



WŁĄCZ MYŚLENIE!

Autor scenariusza: Maria Piotrowska

Blok tematyczny: Bezpiecznie na wakacje

Scenariusz nr 9

I. Tytuł scenariusza zajęć : " Wielka gra planszowa " Utrwalenie wiadomości.

II. Czas realizacji: 2 jednostki lekcyjne.

III. Edukacje (3 wiodące): polonistyczna , społeczna , matematyczna.

IV. Realizowane cele podstawy programowej:

- **Edukacja polonistyczna :**
 - Uczestniczy w rozmowach ,zadaje pytania i udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie 1.3c
 - Pod kierunkiem nauczyciela korzysta z różnych środków dydaktycznych 1.2e
- **Edukacja społeczna :**
 - Zna prawa i obowiązki ucznia w tym zasady bycia dobrym kolegą, respektuje je , uczestniczy w klasowych wydarzeniach 5.5
- **Edukacja matematyczna:**
 - Dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 7.4

V. Metody: metoda projektowanych okazji edukacyjnych, stawianych zadań.

VI. Środki dydaktyczne

- **do doświadczenia:** pionki do gry(duże zrobione np. z butelek plastikowych), kostka ; zestaw pytań i zadań dla dzieci , rozsypanki wyrazowe, ilustracje, historyjki obrazkowe oraz pomoce dydaktyczne niezbędne do wykonania poleceń. Tablica do zapisywania pkt.
- **inne:** różne rodzaje gier planszowych, komputerowych, elektronicznych itp. kolorowe karteczki do losowania drużyn,



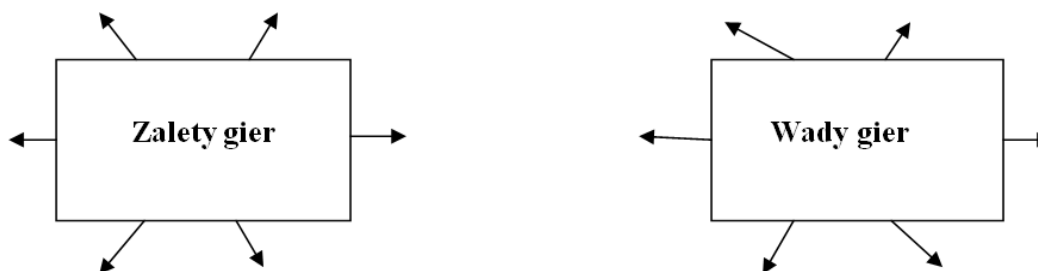


WŁĄCZ MYŚLENIE!

VII. Forma zajęć: zbiorowa, grupowa.

VIII. Przebieg zajęć:

- **Część wprowadzająca – warunki wyjściowe.**
 - Oglądanie przygotowanych przez nauczyciela gier planszowych, komputerowych, elektronicznych itp.
- **Zadanie otwarte.**
 - Do czego służą gry?
- **Część warsztatowa.**
 - Rozmowa na temat gier.
 - Wykonanie mapy myśli:



- Podział klasy na 4 zespoły, (nauczyciel chcąc wyrównać szansę sam wyznacza(4) kapitanów drużyn - uczniów osiągających najlepsze wyniki w nauce, natomiast(4) osoby najsłabsze wybiera do wyboru koloru pionka po czym kapitan losuje, któryś z kolorów jednocześnie przyjmując do drużyny osobę z danym kolorem pionka. W ten sposób mamy w jednej drużynie po jednym uczniu zdolnym i słabym. Reszta dzieci zostaje wybrana do drużyn przez losowanie kolorowych karteczek (kolor kartki - kolor pionka).
- **Doświadczenie (załącznik do scenariusza zajęć) "Turniej Młodego Patrioty"**
- **Dodatkowe pytania/ zadania/ czynności dla:**
 - **ucznia zdolnego** : Kto to jest patriota?
 - **ucznia dziewięcioletniego**: Czy taka zabawa pozwoli nam na utrwalenie wiadomości?



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

- **ucznia wymagającego pomocy:** Kto może wziąć udział w takiej zabawie?
- **ucznia ośmioletniego:** Jakie inne tematy można przygotować do takiej gry?
- **Pytania/ zadania/ inne czynności utrwalające poznane wiadomości:**
 - Przeliczanie punktów każdej drużyny.
 - Rozmowa na temat przyjmowania wygranej i przegranej.
- **Podsumowanie zajęć.**
 - Oceń swoją pracę na lekcji.
 - Dzielnie się wrażeniami z zajęć. Odpowiedzi na pytania: Co mi się podobało? Co bym zmienił w zasadach gry?

