

Plan zajęć - Klasa I, semestr I

1 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: POCZĄTEK ROKU I

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

02:35:00

Streszczenie:

Dzieci mają okazję poznać się nawzajem, zintegrować ze sobą oraz przyswoić zasady współpracy w warunkach szkolnych.

Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie rówieśniczej;
- wzajemne poznanie się uczniów i uczennic;
- zapoznanie z najważniejszymi miejscami i ich przeznaczeniem w szkole;
- zapoznanie z zasadami organizacji szkoły i nauczania;
- rozwijanie twórczego myślenia;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania stron;
- integracja klasy.

Potrzebne materiały:

- duży brystol;
- identyfikatory dla dzieci;
- sala z krzesłami ustawionymi w kręgu i ławkami rozsuniętymi na bok;

- odtwarzacz muzyczny lub komputer z dostępem do internetu, aby włączyć muzykę w odpowiednich momentach dnia (proponowana muzyka Walc kwiatów z Dziadka do orzechów - Piotr Czajkowski). Link do utworu na you tube: <http://www.youtube.com/watch?v=GC7PycSBILc>

Załączniki do zadania:

- "Karty spostrzegawczości" (po jednej dla każdego dziecka);
- zagadki do podróży po szkole (arkusz dla nauczyciela);
- hasła do gry w kalambury.

Przebieg:

1. N. wita dzieci w szkole i zaprasza do wspólnej zabawy powitalnej;
2. **Integrujące powitanie:** dzieci chodzą swobodnie po sali w rytm muzyki, na hasło N. witają się określonymi częściami ciała, np. "Teraz witamy się podając sobie dłonie", "Teraz witamy się kolanami", "Teraz witamy się nosami", "Teraz witamy się piętami", "Teraz witamy się plecami" (3 minuty);
3. **Powtarzanie imion w kręgu (integracja):** N. prosi dzieci o stanięcie w kręgu. Każde dziecko ma za zadanie powiedzieć głośno swoje imię oraz pokazać wybrany przez siebie gest, np. klaskanie w ręce, podskok. N. na początku ćwiczenia pokazuje dzieciom, na czym ono polega, wymawiając swoje imię i wykonując gest. Każde dziecko powtarza imię i gest osoby będącej przed nią. N. może zrobić ćwiczenie dwa, trzy razy - w każdej rundzie dzieci zmieniają swoje miejsca w kręgu. N. w miarę potrzeb wspiera dzieci w wykonaniu ćwiczenia (20 minut);
4. **Burza pytań do hasła "szkoła" (15 minut):** N. mówi dzieciom hasło przedmiotowe "szkoła" związane z początkiem nauki szkolnej i zapisuje je na tablicy N. prosi dzieci, żeby zastanowiły się czego chciałyby się dowiedzieć na temat szkoły i zgłosiły swoje pytania. Zaznacza przy tym krótko, jakie są zasady "burzy pytań":
 - im więcej pytań, tym lepiej (ilość rodzi jakość);
 - niekrytykujemy pojawiających się pytań (nie dopytujemy, dlaczego ktoś zadał takie pytanie);
 - podchwytyjemy, uzupełniamy i rozwijamy pytania zgłoszone przez innych;
 - im bardziej niezwykle pytania, tym lepiej;
5. Jeśli pewne pytania nie pojawią się ze strony dzieci, może je zadać N. (np. Do czego służy zeszyt? Czy można chodzić do łazienki, kiedy się chce? Czy można mówić bez pytania? Po co jest w szkole długopis?). N. zapisuje wszystkie pytania dzieci na tablicy. Zachęca wszystkich uczniów i uczennice do udziału w zadaniu. N. może też dopisać własne pytania. Na koniec N. czyta wszystkie pytania wymyślone przez uczniów i uczennice na głos;
6. **Zapoznanie z zasadami i odniesienie się do poszczególnych pytań dzieci:** N. tłumaczy dzieciom, jakie zasady organizacyjne obowiązują w szkole (te, które są narzucone

zewnątrznie), starając się odpowiedzieć przy tym na wszystkie pytania zadane przez dzieci w burzy pytań (jeśli N. nie jest w stanie odpowiedzieć na jedno z pytań dzieci, powinien wyjaśnić, że w tym momencie na to pytanie nie może odpowiedzieć) (15 minut);

7. **Podróż po szkole (30 minut):** N. zaprasza dzieci do poznania szkoły. Jest to ich pierwsza wspólna "magiczna" podróż po szkole, w trakcie której wyjaśnią się tajemnice niektórych miejsc (np. co się dzieje w sekretariacie? co się dzieje w pokoju nauczycielskim?). Następnie uczniowie i uczennice wspólnie z N. zwiedzają szkołę, poznają gdzie jest świetlica, stołówka, sekretariat itp. Warto też zabrać dzieci w miejsca nietypowe, a mogą być ciekawe (np. kotłownia):
- przed wyruszeniem N. sprawdza, czy dzieci znają zasady dobrego wychowania, np. „mówimy dzień dobry każdemu napotkanemu pracownikowi szkoły, którego widzimy pierwszy raz w danym dniu”, „witamy się z kolegami”, „pukamy do pokoju nauczycielskiego”;
 - w trakcie podróży zadaniem dzieci jest odkrycie przedmiotów, które znajdują się na rozdanych przez N. "Kartach spostrzegawczości”;
 - przed przejściem do różnych miejsc N. zadaje dzieciom zagadki, np. "Pójdziemy teraz do miejsca, w którym..." (zagadki w załączniku);
8. **Bajkowo-podróżnicze kalambury na pokazywanie lub malowanie:** N. zaprasza ochotnika, który pierwszy rozpocznie grę w kalambury, pozostałe dzieci siadają w kręgu. Ochotnik losuje karteczkę z hasłem (N. mówi mu hasło na ucho, chyba że dziecko potrafi je przeczytać). Dziecko, które zgadnie, przedstawia kolejne hasło. Dziecko może wybrać, czy woli pokazywać, czy też rysować na tablicy lub na dużej kartce (30-45 minut: jeśli N. uzna, że dzieci wcześniej znudziły się zabawą, może ją skończyć wcześniej);
9. **Ćwiczenie ruchowo-integracyjne na umiejętność rozpoznawania stron:** N. tłumaczy, że prawa strona klasy oznacza prawdę, a lewa strona oznacza fałsz. N. zadaje pytania, a dzieci mają odpowiedzieć, przebiegając na odpowiednią część klasy. Na początku wszystkie dzieci stają na środku klasy. N. prosi, żeby dzieci zwróciły uwagę na swoje bezpieczeństwo i biegając nie zderzały się. Przykładowe pytania:
- Mam na sobie (zieloną/czerwoną) bluzkę;
 - Kury czekają;
 - Weterynarze leczą ludzi;
 - Mama mamy to babcia;
 - Styczeń jest w lecie;
 - Latem pada śnieg;
 - Na wiosnę zakwitają kwiaty;
 - Kraków jest stolicą Polski;
 - W Afryce wszyscy noszą czapki i szaliki;
 - Słonie są małe jak myszy - dlatego się ich boją;
 - Samochód ma cztery koła;
 - Tatry to góry w Polsce;

- Wisła płynie przez Warszawę (10 minut);
10. **Podsumowanie w kręgu:** Czego się dzisiaj dowiedzieliśmy? Kogo dzisiaj poznaliśmy? Przypomnienie zasad organizacyjnych na lekcjach, dotyczących funkcjonowania w klasie (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- kolejnym zadaniem sugerowanym jako kontynuacja jest zadanie "Czyje to stopy?";
- w drugim tygodniu szkoły kontynuacją może być zadanie "Album klasowy".

Warianty:

- "Burzę pytań" N. może nagrać na dyktafonie lub sfilmować, a na koniec roku dzieci mogą do tego wrócić - przypomnieć sobie pierwszy dzień szkoły i zastanowić się, czy poznały odpowiedzi na swoje pytania.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Instruktaż

Techniki:

Burza pytań

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby

Int-Pol-I.2.1 : dziecko zna zasady kulturalnej rozmowy

Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)

Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania

Int-Pol-I.2.7 : dziecko zna normy komunikacyjne obowiązujące w różnych sytuacjach oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw

Int-Społ-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o tym, jakie są odpowiednie miejsca do organizowania zabawy

Int-Społ-I.6.3 : dziecko ma wiedzę o tym, gdzie nie powinno się bawić i dlaczego

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii

Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

karta spostrzegawczości.docx

karta spostrzegawczości.pdf

2 - Początek narracji "Podróżnicy i podróżniczki poznają świat" - 2 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: NIETYPOWE POWITANIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

N. zaprasza wszystkie dzieci do chodzenia po sali przy akompaniamencie muzyki, ale każdy chodzi gdzie i jak chce. W pewnym momencie N. wydaje polecenia, jak się przywitać z napotkanym dzieckiem np: przywitajcie się łokciami, patrząc sobie głęboko w oczy, puszczając oczko do siebie, itp.

Cele:

- integracja klasy;
- przełamywanie barier fizycznych;
- wprowadzenie ludycznego nastroju.

Potrzebne materiały:

- magnetofon/komputer lub inny odtwarzacz muzyki (ćwiczenie można wykonać również

bez podkładu muzycznego). Proponowana muzyka: Piotr Czajkowski "Walc kwiatów" z Dziadka do Orzechów. Link do muzyki znajduje się na stronie:
<http://www.youtube.com/watch?v=GC7PycSBILc>

Przebieg:

1. N. podaje krótką instrukcję wprowadzającą do ćwiczenia: "Zapraszam Was do swobodnego chodzenia po sali, możecie chodzić w rytm muzyki. Na znak-sygnal przywitacie się z najbliższą stojącą osobą zgodnie z wytycznymi. np. jak powiem witamy się nosami, to wy z najbliższą spotkaną osobą witacie się noskami."
2. 2. N. włącza muzykę i zaprasza dzieci do ćwiczenia. Przykładowe sposoby na przywitanie:
 - puśćcie oczko do siebie nawzajem,
 - przywitajcie się łokciami,
 - złapcie się za kolano,
 - popatrzcie sobie głęboko w oczy,
 - przywitajcie się miaucząc jak kotki/szczekając jak pieski/muczając jak krówki,
 - złapcie się za kostki,
 - przywitajcie się stopami.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: UTRWALANIE IMION Z PIŁKĄ

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci utrwalają znajomość swoich imion. N. mówi jak ma na imię i rzuca piłką do jakiegoś dziecka, mówiąc przy tym imię tego dziecka. Dziecko to mówi od kogo dostało piłkę, jak samo się nazywa i do kogo rzuca.

Cele:

- ćwiczenie integracyjne, utrwalające imiona dzieci z danej klasy.

Potrzebne materiały:

- piłka.

Przebieg:

1. **Zabawa integracyjna "Imię z piłką". (10 - 15 minut)**
 - Dzieci stają w kręgu wspólnie z N.
 - N. tłumaczy zasady zabawy, która polega na rzucaniu do siebie piłką. Osoba, która złapała piłkę ma za zadanie powiedzieć:
 - od kogo dostała piłkę (np.: Dostałam piłkę od pani Małgosi)

- jak ma na imię (Mam na imię Natałka)
- do kogo rzuca piłką (rzucam piłkę do Szymka).
- Jeśli ktoś nie pamięta imienia dziecka, do którego chce rzucić piłkę, pyta się i powtarza na głos to imię.

Warianty:

- wprowadzenie zasady, że nie można rzucać piłki do osoby, od której piłkę się dostało;
- wprowadzenie zasady, że nie można rzucać piłki do osób, które stoją bezpośrednio obok (zwykle dzieci ustawiają się blisko osób, które już znają);

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie jak nazywają się koledzy i koleżanki z klasy;
- dziecko wie jak ma na imię pani wychowawczyni i wie, że należy do niej zwracać się używając zwrotu grzecznościowego "proszę Pani".

Tytuł zadania: SPISUJEMY KONTRAKT

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Dzieci wraz z N. tworzą kontrakt, wyznaczają zasady, których powinny przestrzegać.

Cele:

- stworzenie zasad, których konsekwencje dzieci będą rozumiały;
- zapoznanie uczniów i uczennic ze znaczeniem zasad w funkcjonowaniu grupy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem kontraktu i odpowiedzialnością za podejmowane zobowiązania;
- zbudowanie bezpiecznej atmosfery w grupie.

Potrzebne materiały:

- ołówki, długopisy, kredki, farby;
- duża kartka A3/A2 lub brystol.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie stworzenie kontraktu, w którym zapiszą zasady obowiązujące całą klasę przez cały rok szkolny. Pyta dzieci: czy rozumieją, co oznacza słowo kontrakt (dzieci proponują swoje wyjaśnienia tego słowa; chodzi o umowę między równymi partnerami, którą się podpisuje, co oznacza, że wszyscy zgadzają się na to, co jest w kontrakcie zapisane) i czy wiedzą, czym są zasady (dzieci proponują swoje wyjaśnienia tego słowa; pokazują co jest właściwe, a co nie, jak zachowywać się w różnych, trudnych sytuacjach). Następnie N. podsumowuje wypowiedzi dzieci (10 minut);
2. N. wyjaśnia procedurę tworzenia kontraktu oraz jego znaczenie:
 - wszyscy muszą się zgodzić na zaproponowaną zasadę (także N.);
 - funkcjonuje zasada wzajemności, którą można wytłumaczyć dzieciom, że np. jeśli one mogą coś zrobić, to może to robić każde dziecko, a także N.;

- po zebraniu wszystkich zasad, dzieci potwierdzają zgodę na wypisane zasady "podpisując się" pod nimi;
 - "tworzymy kontrakt po to, żeby wypracować zasady, które będą wyjątkowe dla naszej grupy. Jednocześnie zawsze wiecie, jakie są te zasady i czego nie powinno się robić". (5 minut)
3. N. prosi dzieci, aby spędziły 2 minuty zastanawiając się, jakie zasady powinny obowiązywać w ich grupie: jeśli chodzi o naukę, zabawę, spędzanie czasu wolnego. Następnie zbiera różne pomysły od dzieci i każdy pomysł omawia z klasą. Najwygodniej zapisać kontrakt w postaci krótkich i prostych punktów. W miarę możliwości powinny one zawierać sformułowania pozytywne – unikamy słowa „nie”. Np. zamiast: „nie kłamiemy” zapiszmy: „mówimy szczerze albo wcale” (15 minut);
 4. N. czyta ponownie wszystkie zasady, zapisuje je na dużym arkuszu papieru i pyta, czy wszystkim dzieciom nadal one odpowiadają. W razie potrzeby odbywa się ponownie dyskusja. Następnie każde dziecko może pozostawić odcisk palca lub dłoni pod kontraktem, a te które potrafią, mogą się pod nim również podpisać (8 minut);
 5. Na koniec zadaniem każdego dziecka jest przygotowanie ilustracji do wybranego punktu kontraktu. N. tłumaczy dzieciom, że w ten sposób lepiej zapamiętają zasady, które będą je obowiązywały przez resztę roku szkolnego. Arkusz z wypisanymi zasadami oraz rysunki dzieci wywieszane są w klasie. N. ponownie zwraca uwagę, że dzieci zawsze mogą się na nie powoływać (25 minut).

Uwaga! Jeżeli N. zauważy, że brakuje według niego istotnych elementów w kontrakcie, może je zaproponować, np.:

- nie przerywamy sobie: jeśli jedna osoba mówi reszta słucha;
- nie wyśmiewamy się;
- mamy prawo powiedzieć „stop” (na znak/hasło "stop" dana czynność, która z jakichś powodów nie podoba się dziecku zaangażowanemu w sytuację, zostaje przerwana - najczęściej dotyczy to sytuacji zabawy, która może przekształcić się w bicie - jednemu z dzieci może to przestać w pewnym momencie odpowiadać);
- w razie potrzeby kontrakt może zostać zmieniony lub uzupełniony.

Należy jednak pamiętać, że dzieci również mają prawo nie zgodzić się na propozycję N.

Możliwe kontynuacje:

W przypadku pierwszej pracy metodą dramy, warto wrócić do kontraktu i rozszerzyć go o następujący punkt:

- podczas inscenizowania i odgrywania ról nie bijemy się, nie używamy przemocy - jeśli dana scenka (to, co pokazujemy) wymaga zobrazowania przemocy, pokazujemy to symbolicznie lub w stop-klatce (patrz szczegółowy opis metody dramy). W praktyce polega to np. na podniesieniu ręki przez jedno dziecko nad drugie, które np. odgrywa kota i "zatrzymanie" scenki - w ten sposób dzieci pokazują, że dochodzi do przemocy wobec

zwierzęcia, ale nie odgrywają samego aktu przemocy.

Potencjalne problemy:

- Dziecko proponuje zasady wiążące się z krzywdzeniem innych, np. że może bić innych. W takiej sytuacji warto zwrócić uwagę na zasadę wzajemności: "jeśli ty możesz bić, to jak rozumiem inni mogą bić ciebie. Czy chcesz tego?". Poza tym należy podkreślić, że na każdą zasadę muszą się wszyscy zgodzić.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Społ-I.2.3 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w sytuacjach życiowych

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw

Tytuł zadania: SPAKUJMY SIĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Zadanie integracyjne, wprowadzające do narracji podróźniczej.

Cele:

- integracja klasy;
- wprowadzenie w tematykę podróźniczą;
- kształtowanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania;
- ćwiczenie słuchu fonematycznego;
- kształtowanie umiejętności podziału wyrazów na sylaby.

Potrzebne materiały:

- różne przedmioty (rekwizyty) przyniesione przez N. (nie ma tutaj znaczenia, co to będzie - dzieci same zdecydują, co może i dlaczego przydać się w podróży). Przykładowe rekwizyty:
 - chusteczki higieniczne;
 - parasolka;
 - małe figurki, breloczki;
 - lego lub inne klocki;
 - mały plecak;
 - zapałki (lub puste pudełko po zapałkach);
 - mała woda;
 - łyżeczka;

- książka;
- latarka;
- grzebień;
- gumka do włosów;
- miś - przytulanka;
- notes;
- długopis/kredki;
- zepsuty lub zabawkowy telefon komórkowy.

Przebieg:

1. N. rozkłada w sali dużą, kwadratową chustę i prosi dzieci, by usiadły wokół niej;
2. **Wprowadzenie fabularne:** przygotowanie do dalekiej podróży. N. opowiada o tym, że za chwilę będziemy ruszać na daleką wyprawę; pyta, kto kiedykolwiek wyjeżdżał na jakąś wyprawę, wycieczkę? Co trzeba zrobić przed wyruszeniem? (5 minut);
3. N. wyjaśnia, że do każdej wyprawy trzeba się przygotować – spakować niezbędne rzeczy. W zależności od celu podróży, bierzemy nieco inne rzeczy; N. wyciąga ze swojego worka szereg różnych przedmiotów, które ze sobą przyniósł i kładzie je na chuście;
 - dzieci oglądają przedmioty i wybierają po jednym, który uważają, że będzie potrzebny podczas podróży.
 - warto dać dzieciom czas na bliższe przyjrzenie się tym przedmiotom, pooglądanie ich i manipulowanie nimi;
 - gdy każde dziecko ma już wybrany jeden przedmiot, N. chowa pozostałe rzeczy, które nie zostały wybrane, pozostawiając na chuście tylko te, które będą użyteczne podczas wyprawy (10 minut);
4. **Opowiadanie o wybranych przedmiotach.** (20-25 minut) Następnie każde dziecko krótko opowiada reszcie grupy, co wybrało i do czego będzie ten przedmiot potrzebny. Mogą to robić na przykład po kolei w kręgu.
 - N. moderuje pytaniami: do czego może przydać się ten przedmiot, jakie ma zastosowania, dlaczego może być potrzebny w podróży?;
 - N. może zachęcać dzieci do kreatywnego myślenia, wychodzenia poza standardowe zastosowania przedmiotów, zastosowania mogą też ocierać się o granicę fantazji.
 - N. zachęca również dzieci do słuchania innych.
 - Na zakończenie opowiadania o danym przedmiocie, N. prosi, żeby dziecko powiedziało sylabami nazwę tego przedmiotu wraz z wyklaskiwaniem sylab. Następnie wyraz sylabami powtarza cała klasa wraz z wyklaskiwaniem.
5. **Ćwiczenia słuchu fonematycznego. Przedmiot na literę.** (7 minut)
N. wymienia różne głoski i prosi, żeby dzieci, które wybrały sobie przedmiot rozpoczynający się daną głoską położyły go z powrotem na miejsce na środku chusty.

Warianty:

- N. może też poprosić dzieci o wyjęcie po 3-4 swoich przedmiotów z plecaków i położenie ich przed sobą na rozłożonej dużej chuście. Dzieci mogą wybrać ze swoich przedmiotów coś, czym wesprą grupę, np. „Przyda nam się mój ołówek, bo będę mógł/mogła zapisać swoje przygody”;
- **dotatkowo w ramach pkt. 4** (opowiadanie o wybranych przedmiotach): dzieci mają problem z koncentracją w trakcie wypowiedzi pozostałych, mogą otrzymać dodatkowe zadanie od N. - wypełnienie walizki szlaczkami. Pozwoli im to się to skoncentrować na zadaniu. N. może zmotywować te dzieci, wyjaśniając, że narysowanie tych elementów, dla całej grupy potrzebne przedmioty do podróży.

Potencjalne problemy:

- Do zadania dołączona została dodatkowa karta pracy dla dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.11.1 : dziecko zna znaczenie słowa „rekwizyt”

Int-Pol-I.2.1 : dziecko zna zasady kulturalnej rozmowy

Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Lista załączników:

szlaczki.jpg

Tytuł zadania: NASZA PODRÓŻ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Pod koniec każdego dnia dzieci przesuwają się na mapie, która znajduje się na ścianie. Zbierają do łódki imiona dzieci, znajdujących się na przystankach po drodze.

Cele:

- podsumowanie dnia nauki;
- integracja grupy klasowej.

Potrzebne materiały:

- duży kawałek szarego papieru, na którym narysowana będzie droga. Początkiem trasy jest szkoła, końcem jest nieoznaczony szary budynek. Po drodze jest 8 przystanków lub tyle, ile jest dni w narracji (wzór w załączniku);
- wycięty autobus (przyczepiony do mapy - wzór w załączniku);
- karteczki samoprzylepne z wypisanymi imionami wszystkich dzieci;
- blok karteczek samoprzylepnych;
- kredki lub flamastry.

Przebieg:

1. N. przykleja mapę na ścianie pierwszego dnia narracji. Przy rysunku szkoły przyczepiony jest autobus do którego doklejona jest karteczka z imieniem N. Na kolejnych 7 przystankach (losowo) rozmieszczone są karteczki z imionami dzieci. Na końcu trasy jest narysowany „tajemniczy budynek”:
 - przystanki na trasie mogą zostać nazwane zgodnie z najważniejszymi elementami danego dnia, np. w dniu, w którym wprowadzone są litery A i M (przystanek nazywamy: "Przystanek liter A i M");
2. Po zakończeniu danego dnia, w którym to zadanie jest realizowane, dzieci wspólnie uzgadniają symbol lub obrazek, które najlepiej opisuje dany dzień i rysują na karteczkach samoprzylepnych ten symbol - każde dziecko może do swojego rysunku dodać jakiś ważny dla siebie element. N. pyta dzieci, co im się podobało, co im się nie podobało, co je ucieszyło, a co zasmuciło w ciągu dnia. Dzieci mogą to uwzględnić tworząc swoje symbole (10 minut);
3. Zadaniem dzieci jest pod koniec każdego dnia przesunięcie autobusu na kolejny przystanek, z którego zabiera pasażerów. Każdego dnia autobus „przejeżdża” na kolejny przystanek. Ostatecznym celem podróży jest budynek tajnych agentów (temat kolejnej narracji). Jest to zapowiedź kolejnych przygód (2 minuty).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Lista załączników:

autobus.jpg

mapa.jpg

3 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: RUCHOWE ZADANIE INTEGRACYJNE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci lepiej poznają innych z grupy poprzez zorganizowane zadania grupowe.

Cele:

- integracja dzieci;
- stworzenie bezpiecznej i przyjaznej atmosfery sprzyjającej nauce;
- urozmaicenie lekcji, podniesienie energii dzieci.

Potrzebne materiały:

Poniższe materiały potrzebne są tylko do niektórych zadań.

- zabawka pluszowa lub miękka piłka
- wstążka, taśma lub krzeselka (żeby wyznaczyć granicę na środku sali);
- puste pudełko od zapalek.

Przebieg:

Przykładowe gry do wyboru (jednorazowo do przeprowadzenia jedna lub dwie zabawy):

1. Dzieci stają w kole. Wszystkie dzieci urodzone w styczniu wchodzi do koła, tworzą mniejsze. Razem wszyscy śpiewają „Tańczymy labado”. Tak po kolei z każdym miesiącem. Na zmianę można też śpiewać inne, znane sobie piosenki np. „Kółko graniaste” lub „Laurencja”. N. uczestniczy w zabawie z dziećmi (5 minut);
2. Dzieci znowu ustawiają się w koło. Jedno dziecko dostaje zabawkę lub mięką piłkę. Mówi jak ma na imię i musi wykonać własny ruch (np. podskoczyć, kucnąć, obrócić się). Następnie rzuca zabawkę innej osobie. Ta osoba musi powtórzyć imię i ruch osoby, która jej rzuciła zabawkę, sama się przedstawia i wykonać swój ruch. Potem przekazuje zabawkę dalej i następne dziecko musi powtórzyć wszystkie imiona i ruchy osób, które były przed nią. W razie pomyłki gra zaczyna się od nowa, od osoby która się pomyliła. Na koniec dzieci się zastanawiają, ile imion z kolei bez błędu udało się powtórzyć (10 minut);
3. Wszystkie dzieci siedzą w kole. Jedno dziecko jest „berkiem”. Idzie dookoła koła i dotyka głowy każdego dziecka po kolei i mówi jak ma na imię. Przy dowolnym dziecku mówi imię dziecka i „berek”. Zaczyna uciekać dookoła koła i musi zdążyć usiąść na miejsce osoby

- które je goni zanim zostanie złapany. Jeśli jej się uda, to nowy berek wymienia imiona dzieci, a potem wybiera nowego berka (5 minut);
4. Sala podzielona jest na dwie części. Wszystkie dzieci stają po jednej stronie sali. N. wypowiada kategorię np. ulubiony smak lodów, ulubiony kolor, ulubione danie, ulubione zwierzę. Dzieci muszą znaleźć sobie parę, która lubi to samo, żeby przejść na drugą stronę sali (np. w parze przechodzą dzieci, które najbardziej lubią jeść makaron). Nie można więcej niż raz przechodzić przez „granice” z tą samą osobą (7 minut).
 5. Dzieci siedzą w kręgu na krzesłach, N. chodzi pomiędzy nimi i wydaje szybko polecenia, np.: „wróble latają”, „krowa ma rogi”, „ryby pływają”, „koty mają ogony”, „wilki wyją”, „psy kopią doły”, „koty wdrapują się na drzewa”. N. wykonuje przy tym odpowiednie ruchy (np. pokazuje rękami rogi krowy, naśladuje rękoma latanie ptaków), zadaniem dzieci jest w szybkim tempie wykonanie tego samego. W pewnej chwili N. mówi np.: „koty latają” lub „ryba ma rogi”, pokazując jednocześnie ruchy latania lub rogi. Jeżeli któryś z uczestników zabawy wykona ten fałszywy ruch, odpada. (7 minut)
 6. N. wybiera dwóch ochotników: kota i mysz. Pozostałe dzieci tworzą koło chwytając się za ręce. Trzymają oni stronę myszki, która stoi wewnątrz koła. Kot chodzi na zewnątrz i ma za zadanie złapać myszkę wdzierając się do środka koła. Dzieci w kole usiłują do tego nie dopuścić, przyciskając się do siebie. Jeśli jednak kotu uda się wedrzeć do środka koła, dzieci muszą wypuścić myszkę, aby mogła uciec. Jeśli kot złapie myszkę, mysz musi się położyć nieruchomo, a kot udaje, że ją zjada. Natomiast jeśli kotu nie uda się dogonić myszki w wyznaczonym czasie (1 minuty), to myszka wygrywa i wyznacza kto w następnej rundzie będzie kotem, a kto myszką. (5 minut).
 7. N. rozdaje dzieciom puste pudełka po zapalkach. Dzieci kładą pudełka na grzbietach dłoni wyciągniętych do przodu. Następnie zadaniem dzieci jest podnieść ręce do góry, usiąść, położyć się, wstać. Należy te czynności wykonać w taki sposób, żeby pudełka nie spadły na ziemię. Wygrywają dzieci, którym pudełka nie spadły na ziemię. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o tym, jakie są odpowiednie miejsca do organizowania zabawy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

Tytuł zadania: KLASOWE PODRÓŻE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci rysują swoje wspomnienia z wakacji, następnie poruszając się w rytm muzyki dobierają się w pary. Dzieci w parach opowiadają sobie swoje wakacyjne wspomnienia.

Cele:

- integracja w klasie;
- zapoznanie się dzieci ze sobą nawzajem;
- rozwijanie umiejętności opowiadania o sobie;
- kształtowanie umiejętności nadawanie tytułów wykonanej przez siebie pracy;
- kształtowanie umiejętności podziału wyrazów na sylaby.

Potrzebne materiały:

- kartka papieru A4 dla każdego dziecka, nożyczki lub wydrukowane karty z pliku „klasowe podróże – pomoce.pdf” i nożyczki;
- kredki;
- laptop lub inny odtwarzacz muzyki;
- dzwoneczek, trójkąt
- plik dźwiękowy „podróż.mp3”.

Przebieg:

1. N. rozdaje białe kartki papieru każdej osobie (lub wydrukowane karty z pliku „klasowe podróże – pomoce.pdf”). Każde dziecko rysuje schematyczny zarys bagażu (zajmujący dużą część karty). (5 minut);
2. Kolejnym zadaniem jest narysowanie tego, w jaki sposób dzieci spędziły wakacje. Zadaniem dzieci jest narysowanie jednego wakacyjnego dnia, jednej wakacyjnej chwili, która utkwiła im najbardziej w pamięci i sprawiła najwięcej przyjemności. (15 minut);
3. Gdy bagaże są już gotowe, N. włącza muzykę z pliku „podróż.mp3” oraz instruuje dzieci, aby poruszały się po klasie w losowy sposób, w rytm muzyki. W wybranym momencie muzyka zostaje zatrzymana i dzieci stojące najbliżej siebie dobierają się w pary. Dzieci w parach pokazują sobie nawzajem rysunki i opowiadają historię przedstawioną na rysunku. N. wyjaśnia dzieciom, że na dźwięk dzwoneczka zmiana osoby opowiadającej historię. Na opowiadanie historii dzieci mają 1 minutę. W parze dzieci spędzają 2 minuty, a następnie znów poruszają się w rytm muzyki. Trzykrotna zmiana par. (10 minut)
4. Na koniec, wszyscy zbierają się razem i każdy kładzie swój bagaż przed sobą. N. prosi, żeby każde dziecko zastanowiło się i nadało tytuł swojemu rysunkowi (lub scharakteryzowało jednym słowem swój rysunek). Każde dziecko podaje swój tytuł, a następnie wymawia dzieląc go na sylaby. (10 minut)

Warianty:

- N. zbiera wszystkie przygotowane bagaże, a następnie dzieci losują po jednym z nich i

starają się odnaleźć właściciela. Można wprowadzić zasadę, że dzieci nie mogą pokazywać tego, co znajduje się w walizce. Dozwolone jest tylko opowiadanie o tym, co widzą.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.11.2 : dziecko potrafi posłużyć się rekwizytem podczas odgrywania scenki

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania

Int-Pol-I.2.6 : dziecko wie, że normy komunikacyjne mogą się zmieniać w zależności od sytuacji

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Int-Psych-I-III.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Lista załączników:

podróż.mp3

klasowe podróże - pomoce.pdf

Tytuł zadania: CO ZABRAĆ DO SZKOŁY?

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci wspólnie uzgadniają, co należy spakować do szkoły.

Cele:

- uświadomienie uczniom i uczennicom, jakie rzeczy są potrzebne w szkole, jakie można

- wziąć do szkoły, a jakich nie należy brać do szkoły;
- doprecyzowanie zasad funkcjonowania w klasie;
 - uświadomienie uczniom i uczennicom znaczenia drugiego śniadania.

Potrzebne materiały:

- pudełko;
- karteczki z obrazkami poszczególnych przedmiotów (zeszyty, piórniki, kanapka, samochodzik, picie, kredki, czapka, kurtka, długopis, zabawka pluszowa, buty, telefon komórkowy - załącznik do zadania)
- duża tabela podzielona na 3 kategorie oznaczone obrazkami: „na lekcji”, „śniadanie”, „wycieczka”. Na dole tabeli kategoria „wspólne” (tabela lub inny sposób wizualizacji może być wykonany na tablicy albo na podłodze - np. przy pomocy szarf lub kół hula-hop);
- karteczki post-it.

Załącznik:

- Co spakować do szkoły rysunki.pdf.

Przebieg:

1. Wcześniej przygotowane karteczki z obrazkami N. wrzuca do pudełka.
2. Po kolei pudełko podawane jest od dziecka do dziecka. Każde wyciąga jedną karteczkę i mówi, co jest na niej narysowane, a następnie przykleja lub porządkuje w miejscu tabeli, które jest (według dziecka) najbardziej adekwatne. Pozostałe dzieci, mówią, czy się zgadzają. N. dopytuje dzieci, dlaczego właśnie tak zdecydowały (np. dlaczego książkę najczęściej bierze się do szkoły, a misia już niekoniecznie - oczywiście może przy tym podkreślić, że czasem może się okazać, że dzieci wezmą do szkoły misie i to też będzie właściwym zachowaniem) (20 minut);
3. Gdy skończą się już wszystkie karteczki każdy może zaproponować inne przedmioty, których nie ma jeszcze na tablicy. Grupa wspólnie uzgadnia, czy taki przedmiot powinien się znaleźć w danej kategorii (5 minut);
4. Na zakończenie N. rozmawia z dziećmi o produktach, które znalazły się w części "Drugie śniadanie". Czy dzieci wiedzą, dlaczego należy jeść drugie śniadanie? Co najchętniej wtedy jedzą? (5 minut)

Warianty:

- stworzona tabla może przez jakiś czas wisieć w klasie obok kontraktu (tworzonego w ramach zadania *Spisujemy kontrakt*) - dzięki temu dzieci będą pamiętały o zasadach, które panują w szkole

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Przy-I.7.2 : dziecko wie, jakie znaczenie ma woda w życiu człowieka

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Lista załączników:

Co spakować do szkoły rysunki.pdf

Tytuł zadania: ZABAWY I ĆWICZENIA JĘZYKA**Poziom kontroli nauczyciela:**

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

N. odczytuje dzieciom treść bajki logopedycznej (lub wierszyków logopedyczne) i wspólnie wykonują ćwiczenia narządów artykulacyjnych. Dzieci siedzą w parach i mają za zadanie pomagać sobie nawzajem, motywować siebie do dokładnego wykonywania tego zadania.

Cele:

- usprawnienie motoryki narządów artykulacyjnych oraz ich właściwa koordynacja;
- przewycięzanie trudności artykulacyjnych;
- zapoznanie dzieci z zawodem logopedy;
- rozmowa na temat problemów z wymową i uświadomienie dzieciom, że takie problemy można rozwiązać poprzez ćwiczenia.

Potrzebne materiały:

- załączniki do zadania

Przebieg:

Przy pierwszym wykonaniu:

1. N. zaprasza dzieci do wspólnego ćwiczenia buzi i języka.
2. N. prosi, żeby podczas wykonywania zadania dzieci patrzyły na siebie nawzajem w parach i pokazywały sobie, jeśli widzą, że ktoś niedokładnie wykonuje zadanie.
3. N. odczytuje treść opowiadania i prosi dzieci, aby naśladowały wspólnie z nim poszczególne czynności. Jednorazowo odczytuje się jedną bajkę. (10 min)
4. N. pyta dzieci czy myślą, że takie ćwiczenia są przydatne i do czego mogą być przydatne? (5 min) Po zakończeniu N. wyjaśnia dzieciom, że czasem niektórzy (dzieci i dorośli) mogą mieć różne problemy z wymową, tłumaczy dzieciom, że tego typu ćwiczenia prowadzą do

poprawnej wymowy i że są wykonywane także przez dorosłych (np. spikerów radiowych, TV, aktorów, dziennikarzy) (2 min).

5. N. pyta dzieci czy wiedzą kto prowadzi ćwiczenia poprawnej wymowy? Kto pomaga dzieciom i dorosłym w osiągnięciu poprawnej wymowy? (Jak się nazywa ten zawód?). N. pyta się czy ktoś kiedyś był u logopedy, miał ćwiczenia z logopedą np. w przedszkolu? (5 min).

Przy powtórzeniu:

1. N. proponuje dzieciom wspólne czytanie i powtarzanie "Wierszyków logopedycznych". Najpierw N. czyta wers - następnie dzieci powtarzają. Następnie N. omawia wierszyki z dziećmi i dzieciom mającym problemy logopedyczne proponuje nauczenie się wierszyków na pamięć.

Warianty:

- N. może wykorzystać także wiedzę i doświadczenie dzieci: pyta się, czy ktoś pamięta jakiegoś ćwiczenie, które robił z logopedą, żeby je ewentualnie zademonstrował i żeby wszyscy powtórzyli to ćwiczenie. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Wierszyki logopedyczne.docx

zabawy językowe.pdf

Tytuł zadania: ORIENTUJ SIĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w ćwiczeniach ruchowych kształtujących orientację w stosunkach przestrzennych.

Cele:

- sprawdzenie poziomu orientacji dzieci w tym zakresie;
- kształtowanie orientacji przestrzennej;
- różnicowanie prawej i lewej strony ciała;
- różnicowanie pojęć „na, pod, obok, za , przed”;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej.

Przebieg:

1. Dzieci chodzą po boisku i wykonują ćwiczenia zgodnie z instrukcją N.

Wariant 1

- przywitajcie się z najbliższą osobą prawą ręką;
- podnieście prawą nogę do góry jak najwyżej;
- podajcie najbliższej osobie lewą rękę;
- stań obok najbliższego kolegi;
- dotknijcie prawą ręką do lewego ucha;
- podnoszenie do góry tylko prawą rękę;
- wskaźcie lewą ręką prawe oko;
- stańcie na lewej nodze;
- podnieście do góry prawą rękę i lewą nogę;
- podskoczcie trzy razy na lewej nodze;
- podnieście ręką lewą w bok, a nogę prawą do przodu;
- podskoczcie trzy razy na prawej nodze;
- tupiemy w rytm muzyki tylko prawą nogą;
- wymachujemy nogą lewą;

Wariant 2 (z przyborami)

- wymachujemy nogą lewą;
- podnieście do góry lewą rękę i prawą nogę;
- kopnijcie piłkę prawą nogą;
- potoczcie piłkę lewą ręką we wskazanym kierunku;
- rzućcie jak najdalej piłeczkę/woreczek/kulkę papieru lewą ręką;
- kopnijcie piłkę lewą nogą;
- rzućcie jak najdalej piłeczkę/woreczek/kulkę papieru prawą ręką;

- połóżcie woreczek/kulkę papieru na głowę, na prawe ramię, na lewe ramię;
- schowajcie woreczki/kulki papieru pod lewą pachą;
- połóżcie piłki przed/za sobą;
- połóżcie piłki ze swojej lewej strony;
- stańcie na jednej linii. Rzućcie piłki za siebie/przed siebie

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: PRZYGOTOWANIE DO PISANIA I CZYTANIA 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadanie rozwija umiejętności grafomotoryczne dzieci, analizę i syntezę wzrokową i przygotowuje je do nauki pisania. Zadanie przygotowane do narracji "Podróżnicy i podróżniczki poznają świat".

Cele:

- diagnoza umiejętności grafomotorycznych oraz analizy i syntezy wzrokowej - informacje dla N.
- rozwijanie umiejętności grafomotorycznych;
- rozwijanie spostrzegawczości oraz analizy i syntezy wzrokowej;
- przygotowanie dzieci do nauki pisania;
- wdrożenie dzieci do samodzielnej pracy w oparciu o kartę pracy lub zeszyt.

Potrzebne materiały:

- karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Dzieci pracują indywidualnie w oparciu o kartę pracy, dzieci powinny móc wybrać sobie kartę pracy, z którą chcą pracować.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

Labirynt.jpg

Rozwijanie percepcji wzrokowej.jpg

Rysowanie po linii - Egipt.jpg

Rysowanie po linii - bramka.jpg

Rysowanie po linii - dom.jpg

Analiza i synteza wzrokowa i słuchowa.jpg

Rysowanie po linii - balon.jpg

Rysowanie w linii - gory.jpg

Rysowanie po linii - pajak i pszczoła.jpg

Rysowanie po linii - motyl i waz.jpg

4 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 120 min

Tytuł zadania: PODRÓŻUJĄCE LITERY - CZYTANKA Z GŁOSKOWANIEM

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

N. odczytuje dzieciom tekst czytanki "Podróżujące litery", a następnie dzieci wspólnie z nauczycielem wymyślają wyrazy na daną literę alfabetu.

Cele:

- kształtowanie umiejętności uważnego słuchania tekstu czytanego;
- rozwijanie analizy i syntezy słuchowej (wyodrębnianie głosek z wyrazów)
- ćwiczenie koordynacji-wzrokowo ruchowej;
- kształtowanie umiejętności współdziałania w zespole.

Potrzebne materiały:

- załącznik - tekst czytanki "Podróżujące litery"
- kłębek wełny/miękka piłka/kulka z papieru - opcjonalnie,

Przebieg:

1. N. odczytuje tekst czytanki "Litery w podróży".
2. N. zaprasza dzieci do stworzenia listy wyrazów na daną głoskę.
 - Dzieci siedzą w kręgu, N. rzuca piłkę/kłębek wełny/kulkę papieru do wybranego dziecka, która wymyśla wyraz na daną głoskę i odrzuca piłkę do innego dziecka. N. zachęca do dynamicznego tempa zabawy.
 - N. może wprowadzić warunek zmiany litery dopiero, gdy zostanie wymyślonych 4/5/6 wyrazów na daną głoskę.
 - Wprowadzenie piłki jest przydatne dla uzyskania większej dynamiki zajęć, aktywizacji dzieci z dominacją inteligencji kinestetycznej. Jednocześnie ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową potrzebną przy pisaniu.
 - Jeśli ćwiczenie będzie dla dzieci zbyt łatwe, można wprowadzić modyfikację np.: jedno dziecko ma podać min. 5 wyrazów na daną literę, a następne dziecko ma podać wyrazy na głoskę, która była na końcu ostatniego wyrazu wymienianego przez poprzednika.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Czytanie na głos

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wyróżnia głoski w nagłosie.

Lista załączników:

Podróżujące litery.docx

Tytuł zadania: MAGICZNA PODRÓŻ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

N. nawiązuje do narracji podróżniczej. Zaprasza dzieci, aby odbyły magiczną podróż, podczas której będą w górach przedzierać się przez śniegi, zмагаć się z dużym wiatrem, przedzierać się przez krzaki, wspinać się po skałkach...będą nad morzem...na łące... Przy wszystkich wymienianych czynnościach dzieci próbują oddać je gestem, wyrazić je całym ciałem.

Cele:

- budowanie wzajemnego zaufania między dziećmi;
- ćwiczenie aktywizujące różne grupy mięśni;
- rozwijanie koordynacji ruchowej;
- ćwiczenie umiejętności wyrażania się przez ruch;
- relaks po aktywności fizycznej;
- rozwijanie kreatywnego myślenia;

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w ćwiczenie kontynuując temat podróży. N. zaprasza dzieci, żeby wybrały się z nim w podróż po różnych krainach. Wyjaśnia, że zadaniem dzieci jest pokazanie różnych wymienianych przez N. czynności, a następnie pokazuje przykład: jak będę opowiadał(a) o wspinaniu się na szczyt, to możemy pokazać to, w taki sposób... (i tu pokazuje), a jak będę mówił(a) o pływaniu w jeziorze, to jak to pokażemy? (dzieci

pokazują);

2. N. zaprasza dzieci, aby stanęły w dowolnym miejscu sali. Każdą czynność wykonujemy przez chwilę, kilka lub kilkanaście razy powtarzając ją tak, żeby dzieci miały szansę się trochę zmęczyć. Dzieci mogą wyrażać się w inny sposób niż pokazuje to N. na początku; nie ma to znaczenia, każdy ma prawo mieć inne gesty obrazujące daną czynność. N. pokazuje czynności tylko w czasie, gdy opowieść toczy się w górach, potem staje z boku i zachęca dzieci, żeby pokazywały te czynności tak, jak chcą, tak jak to same czują.

N. rozpoczyna opowiadanie.

Podróżujemy przez góry i wieje straszny wiatr (pochylamy się chroniąc się przed wiatrem). Żeby ochronić się przed wiatrem idziemy gęsiego (ustawiamy się gęsiego, na tyle, na ile jest to możliwe). N. idzie pierwszy opowiada i sam wykonuje gesty, moderując zachowania dzieci. Śnieg pada nam na twarz, jesteście zziębnięci (ocieramy twarz, pokazujemy jak nam zimno), przedzieramy się przez zasy śnieżne (unosimy wysoko nogi), przedzieramy się przez krzaki (rozgarnianie rękami krzaków), wspinamy się na szczyt (unoszenie rąk do góry i naśladowanie wspinaczki).

