



Włącz Myślenie!

Opracowanie scenariusza: Małgorzata Marzycka

Blok tematyczny: W domu

tydzień 7

Scenariusz zajęć nr 1

Temat dnia: Zwierzęta domowe.

I. Czas realizacji: 2 jednostki lekcyjne.

II. Czynności przed lekcyjne: przygotowanie doświadczenia przed lekcją.

III. Cele podstawy programowej: 1.3c, 1.3d, 1.3e-f, 1.1c, 9.3c,

- **edukacja polonistyczna**, wypowiedzi dzieci o zabawach z kotem i jego zwyczajach, na podstawie własnych doświadczeń, ćwiczenia narządów artykulacyjnych, poznanie literki K- kaligrafia, wykonanie kartek do albumu liter- literka – K, omówienie ilustracji ze s. 46-47 podręcznika na temat snu kota;
- **edukacja plastyczna/techniczna**, oglądanie wizerunków kotów, zdjęć oraz obrazów namalowanych przez wybitnych artystów.

IV. Cele lekcji: ukierunkowanie rozmów z dziećmi na temat zachowań kotów. Omówienie ilustracji z podręcznika na temat snu kota str. 46-47 podręcznika. Ćwiczenia narządów artykulacyjnych. Wprowadzenie litery K – nauka pisania litery K, k i czytanie wyrazów z nową literą. Oglądanie wizerunków kotów na fotografiach i na obrazach znanych artystów (fotografie popularnych ras kotów domowych i dzikich, obrazy kotów od starożytnego Egiptu do współczesnej sztuki).

V. Metody pracy:

- doświadczalna – do przeprowadzenia w klasopracowni - „Odkrywcza katapultą”;
- burza mózgów;
- mapa myśli i skojarzeń;
- podawcza - ćwiczeniowa'

Człowiek - najlepsza inwestycja



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Materiał edukacyjny współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Włącz Myślenie!

VI. Środki dydaktyczne

- **do doświadczenia:** karty formatu A4 z fotografiami zwierząt dzikich np. lampart, tygrys, lis oraz udomowionymi np., kot, pies, chomik. Obrotowe stojaki na w/w karty pracy. Rolka po papierze toaletowym, taśma klejąca, długa linijka około 40-45 cm, drewniane klocki;
- **do lekcji:** zeszyty przedmiotowe, książka – Elementarz, tablica, kreda, karty pracy – Album literek – litera K, kolorowe czasopisma.

VIII. Przebieg lekcji

- **Czynności organizacyjne:** sprawdzenie listy obecności, oraz zadania domowego.
- **Część wprowadzająca:** przygotowanie dzieci do budowy „urządzeń” potrzebnych do wykonania doświadczenia. Przygotowanie bazy pod wykonanie prac technicznych – katapult
- **Doświadczenie** – załącznik do scenariusza doświadczenia
- **Nawiązanie do tematu lekcji,** poprzez wyciągnięte wnioski z przeprowadzonego doświadczenia – rozmowy ukierunkowane na charakterystykę kota – przykład zwierzęcia domowego.
 - Pokaz fotografii znanych, popularnych ras kotów domowych i dzikich – pokaz multimedialny slajdów.
 - Pokaz wybranych obrazów, znanych malarzy.
 - Przeprowadzenie mini wywiadu z dziećmi na temat kocich zabaw i kocich zwyczajów na podstawie ich własnych doświadczeń.
 - Omówienie ilustracji ze s. 46-47 podręcznika na temat snu kota.
 - Ćwiczenia narządów artykulacyjnych i języka na przykładzie dźwięków wydawanych przez koty.
 - Wyszukanie wyrazów z głoską k - w nagłosie, wygłosie i śródgłosie. Wprowadzenie litery k, K.
 - Nauka pisania litery k, K (przy wprowadzeniu litery cały czas przypominamy definicję litery i głoski).
 - Praca uczniów z kartą pracy – Album literek- litera K.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





Włącz Myślenie!

