



Włącz Myślenie!

Autor: Małgorzata Marzycka

Blok tematyczny: W świecie bajek

Scenariusz zajęć nr 3

Temat dnia: Spotkanie z liczbą 7.

I. Czas realizacji: 2 jednostki lekcyjne.

II. Czynności przed lekcyjne: Przygotowanie materiałów do zajęć, liczmany, sylwety postaci bajkowych.

III. Cele podstawy programowej:

- **Edukacja matematyczna:** Poznanie liczby 7 i jej zapisu cyfrowego. Przeliczanie różnych elementów, klasyfikowanie, porządkowanie ich, porównywanie liczebności zbiorów. 7.1a, 7.2a, 7.2b
- **Edukacja muzyczna:** Nauka piosenki „Zima, zima. 3.1 Odtwarzanie charakteru muzyki - reakcja na zmiany tempa i dynamiki 3.2

IV. Cele lekcji: Doskonalenie umiejętności wykorzystania liczmanów do liczenia, przeliczania, porównywania liczb. Zapisywanie cyfry 7 i ciągów liczbowych. Nauka piosenki i zabawy rytmiczne przy muzyce.

V. Metody pracy:

- doświadczalna
- projektowanych okazji edukacyjnych
- pokaz

VI. Środki dydaktyczne:

- **do doświadczenia:** sylwety kartonowe postaci bajkowych, spinacze, magnesy.
- **do lekcji:** Elementarz str. 36, bajka „Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków”, karty pracy, liczmany, patyczki, kartoniki z liczbami, tekst i nagranie piosenki „Zima, zima”.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





VII. Przebieg lekcji:

- **czynności organizacyjne:** Przygotowanie pomocy do liczenia, przeliczania w zakresie 7 w czasie lekcji.
- **część wprowadzająca:** Rozmowa z dziećmi na temat bajki „ Królowa Śnieżka i siedmiu krasnoludków”.
- **doświadczenie:** „Magiczny teatr” (załącznik).
- **Projekt zadań edukacyjnych:**
 - Ilu krasnoludków miała Królowa Śnieżka? (7),
 - Tworzenie sytuacji zadaniowych do monografii liczby 7.
 - Wykorzystanie liczmanów, przedmiotów znajdujących się w klasie do manipulowania układania klasyfikowania przedmiotów w serie, kolekcje w których liczba elementów wyniesie 7.
 - Praca z książką Elementarz str.36
 - Samodzielna praca ucznia: propozycja zadań:
 - z 7 patyczków ułóż domek - (można przerysować domek na kartę pracy lub do zeszytu)
 - z 7 koralików zrób naszyjnik dla swojej mamy - nawlekanie koralików na sznurówkę
 - wybierz ze sklepiku szkolnego, co możesz kupić za 7 złotych.
 - Zabawa „Wywołujące liczby” – każde dziecko ma przypiętą liczbę. Na umówiony sygnał dzieci swobodnie biegają . Na hasło n- la: *Wywołuję liczbę np.7* – dzieci muszą się tak dobrać, aby tworzyły wywołaną liczbę.
 - Karta pracy - przyklej , narysuj 7 kółek
 - tata wraca z pracy do domu o godzinie 7, narysuj wskazówki zegara
 - zmierz linijką 7 cm. wstążki i przyklej na kartę
 - Demonstracja wzoru cyfry 7





Włącz Myślenie!

- porównywanie wyglądu cyfry do różnych przedmiotów
- kreślenie cyfry w powietrzu , gumką po ławce, palcem po piasku itp.
- nauka pisania cyfry poprzedzona pokazem nauczyciela na tablicy z odpowiednim komentarzem (zawsze przy wprowadzeniu nowej cyfry przypominamy że jest ona znakiem graficznym liczby)
- Pisanie cyfry w liniaturze w zeszyty lub karcie prac
- Wyklejanie cyfry 7 plasteliną na kartce.
- Nauka piosenki „ Zima, zima”.

- wysłuchanie piosenki

Tekst piosenki

Zima, zima, zima - pada, pada śnieg

Jadę, jadę w świat sankami

Sanki dzwonią dzwoneczkami Dzyń, dzyń, dzyń.....

Jaka pyszna sanna - parska rażno koń

Śnieg rozbija kopytkami

Sanki dzwonią dzwoneczkami Dzyń, dzyń, dzyń.....

Zasypane pola - w śniegu cały świat

Biała droga hen przed nami

Sanki dzwonią dzwoneczkami Dzyń, dzyń, dzyń.....

- rozmowa na temat piosenki
- interpretacja ruchowa piosenki
- zabawy przy piosence

- **Podsumowanie pracy**



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





Włącz Myślenie!

- Dzieci wypowiadają się na temat zajęć. Co im się podobało, co było trudne, w czym czują się jeszcze niepewne.
- **Zadanie domowe:**
 - Wyszukajcie na obrazku ukryte liczby 7 i je pokolorujcie. Każde z dzieci na jutro przyniesie książkę z ulubioną bajką.

Załącznik scenariusza nr 3 „Magiczny teatr”

I. Temat doświadczenia: „Magiczny teatr”

II. Zakres treści doświadczenia: zabawa w teatr

III. Cele doświadczenia:

- **Poznawczy:** poznanie sposobów poruszania się postaci.
- **Umiejęnościowy:** Uczeń potrafi wymienić postaci bajkowe , które można poruszać przy pomocy siły magnetycznej.

IV. Kształtujący postawy: postawa badacza

V. Środki dydaktyczne : 7 sylwet kartonowych postaci z bajek, spinacze i magnes.

VI. Miejsce przeprowadzenia doświadczenia : w klasie

VII. Hipoteza doświadczenia: (pytanie) W jaki sposób postaci będą się poruszały?

VIII. Przebieg doświadczenia:

- Rozpoznawanie i nazywanie postaci z bajek oraz ich liczenie i przeliczanie.
- Praca uczniów (pokaz poruszania się postaci kartonowych).

IX. Spodziewane obserwacje wnioski ucznia:

- **ucznia zdolnego** - magnes powoduje, że postaci poruszają się.
- **ucznia wymagającego pomocy** - magnes przesuwa spinacz z postacią.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





Włącz Myślenie!

- **ucznia sześciolatniego** – magnes porusza postaci, przyciągając spinacz.
- **ucznia siedmioletniego** – magnes przyciąga metal (spinacz) i przesuwa go.

X. Zakładane wnioski doświadczenia: Przygotowane sylwety postaci bajkowych można wykorzystać do zabawy w teatr, poruszając nimi wykorzystując magnes.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

