



Scenariusz zajęć



Blok tygodniowy: Na łące i w ogrodzie.

Temat dnia: Kto szkodzi, a kto pomaga w ogrodzie?

Cele zajęć:

Uczeń:

- wypowiada się na określony temat,
- wie, jakie zwierzęta zamieszkują ogród,
- wie, co to znaczy spulchnić glebę,
- odczytuje godziny na zegarze,
- wykonuje polecenia zgodnie z instrukcją nauczyciela.

Metody: pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, ćwiczenia twórcze, doświadczenie.

Formy pracy: zbiorowa, indywidualna.

Środki dydaktyczne: zdjęcia różnych zwierząt, które możemy spotkać w ogrodzie, program multimedialny, naczynie szklane, ziemia, piasek, suche liście, woda, gazeta, aparat fotograficzny, dżdżownice, słoik z przedziurawioną nakrętką, biedronka, gałązka rośliny (bób, róża), rękawiczki, lupa, czerwone i czarne kartki, opaski z godzinami i wskazówkami zegara, Kartoniki z napisami: rano, południe, wieczór, północ i kartoniki z różnymi godzinami np. 8⁰⁰, 20⁰⁰, 12⁰⁰, 24⁰⁰ itp., karta pracy, kolorowe kartki.

Przebieg zajęć

Część wstępna	Uwagi
<p>1.Czynności organizacyjno - porządkowe(powitanie, kontrola obecności, przygotowanie do zajęć).</p> <p>2. Wprowadzenie do zajęć poprzez rozwiązywanie zagadek o zwierzętach, które można spotkać w ogrodzie. (biedronka, ślimak, żaba, dżdżownica)¹</p> <p>/Nauczyciel czyta zagadki zaczerpnięte z zasobów internetowych, uczniowie rozwiązują zagadki i wybierają zdjęcia odgadniętych zwierząt. Można częściowo zakryć zdjęcia i wprowadzić element odgadywania podczas identyfikacji zwierząt./</p> <p>„BIEDRONKA</p> <p>Ma najpiękniejszą suknię Wśród stworzeń na łące, Tej sukni – całej w kropki – Wszyscy zazdroszczą ...</p> <p>ŻABA</p> <p>Nie chodzą , lecz skaczą, nad stawem mieszkają . Gdy wieczór zapadnie to głośno kumkają.</p>	<p>Zdjęcia różnych zwierząt np. niedźwiedź, pies, biedronka, ślimak, dżdżownica, kret, żaba, lis, zając.</p>

^{1 1} <http://chomikuj.pl/ewaiedek/Zagadki/Owady,1250137226.docx>

² <http://www.edukacja.edux.pl/p-8258-zbior-zagadek-przyrodniczych.php>

³ http://chomikuj.pl/agnieszka22336/Dokumenty/zagadki/zagadki+o+zwierz*c4*99tach,264200842.doc

⁴ <http://zagadkidladzieci.net/Zagadka-o-d%C5%BCd%C5%BCownicy-4004>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



