

„W trosce o lepsze jutro” (15.03.2011)

Scenariusz zajęć z elementami Metody Marii Montessorii

Temat: Ćwiczenie koncentracji, wrażliwości i pamięci słuchowej z wykorzystaniem gry edukacyjnej „Słuchoparki”

Cele:

- usprawnianie percepcji słuchowej;
- usprawnianie analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej;
- doskonalenie spostrzegawczości i pamięci;
- rozwijanie wyobraźni;
- utrwalenie graficzno-dźwiękowej budowy wyrazów;
- rozwijanie percepcji wzrokowej i koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozpoznawanie i nazywanie liter o podobnym kształcie i położeniu w stosunku do osi pionowej i poziomej;
- kształtowanie umiejętności układania zdań z podanymi wyrazami;
- kształtowanie umiejętności poprawnego zapisu zdań;
- doskonalenie spostrzegawczości i koncentracji uwagi;
- doskonalenie orientacji kierunkowej i przestrzennej;
- doskonalenie orientacji w schemacie własnego ciała z uwzględnieniem strony lewej i prawej;
- rozluźnianie napięcia mięśniowego;
- kształtowanie samodzielności w działaniu i umiejętności pracy zespołowej;
- budowanie poczucia własnej wartości.

Środki dydaktyczne:

- karty pracy (załącznik nr 1)
- jaja dźwiękowe
- gra edukacyjna „Słuchoparki”
- płyta CD z nagraniami różnych odgłosów
- magnetofon.

Przebieg zajęć:

Powitanie

Nauczyciel kolejno wita dzieci, których imię rozpoczyna się:

- głoską h
- głoską k
- głoską a.

Dzieci, których dotyczy powitanie, machają ręką.

Gry i zabawy pobudzające

1. Zabawa lokomocyjna inhibicyjno-incytacyjna.

Dzieci poruszają się w rytm muzyki. W chwili zatrzymania muzyki, nauczyciel pokazuje kolejno karty z różnymi zwierzętami. Zadanie dzieci polega na naśladowaniu zwierzęcia za pomocą ruchu.

2. Rozpoznawanie części ciała.

Dzieci wykonują zadania zgodnie z poleceniem:

- dotknij swoich ramion
- dotknij prawą ręką lewego ucha
- dotknij lewą ręką prawego kolana
- dotnij prawą ręką lewego łokcia.

Gry i ćwiczenia psychokorekcyjne, edukacyjne i rozwojowe

1. *Jajka dźwiękowe*

Dzieci dobierają parami jajka, z których wydobywa się taki sam dźwięk.

2. *Dźwięki i obrazki*

Dzieci wyszukują i dobierają dźwięki do właściwego obrazka (załącznik nr 1).

3. *Zabawy w oparciu o grę edukacyjną „Słuchoparki”*

- a) Uczniowie siedzą w kole, w środku którego rozłożonych jest 29 kart z różnymi obrazkami. Po zapamiętaniu, obrazki odwracane są tak, aby nie były widoczne. Nauczyciel odtwarza różne odgłosy. Dzieci rozpoznają je i starają się odsłonić odpowiedni obrazek. Osoba, która odgadnie, w którym miejscu on się znajduje, otrzymuje prawo do zadania ćwiczenia całej grupie.

b) *Pogrupuj obrazki rozpoczynające się tą samą głoską.*

Dzieci grupują karty z obrazkami rozpoczynającymi się tą samą głoską.

c) *O czym mowa?*

Nauczyciel opisuje zwierzę lub przedmiot przedstawione na wybranym przez siebie obrazku. Dziecko, które jako pierwsze odgadnie, o jakim obrazku mowa, odkłada go do pudełka.

4. *Dokończ wyraz*

Nauczyciel podaje sylaby, np.: bu-, de-, ga-, pa-, pu-. Dzieci tworzą wyrazy rozpoczynające się od podanych sylab.