Człowiek - najlepsza inwestycja



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

Załącznik do scenariusza nr 9

I. Temat doświadczenia: "Turniej Młodego Patrioty".

II. Zakres doświadczenia: Zabawy dzieci.

III. Cel doświadczenia: Poznanie ciekawych sposobów wykorzystania zdobytej wiedzy w zabawie.

IV. Miejsce przeprowadzenia doświadczenia: Sala gimnastyczna .

V. Hipoteza doświadczenia: Czy nauka może być zabawą?

VI. Spodziewane obserwacje/wnioski uczniów:

Nauka może być fajną zabawą, jeśli tylko będziemy umieli ją ciekawie zorganizować.

VII. Opis przebiegu doświadczenia:

1. Przejście na salę gimnastyczną, gdzie wcześniej nauczyciel przygotował zadania i pytania dla uczniów w formie dużej gry planszowej.
2. Ustawienie dzieci we wcześniej wyznaczonych grupach.
3. Odczytanie i wyjaśnienie zasad gry (załącznik).
4. Losowanie kolejności przystąpienia do gry.
5. Część główna - realizacja gry. "Znam swój kraj" zgodnie z ustalonymi wcześniej zasadami gry. Rozwiązywanie zadań, udzielanie odpowiedzi na pytania.
6. Wytypowanie w toku gry najlepszej drużyny
7. **Prezentacja hipotezy:** Czy nauka może być zabawą?
8. Wyciągnięcie wniosku.

VIII. Wniosek z przeprowadzonego doświadczenia:

Nauka towarzyszy nam od urodzenia. Ciągłe się czegoś uczymy. To czy nauka będzie sprawiała nam przyjemność, zależy w dużej mierze od nas samych . Kiedy będziemy organizować ją sobie w różnych ciekawych formach, to okaże się być przyjemna. Chętnie



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

będziemy uczestniczyć w takich zabawach, mimo trudności, które w jej trakcie będziemy musieli pokonywać.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

Załącznik

REGULAMIN GRY "ZNAM SWÓJ KRAJ"

Celem gry jest zdobycie odznaki " Młodego patrioty".

W grze biorą udział 4 równoliczne zespoły.

Gracze wybierają po jednym pionku i ustawiają go na pierwszym polu ze strzałką START.

Kolejność rzutów ustalamy poprzez wyrzucenie największej liczby oczek. Wyrzucenie 6 nie daje nam prawa do ponownego rzutu.

W trakcie gry w zespołach zmieniamy kolejność graczy tak, aby każdy z nich miał możliwość uczestniczenia w grze.

Po wyrzuceniu kostki gracz przesuwa pionek swego zespołu o tyle pól, ile wskazuje liczba wyrzuconych oczek.

Pole na którym znajdzie się gracz wyznacza zadanie do wykonania. Samodzielne wykonanie zadania daje drużynie 2 pkt. Jeśli jednak zawodnik nie potrafi rozwiązać zadania samodzielnie, wtedy może zwrócić się o pomoc do swojej drużyny. Za prawidłową odpowiedź drużyna uzyskuje tylko 1 punkt.

Drużyna, która jako pierwsza dotrze do mety zdobywa dodatkowe 5 pkt.

- druga - 4 pkt.
- trzecia - 3 pkt.
- czwarta - 2 pkt.

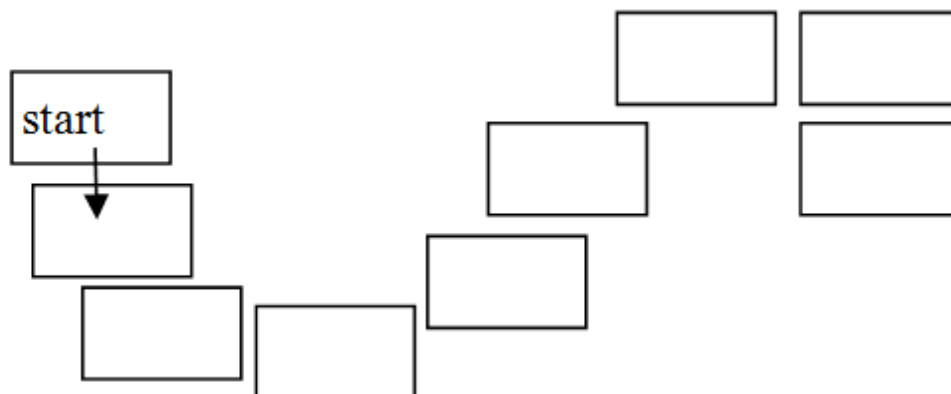
Turniej wygrywa ta drużyna , która w podsumowaniu osiągnie największą liczbę pkt.





WŁĄCZ MYŚLENIE!

