



Klasa 2 – wrzesień – blok 1 – dzień 5

Scenariusz zajęć

**Blok tygodniowy:** Nasze powroty.

**Temat dnia:** Tworzymy mapę wakacyjnych podróży.

**Cele zajęć:**

**Uczeń:**

- wypowiada się pełnymi zdaniami na poruszany temat,
- dostrzega różnice między mapą fizyczną i administracyjną Polski,
- wyjaśnia pisownię nazw miejscowości,
- porządkuje liczby w zakresie 20,
- wykonuje wizytówkę i ozdabia ją zgodnie z instrukcją,
- przestrzega obowiązujących reguł podczas gier i zabaw.

**Metody:** pogadanka, obserwacja, ćwiczenia praktyczne, ćwiczenia twórcze.

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

**Środki dydaktyczne:** kartoniki z imionami uczniów, lokomotywa i wagony narysowane na szarym papierze, karta pracy, mapa fizyczna Polski, mapa administracyjna Polski, nagranie z muzyką dziecięcą, kartoniki do budowy fonetycznej wyrazów (czerwone i niebieskie), koperty z zadaniami ewaluacyjnymi.



Przebieg zajęć

Część wstępna	Uwagi
<p><b>1. Czynności organizacyjno-porządkowe (powitanie, kontrola obecności, przygotowanie do zajęć).</b></p> <p><b>2. Wprowadzenie do zajęć poprzez udział w zabawie integracyjnej "Wagoniki naszych nastrojów".</b></p> <p>Uczniowie usadzeni są w kręgu na dywanie. Nauczyciel rozdaje każdemu z nich karteczkę samoprzylepną z imieniem. Przed dziećmi na dywanie leży pociąg przygotowany przez nauczyciela- są to narysowane na szarych papierach wagony, które ciągnie lokomotywa. Na każdym wagonie znajduje się narysowana "buźka" wyrażająca określony nastrój: wielką radość, zadowolenie, obojętność, zdziwienie, smutek... (itp.) Uczniowie określają nastroje przedstawiane przez "buźki", a następnie wklejają kartonik ze swoim</p>	<p>Zabawa integracyjna "Wagoniki naszych nastrojów"</p>



<p>imieniem obok wybranego nastroju.</p> <p>Kiedy każdy uczeń "wsiądzie" do swojego wagonu, pociąg może ruszać w podróż i zaczyna się lekcja!</p> <p><b>2. Praca w karcie pracy.</b></p> <p>Uczniowie przechodzą do ławek i poznają wykreślanek zamieszczoną w karcie pracy. Zadanie uczniów polega na wykreśleniu powtarzającej się sylaby. Pozostałe utworzą hasło:</p> <p>"Tworzymy mapę wakacyjnych podróży".</p> <p><b>3. Odczytanie hasła, zapis tematu do zeszytu.</b></p> <p>Zwrócenie uwagi na pisownię wyrazów „trudnych”.</p>	<p>Karta pracy nr 1, ćw. 1</p>
Część główna	Uwagi
<p><b>1. Praca z mapą.</b></p> <p>Przypomnienie wiadomości dotyczących mapy. Wskazywanie na mapie miejsc wypoczynku- sprawdzenie wiadomości i umiejętności z poprzednich zajęć. Nauczyciel podaje różnice między mapą fizyczną i mapą administracyjną.</p> <p>Wskazywanie największych miast w Polsce.</p> <p>Przypomnienie, że nazwy miejscowości piszemy wielką literą. Pisanie zdania w zeszytach:</p> <p>Największe miasta w Polsce, to: Warszawa, Kraków, Wrocław, Gdańsk, Szczecin.</p> <p><b>2. Zabawa w kalambury - przedstawianie różnych środków lokomocji. Podział klasy na grupy.</b></p> <p>Dzielimy klasę na drużyny trzy - lub czteroosobowe. Gra polega na odgadywaniu hasła. W tej grze chodzi o odgadnięcie nazwy środka transportu. Uczeń wytypowany przez drużynę opisuje środek lokomocji, którego nazwę wylosował. W każdej kolejce drużyna odgaduje hasło prezentowane przez jednego z członków tej drużyny. Hasło przedstawiane jest za pomocą pantomimy. Nie wolno używać głosu.</p> <p>Hasła przygotowuje nauczyciel.</p> <p>Pozostali członkowie drużyny odgadują, o jakim środku</p>	<p>Mapa fizyczna Polski</p> <p>Mapa administracyjna Polski</p> <p>Gra dydaktyczna typu kalambury- Czym jechałem na wakacje?</p>





lokomocji mowa. Podają różne propozycje, a uczeń przedstawiający hasło może tylko kiwać głową na tak lub nie. Drużyna, która wygra otrzymuje punkt. Zwycięża drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów.

### 3. Praca plastyczna - wizytówka.

Wykonanie wizytówek z imieniem ozdobionych charakterystycznymi elementami krajobrazu, miejsc, które uczniowie odwiedzili latem. Praca wykonywana jest na kartkach wielkości pocztówki. Dzieci ozdabiają wizytówkę kredkami.