Zbiegamy po drugiej stronie gór (biegamy).

Przeszliśmy przez góry, robi się coraz cieplej, zdejmujemy czapki, rękawiczki, ciepłe kurtki (pokazujemy poszczególne czynności). Chowamy je do plecaka (pokazujemy pakowanie do plecaka), zakładamy plecaki.

Przed nami łąka pełna kwiatów i motylków, łapiemy motylki, hasamy po łące. Dochodzimy do strumyka, skaczemy przez strumyk po kamieniach. Docieramy do pięknego jeziora, jest już całkiem ciepło i mamy ochotę popływać, rozbieramy się, pływamy w jeziorze (żabką, kraulem). Wychodzimy z jeziora i kładziemy się na plaży, odpoczywamy, opalamy się, patrzymy w chmury. Robi się bardzo ciepło i trzeba się nasmarować kremem. Prosimy sąsiada, aby nasmarował nam plecy kremem. (dzieci robią sobie krótki masaż, naśladowując smarowanie kremem).

Czas mija, a my powoli musimy wracać, idziemy do pociągu, wsiadamy do pociągu (dzieci ustawiają się w pociąg, N. może być lokomotywą) i przyjeżdżamy z krainy wyobraźni, z dalekiej podróży do klasy.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.3.1 : dziecko potrafi pokonywać przeszkody naturalne

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wyrazić gestem, ciałem czynność.

Tytuł zadania: PRZYGOTOWANIE DO PISANIA I CZYTANIA 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadanie rozwija umiejętności grafomotoryczne dzieci, analizę i syntezę wzrokową i przygotowuje je do nauki pisania. Zadanie przygotowane do narracji "Podróżnicy i podróżniczki poznają świat".

Cele:

- diagnoza umiejętności grafomotorycznych oraz analizy i syntezy wzrokowej - informacje dla N.
- rozwijanie umiejętności grafomotorycznych;
- rozwijanie spostrzegawczości oraz analizy i syntezy wzrokowej;
- przygotowanie dzieci do nauki pisania;
- wdrożenie dzieci do samodzielnej pracy w oparciu o kartę pracy lub zeszyt.

Potrzebne materiały:

- karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Dzieci pracują indywidualnie w oparciu o kartę pracy, dzieci powinny móc wybrać sobie kartę pracy, z którą chcą pracować.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

Labirynt.jpg
Rozwijanie percepcji wzrokowej.jpg
Rysowanie po linii - Egipt.jpg
Rysowanie po linii - bramka.jpg
Rysowanie po linii - dom.jpg
Analiza i synteza wzrokowa i słuchowa.jpg
Rysowanie po linii - balon.jpg
Rysowanie w linii - gory.jpg
Rysowanie po linii - pajak i pszczola.jpg
Rysowanie po linii - motyl i waz.jpg

Tytuł zadania: WYSOKIE I NISKIE DŹWIĘKI - ZABAWA MUZYCZNA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci przyjmują określone role: "niedźwiadków" i "myszek" w zależności od usłyszanych dźwięków. Na niskie dźwięki uaktywnia się grupa niedźwiadków, na wysokie dźwięki uaktywnia się grupa myszek. Jest to krótkie ćwiczenie-przerwywnik między innymi zadaniami.

Cele:

- kształtowanie umiejętności rozpoznawania wysokich i niskich dźwięków;
- ćwiczenie słuchu muzycznego, wrażliwości na tonację i barwę dźwięków;
- stworzenie okazji do poruszania się po klasie, krótkiej przerwy, gimnastyki między innymi zadaniami;
- rozwijanie percepcji słuchowej.

Potrzebne materiały:

- instrument muzyczny wydający niskie i wysokie dźwięki łatwe do rozpoznania przez dzieci;
- dwukolorowe szarfy.

Przebieg:

1. Dzieci losują z woreczka karteczki z napisami "niedźwiadek", "myszka". N. może rozdać szarfy, inne dla każdej grupy. N. tłumaczy reguły zabawy demonstrując wysokie i niskie dźwięki. (5 min)
2. Dzieci siadają na podłodze w dowolnym miejscu sali. N. gra melodię, po usłyszeniu wysokich dźwięków „myszki” zaczynają się poruszać naśladując myszki i wydając wysokie dźwięki "pii", na dźwięki niskie reagują „niedźwiadki”, zaczynając poruszanie się na czterech łapach jak przysadziste niedźwiedzie i porykując niskie dźwięki. (3 min)
3. Zabawę powtarzamy, wymieniając szarfy. (3 min).
4. Po skończonej zabawie dzieci zastanawiają się jakie inne zwierzęta wydają dźwięki typowo wysokie, a jakie typowo niskie. N. może podpowiadać demonstrując odgłosy wydawane przez dane zwierzę. (6 min)
 - niskie dźwięki: krowa, owca, lew.
 - wysokie dźwięki: kogut, kura, szympan.
5. Następnie N. puszcza „Lot trzmiela” lub „Obrazki z wystawy”. Zadaniem dzieci jest próba odgadnięcia, o jakie zwierzę chodzi w utworze. Próbuje je naśladować – dopiero potem N. mówi o jakim zwierzęciu myślał kompozytor. (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.1 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko umie rozróżniać dźwięki wysokie i niskie;

Tytuł zadania: TWORZYMY SZLACZKOWĄ KSIĘGĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą swoje własne książeczki, w których rysują szlaczki i poznają powtarzalność wzorów.

Cele:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozwijanie płynności i precyzji ruchów;
- rozwijanie umiejętności odwzorowywania linii i kształtów;
- uświadomienie znaczenia umiejętności powtarzania określonych schematów;
- rozwinięcie umiejętności powtarzania i kontynuowania rozpoczętych struktur rytmicznych (powtarzalnych).

Potrzebne materiały:

- wydrukowane załączniki dla każdego dziecka;
- kredki, flamastry, ołówki, długopisy.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy 3-4 wzory szlaczków. Następnie mówi dzieciom, czym one są, do czego służą i w jakim celu się je w szkole wykonuje. Dzięki nim dzieci nie tylko wprawiają swoje dłonie do pisania, ale jednocześnie rozwijają wyobraźnię i umiejętność postrzegania elementów schematycznych. N. tłumaczy dzieciom, że szlaczki przygotowują dzieci do nauki pisania, a każdy kto chciałby się nauczyć pisać, będzie mógł w łatwiejszy sposób to zrobić, jeśli nauczy się odwzorowywać różne wzory. N. proponuje dzieciom stworzenie "szlaczkowych ksiąg", w których dzieci będą ćwiczyły powtarzanie wzorów (3 minuty);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy, dzieci rysują szlaczki na karcie pracy. (10-15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-Mat-I.6.3 : dziecko dostrzega regularność wzoru (np. w szlaczku)

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi odwzorować dany wzór;
- dziecko potrafi kontynuować rozpoczęty wzór.

Lista załączników:

Morskie krajobrazy.pdf

Szlaczki zaawansowane 1.jpg

Szlaczki podstawowe 7.jpg

Szlaczki podstawowe 3.jpg

Szlaczki podstawowe 6.jpg

Szlaczki podstawowe 2.pdf

Szlaczki podstawowe 1.pdf

Szlaczki zaawansowane 2.jpg

Szlaczki podstawowe 4.jpg

Szlaczki podstawowe 5.jpg

Tytuł zadania: GDZIE JEST TEN, O KIM MYŚLĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci uczestniczą w zabawie ruchowej skoncentrowanej wokół pojęć dotyczących orientacji przestrzennej.

Cele:

- sprawdzenie poziomu orientacji dzieci w tym zakresie;
- kształtowanie orientacji przestrzennej;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej.
- utrwalenie imion kolegów i koleżanek.

Potrzebne materiały:

- przestrzeń, w której dzieci mogą ustawiać się, siadać i biegać;
- odtwarzacz muzyczny lub komputer z dostępem do internetu - przykładowa muzyka:
- <http://www.youtube.com/watch?v=06e04S40Sfk> - J. Brahms Taniec węgierski
- http://www.youtube.com/watch?v=_H_xrlGlxRI - Habanera z opery Carmen
- <http://www.youtube.com/watch?v=DCL5uCuHKBU> - P. Czajkowski Taniec cukrowej wieszczki
- <http://www.youtube.com/watch?v=YSZIPjHRNZI> - melodie cygańskie

Przebieg:

1. Zasady gry:

1. Dzieci poruszają się po sali w rytm muzyki, na pauzę zatrzymują się w miejscach.
2. N. wybiera jedną osobę, ale nie mówi kogo wybrał. Zadaniem dzieci będzie odgadnięcie wybranej przez N. osoby. Następnie N. udziela dzieciom instrukcji gdzie jest ta osoba z uwzględnieniem pojęć: nad, pod, obok, z lewej strony, z prawej

- strony, z tyłu, przed, za. (Przykład: Nad tą osobą jest lampa).
3. Kiedy dzieci zgadną, ponownie rozbiegają się po sali i zatrzymują na pauzę.
 4. Tym razem same mogą zadawać pytania, dotyczące wybranej przez N. osoby, np. czy ta osoba jest pomiędzy Kasią a Tomkiem? Co jest nad tą osobą?
 5. Inną modyfikacją jest poproszenie ochotnika o opuszczenie sali, a następnie reszta dzieci wybiera osobę, którą należy odgadnąć. Ochotnik po powrocie może zadawać pytania do poszczególnych dzieci o położenie wybranej osoby.

Warianty:

- W grze nie trzeba wykorzystywać wszystkich jej wariantów. np. jedynie nauczyciel/nauczycielka lub wybrane dziecko może wymyślać osobę i odpowiadać na pytania; dzieci mogą jedynie zgadywać w odpowiedzi na zdania osoby wybierającej; dzieci mogą zadawać pytania itd.

Potencjalne problemy:

Aby nie wkraść się chaos w proces zgadywania, N. może zaproponować, aby dzieci mówiły kogo wymyśliły, kiedy będą myślały, że zgadną. Może też pytać poszczególne dzieci o odpowiedź, lub zrobić rundę odpowiedzi, gdzie każde z dzieci obstawia wybraną osobę.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Tytuł zadania: NASZA PODRÓŻ**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Pod koniec każdego dnia dzieci przesuwają się na mapie, która znajduje się na ścianie. Zbierają do łódki imiona dzieci, znajdujących się na przystankach po drodze.

Cele:

- podsumowanie dnia nauki;
- integracja grupy klasowej.

Potrzebne materiały:

- duży kawałek szarego papieru, na którym narysowana będzie droga. Początkiem trasy

jest szkoła, końcem jest nieoznaczony szary budynek. Po drodze jest 8 przystanków lub tyle, ile jest dni w narracji (wzór w załączniku);

- wycięty autobus (przyczepiony do mapy - wzór w załączniku);
- karteczki samoprzylepne z wypisanymi imionami wszystkich dzieci;
- blok karteczek samoprzylepnych;
- kredki lub flamastry.

Przebieg:

1. N. przykleja mapę na ścianie pierwszego dnia narracji. Przy rysunku szkoły przyczepiony jest autobus do którego doklejona jest karteczka z imieniem N. Na kolejnych 7 przystankach (losowo) rozmieszczone są karteczki z imionami dzieci. Na końcu trasy jest narysowany „tajemniczy budynek”:
 - przystanki na trasie mogą zostać nazwane zgodnie z najważniejszym elementami danego dnia, np. w dniu, w którym wprowadzone są litery A i M (przystanek nazywamy: "Przystanek liter A i M");
2. Po zakończeniu danego dnia, w którym to zadanie jest realizowane, dzieci wspólnie uzgadniają symbol lub obrazek, które najlepiej opisuje dany dzień i rysują na karteczkach samoprzylepnych ten symbol - każde dziecko może do swojego rysunku dodać jakiś ważny dla siebie element. N. pyta dzieci, co im się podobało, co im się nie podobało, co je ucieszyło, a co zasmuciło w ciągu dnia. Dzieci mogą to uwzględnić tworząc swoje symbole (10 minut);
3. Zadaniem dzieci jest pod koniec każdego dnia przesunięcie autobusu na kolejny przystanek, z którego zabiera pasażerów. Każdego dnia autobus „przejeżdża” na kolejny przystanek. Ostatecznym celem podróży jest budynek tajnych agentów (temat kolejnej narracji). Jest to zapowiedź kolejnych przygód (2 minuty).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Lista załączników:

autobus.jpg

mapa.jpg

5 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: KOSZYK CUKIERKÓW

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Zabawa ma na celu integrację dzieci w klasie poprzez odpowiadanie na proste pytania. Zabawa

uczy dzieci wypowiedzi pełnymi zdaniami.

Cele:

- integracja w klasie;
- kształtowanie umiejętności wypowiadania się na forum klasy;
- kształtowanie umiejętności wypowiadania się pełnymi zdaniami.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane i wycięte karteczki z pytaniami (plik koszyk cukierków - pomoce.pdf);
- miseczka (opcjonalnie);
- miseczka z prawdziwymi cukierkami/rodzynekami/morelami suszonymi (innymi nagrodami) dla dzieci (opcjonalnie).

Przebieg:

1. N. rozsypuje na stoliku lub wsypuje do miseczki małe karteczki, na których zapisane są różne pytania do dzieci i opowiada, na czym będzie polegało zadanie (1 minuta);
2. Uczniowie i uczennice siedzą w kręgu, po kolei podchodzą do N., losują karteczkę, a N. czyta znajdujące się na niej pytanie.
 - Dzieci odpowiadają na przeczytane pytanie. N. prosi, żeby dzieci odpowiadały na pytanie całym zdaniem (np.: Moim ulubionym kolorem jest kolor zielony - na pytanie: Jaki jest twój ulubiony kolor?) (20 minut);
 - Po odpowiedzi pełnym zdaniem dziecko może dostać nagrodę (cukierka/rodzynekę itp.).
 - Po odpowiedzi dziecka N. może dopytać:
 - ucznia/uczennicę dlaczego jego/jej ulubionym kolorem jest kolor zielony.
 - na forum - kto jeszcze lubi kolor zielony?.

Warianty:

- alternatywne pytania, które można wprowadzić przy powtórzeniu zadania:
 - Kim chciał(a)byś być w przyszłości?
 - Jakim zwierzęciem chciał(a)byś być?
 - Twój wymarzony pojazd?
 - Magiczna podróż, którą chcesz odbyć?
 - Postać z bajki, którą chciał(a)byś poznać?
- warto dopasować i stworzyć pytania wiążące się z narracją i zainteresowaniami uczniów i uczennic;
- pytania z wylosowanych karteczek można zadawać nie konkretnym osobom, ale całej

klasie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi odpowiadać na pytania pełnymi zdaniami.

Lista załączników:

Koszyk cukierków - pomoce.pdf

Tytuł zadania: RYSUNKOWE DYKTANDO I

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci rysują pod dyktando N., z instrukcjami uwzględniającymi pojęcia *nad, pod, obok, z prawej strony, z lewej strony*.

Cele:

- utrwalenie pojęć *nad, pod, obok, z prawej strony, z lewej strony*.
- rozwijanie umiejętności rozróżniania stosunków przestrzennych na kartce;
- przygotowanie do pisania.

Potrzebne materiały:

- przybory do rysowania (kartki, kredki itp.).

Przebieg:

1. N. instruuje dzieci, aby rysowały jedynie polecane przez niego elementy. (2 min)
2. Instrukcja: Marysia i Tomek wybrali się na wycieczkę w góry, opowiedzą wam, co widziały, a wy spróbujcie to teraz narysować, słuchajcie uważnie. Na razie rysujcie to ołówkiem, obrazek pokolorujecie za chwilę. Rysujcie dopiero wtedy kiedy skończę mówić:
 - Widzimy słońce z prawej strony, wysoko na niebie, narysujcie je w prawym

- górnym rogu. Teraz narysujcie.
- Widzimy trzy wysokie góry na wprost przed nami. Narysujcie je na środku kartki.
 - Po lewej stronie, obok gór widzimy duże jezioro. Narysujcie je z lewej strony kartki, obok gór.
 - Nad jeziorem rośnie samotne drzewo. Narysujcie je nad jeziorem.
 - Z prawej strony gór widać schronisko, czyli małą chatkę. Narysujcie je z prawej strony gór.
 - Przed schroniskiem widać drogę prowadzącą w góry.
 - Przed górami widać łąkę pełną kwiatów. Narysujcie tę łąkę pod górami.
3. Po zakończonym dyktandzie dzieci w czteroosobowych zespołach porównują swoje prace, a następnie jeśli mają ochotę mogą je pokolorować.
4. Po porównaniu N. na wybranym rysunku pokazuje, jakie było właściwe rozmieszczenie elementów.

Warianty:

Jeśli N. zobaczy, że dzieci/niektóre dzieci mają problem z rozróżnianiem kierunków przestrzennych może dać dzieciom dodatkowe zadania do zrobienia na pracy indywidualnej lub w domu. Do zadań dodatkowych przygotowany jest załącznik.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć trudność z rysowaniem w tym samym tempie. Warto w związku z tym zwrócić im uwagę, że rysunki mogą być na początku schematyczne, a jeśli zostanie trochę czasu, dzieci będą mogły uzupełnić je i poprawić wtedy.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Mat-I.5.3 : dziecko potrafi opisać położenie obiektów na kartce papieru (np. coś znajduje się w lewym górnym rogu)

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Lista załączników:

Karty pracy dla dzieci z trudnościami.pdf

Tytuł zadania: ŚWIAT JEST PEŁEN DŹWIĘKÓW

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Lekcja zapoznaje dzieci ze światem dźwięków. Dzieci uczą się również nowej piosenki oraz ćwiczą rytmizację.

Cele:

- uświadomienie dzieciom, że żyją w świecie dźwięków
- tworzenie dźwięków poprzez wydobywanie ich z ruchów własnego ciała i z najbliższego otoczenia.
- rytmizowanie piosenek i imion, doświadczenie zjawiska rytmu.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu
- <http://www.youtube.com/watch?v=lueASDp61bc&hd=1>, można też zdobyć wersje karaoke np. pod adresem: <http://www.karaokedzieciom.com/utwory/Mucha-w-mucholocie.html>)
- tekst piosenki "Mucha w samolocie" w załączniku (lub w przebiegu)

Przebieg:

1. Ćwiczenie 1: „Co słyszę” (ok. 5 minut)

1. N. prosi dzieci, aby zachowując całkowitą ciszę, zamknęli oczy i przez pół minuty spróbowali siedzieć całkowicie bez ruchu*. Po zakończeniu ćwiczenia N. dziękuje uczniom, że udało im się zachować ciszę.
2. N. dalej pyta: czy była całkowita cisza? Dzieci mogą powiedzieć, że tak, wówczas N. prowokacyjnie pyta czy na pewno...i powtarza ćwiczenie, ale wtedy prosi, żeby dzieci zapamiętali, czy cokolwiek słyszeli, mimo że byli całkowicie cicho. Po kolejnej probie ciszy, dzieci mówią, co było słychać (ktoś mógł słyszeć przejeżdżające samochody, może czyjeś kroki na korytarzu, może ptaki za oknem lub jeszcze inne odgłosy).
3. N. podsumowuje ćwiczenie stwierdzeniem, że bardzo trudno znaleźć się w całkowitej ciszy, bo otacza nas życie i ruch, a świat nie jest czymś statycznym (nieruchomym), ale właśnie czymś żywym, dynamicznym, a to co się rusza i co żyje, przeważnie wydaje jakieś dźwięki. Gdziekolwiek się znajdziemy będziemy słyszeć charakterystyczne odgłosy otoczenia -inne w domu, inne w szkole, inne w lesie, inne na ulicy.
4. *N. powinien przy tym zmobilizować dzieci do tego nie poprzez polecenie „siedźcie teraz cicho i nie odzywajcie się”, ale np. „jestem ciekaw, czy uda wam się przez pół minuty wytrzymać w całkowitej ciszy” (dzieci chętniej podejmują wszelkie zadania, jeśli w zadaniu jest coś nieznanego, co można dopiero sprawdzić właśnie poprzez wykonanie tego zadania...).

2. Ćwiczenie 2: „Instrumenty, o których nie wie nikt” (5 min.)

- N. mówi tekst: „Tu w naszej sali pełno muzyki jest, są instrumenty, o których mało wiesz.” Nasza... (tu N. wymienia jakieś miejsce w sali lub przedmiot) zagra tak...
- N. za każdym razem mówiąc ww. tekst podaje inne miejsce w sali lub inny przedmiot, np. szafa, drzwi, podłoga, krzesła, itd. a dzieci podchodzą tam i stukają palcami o to coś. Np. „Nasza tablica zagra tak...”(po czym dzieci podchodzą do tablicy i stukają w nią palcami. Jest to o tyle ciekawe ćwiczenie, że każda rzecz ma inną barwę dźwięku, wydaje inny odgłos, bo jest zrobiona z innego materiału i ma inny kształt, co też można dzieciom powiedzieć).

3. Ćwiczenie 3 – Nauka piosenki „Mucha w mucholocie” (10 minut)

- N. powinien wysłuchać piosenki przynajmniej kilka razy i spróbować się jej nauczyć, zanim rozpocznie naukę z dziećmi. (Piosenka została nagrana na płycie „Przeboje rybki MiniMini”. Jest też dostępna w serwisie YouTube pod adresem: <http://www.youtube.com/watch?v=lueASDp61bc&hd=1>, można też zdobyć wersje karaoke np. pod adresem: <http://www.karaokedzieciom.com/utwory/Mucha-w-mucholocie.html>)
- **Dzieci** na pierwszej lekcji z nauką piosenki, powinni jej wysłuchać. Słuchaniu może towarzyszyć prosty układ ruchowy:
Siedzi mucha w mucholocie, (dzieci udają, że trzymają stery samolotu i lekko się bujają)
do Krakowa sobie leci. (dzieci udają, że trzymają stery samolotu i lekko się bujają)
Chce odwiedzić wujka,ciotki, (dzieci wystawiają dłoń i liczą, pokazując kolejne palce dłoni)
brata z żoną i ich dzieci. (dzieci wystawiają dłoń i liczą, pokazując kolejne palce dłoni)
Ref. Mucha,mucha w mucholocie, (dzieci wystawiają w bok wyprostowane ręce jakby udawali samolot i przechylają się na boki)
jak w prawdziwym samolocie. (dzieci wystawiają w bok wyprostowane ręce jakby udawali samolot i przechylają się na boki)
Do Krakowa sobie leci, (dzieci zataczają szeroki łuk wyprostowaną ręką z wyciągniętym wskazującym palcem i na „leci” zatrzymują ruch wskazując wyobrazony Kraków)
za za oknem słońko świeci x2 (dzieci sprężycie prostują na ukos w górę ręce i palce dłoni przywołując skojarzenie z promieniami słońca)
W doskonałym jest humorze (dzieci podskakują obunóż i i wymachują rękami ,prostując je naprzemiennie w górę)
już doczekać się nie może. (dzieci podskakują obunóż i i wymachują rękami ,prostując je naprzemiennie w górę)
Kiedy w końcu wylądaje (uczniowie robią przysiad podparty udając, że lądują) i rodzinę ucałuje (uczniowie udają całowanie lub przesyłanie całusków)
Ref. Mucha,mucha w mucholocie, (jw. w refrenie)

jak w prawdziwym samolocie.

Do Krakowa sobie leci,

a za oknem słońko świeci x2

Mała mucha tak daleko (dzieci wychylają się daleko na palcach w przód,

przykładają dłoń do czoła i w tej pozycji,

jeszcze nigdy nie leciała. nie odrywając nóg, zataczają tułowiem krąg, jakby śledzili oddalający się w bok samolot)

Więc na tak daleką podróż (dzieci w geście „oczywistości” rozkładają obie ręce)

wiele rzeczy spakowała (u. robią wielkie koło przed sobą wyprostowanymi rękami)

Ref. Mucha,mucha w mucholocie, (jw. w refrenie)

jak w prawdziwym samolocie.

Do Krakowa sobie leci

a za oknem słońko świeci x2

Ma walizkę kolorową, (u. rysują w powietrzu dwoma rękoma duży prostokąt, jakby walizkę)

a na sobie suknię nową. (u. przesuwają wzdłuż swojego tułowia od góry do dołu rękę pokazując wyobrażoną suknię)

Okulary choć za duże (u. robią jakby lornetkę z rąk)

wyśmienite do podróży. (u. wystawiają kciuki)

Ref. Mucha,mucha w mucholocie, (jw. w refrenie)

jak w prawdziwym samolocie.

Do Krakowa sobie leci

a za oknem słońko świeci x2

Ręce w górę i machamy , (u. robią to, co w tekście)

udajemy ,że latamy.

Podskok w górę startujemy,

gdy siadamy lądujemy. x3

4. Ćwiczenie 3 - wyklaskiwanie rytmów z piosenki i własnych imion (15 minut)

- Po np. dwukrotnym wysłuchaniu piosenki, nauczyciel podczas odtwarzania piosenki lub samodzielnego jej śpiewania jednocześnie wyklaskuje rytm pierwszej zwrotki i refrenu razem z dziećmi.
- Następnie wybiera z piosenki dwa różniące się od siebie rytmy -rytm zwrotki: „Siedzi mucha w mucholocie, do Krakowa sobie leci” i rytm refrenu: „Mucha, mucha w mucholocie, jak w prawdziwym samolocie” i wyklaskuje najpierw jeden, (nie koniecznie zwrotki) , potem drugi i pyta się z jakiej części piosenki pochodzą te rytmy.
- Dzieci np. śpiewają lub mówią ten fragment z wyklaskiwaniem.
- Druga część ćwiczenia- wyklaskiwanie własnych imion. N. robi wstęp: wyklaszczemy teraz rytm naszych imion, bo każde imię też można wyklaskać, np. Piotrek (2 klaśnięcia), Jaś (1 klaśnięcie), Karolina (4 klaśnięcia), Jagoda (3

kłaśnięcia).

- N. powinien to zademonstrować. Teraz każdy próbuje wyklaskać rytm swojego imienia z jednoczesnym wypowiedzeniem go.

5. Ćwiczenie 4 -zabawa „Rytmiczne imiona” (ok. 10 min.)

- Każdy uczeń wymyśla inny niż klaskanie sposób realizacji rytmu swojego imienia. Można swoje imię wytupać, wyklepać o kolana, pstrykać palcami, „wyszurać” o ubranie, wyklaskać, wyklepać o wydęte policzki, pukać w drzwi, w ławkę, realizować podskokami, itd.
- Następnie N. prosi, żeby uczniowie zaprezentowali swoje pomysły.
- Na koniec nauczyciel wybiera kilkoro dzieci do zabawy, najlepiej takich, których pomysły się nie dublują. Stają oni z przodu sali. Pozostali odwracają się do nich plecami i zamykają oczy. Teraz wybrane dzieci „przedstawiają się” swoimi rytmami imion, a pozostali mają odgadnąć kto się przedstawił.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda Carla Orffa

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.2.2 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm wystukując

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.5.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się

Lista załączników:

Tekst piosenki.docx

Tytuł zadania: TWORZYMY SZLACZKOWĄ KSIĘGĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą swoje własne książeczki, w których rysują szlaczki i poznają powtarzalność wzorów.

Cele:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozwijanie płynności i precyzji ruchów;
- rozwijanie umiejętności odwzorowywania linii i kształtów;
- uświadomienie znaczenia umiejętności powtarzania określonych schematów;
- rozwinięcie umiejętności powtarzania i kontynuowania rozpoczętych struktur rytmicznych (powtarzalnych).

Potrzebne materiały:

- wydrukowane załączniki dla każdego dziecka;
- kredki, flamastry, ołówki, długopisy.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy 3-4 wzory szlaczków. Następnie mówi dzieciom, czym one są, do czego służą i w jakim celu się je w szkole wykonuje. Dzięki nim dzieci nie tylko wprawiają swoje dłonie do pisania, ale jednocześnie rozwijają wyobraźnię i umiejętność postrzegania elementów schematycznych. N. tłumaczy dzieciom, że szlaczki przygotowują dzieci do nauki pisania, a każdy kto chciałby się nauczyć pisać, będzie mógł w łatwiejszy sposób to zrobić, jeśli nauczy się odwzorowywać różne wzory. N. proponuje dzieciom stworzenie "szlaczkowych ksiąg", w których dzieci będą ćwiczyły powtarzanie wzorów (3 minuty);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy, dzieci rysują szlaczki na karcie pracy. (10-15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-Mat-I.6.3 : dziecko dostrzega regularność wzoru (np. w szlaczku)

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi odwzorować dany wzór;
- dziecko potrafi kontynuować rozpoczęty wzór.

Lista załączników:

Morskie krajobrazy.pdf

Szlaczki zaawansowane 1.jpg

Szlaczki podstawowe 7.jpg

Szlaczki podstawowe 3.jpg

Szlaczki podstawowe 6.jpg

Szlaczki podstawowe 2.pdf

Szlaczki podstawowe 1.pdf

Szlaczki zaawansowane 2.jpg

Szlaczki podstawowe 4.jpg

Szlaczki podstawowe 5.jpg

Tytuł zadania: NASZA PODRÓŻ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Pod koniec każdego dnia dzieci przesuwają się na mapie, która znajduje się na ścianie. Zbierają do łódki imiona dzieci, znajdujących się na przystankach po drodze.

Cele:

- podsumowanie dnia nauki;
- integracja grupy klasowej.

Potrzebne materiały:

- duży kawałek szarego papieru, na którym narysowana będzie droga. Początkiem trasy jest szkoła, końcem jest nieoznaczony szary budynek. Po drodze jest 8 przystanków lub tyle, ile jest dni w narracji (wzór w załączniku);
- wycięty autobus (przyczepiony do mapy - wzór w załączniku);
- karteczki samoprzylepne z wypisanymi imionami wszystkich dzieci;
- blok karteczek samoprzylepnych;
- kredki lub flamastry.

Przebieg:

1. N. przykleja mapę na ścianie pierwszego dnia narracji. Przy rysunku szkoły przyczepiony jest autobus do którego doklejona jest karteczka z imieniem N. Na kolejnych 7 przystankach (losowo) rozmieszczone są karteczki z imionami dzieci. Na końcu trasy jest narysowany „tajemniczy budynek”:
 - przystanki na trasie mogą zostać nazwane zgodnie z najważniejszym elementami danego dnia, np. w dniu, w którym wprowadzone są litery A i M (przystanek nazywamy: "Przystanek liter A i M");
2. Po zakończeniu danego dnia, w którym to zadanie jest realizowane, dzieci wspólnie uzgadniają symbol lub obrazek, które najlepiej opisuje dany dzień i rysują na karteczkach samoprzylepnych ten symbol - każde dziecko może do swojego rysunku dodać jakiś ważny dla siebie element. N. pyta dzieci, co im się podobało, co im się nie podobało, co je ucieszyło, a co zasmuciło w ciągu dnia. Dzieci mogą to uwzględnić tworząc swoje symbole (10 minut);
3. Zadaniem dzieci jest pod koniec każdego dnia przesunięcie autobusu na kolejny przystanek, z którego zabiera pasażerów. Każdego dnia autobus „przejeżdża” na kolejny przystanek. Ostatecznym celem podróży jest budynek tajnych agentów (temat kolejnej narracji). Jest to zapowiedź kolejnych przygód (2 minuty).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Lista załączników:

autobus.jpg

mapa.jpg

6 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: RUCHOWE ZADANIE INTEGRACYJNE**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci lepiej poznają innych z grupy poprzez zorganizowane zadania grupowe.

Cele:

- integracja dzieci;
- stworzenie bezpiecznej i przyjaznej atmosfery sprzyjającej nauce;
- urozmaicenie lekcji, podniesienie energii dzieci.

Potrzebne materiały:

Poniższe materiały potrzebne są tylko do niektórych zadań.

- zabawka pluszowa lub miękka piłka
- wstążka, taśma lub krzeselka (żeby wyznaczyć granicę na środku sali);
- puste pudełko od zapalek.

Przebieg:

Przykładowe gry do wyboru (jednorazowo do przeprowadzenia jedna lub dwie zabawy):

1. Dzieci stają w kole. Wszystkie dzieci urodzone w styczniu wchodzi do koła, tworzą mniejsze. Razem wszyscy śpiewają „Tańczymy labado”. Tak po kolei z każdym miesiącem. Na zmianę można też śpiewać inne, znane sobie piosenki np. „Kółko graniaste” lub „Laurencja”. N. uczestniczy w zabawie z dziećmi (5 minut);
2. Dzieci znowu ustawiają się w koło. Jedno dziecko dostaje zabawkę lub mięką piłkę. Mówi jak ma na imię i musi wykonać własny ruch (np. podskoczyć, kucnąć, obrócić się). Następnie rzuca zabawkę innej osobie. Ta osoba musi powtórzyć imię i ruch osoby, która jej rzuciła zabawkę, sama się przedstawia i wykonać swój ruch. Potem przekazuje zabawkę dalej i następne dziecko musi powtórzyć wszystkie imiona i ruchy osób, które były przed nią. W razie pomyłki gra zaczyna się od nowa, od osoby która się pomyliła. Na koniec dzieci się zastanawiają, ile imion z kolei bez błędu udało się powtórzyć (10 minut);
3. Wszystkie dzieci siedzą w kole. Jedno dziecko jest „berkiem”. Idzie dookoła koła i dotyka głowy każdego dziecka po kolei i mówi jak ma na imię. Przy dowolnym dziecku mówi imię dziecka i „berek”. Zaczyna uciekać dookoła koła i musi zdążyć usiąść na miejsce osoby które je goni zanim zostanie złapany. Jeśli jej się uda, to nowy berek wymienia imiona

- dzieci, a potem wybiera nowego berka (5 minut);
4. Sala podzielona jest na dwie części. Wszystkie dzieci stają po jednej stronie sali. N. wypowiada kategorię np. ulubiony smak lodów, ulubiony kolor, ulubione danie, ulubione zwierzę. Dzieci muszą znaleźć sobie parę, która lubi to samo, żeby przejść na drugą stronę sali (np. w parze przechodzą dzieci, które najbardziej lubią jeść makaron). Nie można więcej niż raz przechodzić przez „granicę” z tą samą osobą (7 minut).
 5. Dzieci siedzą w kręgu na krzesłach, N. chodzi pomiędzy nimi i wydaje szybko polecenia, np.: „wróble latają”, „krowa ma rogi”, „ryby pływają”, „koty mają ogony”, „wilki wyją”, „psy kopią doły”, „koty wdrapują się na drzewa”. N. wykonuje przy tym odpowiednie ruchy (np. pokazuje rękami rogi krowy, naśladuje rękoma latanie ptaków), zadaniem dzieci jest w szybkim tempie wykonanie tego samego. W pewnej chwili N. mówi np.: „koty latają” lub „ryba ma rogi”, pokazując jednocześnie ruchy latania lub rogi. Jeżeli któryś z uczestników zabawy wykona ten fałszywy ruch, odpada. (7 minut)
 6. N. wybiera dwóch ochotników: kota i mysz. Pozostałe dzieci tworzą koło chwytając się z ręce. Trzymają oni stronę myszki, która stoi wewnątrz koła. Kot chodzi na zewnątrz i ma za zadanie złapać myszkę wdzierając się do środka koła. Dzieci w kole usiłują do tego nie dopuścić, przyciskając się do siebie. Jeśli jednak kotu uda się wdrzeć do środka koła, dzieci muszą wypuścić myszkę, aby mogła uciec. Jeśli kot złapie myszkę, mysz musi się położyć nieruchomo, a kot udaje, że ją zjada. Natomiast jeśli kotu nie uda się dogonić myszki w wyznaczonym czasie (1 minuty), to myszka wygrywa i wyznacza kto w następnej rundzie będzie kotem, a kto myszką. (5 minut).
 7. N. rozdaje dzieciom puste pudełka po zapałkach. Dzieci kładą pudełka na grzbietach dłoni wyciągniętych do przodu. Następnie zadaniem dzieci jest podnieść ręce do góry, usiąść, położyć się, wstać. Należy te czynności wykonać w taki sposób, żeby pudełka nie spadły na ziemię. Wygrywają dzieci, którym pudełka nie spadły na ziemię. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o tym, jakie są odpowiednie miejsca do organizowania zabawy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

Tytuł zadania: ZABAWY I ĆWICZENIA JĘZYKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

N. odczytuje dzieciom treść bajki logopedycznej (lub wierszyków logopedyczne) i wspólnie wykonują ćwiczenia narządów artykulacyjnych. Dzieci siedzą w parach i mają za zadanie pomagać sobie nawzajem, motywować siebie do dokładnego wykonywania tego zadania.

Cele:

- usprawnienie motoryki narządów artykulacyjnych oraz ich właściwa koordynacja;
- przewycięzanie trudności artykulacyjnych;
- zapoznanie dzieci z zawodem logopedy;
- rozmowa na temat problemów z wymową i uświadomienie dzieciom, że takie problemy można rozwiązać poprzez ćwiczenia.

Potrzebne materiały:

- załączniki do zadania

Przebieg:

Przy pierwszym wykonaniu:

1. N. zaprasza dzieci do wspólnego ćwiczenia buzi i języka.
2. N. prosi, żeby podczas wykonywania zadania dzieci patrzyły na siebie nawzajem w parach i pokazywały sobie, jeśli widzą, że ktoś niedokładnie wykonuje zadanie.
3. N. odczytuje treść opowiadania i prosi dzieci, aby naśladowały wspólnie z nim poszczególne czynności. Jednorazowo odczytuje się jedną bajkę. (10 min)
4. N. pyta dzieci czy myślą, że takie ćwiczenia są przydatne i do czego mogą być przydatne? (5 min) Po zakończeniu N. wyjaśnia dzieciom, że czasem niektórzy (dzieci i dorośli) mogą mieć różne problemy z wymową, tłumaczy dzieciom, że tego typu ćwiczenia prowadzą do poprawnej wymowy i że są wykonywane także przez dorosłych (np. spikerów radiowych, TV, aktorów, dziennikarzy) (2 min).
5. N. pyta dzieci czy wiedzą kto prowadzi ćwiczenia poprawnej wymowy? Kto pomaga dzieciom i dorosłym w osiągnięciu poprawnej wymowy? (Jak się nazywa ten zawód?). N. pyta się czy ktoś kiedyś był u logopedy, miał ćwiczenia z logopedą np. w przedszkolu? (5 min).

Przy powtórzeniu:

1. N. proponuje dzieciom wspólne czytanie i powtarzanie "Wierszyków logopedycznych". Najpierw N. czyta wers - następnie dzieci powtarzają. Następnie N. omawia wierszyki z dziećmi i dzieciom mającym problemy logopedyczne proponuje nauczenie się wierszyków na pamięć.

Warianty:

- N. może wykorzystać także wiedzę i doświadczenie dzieci: pyta się, czy ktoś pamięta

jakieś ćwiczenie, które robił z logopedą, żeby je ewentualnie zademonstrował i żeby wszyscy powtórzyli to ćwiczenie. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Wierszyki logopedyczne.docx
zabawy językowe.pdf

Tytuł zadania: DŹWIĘKI ŚWIATA I (BEZPIECZEŃSTWO W PODRÓŻY)

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają wiedzę na temat otaczającego świata, rozpoznając zasłyszane dźwięki. Dzieci zdobywają wiedzę na temat bezpiecznej drogi (podróży) do szkoły.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z tematem bezpieczeństwa na drodze;
- kształtowanie właściwych nawyków zachowania w ruchu drogowym;
- zapoznanie dzieci z wybranymi znakami drogowymi, sygnałami świetlnymi i dźwiękowymi;
- rozwijanie percepcji słuchowej;
- kształtowanie umiejętności uważnego słuchania;

Potrzebne materiały:

- różnorodne dźwięki - w załączniku;
- komputer z dostępem do internetu;
- prezentacja multimedialna - załącznik.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że temat, o którym będą rozmawiać, jest na razie tajemnicą. Będzie można ją odkryć, kiedy dzieci odgadną dźwięki przedstawione przez N. (1 minuta);
2. N. przedstawia po kolei kilka dźwięków (każdy po 5-10 sekund, po każdym dźwięku dzieci mają pół minuty na zastanowienie). N. zwraca uwagę, żeby dzieci postarały się najpierw same odgadnąć dźwięki i nie mówiły na głos, co słyszą. Następnie N. dzieli dzieci na grupy 3-osobowe i ponownie puszcza dźwięki po kolei. Jednak tym razem grupy uzgadniają, co usłyszały po każdym odtworzeniu dźwięku i przedstawiają swoje zdanie na forum klasy. Dzieci próbują odtworzyć usłyszane dźwięki. Czy różne grupy doszły do tych samych wniosków? Jakie dźwięki były dla nich trudne, a jakie proste? (12-15 minut);
 - Wariant 2 pkt. 2. Jeśli dzieci nie potrafią dobrze współpracować w grupach lub dzieci mają problem z słuchaniem poleceń N. - można uprościć przebieg tego punktu i zachęcić dzieci do zgłaszania się do odpowiedzi poprzez podniesienie ręki.
 - Ostatnimi dźwiękami jakie N. włącza są dźwięki związane z bezpieczeństwem na drodze. Po wysłuchaniu przez dzieci tych dźwięków, N. włącza je jeszcze raz i prosi, żeby dzieci zastanowiły się i powiedziały, z czym im się te dźwięki kojarzą.
3. N. przedstawia dzieciom temat bezpieczeństwa na drodze i przeprowadza z dziećmi rozmowę na temat. (25 minut)
 - N. prosi, żeby chętne dziecko/dzieci opowiedziały o swojej drodze z domu do szkoły (ze szkoły do domu). Czy są tam jakieś niebezpieczne miejsca, czy idą sami.
 - N. pokazuje dzieciom prezentację i wspólnie omawiają zasady bezpiecznego poruszania się po drodze.
 - N. wraca do dźwięków związanych z bezpieczeństwem na drodze i wspólnie omawiają jak należy zachowywać się np.: na dworcu.
4. N. prosi, żeby każde dziecko odpowiedziało na pytanie: Na dzisiejszej lekcji dowiedziałem się/dowiedziałam się... (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.2.3 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w sytuacjach życiowych

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw

Int-Tech-I.2.1 : dziecko zna ogólne zasady działania urządzeń domowych (np. latarki, odkurzacza, zegara)

Int-Tech-I.6.1 : dziecko zna zasady bezpiecznego poruszania się na drogach (w tym na rowerze)

Lista załączników:

przedmioty codz suszarka.mp3

przedmioty codz nożyczki.mp3

przedmioty codz młotek.mp3

przedmioty codz pralka.mp3

przedmioty codz krojenie nożem.mp3

bezpieczeństwo dzwonek rowerowy.mp3

bezpieczeństwo przejeżdżające samochody.mp3

środowisko ptaki nad jeziorem.mp3

środowisko woda do wanny.mp3

przedmioty codz mikser.mp3

przedmioty codz wiertarka.mp3

bezpieczeństwo pogotowie policja straż pożarna.mp3

środowisko papier.mp3
środowisko gazeta.mp3
bezpieczeństwo pociąg.mp3
bezpieczeństwo sygnał pociągu.mp3
bezpieczeństwo sygnał na przejściu.mp3
przedmioty codz odkurzacz.mp3
bezpieczeństwo dworzec.mp3

Tytuł zadania: RYSUNKOWE DYKTANDO I

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci rysują pod dyktando N., z instrukcjami uwzględniającymi pojęcia *nad, pod, obok, z prawej strony, z lewej strony*.

Cele:

- utrwalenie pojęć *nad, pod, obok, z prawej strony, z lewej strony*.
- rozwijanie umiejętności rozróżniania stosunków przestrzennych na kartce;
- przygotowanie do pisania.

Potrzebne materiały:

- przybory do rysowania (kartki, kredki itp.).

Przebieg:

1. N. instruuje dzieci, aby rysowały jedynie polecane przez niego elementy. (2 min)
2. Instrukcja: Marysia i Tomek wybrali się na wycieczkę w góry, opowiedzą wam, co widziały, a wy spróbujcie to teraz narysować, słuchajcie uważnie. Na razie rysujcie to ołówkiem, obrazek pokolorujecie za chwilę. Rysujcie dopiero wtedy kiedy skończę mówić:
 - Widzimy słońce z prawej strony, wysoko na niebie, narysujcie je w prawym górnym rogu. Teraz narysujcie.
 - Widzimy trzy wysokie góry na wprost przed nami. Narysujcie je na środku kartki.
 - Po lewej stronie, obok gór widzimy duże jezioro. Narysujcie je z lewej strony kartki, obok gór.
 - Nad jeziorem rośnie samotne drzewo. Narysujcie je nad jeziorem.
 - Z prawej strony gór widać schronisko, czyli małą chatkę. Narysujcie je z prawej strony gór.
 - Przed schroniskiem widać drogę prowadzącą w góry.
 - Przed górami widać łąkę pełną kwiatów. Narysujcie tę łąkę pod górami.
3. Po zakończonym dyktandzie dzieci w czteroosobowych zespołach porównują swoje prace, a następnie jeśli mają ochotę mogą je pokolorować.
4. Po porównaniu N. na wybranym rysunku pokazuje, jakie było właściwe rozmieszczenie elementów.

