



## Włącz Myślenie!

Opracowanie scenariusza: Małgorzata Marzycka

**Blok tematyczny: W domu**

**tydzień 7**

### Scenariusz zajęć nr 4

**Temat dnia:** Rodzina kotów – wprowadzenie litery Y

**I. Czas realizacji:** 2 jednostki lekcyjne

**II. Czynności przed lekcyjne:** przygotowanie doświadczenia przed lekcją

**III. Cele podstawy programowej:** 1.3e-f, 1.3d, 7.4

- **edukacja polonistyczna:** wprowadzenie literki Y i kaligrafia litery, wykonanie kartek do albumu liter – literka Y, ćwiczenia narządów artykulacyjnych
- **edukacja matematyczna:** wprowadzenie pary, cyfry dwa

**IV. Metody lekcji:**

- doświadczalna – do wykonania w klasopracowni - „Twórcy kocich potworów”
- dyskusja,
- podawcza – ćwiczeniowa

**V. Środki dydaktyczne**

- **do doświadczenia:** garnek, kuchenka gazowa lub mikrofalowa. Świece woskowe, lejek kuchenny, duża miska z zimną wodą, naklejki imitujące oczy, usta, nos, uszy itp.
- **do lekcji:** zeszyt przedmiotowy, podręcznik, karty pracy – album liter – literka Y

**VI. Przebieg lekcji**

- **Czynności organizacyjne,** sprawdzenie listy obecności, zadania domowego.
- **Część wprowadzająca:** Jak można wykonać potwora?

---

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!

- Doświadczenie – załącznik do scenariusza doświadczenia
- **Nawiązanie do tematu lekcji** – wykonane figurki kociego potwora który jest motywyem przewodnim w wprowadzeniu literki Y
  - Rodzina kocich – potworów, nazewnictwo wytworzonych figurek
  - Wyszukanie wyrazów z głoską y - w wygłosie i śródgłosie
  - Wprowadzenie litery y w wyrazie koty
  - Nauka pisania litery Y, y (przy wprowadzeniu litery cały czas przypominamy definicję litery i głoski)
  - Demonstracja karty alfabetu demonstracyjnego z literą Y, y – omówienie wyglądu liter
  - Demonstracja nauczyciela na tablicy pisania litery- Y, y.
  - Ćwiczenia grafomotoryczne uczniów- palcem, całą dłonią w powietrzu
  - Słowa z literką Y – praca z podręcznikiem Elementarz
  - Wprowadzenie „pary” na przykładzie słowa koty - para kotów – rysunek z podręcznika Elementarz
  - Wyszukiwanie par w życiu codziennych – np. para kaloszy, para kapci itp.
- **Podsumowanie lekcji** – wrażenia z lekcji, zawieszenie karty alfabetu demonstracyjnego na gazecie klasowej - litera Y - pary kotów. Ustawienie rodziny kotów – potworków, na półce w klasopracowni – wystawa prac uczniów
- **Zadanie domowe** – ćwiczenia w kaligrafii literki Y, rysunek znanej, bajkowej pary kotów.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY





tydzień nr 7

## Załącznik do scenariusza doświadczenia zajęć nr 4

**I. Temat doświadczenia:** Twórcy kocich potworów

**II. Zakres treści doświadczenia:** zmiana stanów skupienia (ciecz- ciało stałe)

**III. Cel doświadczenia:**

- **Poznawczy:** uczeń poznaje zmiany fazowe (ciecz- ciało stałe)
- **Umiejęnościowy:** potrafi przewidzieć skutki doświadczenia. Potrafi opisać przebieg doświadczenia
- **Kształujący postawy:** wzbudzenie zainteresowania i ciekawości przemianami fazowymi które występują w przyrodzie

**IV. Środki dydaktyczne:**

- **Przeznaczone dla nauczyciela:** garnek, kuchenka gazowa lub mikrofała  
Świece woskowe, lejek kuchenny, duża miska z zimną wodą
- **Przeznaczone dla ucznia:** Naklejki imitujące oczy, usta, nos, uszy itp.

**V. Forma doświadczenia:** do wykonania w klasopracowni

**VI. Hipoteza doświadczenia (pytanie):**

Jak z wosku można stworzyć kociego potwora?

**VII. Opis przebiegu doświadczenia:**

- Nauczyciel topi wosk w garnku przy pomocy kuchenki elektrycznej lub mikrofal
- Nauczyciel przygotowuje miskę z zimną wodą, objaśnia cel doświadczenia (rozdaje nalepki z imitacją organów jak uszy czy oczy itp.) i uczy na OSTROŻNOŚĆ w (rozdaje





## Włącz Myślenie!

nalepki z imitacją organów jak uszy, oczy, wąsy itp.) i uczula na OSTROŻNOŚĆ w czasie wykonywania doświadczenia

- Nauczyciel na środku klasy ustawia stół z miską i wodą, prosi uczniów o ustawienie w bezpiecznym kręgu i przy pomocy lejka kuchennego wlewa wosk do zimnej wody – powtarza czynność tyle razy ile jest dzieci w klasie
- Nauczyciel rozdaje uzyskane kształty z doświadczenia- proponując aby przy pomocy naklejek stworzyły kocie - potworki

### VIII . Zakładane wnioski doświadczenia

Ciała w przyrodzie zmieniają swój stan skupienia - mogą zmieniać kształt. Gorący, ciekły wosk pod wpływem wody zamienia się w ciało stałe. W zależności w jaki sposób lejemy wosk tworzą się różnorodne kształty

### IX. Spodziewane wnioski uczniów:

- **Ucznia zdolnego:** odkrywa że ciała zmieniają swój stan skupienia, zauważa że pod wpływem zimnej wody ciecz może zamienić się w ciało stałe. Potrafi stworzyć woskową figurkę kociego - potwora i nazwać ją.
- **Ucznia wymagającego pomocy:** zauważa że wosk zmienia swój kształt pod wpływem wody ale nie rozumie przyczyn. Ma trudności w stworzeniu figurki kociego – potwora
- **Ucznia sześciolatniego:** odkrywa, że ciała zmieniają swój stan skupienia, zauważa że pod wpływem zimnej wody ciecz może zamienić się w ciało stałe – wie jak powtórzyć doświadczenie. Potrafi stworzyć z woskowego kształtu potworka
- **Ucznia siedmioletniego:** odkrywa że ciała zmieniają swój stan skupienia, zauważa, że pod wpływem zimnej wody ciecz może zamienić się w ciało stałe – wie ilość wosku ma wpływ na wielkość utworzonej figurki. Potrafi stworzyć z woskowego kształtu – potworka.

### X. Ogólny wniosek z przeprowadzonego doświadczenia

Ciała mogą zmieniać swoją postać; ciekły wosk pod wpływem wody tworzy ciało stałe- nieregularne kształty tworzą postaci –kocich potworków



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