<p>ŚLIMAK O nocleg nie prosi, pełzając, wędrując po świecie, bo swój dom nosi na własnym grzbiecie.</p> <p>DŹDŻOWNICA Spulchnia ziemię to nie wróg. Mieszka w ziemi nie ma nóg.”</p> <p>3. Zapisanie w zeszycie tematu zajęć. - Otwórzcie zeszyty i zapiszcie temat naszych dzisiejszych zajęć: Kto pomaga, a kto szkodzi w ogrodzie? /Zwrócenie uwagi na poprawność zapisu w zeszycie./</p>	
Część główna	Uwagi
<p>1.Rozmowa na temat zwierząt spotykanych w ogrodzie. - Jakże zwierzęta możemy spotkać w ogrodzie? - Które z tych zwierząt już widzieliście? - Jak myślicie, które z tych zwierząt są sprzymierzeńcami ogrodnika? /Sprzymierzeniec to taki ktoś kto komuś pomaga, współpracuje z kimś./ - Które szkodzą roślinom? - W jaki sposób one mogą szkodzić roślinom? - Co jeszcze szkodzi roślinom?</p> <p>2. Sprzymierzeńcy ogrodnika – obsługa programu multimedialnego „W ogrodzie”.</p> <p>3. Spulchnianie gleby przez dżdżownicę – doświadczenie. / Wsypujemy ziemię wymieszaną z piaskiem do przezroczystego naczynia. Wkładamy do naczynia kilka dżdżownic wykopanych z ziemi lub zakupionych w sklepie wędkarskim. Dorzucamy kilka suchych liści. Wyrównujemy ziemię, aby łatwiej było nam zaobserwować, jakie zmiany zaszły na glebie. Ziemię powinniśmy zwilżyć wodą. Przykrywamy naczynie gazetą. Prowadzimy obserwację fotograficzną. Zdjęcia możemy wykorzystać do wykonania gazetki w klasie np. „Jak pomagają nam dżdżownice?”/</p> <p>4 . Ciekawostki Liczmanka: - Po co dżdżownice wychodzą na powierzchnię po deszczu? Dżdżownica oddycha całą powierzchnią ciała pobierając tlen z powietrza glebowego. W czasie deszczu przestrzenie między glebowe wypełnione są wodą i dżdżownica nie może pobierać z niej tlenu w ilości niezbędnej do życia, dlatego też wychodzi na powierzchnię gleby, gdzie ma dostęp do powietrza atmosferycznego. - Uszkodzona przez nieuważnego ogrodnika dżdżownica</p>	<p>Program multimedialny „W ogrodzie”.</p> <p>Przezroczyste naczynie, ziemia wymieszana z piaskiem, suche liście, gazeta, dżdżownice, aparat fotograficzny.</p>



może odtworzyć nawet połowę ciała. Jednak dżdżownica pokrojona na kawałki, nie da rady odbudować swojego ciała. Dżdżownice żyją na całej Ziemi. Jest ich ok. 250 gatunków. Te tropikalne mogą osiągnąć nawet 1 m długości. Karol Darwin, wielki przyrodnik i badacz, poświęcił im 30 lat badań - nazywał je "cudownymi ogrodnikami i pracowitymi rolnikami".²

5. Biedronka na liściu – doświadczenie.

/Do słoika wkładamy gałązkę rośliny zaatakowanej przez mszyce i kładziemy biedronkę na liściu zaatakowanej rośliny. Obserwujemy jak zachowuje się biedronka?/

6. Ciekawostki Liczmanka:

„Biedronki są owadami. W razie zagrożenia biedronki wydzielają trującą hemolimfę odstrasżającą napastnika. Ilość kropek na grzbiecie zależy od gatunku biedronki. Ten chrząszcz posiada kropki, ponieważ pomagają mu w maskowaniu się.”³

/showselectedarticle/20692

7. „Biedronka na liściu” – origami.⁴

/Nauczycie podaje instrukcję wykonania biedronki oraz rozdaje dzieciom potrzebne materiały./

8. Zadanka Liczmanka:

- Jedna biedronka ma 4 kropki. Na ilu skrzydełkach biedronka ma kropki?
- Ile kropek ma biedronka siedmiokropka?
- Ile kropek ma biedronka dwukropka?

9. Zagadka. Rozmowa naprowadzająca do tematu mierzenia czasu.

/Liczmanek pyta dzieci co to jest?

„Nie je nie pije, a chodzi i bije.” (zegar)/

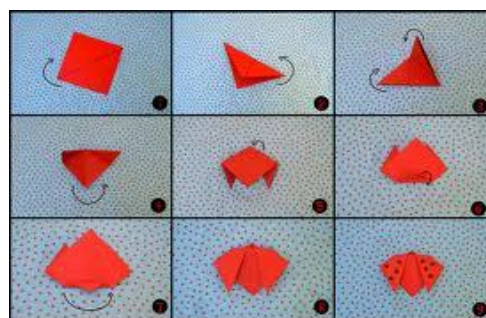
- Czym jest zegar?
- Czym jest czas?
- Co to znaczy, że czas biegnie?
- Czy możemy go dogonić?
- Jak mierzymy czas? (za pomocą zegarów)

10. Ciekawostki Liczmanka:⁵

„Najważniejsze zegary:

1. Zegar słoneczny – III wiek p.n.e.
2. Klepsydra – III wiek p.n.e.
3. Zegar wahadłowy – XVI wiek

Biedronka, stoik, podziurawiona nakrętka, gałązka rośliny zaatakowana przez mszyce, rękawiczki, lupa.