Warianty:

Jeśli N. zobaczy, że dzieci/niektóre dzieci mają problem z rozróżnianiem kierunków przestrzennych może dać dzieciom dodatkowe zadania do zrobienia na pracy indywidualnej lub w domu. Do zadań dodatkowych przygotowany jest załącznik.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć trudność z rysowaniem w tym samym tempie. Warto w związku z tym zwrócić im uwagę, że rysunki mogą być na początku schematyczne, a jeśli zostanie trochę czasu, dzieci będą mogły uzupełnić je i poprawić wtedy.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Mat-I.5.3 : dziecko potrafi opisać położenie obiektów na kartce papieru (np. coś znajduje się w lewym górnym rogu)

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Lista załączników:

Karty pracy dla dzieci z trudnościami.pdf

Tytuł zadania: ORIENTUJ SIĘ**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w ćwiczeniach ruchowych kształtujących orientację w stosunkach przestrzennych.

Cele:

- sprawdzenie poziomu orientacji dzieci w tym zakresie;
- kształtowanie orientacji przestrzennej;
- różnicowanie prawej i lewej strony ciała;
- różnicowanie pojęć „na, pod, obok, za , przed”;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej.

Przebieg:

1. Dzieci chodzą po boisku i wykonują ćwiczenia zgodnie z instrukcją N.

Wariant 1

- przywitajcie się z najbliższą osobą prawą ręką;
- podnieście prawą nogę do góry jak najwyżej;
- podajcie najbliższej osobie lewą rękę;
- stań obok najbliższego kolegi;
- dotknijcie prawą ręką do lewego ucha;
- podnoszenie do góry tylko prawą rękę;
- wskaźcie lewą ręką prawe oko;
- stańcie na lewej nodze;
- podnieście do góry prawą rękę i lewą nogę;
- podskoczcie trzy razy na lewej nodze;
- podnieście ręką lewą w bok, a nogę prawą do przodu;
- podskoczcie trzy razy na prawej nodze;
- tupiemy w rytm muzyki tylko prawą nogą;
- wymachujemy nogą lewą;

Wariant 2 (z przyborami)

- wymachujemy nogą lewą;
- podnieście do góry lewą rękę i prawą nogę;
- kopnijcie piłkę prawą nogą;
- potoczcie piłkę lewą ręką we wskazanym kierunku;
- rzućcie jak najdalej piłeczkę/woreczek/kulkę papieru lewą ręką;
- kopnijcie piłkę lewą nogą;
- rzućcie jak najdalej piłeczkę/woreczek/kulkę papieru prawą ręką;
- połóżcie woreczek/kulkę papieru na głowę, na prawe ramię, na lewe ramię;
- schowajcie woreczki/kulki papieru pod lewą pachą;
- połóżcie piłki przed/za sobą;
- połóżcie piłki ze swojej lewej strony;
- stańcie na jednej linii. Rzućcie piłki za siebie/przed siebie

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy
Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: PRAWA I LEWA BIERKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci grają klockami w grę zręcznościową wykorzystującą pojęcia prawo / lewo.

Cele:

- zapoznanie i utrwalenie u dzieci pojęć prawo/lewo;
- wyrabianie zręczności manualnej u dzieci;
- rozwijanie umiejętności związanych z grami - fair play, przegrywania i wygrywania.

Potrzebne materiały:

- klocki drewniane ułożone w wieżę (lub coś co może je zastąpić: np. bierki).

Przebieg:

1. N. prezentuje dzieciom, która ręka jest prawa, a która lewa.
2. Dzieci wstają. N. prosi dzieci o podniesienie prawej ręki, następnie lewej ręki, wydaje kilka kolejnych poleceń związanych z opuszczaniem i podnoszeniem prawych rąk i nóg. Zwiększa tempo wydawania poleceń.

3. N. prosi dzieci, aby te, które jedzą prawą ręką podniosły prawą rękę, te które lewą podniosły lewą ręką, a te, które nie umieją zdecydować obie.
4. N. dzieli dzieci na grupy ok. pięcioosobowe (najlepiej).
5. Każda z grup układa wieżę z klocków (lub zastępnik).
6. Zasady gry:
 1. Każde z dzieci wyciąga jeden z klocków tak, aby nie poruszyć pozostałych. Ale może ciągnąć klocki tylko ze swojej prawej lub lewej strony. Klocki z prawej musi wyciągać prawą ręką, a te z lewej lewą ręką.
 2. Jeśli uda się wyciągnąć klocek, dziecko może wyciągnąć kolejny, ale musi to zrobić drugą ręką (i z drugiej strony).
 3. Po dwóch klockach kolejka przechodzi na następne dziecko. Kolejka przechodzi również na następne dziecko, jeśli nie udało się wyciągnąć klocka.
7. N. określa kiedy kończy się zabawa.

Warianty:

- zamiast klocków można użyć bierek, kart lub kartek zmiętych w kulki.
- zabawę można przedłużyć według potrzeb.
- zabawę można rozwinąć o podliczenie klocków przy zakończeniu gry lub porównaniu zbiorów klocków (które zostały zebrane przez poszczególne dzieci).

Potencjalne problemy:

- Należy zwrócić uwagę na stosowanie się dzieci do reguł gry.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

7 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: ALFABETYCZNA GONITWA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w zabawie bieżnej, która przy okazji rozwija słuch fonematyczny.

Cele:

- dodanie energii, rozbudzenie;
- kształtowanie szybkości reagowania i kojarzenia;
- rozwijanie percepcji słuchowej;
- rozwijanie słuchu fonematycznego (umiejętności wysłuchiwanie głosek w wyrazach);

- kształtowanie umiejętności analizy i syntezy słuchowej (przygotowanie do czytania i pisania).

Potrzebne materiały:

- korytarz/boisko/sala gimnastyczna/inne miejsce, w którym dzieci mogą bezpiecznie biegać.

Przebieg:

1. N. dzieli na dwa zespoły. N. nazywa zespoły głoskami np: "A" i "E" ("K" i "T"; "S" i "C" "W" i "F"). Przy pierwszych zabawach N. nazywa zespoły głoskami wyraźnie różniącymi się od siebie, z czasem, jak już dzieci nie będą miały problemy z wysłuchaniem danej głoski w wyrazie, N. utrudnia ćwiczenie i daje głoski, które są podobnie słyszane.
2. Dzieci siadają w siadzie skrzyżnym (pozycja korekcyjna) w dwóch rzędach tyłem do siebie, a przodem do ściany. Rzędy powinny być oddalone od siebie minimum 2 metry.
3. N. wymawia różne słowa, jeśli w słowie znajduje się głoska identyczna z nazwą zespołu, dzieci z tego zespołu wstają bez pomocy rąk i biegną do ściany, a następnie mają za zadanie złapać dzieci z drugiego zespołu. Po okresie 1 minuty N. daje sygnał do zaprzestania gonitwy.
4. Jeśli w okresie 1 minuty dzieci złapią wszystkich uciekających, to ich zespół wygrywa i w nagrodę trzy osoby z zespołu wymyślają inne słowa z daną głoską.
5. Bieg do ściany dzieci z zespołu, którego głoska jest wymawiana jest informacją dla N. czy dzieci prawidłowo wysłuchują głosek. Jeśli tego elementu się nie wprowadzi, obydwa zespoły jednocześnie wstają i jedni uciekają, drudzy łapią - zabawa traci wtedy charakter edukacyjny.
 - Przykład; N. dzieli dzieci na zespół "A" i "E". Wymawia słowo "krokodyl" - dzieci z obydwu zespołów siedzą nieruchomo, następnie N. wymyśla kolejne słowo "policjant" - dzieci z zespołu A wstają bez pomocy rąk, biegną do ściany, a następnie próbują złapać dzieci z zespołu E. Na złapanie dzieci z zespołu E mają 1 minutę. Jeśli udało się złapać zespół E, dzieci z zespołu A (trzy osoby) wymyślają inne słowa z głoską A. Jeśli się nie udało złapać, może to robić zespół E.
6. Po zakończonej gonitwie dzieci siadają znów w swoich zespołach w pozycjach korekcyjnych i N. wymawia kolejne słowo. Należy uważać na wymyślane słowa, aby znajdująca się głoska w słowie dotyczyła tylko jednego zespołu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wyróżnia głoski w nagłosie, śródgłosie i wygłosie.

Tytuł zadania: PTASIE RADIO

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z wierszykiem "Ptasie radio" J. Tuwima.

Cele:

- ogólne usprawnianie mięśni narządów mowy;
- rozwijanie sprawności wymowy;
- nabywanie umiejętności wypowiadania się;
- zapoznanie dzieci z podstawową wiedzą na temat życia ptaków;

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- <http://www.youtube.com/watch?v=Ho6tv9myhhU> - program "Dlaczego, po co i jak? - odcinek - "Dlaczego ptaki odlatują do ciepłych krajów? Po co bije serce? Jak działają telefony?" (13 minut);
- załącznik - wiersz "Ptasie radio".

Przebieg:

1. Zabawa "Naśladujemy lot ptaków". (5 minut)
 1. Dzieci spacerują po całej sali, na sygnał (dzwoneczek, uderzenie w trójkąt, kłaśnięcie) i hasło zamieniają się w ptaki np.: "wróble"; "bociany skaczące na jednej nodze", "łabędzie", "orły", "kaczki". Po chwili dzieci znów spacerują i na kolejny sygnał zamieniają się w innego ptaka.
2. N. włącza dzieciom program dla dzieci "Dlaczego ptaki odlatują do ciepłych krajów? Po co bije serce? Jak działają telefony?". (15 minut)
 - Po filmie N. pyta dzieci, dlaczego ptaki odlatują do ciepłych krajów? ile czasu lecą? czy wszystkie ptaki odlatują? czy są ptaki, dla których ciepłym krajem jest Polska?
3. N. zapoznaje dzieci z treścią wiersza. Wzorowe odczytanie. (5 minut)
4. Samorzutne wypowiedzi dzieci na temat wiersza. (8 minut)
5. Głośne wspólne czytanie fragmentów wiersza. Zwrócenie uwagi na prawidłową wymowę w czasie czytania. (10 minut)

N. czyta, a dzieci powtarzają: Halo! O, halo lo lo lo lo!; tu tu tu tu tu tu tu tu; radio, radijo, dijo, ijo, ijo; tijo, trijo, tru, lu, lu lu, pio, pio, pijo, lo, lo, lo,lo,lo, plo, plo, plo, plo, plo, halo!

6. N. tłumaczy dzieciom, czym jest język ptasi, mówi o roli języka w porozumiewaniu się i tłumaczy dzieciom, że istnieje również język pisany, który podobnie, jak język ptasi jest niezrozumiały, dopóki się go nie nauczymy. Rozmowa jest wprowadzeniem do "Kodu ruchowego" (2 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda

Metody:

Czytanie na głos
Analiza tekstu
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Kinestetyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.2.1 : dziecko zna zasady kulturalnej rozmowy
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze
Int-Przy-I.1.1 : dziecko zna i rozpoznaje najczęściej występujące rośliny i zwierzęta żyjące w najłatwiej dla niego dostępnych środowiskach przyrodniczych, takich jak: park, las, pole uprawne, sad i ogród (działka)
Int-Przy-I.2.1 : dziecko zna sposoby przystosowania się zwierząt do poszczególnych pór roku: odloty i przyloty ptaków, zapadanie w sen zimowy
Int-Przy-I.3.2 : dziecko zna warunki konieczne do rozwoju zwierząt

Lista załączników:

Ptasie radio.docx

Tytuł zadania: LUBIĘ PODRÓŻE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

W ramach rozpoczęcia narracji, dzieci uczą się piosenki „Lubię podróże i lubię lasów woń” i śpiewają ją, oddając różne emocje.

Cele:

- pobudzenie energii i wprowadzenie dobrego nastroju;
- nauka śpiewania;
- rozwój umiejętności wyrażania emocji.

Potrzebne materiały:

- utwór muzyczny tekst piosenki "Lubię podróże i lubię lasów woń", dostępne np. tu: http://www.tekstowo.pl/piosenka,harcerska,lubie_podroze.html
- odtwarzacz muzyczny lub dostęp do komputera z głośnikami (lub gitara, jeśli N. potrafi grać).

Przebieg:

1. Na początku, N. wprowadza dzieci w klimat podróży (narracji podróżniczej) i zapowiada, że za chwilę dzieci poznają podróżniczą piosenkę. N. może zapytać dzieci, kto lubi podróżować, dokąd najbardziej i dlaczego. N. może nawiązać do przerwy między

- semestrami i zapytać dzieci, gdzie i jak spędziły ten czas. (5 minut)
2. Następnie dzieci słuchają i uczą się piosenki. (15 minut)
 3. Na koniec wszyscy wspólnie śpiewają utwór - dzieci mogą śpiewać, sygnalizując swój nastrój na wesoło, na smutno, na wściekle, itp, kształtując umiejętność wyrażania różnych emocji. (5 minut)

Warianty:

- każde dziecko może też zaśpiewać raz według swojego aktualnego nastroju, wyrażając go tempem śpiewania, mimiką, tonem głosu, ruchem itp.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.5.3 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje

Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: KOD RUCHOWY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci poznają kod, który odczytuje się ruchami. Układają w nim zdania dla siebie nawzajem.

Cele:

- zapoznanie dzieci z pojęciem symbolu;
- wzbudzenie motywacji do nauki czytania i pisania;
- rozwijanie refleksu i koordynacji ruchowej;
- rozwijanie umiejętności grafomotorycznych;
- rozwijanie umiejętności myślenia symbolicznego;
- budowanie motywacji do nauki czytania i pisania.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w ćwiczenie tłumacząc, że nauczą się dzisiaj dziwnego, pisma symbolicznego, które odczytuje się za pomocą ruchów. Rysując figury na tablicy (lub odślaniając narysowane wcześniej) wyjaśnia, że:
 - **trójkąt z jednym wierzchołkiem w górze** oznaczać będzie podskok,
 - **trójkąt odwrócony z jednym wierzchołkiem do dołu** – przysiad (i powstanie od

- razu),
- **kwadrat** – klaśnięcie,
 - **okrąg** – obrót wokół własnej osi.
 - N. sam demonstruje wszystkie ruchy (3 minuty);
2. N. wskazuje na narysowane symbole, prosząc klasę, by jak najszybciej zareagowała odpowiednim ruchem. Po przećwiczeniu podstawowych znaków, N. zapisuje na tablicy zdania za pomocą symboli - najpierw szereg 5 symboli, potem 7, stopniowo dochodząc do 10 (10 minut);
 3. N. prosi dzieci, by dobrały się w pary. Każde z nich rysuje/zapisuje na małej karteczce zdanie kodu ruchowego do wykonania przez partnera (nie więcej niż 10 znaków) (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

Według ścieżki.

Warianty:

- dzieci mogą dodatkowo mogą w ramach pkt. 2 wystukiwać partnerowi rytm "odczytywania" znaków.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Ścieżki:

Czas czytania (Literki)

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.6.3 : dziecko dostrzega regularność wzoru (np. w szlaczku)

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Dodatkowe osiągnięcia:

-

Tytuł zadania: RYSOWANIE MANDALI - WPROWADZENIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z elementami sztuki Dalekiego Wschodu. Rysują mandalę, słuchając muzyki. W wersji alternatywnej zadania dzieci lepiej poznają elementy kultury polskiej.

Cele:

- rozwijanie małej motoryki;
- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami sztuki Dalekiego Wschodu;
- zapoznanie z pojęciem „mandali”;
- stworzenie okazji do rozwoju wyobraźni i kreatywności uczniów i uczennic;
- rozwinięcie u uczniów i uczennic wrażliwości na dźwięk.

Potrzebne materiały:

- kartki A4, kolorowe kredki, flamastry;
- rzutnik, komputer lub wydrukowane załączniki do zadania;
- wydrukowane różne wzory mandali;
- odtwarzacz muzyki.

Załączniki do zadania:

- rysunek 19th century Tibetan school.jpg;
- rysunek obraz ze świątyni w Tybecie.jpg;
- załącznik Informacje ogólne i szablony.pdf;
- plik dźwiękowy Carnatic_flute.ogg;
- plik dźwiękowy impro-indian-echo.

Źródła załączników (rysunki oraz pliki dźwiękowe):

wikipedia.org, freesound.org

Muzykę indyjską można również wyszukać na youtube.com. Przykładowy link:

<http://www.youtube.com/watch?v=0ejEVKpicR8&list=PL2590C44600B2F111>

Przebieg:

1. N. pokazuje uczniom i uczennicom przykładowe rysunki tego, jak wygląda mandala. Pyta uczniów i uczennice, z czym im się kojarzy i czy w Polsce widziały takie dekoracje w Kościołach/muzeach/w książkach. N. następnie opowiada, czym jest mandala i do jakiej kultury jest przypisana (7 minut);
2. **Rysowanie mandali (20-25 minut);**
Dzieci wybierają sobie wzór mandali wśród wydrukowanych przez N. kart pracy. Dzieci mogą stworzyć mandale od początku samodzielnie.
 - N. włącza załączoną do zadania muzykę lub inny utwór orientalny (lub inspirowany orientem).
 - Zadaniem uczniów i uczennic jest wypełnienie kartek kolorem, rysunkami, wzorkami, szlaczkami, które przychodzą im na myśl w trakcie słuchania muzyki.

- Mogą przy tym rysować zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz koła.
- N. prosi uczniów i uczennice, aby skoncentrowali się w tym momencie na sobie i swoich emocjach i wyrazili je w tworzonym obrazku, biorąc pod uwagę istnienie koła pośrodku kartki.
 - Kiedy muzyka się kończy można włączyć ponownie ten sam utwór lub inny.
3. Rysunki zostają wywieszane w klasie lub zebrane w teczkach z materiałami uczniów i uczennic.

Warianty:

- alternatywnie zamiast wprowadzania mandali N. może zaproponować dzieciom tworzenie rysunków charakterystycznych dla sztuki ludowej ich regionu, a jako muzykę w tle zaprezentować utwory muzyki ludowej oraz muzyki klasycznej związanej z Polską np. Chopin, Moniuszko. Można zaproponować np. pokolorowanie konturu wycinanki kurpiowskiej.
- zadanie może być przeprowadzone po bardzo emocjonalnym dla dzieci zadaniu, kiedy jeszcze część emocji z nich nie „zeszła”.

Potencjalne problemy:

- dziecko wykonało rysunek w kilka minut. Często zdarza się, że dziecko malujące mandalę po raz pierwszy robi to bardzo szybko. Warto je wtedy zachęcić do zrobienia kolejnego rysunku i zwrócić uwagę, że mandala ma odzwierciedlać emocje kłębiące się wewnątrz człowieka.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Joga dla dzieci (Joga)

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.5.3 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Int-Społ-I.8.1 : dziecko zna swoją narodowość

Lista załączników:

Przykładowa mandala do pokazani dzieciom.pdf

Carnatic_flute.ogg

Obraz ze świątyni w Tybecie.jpg

impro-indian-echo.mp3

Informacje ogólne i szablony.pdf

19th century Tibetan school.jpeg

Tytuł zadania: ĆWICZENIA OGÓLNOROZWOJOWE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w zajęciach ruchowych rozwijających koordynację ruchową, mięśnie posturalne, zapobiegających wadom postawy. Dzieci uczą się dokonywać ewaluacji własnej aktywności oraz proponowanych przez N. ćwiczeń.

Cele:

- koordynacja ruchów ciała przy współdziałaniu różnych grup mięśniowych;
- kształtowanie równowagi;
- zapobieganie wadom postawy;
- kształtowanie umiejętności ewaluacji własnej aktywności oraz proponowanych ćwiczeń.

Potrzebne materiały:

- 6 ławeczki gimnastyczne;
- kocyki - jeden na parę dzieci;
- laski gimnastyczne - dla każdego dziecka;
- 3 słupki;
- szarfy - jedna dla każdego dziecka.

Przebieg:

Zestaw ćwiczeń

1. "Przywitaj się" (2 minuty) - Różne części ciała dzieci witają się ze sobą. N. demonstruje ćwiczenie, a dzieci naśladują. Przykładowo nos wita się z kolanem, lewa ręka z prawą piętą, pięta wita się z pośladkiem.
2. "Omijanie kałuż" (3 minuty) - ćwiczenie równoważne. N. rozkłada w różnych miejscach sali szarfy symbolizujące kałuże. Dzieci bawią się w berka, w taki sposób, aby nie wpaść do kałuży. Kto wpadnie do kałuży staje się "słupem soli" i nie może się ruszać do końca zabawy.
3. "Skoki przez kałuże" (3 minut) - ćwiczenie równoważne. Teraz dla odmiany wszyscy mają przejść na drugą stronę sali skacząc przez kałuże. Do tworzenia trasy z kałuż, N. wykorzystuje szarfy rozkładające je w taki sposób, by konieczne było wykonywanie kroków dużych i małych, a także skakanie na ukos.

4. "Sztafeta ze ślizgiem między ławeczkami" (6 minut) - ćwiczenie zapobiegające wadom postawy. N. dzieli dzieci na 3 drużyny. N. ustawia ławeczki, w taki sposób, żeby dla każdej drużyny dwie ławeczki wyznaczały trasę wyścigu. Dzieci będą miały za zadanie wykonać ślizg na kocyku w siadzie na piętach między ławeczkami, ominąć pacholek i powrócić na miejsce. Wygrywa drużyna, która pierwsza wróci na miejsce.
5. "Kocykowe zaprzęgi" (6 minut) - ćwiczenie zapobiegające wadom postawy. Dzieci dobierają się w pary. Jedno dziecko z pary kładzie się na kocyku i jest woźnicą, drugie stoi przed nim i jest konikiem. Oboje trzymają końce lasek w obydwu rękach. Wszystkie zaprzęgi stają na linii startu, na sygnał zaprzęgi zacierają do linii mety. Na linii mety para z zaprzęgu zamienia się miejscami, woźnica staje się konikiem, a konik woźnicą. Należy zwrócić uwagę, żeby dzieci-koniki nie miały zaokrąglonych pleców podczas wykonywania ćwiczenia, a dzieci-woźnice nie odrywały klatek piersiowych od podłoża.
6. "Huśtawka" (2 minuty) - ćwiczenie zapobiegające wadom postawy, kształtujące mięśnie posturalne. Dzieci siadają w siadzie prostym, tułów wyprostowany, ręce ułożone w skrzydełka. Na sygnał, dzieci wykonują pad do tyłu, przechodzą do leżenia na plecach z nogami w pionie, następnie wracają do siadu prostego. Dzieci naśladują ruch huśtawki.
7. Kształtowanie umiejętności ewaluacji własnej pracy oraz ćwiczeń wykonywanych na lekcji. (10 minut). N. zaprasza dzieci do kręgu, prosi, żeby dzieci usiadły w pozycji skorygowanej. Przykładowe pytania kierowane do dzieci:
 - Jak się czuliście na dzisiejszych zajęciach? Co Wam się podobało, a co Wam się nie podobało? Czy chcielibyście wziąć udział w takich zajęciach jeszcze raz? Czy zmęczyliście się tymi ćwiczeniami? Trudno było je wykonać? Czy staraliście się wykonać te ćwiczenia prawidłowo? Co można by zmienić na dzisiejszych zajęciach, żeby przebiegały one sprawniej?

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.1.3 : dziecko ma świadomość konsekwencji nieprzestrzegania reguł zajęć rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.3.2 : dziecko potrafi pokonywać przeszkody sztuczne

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Int-Psych-I-III.1.5 (od) : dziecko wie jakich aktualnie doświadcza emocji, myśli, opinii na dany temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

8 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: PODRÓŻNICZE MARZENIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:15:00

Streszczenie:

N. wieszka w klasie pocztówki przedstawiające różne krajobrazy. Dzieci wybierają miejsce, do którego chciałyby pojechać, które je intryguje, które chciałyby zwiedzić.

N. dzieli dzieci na podgrupy. Dzieci w podgrupach opowiadają sobie dlaczego to miejsce je intryguje, dlaczego chciałyby tam pojechać. Następnie w tych samych podgrupach dzieci zastanawiają się jak należy zachowywać się w danym ekosystemie, aby chronić jego przyrodę.

Cele:

- integracja, lepsze poznanie się dzieci;
- rozmawianie o swoich marzeniach;
- uświadomienie dzieciom sposobów ochrony przyrody w różnych ekosystemach.

Potrzebne materiały:

- pocztówki/zdjęcia/kartki z kalendarza z widokami krajobrazów (morze, góry, jeziora, łąka, wieś, miasto);
- kolorowe małe karteczki (morze-karteczka granatowa, góry-karteczka szara, jeziora-karteczka niebieska, łąka-karteczka zielona, wieś-karteczka żółta, miasto-karteczka fioletowa);
- karteczki do podziału na grupy z ilustracjami różnych przedmiotów.

Przebieg:

1. N. wieszka w klasie pocztówki przedstawiające różne krajobrazy. N. pokazuje dzieciom poszczególne pocztówki/zdjęcia i pyta się dzieci co to jest za krajobraz. (5 min)
2. N. zaprasza dzieci do podróży marzeń. Dzieci mają wybrać miejsce (spośród tych, które są na pocztówkach), do którego chciałyby pojechać, które je ciekawi, intryguje, w którym może jeszcze nie były, a chciałyby być. N. prosi dzieci, żeby wybrały sobie wymarzone miejsce i chwilowo zatrzymały to w tajemnicy, nie zdradzały przez chwilę tej informacji nikomu. (5 min)
3. N. przy każdej pocztówce kładzie kolorowe karteczki symbolizujące miejsce, do którego dzieci będą chciały pojechać. N. prosi dzieci, aby podeszły i wzięły sobie karteczkę obrazującą miejsce, do którego chciałyby pojechać (dzieci podchodzą jednocześnie, wtedy nie będą zwracać dużej uwagi na to kto jaką karteczkę wzięł. Jeśli rozpocznie się dyskusja na ten temat N. prosi, żeby na chwilę odłożyć rozmowy o miejscu wyprawy i na razie

- schować kolorową karteczkę w kieszonce lub bucie). (5 min)
4. Dzieci wracają na swoje miejsca. N. podchodzi do dzieci i rozdaje im inne karteczki (z pliku podział na grupy). Są to karteczki przedstawiające ilustracje lornetki, kompasu, piłki, koła ratunkowego, latarki. N. prosi, żeby oglądać karteczki w taki sposób, żeby nikt z sąsiadów nie widział tej karteczki. N. prosi dzieci, żeby przez chwilę nie mówiły co dostały od N.
 5. N. tłumaczy dzieciom, że w klasie jest kilka osób mających taką samą karteczkę/takie samo zdjęcie na karteczce. Zadaniem dzieci jest odnalezienie innych dzieci z tymi samymi karteczkami. Zadanie jest o tyle utrudnione, że N. prosi dzieci, żeby podczas wykonywania tego zadania nie mówiły nazw rzeczy, które mają na karteczkach, żeby w ogóle nie rozmawiały między sobą. N. zaprasza dzieci, żeby odnajdywały się poprzez pokazywanie różnych czynności związanych z przedmiotami znajdującymi się na karteczkach. N. podpowiada dzieciom, że po znalezieniu osoby mającej taki sam przedmiot na karteczce, dzieci łapią się za ręce i szukają kolejnych osób w połączonych parach. (pkt. 4 i 5 – 15 min). Powinny powstać grupy 4-6 osobowe.
 6. Tak powstałe grupy siadają w jakimś miejscu sali. W każdej z podgrup powinny być dzieci, które wybrały różne miejsca podróży. Każde z dzieci wyciąga kolorową karteczkę i pokazuje innym dzieciom. Dzieci mają za zadanie opowiedzieć sobie nawzajem jakie wybrały miejsce, do którego chciałyby pojechać oraz powiedzieć kilka zdań dlaczego wybrały to miejsce, co je ciekawi w tym miejscu, dlaczego miałyby być to podróże marzeń. Celem tej części jest przede wszystkim integracja i wzajemne poznawanie się dzieci. Jeśli N. widzi, że grupy mało ze sobą rozmawiają może podchodzić do każdej grupy i podpowiadać im dodatkowe pytania wspomagające np.: jak myślicie co byście robiły w wybranym miejscu, z kim byście chcieli tam pojechać). (15 min)
 7. N. prosi, żeby dzieci znowu połączyły się w grupy. Tym razem jednak dzieci mają się połączyć w grupy na podstawie kolorowych karteczek symbolizujących miejsce do którego dzieci wybrałyby się w podróż. N. prosi, żeby w jednym rogu sali usiedli wszyscy, którzy chcieliby pojechać w góry i mają karteczkę szarą, wybraną na początku, w innym rogu siadają wszyscy, którzy chcieliby pojechać nad morze itp. (5 min)
 8. N. prosi dzieci, żeby każda z podgrup zastanowiła się jak w danym miejscu (nad morzem, nad jeziorem, w lesie, w górach etc.) dzieci mogą dbać o przyrodę, co mogą robić, aby chronić lasy, aby chronić wydmy i plaże, aby chronić góry, jeziora. Grupy powinny być kiluosobowe, żeby każdy miał szansę się wypowiedzieć. Jeśli powstała bardzo liczna grupa dzieci, które chcą jechać np. nad morze, N. dzieli ją na mniejsze podgrupy (15 min). Dzieci w grupach próbują się zastanawiać nad zadaniem problemem. Może być to dla dzieci dosyć trudne ćwiczenie, nie należy spodziewać się dogłębnych wniosków. Celem tego ćwiczenia jest podjęcie próby, samodzielnego dochodzenia do wiedzy, jest to też wdrażanie dzieci do pracy grupowej, do pracy nad jakimś zadaniem przez N. zagadnieniem. N. podchodzi i pomaga dzieciom zadając im pytania kluczowe, które mają podpowiadać i ukierunkowywać dzieci. Przykładowe pytania:
 - Czego nie należy robić w lesie/ w górach?

- Czy w lesie/górach można wyrzucać śmieci/niszczyć drzewa, obrywać gałęzie?
 - Czy można schodzić ze szlaku?
9. Po zakończeniu pracy w podgrupach N. zaprasza dzieci do kręgu. N. zaprasza wszystkie dzieci, żeby powiedziały jakie pomysły ochrony przyrody przyszły im do głowy. (15 min) N. podsumowuje:
- nie śmieciemy, śmieci zawsze wyrzucamy do kosza na śmieci;
 - nie wyrzucamy resztek jedzenia np. w górach na szlaku. Może to zwabić dzikie zwierzęta, które podejną blisko szlaku;
 - jeżeli to możliwe segregujemy śmieci;
 - zużytych baterii z aparatów/kamer nigdy nie wyrzucamy do kosza, tylko do specjalnych pojemników;
 - nie krzyczymy w górach, w lesie;
 - nie niszczymy drzew, nie rwiemy gałęzi z drzew;
 - nie deptamy grzybów (mogą być pożywieniem jakiegoś zwierzątka);
 - w schronisku, w pensjonacie, w miejscu, w którym mieszkamy na wakacjach oszczędzamy wodę (np. zakręcamy podczas mycia zębów);
 - gasimy niepotrzebnie palące się żarówki.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Przyroda

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby

- Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
- Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania
- Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
- Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym
- Int-Przy-I.5.2 : dziecko wie jak może, we własnym zakresie, chronić przyrodę: nie śmieć, szanując rośliny, zachowując ciszę w parku i w lesie, pomagając zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato
- Int-Przy-I.7.1 : dziecko zna sposoby oszczędzania wody
- Int-Przy-I.7.2 : dziecko wie, jakie znaczenie ma woda w życiu człowieka
- Int-Przy-I.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć korzyści z segregowania śmieci
- Int-Przy-I.8.2 : dziecko zna sposoby segregowania śmieci
- Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Tytuł zadania: RYMOWANKA RUCHOWA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w płąsach rytmicznych.

Cele:

- dodanie energii, rozbudzenie;
- kształtowanie szybkości reagowania i kojarzenia;
- rozwijanie orientacji w schemacie własnego ciała;
- kształtowanie przyjaznej atmosfery;
- kształtowanie umiejętności współpracy w nowej grupie rówieśniczej.

Potrzebne materiały:

Do przeprowadzenia tego ćwiczenia nie są potrzebne żadne dodatkowe materiały.

W podanym poniżej linku można zobaczyć filmik przedstawiający dane płyty:

<http://www.youtube.com/watch?v=IFxslUA5SMk>

<http://www.youtube.com/watch?v=ZYFAIupyHhM>

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom krótkie ruchowe mające na celu pobudzić dzieci, dodać energii.
Dzieci stoją w kręgu z N., słuchają słów N. i naśladują jego ruchy.

Płás 1

Jedna łapka – pokazujemy jedną rączkę

druga łapka – pokazujemy drugą rączkę

ja jestem niedźwiadek – wskazujemy na siebie

Jedna nóżka, druga nóżka – pokazujemy jedną nogę, drugą nogę

a to misia zadek – klepiemy się po pośladkach

Lubię miodek – masujemy brzuszek

kocham miodek – masujemy brzuszek

podkradam go pszczołkom – machamy rączkami, pokazując jak pszczołki latają

Jedną łapką, drugą łapką, czasem wciągamy rurką – rączki przykładamy do buzi na wzór rurki

Płás 2

„Gimnastyka dobra sprawa, dla nas wszystkich to zabawa.

Ręce w górę, w przód i w bok, skłon do przodu, w górę skok.

Głowa, ramiona, kolana, piety, głowa, ramiona, kolana, piety,

Oczy, uszy, usta, nos” (powtarzamy).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współzycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: PRZYGOTOWANIE DO PISANIA I CZYTANIA 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadanie rozwija umiejętności grafomotoryczne dzieci, analizę i syntezę wzrokową i przygotowuje je do nauki pisania. Zadanie przygotowane do narracji "Podróżnicy i podróżniczki poznają świat".

Cele:

- diagnoza umiejętności grafomotorycznych oraz analizy i syntezy wzrokowej - informacje

dla N.

- rozwijanie umiejętności grafomotorycznych;
- rozwijanie spostrzegawczości oraz analizy i syntezy wzrokowej;
- przygotowanie dzieci do nauki pisania;
- wdrożenie dzieci do samodzielnej pracy w oparciu o kartę pracy lub zeszyt.

Potrzebne materiały:

- karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Dzieci pracują indywidualnie w oparciu o kartę pracy, dzieci powinny móc wybrać sobie kartę pracy, z którą chcą pracować.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

Labirynt.jpg

Rozwijanie percepcji wzrokowej.jpg

Rysowanie po linii - Egipt.jpg

Rysowanie po linii - bramka.jpg
Rysowanie po linii - dom.jpg
Analiza i synteza wzrokowa i słuchowa.jpg
Rysowanie po linii - balon.jpg
Rysowanie w linii - gory.jpg
Rysowanie po linii - pajak i pszczoła.jpg
Rysowanie po linii - motyl i waz.jpg

Tytuł zadania: PIOSENKI OBSERWATORÓW ŚWIATA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci śpiewają piosenki, jednocześnie uświadamiają sobie znaczenie ról społecznych. Stają się obserwatorami świata dorosłych.

Cele:

- rozwinięcie wrażliwości muzycznej uczniów i uczennic;
- podwyższenie poziomu energii w grupie poprzez wspólne śpiewanie;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach myślenia krytycznego;
- uświadomienie uczniom i uczennicom problemów społecznych związanych z pośpiechem.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- tekst piosenki, np. "Szybko" zespołu Nie Wiem Kto.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że poznają nową piosenkę - razem spróbują ją zaśpiewać, a następnie, chwilę o niej porozmawiają (2 minuty);
2. N. włącza dzieciom piosenkę. W trakcie słuchania dzieci mogą się ruszać w takt jej dźwięków. N. zachęca dzieci do zwracania uwagi na tempo muzyki oraz na słowa piosenki (4 minuty);
3. Dzieci wraz z N. uczą się pierwszej zwrotki piosenki. Odśpiewują ją w takt muzyki kilka razy. W części, której nie znają tańczą i wykonują wybrane ruchy, zwracając uwagę na bezpieczeństwo (15 minut);
4. N. dopytuje dzieci, jak podobała się im piosenka. O czym ich zdaniem opowiada?

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Lista załączników:

Szybko.pdf

Tytuł zadania: PRAWA I LEWA BIERKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci grają klockami w grę zręcznościową wykorzystującą pojęcia prawo / lewo.

Cele:

- zapoznanie i utrwalenie u dzieci pojęć prawo/lewo;
- wyrabianie zręczności manualnej u dzieci;
- rozwijanie umiejętności związanych z grami - fair play, przegrywania i wygrywania.

Potrzebne materiały:

- klocki drewniane ułożone w wieżę (lub coś co może je zastąpić: np. bierki).

Przebieg:

1. N. prezentuje dzieciom, która ręka jest prawa, a która lewa.
2. Dzieci wstają. N. prosi dzieci o podniesienie prawej ręki, następnie lewej ręki, wydaje kilka kolejnych poleceń związanych z opuszczaniem i podnoszeniem prawych rąk i nóg. Zwiększa tempo wydawania poleceń.
3. N. prosi dzieci, aby te, które jedzą prawą ręką podniosły prawą rękę, te które lewą

- podniosły lewą ręką, a te, które nie umieją zdecydować obie.
4. N. dzieli dzieci na grupy ok. pięćosobowe (najlepiej).
 5. Każda z grup układa wieżę z klocków (lub zastępnik).
 6. Zasady gry:
 1. Każde z dzieci wyciąga jeden z klocków tak, aby nie poruszyć pozostałych. Ale może ciągnąć klocki tylko ze swojej prawej lub lewej strony. Klocki z prawej musi wyciągać prawą ręką, a te z lewej lewą ręką.
 2. Jeśli uda się wyciągnąć klocek, dziecko może wyciągnąć kolejny, ale musi to zrobić drugą ręką (i z drugiej strony).
 3. Po dwóch klockach kolejka przechodzi na następne dziecko. Kolejka przechodzi również na następne dziecko, jeśli nie udało się wyciągnąć klocka.
 7. N. określa kiedy kończy się zabawa.

Warianty:

- zamiast klocków można użyć bierek, kart lub kartek zmiętych w kulki.
- zabawę można przedłużyć według potrzeb.
- zabawę można rozwinąć o podliczenie klocków przy zakończeniu gry lub porównaniu zbiorów klocków (które zostały zebrane przez poszczególne dzieci).

Potencjalne problemy:

- Należy zwrócić uwagę na stosowanie się dzieci do reguł gry.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: NASZA PODRÓŻ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Pod koniec każdego dnia dzieci przesuwają się na mapie, która znajduje się na ścianie. Zbierają do łódki imiona dzieci, znajdujących się na przystankach po drodze.

Cele:

- podsumowanie dnia nauki;
- integracja grupy klasowej.

Potrzebne materiały:

- duży kawałek szarego papieru, na którym narysowana będzie droga. Początkiem trasy

jest szkoła, końcem jest nieoznaczony szary budynek. Po drodze jest 8 przystanków lub tyle, ile jest dni w narracji (wzór w załączniku);

- wycięty autobus (przyczepiony do mapy - wzór w załączniku);
- karteczki samoprzylepne z wypisanymi imionami wszystkich dzieci;
- blok karteczek samoprzylepnych;
- kredki lub flamastry.

Przebieg:

1. N. przykleja mapę na ścianie pierwszego dnia narracji. Przy rysunku szkoły przyczepiony jest autobus do którego doklejona jest karteczka z imieniem N. Na kolejnych 7 przystankach (losowo) rozmieszczone są karteczki z imionami dzieci. Na końcu trasy jest narysowany „tajemniczy budynek”:
 - przystanki na trasie mogą zostać nazwane zgodnie z najważniejszym elementami danego dnia, np. w dniu, w którym wprowadzone są litery A i M (przystanek nazywamy: "Przystanek liter A i M");
2. Po zakończeniu danego dnia, w którym to zadanie jest realizowane, dzieci wspólnie uzgadniają symbol lub obrazek, które najlepiej opisuje dany dzień i rysują na karteczkach samoprzylepnych ten symbol - każde dziecko może do swojego rysunku dodać jakiś ważny dla siebie element. N. pyta dzieci, co im się podobało, co im się nie podobało, co je ucieszyło, a co zasmuciło w ciągu dnia. Dzieci mogą to uwzględnić tworząc swoje symbole (10 minut);
3. Zadaniem dzieci jest pod koniec każdego dnia przesunięcie autobusu na kolejny przystanek, z którego zabiera pasażerów. Każdego dnia autobus „przejeżdża” na kolejny przystanek. Ostatecznym celem podróży jest budynek tajnych agentów (temat kolejnej narracji). Jest to zapowiedź kolejnych przygód (2 minuty).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Lista załączników:

autobus.jpg

mapa.jpg

9 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: ALFABETYCZNA GONITWA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w zabawie bieżnej, która przy okazji rozwija słuch fonematyczny.

Cele:

- dodanie energii, rozbudzenie;
- kształtowanie szybkości reagowania i kojarzenia;
- rozwijanie percepcji słuchowej;
- rozwijanie słuchu fonematycznego (umiejętności wysłuchiwanie głosek w wyrazach);
- kształtowanie umiejętności analizy i syntezy słuchowej (przygotowanie do czytania i pisania).

Potrzebne materiały:

- korytarz/boisko/sala gimnastyczna/inne miejsce, w którym dzieci mogą bezpiecznie biegać.

Przebieg:

1. N. dzieli na dwa zespoły. N. nazywa zespoły głoskami np: "A" i "E" ("K" i "T"; "S" i "C" "W" i "F"). Przy pierwszych zabawach N. nazywa zespoły głoskami wyraźnie różniącymi się od siebie, z czasem, jak już dzieci nie będą miały problemy z wysłuchaniem danej głoski w wyrazie, N. utrudnia ćwiczenie i daje głoski, które są podobnie słyszane.
2. Dzieci siadają w siadzie skrzyżnym (pozycja korekcyjna) w dwóch rzędach tyłem do siebie, a przodem do ściany. Rzędy powinny być oddalone od siebie minimum 2 metry.
3. N. wymawia różne słowa, jeśli w słowie znajduje się głoska identyczna z nazwą zespołu, dzieci z tego zespołu wstawiają bez pomocy rąk i biegną do ściany, a następnie mają za zadanie złapać dzieci z drugiego zespołu. Po okresie 1 minuty N. daje sygnał do zaprzestania gonitwy.
4. Jeśli w okresie 1 minuty dzieci złapią wszystkich uciekających, to ich zespół wygrywa i w nagrodę trzy osoby z zespołu wymyślają inne słowa z daną głoską.
5. Bieg do ściany dzieci z zespołu, którego głoska jest wymawiana jest informacją dla N. czy dzieci prawidłowo wysłuchują głosek. Jeśli tego elementu się nie wprowadzi, obydwa zespoły jednocześnie wstają i jedni uciekają, drudzy łapią - zabawa traci wtedy charakter edukacyjny.
 - Przykład; N. dzieli dzieci na zespół "A" i "E". Wymawia słowo "krokodyl" - dzieci z obydwu zespołów siedzą nieruchomo, następnie N. wymyśla kolejne słowo "policjant" - dzieci z zespołu A wstają bez pomocy rąk, biegną do ściany, a następnie próbują złapać dzieci z zespołu E. Na złapanie dzieci z zespołu E mają 1 minutę. Jeśli udało się złapać zespół E, dzieci z zespołu A (trzy osoby) wymyślają inne słowa z głoską A. Jeśli się nie udało złapać, może to robić zespół E.
6. Po zakończonej gonitwie dzieci siadają znów w swoich zespołach w pozycjach

korekcyjnych i N. wymawia kolejne słowo. Należy uważać na wymyślone słowa, aby znajdująca się głoska w słowie dotyczyła tylko jednego zespołu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wyróżnia głoski w nagłosie, śródgłosie i wygłosie.

Tytuł zadania: POLICZ I POKOLORUJ I

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci rzucają kostkami i kolorują wyrzucone liczby.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności rozpoznawania liczb 1-6;
- rozwinięcie umiejętności liczenia.

Potrzebne materiały:

- karty pracy;
- kostki sześciścienne z cyframi arabskimi lub w wariantcie zaawansowanym w formie "oczek" (po jednej na dziecko).

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na pary i rozdaje każdemu dziecku po karcie pracy;
2. Dzieci w parach rozgrywają grę w zaznaczanie wyrzuconych wartości na karcie pracy. Tura składa się z rzutu kostką i zaznaczenia na karcie wyrzuconej wartości (w zależności od posiadanych kostek dzieci dostają karty "oczek" lub karty "cyfry arabskie"). Dzieci nawzajem sprawdzają poprawność zaznaczenia. Wygrywa to dziecko, które pierwsze zakoloruje wszystkie pola.

Możliwe kontynuacje:

- zadanie można również wykorzystać do zapoznania uczniów i uczennic z dodawaniem w zakresie do 12.

Warianty:

- opcja kostki z "oczkami" jest zalecana na początek, ponieważ dzieci dopiero poznają liczby w zapisie cyfrowym.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Lista załączników:

policz i pokoloruj.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY SZLACZKOWĄ KSIĘGĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą swoje własne książeczki, w których rysują szlaczki i poznają powtarzalność wzorów.

