

Scenariusz zajęć nr 2

Temat: Skarby z wakacji – podróżujemy po Polsce.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- czyta wiersz: „Wakacyjne skarby”,
- rozpoznaje wakacyjne skarby z różnych miejsc Polski,
- tworzy pracę plastyczną z wykorzystaniem wakacyjnych skarbów,
- liczy od 1 do 20,
- dopełnia liczby do 20,
- poznaje elementy charakterystyczne dla miejscowości: Zakopane, Kołobrzeg, Nidzica.

Środki dydaktyczne:

- wiersz „Wakacyjne skarby” (autor nieznany): *Zawiesimy skarby w kącie naszej klasy, by nam przypominały o wakacjach czasem... Zasuszone ostry, tajemniczy korzeń, muszle pozbierane o świcie nad morzem. Ktoś serce z piernika kupił na straganie. Poszukajmy miejsca dla serca na ścianie. Niech wisi przy skarbach pośrodku kącika i bije dla szkoły serduszko z piernika,*
- wakacyjne skarby: muszelki, kamyki, piórka, pocztówki i zdjęcia z różnych miejsc Polski i świata, zasuszone kwiaty, bursztyny, drewniane długopisy z Zakopanego, łuski ryby, poskręcane korzenie, piasek z plaży w słoikach/ butelkach,
- trzy pudła kartonowe, farby, flamastry, kredki, żetony (dla każdego 20, mogą być wycięte z papieru),
- tekturki o formacie A4 i A5 (dla każdego ucznia po jednej obu rozmiarów), materiały w takim samym rozmiarze (na każdą tekturkę jeden materiał), klej wikol, bibuła,
- ćwiczenie interaktywne nr 1,
- karta pracy nr 1,
- animacja komputerowa nr 1. Hasła przewodnie do opowieści o poszczególnych miejscowościach: Warszawa: stolica, rzeka Wisła, Stare Miasto, Zamek Królewski,



Pałac Kultury i Nauki; wieś: gospodarstwo, las, zwierzęta na wsi, Zakopane: Tatry, Rysy, góry, górale, oscypki; Kołobrzeg: Morze Bałtyckie, mewy, rybitwy, plaża, pływanie w morzu; Nidzica: zamek, Mazury, jeziora, lasy.

- duża mapa Polski, obrazki przedstawiające skarby wymieniane przez chłopca z prezentacji, masa mocująca,
- zagadki do gry,
- karta pracy nr 2,
- sprzęty w sali gimnastycznej umożliwiające ustawienie toru przeszkód (w zależności od możliwości szkoły), piosenka „Boogie woogie”.

Metody i techniki: ćwiczenia praktyczne, praca plastyczna, ćwiczenie interaktywne.

Formy:

- zbiorowa,
- praca w grupach,
- indywidualna.

Przebieg zajęć:

Etap wstępny

Nauczyciel wita dzieci i zaprasza je, aby usiadły na dywanie. Czyta im wiersz „Wakacyjne skarby”. Po przeczytaniu wiersza zadaje dzieciom pytania:

- o czym był ten wiersz?
- dlaczego opisywane skarby są nazywane wakacyjnymi?
- jakie wakacyjne skarby wymienione są w wierszu?

Następnie prezentuje dzieciom pudełko wakacyjnych skarbów. Znajdują się w nim: muszelki, kamyki, piórka, pocztówki i zdjęcia z różnych miejsc Polski i świata, zasuszone kwiaty, bursztyny, drewniane długopisy z Zakopanego, łuski ryby, dziwne poskręcane korzenie,



piasek z plaży w słoikach/butelkach. Krótko opowiada, skąd je przywieziono. Zachęca dzieci, aby opowiedziały o swoich wakacjach i skarbach, jakie znalazły podczas wyjazdów i zabawy.

