrodnicza, muzyczna, elementy przedsiębiorczości.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

## **PRZEBIEG ZAJĘĆ**

**1. Rozpoczęcie dnia z kukiełką zwycięzcy,** która opowie o przebiegu zajęć, zadaniach do wykonania i sposobie wyłonienia Zwycięzców.

**2. Rozpoznawanie głosek w nagłosie.** Nazywanie przedmiotów. Uczniowie nazywają przedmioty na ilustracji i wymieniają pierwszą głoskę danego wyrazu. Wpisują literę w okienko. Gdy wpiszą wszystkie litery, wyjdzie wyraz OMNIBUS.

**3. Wyjaśnienie pojęcia omnibus.**

*Omnibus to osoba, która ma bardzo szeroką wiedzę na każdy temat.*

*Mówi się, że jest to osoba, która wie wszystko z każdej dziedziny życia.*

**4. „Gotowi? Do startu...”**

*Przygotowanie do konkursu „Klasowy omnibus”.*

*Zanim przystąpimy do konkursu na klasowego omnibusa, troszkę się rozgrzejemy.*

*Jak już wiecie omnibus to osoba, która wie wszystko na każdy temat.*

*Wykonamy teraz rozmaite zadania, abyście mogli się przygotować do konkursu.*

**5. Ćwiczenie interaktywne (lub karta ćwiczenia interaktywnego) - „Koci tangram”.**

Uczniowie widzą wizerunek kota ułożonego z figur geometrycznych. Figury są różnych rozmiarów i kształtów. Obok kota rozmieszczone są te figury, z których jest ułożony oraz dodatkowo kilka innych. Zadaniem ucznia jest wybranie i pokolorowanie na odpowiedni kolor tylko tych figur, z których zbudowany jest kot.

**6. Układanie kompozycji z figur geometrycznych.**

Uczniowie pracują w parach. Każdy uczeń układa dowolny przedmiot z figur geometrycznych. Zadaniem drugiego ucznia jest położenie obok tangramu tych figur, z których zrobiona jest kompozycja kolegi.

**7. Tradycyjna gra matematyczna – „Kółko matematyczne”.**

Uczniowie siadają w kole i losują karty z liczbami od 1 do 12. Po każdym wylosowaniu uczeń musi podać liczbę o 2 (drugi wariant o 1 większą) większą od wylosowanej. Jeśli uczeń odpowie poprawnie pozostaje w kole i wyznacza kolejną osobę. Jeśli odpowie źle opuszcza koło. Gra toczy się, aż pozostanie jeden zwycięzca.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

## 8. Multimedialna gra edukacyjna – „Polskie zwierzęta”.

Uczniowie grają po 2-4 osoby. Gra w formie planszowej. Na polach umiejscowione są nazwy zwierząt: jeź, pies, kot, chomik, biedronka, mysz, pszczoła, bocian, wróbel kura, świnia, krowa, szczur, byk. Gdy uczeń stanie na polu słyszy nazwę danego zwierzęcia. Dla utrudnienia, gdy wyrzuci na kostce 1- cofa się o jedno pole. Gdy wyrzuci 3- wykonuje o jedno przesunięcie więcej. Wygrywa osoba, która pierwsza dojdzie do mety.

## 9. Ćwiczenie pamięci.

Nauczyciel jeszcze raz po kolei staje na polach z gry „Polskie zwierzęta”. Uczniowie powtarzają nazwy po kolei, aż do końca planszy. Następnie uczniowie próbują wymienić nazwy zwierząt w takiej kolejności, jakiej były umiejscowione na planszy. Ich zadaniem jest zapamiętanie jak największej liczby zwierząt w określonej kolejności.

## 10. „Wysoko czy nisko”?

Nauczyciel gra na instrumencie melodycznym wysoki i niski dźwięk, następnie śpiewa wysokim i niskim głosem. Uczniowie określają wysokość dźwięku. Następnie powtarzają po nauczycielu dźwięki jednocześnie wskazując ręką wysoko- gdy dźwięk jest wysoki, nisko- gdy dźwięk jest niski.

## 11. Animacja komputerowa - „Pięciolinia”.

Na pięciolinii pokazana gama podpisana nazwami solmizacyjnymi od *do1* do *do2*.

*Dźwięki zapisujemy w postaci nut.*

*Nuty zapisujemy na pięciolinii.*

*Są one ułożone od najniższego dźwięku, dlatego linie liczymy od dołu.*

*Spróbujmy razem zaśpiewać gamę tzn. dźwięki od najniższego do najwyższego.*

***do1*** jest dźwiękiem najniższym, leży pod pięciolinia, a ***do2*** jest dźwiękiem najwyższym w gamie.

*Leży na trzeciej linii od dołu.*

## 12. „Klasowy omnibus”.

Nauczyciel przygotowuje kartki do losowania w celu stworzenia 4-osobowych zespołów,

- losowanie i zajęcie miejsc przy wyznaczonych stolikach,
- przedstawienie zasad konkursu.

Nauczyciel ma stworzone trzy listy:

- z pytaniami łatwymi, za 2 pkt.,



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- z pytaniami o średnim poziomie, za 3 pkt.
- z pytaniami trudnymi, za 4 pkt.

Dzieci w grupach wyłaniają lidera, który będzie informował nauczyciela o decyzji grupy w sprawie wyboru listy pytań i będzie podawał wspólnie ustalone odpowiedzi,

Nauczyciel zapisuje w tabelce punkty za poprawnie udzielone odpowiedzi, za odpowiedzi błędne stawia 0 pkt.