- Demonstracja karty alfabetu demonstracyjnego z literą K, k- omówienie wyglądu liter, demonstracja nauczyciela na tablicy pisania litery- K, k.
- Ćwiczenia grafomotoryczne uczniów- palcem, całą dłonią w powietrzu, gumką.
- Ćwiczenia graficzne w łączeniu litery z samogłoskami- tworzenie sylab i pisanie wyrazu kot. Zawsze należy ćwiczenia uczniów poprzedzić pokazem nauczyciela pisania na tablicy z dokładnym komentarzem.
- Ćwiczenia w czytaniu i przepisywaniu wyrazów z podręcznika – Elementarz
- **Podsumowanie zajęć** - szukamy słów z literą K – praca z kolorowymi czasopismami, dzielimy się wrażeniami z lekcji – wieszamy karty alfabetu demonstracyjnego – litera K, oraz karty poznanych w czasie zajęć słów z literą K - czytanie globalne.
- **Zadanie domowe** - ćwiczenia utrwalające kaligrafię literki K.

tydzień nr 7

Załącznik do scenariusza doświadczenia zajęć nr 1

I. Temat doświadczenia: Odkrywcza katapulta

II. Zakres treści doświadczenia: III zasada dynamiki Newtona

III. Cel doświadczenia:

- **Poznawczy:** uczeń poznaje proste urządzenia przy pomocy których można odkrywać np. karty
- **Umiejęnościowy:** potrafi wykonać prostą maszynę – katapultę
- **Kształujący postawy:** ciekawość i użyteczność dawnych maszyn i urządzeń

IV. Rekwizyty:

- **Przeznaczone dla nauczyciela:** karty formatu A4 z fotografiami zwierząt dzikich np. lampart, tygrys, lis oraz udomowionymi np., kot, pies, chomik, obrotowe stojaki na w/w karty pracy



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





Włącz Myślenie!

- **Przeznaczone dla ucznia:** rolka po papierze toaletowym, taśma klejąca, długa linijka około 40-45 cm, drewniane klocki.

V. Forma doświadczenia: do wykonania w klasopracowni

VI. Hipoteza doświadczenia (pytanie): Jak odkryć fotografie zwierząt przy pomocy katapulty?

VII. Opis przebiegu doświadczenia:

- Nauczyciel przygotowuje karty z fotografiami zwierząt na obrotowych stojakach w jednej linii odwróconych „tyłem” do dzieci,
- Z przygotowanych na stoliku przedmiotów (rolka po papierze toaletowym, taśma i linijka) uczniowie wykonują katapulty,
- Uczniowie z wykonanymi katapultami podchodzą na wyznaczona przez nauczyciela linię i przy pomocy klocka drewnianego próbują tak rzucić klocek, aby odwrócić kartę z fotografią zwierzęcia na obrotowym stojaku,
- W czasie doświadczenia nauczyciel czuwa nad bezpieczeństwem zabawy i nadzoruje kolejność w odrywaniu kart przez uczniów. Pomaga odgadnąć uczniom zwierzęta prezentowane na fotografii.

Spodziewane pytania ucznia:

- Jak wykonać katapultę?
- Jakie ramiona ma mieć katapulta?
- Dlaczego moja katapulta nie jest tak dobra jak kolegi?
- Co mam zrobić aby udało mi się odkryć kartę?
- Jakie to zwierzątko?

VIII . Zakładane wnioski doświadczenia

Katapulta to prosta maszyna, długość ramion katapulty wpływa na jakość jej działania. Wyrzut klocków jest tym skuteczniejszym im bardziej nierówne ramiona urządzenia.

IX. Spodziewane wnioski uczniów:



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





Włącz Myślenie!

- **Ucznia zdolnego:** odkrywa, że katapulta to prosta maszyna i „najlepiej” pracuje gdy jedno ramię jest krótsze, a drugie dłuższe.
- **Ucznia wymagającego pomocy:** ma trudności w budowie i użytkowaniu katapulty, nie potrafi umiejętnie odkryć kart z zwierzętami przy pomocy katapulty
- **Ucznia sześciolatniego:** widzi w katapulcie „fajną” zabawkę, która ułatwia mu odkrywanie kart z zwierzętami
- **Ucznia siedmioletniego:** katapultę kojarzy z maszyną oglądaną np. w filmie (maszynę do wywarzania bramy zamku). Łatwo posługuje się zbudowanym przez siebie urządzeniem.

X. Ogólny wniosek z przeprowadzonego doświadczenia

Katapulta to prosta maszyna, używana w dawnych czasach do wyważania bram w zamkach i do obrony. Katapulta służy do „otwierania” kart - na których ukryto zwierzęta dzikie i domowe, w tym zdjęcie z KOTEM – który będzie motywem przewodnim lekcji.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