Cele:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozwijanie płynności i precyzji ruchów;
- rozwijanie umiejętności odwzorowywania linii i kształtów;
- uświadomienie znaczenia umiejętności powtarzania określonych schematów;
- rozwinięcie umiejętności powtarzania i kontynuowania rozpoczętych struktur rytmicznych (powtarzalnych).

Potrzebne materiały:

- wydrukowane załączniki dla każdego dziecka;
- kredki, flamastry, ołówki, długopisy.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy 3-4 wzory szlaczków. Następnie mówi dzieciom, czym one są, do czego służą i w jakim celu się je w szkole wykonuje. Dzięki nim dzieci nie tylko wprawiają swoje dłonie do pisania, ale jednocześnie rozwijają wyobraźnię i umiejętność postrzegania elementów schematycznych. N. tłumaczy dzieciom, że szlaczki przygotowują dzieci do nauki pisania, a każdy kto chciałby się nauczyć pisać, będzie mógł w łatwiejszy sposób to zrobić, jeśli nauczy się odwzorowywać różne wzory. N. proponuje dzieciom stworzenie "szlaczkowych książek", w których dzieci będą ćwiczyły powtarzanie wzorów (3 minuty);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy, dzieci rysują szlaczki na karcie pracy. (10-15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-Mat-I.6.3 : dziecko dostrzega regularność wzoru (np. w szlaczku)

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi odwzorować dany wzór;
- dziecko potrafi kontynuować rozpoczęty wzór.

Lista załączników:

Morskie krajobrazy.pdf

Szlaczki zaawansowane 1.jpg

Szlaczki podstawowe 7.jpg

Szlaczki podstawowe 3.jpg

Szlaczki podstawowe 6.jpg

Szlaczki podstawowe 2.pdf

Szlaczki podstawowe 1.pdf

Szlaczki zaawansowane 2.jpg

Szlaczki podstawowe 4.jpg

Szlaczki podstawowe 5.jpg

Tytuł zadania: CIENKO I GRUBO, CZYLI WYSOKO I NISKO

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się rozpoznawać wysokie i niskie dźwięki poprzez różne gry i zabawy. Następnie dzieci uczą się śpiewać piosenkę "Mucha w samolocie" poznaną na poprzedniej lekcji.

Cele:

- rozróżnianie dźwięków wysokich i niskich;
- rozwijanie uważności;
- kształtowanie umiejętności współpracy w grupach;
- rozwijanie umiejętności śpiewu.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu;
- utwór muzyczny **Le Basque** dostępny na stronie:
<http://www.youtube.com/watch?v=x1GuPhZRR-E>
- utwór muzyczny utworu "Słoń" z cyklu "Karnawał zwierząt" C. Saint-Saens
- piosenek "Mucha w samolocie" <http://www.youtube.com/watch?v=lueASDp61bc&hd=1>, można też zdobyć wersje karaoke np. pod adresem:
<http://www.karaokedzieciom.com/utwory/Mucha-w-mucholocie.html>)

Przebieg:

1. Ćwiczenie 1- Jestem wysoki-jestem niski (ok. 5 min)

- N. staje przed dziećmi, prostuje się, wypręża i stając na palcach mówi cienkim głosem: "jestem wysoki(a)", następnie kuca i mówi grubym głosem: "jestem niski". Na koniec staje w naturalnej pozycji i mówi naturalnym głosem: "jestem średni"*.
 - Następnie przybiera jedną z trzech ww. pozycji i prosi dzieci, żeby powiedzieli odpowiednio cienkim lub grubym lub średnim głosem jaki jest nauczyciel.
 - Można przeprowadzić kolejne warianty tej zabawy, np. dzieci odwracają się plecami do nauczyciela, a nauczyciel przyjmując jedną z trzech pozycji pyta się odpowiednio do przyjętej pozycji: "jaki jestem?" Uczniowie zgłaszają się do odpowiedzi przez podniesienie ręki, a nauczyciel pyta wybrane osoby. Miejsce nauczyciela może zająć wybrany uczeń, lub kilku uczniów i zabawa może być kontynuowana.
- * Wariant "jestem średni" można wprowadzić, gdy pozostałe dwa nie sprawiły dzieciom kłopotu.

2. Ćwiczenie 2- słuchanie utworu Le Basque (utwór jest zamieszczony w serwisie YouTube pod adresem: <http://www.youtube.com/watch?v=x1GuPhZRR-E> (ok. 5 minut)

- Można powiedzieć dzieciom, że na tle delikatnego pizzicato orkiestry smyczkowej (pizzicato - to technika wydobywania dźwięków z instrumentu smyczkowego poprzez szarpanie strun palcami) grają dwa solowe instrumenty – flet poprzeczny i flet sopranino. Flety jakby rozmawiają ze sobą. Flet poprzeczny gra cienko, czyli wysoko, ale flet sopranino gra jeszcze cieniej, czyli jeszcze wyżej.
- Dzieci słuchając muzyki mogą spróbować zaobserwować, kiedy gra, który flet. Gdy gra flet poprzeczny dzieci udają, że grają na flecie poprzecznym (przebiegają paluszkami z boku ust), a gdy gra flet sopranino (poruszają paluszkami poniżej ust)

3. Ćwiczenie 3 - Pionowe kreski (5-10 minut)

- N. rysuje na tablicy kilka lub kilkanaście pionowych kresek dwojakiemu rodzaju: jedne są długie, drugie krótkie (czyli wysokie i niskie).
- Wskazując na długie kreski mówi cienkim głosem, jak myszka "pi", wskazując na krótkie - mówi "pom". Następnie prosi uczniów, żeby sami mówili "pi" cienkim, wysokim głosem jak myszka, gdy wskaże na krótkie kreski, a "pom"- grubym, niskim głosem, jak słoń lub niedźwiedź, gdy wskaże na krótkie kreski (zamiast kreski można narysować odpowiednie prostokąty lub inne figury bądź obiekty

- różniące się istotnie wysokością).
- Na koniec N. rysuje w szeregu 5-10 pionowych kresek długich i krótkich, przeplatających się wzajemnie, np. jedna krótka, dwie długie, dwie krótkie, itd., a wybrany uczeń musi przeczytać cały szereg na sylabach "pi" i "pom", różnicując wysokość dźwięków.
 - Inny wariant tego ćwiczenia polegałby na tym, że nauczyciel wycina różnej długości paski papieru i trzymając jeden długi mówi cieniem głosem "pi", a trzymając krótki, mówi grubym głosem "pom". Następnie rozdaje uczniom wycięte paski i każdy uczeń sam mówi po kolei wysokie "pi" lub niskie "pom" z zależności od trzymanego paska. Na koniec paski zostają przyklejone magnesami do tablicy, a wybrany uczeń (uczniowie) odczytują powstały szereg na sylabach "pi" i "pom", różnicując wysokość dźwięków. (nauczyciel może wpieryw pokazywać w równym tempie kolejne paski).
4. **Ćwiczenie 4- słuchanie utworu "Słoń" z cyklu "Karnawał zwierząt" C. Saint-Saensa (ok. 10 min.)** <http://www.youtube.com/watch?v=jWUt2D0FkdU&hd=1>
1. Przed wysłuchaniem utworu, N. może powiedzieć, że tytuł tego utworu to pewne zwierzę, które wszyscy dobrze znają. Być może to zwierzę w tym utworze tańczy walca. Jakie zwierzę będzie pasowało do instrumentu, który gra melodię w tym utworze? Czy ktoś słyszy także inny instrument? Spróbujcie wsłuchać się w melodię tego utworu i w trakcie słuchania tak się poruszać, żeby to pasowało do tej melodii.
 2. Po wysłuchaniu utworu, uczniowie próbują zgadywać, o jakie zwierzę chodziło. (Dzieci powinny zauważyć niskie dźwięki kontrabas i skojarzyć je z jakimś wielkim grubym zwierzęciem, a może ktoś zgadnie, że chodzi o słońca).
 3. N. może zapytać, czy ten instrument dobrze naśladował tańczącego słońca i dławczego (bo grubo, nisko brzmi). Nauczyciel powinien wyjaśnić, że dla słońca w utworze przygrywał kontrabas - najniższy brzmiący instrument smyczkowy w orkiestrze oraz fortepian i pokazać te instrumenty na zdjęciu.
 4. Przy kolejnym słuchaniu uczniowie mogą się podzielić na tańczące słońca oraz "orkiestrę" kontrabasów i fortepianów przygrywających do tańca.
5. **Ćwiczenie 5 – armia krasnoludków, armia wielkoludów, armia ludzi.** (ok. 10 min.)
- Zabawa nawiązuje do baśni Jonathana Swifta "Podróże Guliwera".
 - N. w skrócie przytacza treść baśni: "Pewien angielski lekarz o imieniu "Guliwer" postanowił wyruszyć w podróż w poszukiwaniu przygód. Niestety na morzu rozpuętała się burza, jego statek rozbił się o skały, a on sam cudem się uratował i płynąc wpław dopłynął do nieznaney wyspy. Okazało się, że trafił do królestwa małych ludzi, Liliputów, gdzie on sam wydawał się olbrzymem. Po wielu przygodach wrócił do Anglii, by jeszcze raz wyruszyć w podróż. Tym razem trafił do królestwa Olbrzymów, gdzie sam wydawał się karzełkiem. "Na koniec, po wielu przygodach i niebezpieczeństwach, znów dopłynął do Anglii".
 - N. mówi: "zabawa polega na tym, że jestem dowódcą trzech armii- liliputów,

wielkoludów i ludzi. "Będę liczył do czterech (raz, dwa, trzy, cztery), tak jak się liczy marsza wojskowego, w tempie, w którym się maszeruje. Jeśli będę liczył cienkim głosem to wszyscy udają, że są armią wielkoludów i chodzą na palcach, gdy będę liczył grubym głosem - wszyscy są armią liliputów i chodzą w kucki, gdy liczę normalnym głosem, wszyscy są armią ludzi i maszerują normalnie, jak ludzie."

- Następnie N. dobiera sobie trzech generałów, a klasa zostaje podzielona na 3 "dywizje"-liliputów, wielkoludów i ludzi. Każda dywizja ma swojego generała i maszeruje tylko wtedy, gdy na głos liczy jej generał (generał Liliputów liczy grubym głosem, wielkoludów-cienkim, a ludzi-normalnym). Generałowie wpierw liczą swoim dywizjom oddzielnie, potem liczy jednocześnie dwóch, a na końcu trzech generałów, więc dywizje poruszają się jednocześnie (generałowie zawsze stoją w miejscu). Generałowie mogą się odwrócić plecami do swoich dywizji i wówczas "żołnierze" muszą usłyszeć, kiedy mają zacząć maszerować, a kiedy stanąć, bo ich generał przestał liczyć.

6. Ćwiczenie 6 - Nauka piosenki "Mucha"- c.d. (ok. 10 min.)

Dzieci uczą się tekstu pierwszych dwóch zwrotek i próbują je zaśpiewać z nauczycielem. Śpiewaniu może towarzyszyć delikatne zaznaczanie pulsu przez nauczyciela (czyli delikatne klaskanie w stałym rytmie, w równych odstępach).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda Carla Orffa

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.3.1 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-Muz-I.5.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.10.1 : dziecko wie, czym jest teatr i na czym polega zabawa teatralna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: POZNAJEMY CECHY OBIEKTÓW

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci poznają znaczenie różnych cech wielkościowych (wielkość, grubość, szerokość, długość,

wysokość) oraz ilościowych (mało, dużo, trochę, wiele, nic).

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem wielkości, grubości, szerokości, długości i wysokości;
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciami: mało, dużo, trochę, kilka, wiele, nic;
- uświadomienie uczniom i uczennicom znaczenia różnych cech wielkościowych w przełożeniu na rzeczywiste obiekty.

Potrzebne materiały:

- długa linijka, krótki patyk;
- nitka, gruby sznur;
- duża piłka lekarska, mała piłeczka ping-pongowa;
- 4 słoiki (lub butelki plastikowe dla bezpieczeństwa dzieci);
- koraliki, 3 miękkie małe piłeczki, woda;
- długi szal, kawałek materiału (cienki i krótki);
- inne przedmioty, a także meble znajdujące się w klasie, które mogą być opisane pod względem cech wielkościowych i ilościowych;
- najlepiej, aby powyższych przedmiotów było tyle, ile dzieci w klasie. Przedmioty mogą się powtarzać.

Przebieg:

1. Dzieci wraz z N. siadają w kręgu. Pośrodku kręgu znajdują się różne przedmioty: długa linijka, krótki patyk, cienka nitka, gruby sznur, duża piłka lekarska, mała piłeczka ping-pongowa, 4 słoiki z różną zawartością (np.: 1. wypełniony koralikami, 2. wypełniony tylko na dwie trzecie ilością wody, 3. w którym znajduje się kilka piłeczek, 4. wypełniony do połowy wodą), długi szal, kawałek materiału. Dzieci mają chwilę czasu na przyjrzenie się tym przedmiotom oraz wybranie jednego, a następnie każde dziecko może powiedzieć, jaki jest wybrany przedmiot. N. daje przykład (np. "mała piłeczka"). W ten sposób każde dziecko opisuje wybrany przedmiot (np. "cienka nitka" itp). (15 minut);
2. Za pierwszym razem dzieci mogą mieć problem z podaniem cechy przedmiotu, o którą chodzi. Dlatego po pierwszej turze N. zapoznaje uczniów i uczennice z prezentacją o wybranych pojęciach wielkościowych i ilościowych:
 - wielkości - duży, mały; grubości - cienki, gruby; szerokości - szeroki, wąski, długości - długi, krótki i wysokości - wysoki, niski;
 - mało, dużo, trochę, kilka, wiele, nic. (5 minut)
3. Dzieci ponownie wybierają jeden przedmiot, ale inny niż poprzednio. Tym razem ich

zadaniem jest opisanie tego przedmiotu wybierając jedną z wymienionych przez N. cech (10 minut);

4. N. dzieli dzieci na grupy (3 - 4 osobowe). Wyznacza każdej grupie zadanie do wykonania (np. narysujecie 4 cienkie i małe obiekty i 1 gruby i duży). Dzieci przedstawiają zebrane obiekty. N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia. Powtarza je kilka razy (20 minut).

Warianty:

- N. może wybrać jakiegokolwiek przedmioty zastosowane do zadania. Warto jednak, żeby były one możliwie maksymalnie zróżnicowane.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda definiowania pojęć

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.11.2 : dziecko potrafi porównać długość obiektów

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: PRZYGOTOWANIE DO PISANIA I CZYTANIA 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadanie rozwija umiejętności grafomotoryczne dzieci, analizę i syntezę wzrokową i przygotowuje je do nauki pisania. Zadanie przygotowane do narracji "Podróżnicy i podróżniczki poznają świat".

Cele:

- diagnoza umiejętności grafomotorycznych oraz analizy i syntezy wzrokowej - informacje dla N.
- rozwijanie umiejętności grafomotorycznych;
- rozwijanie spostrzegawczości oraz analizy i syntezy wzrokowej;
- przygotowanie dzieci do nauki pisania;
- wdrożenie dzieci do samodzielnej pracy w oparciu o kartę pracy lub zeszyt.

Potrzebne materiały:

- karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Dzieci pracują indywidualnie w oparciu o kartę pracy, dzieci powinny móc wybrać sobie kartę pracy, z którą chcą pracować.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

Labirynt.jpg

Rozwijanie percepcji wzrokowej.jpg

Rysowanie po linii - Egipt.jpg

Rysowanie po linii - bramka.jpg

Rysowanie po linii - dom.jpg

Analiza i synteza wzrokowa i słuchowa.jpg

Rysowanie po linii - balon.jpg

Rysowanie w linii - gory.jpg

Rysowanie po linii - pajak i pszczoła.jpg

Rysowanie po linii - motyl i waz.jpg

Tytuł zadania: RUCHOWE ZADANIE INTEGRACYJNE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci lepiej poznają innych z grupy poprzez zorganizowane zadania grupowe.

Cele:

- integracja dzieci;
- stworzenie bezpiecznej i przyjaznej atmosfery sprzyjającej nauce;
- urozmaicenie lekcji, podniesienie energii dzieci.

Potrzebne materiały:

Poniższe materiały potrzebne są tylko do niektórych zadań.

- zabawka pluszowa lub miękka piłka
- wstążka, taśma lub krzeselka (żeby wyznaczyć granicę na środku sali);
- puste pudełko od zapalek.

Przebieg:

Przykładowe gry do wyboru (jednorazowo do przeprowadzenia jedna lub dwie zabawy):

1. Dzieci stają w kole. Wszystkie dzieci urodzone w styczniu wchodzi do koła, tworzą mniejsze. Razem wszyscy śpiewają „Tańczymy labado”. Tak po kolei z każdym miesiącem. Na zmianę można też śpiewać inne, znane sobie piosenki np. „Kółko graniaste” lub „Laurencja”. N. uczestniczy w zabawie z dziećmi (5 minut);
2. Dzieci znowu ustawiają się w koło. Jedno dziecko dostaje zabawkę lub mięką piłkę. Mówi jak ma na imię i musi wykonać własny ruch (np. podskoczyć, kucnąć, obrócić się). Następnie rzuca zabawkę innej osobie. Ta osoba musi powtórzyć imię i ruch osoby, która jej rzuciła zabawkę, sama się przedstawia i wykonać swój ruch. Potem przekazuje zabawkę dalej i następne dziecko musi powtórzyć wszystkie imiona i ruchy osób, które były przed nią. W razie pomyłki gra zaczyna się od nowa, od osoby która się pomyliła. Na koniec dzieci się zastanawiają, ile imion z kolei bez błędu udało się powtórzyć (10 minut);
3. Wszystkie dzieci siedzą w kole. Jedno dziecko jest „berkiem”. Idzie dookoła koła i dotyka

- głowy każdego dziecka po kolei i mówi jak ma na imię. Przy dowolnym dziecku mówi imię dziecka i „berek”. Zaczyna uciekać dookoła koła i musi zdążyć usiąść na miejsce osoby które je goni zanim zostanie złapany. Jeśli jej się uda, to nowy berek wymienia imiona dzieci, a potem wybiera nowego berka (5 minut);
4. Sala podzielona jest na dwie części. Wszystkie dzieci stają po jednej stronie sali. N. wypowiada kategorię np. ulubiony smak lodów, ulubiony kolor, ulubione danie, ulubione zwierzę. Dzieci muszą znaleźć sobie parę, która lubi to samo, żeby przejść na drugą stronę sali (np. w parze przechodzą dzieci, które najbardziej lubią jeść makaron). Nie można więcej niż raz przechodzić przez „granicę” z tą samą osobą (7 minut).
 5. Dzieci siedzą w kręgu na krzesłach, N. chodzi pomiędzy nimi i wydaje szybko polecenia, np.: „wróble latają”, „krowa ma rogi”, „ryby pływają”, „koty mają ogony”, „wilki wyją”, „psy kopią doły”, „koty wdrapują się na drzewa”. N. wykonuje przy tym odpowiednie ruchy (np. pokazuje rękami rogi krowy, naśladuje rękoma latanie ptaków), zadaniem dzieci jest w szybkim tempie wykonanie tego samego. W pewnej chwili N. mówi np.: „koty latają” lub „ryba ma rogi”, pokazując jednocześnie ruchy latania lub rogi. Jeżeli któryś z uczestników zabawy wykona ten fałszywy ruch, odpada. (7 minut)
 6. N. wybiera dwóch ochotników: kota i mysz. Pozostałe dzieci tworzą koło chwytając się z ręce. Trzymają oni stronę myszki, która stoi wewnątrz koła. Kot chodzi na zewnątrz i ma za zadanie złapać myszkę wdzierając się do środka koła. Dzieci w kole usiłują do tego nie dopuścić, przyciskając się do siebie. Jeśli jednak kotu uda się wdrzeć do środka koła, dzieci muszą wypuścić myszkę, aby mogła uciec. Jeśli kot złapie myszkę, mysz musi się położyć nieruchomo, a kot udaje, że ją zjada. Natomiast jeśli kotu nie uda się dogonić myszki w wyznaczonym czasie (1 minuty), to myszka wygrywa i wyznacza kto w następnej rundzie będzie kotem, a kto myszką. (5 minut).
 7. N. rozdaje dzieciom puste pudełka po zapałkach. Dzieci kładą pudełka na grzbietach dłoni wyciągniętych do przodu. Następnie zadaniem dzieci jest podnieść ręce do góry, usiąść, położyć się, wstać. Należy te czynności wykonać w taki sposób, żeby pudełka nie spadły na ziemię. Wygrywają dzieci, którym pudełka nie spadły na ziemię. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o tym, jakie są odpowiednie miejsca do organizowania zabawy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

10 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: TWORZYMY SZLACZKOWĄ KSIĘGĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą swoje własne książeczki, w których rysują szlaczki i poznają powtarzalność

wzorów.

Cele:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozwijanie płynności i precyzji ruchów;
- rozwijanie umiejętności odwzorowywania linii i kształtów;
- uświadomienie znaczenia umiejętności powtarzania określonych schematów;
- rozwinięcie umiejętności powtarzania i kontynuowania rozpoczętych struktur rytmicznych (powtarzalnych).

Potrzebne materiały:

- wydrukowane załączniki dla każdego dziecka;
- kredki, flamastry, ołówki, długopisy.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy 3-4 wzory szlaczków. Następnie mówi dzieciom, czym one są, do czego służą i w jakim celu się je w szkole wykonuje. Dzięki nim dzieci nie tylko wprawiają swoje dłonie do pisania, ale jednocześnie rozwijają wyobraźnię i umiejętność postrzegania elementów schematycznych. N. tłumaczy dzieciom, że szlaczki przygotowują dzieci do nauki pisania, a każdy kto chciałby się nauczyć pisać, będzie mógł w łatwiejszy sposób to zrobić, jeśli nauczy się odwzorowywać różne wzory. N. proponuje dzieciom stworzenie "szlaczkowych ksiąg", w których dzieci będą ćwiczyły powtarzanie wzorów (3 minuty);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy, dzieci rysują szlaczki na karcie pracy. (10-15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-Mat-I.6.3 : dziecko dostrzega regularność wzoru (np. w szlaczku)

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi odwzorować dany wzór;
- dziecko potrafi kontynuować rozpoczęty wzór.

Lista załączników:

Morskie krajobrazy.pdf

Szlaczki zaawansowane 1.jpg

Szlaczki podstawowe 7.jpg

Szlaczki podstawowe 3.jpg

Szlaczki podstawowe 6.jpg

Szlaczki podstawowe 2.pdf

Szlaczki podstawowe 1.pdf

Szlaczki zaawansowane 2.jpg

Szlaczki podstawowe 4.jpg

Szlaczki podstawowe 5.jpg

Tytuł zadania: RUCHOWE ZADANIE INTEGRACYJNE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci lepiej poznają innych z grupy poprzez zorganizowane zadania grupowe.

Cele:

- integracja dzieci;
- stworzenie bezpiecznej i przyjaznej atmosfery sprzyjającej nauce;
- urozmaicenie lekcji, podniesienie energii dzieci.

Potrzebne materiały:

Poniższe materiały potrzebne są tylko do niektórych zadań.

- zabawka pluszowa lub miękka piłka
- wstążka, taśma lub krzeselka (żeby wyznaczyć granicę na środku sali);
- puste pudełko od zapalek.

Przebieg:

Przykładowe gry do wyboru (jednorazowo do przeprowadzenia jedna lub dwie zabawy):

1. Dzieci stają w kole. Wszystkie dzieci urodzone w styczniu wchodzi do koła, tworzą mniejsze. Razem wszyscy śpiewają „Tańczymy labado”. Tak po kolei z każdym miesiącem. Na zmianę można też śpiewać inne, znane sobie piosenki np. „Kółko graniaste” lub „Laurencja”. N. uczestniczy w zabawie z dziećmi (5 minut);
2. Dzieci znowu ustawiają się w koło. Jedno dziecko dostaje zabawkę lub mięką piłkę. Mówi jak ma na imię i musi wykonać własny ruch (np. podskoczyć, kucnąć, obrócić się). Następnie rzuca zabawkę innej osobie. Ta osoba musi powtórzyć imię i ruch osoby, która jej rzuciła zabawkę, sama się przedstawia i wykonać swój ruch. Potem przekazuje zabawkę dalej i następne dziecko musi powtórzyć wszystkie imiona i ruchy osób, które były przed nią. W razie pomyłki gra zaczyna się od nowa, od osoby która się pomyliła. Na koniec dzieci się zastanawiają, ile imion z kolei bez błędu udało się powtórzyć (10 minut);
3. Wszystkie dzieci siedzą w kole. Jedno dziecko jest „berkiem”. Idzie dookoła koła i dotyka

- głowy każdego dziecka po kolei i mówi jak ma na imię. Przy dowolnym dziecku mówi imię dziecka i „berek”. Zaczyna uciekać dookoła koła i musi zdążyć usiąść na miejsce osoby które je goni zanim zostanie złapany. Jeśli jej się uda, to nowy berek wymienia imiona dzieci, a potem wybiera nowego berka (5 minut);
4. Sala podzielona jest na dwie części. Wszystkie dzieci stają po jednej stronie sali. N. wypowiada kategorię np. ulubiony smak lodów, ulubiony kolor, ulubione danie, ulubione zwierzę. Dzieci muszą znaleźć sobie parę, która lubi to samo, żeby przejść na drugą stronę sali (np. w parze przechodzą dzieci, które najbardziej lubią jeść makaron). Nie można więcej niż raz przechodzić przez „granicę” z tą samą osobą (7 minut).
 5. Dzieci siedzą w kręgu na krzesłach, N. chodzi pomiędzy nimi i wydaje szybko polecenia, np.: „wróble latają”, „krowa ma rogi”, „ryby pływają”, „koty mają ogony”, „wilki wyją”, „psy kopią doły”, „koty wdrapują się na drzewa”. N. wykonuje przy tym odpowiednie ruchy (np. pokazuje rękami rogi krowy, naśladuje rękoma latanie ptaków), zadaniem dzieci jest w szybkim tempie wykonanie tego samego. W pewnej chwili N. mówi np.: „koty latają” lub „ryba ma rogi”, pokazując jednocześnie ruchy latania lub rogi. Jeżeli któryś z uczestników zabawy wykona ten fałszywy ruch, odpada. (7 minut)
 6. N. wybiera dwóch ochotników: kota i mysz. Pozostałe dzieci tworzą koło chwytając się z ręce. Trzymają oni stronę myszki, która stoi wewnątrz koła. Kot chodzi na zewnątrz i ma za zadanie złapać myszkę wdzierając się do środka koła. Dzieci w kole usiłują do tego nie dopuścić, przyciskając się do siebie. Jeśli jednak kotu uda się wedrzeć do środka koła, dzieci muszą wypuścić myszkę, aby mogła uciec. Jeśli kot złapie myszkę, mysz musi się położyć nieruchomo, a kot udaje, że ją zjada. Natomiast jeśli kotu nie uda się dogonić myszki w wyznaczonym czasie (1 minuty), to myszka wygrywa i wyznacza kto w następnej rundzie będzie kotem, a kto myszką. (5 minut).
 7. N. rozdaje dzieciom puste pudełka po zapałkach. Dzieci kładą pudełka na grzbietach dłoni wyciągniętych do przodu. Następnie zadaniem dzieci jest podnieść ręce do góry, usiąść, położyć się, wstać. Należy te czynności wykonać w taki sposób, żeby pudełka nie spadły na ziemię. Wygrywają dzieci, którym pudełka nie spadły na ziemię. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o tym, jakie są odpowiednie miejsca do organizowania zabawy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

Tytuł zadania: PRZYGOTOWANIE DO PISANIA I CZYTANIA 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadanie rozwija umiejętności grafomotoryczne dzieci, analizę i syntezę wzrokową i przygotowuje je do nauki pisania. Zadanie przygotowane do narracji "Podróżnicy i podróżniczki poznają świat".

Cele:

- diagnoza umiejętności grafomotorycznych oraz analizy i syntezy wzrokowej - informacje dla N.
- rozwijanie umiejętności grafomotorycznych;
- rozwijanie spostrzegawczości oraz analizy i syntezy wzrokowej;
- przygotowanie dzieci do nauki pisania;
- wdrożenie dzieci do samodzielnej pracy w oparciu o kartę pracy lub zeszyt.

Potrzebne materiały:

- karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Dzieci pracują indywidualnie w oparciu o kartę pracy, dzieci powinny móc wybrać sobie kartę pracy, z którą chcą pracować.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

Labirynt.jpg
Rozwijanie percepcji wzrokowej.jpg
Rysowanie po linii - Egipt.jpg
Rysowanie po linii - bramka.jpg
Rysowanie po linii - dom.jpg
Analiza i synteza wzrokowa i słuchowa.jpg
Rysowanie po linii - balon.jpg
Rysowanie w linii - gory.jpg
Rysowanie po linii - pajak i pszczola.jpg
Rysowanie po linii - motyl i waz.jpg

Tytuł zadania: FARBOWANE TOREBKI - PRZYGOTOWANIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci przygotowują plastikowe torebki z farbą, dzięki którym będą mogły ćwiczyć kaligrafię oraz rysowanie kształtów.

Cele:

- rozwijanie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- plastikowe, zamykane torebki strunowe (najlepiej formatu A5 lub A6);
- farby plakatowe;
- patyczki higieniczne (jeden dla każdego dziecka);

- fartuszki lub ubrania "do ubrudzenia";
- papierowe ściereczki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie przygotowanie foliowych torebek wypełnionych farbą. Na tych torebkach będą mogli szkicować proste rysunki oraz wstępnie kaligrafować litery. (5 minut);
2. N. tłumaczy dzieciom sposób przygotowania torebek. Najpierw prosi dzieci o wybranie jednego koloru farby. Należy go lekko rozcieńczyć wodą (kilkanaście kropel). Następnie wlewamy farbę do plastikowej torebki i zamykamy ją. Rozprowadzamy farbę równomiernie w torebce, tak, aby pokryła ją w całości. Przy pomocy patyczka higienicznego próbujemy szkicować na torebce. Jeśli konsystencja farby nadal jest zbyt gęsta można po raz kolejny dodać wody. (10 minut);
3. Dzieci testują przygotowane przez nich torebki (szkicując rysunki, kaligrafując, licząc na zbiorach itp.) (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Tytuł zadania: GRUPOWANIE OBIEKTÓW

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą przyporządkowanie obiektów do zbioru.

Cele:

- rozwijanie umiejętności klasyfikowania obiektów;
- rozwijanie umiejętności liczenia obiektów w zbiorze;
- rozwijanie umiejętności porównywania liczebności zbiorów.
- doskonalenie umiejętności tworzenia prac plastycznych na płaszczyźnie;
- doskonalenie umiejętności posługiwania się nożyczkami.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z obiektami z pliku "Grupowanie obiektów.doc" - jedna karta na dwójkę dzieci.
- kartki papieru A4;
- nożyczki, klej;
- przybory do rysowania lub malowania.

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w pary. N. rozdaje dzieciom karty z pliku "Grupowanie obiektów.doc" (jedna karta na parę).
 1. Najpierw dzieci wycinają obrazki, a następnie grupują je w trzy zestawy bazując na podobieństwach między obiektami.

2. Gdy wszystkie pary skończą pracować, dzieci odpowiadają na forum klasy na różne pytania. N. zadaje je danej parze, która ma odpowiedzieć, a reszta dzieci weryfikuje poprawność. Przykładowe pytania: Ile jest telefonów, w której grupie jest najwięcej obiektów, w której najmniej, czy są grupy równoliczne. N. może wprowadzić pojęcie zbioru;
2. Następnie N. prosi dzieci, aby zastanowiły się, co mogą stworzyć z wykorzystaniem wyciętych obiektów, dzieci realizują swoje pomysły (np. narysować sklep z telefonami komórkowymi i przykleić nań obrazki telefonów, narysować kwiaciarnię, narysować plac zabaw z piłkami).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda hierarchizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:

Grupowanie obiektów.doc

Tytuł zadania: PODRÓŻ PO SPORT (ROZGRZEWKA)

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Zadanie wprowadzające rozgrzewkę przed angażującymi zajęciami sportowymi.

Cele:

- rozgrzanie mięśni przed właściwymi zajęciami sportowymi, w sposób ciekawy i angażujący dzieci.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- muzyka do ćwiczeń (dowolna).

Przebieg:

1. Wprowadzenie dla dzieci: "Rozgrzewka jest niezbędna, aby przygotować ciało do uprawiania sportu. Naszą rozgrzewką będzie podróż do sportu. Każde ćwiczenie symbolizuje coś, co widzimy lub coś, co przytrafia się w podróży. Najpierw nauczymy się

- tych symboli."
2. N. prezentuje dzieciom ćwiczenia rozgrzewające mięśnie, jednocześnie informując, co symbolizuje w tej formie rozgrzewki, np. głowa do góry i na dół "samoloty nad nami, metro pod nami".
 3. Liczbę prezentowanych ćwiczeń wyznacza N. w zależności od potrzeby i gotowości dzieci do ich zapamiętania. Proponowana liczba to 6. Przy powtórzeniu zadania "Podróż po sport" warto poszerzyć liczbę kojarzonych przez dzieci ćwiczeń (powtórzyć już znane i wprowadzić kilka nowych), aż do momentu, kiedy dzieci poznają wszystkie symbole.
 4. Właściwą częścią zadania jest odkrycie przez dzieci drogi zaplanowanej przez N. - dokąd mamy jechać.
 5. N. wymyśla kod złożony z wybranych ruchów (drogi do przebycia), a dzieci wykonują rozgrzewkę z poznanych ruchów, próbując zgadnąć, które wybrał(a) N. Same decydują które partie mięśni (który element drogi) wykonują. Mogą decydować po kolei (np. Maciek mówi "a teraz samoloty nad nami, metro pod nami" i cała grupa wykonuje ćwiczenie) lub razem w zależności od dynamiki w grupie .
 6. Rozgrzewka prowadzona jest do muzyki. Jeśli wykonują ruch, który N. wybrał(a). N. ustawia muzykę na chwilę głośniejszą, aby zasygnalizować dzieciom, że zgadły właściwie. N. ustawia muzykę głośniejszą dopiero po chwili wykonywania ćwiczenia.
 7. Kiedy wykonają wszystkie wybrane przez N, ruchy, rozgrzewka się kończy.

Warianty:

- Proponowany opis ćwiczeń to wariant dostosowany do narracji podróżniczych, symbolika ćwiczeń może być zmieniana dowolnie.
- Zadanie można urozmaicić wprowadzając linię na podłodze – jako rzekę do przeskakiwania.
- Można pokazywać więcej lub mniej ruchów na jednych zajęciach w zależności od potrzeb. Również liczbę ćwiczeń do zgadnięcia N. może zmieniać w zależności od tego, jak długą rozgrzewkę chce uzyskać i na które szczególnie partie ciała.
- W kodzie można też powtarzać ćwiczenia lub prosić klasę, aby odtworzyła wybraną kolejność – ale jest to zadanie trudniejsze i bardziej męczące.
- Zadanie może stanowić również samodzielne zadanie sportowe lub energizer.

Potencjalne problemy:

- Gdyby rozgrzewka była prowadzona na świeżym powietrzu, bez możliwości użycia sprzętu grającego, N. może zamiast tego dzwonić dzwoneczkiem czy klaskać.

Zakresy przedmiotowe:



Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Lista załączników:

Ćwiczenia jako symbole drogi.docx

Tytuł zadania: ORIENTUJ SIĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w ćwiczeniach ruchowych kształtujących orientację w stosunkach

przestrzennych.

Cele:

- sprawdzenie poziomu orientacji dzieci w tym zakresie;
- kształtowanie orientacji przestrzennej;
- różnicowanie prawej i lewej strony ciała;
- różnicowanie pojęć „na, pod, obok, za , przed”;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej.

Przebieg:

1. Dzieci chodzą po boisku i wykonują ćwiczenia zgodnie z instrukcją N.

Wariant 1

- przywitajcie się z najbliższą osobą prawą ręką;
- podnieście prawą nogę do góry jak najwyżej;
- podajcie najbliższej osobie lewą rękę;
- stań obok najbliższego kolegi;
- dotknijcie prawą ręką do lewego ucha;
- podnoszenie do góry tylko prawą rękę;
- wskaźcie lewą ręką prawe oko;
- stańcie na lewej nodze;
- podnieście do góry prawą rękę i lewą nogę;
- podskoczcie trzy razy na lewej nodze;
- podnieście ręką lewą w bok, a nogę prawą do przodu;
- podskoczcie trzy razy na prawej nodze;
- tupiemy w rytm muzyki tylko prawą nogą;
- wymachujemy nogą lewą;

Wariant 2 (z przyborami)

- wymachujemy nogą lewą;
- podnieście do góry lewą rękę i prawą nogę;
- kopnijcie piłkę prawą nogą;
- potoczcie piłkę lewą ręką we wskazanym kierunku;

- rzućcie jak najdalej piłeczkę/woreczek/kulkę papieru lewą ręką;
- kopnijcie piłkę lewą nogą;
- rzućcie jak najdalej piłeczkę/woreczek/kulkę papieru prawą ręką;
- połóżcie woreczek/kulkę papieru na głowę, na prawe ramię, na lewe ramię;
- schowajcie woreczki/kulki papieru pod lewą pachą;
- połóżcie piłki przed/za sobą;
- połóżcie piłki ze swojej lewej strony;
- stańcie na jednej linii. Rzućcie piłki za siebie/przed siebie

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: NASZA PODRÓŻ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Pod koniec każdego dnia dzieci przesuwają się na mapie, która znajduje się na ścianie. Zbierają do łódki imiona dzieci, znajdujących się na przystankach po drodze.

Cele:

- podsumowanie dnia nauki;
- integracja grupy klasowej.

Potrzebne materiały:

- duży kawałek szarego papieru, na którym narysowana będzie droga. Początkiem trasy jest szkoła, końcem jest nieoznaczony szary budynek. Po drodze jest 8 przystanków lub tyle, ile jest dni w narracji (wzór w załączniku);
- wycięty autobus (przyczepiony do mapy - wzór w załączniku);
- karteczki samoprzylepne z wypisanymi imionami wszystkich dzieci;
- blok karteczek samoprzylepnych;
- kredki lub flamastry.

Przebieg:

1. N. przykleja mapę na ścianie pierwszego dnia narracji. Przy rysunku szkoły przyczepiony jest autobus do którego doklejona jest karteczka z imieniem N. Na kolejnych 7 przystankach (losowo) rozmieszczone są karteczki z imionami dzieci. Na końcu trasy jest narysowany „tajemniczy budynek”:
 - przystanki na trasie mogą zostać nazwane zgodnie z najważniejszym elementami danego dnia, np. w dniu, w którym wprowadzone są litery A i M (przystanek

nazywamy: "Przystanek liter A i M");

2. Po zakończeniu danego dnia, w którym to zadanie jest realizowane, dzieci wspólnie uzgadniają symbol lub obrazek, które najlepiej opisuje dany dzień i rysują na karteczkach samoprzylepnych ten symbol - każde dziecko może do swojego rysunku dodać jakiś ważny dla siebie element. N. pyta dzieci, co im się podobało, co im się nie podobało, co je ucieszyło, a co zasmuciło w ciągu dnia. Dzieci mogą to uwzględnić tworząc swoje symbole (10 minut);
3. Zadaniem dzieci jest pod koniec każdego dnia przesunięcie autobusu na kolejny przystanek, z którego zabiera pasażerów. Każdego dnia autobus „przejeżdża” na kolejny przystanek. Ostatecznym celem podróży jest budynek tajnych agentów (temat kolejnej narracji). Jest to zapowiedź kolejnych przygód (2 minuty).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Lista załączników:

autobus.jpg

mapa.jpg

11 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: ALBUM KLASOWY - PRZYGOTOWANIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wspólnie z N. tworzą album klasowy. Każdy przynosi swoje 2 zdjęcia, jedno z czasów, kiedy był małym dzieckiem, a drugie z ostatniego okresu. Każde dziecko tworzy swoją stronę albumu przyklejając zdjęcia na kartkę z bloku technicznego i ozdabiając ją według własnego pomysłu. Z tych kartek N. wspólnie z dziećmi tworzy album, dziurkując kartki i łącząc je kolorową tasiemką. Następnie w kręgu dzieci prezentują swoje zdjęcia (kartkę z albumu) i opowiadają o sobie.

Cele:

- zapoznanie się dzieci i nauczyciela/nauczycielki, integracja;
- ćwiczenie płynności językowej;
- rozwijanie autorefleksji;
- kształtowanie umiejętności opowiadania;
- tworzenie wspólnego dzieła;
- ćwiczenie wyrażania się przez zastosowanie różnych wyrazów plastycznych.

Potrzebne materiały:

- zdjęcia dzieci i N. przyniesione wcześniej z domu (po 2 zdjęcia na osobę);
- przykładowa książka albumowa z dowolnej tematyki (album o malarstwie/architekturze/przyrodzie/podróżniczy etc.) - opcjonalnie
- kartki z bloku technicznego (po jednej na każdą osobę w klasie + 2 kartki na okładkę + kilka zapasowych). Kartki powinny być przedziurawione w jednakowym miejscu dziurkaczem (najlepiej to zrobić przed rozdaniem ich dzieciom, wtedy unikniemy dziurkowania fotografii);
- tasiemka/wstążka kolorowa;
- kredki;
- klej;
- może być klej brokatowy, flamastry.

Przebieg:

N. prosi dzieci o przyniesienie dwóch zdjęć (jednego zdjęcia z czasów, kiedy dziecko było małe, drugiego zdjęcia z ostatniego okresu - może być z ostatnich wakacji/urodzin/końca przedszkola).

N. nie powinien ściśle definiować ram czasowych powstania zdjęcia, ponieważ dzieci mogą nie mieć odpowiednich zdjęć w domu i mogą mieć kłopot z ich dostarczeniem, poza tym niektóre dzieci mogą na tym etapie rozwoju psychicznego wstydzić się swoich zdjęć z bardzo wczesnego dzieciństwa i nie należy ich zmuszać do przedstawiania takich zdjęć.

N. informuje dzieci, że zdjęcia posłużą do stworzenia albumu klasowego, który pozostanie w szkole. N. informuje dzieci, że zdjęcia przyniesione przez dzieci nie wrócą do domu, więc należy wybrać takie zdjęcia, które dzieci i rodzice będą chcieli oddać.

Zadanie przeprowadzamy w momencie, gdy wszystkie dzieci przyniosą zdjęcia. Jeśli jest sporo dzieci, które zapomniały, przekładamy przeprowadzenie zadania na inny dzień.

Jeśli zaś wyczuwamy, że problemem może być brak zdjęć w domu dziecka (niezależnie od przyczyn) to proponujemy, aby dziecko narysowało siebie lub narysowało coś, co wiąże się z okresem wczesnego dzieciństwa oraz z czasem obecnym.

1. N. mówi dzieciom, że celem zajęć będzie stworzenie albumu klasowego. N. pyta się dzieci:
 - czy wiedzą co to jest album?
 - czy wiedzą, jakie są najważniejsze elementy albumu (fotografie)?
 - N. może pokazać przykładowy album z jakiejś tematyki (sztuka/architektura/podróż etc.)
2. N. zaprasza dzieci do stworzenia wspólnego albumu. Wyjaśnia dzieciom, że zadaniem każdego dziecka będzie stworzenie jednej kartki do albumu. N. tłumaczy zasady:
 - każde dziecko ma za zadanie stworzyć jedną kartkę do albumu;

- na kartce każdy przykleja w dowolnym miejscu swoje zdjęcia;
 - każdy ozdabia swoją kartkę w taki sposób, aby ozdoby trochę mówiły o dziecku (np: stosuje dużo swoich ulubionych motywów, używa więcej ulubionego koloru lub ozdoby mogą być kontynuacją/uzupełnieniem fotografii).
3. Dzieci wykonują zadanie, a następnie N. spina album kolorową wstążką.

Warianty:

- dzieci mogą wykonać kalendarz ścienny ze swoimi podpisanymi zdjęciami wraz z zaznaczeniem, kto kiedy ma urodziny (dzień, miesiąc, pora roku). W ten sposób będą realizowały osiągnięcia przyrodnicze i matematyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

- Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
- Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
- Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym
- Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
- Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy
- Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej
- Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym
- Int-Społ-I.7.1 : dziecko zna swoje pochodzenie i miejsce zamieszkania

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

- Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
- Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
- Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
- Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
- Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
- Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie czym jest książka albumowa;
- dziecko wie, że do stworzenia książki albumowej potrzebna jest umiejętność pisania i czytania;
- dziecko zna inne dzieci, zna historię innych dzieci.

Tytuł zadania: GDZIE JEST TEN, O KIM MYŚLĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci uczestniczą w zabawie ruchowej skoncentrowanej wokół pojęć dotyczących orientacji przestrzennej.

Cele:

- sprawdzenie poziomu orientacji dzieci w tym zakresie;
- kształtowanie orientacji przestrzennej;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej.
- utrwalenie imion kolegów i koleżanek.