5. *Zabawa z wykorzystaniem gry edukacyjnej „Oko rysia”*

Nauczyciel pokazuje kolejno obrazki, w nazwach których znajdują się głoski b, d, g, p w nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Zadanie dzieci polega na:

- wyszukaniu obrazka na planszy
- podziału wyrazu na sylaby
- wskazaniu pozycji znajdowania się głosek b, d, g lub p
- ułożeniu podpisu do obrazka z plastikowych liter
- ułożeniu zdania z utworzonym wyrazem.

6. *Wstaw brakującą literę*

Dzieci wstawiają brakującą literę do podanych wyrazów (załącznik nr 2). Układają z nimi zdania. Przepisują zdania lub wyrazy.

7. *Ćwiczenie oddechowe*

Dzieci wdychają powietrze nosem, wydychają ustami kreśląc jednocześnie głową kolejno litery: b, d, g, p.

Rundka i rytualne pożegnanie

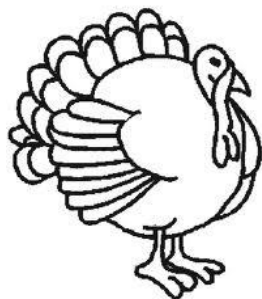
Każdy z uczestników dzieli się swoimi wrażeniami z zajęć kończąc zdanie:

- *Na dzisiejszych zajęciach najbardziej podobało mi się ...*

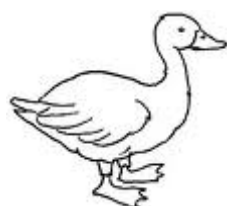
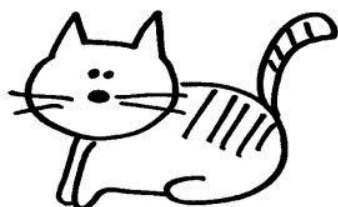
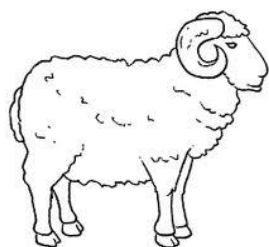
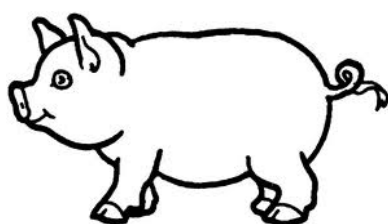
Pożegnanie – „Iskierka”

Załącznik nr 1

Wyszukaj i dobierz dźwięk do właściwego obrazka.



Kubiszewski 001 - plikowna.com



Ko, ko, ko, ko,

Miau, miau

Gul, gul, gul

Kwa, kwa, kwa

Bee, bee

Chrum, chrum

„W trosce o lepsze jutro” (31.03.2011)

Scenariusz zajęć z elementami Metody Dobrego Startu

Temat: **Zabawy głoskami i literami: b, d, g, p**

Cele:

- usprawnianie analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej;
- utrwalenie graficzno-dźwiękowej budowy wyrazów;
- rozwijanie percepcji wzrokowej i koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozpoznawanie i nazywanie liter o podobnym kształcie i położeniu w stosunku do osi pionowej i poziomej;
- kształtowanie umiejętności układania zdań z podanymi wyrazami;
- kształtowanie umiejętności poprawnego zapisu zdań;
- doskonalenie spostrzegawczości i koncentracji uwagi;
- doskonalenie orientacji kierunkowej i przestrzennej;
- doskonalenie orientacji w schemacie własnego ciała z uwzględnieniem strony lewej i prawej;
- rozluźnianie napięcia mięśniowego;
- kształtowanie samodzielności w działaniu i umiejętności pracy zespołowej;
- budowanie poczucia własnej wartości.

Środki dydaktyczne:

- puzzle literowe
- karty pracy (załącznik nr 1)
- gra edukacyjna „*Oko rysia*”
- plastikowe litery
- kartki formatu A 4 z wyrazami do uzupełnienia
- płyta CD z muzyką w szybkim tempie
- magnetofon.

Przebieg zajęć:

Powitanie

Nauczyciel kolejno wita dzieci, których imię rozpoczyna się:

- głoską h
- głoską k
- głoską a.