Po wykonaniu pracy, każdy uczeń dokonuje prezentacji swojej wizytówki i gotową pracę umieszcza w odpowiednim miejscu na mapie Polski. Tak powstanie mapa wakacyjnych podróży, która będzie inspiracją do odpowiedzi na pytania typu:

- Kto wyjechał najdalej od miejsca zamieszkania?
- Kto był najbliżej stolicy naszego państwa?
- Gdzie najczęściej uczniów spędziło wakacje? (itp.)

### 4. Zadanka Liczmana.

a) Utrwalenie liczb porządkowych w zakresie 20. Praca w karcie pracy.

b) Porządkowanie liczb od najmniejszej do największej, łączenie kropek przy liczbach. Po połączaniu kropek powstaje rysunek statku.

c) Milczek matematyczny. Nauczyciel wskazuje działania na dodawanie i odejmowanie, a uczniowie poprzez podnoszenie do góry kartoników z liczbami, podają wynik.

d) Nauczyciel podaje proste treści zadań. Uczniowie również przez podniesienie kartoników udzielają odpowiedzi.

### 5. Zabawa integracyjna "Pociąg do szkoły".

Materiał/rekwizyty: krzesła lub poduszki do siedzenia, o jedno mniej niż jest dzieci, płyta z piosenkami dla dzieci, o tematyce wakacyjnej.

Wszystkie krzesła ustawione są w jednym rzędzie. Nauczyciel włącza muzykę. Przy włączonej muzyce dzieci biegają lub tańczą na środku. Po krótkiej chwili nauczyciel wyłącza muzykę. Jest to dla dzieci znak, żeby

Karta pracy nr 1, ćw.2

Karta pracy nr 1, ćw. 3

Gra „Milczek”

Zabawa integracyjna "Pociąg do szkoły"





zajął miejsca. Oczywiście brakuje jednego krzesła i nie wszyscy będą mogli usiąść. Dziecko, które nie znalazło wolnego krzesła robi sobie pauzę. W każdej kolejce zabierane jest jedno krzesło. Zabawa kończy się do momentu, kiedy zostanie jedno dziecko. Zabawę powtarzamy kilka razy.

#### 6. Utrwalenie pojęć: samogłoska, spółgłoska.

Każdy uczeń ma przygotowany zestaw czerwonych i niebieskich kartoników do układania modelu wyrazu. Wyrazy do układania przypina nauczyciel na tablicy. Uczniowie pracują indywidualnie przy swoich stolikach, nauczyciel czuwa nad wykonywaną pracą. Do dyspozycji uczniów jest tablica demonstracyjna "Alfabet". Następnie uczeń, którego imię wylosuje nauczyciel przypina model pod odpowiednim wyrazem na tablicy. Następuje 5-6 takich powtórzeń.

Zabawa w "Wyrazowego węża".

Dzieci siadają na dywanie, tworzą koło.

Nauczyciel podaje wyraz, np. ekran. Pierwszy uczeń po prawej stronie podaje wyraz rozpoczynający się głoską, którą usłyszał jako ostatnią (w tym przypadku "n"). Dziecko podaje wyraz na "n". Runda obiega całe koło. Każde kolejne dziecko podaje wyraz rozpoczynający się ostatnią głoską wyrazu podanego przez sąsiada. Jeżeli uczeń nie może przypomnieć sobie żadnego wyrazu, wyraz taki podaje kolejny uczeń.

Zabawa "Wyrazowy wąż".



#### Część końcowa

#### Uwagi

#### 1. Podsumowanie zajęć.

Nauczyciel dzieli klasę losowo na grupy. Każda grupa otrzymuje pytanie w kopercie. Jej zadaniem jest przeczytać pytanie i udzielić odpowiedzi. Czas przygotowania odpowiedzi - 3 min. Przykładowe pytania:

- Czym się różni mapa fizyczna od administracyjnej?
- Wymieńcie wszystkie polskie samogłoski.
- Ułóżcie model wyrazu korzystając z niebieskich i czerwonych kartoników (w kopercie znajduje się zapisany na kartce wyraz, którego model należy ułożyć).
- Uporządkujcie liczby (w kopercie znajdują się kartoniki z liczbami od 1 do 20 i działania, które trzeba wykonać,



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

aby wyniki uwzględnić w porządkowaniu liczb).	
Po wyznaczonym czasie, każda grupa przedstawia efekty swojej pracy, a nauczyciel dokonuje oceny wykonanego zadania.	



### Proponowany zapis w dzienniku:

Wypowiedzi dzieci na temat wakacyjnych podróży-praca z mapą Polski. Mapa fizyczna i administracyjna. Pisownia nazw miejscowości wielką literą. Przypomnienie i utrwalenie pojęć: spółgłoska i samogłoska. Zabawa "Wyrazowy wąż". Porządkowanie liczb w zakresie 20. Wykonywanie wizytówki i ozdabianie jej. Gry i zabawy ruchowe: "Czym jechałem na wakacje?", "Pociąg do szkoły".

Podstawa programowa	<p>Dokument „Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych I etap edukacyjny” 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 plastycznej:</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>
Opis zawartości zasobu	<p>Scenariusz zajęć wzbogacony kartą pracy, zabawą integracyjną "Wagoniki naszych nastrojów", Grą dydaktyczną "Czym jechałem na wakacje?", zabawą "Wyrazowy wąż", zabawą integracyjną "Pociąg do szkoły".</p>
Autorzy	Beata Małecka-Perszko

