



**Klasa 2 –czerwiec – blok 4 – dzień 4**

**Scenariusz zajęć**

**Blok tygodniowy:** To już lato!

**Temat dnia:** Czas na bez troskę zabawę.

**Cele zajęć:**

**Uczeń:**

- swobodnie wypowiada się na dany temat,
- argumentuje swoje wypowiedzi,
- podaje z pamięci iloczyny,
- układa rosnąco liczby rzymskie,
- zgodnie bawi się w zespole,
- przygotowuje doświadczenie zgodnie z instrukcją i prezentuje je na forum klasy,
- podejmuje działania na rzecz ochrony przyrody.

**Metody** aktywizujące: burza mózgów, debata za i przeciw, metoda sześciu myślących kapeluszy, niedokończone zdania, działalność praktyczna ucznia, ćwiczeniowa, zabawowa, gier i zabaw dydaktycznych.

**Formy pracy:** zbiorowa, indywidualna, grupowa.

**Środki dydaktyczne:** flamastry, magnesy, szare papiery, nożyce, kapsle, flamastry, taśma klejąca, kartony A3, flamastry, kapelusze w sześciu kolorach, plansza ze sposobami myślenia poszczególnych kapeluszy, animacja - „Ważne numery alarmowe”, szarfy w dwóch kolorach, kostka do gry, plansza z rozpoczętymi zdaniami.

**Przebieg zajęć**

Część wstępna	Uwagi																
<p><b>1. Czynności organizacyjno – porządkowe</b> - Sprawdzenie listy obecności. Liczmanek wita wszystkie dzieci, które przyszły do szkoły pieszo. /Macha do nich ręką i prosi o odmachanie/. Wita wszystkie dzieci, które do szkoły przyjechały szkolnym autobusem. Wita dzieci, które nie zostały jeszcze powitane.</p> <p><b>2. Wprowadzenie do zajęć.</b> -Liczmanek zaprasza wszystkich do wspólnej pracy i zabawy. Prosi o zajęcie przez dzieci miejsca na dywanie i wykonanie pierwszego ćwiczenia.</p>	<p><b>Karta pracy</b> <b>Ćwiczenie 1</b> Ułóż liczby rzymskie od najmniejszej do największej, a dowiesz się, jaki jest dzisiejszy temat.</p> <table><tr><td>BEZ</td><td>WĘ</td><td>CZAS</td><td>BA</td><td>NA</td><td>TROS</td><td>ZA</td><td>KĄ</td></tr><tr><td>v</td><td>XII</td><td>II</td><td>X</td><td>III</td><td>VII</td><td>XI</td><td>IX</td></tr></table>	BEZ	WĘ	CZAS	BA	NA	TROS	ZA	KĄ	v	XII	II	X	III	VII	XI	IX
BEZ	WĘ	CZAS	BA	NA	TROS	ZA	KĄ										
v	XII	II	X	III	VII	XI	IX										





