



Klasa 2 – wrzesień – blok 1 – dzień 4

Scenariusz zajęć

Blok tygodniowy: Nasze powroty.

Temat dnia: Podróże marzeń.

Cele zajęć:

Uczeń:

- uczestniczy w rozmowie na określony temat,
- wypowiada się pełnymi zdaniami,
- rozpoznaje i wymienia nazwy środków transportu,
- porządkuje liczby w zakresie 20,
- dodaje i odejmuje w zakresie 20,
- układa litery i wyrazy według kolejności alfabetycznej,
- zgodnie uczestniczy w zabawie,
- potrafi zachować się w sytuacji zwycięstwa lub porażki podczas gier,
- estetycznie wykonuje pracę plastyczną.

Metody: burza mózgów, mapa pojęciowa, dywanik pomysłów, metody słowne, działania praktycznego.

Formy pracy: zbiorowa, indywidualna, grupowa.

Środki dydaktyczne: płataninka literkowa, karta pracy, wiersz H. Niewiadomskiej „Marzenia”, wiersz W. Chotomskiej "Alfabet", gra dydaktyczna "Matematyczny pociąg", gra dydaktyczna "Literkowi sąsiedzi", tablica demonstracyjna "Alfabet", program multimedialny "Literki w alfabecie", program multimedialny "Wyrazowe układanki alfabetyczne".



Przebieg zajęć

| Część wstępna | Uwagi |
|--|-------------------------------|
| <p>1. Czynności organizacyjno- porządkowe (powitanie, kontrola obecności, przygotowanie do zajęć).</p> <p>2. Wprowadzenie do zajęć poprzez rozwiązanie płataninki sylabowej zamieszczonej w karcie pracy.</p> <p>Każdy uczeń pracuje samodzielnie. Kto jest gotowy, podnosi rękę do góry. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonanego zadania.</p> | <p>Karta pracy nr 1 ćw. 1</p> |



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

| <p>Hasło: Podróże marzeń.</p> <p>Odczytanie hasła przez losowo wybrane dzieci. Zapis hasła na tablicy. Analiza ortograficzna zapisanego tematu. Zapis tematu do zeszytów.</p> | |
|--|---|
| Część główna | Uwagi |
| <p>1. Burza mózgów na temat: Co to są marzenia? Utworzenie mapy pojęciowej.</p> <p>Uczniowie podają swoje spontaniczne propozycje na temat ich zrozumienia pojęcia: marzenia. Nauczyciel zapisuje wyjaśnienia na tablicy. Na koniec otacza wszystkie zapisy chmurką i podpisuje- MARZENIA.</p> <p>2. Wprowadzenie do wysłuchania tekstu wiersza Hanny Niewiadomskiej pt.: "Marzenia"¹.</p> <p>- Słuchając wiersza zwróćcie uwagę na to, o czym marzyły dzieci? Czy ich marzenia się spełniły?</p> <p>„Marzenia”</p> <p>„Dzieci lubią mieć marzenia, Chcą, by były do spełnienia. Każde w głowie ma guziczek, Taki mały żółty pstryczek, Co im świat piękniejszym czyni, Od Krakowa aż do Gdyni.</p> <p>Krzysio chciałby być pilotem. Pstryk – już lata samolotem. Ewa chce lekarzem zostać. Pstryk – już w białym kitlu postać. Kosmonautą chce być Jurek. Pstryk – i pędzi w kosmos, w górę.</p> <p>Lecz są również takie dzieci, Którym słońce słabiej świeci. Jacek, co ma chorą nogę, Chciałby dosięść hulajnogę. Julia, która słuch ma słaby, Chce usłyszeć szelest trawy.</p> <p>Ale wszystkie ich marzenia, Są z tym pstryczkiem do spełnienia. No, więc śmiało, przekręć pstryczek,</p> | <p>Wiersz H. Niewiadomskiej „Marzenia” www.bajczytanki.pl/wierszyki</p> |