Potrzebne materiały:

- przestrzeń, w której dzieci mogą ustawiać się, siadać i biegać;
- odtwarzacz muzyczny lub komputer z dostępem do internetu - przykładowa muzyka:
- <http://www.youtube.com/watch?v=06e04S40Sfk> - J. Brahms Taniec węgierski
- http://www.youtube.com/watch?v=_H_xrlGlxRI - Habanera z opery Carmen
- <http://www.youtube.com/watch?v=DCL5uCuHKBU> - P. Czajkowski Taniec cukrowej wieszczki
- <http://www.youtube.com/watch?v=YSZIPjHRNZI> - melodie cygańskie

Przebieg:

1. Zasady gry:

1. Dzieci poruszają się po sali w rytm muzyki, na pauzę zatrzymują się w miejscach.
2. N. wybiera jedną osobę, ale nie mówi kogo wybrał. Zadaniem dzieci będzie odgadnięcie wybranej przez N. osoby. Następnie N. udziela dzieciom instrukcji gdzie jest ta osoba z uwzględnieniem pojęć: nad, pod, obok, z lewej strony, z prawej strony, z tyłu, przed, za. (Przykład: Nad tą osobą jest lampa).
3. Kiedy dzieci zgadną, ponownie rozbiegają się po sali i zatrzymują na pauzę.
4. Tym razem same mogą zadawać pytania, dotyczące wybranej przez N. osoby, np. czy ta osoba jest pomiędzy Kasią a Tomkiem? Co jest nad tą osobą?
5. Inną modyfikacją jest poproszenie ochotnika o opuszczenie sali, a następnie reszta

dzieci wybiera osobę, którą należy odgadnąć. Ochotnik po powrocie może zadawać pytania do poszczególnych dzieci o położenie wybranej osoby.

Warianty:

- W grze nie trzeba wykorzystywać wszystkich jej wariantów. np. jedynie nauczyciel/nauczycielka lub wybrane dziecko może wymyślać osobę i odpowiadać na pytania; dzieci mogą jedynie zgadywać w odpowiedzi na zdania osoby wybierającej; dzieci mogą zadawać pytania itd.

Potencjalne problemy:

Aby nie wkraść się chaos w proces zgadywania, N. może zaproponować, aby dzieci mówiły kogo wymyśliły, kiedy będą myślały, że zgadną. Może też pytać poszczególne dzieci o odpowiedź, lub zrobić rundę odpowiedzi, gdzie każde z dzieci obstawia wybraną osobę.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Tytuł zadania: ALBUM KLASOWY (PREZENTACJA)

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci w kręgu prezentują swoje zdjęcia (kartkę z albumu) i opowiadają o sobie.

Cele:

- ćwiczenie płynności językowej;
- rozwijanie autorefleksji;
- kształtowanie umiejętności opowiadania;
- kształtowanie umiejętności autoprezentacji;
- zapoznanie się dzieci i nauczyciela/nauczycielki, integracja.

Potrzebne materiały:

- Album klasowy przygotowany wcześniej przez dzieci.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu i następuje prezentacja album.
 - Strony z albumu są przedstawiane po kolei. N. jednak pierwszy przedstawia siebie, moderując trochę styl wypowiedzi.
 - Wypowiedzi dzieci i N. powinny odnosić się do zdjęć, wyjaśniać ile lat się ma na zdjęciach, co się robi, gdzie się jest, wypowiedzi mogą wyjaśniać czy ozdoby mówią coś o autorze. Wypowiedzi mogą być uzupełnione o dowolne informacje, które przybliżą przedstawiane dziecko innym dzieciom.
 - N. zadaje pytania uzupełniające.
 - N. tłumaczy dzieciom, że wzajemne słuchanie się pozwoli im lepiej się poznać.
 - N. pilnuje by podczas jednorazowej prezentacji wypowiedziało się kilkoro dzieci.
2. **Podczas ostatniej prezentacji, N. podsumowuje informacje o albumie (3 minuty);**
 - dodaje, że książka albumowa to zazwyczaj nie tylko same fotografie, ale również tekst.
 - N. mówi dzieciom, żeby dodać tekst do takiej książki, konieczne jest posiadanie umiejętności czytania i pisania.
3. N. wyjaśnia, że przez najbliższy rok będą wspólnie uczyć się czytać i pisać, a w przyszłości będą mogli stworzyć album z tekstem.

Warianty:

- dzieci mogą wykonać kalendarz ścienny ze swoimi podpisanymi zdjęciami wraz z zaznaczeniem, kto kiedy ma urodziny (dzień, miesiąc, pora roku). W ten sposób będą realizowały osiągnięcia przyrodnicze i matematyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.2.6 : dziecko wie, że normy komunikacyjne mogą się zmieniać w zależności od sytuacji

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.7.1 : dziecko zna swoje pochodzenie i miejsce zamieszkania

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna inne dzieci, zna historię innych dzieci.

Tytuł zadania: GODZINA ZABAW Z PIŁKĄ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 12

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas różnych zabaw.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności zabawy piłką;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- piłki różnego typu.

Przebieg:

1. N. przeprowadza krótką rozgrzewkę. Następnie informuje dzieci, że podczas dzisiejszych zajęć, będą uczyć się panowania nad piłką, podczas różnego typu zabaw. (10 minut);
2. N. przeprowadza różnego typu zabawy i gry z piłką, posiłkując się załączonym plikiem z zestawem zabaw lub wymyślając własne (30 minut);
3. Podsumowanie zabaw oraz powrót do klasy (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **(postawa zasadnicza:** ruchy ramion wzdłuż tułowia, **siad podparty:** wyprostny nóg naprzemiennie, **siad podparty:** wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza:** skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza:** skłony tułowia na boki, **leżenie przodem:** skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem:** skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza,** pajacyki.
- **trucht dookoła sali:** ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna:** skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza:** przysiady, **siad**

podparty: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty:** wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Lista załączników:

Pomysły na zabawy z piłką.doc

Tytuł zadania: PIOSENKI OBSERWATORÓW ŚWIATA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci śpiewają piosenki, jednocześnie uświadamiają sobie znaczenie ról społecznych. Stają się obserwatorami świata dorosłych.

Cele:

- rozwinięcie wrażliwości muzycznej uczniów i uczennic;
- podwyższenie poziomu energii w grupie poprzez wspólne śpiewanie;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach myślenia krytycznego;
- uświadomienie uczniom i uczennicom problemów społecznych związanych z pośpiechem.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- tekst piosenki, np. "Szybko" zespołu Nie Wiem Kto.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że poznają nową piosenkę - razem spróbują ją zaśpiewać, a następnie, chwilę o niej porozmawiają (2 minuty);
2. N. włącza dzieciom piosenkę. W trakcie słuchania dzieci mogą się ruszać w takt jej dźwięków. N. zachęca dzieci do zwracania uwagi na tempo muzyki oraz na słowa piosenki (4 minuty);
3. Dzieci wraz z N. uczą się pierwszej zwrotki piosenki. Odśpiewują ją w takt muzyki kilka razy. W części, której nie znają tańczą i wykonują wybrane ruchy, zwracając uwagę na bezpieczeństwo (15 minut);
4. N. dopytuje dzieci, jak podobała się im piosenka. O czym ich zdaniem opowiada?

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Lista załączników:

Szybko.pdf

12 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: INTEGRACJA W PODRÓŻY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci integrują się wyobrażając sobie podróż, w którą wyruszają.

Cele:

- integracja grupy klasowej;
- rozwinięcie umiejętności rozpoznawania znaczenia zachowania innych;
- rozwinięcie wiedzy o poszczególnych członkach grupy klasowej.

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wspólną podróż przez różne niezwykle krainy. Na każdej stacji, na której się zatrzymają, dzieci będą musiały odegrać, jak wyobrażają sobie mieszkańców krainy, do której dotarli. Na koniec podróży, każde dziecko będzie mogło wymyślić, jaka była stacja docelowa. N. mówi dzieciom, że wyruszają pociągiem z domu do wymarzonego miejsca na świecie (2 minuty);
2. Dzieci mają się rozstawić po różnych miejscach w klasie. Na znak N. (np. klaśnięcie) ustawiają się w "ogonek" za N. tworząc pociąg. N. razem z dziećmi chodzi po klasie (ew. jeśli jest to możliwe również po innych przestrzeniach). Po chwili mówi dzieciom: "Zatrzymujemy się! Dotarliśmy do Królestwa Zachwytu. Jak wyglądają jego mieszkańcy? Jak zachowują się wobec siebie?". Dzieci w parach lub grupach odgrywają różne zachowania. Po chwili N. klaszcze ponownie i dzieci "wracają" do pociągu (2 minuty);
3. N. razem z dziećmi chodzi po klasie. Po chwili zatrzymuje się i mówi dzieciom: "Trafiiliśmy do Republiki Złości. Jak wyglądają jej mieszkańcy? Jak zachowują się wobec siebie?". Dzieci w parach lub grupach odgrywają różne zachowania. Po chwili N. klaszcze ponownie i dzieci "wracają" do pociągu (2 minuty);
4. N. po chwili zatrzymuje pociąg. Razem z dziećmi siada w kręgu. Pyta każde dziecko, do jakiego miejsca dotarło w tym pociągu (jakie jest to wymarzone miejsce na świecie). N. dopytuje się też, dlaczego właśnie takie miejsce dziecko wybrało, ale jeśli uczeń lub uczennica nie chce odpowiedzieć, nie należy (10 minut).

Warianty:

- dzieci mogą podróżować po różnych krainach, np. Marchia Dumy, Państwo Niepokoju, Kraina Gniewu, Księstwo Strachu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współzycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Tytuł zadania: ZABAWY I ĆWICZENIA JĘZYKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

N. odczytuje dzieciom treść bajki logopedycznej (lub wierszyków logopedyczne) i wspólnie wykonują ćwiczenia narządów artykulacyjnych. Dzieci siedzą w parach i mają za zadanie pomagać sobie nawzajem, motywować siebie do dokładnego wykonywania tego zadania.

Cele:

- usprawnienie motoryki narządów artykulacyjnych oraz ich właściwa koordynacja;
- przewycięzanie trudności artykulacyjnych;
- zapoznanie dzieci z zawodem logopedy;
- rozmowa na temat problemów z wymową i uświadomienie dzieciom, że takie problemy można rozwiązać poprzez ćwiczenia.

Potrzebne materiały:

- załączniki do zadania

Przebieg:

Przy pierwszym wykonaniu:

1. N. zaprasza dzieci do wspólnego ćwiczenia buzi i języka.
2. N. prosi, żeby podczas wykonywania zadania dzieci patrzyły na siebie nawzajem w parach i pokazywały sobie, jeśli widzą, że ktoś niedokładnie wykonuje zadanie.
3. N. odczytuje treść opowiadania i prosi dzieci, aby naśladowały wspólnie z nim poszczególne czynności. Jednorazowo odczytuje się jedną bajkę. (10 min)
4. N. pyta dzieci czy myślą, że takie ćwiczenia są przydatne i do czego mogą być przydatne? (5 min) Po zakończeniu N. wyjaśnia dzieciom, że czasem niektórzy (dzieci i dorośli) mogą mieć różne problemy z wymową, tłumaczy dzieciom, że tego typu ćwiczenia prowadzą do poprawnej wymowy i że są wykonywane także przez dorosłych (np. spikerów radiowych, TV, aktorów, dziennikarzy) (2 min).
5. N. pyta dzieci czy wiedzą kto prowadzi ćwiczenia poprawnej wymowy? Kto pomaga dzieciom i dorosłym w osiąganiu poprawnej wymowy? (Jak się nazywa ten zawód?). N. pyta się czy ktoś kiedyś był u logopedy, miał ćwiczenia z logopedą np. w przedszkolu? (5 min).

Przy powtórzeniu:

1. N. proponuje dzieciom wspólne czytanie i powtarzanie "Wierszyków logopedycznych". Najpierw N. czyta wers - następnie dzieci powtarzają. Następnie N. omawia wierszyki z dziećmi i dzieciom mającym problemy logopedyczne proponuje nauczenie się wierszyków na pamięć.

Warianty:

- N. może wykorzystać także wiedzę i doświadczenie dzieci: pyta się, czy ktoś pamięta jakiegoś ćwiczenie, które robił z logopedą, żeby je ewentualnie zademonstrował i żeby wszyscy powtórzyli to ćwiczenie. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Wierszyki logopedyczne.docx

zabawy językowe.pdf

Tytuł zadania: SKĄD SIĘ WZIĘŁY NAZWY MIESIĘCY

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

W każdym miesiącu N. zapoznaje dzieci z kalendarzem i wspólnie z dziećmi odkrywa nazwę danego miesiąca.

Cele:

- zapoznanie dzieci z kalendarzem;
- zapoznanie dzieci z chronologią miesięcy w roku;
- zapoznanie dzieci z etymologią nazw poszczególnych miesięcy;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania dzięki skojarzeniom;
- rozwijanie ciekawości świata;
- kształtowanie wrażliwości muzycznej;
- poznawanie najważniejszych utworów muzyki klasycznej.

Potrzebne materiały:



- komputer, rzutnik;
- prezentacja dotycząca danego miesiąca (załączniki);
- <http://www.youtube.com/watch?v=GRxofEmo3HA> - Vivaldi "Cztery pory roku".

Przebieg:

1. N. pokazuje dzieciom kalendarz i mówi, jaki miesiąc dzisiaj poznają. Pokazuje ten miesiąc na kalendarzu. N. przypomina dzieciom, jaki miesiąc był poprzednio. Wspólnie przeglądają kalendarz i powtarzają kolejność miesięcy w roku. (3 min)
2. N. prosi dzieci o podanie jak największej liczby skojarzeń z nazwą danego miesiąca. N. wypisuje wszystkie skojarzenia na tablicy. Uwaga! Skojarzenia mogą u dzieci bardziej dotyczyć czynności, jakie wykonują w danym miesiącu lub pogody. Nie będą to zazwyczaj skojarzenia związane z etymologią nazwy. Nie ma to jednak znaczenia. (10 min)
2. N. opowiada dzieciom, skąd się wzięła nazwa miesiąca (informacje na temat znajdują się w załączonych materiałach). (5 min).
3. N. pokazuje na rzutniku (tablicy interaktywnej) prezentację przygotowaną dla danego miesiąca. Prezentacje zawierają m.in. ilustrację trudniejszych słów np.: wrzos, len, październik. N. rozmawia z dziećmi o etymologii nazwy danego miesiąca oraz o jego charakterystyce i konieczności dopasowania ubrania do poru roku, w celu zapewnienia zdrowia i bezpieczeństwa (10 min).
4. N. prosi dzieci, żeby spróbowały zilustrować nazwę miesiąca (narysowały historię związaną z nazwą danego miesiąca). Podczas rysowania N. nastawia dzieciom muzykę: Vivaldi - Cztery Pory roku (N. włącza utwór dopasowany do aktualnej pory roku). (20 min).

Na potrzeby powtórzeń warto wprowadzić różne modyfikacje do zadania (patrz: warianty).

Warianty:

Ponieważ zadanie powtarza się odpowiednio dla każdego miesiąca, warto wprowadzać jego modyfikacje, np.

- proponować wysłuchanie nowych utworów muzycznych:
 - w grudniu może to być "Taniec Cukrowej Wieszczy" z "Dziadka do orzechów" Czajkowskiego;
 - w czerwcu "Sen nocy letniej" Mendelssohna (np. <http://www.youtube.com/watch?v=ksLWUBXHQ8w>);
 - w kwietniu może być "Walc kwiatów" z "Dziadka do orzechów" Czajkowskiego.
- zaproponować wykonanie rysunków konkretną metodą (wyklejanka, obrazek farbami)

akwarelowymi, obrazek malowany pastelami, kolaż, wydrapywanka na podkładzie z kredek świecowych lub tuszu) lub stworzenie projektu technicznego (np. bombki w grudniu, obrazka z suszonych kwiatów w kwietniu czy w maju, figurki z plasteliny/modeliny).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.1 : dziecko potrafi nazwać dni w tygodniu i miesiące w roku (niekoniecznie we właściwej kolejności)

Int-Mat-I.14.2 : dziecko wie do czego służy kalendarz i potrafi z niego korzystać

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Przy-I.10.1 : dziecko potrafi zrozumieć podstawowe elementy prognozy pogody

Int-Przy-I.11.1 : dziecko potrafi nazwać zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku

Int-Przy-I.9.1 : dziecko analizuje pogodę i jej zmiany

Lista załączników:

Wrzesień.pptx

Styczeń.pptx

Lipiec.pptx

Listopad.ppt

Nazwy miesięcy - wyjaśnienie.docx

Maj.pptx

Kwiecień.pptx

Sierpień.pptx

Czerwiec.pptx

Grudzień.ppt

Październik.ppt

Luty.pptx

Marzec.pptx

Tytuł zadania: ALFABETYCZNA GONITWA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w zabawie bieżnej, która przy okazji rozwija słuch fonematyczny.

Cele:

- dodanie energii, rozbudzenie;

- kształtowanie szybkości reagowania i kojarzenia;
- rozwijanie percepcji słuchowej;
- rozwijanie słuchu fonematycznego (umiejętności wysłuchiwanie głosek w wyrazach);
- kształtowanie umiejętności analizy i syntezy słuchowej (przygotowanie do czytania i pisanie).

Potrzebne materiały:

- korytarz/boisko/sala gimnastyczna/inne miejsce, w którym dzieci mogą bezpiecznie biegać.

Przebieg:

1. N. dzieli na dwa zespoły. N. nazywa zespoły głoskami np: "A" i "E" ("K" i "T"; "S" i "C" "W" i "F"). Przy pierwszych zabawach N. nazywa zespoły głoskami wyraźnie różniącymi się od siebie, z czasem, jak już dzieci nie będą miały problemy z wysłuchaniem danej głoski w wyrazie, N. utrudnia ćwiczenie i daje głoski, które są podobnie słyszane.
2. Dzieci siadają w siadzie skrzyżnym (pozycja korekcyjna) w dwóch rzędach tyłem do siebie, a przodem do ściany. Rzędy powinny być oddalone od siebie minimum 2 metry.
3. N. wymawia różne słowa, jeśli w słowie znajduje się głoska identyczna z nazwą zespołu, dzieci z tego zespołu wstają bez pomocy rąk i biegną do ściany, a następnie mają za zadanie złapać dzieci z drugiego zespołu. Po okresie 1 minuty N. daje sygnał do zaprzestania gonitwy.
4. Jeśli w okresie 1 minuty dzieci złapią wszystkich uciekających, to ich zespół wygrywa i w nagrodę trzy osoby z zespołu wymyślają inne słowa z daną głoską.
5. Bieg do ściany dzieci z zespołu, którego głoska jest wymawiana jest informacją dla N. czy dzieci prawidłowo wysłuchują głosek. Jeśli tego elementu się nie wprowadzi, obydwa zespoły jednocześnie wstają i jedni uciekają, drudzy łapią - zabawa traci wtedy charakter edukacyjny.
 - Przykład; N. dzieli dzieci na zespół "A" i "E". Wymawia słowo "krokodyl" - dzieci z obydwu zespołów siedzą nieruchomo, następnie N. wymyśla kolejne słowo "policjant" - dzieci z zespołu A wstają bez pomocy rąk, biegną do ściany, a następnie próbują złapać dzieci z zespołu E. Na złapanie dzieci z zespołu E mają 1 minutę. Jeśli udało się złapać zespół E, dzieci z zespołu A (trzy osoby) wymyślają inne słowa z głoską A. Jeśli się nie udało złapać, może to robić zespół E.
6. Po zakończonej gonitwie dzieci siadają znów w swoich zespołach w pozycjach korekcyjnych i N. wymawia kolejne słowo. Należy uważać na wymyślane słowa, aby znajdująca się głoska w słowie dotyczyła tylko jednego zespołu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wyróżnia głoski w nagłosie, śródgłosie i wygłosie.

Tytuł zadania: ALBUM KLASOWY (PREZENTACJA)

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci w kręgu prezentują swoje zdjęcia (kartkę z albumu) i opowiadają o sobie.

Cele:

- ćwiczenie płynności językowej;
- rozwijanie autorefleksji;
- kształtowanie umiejętności opowiadania;
- kształtowanie umiejętności autoprezentacji;
- zapoznanie się dzieci i nauczyciela/nauczycielki, integracja.

Potrzebne materiały:

- Album klasowy przygotowany wcześniej przez dzieci.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu i następuje prezentacja albumu.
 - Strony z albumu są przedstawiane po kolei. N. jednak pierwszy przedstawia siebie, moderując trochę styl wypowiedzi.
 - Wypowiedzi dzieci i N. powinny odnosić się do zdjęć, wyjaśniać ile lat się ma na zdjęciach, co się robi, gdzie się jest, wypowiedzi mogą wyjaśniać czy ozdoby mówią coś o autorze. Wypowiedzi mogą być uzupełnione o dowolne informacje, które przybliżą przedstawiane dziecko innym dzieciom.
 - N. zadaje pytania uzupełniające.
 - N. tłumaczy dzieciom, że wzajemne słuchanie się pozwoli im lepiej się poznać.
 - N. pilnuje by podczas jednorazowej prezentacji wypowiedziało się kilkoro dzieci.
2. **Podczas ostatniej prezentacji, N. podsumowuje informacje o albumie (3 minuty);**
 - dodaje, że książka albumowa to zazwyczaj nie tylko same fotografie, ale również tekst.
 - N. mówi dzieciom, żeby dodać tekst do takiej książki, konieczne jest posiadanie umiejętności czytania i pisania.
3. N. wyjaśnia, że przez najbliższy rok będą wspólnie uczyć się czytać i pisać, a w przyszłości będą mogli stworzyć album z tekstem.

Warianty:

- dzieci mogą wykonać kalendarz ścienny ze swoimi podpisanymi zdjęciami wraz z zaznaczeniem, kto kiedy ma urodziny (dzień, miesiąc, pora roku). W ten sposób będą realizowały osiągnięcia przyrodnicze i matematyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.2.6 : dziecko wie, że normy komunikacyjne mogą się zmieniać w zależności od sytuacji

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.7.1 : dziecko zna swoje pochodzenie i miejsce zamieszkania

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna inne dzieci, zna historię innych dzieci.

Tytuł zadania: GDZIE JEST TEN, O KIM MYŚLĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci uczestniczą w zabawie ruchowej skoncentrowanej wokół pojęć dotyczących orientacji przestrzennej.

Cele:

- sprawdzenie poziomu orientacji dzieci w tym zakresie;
- kształtowanie orientacji przestrzennej;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej.
- utrwalenie imion kolegów i koleżanek.

Potrzebne materiały:

- przestrzeń, w której dzieci mogą ustawiać się, siadać i biegać;
- odtwarzacz muzyczny lub komputer z dostępem do internetu - przykładowa muzyka:
- <http://www.youtube.com/watch?v=06e04S40Sfk> - J. Brahms Taniec węgierski
- http://www.youtube.com/watch?v=_H_xrlGlxRI - Habanera z opery Carmen
- <http://www.youtube.com/watch?v=DCL5uCuHKBU> - P. Czajkowski Taniec cukrowej wieszczki
- <http://www.youtube.com/watch?v=YSZIPjHRNZI> - melodie cygańskie

Przebieg:

1. Zasady gry:

1. Dzieci poruszają się po sali w rytm muzyki, na pauzę zatrzymują się w miejscach.
2. N. wybiera jedną osobę, ale nie mówi kogo wybrał. Zadaniem dzieci będzie odgadnięcie wybranej przez N. osoby. Następnie N. udziela dzieciom instrukcji gdzie jest ta osoba z uwzględnieniem pojęć: nad, pod, obok, z lewej strony, z prawej strony, z tyłu, przed, za. (Przykład: Nad tą osobą jest lampa).
3. Kiedy dzieci zgadną, ponownie rozbiegają się po sali i zatrzymują na pauzę.
4. Tym razem same mogą zadawać pytania, dotyczące wybranej przez N. osoby, np. czy ta osoba jest pomiędzy Kasią a Tomkiem? Co jest nad tą osobą?
5. Inną modyfikacją jest poproszenie ochotnika o opuszczenie sali, a następnie reszta dzieci wybiera osobę, którą należy odgadnąć. Ochotnik po powrocie może zadawać pytania do poszczególnych dzieci o położenie wybranej osoby.

Warianty:

- W grze nie trzeba wykorzystywać wszystkich jej wariantów. np. jedynie nauczyciel/nauczycielka lub wybrane dziecko może wymyślać osobę i odpowiadać na pytania; dzieci mogą jedynie zgadywać w odpowiedzi na zdania osoby wybierającej; dzieci mogą zadawać pytania itd.

Potencjalne problemy:

Aby nie wkraść się chaos w proces zgadywania, N. może zaproponować, aby dzieci mówiły kogo wymyśliły, kiedy będą myślały, że zgadną. Może też pytać poszczególne dzieci o odpowiedź, lub zrobić rundę odpowiedzi, gdzie każde z dzieci obstawia wybraną osobę.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Tytuł zadania: TWORZYMY SZLACZKOWĄ KSIĘGĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą swoje własne książeczki, w których rysują szlaczki i poznają powtarzalność wzorów.

Cele:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozwijanie płynności i precyzji ruchów;
- rozwijanie umiejętności odwzorowywania linii i kształtów;
- uświadomienie znaczenia umiejętności powtarzania określonych schematów;
- rozwinięcie umiejętności powtarzania i kontynuowania rozpoczętych struktur rytmicznych (powtarzalnych).

Potrzebne materiały:

- wydrukowane załączniki dla każdego dziecka;
- kredki, flamastry, ołówki, długopisy.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy 3-4 wzory szlaczków. Następnie mówi dzieciom, czym one są, do czego służą i w jakim celu się je w szkole wykonuje. Dzięki nim dzieci nie tylko wprawiają swoje dłonie do pisania, ale jednocześnie rozwijają wyobraźnię i umiejętność postrzegania elementów schematycznych. N. tłumaczy dzieciom, że szlaczki przygotowują dzieci do nauki pisania, a każdy kto chciałby się nauczyć pisać, będzie mógł w łatwiejszy sposób to zrobić, jeśli nauczy się odwzorowywać różne wzory. N. proponuje dzieciom stworzenie "szlaczkowych ksiąg", w których dzieci będą ćwiczyły powtarzanie wzorów (3 minuty);

2. N. rozdaje dzieciom karty pracy, dzieci rysują szlaczki na karcie pracy. (10-15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-Mat-I.6.3 : dziecko dostrzega regularność wzoru (np. w szlaczku)

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi odwzorować dany wzór;
- dziecko potrafi kontynuować rozpoczęty wzór.

Lista załączników:

Morskie krajobrazy.pdf

Szlaczki zaawansowane 1.jpg

Szlaczki podstawowe 7.jpg

Szlaczki podstawowe 3.jpg

Szlaczki podstawowe 6.jpg

Szlaczki podstawowe 2.pdf

Szlaczki podstawowe 1.pdf
Szlaczki zaawansowane 2.jpg
Szlaczki podstawowe 4.jpg
Szlaczki podstawowe 5.jpg

Tytuł zadania: PRZYGOTOWANIE DO PISANIA I CZYTANIA 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadanie rozwija umiejętności grafomotoryczne dzieci, analizę i syntezę wzrokową i przygotowuje je do nauki pisania. Zadanie przygotowane do narracji "Podróżnicy i podróżniczki poznają świat".

Cele:

- diagnoza umiejętności grafomotorycznych oraz analizy i syntezy wzrokowej - informacje dla N.
- rozwijanie umiejętności grafomotorycznych;
- rozwijanie spostrzegawczości oraz analizy i syntezy wzrokowej;
- przygotowanie dzieci do nauki pisania;
- wdrożenie dzieci do samodzielnej pracy w oparciu o kartę pracy lub zeszyt.

Potrzebne materiały:

- karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Dzieci pracują indywidualnie w oparciu o kartę pracy, dzieci powinny móc wybrać sobie kartę pracy, z którą chcą pracować.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

Labirynt.jpg

Rozwijanie percepcji wzrokowej.jpg

Rysowanie po linii - Egipt.jpg

Rysowanie po linii - bramka.jpg

Rysowanie po linii - dom.jpg

Analiza i synteza wzrokowa i słuchowa.jpg

Rysowanie po linii - balon.jpg

Rysowanie w linii - gory.jpg

Rysowanie po linii - pajak i pszczoła.jpg

Rysowanie po linii - motyl i waz.jpg

13 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: RYMOWANKA RUCHOWA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w piasach rytmicznych.

Cele:

- dodanie energii, rozbudzenie;
- kształtowanie szybkości reagowania i kojarzenia;
- rozwijanie orientacji w schemacie własnego ciała;
- kształtowanie przyjaznej atmosfery;
- kształtowanie umiejętności współpracy w nowej grupie rówieśniczej.

Potrzebne materiały:

Do przeprowadzenia tego ćwiczenia nie są potrzebne żadne dodatkowe materiały.

W podanym poniżej linku można zobaczyć filmik przedstawiający dane piasy:

<http://www.youtube.com/watch?v=IFxslUA5SMk>

<http://www.youtube.com/watch?v=ZYFAlupyHhM>

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom krótkie ruchowe mające na celu pobudzić dzieci, dodać energii.
Dzieci stoją w kręgu z N., słuchają słów N. i naśladują jego ruchy.

Płas 1

Jedna łapka – pokazujemy jedną rączkę
druga łapka – pokazujemy drugą rączkę
ja jestem niedźwiadek – wskazujemy na siebie
Jedna nóżka, druga nóżka – pokazujemy jedną nogę, drugą nogę
a to misia zadek – klepiemy się po pośladkach
Lubię miodek – masujemy brzuszek
kocham miodek – masujemy brzuszek
podkradam go pszczołkom – machamy rączkami, pokazując jak pszczołki latają
Jedną łapką, drugą łapką, czasem wciągamy rurką – rączki przykładamy do buzi na wzór rurki

Plas 2

„Gimnastyka dobra sprawa, dla nas wszystkich to zabawa.
Ręce w górę, w przód i w bok, skłon do przodu, w górę skok.
Głowa, ramiona, kolana, piety, głowa, ramiona, kolana, pięty,
Oczy, uszy, usta, nos” (powtarzamy).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współzycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: RYMUJEMY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci bawią się językiem, dobierając do siebie rymy na podstawie obrazków.

Cele:

- zapoznanie dzieci z pojęciem rymu;
- uwrażliwianie dzieci na zjawiska językowe - rozpoznawanie i tworzenie rymów;
- kształtowanie pamięci słuchowej;
- doskonalenie płynności językowej;
- doskonalenie współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- miękka piłka lub maskotka;
- wydrukowane i pocięte kartki z obrazkami - dla każdej 3 osobowej grupy jeden komplet.

Przebieg:

Dzieci mogą siedzieć w kręgu na podłodze.

1. **Rym do imienia** (10 minut). N. tłumaczy dzieciom zabawę, wyjaśnia pojęcie rymu na

przykładzie swojego imienia. Następnie N. prosi, żeby dzieci podały jeden lub więcej wyrazów rymujących się z jego imieniem. Wyrazy nie muszą mieć konkretnego znaczenia (np.: Ola - Monola), w ćwiczeniu istotne jest zrozumienia zasady i pokazanie dzieciom możliwości zabawy językiem.

- Jeśli dziecko nie może sobie poradzić z tym zadaniem, prosi klasę o pomoc.
 - N. umawia się z dziećmi, że podane rymy nie mogą być obraźliwe, krzywdzące.
 - Zabawę rozpoczyna N., a następnie rzuca piłkę do wybranego dziecka, które kontynuuje poszukiwanie rymów.
2. **Obrazkowe rymy.** (20 minut) N. tłumaczy dzieciom zasady gry. N. dzieli dzieci na grupy 3-osobowe. Każda grupa szuka sobie miejsca w sali, w którym będzie mogła w odosobnieniu popracować. Każda grupa dostaje od N. komplet wydrukowanych i pociętych obrazków.
- Dzieci układają obrazki w pary na podstawie rymów.
 - Trójka, która wykona zadanie, czeka na pozostałe dzieci. W trakcie czekania dzieci mają za zadanie wymyślić inne rymy do podanych słów/obrazków.
 - Kiedy wszystkie trójki są gotowe, N. na forum pyta jaki powinien być rym do danego obrazka i jakie jeszcze rymy udało się dzieciom stworzyć.

Możliwe kontynuacje:

Kiedy dzieci nauczą się czytać, można przeprowadzić zabawę w odszukiwanie rymów zapisanych na małych karteczkach. Można wtedy dodać więcej pojęć, które trudne przedstawić jednoznacznie za pomocą zdjęcia.

Warianty:

W przypadku dużej klasy dzieci można podzielić na dwie grupy i zabawę realizować w dwóch kręgach.

Potencjalne problemy:

- Aby zapobiec sytuacji, w której dzieci podadzą sylaby, na które jest bardzo trudno coś

wymyślić, N. może wprowadzić zasadę, że osoba podająca sylabę musi mieć sama pomysł na wyraz i podać go w razie, gdyby ktoś inny nie miał pomysłu.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi odnaleźć rym do podanego wyrazy.

Lista załączników:

Szukamy rymow.pdf

Tytuł zadania: ALBUM KLASOWY (PREZENTACJA)

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci w kręgu prezentują swoje zdjęcia (kartkę z albumu) i opowiadają o sobie.

Cele:

- ćwiczenie płynności językowej;
- rozwijanie autorefleksji;
- kształtowanie umiejętności opowiadania;
- kształtowanie umiejętności autoprezentacji;
- zapoznanie się dzieci i nauczyciela/nauczycielki, integracja.

Potrzebne materiały:

- Album klasowy przygotowany wcześniej przez dzieci.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu i następuje prezentacja albumu.
 - Strony z albumu są przedstawiane po kolei. N. jednak pierwszy przedstawia siebie, moderując trochę styl wypowiedzi.
 - Wypowiedzi dzieci i N. powinny odnosić się do zdjęć, wyjaśniać ile lat się ma na zdjęciach, co się robi, gdzie się jest, wypowiedzi mogą wyjaśniać czy ozdoby mówią

coś o autorze. Wypowiedzi mogą być uzupełnione o dowolne informacje, które przybliżą przedstawiane dziecko innym dzieciom.

- N. zadaje pytania uzupełniające.
 - N. tłumaczy dzieciom, że wzajemne słuchanie się pozwoli im lepiej się poznać.
 - N. pilnuje by podczas jednorazowej prezentacji wypowiedziało się kilkoro dzieci.
2. **Podczas ostatniej prezentacji, N. podsumowuje informacje o albumie (3 minuty);**
- dodaje, że książka albumowa to zazwyczaj nie tylko same fotografie, ale również tekst.
 - N. mówi dzieciom, żeby dodać tekst do takiej książki, konieczne jest posiadanie umiejętności czytania i pisania.
3. N. wyjaśnia, że przez najbliższy rok będą wspólnie uczyć się czytać i pisać, a w przyszłości będą mogli stworzyć album z tekstem.

Warianty:

- dzieci mogą wykonać kalendarz ścienny ze swoimi podpisanymi zdjęciami wraz z zaznaczeniem, kto kiedy ma urodziny (dzień, miesiąc, pora roku). W ten sposób będą realizowały osiągnięcia przyrodnicze i matematyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:



- Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
- Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
- Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia
- Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
- Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
- Int-Pol-I.2.6 : dziecko wie, że normy komunikacyjne mogą się zmieniać w zależności od sytuacji
- Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym
- Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
- Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym
- Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy
- Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej
- Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym
- Int-Społ-I.7.1 : dziecko zna swoje pochodzenie i miejsce zamieszkania

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

- Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
- Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
- Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
- Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
- Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
- Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna inne dzieci, zna historię innych dzieci.

Tytuł zadania: DŹWIĘKI ŚWIATA I - PODRÓŻE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci słuchają dźwięków i muzyki. Rysują proste wyobrażenia przedstawionych utworów.

Cele:

- rozwinięcie wrażliwości muzycznej uczniów i uczennic;
- zainteresowanie uczniów i uczennic muzyką;
- rozwinięcie świadomości, co do postrzegania zmysłami innymi niż wzrok.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki.

Załączniki do zadania:

- przygotowane 4 utwory dźwiękowo-muzyczne: Wędrowiec D760 No. 3 skomponowany przez Franza Schuberta (źródło: Wikimedia Commons; autor: Bernd Krueger); "Oda do radości" Ludwiga van Beethovena - Hymn Europy (źródło: Wikimedia Commons; performed by US Navy Band); dźwięki "Nad morzem" (źródło: freesound.org, autor: digifishmusic); Dźwięki pieszej wycieczki po górach (źródło: freesound.org, autor: venaportae).

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom podróż przez niezwykłą krainę dźwięków i muzyki. Pyta dzieci, czy lubią słuchać muzyki. W jakich sytuacjach najczęściej jej słuchają? Czy mają ulubione utwory? (5 minut);
2. Następnie mówi dzieciom, jaki będzie cel tego zadania: rozwinięcie ich umiejętności słuchania i jednocześnie zapoznanie z klasycznymi utworami muzycznymi. N. przedstawi 4 utwory dźwiękowo-muzyczne. Zadaniem dzieci będzie stworzenie 4 prostych rysunków odzwierciedlających te utwory. Dzieci mają odpowiedzieć na pytanie, gdzie się znajdują słuchając tej muzyki. W jakiej są podróży? (25 minut);
3. N. wraz z dziećmi siada w kręgu. W tle, cicho, płyną usłyszane przez dzieci utwory. Chętne dzieci mogą podzielić się swoimi wyobrażeniami i pomysłami. Jakie podróże odbyły dzieci

w wyobraźni, słuchając tej muzyki? W trakcie rozmowy N. mówi dzieciom, jak się nazywają kompozytorzy zaprezentowanych utworów oraz jakie są ich tytuły (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Muzyka

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda wizualizacji

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Muzyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.5.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszać się

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-Muz-I.5.3 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)

Int-Plast-I.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Lista załączników:

Wędrowiec F. Schubert.ogg

Oda do radości L. van Beethovena.ogg

Piesza wycieczka po górach.mp3

Nad morzem.mp3

Tytuł zadania: TWORZENIE MAP - PODRÓŻ PO SZKOLE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci poznają środowisko szkolne, tworząc mapy do ulubionych pomieszczeń.

Cele:

- rozwinięcie wyobraźni przestrzennej;
- oswojenie z przestrzenią szkolną;
- zapoznanie z umiejętnością tworzenia map.

Potrzebne materiały:

- kartki A3 lub A4;
- flamastry, ołówki;
- ew. naklejki.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy już oswoiły się z przestrzenią szkolną. Czy są jeszcze miejsca, których się boją albo których nie widziały? Które miejsca w szkole najbardziej się im podobają? (7 minut);
2. Następnie wszystkie dzieci wraz z N. odbywają podróż po szkole. N. zwraca uwagę, żeby dzieci starały się jak najlepiej zapamiętać drogę do miejsc, które im się najbardziej spodobały, ponieważ później będą tworzyły własne mapy prowadzące do tych miejsc.

Warto, aby N. zaprowadził(a) dzieci do miejsc, w których jeszcze nie były oraz - jeśli jest to możliwe - opowiedział(a) ciekawe historyjki związane z tymi miejscami. Oczywiście, w każdym miejscu warto powiedzieć, do czego służy dane pomieszczenie i jakie osoby w nim pracują. Jeśli jest taka możliwość warto dzieci zapoznać z pracownikami szkoły, z którymi dzieci na co dzień nie mają kontaktu (20 minut);

3. Po powrocie do klasy każde dziecko otrzymuje kartkę papieru. Ma narysować mapę, która prowadzi od klasy do wybranego miejsca w szkole. N. na tablicy omawia z dziećmi, w jaki sposób tworzy się mapy. Kiedy dzieci skończą, można im zaproponować dodanie elementów, które chciałyby, aby znalazły się w szkole, np. klasy z zagadkami czy skrzynie ze skarbami (20 minut).
4. Na koniec dzieci prezentują swoje prace (5 minut).

Warianty:

- jeżeli już dzieci wystarczająco poznały różne części szkoły, zadanie można zmodyfikować i ograniczyć do opowiedzenia dzieciom różnych historii o szkole. W takim wariantcie warto jednak raz przejść się po szkole z dziećmi, zwracając im uwagę, że później będą musiały rozrysować mapę.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Pogadanka

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Mat-I.5.3 : dziecko potrafi opisać położenie obiektów na kartce papieru (np. coś znajduje się w lewym górnym rogu)

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

14 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: TWORZYMY SZLACZKOWĄ KSIĘGĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą swoje własne książeczki, w których rysują szlaczki i poznają powtarzalność wzorów.

Cele:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozwijanie płynności i precyzji ruchów;
- rozwijanie umiejętności odwzorowywania linii i kształtów;
- uświadomienie znaczenia umiejętności powtarzania określonych schematów;
- rozwinięcie umiejętności powtarzania i kontynuowania rozpoczętych struktur rytmicznych (powtarzalnych).

Potrzebne materiały:

- wydrukowane załączniki dla każdego dziecka;
- kredki, flamastry, ołówki, długopisy.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy 3-4 wzory szlaczków. Następnie mówi dzieciom, czym one są, do czego służą i w jakim celu się je w szkole wykonuje. Dzięki nim dzieci nie tylko wprawiają swoje dłonie do pisania, ale jednocześnie rozwijają wyobraźnię i umiejętność postrzegania elementów schematycznych. N. tłumaczy dzieciom, że szlaczki przygotowują dzieci do nauki pisania, a każdy kto chciałby się nauczyć pisać, będzie mógł w łatwiejszy sposób to zrobić, jeśli nauczy się odwzorowywać różne wzory. N. proponuje dzieciom stworzenie "szlaczkowych ksiąg", w których dzieci będą ćwiczyły powtarzanie wzorów (3 minuty);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy, dzieci rysują szlaczki na karcie pracy. (10-15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-Mat-I.6.3 : dziecko dostrzega regularność wzoru (np. w szlaczku)

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi odwzorować dany wzór;
- dziecko potrafi kontynuować rozpoczęty wzór.

Lista załączników:

Morskie krajobrazy.pdf

Szlaczki zaawansowane 1.jpg

Szlaczki podstawowe 7.jpg

Szlaczki podstawowe 3.jpg

Szlaczki podstawowe 6.jpg

Szlaczki podstawowe 2.pdf

Szlaczki podstawowe 1.pdf

Szlaczki zaawansowane 2.jpg

Szlaczki podstawowe 4.jpg

Szlaczki podstawowe 5.jpg

Tytuł zadania: ŚPIEWAMY...

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci wspólnie śpiewają piosenkę "Mucha w samolocie".

Cele:

- rozwijanie umiejętności wspólnego śpiewania;
- rozwijanie uważności, wrażliwości na dźwięk.

Potrzebne materiały:

- tamburyno, trójkąt
- komputer z dostępem do internetu
- <http://www.youtube.com/watch?v=lueASDp61bc&hd=1>, można też zdobyć wersje karaoke np. pod adresem: <http://www.karaokedzieciom.com/utwory/Mucha-w-mucholocie.html>)
- tekst piosenki "Mucha w samolocie" w załączniku (lub w przebiegu)

Przebieg:

1. **Ćwiczenie 1 - Przyczepianie się jak mucha lub latanie jak mucha (5 minuty)**
 - Dzieci rozchodzą się po sali, poruszając się w dowolny sposób.
 - Na dźwięk tamburyna każdy przyczepia się do jakiegoś przedmiotu głową, plecami, ramieniem, stopami, itp. (prowadzący mówi czym), a na dźwięk trójkąta dzieci zaczynają latać, jak latają muchy w samolocie. N. może również grać na innych instrumentach wprowadzając dzieci w błąd i ćwicząc w nich uważność.
2. **Ćwiczenie 2 – Śpiew piosenki „Mucha w mucholocie” wraz z poznanym układem ruchowym (15 minut)**
 - (Piosenka została nagrana na płycie „Przeboje rybki MiniMini”. Jest też dostępna w serwisie YouTube pod adresem: <http://www.youtube.com/watch?v=lueASDp61bc&hd=1>, można też zdobyć wersje karaoke np. pod adresem: <http://www.karaokedzieciom.com/utwory/Mucha-w-mucholocie.html>)
 - **Dzieci** na pierwszej lekcji z nauką piosenki, powinni jej wysłuchać. Słuchaniu może towarzyszyć prosty układ ruchowy:
Siedzi mucha w mucholocie, (dzieci udają, że trzymają stery samolotu i lekko się

bujają)
do Krakowa sobie leci. (dzieci udają, że trzymają stery samolotu i lekko się bujają)
Chce odwiedzić wujka, ciotki, (dzieci wystawiają dłoń i liczą, pokazując kolejne palce dłoni)
brata z żoną i ich dzieci. (dzieci wystawiają dłoń i liczą, pokazując kolejne palce dłoni)
Ref. Mucha, mucha w mucholocie, (dzieci wystawiają w bok wyprostowane ręce jakby udawali samolot i przechylają się na boki)
jak w prawdziwym samolocie. (dzieci wystawiają w bok wyprostowane ręce jakby udawali samolot i przechylają się na boki)
Do Krakowa sobie leci, (dzieci zataczają szeroki łuk wyprostowaną ręką z wyciągniętym wskazującym palcem i na „leci” zatrzymują ruch wskazując wyobrażony Kraków)
za za oknem słońko świeci x2 (dzieci sprężycie prostują na ukos w górę ręce i palce dłoni przywołując skojarzenie z promieniami słońca)
W doskonałym jest humorze (dzieci podskakują obunóż i i wymachują rękami ,prostując je naprzemiennie w górę)
już doczekać się nie może. (dzieci podskakują obunóż i i wymachują rękami ,prostując je naprzemiennie w górę)
Kiedy w końcu wylądaje (uczniowie robią przysiad podparty udając, że lądują) i rodzinę ucałuje (uczniowie udają całowanie lub przesyłanie całusków)
Ref. Mucha, mucha w mucholocie, (jw. w refrenie)
jak w prawdziwym samolocie.
Do Krakowa sobie leci,
a za oknem słońko świeci x2
Mała mucha tak daleko (dzieci wychylają się daleko na palcach w przód, przykładają dłoń do czoła i w tej pozycji,
jeszcze nigdy nie leciała. nie odrywając nóg, zataczają tułowiem krąg, jakby śledzili oddalający się w bok samolot)
Więc na tak daleką podróż (dzieci w geście „oczywistości” rozkładają obie ręce) wiele rzeczy spakowała (u. robią wielkie koło przed sobą wyprostowanymi rękami)
Ref. Mucha, mucha w mucholocie, (jw. w refrenie)
jak w prawdziwym samolocie.
Do Krakowa sobie leci
a za oknem słońko świeci x2
Ma walizkę kolorową, (u. rysują w powietrzu dwoma rękoma duży prostokąt, jakby walizkę)
a na sobie suknię nową. (u. przesuwiają wzdłuż swojego tułowia od góry do dołu rękę pokazując wyobrażoną suknię)
Okulary choć za duże (u. robią jakby lornetkę z rąk)

wyśmienite do podróży. (u. wystawiają kciuki)
Ref. Mucha,mucha w mucholocie, (jw. w refrenie)
jak w prawdziwym samolocie.
Do Krakowa sobie leci
a za oknem słońko świeci x2
Ręce w górę i machamy , (u. robią to, co w tekście)
udajemy ,że latamy.
Podskok w górę startujemy,
gdy siadamy lądujemy. x3

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.5.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się

Tytuł zadania: BAŚNIE Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA - LEW I DZIĘCIOŁ

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci metodą dramy odgrywają otoczenie bajki i jej bohaterów, słuchają bajki czytanej przez N. i dyskutują o przesłaniu opowieści oraz odgrywają emocje pojawiające się w bajce i rozmawiają o nich.