Etap realizacji

Zadanie 1

Zabawa w sklep z pamiątkami. Uczniowie pozostają na dywanie. Nauczyciel zapowiada zabawę w sklep. Przynosi trzy pudła kartonowe – lady sklepu. Uczniowie przy pomocy farb i kredek dekorują pudła według własnego pomysłu i organizują z nich sklep. Nauczyciel wybiera wśród uczniów trzech ekspedientów. Każdy z nich obsługuje jedno stoisko – stoisko morskie, w którym można kupić muszelki, piasek i pocztówki znad morza; stoisko górskie – można tam kupić kamyki, pocztówki z gór, zasuszone kwiaty; stoisko wiejskie – piórka, kamyki, zasuszone kwiaty. Ekspedienci określają cenę każdego przedmiotu, przy czym musi zawierać się ona w przedziale liczbowym od 1 do 10. Pozostali uczniowie otrzymują 20 żetonów. Jeden żeton jest równy jednej złotówce. W trakcie zabawy ekspedienci zmieniają się. Po skończonej zabawie uczniowie siadają do ławek z zakupionymi skarbami.

Zadanie 2

Praca plastyczna. Uczniowie siadają w ławkach wraz z zakupionymi przez siebie skarbami. Nauczyciel rozdaje im dwie prostokątne tekturki (mniejszą i większą), dwa materiały w rozmiarze tekturek, klej wikol, bibułę do dekoracji. Zadaniem uczniów jest wykonanie wakacyjnego pejzażu, składającego się z rzeczy kupionych w sklepie. Należy najpierw na większej tekturce przykleić wikolem większy materiał, na mniejszej mniejszy. Następnie małą tekturkę przykleić do dużej. Dopiero wtedy na małej tekturce dzieci układają swoje kompozycje.

Zadanie 3

Uczniowie włączają komputery. Nauczyciel wskazuje ikonę, którą należy kliknąć. Uczniowie otwierają **ćwiczenie interaktywne nr 1**: na środku ekranu widać 20 muszelek, na których kolejno pojawiają się odpowiednie liczby od 1 do 20. Za każdy razem, gdy na danej muszelce



pojawia się liczba, muszelka zmienia kolor na zielony, a lektor czyta kolejno każdą liczbę po polsku i angielsku. Czynność powtarzana jest trzy razy, nauczyciel zachęca uczniów, aby przeliczali razem z lektorem. Następnie na ekranie pojawia się 20 innych muszelek, ale nie na każdej napisana jest liczba. Zadaniem uczniów jest uzupełnienie pustych muszelek tak, aby utworzyć ciąg liczbowy od 1 do 20.

Zadanie 4

Karta pracy nr 1. Uczniowie indywidualnie wykonują zadanie w karcie pracy, następnie wspólnie z nauczycielem sprawdzają wynik.

Zadanie 5

Animacja komputerowa nr 1: na ekranie widać chłopca, który zaprasza uczniów do poszukiwania wakacyjnych skarbów. W tym celu muszą udać się na wycieczkę po Polsce. Za każdym razem, gdy chłopiec zmienia miejsce, na ekranie pojawia się mapa Polski, a na niej zaznaczony punkt, z którego chłopiec wyrusza połączony kreską z punktem, do którego chłopiec się udaje. Chłopiec najpierw znajduje się w Warszawie (skarby: zdjęcie Pałac Kultury i Nauki, kamyk z łązienek, figurka Warszawskiej Syrenki, muszelka z Wisły), następnie wędruje na wieś (skorupka znalezionej w lesie jajka, z którego wykuło się pisklę, kamyk, piórko kury, zasuszone kwiaty, siano ze stodoły), do Zakopanego (skarby: mała ciupaga, kapelusz górala, kawałek wełny owcy, kawałek górskiej skały, poskręcany korzeń), do Kołobrzegu (piasek z plaży, muszelka z morza, piórko mewy, woda morska w małej buteleczce) i do Nidzicy (skarby: przewodnik po zamku w Nidzicy, figurka żołnierza). Opowiada krótko o każdym miejscu i z każdego miejsca zabiera „Słoneczne skarby”. Na koniec prezentuje wszystkie skarby, wraca znów do Warszawy, zmęczony podróżą żegna się z uczniami i kładzie spać.