¹ Hanna Niewiadomska „Marzenia”, www.bajczytanki.pl/wierszyki



| | |
|---|---|
| <p>A nuż właśnie dziś guziczek W świat twych marzeń cię zabierze – Będiesz zdrowy bohaterze! „</p> <p>3. Swobodne wypowiedzi na temat wiersza. Odpowiedzi na pytania postawione przed czytaniem tekstu. Nauczyciel stosuje tu elementy oceniania kształtującego losując patyczki z imionami dzieci i w ten sposób angażując wszystkie do aktywności i koncentracji uwagi.</p> <p>4. Praca metodą „dywanik pomysłów”. Szukanie odpowiedzi na pytanie: Po co podróżujemy? Uczniowie pracują w grupach. Każda grupa na paskach szarego papieru zapisuje skojarzenia będące odpowiedzią na postawione pytanie. Następnie każda grupa odczytuje swoje odpowiedzi, a nauczyciel przypina do tablicy paski szarego papieru. Te odpowiedzi, które pojawiają się najczęściej znajdują się na samej górze tworzonego dywanu. Te, które mają mniej powtórzeń zajmą miejsca niżej.</p> <p>W ten sposób powstaje dywanik pomysłów dzieci, który pokazuje ich zdanie na temat celowości podróżowania.</p> <p>4. Czym podróżujemy? Rodzaje środków transportu- praca w karcie pracy- dobieranie podpisów do ilustracji przedstawiających różnego rodzaju środków transportu. Zadanie zawiera sześć ilustracji, które przedstawiają: pociąg osobowy, samolot, statek, samochód, autobus, rower. Pod ilustracjami znajdują się linie do wpisania nazwy pojazdów, a poniżej ramka z nazwami pojazdów ukazanych na ilustracjach.</p> <p>Zadanie dzieci polega na podpisaniu ilustracji odpowiednią nazwą.</p> <p>5. Zabawa ruchowa ze śpiewem: Jedzie pociąg z daleka.</p> <p>6. Zadanka Liczmana: porządkowanie liczb w zakresie 20. Gra dydaktyczna. Praca w grupach- gra dydaktyczna polega na tym, kto ułoży dłuższy pociąg /gra na czas/ Nauczyciel dzieli losowo klasę na równoliczne grupy- w zależności od liczebności klasy. Grupa nie powinna</p> | <p>Karta pracy nr 1 ćw. 2</p> <p>Zabawa ruchowa ze śpiewem: „Jedzie pociąg z daleka.”</p> <p>Gra dydaktyczna „Matematyczny pociąg”.</p> |
|---|---|





liczyć więcej niż troje dzieci.
Każda grupa otrzymuje jedną planszę z lokomotywą oraz kartoniki z działaniami matematycznymi.
Zadanie polega na tym, że członkowie grupy losują kartoniki i podają rozwiązanie działania, które tam jest zamieszczone.
Kartonik z działaniem, które zostało rozwiązane trafia do pociągu, jako wagonik.
Kartonik z działaniem, którego nie udało się rozwiązać, odkładany jest na bok.
Po upływie wyznaczonego czasu (2- 3 minuty) nauczyciel zatrzymuje gwizdkiem grę.
Wygrywa drużyna, która ułożyła dłuższy pociąg- rozwiązała więcej działań matematycznych.

7. Przypomnienie alfabetu.

Głośnie odczytanie alfabetu z tablicy demonstracyjnej
pt.: Alfabet.

Pogadanka na temat alfabetu:

Co to jest alfabet?

Do czego potrzebna jest znajomość alfabetu?

Uczniowie wysłuchują tekstu wiersza i odpowiadają na pytania: **Wiersz W. Chotomskiej "Alfabet"**².

Alfabet

Wczoraj do domu mego wszedł

Cały alfabet od a do zet:

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, ł,

m, n, o, p, r, s, t, u, w, y, z.

Każda litera zrobiła dyg,

A potem wszystkie od razu w krzyk:

- Jesteśmy bardzo ważne osoby,

Więc koniecznie nam dorób ozdoby!

Co miałam robić? Długopis wzięłam

I przystąpiłam prędko do dzieła.

O, proszę bardzo, ozdoby są:

Śmieszne ogonki ma „ę” i „ą”,

Pochyłe kreski - ć, ń, ó, ś, ź,

A kropki „i”, jak również „ż”

Potem litery zrobiły dyg

I z mego domu wybiegły w mig:

A, a, b, c, ć, d, e, ę,

Tablica demonstracyjna- alfabet

Wiersz W Chotomskiej „Alfabet”.



