



# Włącz Myślenie!

Autor: Maria Piotrowska

**Blok tematyczny:** W wiejskiej zagrodzie.

## Scenariusz zajęć nr 5

**Temat dnia:** Hipoterapia

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

**II. Czynności przed lekcyjne:** przygotowanie informacji o hipoterapii (np. z Internetu)

**III. Cele podstawy programowej:**

- **Edukacja polonistyczna:**
  - dobiera właściwe formy komunikowania się w różnych sytuacjach społecznych - 3.b,
  - korzysta z informacji: uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z nich - 1.1.a,
  - uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania, udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie;
  - poszerza zakres słownictwa i struktur składniowych- 3.b,
  - pisze z pamięci 1.2.c
- **Edukacja społeczna:** współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych; przestrzega reguł obowiązujących w społeczności – 5.2,
- **Edukacja plastyczna:** wypowiada się w wybranych technikach plastycznych na płaszczyźnie i w przestrzeni – 4.1
- **Edukacja muzyczna:** realizuje proste schematy rytmiczne ( np. ruchem całego ciała) – 3.3

**IV. Cele lekcji:** Wyzwalanie chęci bogacenia słownictwa, zachęcenie do samodzielnej pracy. Wspomaganie rozwoju umysłowego w zakresie umiejętności czytania, pisania i liczenia. Zapoznanie uczniów na czym polega hipoterapia.

**V. Metody pracy:**



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY





## Włącz Myślenie!

- **doświadczalna:** e doświadczenie
- projektowanych okazji edukacyjnych
- aktywna – zadania stawiane dziecku do wykonania

### VI. Środki dydaktyczne:

- **do doświadczenia:** e doświadczenie – jak zrobić siano?
- **do lekcji:** przygotowanie nagrania muzyki, skakanki, przyborów do pisania

### VII. Przebieg lekcji:

- **czynności organizacyjne:** przygotowanie potrzebnych materiałów do lekcji- nagrania muzyki, skakanki, przyborów do pisania
- **część wprowadzająca:**
  - Zabawa słowna – Co byś zrobił – gdybyś zachorował?
  - Co to znaczy, że ktoś jest niepełnosprawny?
- Jak pomaga się osobom niepełnosprawnym?
  - Co to znaczy terapia?
  - Co to znaczy hipoterapia?
  - Wprowadzenie do e doświadczenia- każdy koń potrzebuje dobrego pożywienia- siana, czy wiecie jak należy przygotować siano?
- **doświadczenie:** e- doświadczenie - Jak zrobić siano?
- **Zadanie edukacyjne:** Przypomnienie wiadomości o tym czego nauczyliśmy się poprzedniego dnia – o koniach, stadninie.
- Zabawa – 14 śmiesznych kroków- chętni uczniowie wymyślają 14 śmiesznych kroków, a reszta klasy ich naśladuje ( pamiętajmy o głośnym przeliczaniu)
- Praca z podręcznikiem „ Nasz Elementarz” s. 21,
  - Czytanie wzorcowe przez nauczyciela.





## Włącz Myślenie!

- Omówienie tekstu:
- Czym różnią się od siebie jazda konna a hipoterapia?
- Kto pomaga Łucji, a kto Adasiowi? Dlaczego im pomagano?
- Wymyślcie imiona dla koni z obrazka?
- Zapiszcie je na tablicy, przepiszcie do zeszytu.
- Czytanie po cichu tekstu przez uczniów i wyszukiwanie zmiękczenia „ni”.
- Improwizacje ruchowe przy dowolnej muzyce – ćwiczenie pamięci ruchowej – po konturze ( nauczyciel rozkłada na podłodze długą skakankę w kształcie np. konia ) dzieci w trakcie odtwarzania piosenki swobodnie ją improwizują, w momencie kiedy muzyka na chwilę milknie szybko, sprawnie jedno po drugim w miarę jak najdokładniej pokonują trasę.
- Ćwiczenia grafomotoryczne - pisanie wymyślonych przykładów z „ni” przez uczniów na tablicy np. niebo, konie ( jeśli potrafią to uczniowie jeśli nie to nauczyciel zapisuje wzorcowo), przepisywanie ich do zeszytu.
- Zabawa ruchowa w konika – uczniowie dobierają się w pary ( jedno jest konikiem, a drugie jeźdźcem, dzieci reagują na hasło n-la – wio lub stój, do zabawy można wykorzystać skakanki , koła hula hop.
- **podsumowanie pracy:** Przypomnienie jak można zrobić siano, omówienie i ocenienie napisanych przykładów, powtórzenie zabawy – 14 śmiesznych kroków
- **zadanie domowe:** Nauczę się pięknie czytać tekstu ze s. 21.





**Włącz Myślenie!**

## Załącznik scenariusza nr 5 - e doświadczenie

**I. Temat doświadczenia:** Jak zrobić siano?

**II. Hipoteza doświadczenia:** (pytanie) Z czego robimy siano?

**III. Przebieg doświadczenia:**

- Wyjaśnienie z czego robi się siano, do czego służy- pokarm dla zwierząt.
- Jak w domu zrobić siano np. dla chomika?
- Kiedy kosimy trawę na siano - (ważna pora roku - wiosna, ale też jak wyrosnięta jest trawa- bez wykształconych nasion)
- Sposób suszenia – na słońcu, a następnie zebranie jej grabkami.
- Przechowywanie siana (najlepiej pod dachem- dlaczego?).
- Zrobienie dobrego siana w naszym klimacie jest wielką sztuką - dobre siano ma naturalny, zielony kolor, jest bez pleśni oraz bez zanieczyszczeń, jego zapach powinien być naturalny, bez woni pleśni.

**IV. Spodziewane obserwacje wnioski ucznia:**

- **ucznia zdolnego** - z wysuszonej trawy powstaje siano, pokarm dla wielu zwierząt
- **ucznia wymagającego pomocy** - siano jedzą konie
- **ucznia sześciolatniego** – siano jedzą konie i krowy
- **ucznia siedmioletniego** - siano daje się koniom zimą

**V. Zakładane wnioski doświadczenia**

Dobre siano ma naturalny, zielony kolor, jest bez pleśni oraz bez zanieczyszczeń, jego zapach powinien być naturalny, bez woni pleśni. Siano to pasza, która jest produkowana dla bydła, koni, owiec, kóz.

---

Człowiek - najlepsza inwestycja



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

