



Scenariusz zajęć



Blok tygodniowy: Tak poznamy świat.

Temat dnia: Bawimy się zmysłami.

Cele zajęć:

Uczeń :

- wzbogaca swoje wiadomości o zmysłach,
- rozwija własną postawę badawczą,
- samodzielnie doświadcza otaczającego świata,
- przestrzega zasad obowiązujących podczas zabaw i gier.

Metody: aktywizujące: burza mózgów, pogadanka, działanie praktyczne, zabawowa, obserwacja, problemowa, ćwiczeniowa.

Formy pracy: zbiorowa, indywidualna, grupowa.

Środki dydaktyczne: nagranie „Pociąg jedzie i hamuje”, karta pracy, elementarz, instrumenty perkusyjne, owoce do degustacji, karteczki z narysowanymi narządami zmysłów, piłka, długopis, misio, instrumenty perkusyjne: trójkąt, kołatka, tamburyn, bębenek, talerze, dwa jednakowe obrazki różniące się 4 szczegółami, słóiczki: z zawartością proszku do prania, dżemu, pasty do zębów .

Przebieg zajęć

| Część wstępna | Uwagi |
|---|-------|
| <p>1. Czynności organizacyjno – porządkowe</p> <p>-powitanie,</p> <p>-kontrola obecności poprzez naklejenie „cenki”- karteczki z imieniem na planszy przypiętej do tablicy.</p> <p>2.Wprowadzenie do zajęć.</p> <p>Liczmanek – witam wszystkie dzieci i zapraszam Was w niezwykłą podróż do Krainy..., a jak się nazywa ta kraina dowiecie się rozwiązując zagadkę.</p> <p>„Oko, ucho, nos i ręka oraz usta – mam na myśli,</p> <p>dzięki nim poznasz świat – bo to są nasze ...</p> <p>Po rozwiązaniu zagadki Liczmanek prosi, aby dzieci chórem</p> | |



| | |
|--|--|
| <p>dopowiedziały rozpoczęte przez niego zdanie.</p> <p>Zapraszam Was do Krainy (Zmysłów)</p> | |
| <p>Część główna zajęć</p> | |
| <p>1. Zabawa dydaktyczna utrwalająca nazwy zmysłów .</p> <p>„Zmysł ten jest nam potrzebny do oglądania różnych rzeczy” – jaki to zmysł? /zmysł wzroku/.</p> <p>„Możemy dzięki niemu słyszeć śpiew ptaków” – jaki to zmysł?- /zmysł słuchu/.</p> <p>„Wiem, że coś jest słodkie, albo gorzkie” - dzięki jakiemu zmysłowi? - /smaku/ itp. /za każdą prawidłową odpowiedź, dziecko nagradzane jest brawami/.</p> <p>2. Zapowiedź wyprawy do Krainy Zmysłów.</p> <p>Posłuchajcie dźwięków i powiedzcie, czym będziecie podróżować.</p> <p>-Jaki pojazd wydaje taki dźwięk?</p> <p>- Co oznacza drugi usłyszany przez was dźwięk?</p> <p>2. Wspólne ustalenie zasad obowiązujących podczas podróży.</p> <p>- ustawiamy się tworząc pociąg.</p> <p>- na usłyszany dźwięk jadącego pociągu ruszamy w podróż. Gdy usłyszemy dźwięk hamowania zatrzymujemy się na stacji.</p> <p>Odczytujemy nazwę stacji oraz rozwiązujemy zadania, następnie wsiadamy do pociągu i jedziemy dalej. Gdy odwiedzimy wszystkie 5 stacji – wracamy do klasy.</p> <p>3. Wyprawa do Krainy Zmysłów.</p> <p>I kraina – Kraina Smaku.</p> <p>- poznawanie owoców za pomocą smaku. Dzieci mają zawiązane oczy, rozpoznają smak i podają nazwę owocu.</p> <p>/za trafną odpowiedź – karteczka z narysowanym językiem./</p> <p>II kraina – Kraina Słuchu.</p> | <p>Zabawa dydaktyczna</p> <p>„Jak się nazywa ten zmysł?</p> <p>Dzieci siedzą w kole.</p> <p>Nauczyciel zadaje pytanie rzuca piłkę do dziecka.</p> <p>Zmysł ten jest nam potrzebny do oglądania różnych rzeczy” – jaki to zmysł? /zmysł wzroku/.</p> <p>Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi, dziecko odrzuca piłkę i nauczyciel rzuca piłkę kolejnemu dziecku zadając kolejne pytanie. Podczas zabawy wskazane jest, aby każde dziecko miało możliwość wzięcia w niej udziału. Każda prawidłowa odpowiedź nagradzana jest brawami.</p> <p>Nagranie „Pociąg jedzie i hamuje”</p> <p>Nagranie zawiera dźwięk jadącego pociągu oraz moment hamowania / 5 razy/</p> <p>Zabawa dydaktyczna: „Podróż do krainy zmysłów”.</p> <p>W klasie przygotowanych jest 5 przystanków- każdy podpisany nazwą zmysłu. Liczmanek zaprasza całą klasę w podróż do Krainy zmysłów. Dzieci ustawiają się w pociąg i jadą do pierwszej stacji.</p> <p>/1 nagranie – dźwięk jadącego pociągu i hamowanie/Jedno z</p> |