Dzieci, których dotyczy powitanie, machają ręką.

Gry i zabawy pobudzające

1. Zabawa lokomocyjna inhibicyjno-incytacyjna.

Dzieci poruszają się w rytm muzyki. W chwili zatrzymania muzyki, dzieci:

- podskakują w miejscu na prawej nodze
- podskakują w miejscu na lewej nodze
- podskakują z podniesioną prawą ręką
- podskakują z podniesioną lewą ręką.

2. Rozpoznawanie części ciała.

Dzieci wykonują zadania zgodnie z poleceniem:

- dotknij swoich ramion
- dotknij prawą ręką lewego ucha
- dotknij lewą ręką prawego kolana
- dotnij prawą ręką lewego łokcia.

Gry i ćwiczenia psychokorekcyjne, edukacyjne i rozwojowe

1. Puzzle literowe

Układanie liter b, d, g, p z elementów pociętych obrazków

2. Dobierz do pary litery

Dzieci dobierają parami małe i wielkie litery: b, d, g, p.

3. Dobierz do pary obrazki rozpoczynające się tą samą głoską (załącznik nr 1)

4. Dokończ wyraz

Nauczyciel podaje sylaby, np.: bu-, de-, ga-, pa-, pu-. Dzieci tworzą wyrazy rozpoczynające się od podanych sylab.

5. *Zabawa z wykorzystaniem gry edukacyjnej „Oko rysia”*

Nauczyciel pokazuje kolejno obrazki, w nazwach których znajdują się głoski b, d, g, p w nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Zadanie dzieci polega na:

- wyszukaniu obrazka na planszy
- podziału wyrazu na sylaby
- wskazaniu pozycji znajdowania się głoski b, d, g lub p
- ułożeniu podpisu do obrazka z plastikowych liter
- ułożeniu zdania z utworzonym wyrazem.

6. *Wstaw brakującą literę*

Dzieci wstawiają brakującą literę do podanych wyrazów (załącznik nr 2). Układają z nimi zdania. Przepisują zdania lub wyrazy.

7. *Ćwiczenie oddechowe*

Dzieci wdychają powietrze nosem, wydychają ustami kreśląc jednocześnie głową kolejno litery: b, d, g, p.

Rundka i rytualne pożegnanie

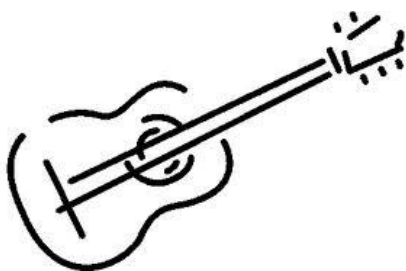
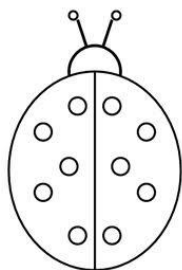
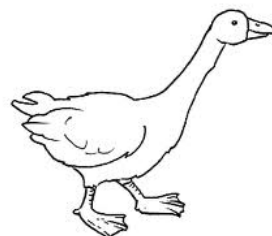
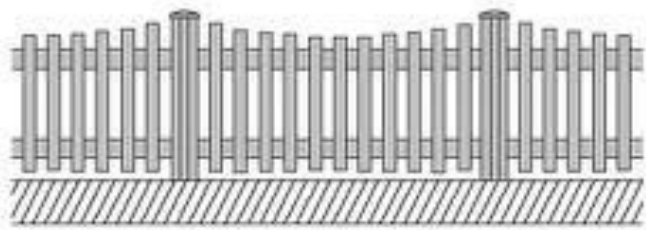
Każdy z uczestników dzieli się swoimi wrażeniami z zajęć kończąc zdanie:

- *Na dzisiejszych zajęciach najbardziej podobało mi się ...*

Pożegnanie – „Iskierka”

Załącznik nr 1

Dobierz do pary obrazki rozpoczynające się tą samą głoską.



Załącznik nr 2

Wstaw brakującą literę.

ko.....erta

my.....ło

ce.....ula

o.....órek