



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

**Blok tematyczny:** Tydzień rodziny

**Temat dnia:** Żeby było bezpiecznie

**Cele ogólne:**

- słuchanie ze zrozumieniem,
- budowanie spójnej wypowiedzi wielozdaniowej,
- pisanie z pamięci,
- znajomość zasad bezpieczeństwa podczas wakacji,
- znajomość numerów alarmowych,
- dokonywanie obliczeń pieniężnych,
- wykorzystanie w praktyce wiadomości i umiejętności z zakresu obsługi edytora graficznego.

**Cele szczegółowe:**

**UCZEŃ:**

- słucha ze zrozumieniem tekstu czytanego przez nauczyciela,
- aktywnie ogląda prezentację multimedialną,
- udziela odpowiedzi do prezentacji,
- wypowiada się na temat bezpieczeństwa podczas wakacji,
- zna zasady zachowania podczas wakacji bez rodziców,
- pisze zdanie z pamięci,
- zna numery alarmowe,
- dobiera elementy w pary,
- oblicza sumę zakupów,
- bawi się w sklep, płaci, wydaje resztę,
- sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 20,
- aktywnie uczestniczy w grach i zabawach zespołowych,
- wykonuje prace w programie graficznym.

**Środki dydaktyczne:** tablica multimedialna lub rzutnik multimedialny, laptop, ćwiczenie interaktywne - „Pamiętki”, multimedialna gra edukacyjna - „Wakacje”, prezentacja multimedialna - „Rady na wakacje bez mamy i taty”, karta pracy, karteczki do zabawy w kalambury, karteczki do zabawy w pociąg, kredki, pocztówki, muszelki, pamiętki z wakacji, pieniądze do zabawy w sklep.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

**Rodzaje aktywności dziecięcej:** polonistyczna, matematyczna, społeczna, komputerowa.





Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

## **PRZEBIEG ZAJĘĆ**

### **1. Kalambury. Wprowadzenie w temat dnia.**

Uczniowie losują kartki z nazwami zabaw i czynności, które będą robić w czasie wakacji.

Uczniowie przedstawiają ruchem dana zabawę lub czynność, reszta dzieci odgaduje.

Gra w piłkę nożną.

Skakanie na skakance.

Jazda na hulajnodze.

Jazda na rowerze.

Pływanie.

Wspinanie się.

Taniec.

Jazda na rolkach.

### **2. Wakacyjne przestrogi. Słuchanie tekstu czytanego przez nauczyciela.**

Gdy jeździsz na rowerze, rolkach lub grasz w piłkę:

- Pamiętaj, jeżdżnia to nie plac zabaw! Zachowaj na niej wyjątkową ostrożność!!!
- Należy korzystać ze ścieżek rowerowych !!!
- Nie pożyczaj roweru nieznajomym !!!
- Zakładaj kask rowerowy na głowę !!!
- Podczas przechodzenia przez jezdnię, korzystaj z przejść dla pieszych !!!
- Graj w piłkę daleko od ulicy !!!
- Uważaj na jezdni biegnąc po piłkę !!!

Gdy spędzasz czas nad wodą:

- Kąpiemy się tylko w miejscach oznakowanych i wyznaczonych do kąpieli !!!
- Nigdy nie skacz do wody w miejscach, których nie znasz dna !!!
- Słuchaj poleceń ratownika !!!
- Kąp się w miejscach dozwolonych tylko pod opieką rodziców !!!
- W wodzie bądź ostrożny, nie utrudniaj kąpieli innym !!!
- Dbaj o jej czystość plaży !!!
- Przestrzegaj regulaminu kąpieliska !!!



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Gdy jesteś w górach:

- Zawsze idź szlakiem wyznaczonym !!!
- Słuchaj się opiekuna !!!
- Nie zbaczaj ze szlaku !!!
- Nie wyruszaj w góry podczas burzy !!!

Dbając o swoje bezpieczeństwo pamiętaj:

- Do zabawy wybieraj miejsca bezpieczne, oddalone od jezdni;
- Dbaj o środowisko - nie wyrzucaj śmieci i nie zaśmiecaj otoczenia;
- Rozpalaj ogniska tylko w miejscach do tego przeznaczonych i pod opieką dorosłych;
- Zawsze mów opiekunom lub rodzicom dokąd wychodzisz, po zmroku nie wychodź bez opieki osoby dorosłej;
- Jeśli jesteś sam w domu, nie otwieraj drzwi obcym;
- Nie korzystaj z propozycji podjazd lub jazdy samochodem (lub spaceru) z nieznajomymi;
- Nie podchodź i nie zaczepiaj obcego psa, nie dotykaj go, nawet jeśli wydaje się być łagodny.<sup>1</sup>

### 3. Ilustrowanie wakacyjnej przestrogi.

Uczniowie spośród wysłuchanych przestróg wybierają jedną i ilustrują ją w ramce obok której znajduje się znak STOP. Karta pracy, ćwic. 1.