Część główna	Uwagi
<p>1. <b>Swobodne wypowiedzi na temat zabaw organizowanych przez dzieci.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczniowie wypowiadają się na temat organizowanych zabaw.</li> <li>- Wyjaśniają pojęcie „beztroska” korzystając ze zgromadzonych materiałów. /słowników/ /Beztroski – nie mający zmartwień, trosk/</li> </ul> <p>2. <b>Czy zawsze organizowane przez dzieci zabawa jest bezpieczna?- rozwiązanie problemu metodą „debaty za i przeciw”.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Na dwóch tablicach umieszczone są dwie plansze z napisami: Zabawa zawsze jest bezpieczna. Zabawa nie zawsze jest bezpieczna.</li> </ul> <p>Uczniowie ustawiają się przy tych planszach, których napis bardziej im odpowiada. Każdy zespół pisze argument na oddzielnej kartce, dlaczego uważa, że zabawa jest zawsze bezpieczna lub zabawa jest nie zawsze bezpieczna. Następnie głośno przedstawia swoje argumenty i próbuje przekonać do swojego zdania pozostałą część klasy.</p> <p>3. <b>W co możemy się bawić podczas wakacji?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>praca w grupach.</b></li> <li>- Klasa podzielona jest na cztery zespoły. Każdy zespół losuje kartkę z poleceniem.</li> </ul> <p><u>/Podaj przykłady zabaw, które możesz wykorzystać, gdy jest ładna pogoda.</u></p> <p>Podaj przykłady zabaw, w które możesz się bawić w domu podczas deszczowej pogody/.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczniowie podają swoje propozycje na wspólne wakacyjne zabawy, zapisują je na planszach oraz zachęcają swoich kolegów do skorzystania z tej propozycji spędzania wolnego czasu.</li> <li>-Wybranie z każdej grupy po 1 zabawie drogą głosowania.</li> </ul> <p>4. <b>Wspólne zabawy w klasie.</b></p> <p>Uczniowie bawią się w zabawy na deszczowe dni zaproponowane przez kolegów .</p> <p><b>Przykładowe zabawy.</b></p> <p><u>„ Wyścig kapsli”</u></p> <p>Na szarych papierach rysujemy tor dla kapsli o szerokości 5 cm, pełen zakrętów i tzw. trudnych odcinków/wąskich przejść np./ .Oznaczamy START i METĘ .Gracze pstrykają kapsle palcami po torze. Mają po 2 pstryknięcia. Gdy kapsel wypadnie poza linię toru, gracz wraca na start.</p>	<p>Plansze z napisami: : Zabawa zawsze jest bezpieczna. Zabawa nie zawsze jest bezpieczna.</p> <p><b>Szare papiery, nożyce, kapsle, flamastry, taśma klejąca.</b></p> <p><b>Kartki z poleceniami:</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Podaj przykłady zabaw, które możesz wykorzystać, gdy jest ładna pogoda.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Podaj przykłady zabaw, w które możesz się bawić w domu, podczas deszczowej pogody</div> <p><b>Karta pracy</b> <b>Ćwiczenie 2</b> <b>Karta do gry w „Państwa – miasta”.</b> <b>Kartony A3, flamastry</b></p>





Wygrywa ta osoba, która najszybciej pokona tor i dotrze do mety.  
Kapsle można wypełnić plasteliną i dowolnie oznakować.

### „Państwa - miasta”

Na kartkach rysujemy tabelkę z podziałem na: państwa, miasta, imiona, ptaki, rośliny, kolory itp. Jeden uczestnik zaczyna w myślach mówić alfabet, głośno wypowiadając X, a wytypowany wcześniej uczeń mówi po pewnym czasie „stop!”. Uczeń podaje literę, na której się zatrzymał. Np. A i uczestnicy wypełniają tabelkę wyrazami rozpoczynającymi się na tę literę. Pierwsza osoba, która wypełni tabelkę mówi stop! I liczy do 10. Po zakończeniu liczenia, odkładane są długopisy i czytane wyrazy. Za wyraz, który się powtarza uczestnicy wpisują 5 pkt., za ten który się nie powtarza 10. Jeśli tylko jedna osoba ma dany wyraz wpisuje sobie 15 pkt. Gra trwa aż do wyczerpania liter. Następnie podlicza się ilość punktów. Wygrywa ten uczeń, który zdobył największą ilość punktów.

### 5. Bezpieczne wakacje – Czy mamy wpływ na nasze bezpieczeństwo podczas wakacyjnych zabaw? – metoda sześciu myślących kapeluszy.

- Uczniowie siedzą w kręgu i losują sześć przygotowanych kapeluszy. Na tablicy nauczyciel wywiesza wskazówki dotyczące sposobu myślenia każdego z kapeluszy. Następnie podaje problem „Czy mamy wpływ na nasze bezpieczeństwo podczas wakacyjnych zabaw?”. Uczniowie dobierają się w grupy kolorami kapeluszy i przygotowują wspólne argumenty, kierując się kolorami kapeluszy. Następnie ponownie zbierają się wszyscy w kręgu i wytypowani reprezentanci grup przedstawiają swoje argumenty. Argumenty zapisujemy na tablicy. Na zakończenie uczniowie wypowiadają się na temat: Jak się czuli w narzuconej im roli?.