- Tu dzieci zakładają opaski na oczy – siadają w kręgu na krzesłkach. Nauczyciel wykorzystuje instrumenty perkusyjne. Zadaniem uczniów jest rozpoznanie, jaki instrument wydaje taki dźwięk?

/trójkąt, kołatka, tamburyno, bębenek, talerze/-trafne odpowiedzi są nagradzane karteczką z narysowanym uchem/

III kraina – Kraina Dotyku.

-w tej krainie dzieci za pomocą dotyku rozpoznają przedmioty znajdujące się w worku/ piłka, gąbka, długopis, misio itp. /trafne odpowiedzi są nagradzane karteczką z narysowaną dłonią./

IV kraina-Kraina Wzroku.

- w krainie wzroku dzieci mają znaleźć i zaznaczyć na dwóch obrazkach – różnice./ poprawne wykonanie pracy nagradzane jest karteczką z narysowanym okiem./

V kraina to Kraina Węchu.

Ostatnią odwiedzaną krainą jest Kraina Węchu, w której zadaniem dzieci jest rozpoznanie i nazwanie zapachów.

Dzieci mają zasłonięte oczy.

/w jednakowych słoiczkach jest: proszek do prania, dżem, pasta do zębów,

Za trafne rozpoznanie uczniowie otrzymują karteczki z nosem.

Na zakończenie zabawy – uczniowie, którzy zdobyli karteczki ze wszystkimi zmysłami – zostają nagrodzeni karteczką - odznaką - „Liczmanek - znawca zmysłów” lub w inny sposób(decyduje n-l prowadzący).

4. Moja litera – moje imię

Każde dziecko ma napisane na kartonie swoje imię. Zadaniem dziecka jest posmarowanie liter klejem i naklejenie dowolnie wybranego produktu spożywczego/kasza, cukier, sól/, tak, aby imię było wypukłe.

5. Zabawa – zgadnij, jak mam na imię.

- za pomocą dotyku rozpoznajemy imiona napisane na kartkach;
- głośne czytanie imion;
- podział odgadniętego imienia na sylaby, głoski lub

dzieci odczytuje nazwę „Pierwszej krainy”

I Kraina Smaku.

W tej krainie dzieci będą rozpoznawały owoce za pomocą zmysłu smaku. Wybrane dzieci mają zawiązane oczy, rozpoznają smak owocu i podają jego nazwę.