### 4. Rozmowa na temat bezpieczeństwa podczas wakacji.

*O czym należy pamiętać na wakacjach? (o bezpieczeństwie)*

*Gdzie wy planujecie swoje wakacyjne podróże?*

*Nie każdy gdzieś wyjeżdża. Jak można spędzać czas w swoim mieście?*

*Pamiętajcie, że zawsze musicie być pod opieką osoby dorosłej, np. mamy, taty, babci, cioci, starszej siostry.*

*Kto z was wyjeżdża na wakacje bez rodziców?*

*O czym wtedy należy pamiętać?*

### 5. Prezentacja multimedialna - „Rady na wakacje bez mamy i taty”.

Uczniowie dowiadują się jak należy zachowywać się na wyjeździe bez rodziców.

<sup>1</sup> „Baw się i bądź bezpieczny” – materiały z akcji ogólnopolskiej UNESCO.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

## **6. Wypowiedzi uczniów podstawie własnych doświadczeń oraz prezentacji multimedialnej.**

*Czy można jeździć na wakacje bez opieki osoby dorosłej?*

*Jaki sposób na wakacyjny wyjazd pojawił się w prezentacji? (kolonie)*

*Czy ktoś z was był kiedyś na koloniach?*

*Jak należy się zachowywać?*

*Kogo należy słuchać?*

*A kto z was spędzi wakacje u dziadków lub u rodziny na wsi.*

*Pamiętajcie, że gdy jesteście na wyjeździe bez rodziców, wówczas słuchacie się opiekunów, np. opiekuna kolonii, babci, wujka, cioci.*

## **7. Numery alarmowe.**

Uczniowie wymieniają numery alarmowe. Jeśli nie wiedzą lub nie pamiętają robi to nauczyciel.

Policja 997

Straż pożarna 998

Pogotowie ratunkowe 999

Numer alarmowy z telefonów komórkowych 112.

Uczniowie łączą ilustracje z odpowiednim numerem Karta pracy, ćwic. 2.

## **8. Pisanie z pamięci. Karta pracy, ćwic. 3.**

## **9. Multimedialna gra edukacyjna – „Wakacje”.**

Uczeń łączy pasujące do siebie obrazki w pary: łódkę z jeziorem, kolejkę linową z górami, namiot z lasem, piłkę z plażą, plac zabaw z miastem.

## **10. Ćwiczenie interaktywne (lub karta ćwiczenia interaktywnego) – „Pamiętki”.**

## **11. Sklep z pamiętkami.**

Uczniowie w parach organizują mały sklepik na swojej ławce. Wyjmują przyniesione pocztówki, muszelki i inne wakacyjne pamiętki. Na karteczkach piszą cenę wybranych przedmiotów (w zakresie 20zł). Naprzemiennie jedna osoba kupuje i płaci, druga wydaje resztę i towar.

## **12. Odszyfrowywanie hasła.**

Uczniowie dokonują obliczeń w zakresie 20. Odczytują literę przyporządkowaną do danego wyniku i uzupełniają hasło. Karta pracy, ćwic. 2.

## **13. „Jedzie pociąg” - zabawa matematyczna.**



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Uczniowie losują karteczki z numerami od 1 do 20 (albo do tylu ile jest uczniów w klasie).

Następnie na sygnał nauczyciela wykonują jak najszybciej następujące polecenia:

*Wagoniki ustawiają się w rzędzie w kolejności od 1 do 20.*

*Wagoniki ustawiają się w rzędzie od 20 do 1.*

*Konduktor z numerem 1 zabiera ze sobą wagoniki: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19*

*Konduktor z numerem 2 zabiera ze sobą wagoniki 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20.*

Uczniowie chodząc po klasie śpiewają piosenkę „Jedzie pociąg z daleka”.

Zabawę można powtarzać w dowolnych kombinacjach liczbowych.

#### **14. Zajęcie w pracowni komputerowej.**

Uczniowie przypominają zasady włączania i wyłączania komputera.

Uruchamiają program graficzny i wykonują pracę na temat „Moja wymarzona podróż” posługując się wszystkimi poznanymi w czasie roku szkolnego narzędziami programu.

#### **15. Podsumowanie zajęć.**

Uczniowie siedzą w kręgu. Każdy po kolei wymienia jedną przestrożę wakacyjną.