² <http://przyrodana6.blogspot.com/2010/11/ciekawostki-z-zycia-dzdzownic.html>

³ <http://www.uniwersytetdzieci.pl/clubs>

⁴ <https://www.google.pl/search?q=biedronka+origami&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=1TPzU9jdKerd4QToslBo&ved=0CB4QsAQ&biw=1366&bih=611>

⁵

<https://www.google.pl/search?q=najwa%C5%BCniejsze+zegary&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=cDTzU4rbloj14QSY84GwAg&ved=0CEoQsAQ&biw=1366&bih=611>



4. Zegar / zegarek – XX wiek

5. Zegar elektroniczny – XXI wiek”

11. Gra dydaktyczna „Zegar.”

/ Dzieci mają opaski na głowach –z dowolnymi liczbami/godzinami/ od 1 do 12, dwójka dzieci ma na głowach opaski ze wskazówkami.

Na sygnał nauczyciela: zegar

Dzieci tworzą zegar na dywanie./ ucznia z wybraną godziną np.12.00 nauczyciel ustawia sam, pozostałe dzieci zajmują miejsca tworząc okrągłą tarczę zegara.

Kolejne polecenia wydawane są do dzieci -

„wskazówek”. Nauczyciel podaje godzinę, a

„wskazówki” same układają się na dywanie tworząc podaną godzinę. Zabawę powtarzamy kilka razy zmieniając dzieciom opaski./możemy tylko zmieniać wskazówki./

12. Odczytywanie pełnych godzin na zegarze.

- O której godzinie wstajecie?

- O której godzinie zaczyna się wasza pierwsza lekcja?

- O której godzinie zjadacie obiad?

- O której godzinie wychodzicie ze szkoły?

13. Rano, południe, wieczór, północ.

/Nauczyciel przypina do tablicy wyrazy określające części dnia i różne godziny, zadaniem uczniów jest pogrupować odpowiednio godziny./

14. Ile czasu minęło? – karta pracy.

/ Uczniowie rozwiązują na karcie pracy zadania zaproponowane przez nauczyciela./

15. Zabawa integracyjna - „Mój nastrój” – /Uczniowie siedzą w kręgu na dywanie nauczyciel rozkłada na środku kartki w różnych kolorach. Uczniowie wybierają kolor, który najbardziej określa ich nastrój. Starają się określić, jaki mają nastrój np. Jestem dziś radosny, bo miałem dobry dzień w szkole./

16. Biegi – sztafeta wahadłowa z pałeczkami.

- Ćwiczenia kształtujące. Uczniowie biegają truchtem z naprzemiennym krążeniem ramion, następnie bieg krokiem odstawno - dostawnym. Wykonują ćwiczenia według wskazówek nauczyciela:

- skręty tułowia,

- skłony w przód i w bok

- krążenie bioder

- przysiady

- „**Biegi z pałeczką**” - wszyscy ćwiczący uczniowie posiadają pałeczki sztafetowe. Trzymając je najpierw w prawej, a następnie w lewej ręce biegają po prostym odcinku boiska.

- „**Podaj pałeczkę**” - uczniowie podczas zabawy podzieleni są na trzy drużyny w trzech rzędach na boisku. Uczniowie tej samej drużyny rozstawieni są co 6m. od siebie. Pierwsi trzymają pałeczki sztafetowe. Na

Gra dydaktyczna „Zegar.”

Kartoniki z napisami: rano, południe, wieczór, północ i kartoniki z różnymi godzinami np. 8⁰⁰, 20⁰⁰, 12⁰⁰, 24⁰⁰ itp.

Karta pracy.

