



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

**Blok tematyczny:** Zakładamy klasową bibliotekę

**Temat dnia:** Gazeta, gazetka, czasopismo

**Cele ogólne:**

- rozróżnia gazety, czasopisma,
- pisze wyrazy i teksty z poznanymi literami,
- dodaje i odejmuje w zakresie 20,
- samodzielnie wykonuje rysunki do czasopisma/ gazety.
- uczestniczy w konkurencjach sprawnościowych i zwinnościowych (wyścigi rzędów),
- projektuje i tworzy w grupie czasopismo/ gazetę o swojej klasie.

**Cele szczegółowe:**

**UCZEŃ:**

- czyta czasopisma dla dzieci i poleca lekturę innym
- pisze wielką literą tytuły czasopism,
- redaguje klasowe piśmko,
- sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 20,
- toczy, rzuca, chwyta piłkę,
- przestrzega zasad zdrowej rywalizacji,
- aktywnie współpracuje w grupie.

**Środki dydaktyczne:** tablica multimedialna, prezentacja multimedialna - „Gazeta”, ćwiczenie interaktywne - „Makulatura”, tradycyjna gra matematyczna - „Zbieranie makulatury”, Internet, gry matematyczne, gazety, czasopisma, kartoniki z liczbami, karty do gry, karta pracy, papier.

**Rodzaje aktywności dziecięcej:** polonistyczna, matematyczna, plastyczna, wychowanie fizyczne, elementy przedsiębiorczości.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

## **PRZEBIEG ZAJĘĆ**

### **1. Zabawa na dobry początek „Szukamy skarbu”.**

Uczestnicy zabawy odgrywają scenkę, której akcja toczy się na statku. Załoga płynie na wyspę w celu odnalezienia ukrytego skarbu. Każdy z uczestników przyjmuje określoną rolę (kapitana, majtka itp.). Prowadzący zabawę może wymyślić problem, który pojawia się w drodze na wyspę, a od uczestników zależy, jak go rozwiążą. Kiedy załoga odnajdzie skarb (wielką skrzynię), każdy po kolei "wyjmuje" z niej jakiś przedmiot. Przedmiot jest wymyślony, uczestnik musi używać takich gestów, by inni zgadli, co "wyjął" ze skrzyni.

### **2. Wprowadzenie.**

Nauczyciel prosi dzieci, by opowiedziały, co się u nich ostatnio wydarzyło, albo o czymś ciekawym, o czym słyszały lub co widziały. Wypowiedzi dzieci.

Nauczyciel mówi – widzicie dzieci, na tym właśnie opiera się działalność gazet i czasopism. Informują nas one, co się wydarzyło dookoła nas, zarówno blisko, jak i daleko na świecie.

Następnie każde dzieci dostaje gazetę lub czasopismo. Dzieci mają za zadanie obejrzyć je, (przeczytać znane im wyrazy lub zdania) powiedzieć, z czym im się kojarzą i o czym one mogą być.

### **3. Prezentacja multimedialna - „Gazeta”.**

Po prezentacji, nauczyciel sprawdza czy dzieci zrozumiały podstawowe zwroty np. **prasa, gazety, czasopisma, gazetki.**

Swobodne wypowiedzi dzieci na temat ich ulubionych czasopism.

Dzieci oglądają przyniesione przez siebie czasopisma ( w dniu poprzednim nauczyciel poinformował dzieci, by przyniosły ulubione czasopisma).

Nauczyciel informuje o najstarszych czasopismach dla dzieci, pokazując ich okładki na tablicy multimedialnej.

### **4. Ćwiczenia w pisaniu wielką literą tytułów gazet i czasopism ( karta pracy ćw.1).**

### **5. Zostań młodym dziennikarzem.**

Nauczyciel prezentuje stronę, na której znajduje się poradnik młodego dziennikarza (można pokazać filmik pt. „Mikroświat redakcji”)

<http://www.juniormedia.pl/poradnik>



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

## **6. Tworzymy gazetkę klasową.**

Gdybyście to wy wydawały czasopismo, co by w nim było? O czym można by się z niego dowiedzieć? Może stworzymy własną gazetkę klasową?