- przypomnienie treści kontraktu,
- przeprowadzenie konkursu,
- wyłonienie drużyny zwycięskiej, której zawodnicy otrzymują plakietkę „Klasowy Omnibus”.

### **13. Podsumowanie zajęć.**



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tabela do punktacji dla nauczyciela.

	Pytanie nr 1	Pytanie nr 2	Pytanie nr 3	Pytanie nr 4	Pytanie nr 5	Suma punktów
Grupa I						
Grupa II						
Grupa III						
Grupa IV						
Grupa V						



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Karty pytań do konkursu „Klasowy omnibus”

**Pytania za 2 punkty – łatwe.**

1. Ile sylab jest w zdaniu: Mama gotuje obiad.

- a) 6
- b) 7
- c) 8

2. Co się jada w tłusty czwartek?

- a) pączki
- b) oczywiście bigos
- c) śledzie

3. Z czego piecze się chleb?

- a) z ziemniaków
- b) ze słomy
- c) z mąki

4. Biały orzeł na czerwonym tle to:

- a) herb naszego miasta
- b) godło Polski
- c) flaga Polski

5. Jaki był Słoń Trąbalski ?

- a) spóźnialski
- b) zapominalski
- c) niedowierzalski

6. Jak nazywa się dziecko konia ?

- a) rumak
- b) kucyk
- c) źrebak



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

7. Co to jest mżawka ?
  - a) chmura gradowa
  - b) kiepska droga
  - c) bardzo drobny deszczyk
  
8. Jak nazywa się lekarz zwierząt ?
  - a) kynolog
  - b) weterynarz
  - c) ornitolog
  
9. Dlaczego kangury mają torby na brzuchu ?
  - a) do zabawy
  - b) do noszenia swoich dzieci
  - c) do chowania w niej zapasów jedzenia
  
10. Co to jest kra ?
  - a) kora brzozy
  - b) pływające tafle lodu
  - c) duży czarny ptak

***Pytania za 3 punkty – o średnim poziomie.***

1. Co znaczy powiedzenie „walczyć z wiatrakami” ?
  - a) robić rzeczy z góry skazane na niepowodzenie
  - b) ścigać się z wiatrem
  - c) zadzierać nosa
  
2. Do czego służy rynna ?
  - a) do łapania piorunów
  - b) służy kotom jako winda
  - c) do odprowadzania nadmiaru wody z dachu





Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. Co to jest oberwanie chmury ?
  - a) śnieżyca
  - b) zaćmienie słońca przez chmury
  - c) straszliwy deszcz
  
4. Co znaczy powiedzenie „wpuścić kogoś w maliny” ?
  - a) zostawić kogoś w krzakach
  - b) wprowadzić kogoś w błąd
  - c) spóźnić się
  
5. Co robi się w tartaku ?
  - a) mieli się mięso na tatar
  - b) produkuje się tatarak
  - c) tnie się drewno na deski
  
6. Jakie drzewo płacze ?
  - a) lipa
  - b) wierzba
  - c) osika
  
7. Jak określa się najlepszego ucznia w klasie ?
  - a) ośle ucho
  - b) prymus
  - c) lizus
  
8. Gdzie mieszkają krowy?
  - a) w stajni
  - b) w oborze
  - c) w ogrodzie
  
9. Kto to jest pianista?
  - a) artysta grający na fortepianie
  - b) inżynier planujący wielką budowę



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

c) robotnik w fabryce pianin

10. Kiedy wg legendy , zwierzęta mówią ludzkim głosem?

- a) w pierwszy dzień wiosny
- b) kiedy ludzie robią im coś złego
- c) w Wigilię Bożego Narodzenia

**Pytania za 4 punkty – trudne.**

1. Kiedy Księżyc jest w pełni ?

- a) gdy ma kształt rogala
- b) gdy jest okrągły
- c) gdy wychodzi zza chmur

2. Jak należy jeść rybę ?

- a) dwoma widelcami
- b) nożem i widelcem
- c) łyżką

3. Co to jest uniwersytet ?

- a) ogromna biblioteka
- b) zbiór starych zegarów
- c) uczelnia kształcąca specjalistów różnych dziedzin

4. Co znaczy powiedzenie „dzielić skórę na niedźwiedziu” ?

- a) kłócić się o nagrodę
- b) robić plany nie mające pokrycia w rzeczywistości
- c) zostać królem polowania

5. Które spośród wymienionych zwierząt jest największym śpiochem?

- a) nietoperz
- b) rak



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

c) suseł

6. Kiedy się mówi „Karty na stół” ?

- a) gdy się chce, by ktoś ujawnił zamierzenia
- b) gdy się wybieramy do wróżki
- c) gdy się przegląda kartę dań w restauracji

7. Co to jest „czarny koń” ?

- a) cień białego konia
- b) koń, który pracuje w kopalni
- c) nieoczekiwany zwycięzca.

8. Gdzie wypieka się smaczne i sławne pierniki?

- a) w Gdańsku
- b) w Genewie
- c) w Toruniu

9. Co to jest atlas?

- a) stary kufer podróżny
- b) zbiór map
- c) droga i miękka tkanina

10. Co to są fakty?

- a) tajemnicze obiekty latające,
- b) kolorowe zdjęcia,
- c) autentyczne wydarzenia

Razem przygotowano 30 pytań. Każda grupa odpowiada na 5 przez siebie wybranych  $5 \times 5 = 25$ .  
Pozostałe pytania nauczyciel może wykorzystać w razie dogrywki między dwiema drużynami.