² Wanda Chotomska „Alfabet”, www.splesko.home.pl/



| <p>F, g, h, i, j, k, l, ł, M, n, ó, o, ó, p, r, s, ś, T, u, w, y, z, ź, ż.</p> <p>8. Utrwalenie umiejętności układania liter w alfabecie według kolejności- Gra dydaktyczna "Literkowi sąsiedzi".</p> <p>Do gry potrzebna będzie talia kart składająca się z 32 liter alfabetu, alfabet na oddzielnej kartce oraz kostka do gry. Gra przeznaczona jest dla 3 (max. 6) osób. Jedna osoba, to osoba sprawdzająca- ona nie otrzymuje kart. Ilość oczek na kostce do gry wskazuje na kolejność rozpoczynania - kto rzucił najwięcej, ten zaczyna. Kolejne osoby szeregują się według ilości oczek na kostce (losowanie przebiega podobnie jak w "Piotrusiu"). Dziecko, które wylosowało kartę z literą, musi wymienić najbliższych sąsiadów tej litery. Osoba sprawdzająca ocenia odpowiedź pomagając sobie alfabetem tylko dla niej widocznym. Jeżeli odpowiedź jest poprawna, losująca osoba zostawia sobie kartę z literą kładąc ją obok siebie- ta karta już nie bierze udziału w grze. Jeżeli odpowiedź jest błędna, karta zostaje u osoby, od której była losowana i gra toczy się dalej. Wygrywa ten gracz, który zbierze najwięcej kart. Na zakończenie gry, gracze wspólnie układają na stoliku cały alfabet.</p> <p>8. Program multimedialny "Niesforne literki".</p> <p>Pierwsze zadanie polega na uzupełnianiu liter w alfabecie poprzez przeciąganie ich w odpowiednie miejsca (ukazują się puste pola).</p> <p>Drugie zadanie (o podwyższonym stopniu trudności) polega na porządkowaniu wyrazów wg alfabetu- przeciąganie wyrazów do pustych wagonów pociągu.</p> <p>10. Praca plastyczna "Podróżuję w marzeniach"</p> <p>Malowanie farbami plakatowymi podróży marzeń. Po wykonaniu prac następuje ich prezentacja, ocena i wystawa.</p> | <p>Gra dydaktyczna „Literkowi sąsiedzi”.</p> <p>Program multimedialny "Niesforne literki".</p> |
|--|--|
| Część końcowa | Uwagi |
| <p>1.Podsumowanie zajęć.</p> <p>Wspólna zabawa – dokończ zdanie:</p> | |





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

| | |
|---|-------------------------|
| -Dzisiaj na zajęciach najbardziej podobało mi się..... -Zapamiętałam/-łem..... 2. Zadanie i omówienie pracy domowej. | Karta pracy n1 1, ćw. 3 |
|---|-------------------------|



Proponowany zapis w dzienniku:

Swobodna rozmowa na temat wakacyjnych podróży i podróży marzeń na podstawie wysłuchanych tekstów wierszy oraz własnego doświadczenia. Rozpoznawanie i nazywanie środków transportu wykorzystywanych do podróżowania. Porządkowanie liczb w zakresie 20, dodawanie i odejmowanie. Utrwalenie znajomości alfabetu- korzystanie z edukacyjnego programu komputerowego. Zabawa muzyczno-ruchowa ze śpiewem "Jedzie pociąg z daleka". Praca plastyczna "Podróż moich marzeń" wykonywana farbą plakatową.

| | |
|---------------------|---|
| Podstawa programowa | <p>Dokument „ Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych I etap edukacyjny”</p> <p>W zakresie edukacji polonistycznej:</p> <p>1.1)a) uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji;</p> <p>1.1)b) rozumie sens kodowania i dekodowania informacji; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne, zna wszystkie litery alfabetu;</p> <p>1.3)c) uczestniczy w rozmowach, także inspirowanych literaturą: zadaje pytania, udziela odpowiedzi, prezentuje własne zdanie i formułuje wnioski;</p> <p>1.3)f) pisze czytelnie i estetycznie (przestrzega zasad kaligrafii), dba o poprawność gramatyczną, ortograficzną oraz interpunkcyjną.</p> <p>W zakresie edukacji muzycznej:</p> <p>3.1)a) wyraża ruchem nastrój i charakter muzyki;</p> <p>W zakresie edukacji plastycznej:</p> <p>4.2.a) ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem, muzyką.</p> <p>4.2.b) podejmuje działalność twórczą, posługując się takimi środkami wyrazu plastycznego jak: kształt, barwa, faktura stosując określone techniki plastyczne.</p> <p>W zakresie edukacji społecznej:</p> <p>5.4) współpracuje z innymi w zabawie, nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych.</p> <p>W zakresie edukacji matematycznej:</p> <p>7.2) klasyfikuje obiekty i tworzy proste serie; dostrzega i kontynuuje regularności;</p> <p>7.5) dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100.</p> <p>W zakresie zajęć komputerowych:</p> <p>8.1) posługuje się komputerem w podstawowym zakresie;</p> <p>8.2) posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi.</p> |
|---------------------|---|



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

| | |
|------------------------|--|
| Opis zawartości zasobu | Scenariusz zajęć wzbogacony kartą pracy, grami dydaktycznymi, programem multimedialnym i tablicą demonstracyjną. |
| Autorzy | Beata Małecka-Perszko |