Cele:

- poznanie twórczości z innej kultury;
- stymulowanie rozwoju i inspirowanie twórczych działań dzieci;
- rozwój wyobraźni dzieci;
- kształcenie umiejętności wyrażania myśli i opinii;
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych dzieci.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki i plik dźwiękowy (Las.mp3);
- tekst bajki Janusza Krzyżowskiego (załącznik Lew i dzięcioł.pdf).

Przebieg:

1. Na początku N. wprowadza klasę w klimat otoczenia, w którym będzie działa się bajka. W tym celu włącza muzykę z dźwiękami lasu (załącznik Las.mp3) i prosi dzieci, by swobodnie zaczęły poruszać się, wyobrażając sobie na około wspaniały las a tle wysokie góry. N. prosi dzieci, by chodziły podziwiając wysokie drzewa, spoglądając w górę na korony drzew, schylając się i wypatrując poziomek, nasłuchując dźwięków lasu. (5 minut)
2. Po chwili N. prosi, by dzieci przyspieszyły kroku, wyobrażając sobie, że biegną pomiędzy

drzewami i krzakami, zauważając różne leśne zwierzęta – sarny, dziki, jelenie, ale też górskie, takie jak kozice. Dzieci po kolei poruszają się tak, jak napotkane zwierzęta. Nagle – dzieci zauważają na drzewie dzięcioła – N. prosi, by dzieci pokazały za pomocą ruchów ciała jak zachowuje się dzięcioł na drzewie i jaki wydaje dźwięk. Nagle pod drzewem zauważają leżącego lwa! Dzieci odgrywiają lwa – ruszając się i warcząc jak lwy. (5 minut)

3. Po chwili kładą się tak, jak leżałby lew i N. zaczyna opowiadać bajkę, rozpoczynając od opisu drzewa, dzięcioła i leżącego pod drzewem lwa. Zaprasza dzieci do posłuchania co będzie się działo za moment... (10-12 minut)

4. N. opowiada dzieciom (czyta) bajkę o lwie i dzięciole (załącznik Lew i dzięcioł.pdf). (5 minut)

5. Po skończeniu czytania, N. zadaje klasie różne pytania dotyczące bajki, pozwalając dzieciom na dyskusję na wybrane tematy (10-12 minut), np.:

- Jaki wniosek płynie z tej bajki?
- Dlaczego dzięcioł zdecydował się pomóc lwu?
- Na czym polega zasada wzajemności?
- Komu pomagacie i kiedy?

6. Na koniec N. mówi, że za chwilę powie jakąś emocję i prosi dzieci, by ją wyraziły ruchem i dźwiękiem. Dzieci wstają a N. podaje pierwszą emocję: smutek Dzieci pokazują smutek, dodając wybrany dźwięk. N. pyta klasę, kiedy i kto w bajce mógł poczuć smutek. Następnie analogicznie postępuje z kilkoma innymi wybranymi emocjami, np. strach, radość, współczucie, złość. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Opowiadanie

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
Int-Pol-I.10.2 : dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą mimiki, ruchu i gestów
Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze
Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym
Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym
Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt
Int-Psych-I-III.1.9(od) : dziecko wie, że zwierzęta również odczuwają emocje
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich

Lista załączników:

Bajki buddyjskie (całość).pdf

Las.mp3

Lew i dzięcioł (bajka).pdf

Tytuł zadania: POSZUKIWANIE SKARBÓW PRZYRODY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:45:00

Streszczenie:

Dzieci wraz z N. udają się do pobliskiego sadu, ogrodu szkolnego, parku lub lasu, w którym poszukują różnych skarbów przyrody.

Cele:

- nabywanie umiejętności brania udziału w w wyjściach poza szkołę i w zabawach terenowych;
- rozwijanie umiejętności porównywania obiektów pod kątem różnych cech;
- rozwijanie umiejętności rozumienia świata roślin;
- kształtowanie postawy szacunku i ochrony przyrody;
- rozwijanie umiejętności organizacji pracy.

Potrzebne materiały:

- pojemniki lub woreczki na zbierane przez dzieci skarby;
- klej, nożyczki;
- fakultatywnie: nitka, sznurek, farby, kredki;
- karta zadań (załącznik);

- aparat fotograficzny lub telefon komórkowy z opcją robienia zdjęć.

Przebieg:

1. N. wraz z dziećmi udaje się pod pobliski park, lasu lub ogrodu szkolnego. (15 minut);
2. Na miejscu N. proponuje dzieciom wykonanie ćwiczeń. (15 minut):
 - "Szyszkoskoki"

Dwa zespoły, ustawienie w dwóch rzędach. Każde dziecko z szyszką/kasztanem.

Na sygnał N. pierwszy z rzędu rzuca szyszkę na taką odległość, by móc ją przeskoczyć obunóż.

Gdy wykona zadanie prawidłowo, wraca na koniec swojego rzędu, a cała drużyna przesuwa się do przodu i kolejne dziecko wykonuje rzut z miejsca, do którego doskoczył poprzednik. Kiedy zawodnik nie przeskoczy swojej szyszki, drużyna nie przesuwa się do przodu. Wygrywa zespół, który dojdzie najdalej.

- "Strażnik lasu"

Jedna osoba (strażnik lasu) stoi około 200 metrów przed grupą. Pozostali na linii wyznaczonej przez N. Każdy przy swoim drzewie. Zasady podobne do zabawy "Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy". Zadaniem grupy jest jak najszybsze przedostanie się do strażnika lasu, który pilnuje swojego drzewa. Dzieci poruszają się tylko wtedy, gdy strażnik ustawiony jest tyłem do grupy i wypowiada hasło: Raz, dwa, trzy, strażnik patrzy. Po wypowiedzeniu hasła strażnik odwraca się. Dzieci muszą ustawić się jak najszybciej nieruchomo, tyłem przy najbliższym drzewie. Osoba, która zrobi to ostatnia, wraca o 5 drzew w kierunku przeciwnym do strażnika. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotknie strażnika.

Na miejscu:

1. Na miejscu N. czyta po kolei zadania (zadania w pliku „poszukiwanie skarbów przyrody - karta zadań.pdf”). Dzieci wyszukują oraz zbierają do pojemników lub woreczków wymagane rzeczy (20 minut);
2. Po wykonaniu wszystkich zadań zleconych przez N. wszyscy wracają do klasy (15 minut);
3. Następnie, każde dziecko indywidualnie, ma za zadanie stworzyć instalację plastyczną z zebranych materiałów (np. zbudować leśnego ludka) (30 minut);
4. Prezentacja / oglądanie prac - dzieci stawiają swoje prace w widocznym miejscu, a następnie wszyscy chodzą i oglądają prace kolegów i koleżanek. Przy okazji dzieci mogą pytać siebie nawzajem oraz N., czym są znalezione skarby oraz podzielić się wrażeniami z wycieczki (10 minut).
5. Na zakończenie N. robi zdjęcie stworzonych instalacji - przyda się ono, kiedy dzieci będą powtarzały zadanie w innej porze roku.

Warianty:

- **W ramach powtórzenia:** dzieci poszukują tych samych skarbów przyrody. Tworzą z nich np. obrazki, a następnie porównują wygląd zebranych okazów z tym, co zebrane zostało przy pierwszym wykonaniu tego zadania. Co się zmieniło? Co wygląda tak samo? Dlaczego? Analogicznie, jeśli zadanie wykonywane jest po raz trzeci, warto porównać nowe znaleziska z tym, co udało się zebrać za pierwszym i drugim razem;
- N. podczas podróży, jeśli pozwalają na to warunki, może opowiadać o mijanych istotnych dla lokalnej społeczności obiektach;
- zadanie można rozszerzyć o część prezentacji wykonanych prac - każde dziecko może po kolei krótko opisać swoją instalację;
- jeśli istnieje taka możliwość, dzieci mogłyby sfotografować zebrane przez siebie skarby.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Przyroda

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.11.2 : dziecko potrafi porównać długość obiektów

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć objekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące

- Int-Mat-I.2.2 : dziecko potrafi ponumerować obiekty (np. patyczki) ułożone w serii
- Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
- Int-Mat-I.6.2 : dziecko potrafi zauważyć, że jedna figura jest powiększeniem lub pomniejszeniem drugiej
- Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)
- Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach
- Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni
- Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy
- Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw
- Int-Społ-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o tym, jakie są odpowiednie miejsca do organizowania zabawy
-
- Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy
- Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Lista załączników:

Poszukiwanie skarbów przyrody - karta zadań.pdf

15 - Koniec narracji "Podróżnicy i podróżniczki" - 15 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: CO U CIEBIE SŁYCHAĆ?

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci opowiadają sobie nawzajem, jakie wydarzenia ostatnio je zajmują i co ważnego miało miejsce w ich życiu.

Cele:

- podwyższenie energii grupy;
- wzmocnienie spójności grupy.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do podzielenia się wydarzeniami z ostatniego tygodnia. Mówi, że pozwoli to dzieciom lepiej się poznać i dowiedzieć się więcej o sobie. Prosi dzieci o chodzenie po klasie w rozproszeniu i na kłaśnięcie N. dzieci łączą się w pary z osobą najbliższą i opowiadają sobie nawzajem, jakie było najprzyjemniejsze, najbardziej niezwykle wydarzenie z ostatniego tygodnia. Zwraca tylko uwagę, że będą miały określony czas na opowieść - 3 minuty (5 minut);
2. Następnie ponownie chodzą po sali i na kłaśnięcie N. łączą się w inne pary i ponownie sobie opowiadają o wydarzeniach z ostatniego tygodnia. Znowu mają tylko 3 minuty (4 minuty).

Potencjalne problemy:

- jeśli jest nieparzysta liczba dzieci, N. bierze aktywnie udział w zadaniu. Należy tylko zwracać uwagę na czas.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Etyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-I.1.1 : dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi podczas zabaw oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Tytuł zadania: MASZ SŁOWO? - TWORZENIE SŁÓW Z SYLAB

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci mają za zadanie stworzyć słowo z wylosowanej sylaby. Dzieci pracują w kilku zespołach, w każdym zespole jest zestaw takich samych sylab. Każde dziecko z zespołu za stworzony wyraz dostaje punkt (kasztan, guzik). Wygrywa to dziecko, które ma najwięcej punktów. Wygrywa również ten zespół, który ma najwięcej punktów.

Cele:

- zapoznanie i utrwalanie pojęcia sylaby;
- rozwój umiejętności sylabizowania oraz tworzenia słów z sylab;
- doskonalenie umiejętności analizy i syntezy wyrazów;
- kształtowanie umiejętności ujmowania zależności między częścią a całością;
- rozwijanie umiejętności współpracy w zespole.

Potrzebne materiały:

- przygotowane przez N. karteczki z sylabami: ul, ma, sto, rak, po, ka, ko, na, do, re, pa.
- woreczki - po dwa dla każdej grupy.
- dużo kasztanów/guzików/żetonów- jako punkty, które będą przyznawały sobie dzieci.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom co to jest sylaba. Daje dzieciom przykłady jak się sylabizuje wyrazy proste i trudniejsze (ma-ma, ta-ta, sło-ma, ka-ta-ry-nka, ma-te-ma-ty-ka). (5 min)

2. N. wspólnie ze wszystkimi dziećmi na głos sylabizuje wyrazy np:

kot, kotlet, malina, kula, stolica, mapa, rakieta, pudełko. (5 min)

3. N. zaprasza dzieci do gry. Wyjaśnia im zasady. Dzieci dzielą się na kilka zespołów 5-6-osobowych, każdy zespół ma w swoim woreczku zestaw sylab do losowania i woreczek z punktami.

Zadaniem każdego dziecka w zespole jest wylosowanie jednej karteczki z sylabą - jeśli uda mu się ułożyć słowo z tą sylabą, dostaje punkt (kasztan, guzik). Jeśli nie uda mu się ułożyć takiego słowa, nie dostaje punktu. Po wylosowaniu danej karteczki dziecko odkłada ją do woreczka tak, aby mogło ją wylosować inne dziecko (ale musi wtedy ułożyć inne słowo z daną sylabą). Zasad gry dopilnowują same dzieci, chyba że poproszą N. o pomoc. (15 min)

4. Po 15 minutach dzieci przeliczają swoje punkty, ustalają kto wygrał w danym zespole.

Następnie przeliczają punkty całego zespołu, tworząc małe grupy guzików (kasztanów) - po 10 sztuk. Następnie N. prosi dzieci, żeby policzyły ile podgrup (po 10) guzików/kasztanów mają. N.

pomaga dzieciom policzyć i ustalić, która grupa zwyciężyła. (10 min)

5. N. zaprasza dzieci do kręgu i pyta, czy łatwo było im wymyślać słowa na daną sylabę? Co im pomagało wymyślać takie słowa?

N. wyróżnia strategie radzenia sobie z sytuacją np. dzieci kombinują dostawiając na "ślepo" inne sylaby do wylosowanej sylaby i sprawdzają czy wyjdzie wyraz. N. omawia pojawiające się strategie. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.2.2 : dziecko potrafi ponumerować obiekty (np. patyczki) ułożone w serii

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.2 : dziecko rozumie regularności, pojawiające się w dziesiętkowym systemie liczenia (np., że co 10 pojawia się znów 1,2; 11,12; 21,22 itd.)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi sylabizować;
- dziecko potrafi tworzyć inny wyraz z sylaby.

Tytuł zadania: LUBIĘ PODRÓŻE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

W ramach rozpoczęcia narracji, dzieci uczą się piosenki „Lubię podróże i lubię lasów woń” i śpiewają ją, oddając różne emocje.

Cele:

- pobudzenie energii i wprowadzenie dobrego nastroju;
- nauka śpiewania;
- rozwój umiejętności wyrażania emocji.

Potrzebne materiały:

- utwór muzyczny i tekst piosenki "Lubię podróże i lubię lasów woń", dostępne np. tu: http://www.tekstowo.pl/piosenka,harcerska,lubie_podroze.html
- odtwarzacz muzyczny lub dostęp do komputera z głośnikami (lub gitara, jeśli N. potrafi grać).

Przebieg:

1. Na początku, N. wprowadza dzieci w klimat podróży (narracji podróżniczej) i zapowiada, że za chwilę dzieci poznają podróżniczą piosenkę. N. może zapytać dzieci, kto lubi podróżować, dokąd najbardziej i dlaczego. N. może nawiązać do przerwy między semestrami i zapytać dzieci, gdzie i jak spędziły ten czas. (5 minut)
2. Następnie dzieci słuchają i uczą się piosenki. (15 minut)
3. Na koniec wszyscy wspólnie śpiewają utwór - dzieci mogą śpiewać, sygnalizując swój nastrój na wesoło, na smutno, na wściekle, itp, kształtując umiejętność wyrażania różnych emocji. (5 minut)

Warianty:

- każde dziecko może też zaśpiewać raz według swojego aktualnego nastroju, wyrażając go tempem śpiewania, mimiką, tonem głosu, ruchem itp.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.5.3 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje

Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: RYSOWANIE MANDALI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z elementami sztuki Dalekiego Wschodu. Rysują mandalę, słuchając muzyki.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami sztuki Dalekiego Wschodu;
- zapoznanie z pojęciem „mandali”;
- stworzenie okazji do rozwoju wyobraźni i kreatywności uczniów i uczennic;
- rozwinięcie u uczniów i uczennic wrażliwości na dźwięk.

Potrzebne materiały:

- kartki A4, kolorowe kredki, flamastry;
- projektor lub wydrukowany przykład mandali;
- odtwarzacz muzyki.

Załączniki do zadania:

- plik dźwiękowy Carnatic_flute.ogg;
- plik dźwiękowy impro-indian-echo.

Źródła załączników (pliki dźwiękowe):

freesound.org

Przebieg:

1. Dzieciom zostają rozdane kartki z nadrukiem koła. N. włącza załączoną do zadania muzykę lub inny utwór orientalny (lub inspirowany orientem). Zadaniem uczniów i uczennic jest wypełnienie kartek kolorem, rysunkami, wzorkami, szlaczkami, które przychodzą im na myśl w trakcie słuchania muzyki. Mogą przy tym rysować zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz koła. N. prosi uczniów i uczennice, aby skoncentrowali się w tym momencie na sobie i swoich emocjach i wyrazili je w tworzonym obrazku, biorąc pod uwagę istnienie koła pośrodku kartki. Kiedy muzyka się kończy można włączyć ponownie ten sam utwór lub inny (25 minut).
2. Rysunki zostają wywieszane w klasie lub zebrane w teczkach z materiałami uczniów i uczennic.

Warianty:

- alternatywnie zamiast wprowadzania mandali N. może zaproponować dzieciom tworzenie rysunków charakterystycznych dla sztuki ludowej ich regionu, a jako muzykę w tle zaprezentować utwory muzyki ludowej oraz muzyki klasycznej związanej z Polską np. Chopin, Moniuszko. Można zaproponować np. pokolorowanie konturu wycinanki kurpiowskiej.
- zadanie może być przeprowadzone po bardzo emocjonalnym dla dzieci zadaniu, kiedy jeszcze część emocji z nich nie „zeszła”;
- zadanie może być przeprowadzone na początku dnia w celu skupienia uwagi dzieci;
- w ramach narracji "Orientalna przygoda - w stronę Dalekiego Wschodu": powtarzając zadanie dzieci mogą zamiast rysunku w okręgu, mogą wykorzystać schematyczny rysunek muru z cegieł - nawiązanie do Wielkiego Muru Chińskiego, o którym N. pokrótce opowiada dzieciom (Wielki Mur Chiński ma długość 2400 kilometrów, jest największą budowlą wzniesioną kiedykolwiek przez człowieka).

Potencjalne problemy:

- dziecko wykonało rysunek w kilka minut. Często się zdarza, że dziecko malujące mandalę po raz pierwszy robi to bardzo szybko. Warto je wtedy zachęcić do zrobienia kolejnego rysunku i zwrócić uwagę, że mandala ma odzwierciedlać emocje kłębiące się wewnątrz człowieka.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Joga dla dzieci (Joga)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.5.3 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Int-Społ-I.8.1 : dziecko zna swoją narodowość

Lista załączników:

impro-indian-echo.mp3

Informacje ogólne i szablony.pdf

Carnatic_flute.ogg

Tytuł zadania: ĆWICZENIA ROZCIĄGAJĄCE I (WARIANT I)

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

W ramach zajęć ruchowych uczniowie i uczennice poznają ćwiczenia relaksująco-rozciągające oraz elementy filozofii Dalekiego Wschodu.

Cele:

- zapoznanie dzieci z jogą w ramach zajęć ruchowych;
- zapoznanie dzieci z innym kręgiem kulturowym;
- możliwość pracy korekcyjnej wad postaw u dzieci;
- rozwijanie sprawności ruchowej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- karimaty do ćwiczeń lub ewentualnie koce;
- stroje sportowe dla dzieci;
- odtwarzacz muzyki lub komputer z głośnikami;
- ewentualnie: olejki eteryczne.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od wprowadzenia uczniów i uczennic w atmosferę Dalekiego Wschodu (muzyka i ew. podgrzane olejki eteryczne). Prosi uczniów i uczennice o rozstawienie się z matami w odległości zapewniającej swobodę ruchów. Dzieci w trakcie zajęć dowiedzą się nieco o innej kulturze. Pytanie: „Czy wiecie, gdzie są Indie?”, „Jacy ludzie tam mieszkają? Jak się ubierają? Co jedzą?”. Uczniowie i uczennice mają chwilę czasu na przedstawienie swojej wiedzy oraz opowiadanie o domysłach (10 minuty).

2. Następnie N. przechodzi do ćwiczeń rozluźniających (wszystkie ćwiczenia demonstruje):

- Potrząsanie – ćwiczenie ma na celu rozbudzenie i rozluźnienie całego ciała. Na stojąco, potrząsa się jednym ramieniem, następnie drugim. Strząsa się napięcie z rąk i palców. Tak samo postępuje się z nogami. Następnie dzieci strząsają napięcie z całego ciała.
- Rozciąganie w pozycji stojącej – dzieci stoją, trzymając ręce wzdłuż ciała, stopy lekko rozchylone. Następnie stają na palcach, podnoszą ramiona do góry i próbują nimi sięgać coraz wyżej („aż do nieba”). Potem kolejno wyciągają prawą rękę bardziej w górę, a następnie lewą rękę. N. zwraca uwagę dzieciom, że muszą czuć jak całe ciało się rozciąga i robi coraz dłuższe. Na koniec ponownie wyciągają się obiema rękoma do góry.
- Skłon do nogi – dzieci stoją wyprostowane, z szeroko rozstawionymi stopami. Następnie skłaniają głowę, szyję, ramiona i klatkę piersiową ku prawej nodze. Należy zwrócić uwagę, aby kręgosłup był prosty. Nie muszą dotykać głową nogi. Trzymając wyprostowane kolano, chwytają obiema rękami tylną część prawej nogi. Robią głęboki wdech przez nos, a wypuszczając powietrze starają się jeszcze bardziej skłonić w stronę prawego kolana. N. powoli liczy do 15. Następnie dzieci powoli się podnoszą i powtarzają ćwiczenie na lewej nodze.
- Skłon do obu nóg – dzieci stoją wyprostowane ze stopami lekko rozchylonymi i rękami luźno zwisającymi wzdłuż ciała. Wykonują krążenia głowy, ramion i tułowia do momentu, aż wszystkie te części ciała staną się ciężkie. Następnie robią skłon w dół, puszczając luźno ręce i głowę. Trzymając kolana wyprostowane, chwytają obiema rękami tylną część nóg (w kostkach lub tak blisko kostek, jak tylko są w stanie). N. prosi dzieci o wzięcie głębokiego wdechu przez nos, a następnie wypuszczając powietrze, o przyciągnięcie podbródka i klatki piersiowej bliżej nóg. N. liczy do 10. Następnie dzieci mają puścić nogi i pozwolić rękom wolno zwisnąć. Po chwili ćwiczenie powtarzają. Następnie powoli wracają do pozycji wyprostowanej.
- Rozciąganie w pozycji siedzącej – dzieci siedzą prosto, w szerokim rozkroku. Wykonują głęboki wdech przez nos i kładą ręce na biodrach. Następnie przesuwają powoli dłonie po nogach ku stopom, pochylając się do przodu i jednocześnie wypuszczając powietrze. Docierają dłońmi najdalej, jak tylko mogą i wytrzymują w tej pozycji licząc do dziesięciu. Powoli wracają do pozycji wyjściowej i głęboko oddychają. Powtarzamy ćwiczenie trzy razy.
- Ćwiczenie z poklepywaniem – na koniec rozgrzewki dzieci pobudzają wszystkie części

ciała. Siadają po turecku, zaczynają palcami poklepywać głowę i mówią: „Obudź się głowo!”. Następnie przechodzą do innych części ciała: buzi, szyi, ramion, brzucha, kolan, pleców, rąk. Kiedy wszystkie części ciała są obudzone, przechodzi się do ćwiczeń. (na ćwiczenia rozluźniające: 10 minut)

3. N. pokazuje ćwiczenia, które należy wykonywać powoli, pilnując oddechu: a) drzewo – dzieci stają prosto i opierają podeszwę prawej stopy o wewnętrzną stronę lewego uda. Naprężają ramiona i powoli je unoszą. Należy zwrócić im uwagę, żeby napierały prawą stopą na udo, a udem na stopę (utrzymując w ten sposób równowagę). Nie powinny wypinać pośladków – plecy proste. N. liczy powoli do 10. Następnie zmiana nóg (uwaga! Jest to pozycja balansowa, więc trudna do opanowania przez dzieci, mimo to chętnie się z nią zmagają. b) kota – dzieci klękają, kolana ustawiają na szerokość bioder, podpierają się rękoma, dłonie powinny być ułożone na szerokość ramion. Kręgosłup trzymają prosty. Podczas wdechu mają zaokrąglić plecy – naprężyć się jak „przestraszony kot”, głowę skierować do klatki piersiowej. N. liczy powoli do 10. Następnie dzieci przyjmują pozycję neutralną. c) most – dzieci kładą się na plecach, zginają kolana i chwytają się za kostki. Dzieci odpychają się od podłogi, biodra i plecy podnosząc do góry. Wytrzymują, licząc do 5. Głowa, ramiona i obie stopy opierają się o podłogę. Bardzo ważne jest utrzymanie całych stóp na podłodze. Następnie wracają do pozycji wyjściowej, powoli opuszczając plecy. Prostują nogi i odpoczywają. Dzieci wykonują po 3 powtórzenia (10 minut).
4. Po każdej serii jest chwila na relaks, w czasie którego dzieci leżą (w sumie 4 minuty: po 2 minuty na każdą przerwę).
5. Na koniec odbywa się pełna relaksacja w ciszy lub przy muzyce (2-4 minuty).

Możliwe kontynuacje:

AWz-29 Joga spotkanie z inną kulturą cz.2.

Warianty:

- w ramach pkt. 5 (relaks) można wykonać zadanie *AWz-28 Muzyczna relaksacja.*

Potencjalne problemy:

- W końcowej fazie nie wszystkie dzieci chcą sięrelaksować. *W takiej sytuacji możnazaproponować uczniom i uczennicom zrobienie jeszcze jednego ćwiczenia, któreczegoś od nich wymaga, np. pozę drzewa.*

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Lista załączników:

Przykładowe pozycje jogi.pdf

Tytuł zadania: NASZA PODRÓŻ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Pod koniec każdego dnia dzieci przesuwają się na mapie, która znajduje się na ścianie. Zbierają do łódki imiona dzieci, znajdujących się na przystankach po drodze.

Cele:

- podsumowanie dnia nauki;
- integracja grupy klasowej.

Potrzebne materiały:

- duży kawałek szarego papieru, na którym narysowana będzie droga. Początkiem trasy jest szkoła, końcem jest nieoznaczony szary budynek. Po drodze jest 8 przystanków lub tyle, ile jest dni w narracji (wzór w załączniku);
- wycięty autobus (przyczepiony do mapy - wzór w załączniku);
- karteczki samoprzylepne z wypisanymi imionami wszystkich dzieci;
- blok karteczek samoprzylepnych;
- kredki lub flamastry.

Przebieg:

1. N. przykleja mapę na ścianie pierwszego dnia narracji. Przy rysunku szkoły przyczepiony jest autobus do którego doklejona jest karteczka z imieniem N. Na kolejnych 7 przystankach (losowo) rozmieszczone są karteczki z imionami dzieci. Na końcu trasy jest narysowany „tajemniczy budynek”:
 - przystanki na trasie mogą zostać nazwane zgodnie z najważniejszym elementami danego dnia, np. w dniu, w którym wprowadzone są litery A i M (przystanek nazywamy: "Przystanek liter A i M");
2. Po zakończeniu danego dnia, w którym to zadanie jest realizowane, dzieci wspólnie uzgadniają symbol lub obrazek, które najlepiej opisuje dany dzień i rysują na karteczkach samoprzylepnych ten symbol - każde dziecko może do swojego rysunku dodać jakiś ważny dla siebie element. N. pyta dzieci, co im się podobało, co im się nie podobało, co je ucieszyło, a co zasmuciło w ciągu dnia. Dzieci mogą to uwzględnić tworząc swoje symbole (10 minut);
3. Zadaniem dzieci jest pod koniec każdego dnia przesunięcie autobusu na kolejny przystanek, z którego zabiera pasażerów. Każdego dnia autobus „przejeżdża” na kolejny

przystanek. Ostatecznym celem podróży jest budynek tajnych agentów (temat kolejnej narracji). Jest to zapowiedź kolejnych przygód (2 minuty).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Lista załączników:

autobus.jpg

mapa.jpg

Tytuł zadania: POWRÓT Z PODRÓŻY

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci powracając z "podróży", podsumowują czego się nauczyły w czasie jej trwania. Zadanie to może zamykać narrację podróźniczą.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności uczniów i uczennic w zakresie samooceny swoich osiągnięć;
- przypomnienie z uczniami i uczennicami omówionego materiału;
- zapoznanie ze sposobami transportu.

Przebieg:

1. N. siada wraz z dziećmi w kręgu. Opowiada dzieciom: "Powracamy z dalekiej podróży. W której odkryliśmy mnóstwo miejsc na świecie. Czy pamiętacie, jakie miejsca odwiedziliśmy? Czego się tam nauczyliśmy?" N. daje dzieciom czas do namysłu i odpowiedzi na pytanie. Jeśli dzieci ominęły jakąś miejscowość, N. przypomina dzieciom, dopytując "A pamiętacie, że byliśmy... Co tam robiliśmy?" (7 minut);
2. N. pyta dzieci, co im się podobało w ciągu ostatnich tygodni "podróży", czyli nauki szkolnej. Co im najbardziej zapadło w pamięć? Czy chciałyby jeszcze coś powtórzyć? Zachęca wszystkie dzieci do wypowiedzenia się (10 minut);
3. Na koniec N. mówi dzieciom, że aby zakończyć tę część podróży muszą dotrzeć do stacji w ich mieście/wsi. Jakim pojazdem tam dotrą? Każde dziecko przez chwilę chodzi/lata/jeździ po klasie udając wybrany pojazd (3 minuty).

Warianty:

- warto zwracać dzieciom uwagę na zasady poprawnego komunikowania się i kulturalnego słuchania innych.
- N. może zakończyć całość krótkim podsumowaniem - zapytać dzieci czym dotarły na

miejsce, jakie jeszcze środki transportu istnieją, czym nigdy nie podróżowali a chcieliby.
(3 minuty)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby

Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Int-Tech-I.6.2 : dziecko potrafi korzystać ze środków komunikacji (autobusu, tramwaju, pociągu)

16 - Początek narracji "Tajni Agenci i Agentki" - 16 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 130 min

Tytuł zadania: MUZYCZNI AGENCI CZ.1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Zadanie wprowadza dzieci w narrację "Tajni agenci i agentki".

Cele:

- kształtowanie koncentracji słuchowej i wzrokowej;
- kształtowanie koordynacji słuchowo-ruchowej.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu i utwór muzyczny: Link do muzyki: <http://www.youtube.com/watch?v=9OPc7MRm4Y8&hd=1>

Przebieg:

1. **Pogadanka na temat tego, kto to jest tajny agent.** (ok. 3 - 5 min.)
 - N. pyta dzieci: "Czy wiecie, kto to jest tajny agent?" Dzieci odpowiadają mniej lub bardziej trafnie.
 - Na koniec N. tłumaczy dzieciom, że tajny agent - to osoba, która zdobywa tajne informacje, a jest to praca bardzo trudna i niebezpieczna. Tajny agent musi być bardzo inteligentny, żeby nie dał się zdemaskować, czyli nie pozwolił się ujawnić. Musi być bardzo bystry, bo tajne informacje mogą być dostępne tylko przez chwilę, więc trzeba je umieć zauważyć i zapamiętać, a także bardzo sprawny fizycznie, żeby w razie zagrożenia móc uciec lub się obronić. Na dzisiejszych zajęciach przeprowadzimy wstępne egzaminy na tajnych agentów.

2. Ćwiczenie 1 – "Dyrygent"- czyli agent jest spozstrzegawczy (ok. 15 min.)

- Wszyscy uczniowie siedzą w kole. "Tajny agent" wychodzi z sali, a w tym czasie jeden z uczniów siedzących w kole zostaje wybrany dyrygentem, tzn. wymyśla ruchy, które wykonują pozostali, siedzący w kręgu (np. klaszcze, "wkręca żarówkę", macha, itd.).
- "Tajny agent" wchodzi do kręgu i obserwując uczniów, musi wskazać, kto jest dyrygentem. Dyrygent co kilkadziesiąt sekund zmienia ruch, ale stara się robić to tak dyskretnie, żeby nie zostać wykryty.
- Gdy jednak zostanie wykryty, kto inny zostaje wybrany do roli dyrygenta, np. "tajny agent". Zabawie może towarzyszyć muzyka - temat z filmu "Różowa pantera". Link do muzyki:
<http://www.youtube.com/watch?v=90Pc7MRm4Y8&hd=1>
- Po zabawie, należy ją z dziećmi omówić, co było trudne w tej zabawie, w co pomagało odgadnąć kto jest dyrygentem, czy zabawa się podobała.
- N. może powiedzieć kilka słów na temat muzyki towarzyszącej zabawie, a mianowicie, że jest to muzyka jazzowa z filmu "Różowa pantera", w którym główną rolę odgrywa zabawny inspektor Clouseau (czyt. Kluzo), a solowym instrumentem jest tu najpierw saksofon, a potem... znany już - może dzieci same to odkryją - flet poprzeczny. (Dzieci mogą więc jeszcze raz posłuchać tej muzyki i spróbować wskazać momenty, kiedy gra saksofon, kiedy flet lub flety, a kiedy więcej instrumentów).

3. Ćwiczenie 2- Agent jest zawsze gotowy do akcji (ok. 3 min.)

- Ćwiczenie ma charakter ruchowy. N. liczy równo i nie za szybko na głos do czterech, ale licząc akcentuje zawsze tylko jedną miarę, np. raz-dwa trzy-cztery.
- Na akcentowaną miarę uczniowie przyjmują na moment nieruchomą pozycję (gotowości, mobilizacji, czujności, obrony przed atakiem), starając się za każdym razem stanąć inaczej, przyjąc inną figurę, także na klęcząco, siedząco, wczuwając się w postać tajnego agenta.
- N. po serii kilku odliczeń z akcentem na raz, zmienia akcentowaną miarę. Teraz może zaakcentować cztery. (raz dwa trzy cztery). Ale przed zmianą powinien uprzedzić: "uwaga, zmiana!" Ważne jest w tym ćwiczeniu to, żeby uczniowie nadążali za równym, miarowym odliczaniem N. a, nie wskazane zaś to, aby N. czekał na dzieci, zwalniając tempo liczenia.

4. Ćwiczenie 3 - "Doskonałe ucho", czyli agent ma doskonały słuch (ok. 12 minut)

1. N. może powiedzieć uczniom, że tajny agent musi mieć nie tylko dobre oko, ale i dobre ucho, bo musi umieć usłyszeć coś podejrzanego.
2. Wszyscy siadają w kręgu. N. oznajmia klasie, że wszyscy będą uderzać dłońmi o kolana, ale jedna osoba, będzie klaskała. Osoba wybrana do roli "tajnego agenta", będzie musiała usłyszeć, kto gra inaczej. "Tajnemu agentowi" N. zawiązuje oczy chustką, po czym wszyscy zaczynają grać w umówiony sposób. "Tajny agent" próbuje wskazać ręką, skąd płynie inny dźwięk.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.2.2 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm wystukując

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej

Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: KSZTAŁTY I ZBIORY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci kolorują oraz liczą kształty.

Cele:

- rozwijanie umiejętności liczenia na zbiorach;
- rozwijanie umiejętności rysowania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty (jedna na każde ćwiczenie) "policz i pokoloruj - dom.pdf", "policz i pokoloruj - książka.pdf", "policz i pokoloruj - samolot.pdf", "policz i pokoloruj - kubek.pdf";
- kredki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie pokolorować kształty na odpowiedni kolor oraz policzyć je. Liczbę kształtów dzieci mogą zapisać w dolnej tabelce lub przerysować odpowiednią liczbę kształtów;
2. Dzieci przystępują do wykonywania ćwiczenia. N. nadzoruje ich pracę (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi podsumowuje zadanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Lista załączników:

Policz i pokoloruj kształty - kubek.pdf

Policz i pokoloruj kształty - książka.pdf

Policz i pokoloruj kształty - dom.pdf

Policz i pokoloruj kształty - samolot.pdf

Tytuł zadania: AGENCI I AGENTKI ROZWIĄZUJĄ ZADANIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadanie rozwija umiejętności grafomotoryczne dzieci, analizę i syntezę wzrokową i przygotowuje je do nauki pisania. Zadanie przygotowane do narracji "Tajni agenci i agentki".

Cele:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozwijanie płynności i precyzji ruchów;
- rozwijanie spostrzegawczości oraz analizy i syntezy wzrokowej;
- przygotowanie dzieci do nauki pisania;
- wdrożenie dzieci do samodzielnej pracy w oparciu o kartę pracy lub zeszyt.

Potrzebne materiały:

1. karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Dzieci pracują indywidualnie w oparciu o kartę pracy, dzieci powinny móc wybrać sobie kartę pracy, z którą chcą pracować.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

Analiza wzrokowa - odzwierciedlanie wzroku.jpg

Analiza i synteza wzrokowo słuchowa.jpg

Analiza i synteza wzrokowa - kody.jpg

Analiza i synteza wzrokowa - wilk i owca.jpg

Analiza i synteza - kategoryzowanie.jpg

Labirynt.jpg

Połącz kropki.jpg

Analiza i synteza wzrokowa - tajny agent.jpg

Analiza wzrokowa - odzwierciedlania.jpg

Rozwijanie percepcji wzrokowej - znajdź różnice.jpg

Tytuł zadania: RYSOWANIE MANDALI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z elementami sztuki Dalekiego Wschodu. Rysują mandalę, słuchając muzyki.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami sztuki Dalekiego Wschodu;
- zapoznanie z pojęciem „mandali”;
- stworzenie okazji do rozwoju wyobraźni i kreatywności uczniów i uczennic;
- rozwinięcie u uczniów i uczennic wrażliwości na dźwięk.

Potrzebne materiały:

- kartki A4, kolorowe kredki, flamastry;
- projektor lub wydrukowany przykład mandali;
- odtwarzacz muzyki.

Załączniki do zadania:

- plik dźwiękowy Carnatic_flute.ogg;
- plik dźwiękowy impro-indian-echo.

Źródła załączników (pliki dźwiękowe):

freesound.org

Przebieg:

1. Dzieciom zostają rozdane kartki z nadrukiem koła. N. włącza załączoną do zadania muzykę lub inny utwór orientalny (lub inspirowany orientem). Zadaniem uczniów i uczennic jest wypełnienie kartek kolorem, rysunkami, wzorkami, szlaczkami, które przychodzą im na myśl w trakcie słuchania muzyki. Mogą przy tym rysować zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz koła. N. prosi uczniów i uczennice, aby skoncentrowali się w tym momencie na sobie i swoich emocjach i wyrazili je w tworzonym obrazku, biorąc pod uwagę istnienie koła pośrodku kartki. Kiedy muzyka się kończy można włączyć ponownie ten sam utwór lub inny (25 minut).
2. Rysunki zostają wywieszane w klasie lub zebrane w teczkach z materiałami uczniów i uczennic.

Warianty:

- alternatywnie zamiast wprowadzania mandali N. może zaproponować dzieciom tworzenie rysunków charakterystycznych dla sztuki ludowej ich regionu, a jako muzykę w tle zaprezentować utwory muzyki ludowej oraz muzyki klasycznej związanej z Polską np. Chopin, Moniuszko. Można zaproponować np. pokolorowanie konturu wycinanki kurpiowskiej.
- zadanie może być przeprowadzone po bardzo emocjonalnym dla dzieci zadaniu, kiedy

jeszcze część emocji z nich nie „zeszła”;

- zadanie może być przeprowadzone na początku dnia w celu skupienia uwagi dzieci;
- w ramach narracji "Orientalna przygoda - w stronę Dalekiego Wschodu": powtarzając zadanie dzieci mogą zamiast rysunku w okręgu, mogą wykorzystać schematyczny rysunek muru z cegieł - nawiązanie do Wielkiego Muru Chińskiego, o którym N. pokrótce opowiada dzieciom (Wielki Mur Chiński ma długość 2400 kilometrów, jest największą budowlą wzniesioną kiedykolwiek przez człowieka).

Potencjalne problemy:

- dziecko wykonało rysunek w kilka minut. Często się zdarza, że dziecko malujące mandałę po raz pierwszy robi to bardzo szybko. Warto je wtedy zachęcić do zrobienia kolejnego rysunku i zwrócić uwagę, że mandala ma odzwierciedlać emocje kłębiące się wewnątrz człowieka.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Joga dla dzieci (Joga)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.5.3 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Int-Społ-I.8.1 : dziecko zna swoją narodowość

Lista załączników:

impro-indian-echo.mp3

Informacje ogólne i szablony.pdf

Carnatic_flute.ogg

Tytuł zadania: DZIECIĘCE CIĄGI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zabawa ruchowa, w której dzieci ustawiają się w ciągi rosnące i malejące w zależności od różnych cech.

Cele:

- Utrwalenie pojęć tyle samo, więcej, mniej;
- Poszerzenie wiedzy o rówieśnikach i rozwijanie zmysłu obserwacji;
- Rozwijanie umiejętności określania obiektów poprzednich i następujących w serii.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom reguły gry.
2. Dzieci biegają po wyznaczonej przestrzeni. W pewnym momencie N. daje znak (np. klaśnięcie) i jednocześnie podaje cechę, według której dzieci mają ustawić się w wężyk (np. długość włosów). Po ustawieniu się dzieci trzeba "odliczyć". Pierwsze dziecko zaczyna formułką "Zaczynam wężyk bo mam najkrótsze włosy za mną stoi (imię dziecka) bo ma dłuższe włosy", kolejne wypowiada poszerzoną formułkę „przede mną stoi (imię dziecka) bo ma krótsze włosy, za mną jest (imię dziecka) bo ma dłuższe włosy”. Po "odliczeniu" N. daje znak i dzieci ponownie się rozbiegają.
3. Wśród zadanych dzieciom kategorii może być jasność koloru włosów, długość rękawów, wielkość stóp, itp.
4. N. może dzieciom zaproponować również zadanie własnych kategorii.

Warianty:

- kiedy dzieci poznały już część liczb, każde może otrzymać jedną, a zadaniem jest ustawienie się w odpowiedniej kolejności (będzie kilka 2, kilka 3 itd., więc można zaproponować dzieciom, żeby stworzyły grupy tak, aby w każdej grupie była tylko jedna dana liczba);
- część zadania może również odbywać się bez biegania. N. może wprowadzić regułę, że podczas przemieszczania się po przestrzeni nie wolno wstawać, a rządęk należy stworzyć na siedząco;
- ciągi można zastosować również do innych cech, np. do dni urodzenia w roku, pierwszej litery imienia, długości imienia itp.;
- ćwiczenie można również wykorzystać do integracji klasy i zdobywania wiedzy o sobie nawzajem. Np. ustawianie się w ciągu w zależności od tego, kto jak bardzo lubi ogórki, formułę 1, itp. Przy tego typu zadaniu dobrze jest wyznaczyć czas wykonania, aby zmotywować do rozwiązywania wątpliwości i różnicy zdań.

Potencjalne problemy:

- Jeśli któreś z dzieci nie chce biegać, a woli posiedzieć lub potaćzyć wskazane jest dopuszczenie modyfikacji.
- Warto zwrócić uwagę na proponowane cechy do ustawiania się dzieci, np. tęgość nie jest polecaną cechą ponieważ może zawstydić grubsze dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.11.1 : dziecko potrafi mierzyć długość przedmiotów

Int-Mat-I.11.2 : dziecko potrafi porównać długość obiektów

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.6.2 : dziecko potrafi zauważyć, że jedna figura jest powiększeniem lub pomniejszeniem drugiej

17 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: ZAGADKOWE OPOWIADANIA - SKARPETKI W DELFINY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:05:00

Streszczenie:

Przedstawienie dzieciom zagadki-opowiadania "Gdzie są moje skarpetki w delfiny?" autorstwa Grzegorza Kasdepke (z książki "Grzegorz Kasdepke dzieciom") i dyskusja nad rozwiązaniem oraz praca plastyczna inspirowana zagadką.