Kolorowe kartki.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



<p>sygnał gwizdka pierwsze osoby biegają w kierunku drugiego uczestnika, przekazują pałeczkę sztafetową dowolnym sposobem i zajmują jego miejsce. Kolejne osoby dalej. Wygrywa rząd, który zadanie wykona najszybciej.</p> <p>- „Pałeczka w parach” – Uczniowie wykonują ćwiczenia w parach, uczą się podania pałeczki sztafetowej z zatrzymaniem ręki w końcowej fazie podania- odbiór pałeczki. Na sygnał wyciągają rękę w tył po odbiór pałeczki, zatrzymanie ręki w fazie końcowej podania.</p> <p>- Marsz relaksujący po obwodzie koła z powolnym unoszeniem i opuszczaniem rąk z regulacją oddechu. Powrót do sali lekcyjnej.</p>	
Część końcowa	Uwagi
<p>1.Podsumowanie zajęć.</p> <p>- Kto jest sprzymierzeńcem ogrodnika w walce ze szkodnikami? Narysujcie sprzymierzeńców ogrodnika.</p> <p>2. Ocena pracy uczniów.</p> <p>- Odczytajcie godzinę na moim zegarku?</p> <p>- O której godzinie zaczęliśmy zajęcia?</p> <p>- Ile czasu spędziliśmy dziś w szkole?</p> <p>- Czy czas upłynął nam szybko, czy może wolno?</p> <p>3. Zadanie i omówienie pracy domowej.</p> <p>- Pomyśl, co by było, gdyby dżdżownice wyginęły?</p> <p>Zapiszcie swoją myśl w zeszycie.</p>	<p>Kartki z bloku.</p> <p>Polecenie zapisujemy w zeszycie.</p>

Proponowany zapis w dzienniku:

Poznanie wybranych gatunków zwierząt, które można spotkać w ogrodzie. Sprzymierzeńcy ogrodnika. Spulchnianie gleby przez dżdżownice - doświadczenie. „Biedronka na liściu” – sztuka składania papieru, orgiami. Odczytywanie pełnych godzin na zegarze. Budowanie wzajemnego zaufania oraz umiejętności współpracy. Biegi – sztafeta wahadłowa z pałeczkami.

Podstawa programowa	<p>Dokument „Podstawa programowa edukacji wczesnoszkolnej” w zakresie edukacji polonistycznej:</p> <p>1.1a) Obdarza uwagą dzieci i dorosłych, słucha wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują; komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia.</p> <p>1.2c) Píše proste, krótkie zdania: przepisuje; dba o estetykę i poprawność graficzną pisma (przestrzega zasad kaligrafii).</p> <p>1.2 f) Korzysta z pakietów edukacyjnych (np. zeszytów ćwiczeń i innych pomocy dydaktycznych pod kierunkiem nauczyciela.</p> <p>W zakresie edukacji plastycznej:</p> <p>4. 2 Ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią.</p> <p>W zakresie edukacji społecznej:</p>
---------------------	--





	<p>5.2 Współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych.</p> <p>W zakresie edukacji przyrodniczej:</p> <p>6.1a) Rozpoznaje rośliny w takich środowiskach przyrodniczych jak: ogród .</p> <p>6.1d) Wie, jaki pożytek przynoszą zwierzęta środowisku: niszczenie szkodników przez ptaki, zapylanie kwiatów przez owady, spulchnianie gleby przez dżdżownice.</p> <p>W zakresie edukacji matematycznej:</p> <p>7.1d) W sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego zachowuje się rozumnie, dąży do wykonania zadania.</p> <p>7.3 d) Rozpoznaje czas na zegarze w takim zakresie, który pozwala mu orientować się w ramach czasowych szkolnych zajęć i obowiązków.</p> <p>W zakresie zajęć komputerowych:</p> <p>8.1 Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia program korzystając z myszy i klawiatury.</p> <p>W zakresie zajęć technicznych:</p> <p>2. a) Utrzymuje ład i porządek wokół siebie (na swoim stoliku), sprząta po sobie i pomaga innym w utrzymaniu porządku.</p> <p>W zakresie wychowania fizycznego:</p> <p>1. Uczestniczy w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną zgodnie z regułami.</p>
Opis zawartości zasobu	Scenariusz zajęć zintegrowanych, program multimedialny, opis eksperymentów, obliczenia zegarowe, zabawa integracyjna.
Autorzy	Katarzyna Kosik