



Klasa 1 – październik – blok 4 – dzień 3

Scenariusz zajęć



Blok tygodniowy: Mój dom i moja rodzina.

Temat dnia: Ulubione gry.

Cele zajęć:

Uczeń:

- umie zachować się bezpiecznie podczas zabawy, ćwiczeń
- współdziała w zabawach poprzez zabawy integrujące,
- potrafi zapisać w zeszyte przedmiotowym krótkie zdania,
- przelicza zgodnie z podaną instrukcją.

Metody: pogadanka, pokaz, praca z książką, burza mózgów, ćwiczenia praktyczne, ćwiczenia twórcze

Formy pracy: zbiorowa, indywidualna, grupowa.

Środki dydaktyczne: „Nasz elementarz”, gry planszowe, zeszyt przedmiotowy, kolorowe kartoniki z napisami, chusta animacyjna, kolorowa piłeczka, kostka do gry, patyczki do liczenia, blok rysunkowy, flamastry, papier kolorowy, klej, nożyczki.

Przebieg zajęć

Część wstępna	Uwagi
<p>1.Czynności organizacyjno - porządkowe(powitanie, kontrola obecności, przygotowanie do zajęć).</p> <p>2. Wprowadzenie do zajęć poprzez prezentowanie ulubionych gier.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jaką grę przyniosłeś? - Dlaczego lubisz tę grę? - Jakie są zasady grania w tę grę? - Liczmanek pyta, ile osób może grać w taką grę? 	Gry przyniesione przez uczniów.
Część główna	Uwagi
<p>1. Segregowanie przyniesionych przez dzieci gier.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chciałabym, abyśmy teraz posegregowali gry, które przynieśliście. Przygotowałam specjalne miejsca, w którym złożymy je. - Liczmanek prosi dzieci, które przyniosły gry planszowe, aby stanęły przy zielonym kartoniku. 	Nauczyciel przygotowuje kartki z napisami np. : gry planszowe, gry komputerowe, układanki, scrabble, puzzle, itp. Przygotowujemy też miejsce, w którym możemy złożyć wszystkie gry, aby łatwiej nam było je później wykorzystać w zabawie.



/ kolejno wymieniamy miejsce ułożenia przyniesionych gier/

2. Zabawa „Iskierka”.

Uczniowie stoją w kole, nauczyciel puszcza „Iskierkę” poprzez przyciśnięcie dłoni dziecka, przy którym stoi. Uczniowie podają „Iskierkę” dalej.

3. Praca z książką. Omówienie ilustracji.

- Liczmanek chciałby sprawdzić waszą spostrzegawczość.
- Powiedzcie, co przedstawia ilustracja?
- Jak możemy spotkać zwierzęta?
- Jakie rośliny?
- Ile orzeszków ma wiewiórka?
- Ile żab pływa w stawie?

4. Wymyślanie zasad gry „Droga do wesołego miasteczka”

- Co może na się przydać, aby można było zagrać w grę? Np. kostka
- Ile osób będzie grało w grę? Itd.

5. „Gdzie jest piłka?” - zabawa z chustą animacyjną.

Dzieci stoją wokół rozłożonej chusty animacyjnej. Nauczyciel wrzuca małą piłeczkę, uczniowie mają zadanie wachlować chustą tak, aby piłeczka nie spadła.

6. Ćwiczenia w pisaniu. Praca w zeszycie do pisania.

Przed przystąpieniem do pisania uczniowie przypominają, jakie litery już poznali, podział na samogłoski i spółgłoski/

Zdania do przepisania:

To mama. To tata. To mama i tata.

To Ala i Emil. Tam Ala i Emil.

Ala ma jajo i smoka.

7. Wspólne zabawy przyniesionym grami.

/ Uczniowie dobierają się w pary lub grupy w zależności od rodzaju gry/

8. Zabawy matematyczne z Liczmankiem.

Na początku kostką rzuca nauczyciel, później robią to wybrani uczniowie. Uczniowie podają propozycje budowanych przedmiotów. Za każdym razem przeliczają, ile kropek jest na

Nauczyciel może podzielić uczniów na grupy lub wykonać to zadanie zbiorowo.