Burza mózgów"- ustalenie tematyki i zawartości gazetki.

Podział klasy na dwa, trzy zespoły- przydział zadań ( jeden zespół zajmuje się stroną ilustracyjną, drugi redaguje teksty, trzeci stroną techniczną- zaplanuje , gdzie umieszczone zostaną ilustracje, gdzie teksty, dokona pomiarów strony linijką, zaznaczy miejsca na teksty i ilustracje).

Prezentacja pracy zespołów. Gotową gazetkę wieszamy w klasie, robimy zdjęcie i umieszczamy na stronie internetowej szkoły.

## **7. Zabawy z gazetą.**

Dzieci czytają wybrane fragmenty z gazet, wycinają poznane litery , wyrazy, zdania. Układają z wyciętych wyrazów nowe zdania, które naklejają na kartkę papieru. Na koniec z wykorzystanych gazet tworzą kule i urządzają na wzór bitwa na śnieżki, bitwę na kule gazetowe.

## **8. Ćwiczenie interaktywne (lub karta ćwiczenie interaktywnego) - „Makulatura”.**

## **9. Obliczenia w zakresie 20- ćwiczenia rachunkowe.**

Ćwiczenia w rachunku pamięciowym- *ile brakuje do 20?* Dzieci Grają parami rzucając dwiema kostkami do gry, sumują oczka i podają liczbę brakującą do 20.

*Matematyczna wojna.* W grze bierze udział dwóch uczestników. Każdy z nich dostaje taką samą ilość kart ( bez figur). Karty leżą zakryte na stosie. Dzieci odkrywają po dwie karty. Kto ma większą sumę- zabiera karty drugiego gracza. Można także obliczać różnicę wylosowanych liczb.

*Matematyczne memo 20* .Tak, jak w klasycznej zabawie "Memo", układamy kartoniki z liczbami, liczbą do dołu. Zawodnik rozpoczynający grę - odkrywa dwa dowolnie wybrane kartoniki. Jeżeli ich suma daje liczbę dwadzieścia, zawodnik zabiera parę i zyskuje prawo do dodatkowej kolejki. Jeżeli liczby na kartonikach nie dają 20, zawodnik odkłada kartoniki na miejsce, a prawo do odkrywania kartoników przechodzi na przeciwnika.

## **10.Tradycyjna gra matematyczna - „Zbieranie makulatury”.**



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

## **11. Wyścigi rzędów.**

„ Piłka górą”: Zawodnicy siedzą w siadzie skrzyżnym w rzędzie. Pierwszy zawodnik trzyma piłkę. Na sygnał podaje ją górą, piłka wędruje na koniec rzędu do ostatniego zawodnika, ten biegnie z nią na początek rzędu i ponownie podaje ją górą do ostatniego zawodnika. Piłka wędruje tak długo aż zawodnicy powrócą do ustawienia wyjściowego.

„ Piłka dołem”: Zawodnicy stoją w rzędzie. Pierwszy zawodnik trzyma piłkę . Na sygnał podaje ją pod nogami (tak aby piłka nie dotknęła podłogi), piłka wędruje na koniec rzędu do ostatniego zawodnika, ten biegnie z nią na początek rzędu i ponownie podaje ją górą do ostatniego zawodnika. Piłka wędruje tak długo aż zawodnicy powrócą do ustawienia wyjściowego.

„ Piłka w tunelu”- zawodnicy ustawieni w rzędach, przed każdym rzędem zawodnik z piłką, którą popycha rękami piłkę pomiędzy ustawionymi partnerami w pozycji rozkroczonej tak aby piłka doturlała się do ostatniego zawodnika. Ostatni z rzędu prowadzi piłkę do przodu, a zawodnik, który wykonał uderzenie zajmuje miejsce na przodzie rzędu. jeśli piłka zatrzyma się w tunelu zawodnicy mogą pomagać przepychając do tyłu rzędu. Piłka wędruje tak długo aż zawodnicy powrócą do ustawienia wyjściowego.