### 6. Ważne numery alarmowe – animacja

- Po obejrzeniu animacji uczniowie utrwalają swoją wiedzę wypowiadając się na temat:  
- Kiedy korzystamy z numerów alarmowych?  
- Czy można korzystać z tych telefonów bez uzasadnienia?  
- W jaki sposób przekazujemy informacje?

### Kapelusze w sześciu kolorach Plansza ze sposobami myślenia poszczególnych kapeluszy:

Kapelusz biały -to tzw. mały komputer, który zajmuje się wyłącznie faktami, liczbami i ma do nich obojętne podejście. Nie wydaje żadnych opinii

Kapelusz czarny -to tzw. pesymista. Jeśli padają różne opinie, to natychmiast je krytykuje. Widzi braki, zagrożenia i niebezpieczeństwa w proponowanym rozwiązaniu.

Kapelusz czerwony

-to człowiek kierujący emocjami, ktoś, kto przekazuje swoje odczucia „na gorąco”, kierując się intuicją

Kapelusz niebieski- to tzw. dyrygent orkiestry, ktoś, kto przewodzi całej dyskusji. Do niego należy kontrolowanie przebiegu spotkania, przyznawanie głosu poszczególnym mówcom, jak też podsumowanie dyskusji.

Kapelusz zielony- to tzw. innowator, osoba myśląca twórczo. Zadaniem twórcy jest wskazywanie zupełnie nowych oryginalnych pomysłów.

Kapelusz żółty-to tzw. optymista, który widzi sprawy w „różowych okularach”. Jest bardzo pozytywnie nastawiony, wskazuje na zalety i korzyści danego rozwiązania.

### Animacja - „Ważne numery alarmowe”.

/animacja przedstawia numery telefonów alarmowych takich służb jak: policja, straż pożarna, pogotowie/





**7. Zabawa dydaktyczna: „Dzwonię pod nr .... i informuję o..”**

Uczniowie piszą na kartkach, jakie niebezpieczne sytuacje mogą się wydarzyć dzieciom podczas wakacyjnego wypoczynku. Następnie uczniowie losują kartki ze zdarzeniami, podejmują decyzję, jaką służbę wezwać i informują o zdarzeniu dzwoniąc pod odpowiedni numer.

**8. Kiedy zabawa jest beztroska? – wypowiedzi dzieci.**

-Uczniowie na podstawie wcześniej wypracowanych, uzyskanych informacji wypowiadają się na temat: Kiedy zabawa jest beztroska? - argumentują własne wypowiedzi .

**9. Matematyka inaczej – ćwiczenia, zabawy i zadania na świeżym powietrzu.**

Klasa podzielona jest na dwa zespoły drogą losowania kartoników w kolorach szarfi.

**1 konkurencja – szukanie kartoników z wynikiem działania.**

Każde dziecko otrzymuje kartonik z działaniem, jego zadaniem jest odszukanie wyniku i powrót na linię mety.

- bieg do pachołka, odszukanie wyniku działania i powrót.

/działania utrwalające tabliczkę mnożenia przygotowuje nauczyciel. Ich ilość uzależniona jest od liczby uczniów w klasie/.

*Wygrywa ta drużyna, która szybciej dobiegnie do mety. Każdy nieprawidłowy wynik minus 1 pkt.*

**2 konkurencja – układanie figur**

*geometrycznych z szarfi zgodnie z poleceniem nauczyciela.*

- bieg do pachołka, ułożenia trójkąta z szarfi i powrót.

- bieg do pachołka, ułożenia kwadratu z szarfi i powrót.

- bieg do pachołka, ułożenia koła z szarfi i powrót.

*Wygrywa ta drużyna, która szybciej dobiegnie do mety.*

**3 konkurencja – odszukiwanie kartoników z zapisem słownym liczby.**

Każde dziecko otrzymuje kartonik z liczbą

Szarfy w dwóch kolorach, kartoniki z działaniami , kolorowe szarfy do układania figur.





zapisaną cyframi, jego zadaniem jest odszukanie zapisu słownego liczby i powrót na linię mety.

