



Klasa I – czerwiec- blok 2 – dzień 3

Scenariusz zajęć



Blok tygodniowy: Z Liczmankiem powtarzamy i utrwalamy wiadomości.

Temat dnia: Czytamy z Liczmankiem.

Cele zajęć:

Uczeń:

- potrafi z zaciekawieniem opowiadać o przeczytanej książce lub czasopiśmie,
- czyta z odpowiednią intonacją wybrane przez siebie fragmenty książki lub czasopisma,
- zna zasady pisowni wyrazów z ó,u,ż, rz, h ,ch
- zna alfabet, sprawnie posługuje się nim w zabawach,
- czyta ze zrozumieniem i sprawnie rozwiązuje zagadki,
- sprawnie biega, skacze,
- przestrzega ustalonych reguł gier,
- sprawnie posługuje się komputerem.

Metody: słowna – rozmowa, problemowa, działań praktycznych

Formy pracy: indywidualna, zbiorowa, grupowa

Środki dydaktyczne: książki, czasopisma przyniesione przez dzieci, program multimedialny- „Czytamy z Liczmankiem”, piłka

Przebieg zajęć

Część wstępna	Uwagi
<p>1. Czynności organizacyjno – porządkowe:</p> <p>Powitanie - Hej, hej, dobry dzień.</p> <p>2. Wprowadzenie do zajęć:</p> <p>Na dzisiejszych zajęciach z Liczmankiem będziemy mówili o Waszych ulubionych książkach, pisali wyrazy z trudnością ortograficzną, rozwiązywali zagadki, skakali, biegali i wesoło się bawili.</p>	
Część główna zajęć	



1. Zaprezentowanie przez dzieci przyniesionych książek, czasopism.

- Każde dziecko opowiada o swojej książce, wymienia: tytuł, autora, o czym jest, czyta wybrany fragment.
- Po prezentacji dzieci słuchające nagradzają dziecko oklaskami.
- swoje książki odkładają w kącie czytelnicznym do obejrzenia przez inne dzieci.

2. Inscenizacja piosenki – o tematyce letniej.

3. Czytanie i uzupełnianie wyrazów –ó, -u, -ż,-rz, h, ch

w programie multimedialnym- zadanie 1

- czytają wyrazy w których pominięta jest litera ó, -u, -ż,-rz, h, ch- za pomocą myszki uzupełniają wyraz odpowiednią literą.

4. Imiona i nazwiska od A do Z – gra dydaktyczna –która drużyna szybciej ustawi się wg alfabetu.

Dzieci tworzą dwie drużyny. Na polecenie nauczyciela drużyny współzawodniczą, która szybciej ustawi się alfabetycznie wg imion a później wg nazwisk.

5. Czytanie i rozwiązywanie zagadek- w programie multimedialnym- zadanie 2.

- po odczytaniu zagadki z dwóch wyrazów wybierają jeden właściwy, myszką doprowadzając do ramki pod zagadką.

6. Zabawy ruchowe na boisku:

- **Skoki wróbelka**- dzieci przeskakują obunóż z miejsca na miejsce w różnych kierunkach.
- **Gorąca kula**- dzieci biegają swobodnie, prowadzący niespodziewanie rzuca gorącą kulą/piłką/ sparzone dziecko odpoczywa.
- **Bocian i żabki** – bocian stoi na jednej nodze, żabki skaczą po łące wołając – hej bocianie, hej bocianie, czy chcesz zjeść nas na śniadanie! Bocian na to –kle, kle – rusza ze swego miejsca skacząc na jednej nodze i łapie żabki. Dotknięta żabka staje się bocianem. I dalej trwa zabawa do chwili wyłapania żabek.
- Wyścig tyłem**- dzieci w dwóch rzędach– na sygnał biegną tyłem do wyznaczonego miejsca, obracają się i wracają do swojego rzędu. wygrywa rząd który szybciej wykona ćwiczenie.
- **Ciuciubabka**

„Nasz elementarz”

rogram multimedialny-
Czytamy z Liczmankiem,
zadanie 1

Program multimedialny-
Czytamy z Liczmankiem,
zadanie 2

piłka



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- Chodzi lisek koło drogi.	
Część końcowa zajęć	
<p>Podsumowanie zajęć.</p> <p>Dzisiaj najbardziej zapamiętałem.....</p> <p>Pożegnanie – Pa, pa, miłego popołudnia.</p> <p>Zadanie i omówienie pracy domowej:</p> <p>Przemyślcie w domu, a jutro mi odpowiecie – w czym jesteście najlepsi?</p>	



Proponowany zapis w dzienniku:

Zaprezentowanie przez dzieci przyniesionych ulubionych książek, czasopism. Inscenizacja piosenki o tematyce letniej. Czytanie i uzupełnianie wyrazów –ó, -u, -ż,-rz, h, ch w programie multimedialnym. Imiona i nazwiska od A do Z – gra dydaktyczna. Czytanie i rozwiązywanie zagadek w programie multimedialnym. Zabawy ruchowe na boisku np.: Skoki wróbelka. Gorąca kula, Bocian i żabki ,Wyścig tyłem.

Podstawa programowa	<p><i>Dokument -Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych I etap edukacyjny.</i></p> <p><i>w zakresie edukacji polonistycznej:</i></p> <p>1.1)a)obdarza uwaga dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują,</p> <p>1.1)c)uczestniczy w rozmowie na tematy związane z życiem szkolnym,</p> <p>1.2)b)zna alfabet, czyta i rozumie proste, krótkie teksty,</p> <p>1.2)c)pisze proste, krótkie zdania :przepisuje, pisze z pamięci,</p> <p>1.2)e)interesuje się książką i czytaniem; słucha w skupieniu czytanych utworów,</p> <p><i>W zakresie edukacji muzycznej:</i></p> <p>3.2)wyraża nastrój i charakter muzyki płasząc, reaguje na zmianę tempa,</p> <p><i>W zakresie edukacji społecznej:</i></p> <p>5.2)współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych, przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej,,</p>
---------------------	---



	<p><i>W zakresie zajęć komputerowych:</i></p> <p><i>8.1)posługuje się komputerem</i></p> <p><i>8.2)wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia,</i></p> <p><i>W zakresie wychowania fizycznego:</i></p> <p><i>10.1) uczestniczy w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną, zgodnie z regułami.</i></p>
Opis zawartości zasobu	<p>Scenariusz zawiera –prezentacje ulubionych książek, czasopism przez dzieci poprzez opowiadanie o książkach, czytanie fragmentów,</p> <p>Ćwiczenia utrwalające - znajomość zasad pisowni wyrazów z ó, u, ż, rz, h, ch; praktycznego stosowania alfabetu; czytanie ze zrozumieniem i sprawnie rozwiązywanie zagadek. Zabawy skoczne i bieżne. Możliwość sprawdzenia posługiwania się komputerem w programie multimedialnym – Czytamy z Liczmankiem..</p>
Autorzy	Grażyna Zaborska