Nauczyciel zaprasza uczniów na dywan, przed tablicę, na której znajduje się duża mapa Polski. Prezentuje uczniom obrazki przedstawiające „Słoneczne skarby” wymieniane przez chłopca z prezentacji. Jeszcze raz opisuje krótko każdy z nich, wskazuje ich położenie i przykleja obrazki do odpowiedniego miejsca na mapie. Angażuje do pomocy chętnych uczniów.



Zadanie 6

Uczniowie dzielą się na cztery drużyny. Każda z nich siada na dywanie w niewielkim odstępie. Drużyny wybierają lidera, który będzie odpowiadał w imieniu grupy. Reszta uczniów to doradcy, którzy naradzają się i pomagają liderowi. Nauczyciel czyta na głos zagadki dotyczące wakacyjnych skarbów. Zadanie polega na jak najszybszym zgłoszeniu się do odpowiedzi. Za każdą dobrą odpowiedź dana grupa otrzymuje jeden żeton. Jeśli grupa zgłosiła się jako pierwsza, ale nie zna odpowiedzi, zagadka czytana jest jeszcze raz i wówczas zgadują wszystkie grupy, oprócz tej, która nie знаła odpowiedzi. Wygrywa grupa, która zdobyła najwięcej punktów. Nagrodą dla grupy, która wygra może być możliwość ułożenia zagadki dla dzieci.

Zadanie 7

Karta pracy nr 2. Uczniowie odnajdują właściwe połączenia. Wynik sprawdzają na forum klasy.

Zadanie 8

Ćwiczenia ruchowe w sali gimnastycznej. Ćwiczenia do piosenki „Boogie woogie”, zabawa ruchowo-naśladowcza: nauczyciel wykonuje układ trzech ruchów, a uczniowie powtarzają je zachowując kolejność. Następnie nauczyciel ustawia dwa tory przeszkód (np. 3 pachołki do chodzenia slalomem, rzucanie woreczka do pudełka, skok przez zawieszony nisko, między dwoma pachołkami kijek, poziome podciąganie się po ławce, przekładanie szarfy przez siebie rozpoczynając od góry, itp., w zależności od możliwości szkoły). Wybiera dwóch kapitanów drużyn, którzy na zmianę dobierają osoby do swoich drużyn. Dwie grupy ustawiają się przed torem przeszkód. Zadanie polega na jak najszybszym pokonaniu toru przez całą grupę. Po pokonaniu toru zawody rozgrywane są jeszcze dwa razy.

Etap końcowy

Nauczyciel prosi uczniów, aby usiedli na dywanie, wręcza im tekturki formatu A5 i flamastry. Prosi, aby uczniowie narysowali na nich buźki przedstawiające ich nastrój. W razie potrzeby pokazuje przygotowane wcześniej buźki wyrażające emocje. Każde dziecko może dodatkowo



opowiedzieć krótko, dlaczego narysowało daną buźkę. Następnie nauczyciel pyta, czy dowiedzieli się czegoś nowego na zajęciach lub coś ich zaskoczyło, zdziwiło.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 4 i 7 otrzymuje dodatkowe przykłady do rozwiązania. W zadaniu 4: sam proponuje przykłady (dwa puste miejsca, pomiędzy nimi znak + i =, np. : ... +... =; uczeń sam podaje dwie liczby, których suma wynosi 20), w zadaniu 7: dwa dodatkowe połączenia (kamyk prowadzący do gór, fale prowadzące do morza).

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w zadaniu 3 ma wydłużony czas pracy, w zadaniu 7 ma tylko dwa przykłady, ewentualnie trzy mniej, skomplikowane połączenia lub każde połączenie zaznaczone innym kolorem.