Przykładowy plan gry :



Ilość kart z zadaniami uzależniona od pomysłowości nauczyciela .

Przykładowe zadania, pytania na kartach (Na jednej karcie umieszczamy jedno zadanie)

1. Ułóż zdania z rozsypanki wyrazowej .

to	Krajobraz	widok	terenu.	fragmentu
przedstawiający	widok	Pejzaż	obraz	to

2. Ułóż historyjkę obrazkową do legendy "O Katarzynie, córce piekarza".

3. Stolice Polski. Co było pierwsze?

Kraków	Warszawa	Gniezno
--------	----------	---------

4. Przyporządkuj podpisy do ilustracji(zabytki Krakowa) .

5. Kto to jest Mikołaj Kopernik?

6. Ułóż krzyżówkę z hasłem "gra"

7. Jaka to forma wypowiedzi ?





WŁĄCZ MYŚLENIE!

Drogi Tomku!

Bardzo podobały mi się Twoje rysunki.

Podziwiam Cię za Twoje ciekawe pomysły.

Oglądając je czułem się tak, jak bym był z Tobą na tej wycieczce.

Ja też zamierzam zwiedzić te miasta, w których Ty byłeś.

Życzę Ci Tomku dalszych ciekawych wyjazdów po Polsce.

Pozdrawiam Cię gorąco .

Krzysiu

8. Uzupełnij tekst odpowiednią literą - Tekst z okienkiem .

eczpospolita olska leży w centrum Europy. Godłem Rzeczypospolitej jest wizerunek orła białego w koronie na czerwonym tle. Barwami naszego kraju są kolory: biały i czerwony. Flaga Polski jest biało-czerwona. ymnem naszej Ojczyzny jest "Maz rek D browskiego". Stolicą Polski jest arszawa. Najdłuższe eki to Wisła i Odra.

9. Wymień 3 zabytki Warszawy.

10. Gdzie znajduje się Krzywa Wieża?

11. Jakie krajobrazy pokazują te ilustracje.

12. Oblicz odległość jaką przepląnął turysta z Warszawy do Torunia.

- Warszawa - Płock -114km
- Płock - Włocławek (zapora wodna) -45km
- Włocławek - Stary Toruń -71km
- Toruń- Bydgoszcz -27km



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

13. Jakie wydarzenie przedstawia obraz ? - konstytucja 3 Maja.

14. Ułóż w kolejności jakie miasta zwiedzisz płynąc z biegiem Wisłą.

Toruń	Gdańsk	Warszawa	Kraków
-------	--------	----------	--------

15. Co to są Parki Narodowe?

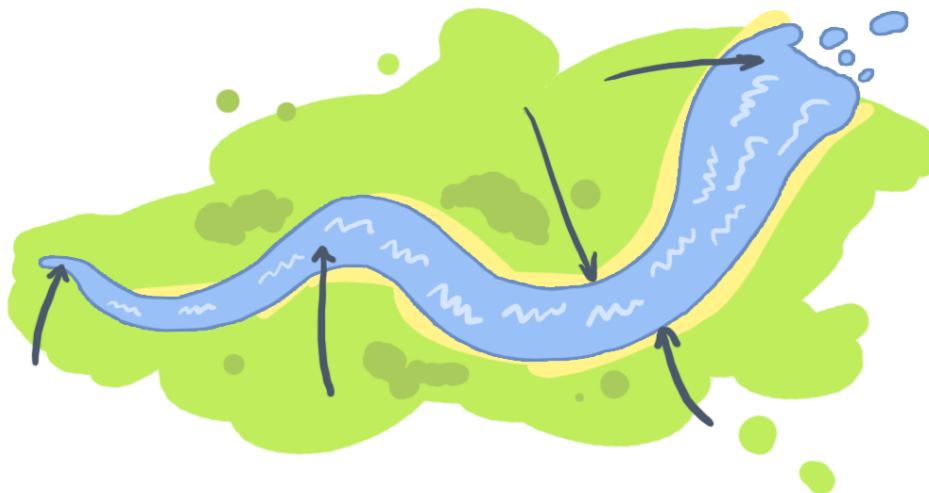
16. Dlaczego niektóre zwierzęta są pod ochroną a inne nie?

17. Rozwiąż zadanie . Tomek wyruszył w podróż do Krakowa o godzinie 8:15. Jechał 4 godziny i 25 minut . O której był na miejscu?

18. Wyjaśnij zasadę pisowni jaką zastosujesz w tych wyrazach .

arpaty ałtyk oruń isła
K-k B-b T-t W-w

19. Opisz elementy rzeki



20. Zaśpiewaj piosenkę o Wiśle.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

