

Scenariusz zajęć nr 10

**Temat: Poznajemy zasady panujące w naszej szkole.**

Cele operacyjne:

Uczeń:

- rozwiązuje wieloskładnikowe działania na dodawanie,
- rozpoznaje w tekście dwuznaki,
- wypisuje dwuznaki,
- stosuje zasady fair play podczas zawodów sportowych.

Środki dydaktyczne:

- dostępny sprzęt multimedialny (np. tablica interaktywna, rzutnik),
- plansze z prawidłowymi zachowaniami ucznia,
- obrazki przedstawiające takie same sytuacje jak na planszach,
- kartoniki z działaniami matematycznymi, plansza do gry edukacyjnej, kostka, pionki,
- kolorowe, kwadratowe kartoniki (dla każdego ucznia w pięciu kolorach),
- karta pracy nr 1 (wykreślanie dwuznaków).

Metody i techniki: gra edukacyjna, ćwiczenia praktyczne.

Formy:

- zbiorowa,
- indywidualna.

**Przebieg zajęć:**

Etap wstępny

Nauczyciel wyświetla dwie plansze na dostępnym sprzęcie multimedialnym (np. tablicy interaktywnej, rzutniku). Na jednej planszy znajdują się ilustracje przedstawiające



oczekiwane zachowania ucznia (zgłaszanie się do odpowiedzi, pomoc słabszym kolegom, ustawianie się w pary), a na drugiej niewłaściwe zachowania ucznia (bicie innych, rzucanie książkami, chowanie się pod stołem, spóźnienie się na zajęcia). Nauczyciel pyta uczniów, które zachowania mogą pojawić się w szkole, a które nie; dlaczego należy pomagać słabszym kolegom?, dlaczego nie wolno się spóźniać na zajęcia?

### Etap realizacji

#### Zadanie 1

Nauczyciel rozdaje uczniom kilka obrazków (pobranych przed zajęciami ze źródeł ogólnodostępnych) przedstawiających takie zachowania, jakie pojawiły się na planszach. Uczniowie wklejają je do zeszytu i otaczają czerwoną pętlą negatywne zachowania, a zieloną pętlą – pozytywne zachowania ucznia. Nauczyciel może też poprosić uczniów, by sami wymienili przykłady oczekiwanego przez nauczycieli i rodziców zachowania w szkole.

#### Zadanie 2

Uczniowie losują przygotowane przez nauczyciela działania. Ustalają wynik i według niego dobierają się w 4-osobowe zespoły.

Uwaga! Nauczyciel musi przygotować po cztery działania z takim samym wynikiem.

W zależności od ilości uczniów w klasie należy dobrać odpowiednią ilość zestawów działań.

Przykładowe działania:

1.  $1 + 6 + 3 =$ ,  $4 + 3 + 3 =$ ,  $2 + 5 + 3 =$ ,  $8 + 2 + 0 =$
2.  $8 + 4 + 4 =$ ,  $11 + 2 + 3 =$ ,  $9 + 1 + 6 =$ ,  $5 + 7 + 4 =$
3.  $3 + 7 + 3 =$ ,  $6 + 7 + 0 =$ ,  $4 + 8 + 1 =$ ,  $1 + 12 + 0 =$
4.  $15 + 4 + 1 =$ ,  $11 + 5 + 4 =$ ,  $10 + 7 + 3 =$ ,  $9 + 5 + 6 =$
5.  $9 + 9 + 0 =$ ,  $3 + 12 + 3 =$ ,  $13 + 2 + 3 =$ ,  $7 + 9 + 2 =$
6.  $6 + 6 + 2 =$ ,  $7 + 7 + 0 =$ ,  $8 + 5 + 1 =$ ,  $3 + 11 + 0 =$

W ramach 4-osobowych zespołów uczniowie tworzą dwie 2-osobowe drużyny. Nauczyciel rozdaje każdemu zespołowi planszę z pionkami i tłumaczy zasady gry. Na poszczególnych polach znajdują się dwuznaki. Co 4 pole pojawia się znak zapytania. Uczniowie ustalają, kto



zaczyna poprzez wyrzucenie większej ilości oczek na kostce. Jeśli drużyna trafi na pole z dwuznakiem, musi podać wyraz zawierający ten dwuznak. Jeśli trafi na pole ze znakiem zapytania proponują zasadę, której należy przestrzegać w szkole. Wygrywa drużyna, która pierwsza dotrze do mety. Na koniec nauczyciel gratuluje zwycięskim drużynom.



Przykładowa plansza do gry:

START	CH	RZ	DŻ	?	SZ	CZ	DŻ	?	CH
									SZ
?	CH	SZ	DŻ	?	RZ	DŻ	DZ	?	CZ
DŻ									
CZ	RZ	?	DŻ	SZ	CH	?	CZ	RZ	DZ
									?
CH	RZ	?	SZ	CZ	CH	?	DŻ	SZ	RZ
META									



### Zadanie 3

Karta pracy nr 1. Uczniowie wykreślają dwuznaki, a z pozostałych liter wypisują obowiązki ucznia.

### Zadanie 4

Nauczyciel rozdaje uczniom kolorowe, kwadratowe kartoniki. Uczniowie wklejają je do zeszytu jeden pod drugim. Wpisują w nie poszczególne dwuznaki, a obok piszą po dwa wyrazy zawierające określone dwuznaki.

### Zadanie 5

Nauczyciel organizuje zawody sportowe, podczas których uczniowie ćwiczą przestrzeganie ustalonych reguł oraz uczą się, jak należy zachować się w sytuacji zwycięstwa i jak poradzić sobie z porażką. Nauczyciel wykorzystuje salę gimnastyczną lub boisko (w zależności od pogody). Może wykorzystać następujące konkurencje: slalom z piłką, przejście z woreczkiem na głowie, taczki, przechodzenie pod nogami kolegów (tunele), toczenie piłki, przechodzenie przez szarfy, przeciąganie się po ławce. Na początku nauczyciel pyta uczniów, na czym polegają zasady fair play, czy potrafią je wymienić. Uprzedza uczniów, że drużyna, która zachowa te zasady podczas zawodów, otrzyma dodatkowy punkt. Natomiast każdy, kto niewłaściwie wykona zadanie, będzie musiał je powtórzyć. Na koniec zwycięzcy otrzymują brawa od przeciwników i nauczyciela. Drużyny dziękują sobie za zabawę poprzez uścisk dłoni.

#### Etap końcowy

Nauczyciel pyta uczniów, czy któreś zadanie sprawiło im trudności. Prosi uczniów o przypomnienie zasad, których należy przestrzegać w szkole. Pyta, na czym polegają zasady fair play i dlaczego należy je przestrzegać. Dziękuje uczniom za aktywność na zajęciach.

#### Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 4 układa dwa zdania z wybranymi wyrazami.