Nauczyciel zapisuje na tablicy kilka krótkich zdań, które uczniowie przepisują do zeszytu w 3 linie.













<p>kostce, ile patyczków muszą użyć.</p> <p>- „Kostka i patyczki” /Nauczyciel rzuca kostką do gry, uczniowie układają tyle patyczków, ile widzą wyrzuconych kropek./</p> <p>- „Budujemy ...” /Nauczyciel rzuca kostką do gry, uczniowie układają z patyczków np. dom, kopertę, trójkąt w zależności od tego, ile patyczków wskazała kostka./</p> <p>- „Zabierz patyczek”/Nauczyciel rzuca kostką, uczniowie układają tyle patyczków, ile wskazuje kostka, po czym nauczyciel nakazuje odłożenie jednego patyczka, pada pytanie, ile patyczków zostało?/</p> <p>- „Bawimy się wszyscy paluszkami” ¹</p> <p>/Uczniowie śpiewają znaną rymowankę wskazując na palcach odpowiednią liczbę/</p> <p>9. „Moja gra” – konkurs plastyczny</p> <p>- Zaprojektuj okładkę do swojej ulubionej gry planszowej lub gry komputerowej.</p> <p>10. Wystawa zebranych projektów .</p> <p>- Omówienie prac ze zwróceniem uwagi na estetykę wykonania.</p> <p>11. Zabawa „Stary niedźwiedź mocno śpi”.</p> <p>/Jedno dziecko kuca w kręgu, a pozostałe śpiewają znaną rymowankę/</p>	
Część końcowa	Uwagi
<p>1. Podsumowanie zajęć.</p> <p>- Zabawa w „Ciepło - zimno” jedną grą planszową.</p> <p>/nauczyciel chowa grę, uczniowie próbują ją odnaleźć/</p> <p>2. Ocena pracy uczniów/ sprawdzenie stopnia realizacji celów.</p> <p>- Jak należy zachowywać się grając w gry edukacyjne?</p> <p>- Co czujecie, kiedy przegrywacie? Jak sobie z tym poradzić?</p> <p>- Co czujecie, kiedy wygrywacie?</p> <p>3. Zadanie i omówienie pracy domowej.</p>	

¹ Zabawa, <http://www.zabawydladzieci.com.pl/bawily-bawily-sie-dzieci-paluszkami/>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>Wklejenie do zeszytu przedmiotowego obrazkowych działań matematycznych z poleceniem: Dorysuj odpowiedni wynik.</p> <p> +   =</p> <p>   +   =</p> <p> +  =</p>	<p>Nauczyciel wcześniej przygotowuje dzieciom kilka przykładów na dodawanie. Układa je za pomocą różnych znaków np. serc, kół, kwadratów po to, aby dzieci mogły dorysować odpowiedni wynik.</p>
--	--



Proponowany zapis w dzienniku:

Wypowiedzi dzieci na temat swoich ulubionych gier planszowych lub komputerowych. Klasowa gra planszowa „Droga do wesołego miasteczka”. Zabawy matematyczne z kostką do gry. Konkurs plastyczny „Moja gra”.

Podstawa programowa	Dokument „Podstawa programowa edukacji wczesnoszkolnej w zakresie edukacji polonistycznej: 1.1.b) W kulturalny sposób zwraca się do rozmówcy, mówi na temat, zadaje pytania. 1.2.c) Pisze proste, krótkie zdania. W zakresie edukacji plastycznej: 4.1. Wypowiada się w wybranych technikach plastycznych. W zakresie edukacji społecznej: 5.2. Współpracuje z innymi w zabawie. W zakresie edukacji przyrodniczej: 6.1.a) Rozpoznaje rośliny i zwierzęta żyjące w takich środowiskach przyrodniczych jak park, las. 7.1.b) Układa obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące.
Opis zawartości zasobu	Scenariusz zajęć zintegrowanych. Przykładowe zabawy matematyczne. Propozycja konkursu plastycznego.
Autorzy	Katarzyna Kosik