

Scenariusz zajęć

Temat: Co zobaczymy na wiejskim podwórku?

Cele operacyjne:

Uczeń:

- rozpoznaje głosy wydawane przez zwierzęta wiejskie,
- wymienia zwierzęta żyjące na wsi,
- nazywa budynki wiejskiej zagrody,
- przyporządkowuje zwierzę do budynku gospodarskiego,
- dodaje w zakresie 10,
- naśladuje ruch i głos zwierząt wiejskich,
- koloruje wizerunki zwierząt,
- porównuje zbiory.

Środki dydaktyczne:

- puzzle – pocięty na kilka nieregularnych kawałków obrazek wiejskiego podwórka,
- tablica magnetyczna,
- nagrania głosów zwierząt wiejskich (pies, kura, krowa, owca, gęś, koń),
- tablety lub laptopy,
- ćwiczenie interaktywne (ilustracja wielu zwierząt wiejskich i tabelka do wpisania ich liczby według gatunków),
- karty z nazwami budynków gospodarskich: stajnia, owczarnia, obora, kurnik, chlew, buda psa,
- ilustracje zwierząt wiejskich: koń, owca, krowa, kura, świnia, pies,
- karta pracy nr 1 (kolorowanka – konturowe sylwetki 6 koni, 1 kury, 2 kaczek i 1 krowy).

Metody: pokaz, ćwiczenie interaktywne, zabawa ruchowa, ćwiczenie praktyczne.



Formy pracy:

- zbiorowa jednolita i zróżnicowana,
- indywidualna jednolita.

Przebieg zajęć:

Etap wstępny

Nauczyciel wita dzieci. Na stoliku układa duże pocięte nieregularnie kawałki obrazka – puzzle. Prosi chętne dziecko o ułożenie i przyczepienie do tablicy powstałej ilustracji (wiejskie podwórko). Dzieci mówią, co ona przedstawia. Nauczyciel nawiązuje do zajęć mówiąc, że dziś odwiedzą wiejskie podwórko.

Etap realizacji

Zadanie 1

Nauczyciel odtwarza dźwięki związane z wiejskim podwórkiem (szczekanie psa, gdakanie kur, muczenie krowy, beczenie owcy, gęganie gęsi, rzenie konia). Dzieci nazywają dźwięki. Jest to podstawa do rozmowy na temat wsi i wiejskiego podwórka.

Nauczyciel zwraca uwagę także na to, że dziś życie wiejskie i miejsce w Polsce nie jest już tak od siebie różne, że w miastach domach jednorodzinnych ludzie hodują kury i mają na balkonach doniczki, a na wsiach coraz więcej osób wykonuje prace niezwiązane z rolnictwem.

Zadanie 2

Ćwiczenie interaktywne: dzieci widzą w tabletach ilustrację wiejskiego podwórka z dużą liczbą zwierząt. Zadanie polega na policzeniu poszczególnych zwierząt i wpisanie liczby do tabelki, np. kury - 3, krowy - 6, itp.

Zadanie 3



Nauczyciel wskazuje w klasie miejsce podwórka (środek sali) i budynków gospodarskich (stajnia, owczarnia, obora, kurnik, chlew, buda psa), oznaczając je obrazkiem zwierzęcia lub podpisem. Następnie dzieli uczniów na grupy.

Grupy losują obrazek, na którym jest jedno zwierzę z gospodarstwa. Wszystkie dzieci z tej grupy będą naśladowały w czasie zabawy ruch i głos tego zwierzęcia.

„Zwierzęta” chodzą po podwórku. Chętne dziecko odgrywa rolę gospodarza podwórka (gdy podnosi rękę, zwierzęta cichną nie przerywając ruchu i czekają na jego polecenie). Gdy „gospodarz” mówi np. „Wszystkie konie zapraszam do...” to dzieci odgrywające rolę koni dopowiadają razem głośno „...stajni” i, wciąż naśladowując konie, udają się do wyznaczonego miejsca, aby tam odpocząć. Zabawa toczy się dalej, aż wszystkie zwierzęta znajdą się w odpowiedniej części zagrody.

Zadanie 5

Nauczyciel rozdaje karty pracy nr 1 (kontury zwierząt wiejskich) i prosi dzieci o pokolorowanie zwierząt oraz obliczenie, ile jest zwierząt każdego gatunku. Dzieci ustalają, w którym zbiorze jest więcej zwierząt.

Etap końcowy

W celu podsumowania lekcji nauczyciel prosi o:

- wymienienie zwierząt żyjących w gospodarstwach wiejskich,
- nazwanie budynków, w których zwierzęta mieszkają.

Chętne dzieci odpowiadają na pytania. Dodatkowo nauczyciel pyta, które dzieci potrafią wymienić korzyści dla ludzi płynące z hodowli każdego z wymienionych zwierząt.

Nauczyciel pyta dzieci, co im się podobało na zajęcia, czy któreś zadanie było dla nich trudne i dlaczego. Chwali dzieci za wykonaną pracę i zachowanie podczas zajęć.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 6 oblicza, ile nóg mają razem zwierzęta narysowane na karcie pracy, zapisując odpowiednie działanie. Ponieważ są cztery składniki, uczeń może najpierw



zsumować nogi ptaków i ssaków (nauczyciel może pomóc, jeśli uczeń nie odróżnia tych pojęć), a potem zsumować wyniki.