- bieg do pachołka, odszukanie kartoniku z zapisem słownym liczby i powrót.  
*Wygrywa ta drużyna, która szybciej dobiegnie do mety. Każdy nieprawidłowy wynik minus 1 pkt.*

#### 4 konkurencja – Układanie cyfr w zespołach.

Zespoły losują kartoniki z cyframi od 0 do 9. Ich zadaniem jest jak najszybsze ułożenie cyfry z ciał koleżanek/kolegów. Wygrywa ten zespół, który szybciej ułoży daną cyfrę./Uwaga! Wszystkie dzieci muszą brać udział w układaniu cyfry/.

#### 10. Doświadczenia Liczmanka.

Na zakończenie zajęć Liczmanek zaprasza dzieci do kolejnej pracy.

Uczniowie – podzieleni na grupy - czytają instrukcję, wykonują doświadczenia zgodnie z podaną instrukcją oraz przedstawiają doświadczenia klasie.

/ podziału na grupy dokonuje nauczyciel wg własnego pomysłu; mogą to być wcześniej utworzone grupy/.

Uczniowie oglądają doświadczenie, przewidują, co się stanie i dlaczego oraz podejmują próby wyjaśnienia doświadczenia. Następnie grupa, która przeprowadza doświadczenie w miarę potrzeby uzupełnia wypowiedzi koleżanek i kolegów.

#### 11. Klasowy recykling – porządkowanie klasopracowni przed wakacjami.

- Uczniowie porządkują klasopracownię. Segregują niepotrzebne materiały na te, które należy umieścić w odpowiednich pojemnikach/papier, plastik/oraz te, które będzie można powtórnie wykorzystać w klasie III podczas różnych zajęć.

#### Karta pracy

##### Ćwiczenie 3

Doświadczenia Liczmanka – instrukcja.

**I grupa :Temat: Poleci czy nie poleci?**

**Potrzebne materiały:**

2 kartki papieru takiej samej wielkości

##### **Instrukcja:**

Z jednakowej ilości papieru wykonaj dwa modele maszyn:

- latającą,
- spadającą.

Wejść na krzesło. Puść oba modele. Obserwuj, co się stanie.

##### **Co się stanie i dlaczego:**

Zgnieciona kartka papieru spada szybciej niż np. kartka nie zgnieciona lub model papierowego samolotu.

Im większa jest powierzchnia, którą ciało stawia opór powietrzu, tym wolniej ono spada.

Prędkość, z jaką spadają przedmioty zależy w dużym stopniu od ich kształtu.

##### **II grupa: Temat: Tonie czy pływa?**

**Potrzebne materiały:**

- miska z wodą
- plastelina

##### **Instrukcja:**

Z jednakowej ilości plasteliny wykonaj dwa modele statków:

- łódź pływającą po powierzchni wody,
- batyskaf osiadający na dnie miski z wodą.

##### **Co się stanie i dlaczego:**

Plastelinowy batyskaf tonie, ponieważ jego gęstość jest większa od gęstości wody.

Natomiast plastelinowa łódź dlatego nie zatoneła, ponieważ utworzona w niej przestrzeń wypełniona powietrzem, spowodowała, że jej gęstość jest mniejsza od gęstości wody.

Gdy dwa przedmioty mają taką samą wagę, wówczas ten przedmiot będzie pływał, który wypiera więcej wody.