Następnie wsiadają do pociągu i odwiedzają kolejne krainy, rozwiązują zadania i nazywają zmysły. Między krainami poruszają się pociągiem przy dźwiękach nagrania jadącego pociągu.





liter/decyduje nauczyciel/

6. Projektowanie i wykonanie grzechotek wydających te same dźwięki – praca w dwuosobowych grupach.

Każda grupa ma jednakowe pojemniki, ale inne produkty, do ich wypełnienia /1 grupa - kasza, 2 grupa - groch, 3 grupa - cukier, 4 grupa - ryż, 5 grupa - suszone listki laurowe, itp./
Zadaniem grup, jest wykonanie dwóch jednakowych grzechotek/napełnionych tym samym produktem/

Uczniowie w całej klasie ozdabiają swoje grzechotki.

7. Wspólna zabawa wykonanymi grzechotkami: „Znajdź dwie jednakowe grzechotki:

-zadaniem dzieci jest odszukanie dwóch jednakowych grzechotek. Im więcej dzieci w klasie tym większy stopień trudności.

-wystukiwanie rytmu podanego przez nauczyciela.

8. Zadanka Liczmanka.

Oblicz i pokoloruj tylko te prostokąty, na których wynik jest taki sam, jak liczba na koszulce Liczmanka.

9. Praca z elementarzem

- obliczanie działań, zawrócenie uwagi na wynik, który jest początkiem następnego działania;

- kolorowanie w zeszyte kratek wg instrukcji/kolorujemy 5 kratek w taki sposób, aby każda stykała się przynajmniej z jedną kratką./

- zabawa w parach – pokazywanie w parach tyłu palców, ile pokazuje na kartoniku wytypowana przez nauczyciela osoba./2,3,4,5/

10. Zabawy ruchowe ze śpiewem.

– nauka płasu.

Głowa, ramiona, kolana, piętki,

Oczy, uszy, usta, nos. /dzieci dotykają rękami, wymawiane części ciała/

Przypomnienie płaśców poznanych w przedszkolu.

- zabawa „Bawimy się paluszkami”.



**Karta pracy – zadanka
Liczmanka**

Oblicz i pokoloruj na zielono tylko te prostokąty, na których wynik jest taki sam, jak liczba na koszulce Liczmanka.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

| Część końcowa zajęć | |
|---|--|
| <p>1.Podsumowanie zajęć .</p> <p>2.Ocena pracy dzieci/sprawdzenie stopnia realizacji celów.</p> <p>Nauczyciel prosi, aby każde dziecko pokazało mimiką twarzy swoje samopoczucie po zajęciach.(uśmiech oznacza zadowolenie)</p> <p>Na zakończenie zajęć, każdy uczeń kończy rozpoczęte przez nauczyciela zdanie.</p> <p>Na zajęciach najbardziej podobało mi się...</p> | |



Proponowany zapis w dzienniku:

Zapoznanie z zasadami obowiązującymi podczas wyprawy do Krainy Zmysłów. Gry i zabawy utrwalające znaczenie zmysłów człowieka. Odczytywanie za pomocą dotyku imion, podział na głoski, litery i sylaby. Ćwiczenia w czytaniu. Projektowanie i wykonanie grzechotek. Dodawanie w zakresie 4 - zadanka Liczmanka. Zabawy ruchowe ze śpiewem.

| | |
|------------------------|---|
| Podstawa programowa | <p>Dokument „Podstawa programowa edukacji wczesnoszkolnej”</p> <p>W zakresie edukacji polonistycznej:</p> <p>1.1a) obdarza uwagę dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują; komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia, w kulturalny sposób zwraca się do rozmówcy.</p> <p>1.2.d) posługuje się ze zrozumieniem określeniami głoska, litera, wyraz, sylaba.</p> <p>1.2.a) odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, napisy.</p> <p>W zakresie edukacji matematycznej:</p> <p>7.2.a) sprawnie liczy obiekty, zapisuje liczby cyframi.</p> <p>W zakresie edukacji społecznej:</p> <p>5.2 współpracuje z innymi w zabawie, przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej.</p> |
| Opis zawartości zasobu | <p>Scenariusz zajęć opisujący praktyczne rozpoznawanie i nazywanie zmysłów człowieka w formie zabawy, zawierający: zadanka Liczmanka, ćwiczenia rachunkowe oraz pracę techniczną.</p> |
| Autorzy | Barbara Goliszek |