Cele:

- rozwój umiejętności aktywnego słuchania;
- rozwój logicznego myślenia;
- doskonalenie umiejętności rysowania obrazów inspirowanych literaturą;
- rozwój twórczego myślenia;
- rozbudzanie i rozwijanie u dzieci zainteresowań czytelniczych;
- utrwalenie pojęcia "autor".

Potrzebne materiały:

- tekst opowiadania-zagadki Grzegorza Kasdepke pt. "Gdzie są moje skarpetki w delfiny?" z książki "Grzegorz Kasdepke dzieciom";
- (opcjonalnie dla N.) informacje o autorze - w załączniku.

Przebieg:

N. zaprasza wszystkich małych detektywów do rozwiązania swojego pierwszego zadania detektywistycznego! Wszystkie dzieci stają się współpracownikami detektywa Pozytywki w jego agencji detektywistycznej "Różowe Okulary".

Najpierw N. zadaje dzieciom pierwszą zagadkę:

- Kto to jest autor? Czym się zajmuje? Jakich znacie autorów? (10 minut)

Następnie N. pokazuje dzieciom książkę "Grzegorz Kasdepke dzieciom" i pyta, czy wiedzą, kto jest autorem tej książki i twórcą postaci detektywa Pozytywki. N. krótko opowiada o autorze (G. Kasdepke) a następnie mówi dzieciom, że przenosimy się do biura detektywistycznego, by rozwiązać pierwszą zagadkę.

N. czyta dzieciom opowiadanie-zagadkę, odpowiednio interpretując tekst, stosując różne środki

wyrazu (mimikę, gesty) i elementy techniki żywego słowa (tempo i barwa głosu, dykcja, pauzy, akcenty). (10 minut)

Po zakończeniu, N. pyta dzieci, w jaki sposób detektyw Pozytywka domyślił się gdzie szukać skarpetek. Następuje swobodna dyskusja w klasie oraz swobodne wypowiedzi uczniów i uczennic na temat wrażeń z przeczytanego opowiadania. (15 minut)

Tematy, które N. może poruszyć z dziećmi:

- Jakie macie ulubione ubrania?
- Czy zdarza Wam się, że chcecie się ubrać w coś, co lubicie, ale akurat nie możecie? Z jakich powodów?
- Do kogo zwracacie się o pomoc, gdy nie możecie znaleźć jakichś swoich rzeczy? Kto Wam najczęściej pomaga?
- Jak czuła się Zuzia prosząc detektywa o pomoc? Jak Wy się czujecie, gdy prosicie kogoś o pomoc?
- Kiedy jest łatwo a kiedy trudniej poprosić o pomoc?
- Komu Wy pomagacie i w jakich sytuacjach? W jaki sposób pomagacie?
- Co by się wydarzyło, gdyby detektyw nie pomógł Zuzi, chociaż prosiła i potrzebowała pomocy?
- W jaki sposób poprosić kogoś o coś, np. o pożyczenie czegoś?
- Co się dzieje, gdy ktoś nam odmawia? Jak się czujecie?
- Jak przyjąć odmowę pomocy czy pożyczenia czegoś?-

Następnie N. rozdaje dzieciom kartki i mówi, że każdy z małych detektywów ma w biurze detektywa Pozytywki swoje miejsce. Zadaniem dzieci będzie narysowanie biura detektywa Pozytywki na podstawie opisu a następnie umieszczenie na rysunku również miejsca dla siebie, wymyślonego w taki sposób, w jaki każde dziecko chce.

N. czyta raz jeszcze fragment tekstu opisujący biuro detektywa Pozytywki a następnie dzieci tworzą swoje prace. (20 minut)

Na koniec następuje pokaz prac i krótkie ich omówienie - dzieci mówią o tym, jak wygląda ich fragment biura detektywistycznego. (10 minut)

Warianty:

Zamiast rysowania dzieci mogą robić wycinanki z kolorowych magazynów lub malować farbami (wówczas potrzebne będzie więcej czasu).

N. może również przynieść różne opakowania, pudełeczka, kartoniki dla dzieci, z których dzieci mogą zbudować biuro detektywistyczne (np. pracując w parach), pokolorować / pomalować pudełeczka i ustawić w przestrzeni na kartce biuro, dorysować brakujące elementy lub je dokleić.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Etyka

Metody:

Analiza tekstu

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-I.5.1 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Ety-I.5.2 : dziecko zna konsekwencje nieudzielenia komuś pomocy, w sytuacji, kiedy ktoś o nią prosi lub w sposób widoczny jej potrzebuje

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Plast-I.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Ety-I.4.2(od) : dziecko wie, jak kulturalnie poprosić o pożyczenie czegoś

Int-Ety-I.4.3(od) : dziecko wie, jak przyjąć odmowę, kiedy prosi kogoś innego o to, żeby mu coś pożyczył

Int-Ety-I.4.4(od) : dziecko wie, jak odmawiać, kiedy ktoś prosi o to, żeby coś mu pożyczyło

Int-Ety-I.5.3(od) : dziecko potrafi opisać, jak się czuje, kiedy potrzebuje pomocy

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich

Lista załączników:

Grzegorz Kasdepke - o autorze.pdf

Tytuł zadania: KTO JESZCZE TAK JAK JA...

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zabawa toczy się w kręgu, przygotowuje się o jedno krzesło mniej, niż liczba uczestników zabawy. Każdy siedzi na swoim krześle. N. stoi na środku i rozpoczyna zabawę od zdania: "Kto jeszcze tak jak ja....lubi podróżować" lub kończy zdanie w inny sposób tak, aby było to zdanie prawdziwe, np. "lubi morze, lubi góry, lubi psy, nosi okulary, lubi czerwony kolor, zjadł na śniadanie kanapkę" itp. Wszystkie osoby, które zgadzają się z tym zdaniem wstają i zmieniają miejsce (krzesło), a osoba, która nie zdąży zająć miejsca, kontynuuje zabawę, zaczynając od zdania: "kto jeszcze tak jak ja...".

Cele:

- integracja, bliższe poznanie się dzieci i N.;
- zabawa ruchowa, energetyzująca, wprowadzająca ludyczną atmosferę;
- rozwój płynności językowej;
- rozwój umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych na forum.

Potrzebne materiały:

- krzesła, które dla bezpieczeństwa (przy dużych grupach klasowych) można zamienić na kocyki rozłożone po całej klasie lub chustę animacyjną.

Przebieg:

1. Ustawienie krzeseł w krąg i przekazanie celu i zasad zabawy.
 - N. ustawia z dziećmi krzesła w kręgu, siedziska zwrócone do środka.
 - Należy ustawić krzesła o jedno mniej niż uczestników.
 - N. tłumaczy dzieciom, że celem zabawy będzie bliższe poznanie się. Podczas zabawy będziemy mogli usłyszeć ciekawe rzeczy na temat każdej osoby.
 - N. też bierze udział w grze i pozwala się trochę poznać swoim uczniom/uczennicom.
 - Zasady:
 - jedna osoba na środku mówi zdanie: kto jeszcze tak jak ja...np.: lubi kolor czerwony/lubi swoją siostrę/lubi jeździć na wycieczki/nie lubi szpinaku/nie lubi rano wstawać.
 - umawiamy się, że zdanie musi być prawdziwe (np.: żeby dokończyć zdanie jak ww. przykładzie trzeba lubić kolor czerwony);
 - wszyscy dokładnie słuchają osoby w środku;
 - jeśli zgadzamy się ze zdaniem, to wstajemy i wymieniamy się miejscami / przesiadamy się na inne miejsce, nie można usiąść na to samo miejsce, z którego się wstało;
 - kto zostanie na środku (nie uda mu się usiąść na wolnym krześle, innym niż

- dotychczas zajmował) kontynuuje grę ze środka;
- nie można powtarzać tych samych zdań (do tego warunku warto podejść liberalnie).
2. Zabawa toczy się przez kilkanaście minut. Każde dziecko powinno mieć możliwość choć raz być na środku.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania
Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy
Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko poszerza wiedzę na temat swoich rówieśników;
- dziecko potrafi stworzyć krótką wypowiedź ustną na temat dotyczący swoich preferencji.

Tytuł zadania: AGENCI I AGENTKI ROZWIĄZUJĄ ZADANIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadanie rozwija umiejętności grafomotoryczne dzieci, analizę i syntezę wzrokową i przygotowuje je do nauki pisania. Zadanie przygotowane do narracji "Tajni agenci i agentki".

Cele:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozwijanie płynności i precyzji ruchów;
- rozwijanie spostrzegawczości oraz analizy i syntezy wzrokowej;
- przygotowanie dzieci do nauki pisania;
- wdrożenie dzieci do samodzielnej pracy w oparciu o kartę pracy lub zeszyt.

Potrzebne materiały:

1. karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Dzieci pracują indywidualnie w oparciu o kartę pracy, dzieci powinny móc wybrać sobie kartę pracy, z którą chcą pracować.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

Analiza wzrokowa - odzwierciedlanie wzroku.jpg

Analiza i synteza wzrokowo słuchowa.jpg

Analiza i synteza wzrokowa - kody.jpg

Analiza i synteza wzrokowa - wilk i owca.jpg

Analiza i synteza - kategoryzowanie.jpg

Labirynt.jpg

Połącz kropki.jpg

Analiza i synteza wzrokowa - tajny agent.jpg

Analiza wzrokowa - odzwierciedlania.jpg

Rozwijanie percepcji wzrokowej - znajdź różnice.jpg

Tytuł zadania: INTEGRACJA Z TAJNYMI AGENTAMI**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Zadanie ściśle integracyjne i energetyzujące, pozwalające dzieciom pokazać w jaki sposób ze sobą współpracują i rozwiązują zadane problemy.

Cele:

- integracja klasy;
- podwyższenie poziomu energetycznego dzieci;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach zaangażowania do nauki poprzez podkreślenie ich mocnych stron.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że jako tajni agenci będą mieli przed sobą wiele problemów, które będą wymagały rozwiązania. W związku z tym powinny wiedzieć, jak ze sobą współpracować. To właśnie ma im wskazać zadanie, które teraz wykonają.
2. Dzieci mają dobrać się w pary i stanąć naprzeciwko siebie w odległości 0,5-1 m (około dwóch kroków). Następnie N. mówi im, żeby sobie wyobraziły, że stoją przed wielką skrzynią, która jest bardzo ciężka i ma masywną klapę oraz mocny zamek. Niech dzieci nic nie mówiąc spróbują "otworzyć zamek" i podnieść klapę, a potem uważnie wyjąć jej zawartość na podłogę (N. mówi: "Tylko uważajcie! To jest bardzo delikatny skarb!"). Następnie dzieci razem opowiadają na pytania:
 - jak udało im się porozumieć?
 - jak następnym razem mogłyby to zrobić lepiej?
 - czy patrzyły na siebie?
 - jak się im razem pracowało? (5 minut);
3. Następnie dzieci zmieniają się w parach (np. przez przejście o jedną osobę w bok). Tym razem N. prosi dzieci, żeby sobie wyobraziły, że stoi przed nimi wielka, ciężka torba z prezentami, którą muszą razem podnieść i postawić na półce. ("Tylko uważajcie! Żeby prezenty nie wypadły z tej torby!"). Dzieci ponownie rozmawiają o współpracy (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

- przy kolejnych powtórzeniach zadania dzieci powinny "rozwiązywać" inne problemy, np.:

1. składać długą płachtę materiału oraz razem podnieść wielki kamień i odrzucić go na bok;
2. zrobić zasadzkę na bandytów - naciągając bardzo mocno linę, a potem przywiązując ją do niewidzialnych latarni (bandyci uciekając potkną się o nią) oraz zetną wielkie drzewo i razem przeniosą je w takie miejsce, żeby zatrzymać przestępców;
3. podnieść chorą osobę i położyć ją na łóżku oraz wziąć wspólnie stół przestawić go z miejsca na miejsce, a potem nakryć (tu mogą się dzieci zastanowić dla ilu osób ostatecznie nakryły? czy są w tej kwestii zgodne?);
4. stoją przed wielką dziurą, z której wystają dwa grube sznury. Na dole znajduje się tajemnicza skrzynka. Dzieci powinny ją wyciągnąć, ale czy dadzą radę?

Potencjalne problemy:

- przy pierwszym wykonaniu dzieci mogą nie być pewne jak wykonać zadanie. W takim wypadku warto, aby N. podkreślił(a), żeby skorzystały z wyobraźni i pokazał(a), jak można wykonać jedno przykładowe wyzwanie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.10.2 : dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą mimiki, ruchu i gestów

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Tytuł zadania: POZNAJEMY TAJEMNICE KOMPUTERA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Zadanie osławajające uczniów i uczennice z nowoczesnymi technologiami.

Cele:

- oswojenie uczniów i uczennic z komputerami;
- sprawdzenie wiedzy i kompetencji technologicznych uczniów i uczennic;
- wprowadzenie do bezpiecznego i poprawnego korzystania z technologii.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa.

Przebieg:

1. N. zapisuje nazwy części komputera na tablicy (monitor, klawiatura, myszka, drukarka) i pyta, kto chciałby spróbować zgadnąć, która to część. Następnie pyta, czy dzieci wiedzą do czego służy każda z części (10 minut);

2. Następnie dzieci dobierają się w pary i siadają przed komputerami. Dzieci mierzą odległość swojej twarzy od monitora (za pomocą linijek, jeśli umieją mierzyć, lub tasiemek. Wtedy długość tasiemki N. przelicza na cm) i zgadują, jaka odległość jest bezpieczna dla zdrowia. N. podaje prawidłową odpowiedź (75 cm). Dzieci siadają we właściwej odległości. W zmierzeniu tej odległości mogą pomóc sobie linijką lub tasiemką (10 minut);
3. N. prosi dzieci, aby włączyły komputery - znalazły odpowiedni przycisk do włączenia komputera. Mogą się konsultować ze sobą lub innymi parami. (3 minuty);
4. Kiedy już wszyscy włączą komputery N. zapisuje na tablicy „program komputerowy” i pyta dzieci, czy wiedzą, co to jest. N. uzupełnia odpowiedź (np. narzędzie istniejące w komputerze, pozwalające wykonać jakieś działanie) (5 minut);
5. N. zwraca dzieciom uwagę, że na pulpicie znajdują cztery skróty otwierające pliki z różnych programów (skrót do przeglądarki internetowej, edytora tekstu, programu do rysowania). Prosi dzieci, aby otworzyły te trzy pliki. Mogą się konsultować ze sobą lub innymi parami, szukając odpowiedzi jak to zrobić (5 minut);
6. N. prosi dzieci, aby spróbowały przełączyć się między tymi programami i spróbowały znaleźć odpowiedź na pytanie do czego służą te programy. N. zostawia dzieciom czas, aby poznały bliżej programy i spróbowały się o nich czegoś dowiedzieć (jest to czas swobodnej eksploracji). Ponownie informuje dzieci, że mogą zadawać pytania lub konsultować się między sobą. (5 minut)
7. Po upływie czasu każda z par odpowiada na pytanie, czego dowiedziała się o którymś z programów. Każda para podaje jedną informację. N. zapisuje ją na tablicy. (15 minut)

Warianty:

- można zrezygnować z pytania dzieci o program komputerowy.
- jednym z programów do włączenia i dowiedzenia się czegoś o nim może być gra edukacyjna, przygotowana w ramach niniejszego programu.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć różny stan wiedzy na temat korzystania z komputerów. Warto zwrócić na to uwagę i w razie potrzeby dostosować zadanie do ich możliwości.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Komp-I.2.1 : dziecko potrafi posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, nie narażając własnego zdrowia

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Tech-I.2.2 : dziecko potrafi posługiwać się urządzeniami domowymi (takimi jak latarka, odkurzacz) nie psując ich

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

18 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: CZAS LITER A,T,O, D, J, P, Ń, W,CZ,Ż,F, DZI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 15

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z nową literą, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik);
- karty pracy - pisanie po śladzie wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złączonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na

zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;

- Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
- Leniwe ósemki - Stańc i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnąc pieść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
- Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
- Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10 minut)

- Wyrazy na literę - Dzieci stoją w kole. N. podaje piłkę do wybranego dziecka i prosi o podanie wyrazu na daną literę alfabetu, kolejne dzieci rzucają do siebie piłkę i wymieniają wyrazu na daną literę. N. może podpowiadać np. tworzą sylaby, które dzieci rozwijają.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **A, T, O, D, J, P, Ń, Z, W, CZ, Ż, F, DZI**

4. Prezentacja nowej litery i pisanej (wielkiej i małej). (20 minut)

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery (slajd nr 1, nie pokazuje na tym etapie dalszych slajdów).
Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glottot/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować

- obrazek kojarzący się z daną literą.
8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
5. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?".** Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: D, J, Z
- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
 - Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
 - Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
 - Przedmioty na literę D: dynia i drops/długopis i drabina.
 - Przedmioty na literę J: jabłko i jagoda/jeleń i jeź.
 - Przedmioty na literę Z: ząb i zegarek/zeszyt i zebra/zakrętka i zamek
6. **N. prezentuje na rzutniku pozostałe slajdy z innymi literami oraz wyrazami z nowo wprowadzaną literą.** (10 minut)
- Przypomnienie litery wprowadzonej na poprzednich dwóch lekcjach, N. prosi, żeby dzieci powiedziały co to za litera (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyy", "em", "ka", "te" etc.)
 - **Prezentacja dalszych slajdów z wyrazami zawierającymi daną literę.**
 - N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
7. **Malowanie/rysowanie na literę...** (20 minut)
- N. zachęca dzieci, żeby namalowały rzeczy na daną literę. Na obrazku dzieci mają za zadanie również napisać, w wybranym przez siebie miejscu, daną literę.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.

- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - W.pdf

Wprowadzanie liter - J.pdf

Pisanie po śladzie - D Ł Y.jpg

Pisanie po śladzie - W B Cz.jpg

Wprowadzenie liter - P.pdf

Wprowadzanie liter - Sz i Cz.pdf

Wprowadzanie liter - O.pdf

Wprowadzanie liter - Ń i Ni.pdf

Wprowadzanie liter - D.pdf

Wprowadzanie liter - Dzi.pdf

Wprowadzanie liter - Ź i Zi.pdf

Pisanie po śladzie - Ń Z A.jpg

Wprowadzenie liter - A i T.pdf

Pisanie po śladzie - P J C.jpg

Wprowadzanie liter - Cz.pdf

Wprowadzanie liter - Ź.pdf

Pisanie po śladzie - A T O.jpg

Pisanie po śladzie - Dz, Dzi.jpg

Wprowadzanie liter - F.pdf

Wprowadzanie liter - Ń.pdf

Tytuł zadania: RYTMICZNE POWTARZANKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci w parach wymyślają, a następnie odtwarzają rytmy.

Cele:

- doskonalenie pamięci;
- rozwijanie umiejętności odtwarzania rytmu;
- rozwijanie kinestetyczne.

Przebieg:

1. Dzieci pracują w parach. Pierwsze dziecko z pary wymyśla i pokazuje dowolny, prosty rytm rękoma lub/i ruchem ciała. Zadaniem drugiego jest zapamiętanie rytmu i ruchów, powtórzenie i dodanie jednego swojego ruchu. Zabawa kończy się w momencie popełnienia pierwszej pomyłki. Następuje wtedy zmiana ról i zabawę rozpoczyna dziecko, które wcześniej było drugie.

Zakresy przedmiotowe:



Muzyka
Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Muz-I.2.2 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm wystukując

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Tytuł zadania: TWORZYMY SZLACZKOWĄ KSIĘGĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą swoje własne książeczki, w których rysują szlaczki i poznają powtarzalność

wzorów.

Cele:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozwijanie płynności i precyzji ruchów;
- rozwijanie umiejętności odwzorowywania linii i kształtów;
- uświadomienie znaczenia umiejętności powtarzania określonych schematów;
- rozwinięcie umiejętności powtarzania i kontynuowania rozpoczętych struktur rytmicznych (powtarzalnych).

Potrzebne materiały:

- wydrukowane załączniki dla każdego dziecka;
- kredki, flamastry, ołówki, długopisy.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy 3-4 wzory szlaczków. Następnie mówi dzieciom, czym one są, do czego służą i w jakim celu się je w szkole wykonuje. Dzięki nim dzieci nie tylko wprawiają swoje dłonie do pisania, ale jednocześnie rozwijają wyobraźnię i umiejętność postrzegania elementów schematycznych. N. tłumaczy dzieciom, że szlaczki przygotowują dzieci do nauki pisania, a każdy kto chciałby się nauczyć pisać, będzie mógł w łatwiejszy sposób to zrobić, jeśli nauczy się odwzorowywać różne wzory. N. proponuje dzieciom stworzenie "szlaczkowych ksiąg", w których dzieci będą ćwiczyły powtarzanie wzorów (3 minuty);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy, dzieci rysują szlaczki na karcie pracy. (10-15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-Mat-I.6.3 : dziecko dostrzega regularność wzoru (np. w szlaczku)

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi odwzorować dany wzór;
- dziecko potrafi kontynuować rozpoczęty wzór.

Lista załączników:

Morskie krajobrazy.pdf

Szlaczki zaawansowane 1.jpg

Szlaczki podstawowe 7.jpg

Szlaczki podstawowe 3.jpg

Szlaczki podstawowe 6.jpg

Szlaczki podstawowe 2.pdf

Szlaczki podstawowe 1.pdf

Szlaczki zaawansowane 2.jpg

Szlaczki podstawowe 4.jpg

Szlaczki podstawowe 5.jpg

Tytuł zadania: WPROWADZENIE DO ZIELNIKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

N. wprowadza dzieci w tematykę tworzenia zielnika, wprowadza pojęcie zielnik. Dzieci dowiadują się o metodach suszenia roślin oraz o konieczności ochrony przyrody (roślin) podczas zbierania okazów do zielnika.

Cele:

- zapoznanie dzieci z pojęciem "zielnik";
- zapoznanie uczniów i uczennic z metodami zbierania i suszenia roślin do zielnika;
- zapoznania uczniów i uczennic z różnymi rodzajami książek (atlasów);
- rozwijanie zainteresowania przyrodą.

Potrzebne materiały:

- mini-zielnik wcześniej przygotowany przez N. (kilka kartek A4 lub A5) z zasuszonymi wcześniej roślinami i przyklejonymi po jednej na każdą kartkę zielnika;
- zebrane przez N. liście/kwiaty - niewklejone do zielnika;
- przykładowe atlasy przyrody z popularnymi gatunkami roślin;

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w tematykę zajęć. Tłumaczy, że dzieci będą wykonywać wspólnie zielnik. N. pyta się dzieci czy mają jakieś skojarzenia ze słowem "zielnik". N. zapisuje wszystkie odpowiedzi dzieci na tablicy (łącznie z dziwnymi skojarzeniami, które dzieci będą podawać jak zielsko, zielone coś). Ważne, żeby wszystkie dzieci poczuły się wysłuchane i poczuły, że ich wypowiedzi mają znaczenie. (5 min)
2. N. na tym etapie nie podaje jeszcze definicji zielnika tylko pokazuje stworzony przez siebie zielnik. Daje dzieciom do obejrzenia. N. mówi dzieciom, że to co dostały jest zielnikiem. (5 min)
3. N. wspólnie z dziećmi wyprowadza definicję zielnika. (3 min)
4. N. prosi, żeby dzieci zwróciły uwagę na przyklejone rośliny i prosi, żeby powiedziały, jakie te rośliny są. Wspólnie z dziećmi zwraca szczególną uwagę na to, że rośliny są:

- zasuszone
- zebrane delikatnie w taki sposób, by ich nie uszkodzić.

N. objaśnia uczniom zasady zbierania i suszenia roślin do zielnika. (5 min) N. pokazuje dzieciom albumy przyrodnicze i mówi, że w takich albumach są zdjęcia roślin i że służą one do pomocy w rozpoznawaniu poszczególnych roślin. N. może pokazać swój zielnik i wybrać jedną roślinę, odnaleźć ją w atlasie i podpisać. Dla dzieci ta umiejętność może być jeszcze za trudna, jednak może je to w przyszłości inspirować do tworzenia coraz bardziej zaawansowanych zielników. (5 min)

5. N. tłumaczy dzieciom, że będą miały okazję stworzyć własny zielnik. Tematem przewodnim zielnika będzie jesień. Zielnik będzie dziełem całej klasy, ale jakość zielnika będzie zależeć od indywidualnej pracy poszczególnych dzieci.

N. tłumaczy dzieciom, że będą miały za zadanie wybrać jakąś roślinkę, która im się podoba, zerwać 1 listek lub 1 kwiatek i zasuszyć między książkami. N. pokazuje zebrane przez siebie listki, kwiatki i pokazuje, że najlepiej po zerwaniu włożyć listek między dwie kartki papieru, a potem włożyć go do książki. N. demonstruje całą czynność, ponieważ łatwiej będzie dzieciom zapamiętać na przykładzie, który zobaczyły.

N. podpowiada, że zrywamy jednorazowo jeden listek, żeby nie skrzywdzić rośliny.

N. przypomina dzieciom o szanowaniu roślin.

N. przypomina dzieciom, że rośliny mogą mieć trujące owoce i że nie można próbować żadnych nieznanych owoców ani liści. (5 min).

N. tłumaczy, że dzieci za kilka dni będą miały za zadanie przynieść zasuszone roślinki i wspólnie będą tworzyć klasowy zielnik.

Możliwe kontynuacje:

- Zadanie "Zielnik - Cztery pory roku".

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przyroda

Metody:

Metoda definiowania pojęć

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Int-Przy-I.1.1 : dziecko zna i rozpoznaje najczęściej występujące rośliny i zwierzęta żyjące w najłatwiej dla niego dostępnych środowiskach przyrodniczych, takich jak: park, las, pole uprawne, sad i ogród (działka)

Int-Przy-I.5.2 : dziecko wie jak może, we własnym zakresie, chronić przyrodę: nie śmieć, szanując rośliny, zachowując ciszę w parku i w lesie, pomagając zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato

Int-Przy-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna i rozumie pojęcie "zielnik";
- dziecko zna sposoby suszenia roślin.

Tytuł zadania: GODZINA ZABAW Z PIŁKĄ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 12

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas różnych zabaw.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności zabawy piłką;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- piłki różnego typu.

Przebieg:

1. N. przeprowadza krótką rozgrzewkę. Następnie informuje dzieci, że podczas dzisiejszych zajęć, będą uczyć się panowania nad piłką, podczas różnego typu zabaw. (10 minut);
2. N. przeprowadza różnego typu zabawy i gry z piłką, posiłkując się załączonym plikiem z zestawem zabaw lub wymyślając własne (30 minut);
3. Podsumowanie zabaw oraz powrót do klasy (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **(postawa zasadnicza:** ruchy ramion wzdłuż tułowia, **siad podparty:** wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty:** wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza:** skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza:** skłony tułowia na boki, **leżenie przodem:** skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem:** skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza,** pajacyki.
- **trucht dookoła sali:** ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna:** skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza:** przysiady, **siad podparty:** wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty:** wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Lista załączników:

Pomysły na zabawy z piłką.doc

19 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: AGENCI I AGENTKI ROZWIĄZUJĄ ZADANIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadanie rozwija umiejętności grafomotoryczne dzieci, analizę i syntezę wzrokową i

przygotowuje je do nauki pisania. Zadanie przygotowane do narracji "Tajni agenci i agentki".

Cele:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozwijanie płynności i precyzji ruchów;
- rozwijanie spostrzegawczości oraz analizy i syntezy wzrokowej;
- przygotowanie dzieci do nauki pisania;
- wdrożenie dzieci do samodzielnej pracy w oparciu o kartę pracy lub zeszyt.

Potrzebne materiały:

1. karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Dzieci pracują indywidualnie w oparciu o kartę pracy, dzieci powinny móc wybrać sobie kartę pracy, z którą chcą pracować.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

Analiza wzrokowa - odzwierciedlanie wzroru.jpg
Analiza i synteza wzrokowo słuchowa.jpg
Analiza i synteza wzrokowa - kody.jpg
Analiza i synteza wzrokowa - wilk i owca.jpg
Analiza i synteza - kategoryzowanie.jpg
Labirynt.jpg
Połącz kropki.jpg
Analiza i synteza wzrokowa - tajny agent.jpg
Analiza wzrokowa - odzwierciedlania.jpg
Rozwijanie percepcji wzrokowej - znajdź różnice.jpg

Tytuł zadania: INTEGRACJA Z TAJNYMI AGENTAMI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Zadanie ściśle integracyjne i energetyzujące, pozwalające dzieciom pokazać w jaki sposób ze sobą współpracują i rozwiązują zadane problemy.

Cele:

- integracja klasy;
- podwyższenie poziomu energetycznego dzieci;

- rozwinięcie w uczniach i uczennicach zaangażowania do nauki poprzez podkreślenie ich mocnych stron.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że jako tajni agenci będą mieli przed sobą wiele problemów, które będą wymagały rozwiązania. W związku z tym powinny wiedzieć, jak ze sobą współpracować. To właśnie ma im wskazać zadanie, które teraz wykonają.
2. Dzieci mają dobrać się w pary i stanąć naprzeciwko siebie w odległości 0,5-1 m (około dwóch kroków). Następnie N. mówi im, żeby sobie wyobraziły, że stoją przed wielką skrzynią, która jest bardzo ciężka i ma masywną klapę oraz mocny zamek. Niech dzieci nic nie mówiąc spróbują "otworzyć zamek" i podnieść klapę, a potem uważnie wyjąć jej zawartość na podłogę (N. mówi: "Tylko uważajcie! To jest bardzo delikatny skarb!"). Następnie dzieci razem opowiadają na pytania:
 - jak udało im się porozumieć?
 - jak następnym razem mogłyby to zrobić lepiej?
 - czy patrzyły na siebie?
 - jak się im razem pracowało? (5 minut);
3. Następnie dzieci zmieniają się w parach (np. przez przejście o jedną osobę w bok). Tym razem N. prosi dzieci, żeby sobie wyobraziły, że stoi przed nimi wielka, ciężka torba z prezentami, którą muszą razem podnieść i postawić na półce. ("Tylko uważajcie! Żeby prezenty nie wypadły z tej torby!"). Dzieci ponownie rozmawiają o współpracy (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

- przy kolejnych powtórzeniach zadania dzieci powinny "rozwiązywać" inne problemy, np.:
 1. składać długą płachtę materiału oraz razem podnieść wielki kamień i odrzucić go na bok;
 2. zrobić zasadzkę na bandytów - naciągając bardzo mocno linę, a potem przywiązując ją do niewidzialnych latarni (bandyci uciekając potkną się o nią) oraz zetną wielkie drzewo i razem przeniosą je w takie miejsce, żeby zatrzymać przestępców;
 3. podnieść chorą osobę i położyć ją na łóżku oraz wziąć wspólnie stół przestawić go z miejsca na miejsce, a potem nakryć (tu mogą się dzieci zastanowić dla ilu osób ostatecznie nakryły? czy są w tej kwestii zgodne?);
 4. stoją przed wielką dziurą, z której wystają dwa grube sznury. Na dole znajduje się tajemnicza skrzynka. Dzieci powinny ją wyciągnąć, ale czy dadzą radę?

Potencjalne problemy:

- przy pierwszym wykonaniu dzieci mogą nie być pewne jak wykonać zadanie. W takim wypadku warto, aby N. podkreślił(a), żeby skorzystały z wyobraźni i pokazał(a), jak można wykonać jedno przykładowe wyzwanie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.10.2 : dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą mimiki, ruchu i gestów

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Tytuł zadania: BUTY DO PARY**Poziom kontroli nauczyciela:**

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest znalezienie innego buta, który będzie do pary, ale nie będzie identyczny.

Cele:

- rozwijanie umiejętności klasyfikowania obiektów;
- rozwijanie umiejętności rozróżniania prawej i lewej strony.

Potrzebne materiały:

- dziecięce buty.

Przebieg:

1. Wszystkie dzieci zdejmują buty i kładą je na środku sali (warto uprzedzić dzieci o tym zadaniu dzień wcześniej, żeby tego dnia miały na nogę skarpetki).
2. Zadaniem dzieci jest ustawienie długiego dwuszeregu z butów, w taki sposób, żeby każdy but miał swoją parę. N. zaznacza, że pary nie mogą być identyczne, tylko mają pasować na prawą i lewą nogę. N. może wprowadzić dodatkowo kolejną zmienną segregującą - buty mają być różne, ale P-L i możliwie najbardziej zbliżone wielkością.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Mat-I.6.3 : dziecko dostrzega regularność wzoru (np. w szlaczku)

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;

- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczy paweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.

- To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
- "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; psów, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
- N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg
Karta L l - łączenie liter.jpg
Karta H i ch.jpg
Karta S s - łączenie liter.jpg
Karta N n.jpg
Karta B b.jpg
Karta J j.jpg
Karta D d.jpg
Karta ó.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: WYRAZOWE DOMINO

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci siedzą w kręgu w postawie skorygowanej w siadzie i grają w wyrazowe domino.

Zadaniem każdego kolejnego dziecka jest wymyślenie słowa, które rozpoczyna się na ostatnią sylabę wyrazu podanego wcześniej przez inne dziecko. Dzieci dowiadują się o roli prawidłowej postawy ciała.

Cele:

- rozwijanie percepcji słuchowej;
- rozwijanie słuchu fonematycznego (umiejętności wysłuchiwania głosek w wyrazach);
- kształtowanie umiejętności analizy i syntezy słuchowej (przygotowanie do czytania i pisania);
- pokazanie postawy skorygowanej w siadzie;
- uświadamianie roli prawidłowej postawy.

Przebieg:

1. N. pokazuje dzieciom postawę skorygowaną i zachęca dzieci do przyjmowania tej postawy podczas wspólnych zabaw. N. pyta dzieci: jak myślicie dlaczego pokazałam Wam taką postawę? dlaczego ta postawa może mieć znaczenie? N. pokazuje nieprawidłową postawę i pyta, czym te dwie postawy się różnią.
N. na podstawie odpowiedzi dzieci tłumaczy, dlaczego ważne jest utrzymywanie prawidłowej postawy ciała. N. mówi dzieci, że w ciągu roku szkolnego będą uczyć się jak

- powinna wyglądać prawidłowa postawa ciała. (5 minut)
2. Dzieci siedzą w kręgu w postawie skorygowanej w siadzie i grają w wyrazowe domino. Zadaniem każdego kolejnego dziecka jest wymyślenie słowa, które rozpoczyna się na ostatnią sylabę wyrazu podanego wcześniej przez inne dziecko. Jeśli dziecko nie umie podać poprawnego wyrazu, N. głośno i wyraźnie wypowiada ten wyraz akcentując ostatnią głoskę lub mówi ją w izolacji. Dziecko wstaje, biegnie dookoła kręgu, wraca na miejsce i próbuje podać poprawny wyraz. (20 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Int-WF-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o sposobach przeciwdziałania chorobom

Tytuł zadania: KOLOROWE SZNURECZKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Ćwiczenie rozwija zdolności manualne. Dzieci zaplatają warkoczyki i doskonalą umiejętność porównywania długości.

Cele:

- rozwijanie sprawności manualnej;
- usprawnianie celowych i precyzyjnych ruchów rąk oraz ich współdziałanie;
- kształtowanie umiejętności zaplatania warkoczyków;
- kształtowanie umiejętności porównywania obiektów różnej długości.

Potrzebne materiały:

- kolorowe grube nitki np. muliny, wełny itp.;
- nożyczki;
- kartki;
- klej lub taśma klejąca.

Przebieg:

1. N. pokazuje dzieciom, w jaki sposób można zapleść sznureczek z kilku nitek. Sznurki można pleść w rozmaity sposób, dla potrzeb ćwiczenia wystarczający jest "warkoczyk".
 - N. pokazuje dzieciom mocowanie trzech nitki włóczki do kartki papieru za pomocą taśmy klejącej, a następnie zaplatanie tych nitki w warkoczyk.
 - N. prosi, żeby dzieci do każdego warkoczyka przygotowały cztery równe kawałki włóczki, z trzech zrobią warkoczyk, czwarty kawałek będzie do porównania długości przed i po zapleczeniu warkoczyka.
2. Każde dziecko zaplata jeden/dwa warkoczyki w różnych kolorach i różnej długości. Dzieci

porównują warkoczyki ze sobą oraz porównują je z nitkami "bazowymi", dzięki czemu będą mogły zaobserwować o ile zaplecenie warkoczyka "skraca" długość nitki.

3. Dzieci dobierają się w grupy 4 lub 5 osobowe i w grupach mają za zadanie:
 - porównanie długości sznurków poprzez odpowiednie przykładanie ich do siebie,
 - szeregowanie sznurków według wzrastającej długości,
 - a potem według malejącej.

Warianty:

- Do ćwiczenia można również wprowadzić mierzenie sznurków za pomocą linijki lub porównywanie długości sznurków do danego wzoru (np. długości długopisu).

Potencjalne problemy:

- Jeśli plecenie sznureczków będzie dla dzieci za trudne, można zrezygnować z tego elementu pracy.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.11.1 : dziecko potrafi mierzyć długość przedmiotów

Int-Mat-I.11.2 : dziecko potrafi porównać długość obiektów

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Int-Tech-I.5.2 : dziecko zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: ZIELNIK - CZTERY PORY ROKU

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą wspólny klasowy zielnik, dzięki któremu będą obserwować jak zmienia się roślinność w zależności od pory roku. Cztery razy w roku (w każdej porze roku) dzieci najpierw zbierają i suszą rośliny, a następnie wspólnie przyklejają rośliny na kartki, tworząc zielnik charakterystyczny dla danej pory roku. Ostatnim razem (w czerwcu) dzieci oglądają wszystkie zielniki i rozmawiają o zmieniającej się przyrodzie w zależności od pory roku.

Cele:

- utrwalenie pojęcia "zielnik";
- zapoznanie się ze zmiennością roślinności w zależności od pory roku;
- kształtowanie umiejętności zbierania i suszenia roślin;
- kształtowanie umiejętności obserwowania przyrody;
- kształtowanie umiejętności tworzenia zielników;
- rozwijanie zainteresowania przyrodą.

Potrzebne materiały:

- mini-zielnik wcześniej przygotowany przez N. (kilka kartek A4 lub A5) z zasuszonymi wcześniej roślinami i przyklejonymi po jednej na każdą kartkę zielnika;
- zasuszone przez dzieci rośliny;
- kartki papieru A4 - 1 na każde dziecko lub więcej jeśli dziecko będzie miało więcej roślin i będzie miało ochotę stworzyć więcej kart.
- albumy przyrodnicze (botaniczne);
- dziurkacz;
- kolorowa wstążka;
- flamastry/kredki;
- klej/ taśma klejąca/nożyczki.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom, że będą miały okazję stworzyć własny zielnik. Tematem przewodnim zielnika będzie odpowiednio jesień/zima/wiosna/lato.

Zielnik będzie dziełem całej klasy, ale jakość zielnika będzie zależeć od indywidualnej pracy poszczególnych dzieci. (3 min)

2. Dzieci mają za zadanie przynieść wcześniej zasuszone liście/kwiaty/gałązki. (zimą to mogą być np.: suche gałązki)

3. N. pokazuje dzieciom stworzony przez siebie zielnik (przypomina go) i mówi, że dzisiejszym zadaniem dzieci będzie stworzenie takiego wspólnego, klasowego zielnika.

Każde dziecko stworzy jedną stronę, strona może być ładnie ozdobiona.

N. pokazuje dzieciom, że trzeba posmarować kartkę klejem w miejscu, gdzie chcemy przykleić roślinkę.

N. tłumaczy (a najlepiej pokazuje), że nie kleimy roślinek bo się rozrywają. (3 min)

Zamiast kleju można użyć taśmy klejącej.

4. Dzieci dziurkują swoje kartki. Potem je ozdabiają, a następnie przyklejają roślinki. (25 min)

5. Jeśli są dzieci, które z różnych przyczyn nie mają zasuszonych roślinek, N. może zaproponować im przyniesienie roślinki ze szkolnego boiska lub zrobienie pierwszej i ostatniej strony zielnika (ozdobne napisanie Jesień/Zima/Wiosna/Lato. Przy jesieni dzieci mogą nie umieć samodzielnie napisać tego wyrazu, mogą więc napisać po śladzie przygotowanym wcześniej przez N.).

6. N. zaprasza każde dziecko do zaprezentowania swojej karty, podniesienie jej do góry.

N. wspólnie z dziećmi próbuje rozpoznać z jakiego krzewu, drzewa pochodzi dany liść - może wspólnie z dziećmi odszukać w atlasie nazwy roślin i zachęcić dzieci do odpowiedniego podpisania swoich roślin. (10 min)

7. N. omawia z dziećmi charakterystyczne cechy danej pory roku na podstawie zgromadzonych roślin. (5 min)
8. N. pomaga dzieciom spiąć wszystkie kartki razem w jedną całość i przewiązać kokardką. (2 min)
9. N. rozmawia z dziećmi o konieczności szanowania przyrody, dbania o rośliny. (2 min)
10. Na zakończenie projektu (latem) N. wyjmuje wszystkie zielniki i omawia z dziećmi zmiany w roślinności w zależności od pory roku. N. zachęca dzieci do przejrzania poszczególnych zielników i powiedzenia czy dzieci widzą coś charakterystycznego (np. kolorowe liście jesienią, dużo kwiatów wiosną i latem, suche gałązki zimą, rośliny zimozielone).

Możliwe kontynuacje:

- Dzieci mogą kontynuować zajęcie na pracy zindywidualizowanej.
- Można zachęcić chętne dzieci do przyniesienia większej liczby roślin i stworzenia indywidualnych zielników, niezależnych od zielnika klasowego.
- Niektóre dzieci bardzo lubią pracować z roślinami, przy tej okazji mogą ćwiczyć umiejętności kaligrafowania (podpisywania roślin), poznawania różnych roślin, rysowania regularnych wzorków na poszczególnych kartkach zielnika.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

Pogadanka

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Przy-I.1.1 : dziecko zna i rozpoznaje najczęściej występujące rośliny i zwierzęta żyjące w najłatwiej dla niego dostępnych środowiskach przyrodniczych, takich jak: park, las, pole uprawne, sad i ogród (działka)

Int-Przy-I.5.2 : dziecko wie jak może, we własnym zakresie, chronić przyrodę: nie śmiecić, szanując rośliny, zachowując ciszę w parku i w lesie, pomagając zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Int-Tech-I.5.2 : dziecko zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, co to jest zielnik,
- dziecko potrafi stworzyć zielnik.

20 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter włączeni ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień -pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,

- przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słońce, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słońeczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
- "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
- N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg
Karta Ł ł - łączenie liter.jpg
Karta D d - łączenie liter.jpg
Karta L l.jpg
Karta M i A.jpg
Karta K k - łączenie liter.jpg
Karta Y y - łączenie liter.jpg
Karta L l - łączenie liter.jpg
Karta H i ch.jpg
Karta S s - łączenie liter.jpg
Karta N n.jpg
Karta B b.jpg
Karta J j.jpg
Karta D d.jpg
Karta ó.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: ZAGINIONY MIÓD

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci wyruszają na wyprawę w poszukiwaniu zaginionego miodu. Tworzą mapy wyprawy, maski super detektywów oraz układają krótkie piosenki.

Cele:

- rozwijanie kreatywnego myślenia;
- doskonalenie umiejętności manualnych;
- rozwijanie umiejętności współpracy z rówieśnikami;
- rozwijanie inteligencji muzycznej.

Potrzebne materiały:

- wstępnie przygotowane maski do wycięcia (np. wydruk z załącznika);
- szary papier;
- brystol;
- gumki lub wstążka;
- dziurkacze;
- farby, pędzle;
- bibuła;
- klej;
- przyrządy kuchenne, np. tarka, pokrywki, garnek, miski, szklanka, kubek, butelki;
- książki, pudełka, doniczki i inne rzeczy użytku codziennego na których można grać;
- słoiczki miodu (liczba dostosowana do liczby grup zadaniowych w klasie) oraz plastikowe

łyżeczki.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do zadania: "Co najbardziej lubią jeść misie?... A co jeśli miód zaginął? ... Chyba musimy przygotować drużyny małych detektywów, które poprowadzą nas do miodu." (5 min)
2. N. dzieli klasę na grupy 3-5 osobowe. W tym celu N. wybiera dowolną metodę podziału na grupy lub pozwala dzieciom dobrać się w grupy dowolnie. (2 min)
3. N. rozdaje dzieciom brystol i pomoce plastyczne. Każdy detektyw przygotowuje swoją maskę detektywa. N. zaznacza, że maski członków danej grupy detektywistycznej muszą mieć przynajmniej jeden wspólny element. (20 min)
4. Każda grupa detektywistyczna przygotowuje mapę "Droga do zaginionego miodu". N. zwraca uwagę dzieci na to, aby mapa zawierała realne miejsca, np. może prowadzić po klasie szkolnej lub przedstawiać kawałek korytarza, boiska itp. (20 min)
5. Następnie jedna z grup przedstawia pozostałym swoją mapę do zaginionego miodu. Dzieci z innych grup mogą zadawać pytania o oznaczenia na mapie, a następnie próbują zgadnąć, gdzie miód mógł zostać ukryty. Potem następuje zmiana grup (15 min).
6. N. rozdaje każdej grupie małych detektywów słóiczki z miodem oraz łyżeczki. Za każdą udaną akcją detektywi otrzymują nagrodę. Dziś spisaliście się na medal i Wasze grupy zasłużyły na miodowa nagrodę" (15 min).