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Część końcowa	Uwagi
<p>1. <b>Podsumowanie zajęć:</b> Liczmanek zwraca się do dzieci informując je, że nadszedł czas na długo oczekiwane wakacje, ale zanim wszyscy opuszczą mury szkoły, Liczmanek proponuje wszystkim jeszcze jedną zabawę – podsumowującą w kilku zdaniach rok szkolny.</p> <p><b>Rundka niedokończonych zdań.</b></p> <p>-Uczniowie kończą rozpoczęte zdania, rzucając plastikową kostką. Liczba oczek odpowiada pytaniu zapisanym na planszy.</p> <p>1 oczko - W tym roku nauczyłem się.....</p> <p>2 oczka -Poznałem.....</p> <p>3 oczka – Nabyłem umiejętność.....</p> <p>4 oczka – Zaprzyjaźniłem się z.....</p> <p>5 oczek – Wysokie wyniki osiągnąłem w.....</p> <p>6 oczek – W przyszłym roku muszę popracować nad.....</p> <p>2. <b>Ocena pracy dzieci.</b></p> <p>Nauczyciel ustnie ocenia pracę dzieci, podkreśla zaangażowanie i dużą aktywność uczniów oraz życzy bezpiecznych i udanych wakacji.</p>	<p><b>Kostka do gry, plansza z rozpoczętymi zdaniami.</b></p>



#### Proponowany zapis w dzienniku:

Swobodne wypowiedzi na temat zabaw organizowanych przez dzieci. Czy zawsze organizowana przez dzieci zabawa jest bezpieczna?- rozwiązanie problemu metodą „debaty za i przeciw”. W co możemy się bawić podczas wakacji ?- praca w grupach. Wspólne zabawy w klasie. Bezpieczne wakacje – czy mamy wpływ na nasze bezpieczeństwo podczas wakacyjnych zabaw? – metoda sześciu myślących kapeluszy. Ważne numery alarmowe. Zabawa dydaktyczna: „Dzwonię pod nr .... i informuję o..” Kiedy zabawa jest beztroska? – wypowiedzi dzieci. Matematyka inaczej - ćwiczenia, zabawy i zadania na świeżym powietrzu. Doświadczenia Liczmana. Klasowy recykling – porządkowanie klasopracowni przed wakacjami.

Podstawa programowa	<p>Dokument „Podstawa programowa edukacji wczesnoszkolnej”</p> <p>W zakresie edukacji polonistycznej:</p> <p>1.1a uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji;</p> <p>1.1b rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne; czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci;</p> <p>1.2.d ma potrzebę kontaktu z literaturą i sztuką dla dzieci;</p> <p>1.3.a w formie pisemnej tworzy kilkuzdaniową wypowiedź,</p> <p>1.3.c uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania, udziela odpowiedzi, prezentuje własne zdanie; poszerza zakres słownictwa;</p> <p>1.3.f pisze czytelnie i estetycznie, dba o poprawność gramatyczną, ortograficzną oraz interpunkcyjną.</p> <p>W zakresie edukacji społecznej:</p>
---------------------	---





	<p>5.4. współpracuje z innymi w zabawie, nauce szkolnej; przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej;</p> <p>W zakresie edukacji przyrodniczej:</p> <p>6.6 podejmuje działania na rzecz ochrony przyrody w swoim środowisku; wie, że należy segregować śmieci.</p> <p>W zakresie edukacji matematycznej:</p> <p>7.6. mnoży i dzieli liczby w zakresie tabliczki mnożenia; podaje z pamięci iloczyny,</p> <p>10.14 odczytuje liczby w systemie rzymskim od I do XII.</p> <p>7.16 rozpoznaje i nazywa koła, prostokąty, trójkąty.</p> <p>W zakresie wychowania fizycznego i edukacji zdrowotnej:</p> <p>10.3.c bierze udział w zabawach, minigrach i grach terenowych;</p> <p>10.3.d wie jak należy zachować się w sytuacji zwycięstwa i radzi sobie z porażkami w miarę swoich możliwości;</p> <p>10.4.b wie, jakie znaczenie dla zdrowia ma aktywność fizyczna.</p>
Opis zawartości zasobu	<p>Scenariusz zawiera rozwiązanie problemu metodą „debaty za i przeciw”, ćwiczenie polegające na kończeniu rozpoczętych zdań, przykłady wspólnych zabaw, szukanie odpowiedzi na pytanie metodą sześciu myślących kapeluszy, matematyczne gry i zabawy na świeżym powietrzu oraz doświadczenia Liczmanka i klasowy recykling.</p>
Autorzy	Barbara Goliszek

