

Scenariusz zajęć nr 99

**Temat: Poznajmy się lepiej - jak spędzamy czas wolny?**

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wymienia sposoby spędzania wolnego czasu, przykłady hobby,
- posługuje się jednostkami wagi: gram, dekagram, kilogram,
- wykonuje proste obliczenia dotyczące wagi przedmiotów,
- okleja płaszczyzny pudełka.

Środki dydaktyczne:

- nagranie piosenki „Każdy ma jakiegoś bzika”, komputer,
- przyniesione z domu przez uczniów ulubione przedmioty, np. książka, płyta, film, gra, zabawka, zapakowane w szary papier lub papierową torbę,
- sztywne kartoniki, markery, waga szalkowa,
- film (zabawki w domu),
- gra multimedialna – puzzle,
- animacja komputerowa (dziewczynka z nosorożcem),
- animacja komputerowa (chłopiec na motocyklu),
- różnej wielkości kartonowe pudełka dla każdego ucznia, bibuła, papier samoprzylepny, wstążki, tasiemki, plastelina, kolorowa włóczka, koraliki, klej, taśma klejąca, zszywacz.

Metody i techniki nauczania: ćwiczenia praktyczne, metoda pomiaru (ważenie), metoda realizacji zadań wytwórczych.

Formy:

- zbiorowa,
- indywidualna,



- grupowa.

## **Przebieg zajęć:**

### Etap wstępny

Nauczyciel wita się z uczniami i prosi o przygotowanie przyniesionych z domu ulubionych przedmiotów, które towarzyszą im w czasie wolnym. Uczniowie siadają na dywanie. Nauczyciel prosi o położenie przedmiotów za plecami uczniów. Uruchamia komputer i włącza piosenkę „Każdy ma jakiegoś bzika”. Po skończonej piosence nauczyciel zadaje uczniom pytania o ich hobby, „bziki” oraz o ich sposoby spędzania czasu wolnego.

### Etap realizacji

#### Zadanie 1

Nauczyciel zaczyna zabawę, pt. „Co mam za sobą”. Zaczyna zadawać pytania, dotyczące przyniesionych przedmiotów. Uczniowie podnoszą rękę do góry, jeśli odpowiedź jest twierdząca. Przykładowe pytania: „Czy ten przedmiot służy do zabawy na dworze? Czy jest zrobiony z drewna? Czy jest miękki? Czy ma kartki? Czy składa się z wielu elementów?” Po serii pytań, nauczyciel prosi każdego ucznia po kolei o opisanie przedmiotu, tak by inni uczniowie zgadli, co to jest. Po rozwiązaniu zagadek uczniowie rozpakowują swoje przedmioty i kładą przez sobą.

#### Zadanie 2

Nauczyciel prosi uczniów o pogrupowanie przyniesionych przez nich przedmiotów i ułożenie ich na dywanie. Uczniowie nazywają zbiory przedmiotów, np. książki, gry, filmy, sprzęt sportowy, zabawki. Nauczyciel zapisuje nazwy zbiorów na kartkach i kładzie obok poszczególnych grup przedmiotów. Uczniowie przeliczają przedmioty i zapisują ich liczbę na tablicy (książki – 5, filmy – 3, itd.). Nauczyciel prosi chętnych uczniów o oszacowanie, który



przedmiot może być najcięższy, a który najlżejszy, który jest największy, a który najmniejszy, który składa się z największej liczby elementów, itd.

### Zadanie 3

Nauczyciel stawia na dywanie wagę szalkową z odważnikami. Chętni uczniowie sprawdzają wagę wybranych przedmiotów – odczytują, ile waży dany przedmiot, porównują wagę przedmiotów, zapisują na tablicy wartości, np. plecak Jasia – 2 kg plecak Jasia i Zosi – 5 kg, puzzle Borysa – 150 g, puzzle Borysa, itp.

### Zadanie 4

Uczniowie włączają tablety i uruchamiają film. Film przedstawia dom, w którym w różnych nietypowych miejscach zostały umieszczone zabawki: gry planszowe ułożone jedna na drugiej w przedpokoju na półce z butami, misie poustawiane w szeregu na kuchennym blacie, rowerek stojący na fotelu w pokoju dziennym, kolejka na podłodze w łazience, książki poukładane w lodówce, itd. Uczniowie mają za zadanie wymienić jak najwięcej przedmiotów służących do zabawy, które znajdowały się w domu oraz podać miejsce, w którym leżały. Film można wyświetlić dwa lub trzy razy, aby uczniowie jak najwięcej zapamiętali.

### Zadanie 5

Na ekranie komputera pojawia się animacja, przedstawiająca przedmioty, osoby i ich wagę: chłopiec – 26 kg, dziewczynka 23 kg, tornister szkolny – 2 kg, piłka do koszykówki – 50 dag, rower – 10 kg. Uczniowie mają za zadanie porównać wagę przedmiotów i uporządkować przedmioty od najlżejszego do najcięższego. Uczeń zdolny zamienia dekagramy na gramy, kilogramy (w przypadku wagi tornistra) na gramy. Uczeń z spe nie porównuje wagi piłki do koszykówki, ogranicza się jedynie do wagi przedmiotów podanej w kilogramach.

### Zadanie 6

Na ekranie komputera pojawia się animacja, przedstawiająca dziewczynkę wyprowadzającą na spacer nosorożca na smyczy. Uczniowie mają za zadanie wymienić, z jakimi zwierzętami można wychodzić na spacer, a z jakimi nie, które zwierzęta można mieć w domu, a które



mieszkają w zoo lub w lesie (na pustyni, w dżungli), jak można spędzać wolny czas ze zwierzętami. Chętni uczniowie opowiadają o swoich domowych zwierzętach - w jaki sposób spędzają z nimi czas, co zwierzę lubi jeść, jak się bawi.

#### Zadanie 7

Na ekranie komputera pojawia się druga animacja, przedstawiająca chłopca jadącego na dużym motocyklu. Uczniowie mają za zadanie wymienić, jakimi pojazdami mogą jeździć dzieci, a jakimi nie, jakie pojazdy służą do zabawy. Chętni uczniowie opowiadają o swoich pojazdach oraz w jaki sposób wykorzystują je do zabawy.

#### Zadanie 8

Uczniowie siadają na dywanie, gdzie znajdują się różnej wielkości kartonowe pudełka. Nauczyciel prosi uczniów, by każdy z nich wybrał pudełko, do którego schowa swoje skarby lub przyniesiony z domu przedmiot. Uczniowie mają za zadanie ozdobić pudełko materiałami leżącymi obok, tj. bibuła, papier samoprzylepny, wstążki, tasiemki, plastelina, kolorowa włóczka, koraliki, klej, taśma klejąca, zszywacz i inne.

#### Etap końcowy

Po skończonej pracy następuje prezentacja pudełek. Uczniowie opowiadają o swojej pracy: co włożą do pudełka, jakich materiałów użyli, żeby je ozdobić, gdzie pudełko będzie stało, itd. Nauczyciel dziękuje za aktywny udział w zajęciach.

#### Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 5. zamienia dekadagramy na gramy, kilogramy (w przypadku wagi tornistra) na gramy.

Uczeń z spe: w zadaniu 5. nie porównuje wagi piłki do koszykówki, ogranicza się jedynie do wagi przedmiotów podanej w kilogramach.