Warianty:

- powtarzając zadanie można zaproponować uczniom i uczennicom poszukiwanie zaginionych jeżyn, książek lub innych przedmiotów;
- jeżeli będą poszukiwali książek, można z nimi je przeczytać.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Plast-I.3.1 : dziecko potrafi wykonać proste rekwizyty i wykorzystuje je w małych formach teatralnych

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby

Int-Pol-I.11.1 : dziecko zna znaczenie słowa „rekwizyt”

Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Plast-I.5.1(od) : dziecko zna zasady łączenia kolorów

Lista załączników:

maski.pdf

Tytuł zadania: ROZWIJAMY SIĘ I ROŚNIEMY

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

N. zapoznaje dzieci z rolą ruchu w prawidłowym rozwoju człowieka, a szczególnie w kontekście zapobiegania wadom postawy. Dzieci biorą udział w różnorodnych aktywnościach fizycznych zapobiegających wadom postawy.

Cele:

- zapobieganie wadom postawy u dzieci,
- wszechstronny rozwój organizmu;
- wzmacnianie mięśni posturalnych;
- kształtowanie poczucia odpowiedzialności za zdrowie własne i innych;
- zwiększenie świadomości i wiedzy uczniów oraz rodziców o wadach postawy i ich konsekwencjach.

Potrzebne materiały:

- szary papier;
- mazaki;

- długi kilkunastometrowy sznurek lub kilka/kilkanaście skakanek - do zabawy na czworakach wzdłuż liny;
- piłka lekarska 1kg dla każdego dziecka;
- materace.

Przebieg:

1. **Zapoznanie dzieci z rolą ruchu w prawidłowym rozwoju człowieka.** (15 minut)
 - Jedno dziecko-ochotnik kładzie się na szarym papierze, a kilkoro dzieci obrysowuje je.
 - N. wiesza obrysowaną sylwetkę dziecka i na tym szablonie pokazuje i zapisuje jakie znaczenie ma ruch dla: mózgu, mięśni, serca, układu oddechowego, a zwłaszcza kręgosłupa. N. zwraca szczególną uwagę na rolę ruchu w kształtowaniu prawidłowej postawy.
N. zadaje dzieciom pytania i na ich podstawie wyprowadza końcowe wnioski.
Przykładowe pytanie: Dlaczego ruch może mieć znaczenie dla naszego umysłu/mózgu? (Dzięki ruchowi wzbogacamy swoje doświadczenia, kształtuje się pamięć i uwaga).
2. N. proponuje dzieciom wykonanie zestawu ćwiczeń, które wpływają na zachowanie prawidłowej postawy.
3. **Wielkoludy** (2 minuty). Dzieci stoją w rozsypce. Na sygnał N. dzieci chodzą we wspięciu na palcach z rękoma wyprostowanymi, wyciągniętymi jak najwyżej, stają się "wielkoludami". Po kilkunastu sekundach odpoczynek.
4. **Lot samolotem** (2 minuty). Dzieci kładą się na brzuchu, nogi złączone, ręce pod brodą. Na hasło "samolot leci" (3-6 sek.) dzieci unoszą głowę i ramiona jak najwyżej, a nogi nisko. Klatka piersiowa nie może odrywać się od podłoża, nogi muszą być nisko.
5. **Równowaga musi być** (3 minuty). Dzieci stają w klęku podpartym w dowolnym miejscu sali. Na sygnał N., dzieci unoszą jednocześnie prawą nogę w tył i lewą rękę w przód. Należy utrzymać równowagę kilka sekund. Dzieci powracają do pozycji wyjściowej, po czym następuje zmiana stron. Zabawę powtórzyć parzystą liczbę razy.
6. **Na czworakach wzdłuż liny** (8 minut). N. rozkłada długą linę lub kilka skakanek wzdłuż sali gimnastycznej/korytarza. Dzieci stają w szeregu i przechodzą przez wąską kładkę - lewa ręka i lewa noga mają znajdować się po jednej stronie liny, a prawa ręka i prawa noga po drugiej stronie liny. Nie można dotykać liny.
7. **Żuczek toczący kulę** (5 minut). Dzieci w pozycji na czworakach, piłka lekarska przed dzieckiem. Na sygnał, dzieci zaczynają iść na czworakach tocząc piłkę czołem do linii mety. Uwaga: aby ćwiczenie poprawnie wykonać, piłkę należy toczyć czołem.
8. **Ćwiczenia rozluźniające** (5 minuty).
 - Leżenie na plecach, nogi przyciągnięte do klatki piersiowej - kołyska w płaszczyźnie czołowej (na boki).

- Klęk podparty, wykonywanie naprzemiennie kociego grzbietu i pogłębienia lordozy lędźwiowej.

Możliwe kontynuacje:

W wersji powtarzalnej, N. skraca czas pierwszej części lekcji.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Pogadanka

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Int-WF-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o sposobach przeciwdziałania chorobom

Tytuł zadania: GRUPOWANIE OBIEKTÓW 2

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci wycinają obrazki z różnymi obiektami, przyporządkują obiekty do różnych zbiorów. Następnie tworzą prace plastyczne.

Cele:

- rozwijanie umiejętności klasyfikowania obiektów;
- rozwijanie umiejętności liczenia obiektów w zbiorze;
- rozwijanie umiejętności porównywania liczebności zbiorów.
- doskonalenie umiejętności tworzenia prac plastycznych na płaszczyźnie;
- doskonalenie umiejętności posługiwania się nożyczkami.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane załączniki - jeden załącznik dla dwójki dzieci.
- kartki papieru A4;
- nożyczki/klej;
- przybory do rysowania lub malowania, klej.

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w pary.
2. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty pracy.

- Dzieci wycinają obrazki.
 - Następnie N. prosi dzieci, aby próbowały ułożyć je w grupy zaproponowane przez nią / przez niego. np.:
 - zawierają kolor czerwony;
 - rośliny;
 - zrobione z metalu;
 - okrągłe;
 - owoce;
 - zawierają kolor zielony;
 - narzędzia.
 - Po przyporządkowaniu obrazków do danego zbioru, dzieci liczą ile mają obrazków w zbiorze.
3. N. prosi dzieci, aby same spróbowały (w parach) stworzyć własne kategorie. Osoby chętne dzielą się nimi na forum klasy.
 4. Następnie N. prosi dzieci, aby zastanowiły się, co mogą stworzyć z wykorzystaniem wyciętych obiektów oraz realizują swoje pomysły (obrazek, wyklejankę itp.) (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda hierarchizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.2 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów

- Int-Mat-I.2.2 : dziecko potrafi ponumerować obiekty (np. patyczki) ułożone w serii
- Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
- Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)
- Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach
- Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci
- Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Lista załączników:

Grupowanie obiektów 2.doc

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej). (20 minut)

- N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną.

Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:

<http://tweglinski.pl/glottology/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

21 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: KTO JESZCZE TAK JAK JA...

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zabawa toczy się w kręgu, przygotowuje się o jedno krzesło mniej, niż liczba uczestników zabawy. Każdy siedzi na swoim krześle. N. stoi na środku i rozpoczyna zabawę od zdania: "Kto jeszcze tak jak ja...lubi podróżować" lub kończy zdanie w inny sposób tak, aby było to zdanie prawdziwe, np. "lubi morze, lubi góry, lubi psy, nosi okulary, lubi czerwony kolor, zjadł na śniadanie kanapkę" itp. Wszystkie osoby, które zgadzają się z tym zdaniem wstają i zmieniają miejsce (krzesło), a osoba, która nie zdąży zająć miejsca, kontynuuje zabawę, zaczynając od zdania: "kto jeszcze tak jak ja...".

Cele:

- integracja, bliższe poznanie się dzieci i N.;
- zabawa ruchowa, energetyzująca, wprowadzająca ludyczną atmosferę;
- rozwój płynności językowej;
- rozwój umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych na forum.

Potrzebne materiały:

- krzesła, które dla bezpieczeństwa (przy dużych grupach klasowych) można zamienić na kocyki rozłożone po całej klasie lub chustę animacyjną.

Przebieg:

1. Ustawienie krzesel w krąg i przekazanie celu i zasad zabawy.
 - N. ustawia z dziećmi krzesła w kręgu, siedziska zwrócone do środka.
 - Należy ustawić krzesel o jedno mniej niż uczestników.
 - N. tłumaczy dzieciom, że celem zabawy będzie bliższe poznanie się. Podczas zabawy będziemy mogli usłyszeć ciekawe rzeczy na temat każdej osoby.
 - N. też bierze udział w grze i pozwala się trochę poznać swoim uczniom/uczennicom.
 - Zasady:
 - jedna osoba na środku mówi zdanie: kto jeszcze tak jak ja...np.: lubi kolor czerwony/lubi swoją siostrę/lubi jeździć na wycieczki/nie lubi szpinaku/nie lubi rano wstawać.
 - umawiamy się, że zdanie musi być prawdziwe (np.: żeby dokończyć zdanie jak ww. przykładzie trzeba lubić kolor czerwony);
 - wszyscy dokładnie słuchają osoby w środku;
 - jeśli zgadzamy się ze zdaniem, to wstajemy i wymieniamy się miejscami / przesiadamy się na inne miejsce, nie można usiąść na to samo miejsce, z którego się wstało;
 - kto zostanie na środku (nie uda mu się usiąść na wolnym krześle, innym niż dotychczas zajmował) kontynuuje grę ze środka;
 - nie można powtarzać tych samych zdań (do tego warunku warto podejść liberalnie).
2. Zabawa toczy się przez kilkanaście minut. Każde dziecko powinno mieć możliwość choć raz być na środku.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko poszerza wiedzę na temat swoich rówieśników;
- dziecko potrafi stworzyć krótką wypowiedź ustną na temat dotyczący swoich preferencji.

Tytuł zadania: AGENCI I AGENTKI ROZWIĄZUJĄ ZADANIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadanie rozwija umiejętności grafomotoryczne dzieci, analizę i syntezę wzrokową i przygotowuje je do nauki pisania. Zadanie przygotowane do narracji "Tajni agenci i agentki".

Cele:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozwijanie płynności i precyzji ruchów;
- rozwijanie spostrzegawczości oraz analizy i syntezy wzrokowej;
- przygotowanie dzieci do nauki pisania;
- wdrożenie dzieci do samodzielnej pracy w oparciu o kartę pracy lub zeszyt.

Potrzebne materiały:

1. karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Dzieci pracują indywidualnie w oparciu o kartę pracy, dzieci powinny móc wybrać sobie kartę pracy, z którą chcą pracować.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

Analiza wzrokowa - odzwierciedlanie wzroku.jpg
Analiza i synteza wzrokowo słuchowa.jpg
Analiza i synteza wzrokowa - kody.jpg
Analiza i synteza wzrokowa - wilk i owca.jpg
Analiza i synteza - kategoryzowanie.jpg
Labirynt.jpg
Połącz kropki.jpg
Analiza i synteza wzrokowa - tajny agent.jpg
Analiza wzrokowa - odzwierciedlania.jpg
Rozwijanie percepcji wzrokowej - znajdź różnice.jpg

Tytuł zadania: CZAS LITER A, T, O, D, J, P, Ń, W, CZ, Ż, F, DZI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 15

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z nową literą, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik);
- karty pracy - pisanie po śladzie wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złożonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stańc i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnięć pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;

- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.
3. **Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę.** (10 minut)
- Wyrazy na literę - Dzieci stoją w kole. N. podaje piłkę do wybranego dziecka i prosi o podanie wyrazu na daną literę alfabetu, kolejne dzieci rzucają do siebie piłkę i wymieniają wyrazu na daną literę. N. może podpowiadać np. tworzą sylaby, które dzieci rozwijają.
Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **A, T, O, D, J, P, Ń, Z, W, CZ, Ż, F, DZI**
4. **Prezentacja nowej litery i pisanej (wielkiej i małej).** (20 minut)
1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery (slajd nr 1, nie pokazuje na tym etapie dalszych slajdów).
Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
 2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
 3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
 4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
 5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
 6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
 7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
 8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
5. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?.** Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: D, J, Z
- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
 - Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
 - Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
 - Przedmioty na literę D: dynia i drops/długopis i drabina.
 - Przedmioty na literę J: jabłko i jagoda/jeleń i jeź.
 - Przedmioty na literę Z: ząb i zegarek/zeszyt i zebra/zakrętka i zamek

6. N. prezentuje na rzutniku pozostałe slajdy z innymi literami oraz wyrazami z nowo wprowadzaną literą. (10 minut)

- Przypomnienie litery wprowadzonej na poprzednich dwóch lekcjach, N. prosi, żeby dzieci powiedziały co to za litera (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyy", "em", "ka", "te" etc.)
- **Prezentacja dalszych slajdów z wyrazami zawierającymi daną literę.**
- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
- N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
- N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
- N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.

7. Malowanie/rysowanie na literę... (20 minut)

- N. zachęca dzieci, żeby namalowały rzeczy na daną literę. Na obrazku dzieci mają za zadanie również napisać, w wybranym przez siebie miejscu, daną literę.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych
Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu
Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - W.pdf

Wprowadzanie liter - J.pdf

Pisanie po śladzie - D Ł Y.jpg

Pisanie po śladzie - W B Cz.jpg

Wprowadzenie liter - P.pdf

Wprowadzanie liter - Sz i Cz.pdf

Wprowadzanie liter - O.pdf

Wprowadzanie liter - Ń i Ni.pdf

Wprowadzanie liter - D.pdf

Wprowadzanie liter - Dzi.pdf

Wprowadzanie liter - Ź i Zi.pdf

Pisanie po śladzie - Ń Z A.jpg

Wprowadzenie liter - A i T.pdf

Pisanie po śladzie - P J C.jpg

Wprowadzanie liter - Cz.pdf

Wprowadzanie liter - Ź.pdf

Pisanie po śladzie - A T O.jpg

Pisanie po śladzie - Dz, Dzi.jpg

Wprowadzanie liter - F.pdf

Wprowadzanie liter - Ń.pdf

Tytuł zadania: MUZYCZNI AGENCI CZ.2

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci bawiąc się w tajnych agentów i agentki rozwijają swoje umiejętności muzyczne oraz umiejętności zabawy w grupie zgodnie z założonymi zasadami.

Cele:

- kształtowanie koncentracji słuchowej i wzrokowej;
- kształtowanie koordynacji słuchowo-ruchowej;
- rozwijanie umiejętności zabawy w grupie.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu i utwór muzyczny: Link do muzyki z filmu "Mission impossible":
<http://www.youtube.com/watch?v=XAYhNHhxN0A&hd=1>

Przebieg:

1. Ćwiczenie 1 – agent jest czujny (około 10 min.)

- N. informuje klasę, że jest to ostatnie ćwiczenie - test na sprawdzenie, czy ktoś naprawdę nadaje się na tajnego agenta (oczywiście nie wszyscy muszą być we wszystkich ćwiczeniach najlepsi, agenci się specjalizują...)
Wszyscy siedzą w kręgu.
- Wybrane dziecko skrada się (niech to będzie Don Pedro-szpieg z krainy Deszczowców, bo ta postać z bajki o Smoku Wawelskim doskonale się skradała), chodząc cichutko po zewnętrznej linii kręgu stworzonego z dzieci, a potem przystaje za wybranym uczniem lub uczennicą. Dzieci zgadują, czy sądzą, że za nimi dokładnie znajduje się... Don Pedro, szpieg z krainy deszczowców. Oczywiście siedzący w kręgu muszą mieć zamknięte oczy i najlepiej zakrytą dłońmi twarz.

2. Ćwiczenie 2 – zabawa z piosenką "Duc" (10 minut)

- N. śpiewa piosenkę (jest to piosenka ludowa, w załączeniu plik mp3).
- Następnie śpiewa pierwszą jej część (do słów "nie dajcie się tłuc") i prosi dzieci o powtórzenie. To samo robi z drugą częścią piosenki. Na koniec wszyscy śpiewają całą piosenkę.
- N. może powiedzieć uczniom, że piosenka jest związana z dziecięcą zabawą ludową: "za czasów waszych pradziadków nie było komputerów, a nawet telewizorów, a kina i teatry były tylko w większych miastach i nie było do nich łatwego dostępu. Dzieci na wsi często wypasały np. gęsi lub krowy i była to raczej

monotonna praca, więc urozmaicały sobie czas zabawami i przyśpiewkami. Jedną z takich zabaw - to właśnie "Duc".

- W odmianie tej zabawy opisanej w programie M. Czarneckiej i A. Walugi "Rozśpiewana szkoła" jeden, wybrany uczeń staje przy ścianie z zamkniętymi oczami i wystawia obie dłonie za siebie. Podchodzą do niego inni dwaj uczniowie (stojący ma prawo wiedzieć kto podejździe) i jeden z nich - muszą się umówić szybko, który - klepie stojącego w dłoń. Ten musi odgadnąć, kto go klepnął.
- Jeśli zgadnie, zamienia się z nim rolami, jeśli nie - dalej jest klepany. Gdy cała trójka zagra w obydwu rolach (klepanego i klepiącego), wówczas grę może kontynuować inna trójka dzieci.
- Przed każdym klepaniem wszyscy śpiewają piosenkę "Duc". Po trzecim, czwartym powtórzeniu, piosenkę będzie znała cała klasa.

3. Ćwiczenie 3 – Współczesne "Duc" czyli "Mission impossible" (15 minut)

- N. robi krótki wstęp:
Czasy się zmieniają, już mało kto wypasa dziś gęsi. Żyjemy w czasach lotów kosmicznych i komputerów, a najcenniejszą rzeczą dla ludzi i państw stała się informacja, informacja na temat ważnych ludzi, nowoczesnych technologii i tajemnic wojskowych. Te informacje zdobywają właśnie tajni agenci. Zastanówmy się jak mogą zachowywać się tajni agenci, co mogą robić".
- N. wymyśla wraz z dziećmi różne czynności, które mogą wykonywać tajni agenci i od razu ilustruje to ruchem -pomysł czynności i ruchu może wyjść zarówno od nauczyciela, jak i od dzieci (jadą samochodem na spotkanie z innym tajnym agentem, obserwują przez lornetkę teren, aby nikt obcy nie zbliżył się do miejsca gdzie ma przylecieć generał z tajną misją, czołgają się, walczą wręcz, rozmawiają przez telefon, sprawdzają pomieszczenie, czy nie ma w nim podsłuchów, idą, odwracając się co chwile, aby sprawdzić, czy nikt ich nie śledzi, robią notatki, itd.).
- Te wszystkie ruchy i gesty powtarzają wszyscy, tak, żeby mniej więcej wszyscy jednakowo je wykonywali.
- Zabawa polega na tym, że wszyscy poruszając się w rozsypce po sali, wykonują właśnie wyuczone czynności, ale o tym, co robią, czyli jaką czynność naśladują, decyduje lider.
- Gdy on rozpoczyna np. czołganie się, to wszyscy muszą robić to samo. Jedną osobą, wcześniej wybrany "tajny agent", musi odkryć, kto jest liderem (dowódca, który rozpoczyna określony ruch). W tym celu przechadza się między innymi uczestnikami zabawy i uważnie obserwuje, kto inicjuje ruch. Z kolei lider inicjujący ruch musi dokonywać zmian czynności na tyle dyskretnie, żeby "tajny agent" nie zorientował się, kto jest liderem. Zabawie towarzyszy muzyka z filmu "Mission impossible"
- <http://www.youtube.com/watch?v=XAYhNHhxN0A&hd=1>

4. Ćwiczenie 4 – powtórzenie jednej, wybranej przez dzieci zabawy z poprzedniej lub obecnej lekcji (ok. 10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współzycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.1.5 : dziecko wie, czym jest odwaga i mądrość w powszechnym mniemaniu

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej

Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Lista załączników:

Plik muzyczny_Duc.mp3

Tytuł zadania: KSZTAŁTY I ZBIORY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci kolorują oraz liczą kształty.

Cele:

- rozwijanie umiejętności liczenia na zbiorach;
- rozwijanie umiejętności rysowania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty (jedna na każde ćwiczenie) "policz i pokoloruj - dom.pdf", "policz i pokoloruj - książka.pdf", "policz i pokoloruj - samolot.pdf", "policz i pokoloruj - kubek.pdf";
- kredki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie pokolorować kształty na odpowiedni kolor

oraz policzyć je. Liczbę kształtów dzieci mogą zapisać w dolnej tabelce lub przerysować odpowiednią liczbę kształtów;

2. Dzieci przystępują do wykonywania ćwiczenia. N. nadzoruje ich pracę (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi podsumowuje zadanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Lista załączników:

Policz i pokoloruj kształty - kubek.pdf

Policz i pokoloruj kształty - książka.pdf

Policz i pokoloruj kształty - dom.pdf

Policz i pokoloruj kształty - samolot.pdf

22 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: ALFABETYCZNA GONITWA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w zabawie bieżnej, która przy okazji rozwija słuch fonematyczny.

Cele:

- dodanie energii, rozbudzenie;
- kształtowanie szybkości reagowania i kojarzenia;
- rozwijanie percepcji słuchowej;
- rozwijanie słuchu fonematycznego (umiejętności wysłuchiwanie głosek w wyrazach);
- kształtowanie umiejętności analizy i syntezy słuchowej (przygotowanie do czytania i pisanie).

Potrzebne materiały:

- korytarz/boisko/sala gimnastyczna/inne miejsce, w którym dzieci mogą bezpiecznie biegać.

Przebieg:

1. N. dzieli na dwa zespoły. N. nazywa zespoły głoskami np: "A" i "E" ("K" i "T"; "S" i "C" "W" i "F"). Przy pierwszych zabawach N. nazywa zespoły głoskami wyraźnie różniącymi się od

- siebie, z czasem, jak już dzieci nie będą miały problemy z wysłuchaniem danej głoski w wyrazie, N. utrudnia ćwiczenie i daje głoski, które są podobnie słyszane.
2. Dzieci siadają w siadzie skrzyżnym (pozycja korekcyjna) w dwóch rzędach tyłem do siebie, a przodem do ściany. Rzędy powinny być oddalone od siebie minimum 2 metry.
 3. N. wymawia różne słowa, jeśli w słowie znajduje się głoska identyczna z nazwą zespołu, dzieci z tego zespołu wstawiają bez pomocy rąk i biegną do ściany, a następnie mają za zadanie złapać dzieci z drugiego zespołu. Po okresie 1 minuty N. daje sygnał do zaprzestania gonitwy.
 4. Jeśli w okresie 1 minuty dzieci złapią wszystkich uciekających, to ich zespół wygrywa i w nagrodę trzy osoby z zespołu wymyślają inne słowa z daną głoską.
 5. Bieg do ściany dzieci z zespołu, którego głoska jest wymawiana jest informacją dla N. czy dzieci prawidłowo wysłuchują głosek. Jeśli tego elementu się nie wprowadzi, obydwa zespoły jednocześnie wstają i jedni uciekają, drudzy łapią - zabawa traci wtedy charakter edukacyjny.
 - Przykład; N. dzieli dzieci na zespół "A" i "E". Wymawia słowo "krokodyl" - dzieci z obydwu zespołów siedzą nieruchomo, następnie N. wymyśla kolejne słowo "policjant" - dzieci z zespołu A wstają bez pomocy rąk, biegną do ściany, a następnie próbują złapać dzieci z zespołu E. Na złapanie dzieci z zespołu E mają 1 minutę. Jeśli udało się złapać zespół E, dzieci z zespołu A (trzy osoby) wymyślają inne słowa z głoską A. Jeśli się nie udało złapać, może to robić zespół E.
 6. Po zakończonej gonitwie dzieci siadają znów w swoich zespołach w pozycjach korekcyjnych i N. wymawia kolejne słowo. Należy uważać na wymyślane słowa, aby znajdująca się głoska w słowie dotyczyła tylko jednego zespołu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wyróżnia głoski w nagłosie, śródgłosie i wygłosie.

Tytuł zadania: ZAGADKOWE OPOWIADANIA - KTO CHCE ROZZŁOŚCIĆ PANA MIETKA?

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:50:00

Streszczenie:

Przedstawienie dzieciom zagadki-opowiadania "Kto chce rozzłościć pana Mietka?" autorstwa Grzegorza Kasdepke (z książki "Grzegorz Kasdepke dzieciom"), swobodne wypowiedzi dzieci na temat opowiadania, wspólne rozwiązanie zagadki, poznanie postaci detektywa Sherlocka Holmesa, oglądanie filmu animowanego o jego przygodach i dyskusja na temat zawodu detektywa i poruszonych w filmie tematów.

Cele:

- rozwój umiejętności aktywnego słuchania;
- rozwój logicznego myślenia;
- doskonalenie umiejętności rysowania obrazów inspirowanych literaturą;

- rozwój twórczego myślenia;
- rozbudzanie i rozwijanie u dzieci zainteresowań czytelniczych;
- kształtowanie umiejętności wypowiedzania się na temat wysłuchanego tekstu.

Potrzebne materiały:

- tekst opowiadania-zagadki Grzegorza Kasdepke z książki Detektyw Pozytywka pt. "Zagadka szósta, czyli kto chce rozzłościć pana Mietka?!" (s. 52-53);
- komputer i rzutnik lub inne urządzenie do wyświetlenia prezentacji i filmu;
- film "Tom i Jerry i Sherlock Holmes" (lub inny - patrz warianty);
- karty pracy do filmu (załącznik Karta Sherlocka.pdf);
- prezentacja ze zdjęciami Sherlocka Holmesa (załącznik Sherlock Holmes.pptx).

Przebieg:

N. zaprasza wszystkich małych detektywów do rozwiązania kolejnego zadania detektywistycznego! Wszystkie dzieci, jako współpracownicy detektywa Pozytywki w jego agencji detektywistycznej "Różowe Okulary", przystępują do rozwiązania kolejnej zagadki.

N. czyta dzieciom opowiadanie-zagadkę, odpowiednio interpretując tekst, stosując różne środki wyrazu (mimikę, gesty) i elementy techniki żywego słowa (tempo i barwa głosu, dykcja, pauzy, akcenty). (10 minut)

Po zakończeniu, N. pyta dzieci, w jaki sposób detektyw Pozytywka rozwiązał zagadkę i dlaczego był pewny, że jeżeli pan Mietek chce kogoś winić, to nie dzieci, ale nadchodzącą wiosną?

Następuje swobodna dyskusja w klasie oraz swobodne wypowiedzi uczniów i uczennic na temat wrażeń z przeczytanego opowiadania. (15 minut)

Tematy, które N. może poruszyć z dziećmi:

- -Detektyw zmartwiony był tym, że nie ma zleceń, że jest chwilowo bezrobotny, że nie będzie miał za co kupić np. jedzenia - kim są osoby bezrobotne? Skąd się biorą pieniądze w domu? Jak to się dzieje, że część osób ma więcej a część osób mniej pieniędzy?
- Dlaczego na wiosnę następuje odwilż? Jak to się dzieje?
- Co jeszcze dzieje się w przyrodzie na wiosnę?

Następnie N. pyta dzieci, jakimi sprawami zwykle zajmują się detektywi. Jakie niebezpieczeństwa mogą wiązać się z wykonywaniem takiego zawodu? W czym może pomóc nam detektyw? Czy dziś istnieje zawód detektywa? (10 minut)

Po krótkiej dyskusji, N. wyświetla prezentację i pyta klasę, jakich zna detektywów i czy ktoś

poznaje detektywa widocznego na zdjęciach (Sherlock Holmes). N. zbiera wiedzę, jaką klasa posiada o Sherlocku i dopowiada kilka informacji (np. że jest postacią fikcyjną, skąd pochodzi, z kim współpracuje, jakie ma cechy charakteru itp.). Pyta dzieci o przedmioty, z jakich korzystają detektywi. (10 minut)

Następnie N. rozdaje dzieciom karty pracy i zapowiada, że za chwilę obejrzą film o detektywach pt. "Tom i Jerry i Sherlock Holmes". W trakcie filmu dzieci mają za zadanie wcielić się w rolę detektywów i zaznaczyć postaci, które pojawiły się w filmie. Podczas emisji filmu N. może zatrzymać film 2-3 razy w kulminacyjnych momentach i zapytać dzieci jak potoczy się dalej akcja (50 minut).

Na koniec N. omawia z dziećmi wrażenia po filmie oraz karty pracy w formie swobodnej rozmowy. (15 minut)

Możliwe zagadnienia do poruszenia i pytania, które można zadać dzieciom:

- Odwaga i mądrość - czym przejawiają się te cechy? Które postaci wykazały się odwagą i mądrością? W jakiej sytuacji?
- Jakie jeszcze cechy powinien mieć dobry detektyw?
- Na jakim instrumencie gra Sherlock?
- Tom i Jerry dla dobra śledztwa łączą siły - z jakich powodów może dojść do pojednania między dwiema osobami? W jaki sposób godzicie się z kimś po kłótni?

Zjawiska i obiekty, o których N. może opowiedzieć, zapytać:

- Całkowite zaćmienie słońca
- Skarbiec - Tower of London
- Powóz parowy, bez koni - o początkach samochodów

Informacje o filmie:

Tytuł polski: Tom i Jerry i Sherlock Holmes

Tytuł oryginału: Tom and Jerry meet Sherlock Holmes

Czas trwania: 48 minut

Rok produkcji: 2010

Gatunek: animowany film dla dzieci

Produkcja: USA

Reżyseria: Spike Brandt, Jeff Siergey

Scenariusz: Earl Kress

Warianty:

Choć zaproponowany film pt. "Tom i Jerry i Sherlock Holmes" ma momenty, w których

bohaterowie robią sobie dowcipy i mimo np. upadku wychodzą z tego cało, to w filmie główni bohaterowie zawierają rozejm dla dobra śledztwa. Jeśli jednak N. stwierdzi, że filmu z serii "Tom i Jerry" nie chce oglądać i omawiać z dziećmi, może go zamienić na inny, np. na odcinek "Magicznego drzewa" lub animowanego "Scooby Doo".

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Film

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Muzyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Społ-I.1.5 : dziecko wie, czym jest odwaga i mądrość w powszechnym mniemaniu

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych

zawodów

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Przed-I.3(od) : dziecko wie, że pieniądź służy do płacenia za usługi i towary

Int-Przed-I.5(od) : dziecko potrafi wskazać proste sposoby zarobienia pieniędzy

Lista załączników:

Sherlock Holmes.pptx

Karta Sherlocka.pdf

Tytuł zadania: ZA KIM STOI KOTEK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Kotek (wybrany uczeń lub uczennica) skrada się, chodząc cichutko po zewnętrznej linii kręgu stworzonego z dzieci, a potem przystaje za wybranym uczniem lub uczennicą. Dzieci zgadują, czy sądzą, że za nimi dokładnie znajduje się kotek. Zabawa ćwiczy wrażliwość słuchową i umiejętność koncentracji.

Cele:

- ćwiczenie wrażliwości słuchowej;
- stworzenie okazji do wspólnej, integracyjnej zabawy;
- stworzenie okazji do przerywnika między lekcjami/zadaniami;
- "lekcja ciszy", ćwiczenie wyciszające i wspomagające koncentrację.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice siadają w kręgu, wybieramy jedno dziecko (ochotnika), które stoi poza kręgiem. Ochotnik zamienia się w "kotka". Zadaniem "kotka" będzie jak najcichsze poruszanie się. N. tłumaczy zasady gry. (1 min)
 2. Wszystkie dzieci siedzący w kręgu zamykają oczy i nie podglądają. Dzieci starają się siedzieć cichutko, żeby usłyszeć jak i gdzie chodzi "kotek".
 3. "Kotek" skrada się, chodząc cichutko po zewnętrznej linii kręgu, a potem przystaje za wybranym dzieckiem.
 4. Jak "kotek" przystanie za dzieckiem, prowadzący zabawę pyta się dzieci czy wiedzą gdzie jest kotek.
 5. Dzieci zgadują, podnosząc rękę, jeśli sądzą, że za nimi dokładnie znajduje się "kotek".
 6. Gdy dziecko trafnie odgadnie, przejmuje rolę "kotka" – zabawę powtarzamy kilka razy (w sumie punkty 2-6 dla kilkorga zmieniających się dzieci-kotów ok. 10 min);
 7. W zabawie może brać udział N., wtedy wyznacza jedno z dzieci jako prowadzącego zabawę. Osoba prowadząca zabawę ma za zadanie patrzeć czy nikt nie podgląda, zadawać pytanie "gdzie jest kotek" oraz weryfikować odpowiedzi dzieci. Dzieci nie podglądają aż do czasu, gdy "kotek" zostaje trafnie namierzony.
 8. N. po zakończonej zabawie zaprasza dzieci do kręgu i pyta (5 min):
 - czy podobało Wam się to ćwiczenie?
 - co pomagało w zorientowaniu się gdzie jest kotek?
 - czy podobała Wam się cisza? Jak się czuliście w ciszy?
 - czy trudno było się poruszać bezszelestnie?
- N. podsumowuje zebrane informacje lub dodaje informacje o tym, że cisza jest potrzebna, że dzięki ciszy możliwe jest usłyszenie różnych rzeczy, których normalnie nie jesteśmy w stanie usłyszeć, że dzięki ciszy jesteśmy w stanie skoncentrować się na różnych rzeczach lepiej, niż gdy jest hałas.

Możliwe kontynuacje:

Zadanie można przeprowadzać z dziećmi już bez jego szczegółowego omawiania (jest wtedy krótsze).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I-5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-WF-I-1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, że cisza czasami jest potrzebna i pomocna;
- dziecko rozumie, że dzięki ciszy jest w stanie usłyszeć inne dźwięki;
- dziecko wie, że dzięki ciszy jest możliwa koncentracja;
- dziecko wie, że możliwe jest ciche i zwinne poruszanie się.

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z

poniższego zestawu ćwiczeń.

- Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
- "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
- Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
- Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
- Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
- Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słońeczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
- "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.

6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".

- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
- Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzaniem, odbiciu.
- Po 2 minutach, zmiana.
- N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
- Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg

Karta L l - łączenie liter.jpg

Karta H i ch.jpg

Karta S s - łączenie liter.jpg

Karta N n.jpg

Karta B b.jpg

Karta J j.jpg

Karta D d.jpg

Karta ń.jpg

Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx

Karta F f.jpg

Karta I i.jpg

Karta R r - łączenie liter.jpg

Karta G g.jpg

Karta Y y.jpg

Karta Ć ć.jpg

Karta M m - łączenie liter.jpg

Karta W w.jpg

Karta E e.jpg

Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

23 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: SZYFR PROGRAMISTY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci dowiadują się, czym zajmują się informatycy oraz czym jest system binarny. "Programują" poznanym szyfrem wybrane litery.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z informatyką;

- oswojenie uczniów i uczennic z technologiami;
- rozwijanie zainteresowania uczniów i uczennic technologiami;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności powtarzania określonych wzorów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane paski do kodowania;
- klucz przedstawiający litery do zakodowania.

Zadanie inspirowane pomysłem ze strony code.org.

Przebieg:

1. Wprowadzenie. N. pyta dzieci, czy wiedzą, czym zajmuje się informatyk. Czy wiedzą, jakim językiem posługują się "komputery? Następnie wyjaśnia, że komputery kodują informacje w swoisty sposób, używając specjalnego kodu.
2. Przedstawienie dzieciom, w jaki sposób komputery przechowują i przetwarzają dane.
3. Rozmowa o właściwym korzystaniu z komputerów - żeby mogły przetwarzać i przechowywać dane, muszą być prawidłowo użytkowane.
4. Kodowanie przez dzieci wybranych literek. Dzieci kodują wylosowane litery, które już poznały. N. pyta dzieci, czy rozumieją, na czym polega zadanie i jak zakodować literki.
5. Kodowanie literek w parach. Dzieci szyfrują jedną literkę dla drugiego dziecka, drugie dziecko musi odgadnąć jaka to litera.
6. Układanie z zakodowanych liter słów.
7. Omówienie zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Pogadanka

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.2.1 : dziecko potrafi posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, nie narażając własnego zdrowia

Int-Komp-I.3.1 : dziecko rozumie ograniczenia dotyczące korzystania z komputera, które nakładają na nie rodzice, opiekunowie, szkoła

Int-Pol-I.4.1 : dziecko rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, czym jest informatyka;
- dziecko wie, że komputery korzystają ze swojego systemu "mowy".

Lista załączników:

Klucz do kodu binarnego.pdf

Paski do kodowania.pdf

Tytuł zadania: INTEGRACJA Z TAJNYMI AGENTAMI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Zadanie ściśle integracyjne i energetyzujące, pozwalające dzieciom pokazać w jaki sposób ze sobą współpracują i rozwiązują zadane problemy.

Cele:

- integracja klasy;
- podwyższenie poziomu energetycznego dzieci;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach zaangażowania do nauki poprzez podkreślenie ich mocnych stron.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że jako tajni agenci będą mieli przed sobą wiele problemów, które będą wymagały rozwiązania. W związku z tym powinny wiedzieć, jak ze sobą współpracować. To właśnie ma im wskazać zadanie, które teraz wykonają.
2. Dzieci mają dobrać się w pary i stanąć naprzeciwko siebie w odległości 0,5-1 m (około dwóch kroków). Następnie N. mówi im, żeby sobie wyobraziły, że stoją przed wielką skrzynią, która jest bardzo ciężka i ma masywną klapę oraz mocny zamek. Niech dzieci nic nie mówiąc spróbują "otworzyć zamek" i podnieść klapę, a potem uważnie wyjąć jej zawartość na podłogę (N. mówi: "Tylko uważajcie! To jest bardzo delikatny skarb!"). Następnie dzieci razem opowiadają na pytania:
 - jak udało im się porozumieć?
 - jak następnym razem mogłyby to zrobić lepiej?
 - czy patrzyły na siebie?
 - jak się im razem pracowało? (5 minut);
3. Następnie dzieci zmieniają się w parach (np. przez przejście o jedną osobę w bok). Tym razem N. prosi dzieci, żeby sobie wyobraziły, że stoi przed nimi wielka, ciężka torba z prezentami, którą muszą razem podnieść i postawić na półce. ("Tylko uważajcie! Żeby prezenty nie wypadły z tej torby!"). Dzieci ponownie rozmawiają o współpracy (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

- przy kolejnych powtórzeniach zadania dzieci powinny "rozwiązywać" inne problemy, np.:

1. składać długą płachtę materiału oraz razem podnieść wielki kamień i odrzucić go na bok;
2. zrobić zasadzkę na bandytów - naciągając bardzo mocno linę, a potem przywiązując ją do niewidzialnych latarni (bandyci uciekając potkną się o nią) oraz zetną wielkie drzewo i razem przeniosą je w takie miejsce, żeby zatrzymać przestępców;
3. podnieść chorą osobę i położyć ją na łóżku oraz wziąć wspólnie stół przestawić go z miejsca na miejsce, a potem nakryć (tu mogą się dzieci zastanowić dla ilu osób ostatecznie nakryły? czy są w tej kwestii zgodne?);
4. stoją przed wielką dziurą, z której wystają dwa grube sznury. Na dole znajduje się tajemnicza skrzynka. Dzieci powinny ją wyciągnąć, ale czy dadzą radę?

Potencjalne problemy:

- przy pierwszym wykonaniu dzieci mogą nie być pewne jak wykonać zadanie. W takim wypadku warto, aby N. podkreślił(a), żeby skorzystały z wyobraźni i pokazał(a), jak można wykonać jedno przykładowe wyzwanie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.10.2 : dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za

pomocą mimiki, ruchu i gestów

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej). (20 minut)

- N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną.
Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glottology/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: JESIENNE TWORZENIE SZEREGÓW

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:45:00

Streszczenie:

Dzieci podczas wycieczki do parku zbierają liście i patyki różnej wielkości, a następnie mają za zadanie uporządkować je pod względem danej cechy.

Cele:

- kształtowanie cech wielkościowych, takich jak: długość, grubość.
- kształtowanie umiejętności porównywania obiektów;
- kształtowanie umiejętności szeregowania pod względem danej cechy;
- doskonalenie umiejętności tworzenia prac plastycznych z wykorzystaniem różnorodnego materiału.

Potrzebne materiały:

park/skwerek/boisko szkolne;

Do pracy w klasie:

- klej,
- kartki A4;
- kredki.

Przebieg:

1. N. idzie z dziećmi do pobliskiego parku, na pobliski skwerek, na boisko szkolne lub w inne miejsce, w którym dzieci mogą zebrać liście i patyczki.
2. Na miejscu N. prosi, żeby każde dziecko (każdy tajny agent i tajna agentka) wyszukało i zebrało 5 patyczków różnej wielkości. N. mówi dzieciom o konieczności ochrony

przyrody, tłumaczy, że patyki (liście) zbieramy tylko ze ściółki, z pod drzewa, nie łamiemy gałęzi, nie zrywamy liści z drzew.

3. Po zebraniu patyczków, N. prosi, żeby dzieci ułożyły je od najkrótszego do najdłuższego, a następnie od najchudszyego do najgrubszyego.
4. Następnie dzieci dobierają się w trójki i mają zadanie uporządkować 15 patyczków od najkrótszyego do najdłuższego.
5. Dzieci mają za zadanie zebrać różnorodny liście. Dzieci z bukietami liści wracają do szkoły.
6. Dzieci mają za zadanie uporządkować liście pod względem danej cechy, od najmniejszego do największego, od najjaśniejszego do najciemniejszego, znaleźć liście takie same pod względem wielkości, koloru etc.
7. Na zakończenie dzieci mogą stworzyć zwierzątka wykorzystując przyniesione liście i kredki. Dzieci przyklejają liście do kartek bloku technicznego.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Przyroda

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.1.2 : dziecko potrafi porównać długość obiektów

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące

Int-Mat-I.2.2 : dziecko potrafi ponumerować obiekty (np. patyczki) ułożone w serii

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Przy-I.5.2 : dziecko wie jak może, we własnym zakresie, chronić przyrodę: nie śmieć, szanując rośliny, zachowując ciszę w parku i w lesie, pomagając zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato

24 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: MEMORY ZBIORY (1 - 5)

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci grają w popularną grę memory przy użyciu kart ze zbiorami.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności manualnych;

- ćwiczenie umiejętności tworzenia na płaszczyźnie;
- ćwiczenie umiejętności porównywania zbiorów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "zbiory memory.pdf" (jeden na każdą parę);
- nożyczki;
- opcjonalnie: blok techniczny.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w tematykę zajęć. Informuje je, że będą grały w grę memory, starając się dobrać dwie karty posiadające taką samą liczbę elementów. N. w miarę potrzeby tłumaczy pozostałe zasady gry (10 minut);
2. Następnie dzieci dobierają się dwójkami, wycinają karty do gry z pliku "zbiory memory - pomoce.pdf". Następnie mieszają karty i rozkładają je losowo rysunkami do dołu. Naprzemiennie odsłaniają po dwie wybrane karty. Jeśli na rysunkach znajduje się taka sama liczba elementów, biorą je i zdobywają punkt, jeśli liczba jest różna, na powrót zasłaniają (30 minut);
3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Potencjalne problemy:

- Warto podkleić karty przed wycięciem kartką z bloku technicznego, aby obrazki nie przebijały od spodu.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.2 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Lista załączników:

zbiory memory.docx

Tytuł zadania: ZABAWA W CIĄG SŁÓW

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci w dwóch kręgach bawią się w zabawę polegającą na wymyśleniu wyrazu rozpoczynającego się na ostatnią głoskę wyrazu poprzedniego.

Cele:

- rozwijanie percepcji słuchowej;
- doskonalenie umiejętności rozróżniania głosek w wygłosie;
- przygotowanie do sprawnego, samodzielnego pisania;
- kształtowanie umiejętności tłumaczenia innym danej kwestii;
- wdrażanie do stosowania przez dzieci oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

karteczki z sygnalizacją świetlną stosowaną w ocenianiu kształtującym - karteczki powinny mieć każde dziecko przed sobą.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na dwa zespoły ok. 10-12 osobowe. Każdy zespół siada w kręgu, N. przypomina o prawidłowym siadzie, dbaniu o plecy.
2. Zadaniem dzieci będzie wymyślenie wyrazu rozpoczynającego się na głoskę kończącą poprzedni wyraz (n.: banan - noga - agrest - trampki - igły). Jeśli ostatnia głoską jest "y", dziecko następnie wymyśla dowolny inny wyraz i zabawa toczy się dalej. Dzieci bawią się w kręgu.
3. N. zachęca, aby dzieci samodzielnie pilnowały zadania i próbowały wyjaśniać sobie nawzajem poprawność wykonania. N. zachęca, żeby dzieci tłumaczyły, dlaczego dany wyraz nie może być podany, a nie zatrzymywały się na stwierdzeniu "nie, bo nie".
4. Jeśli dziecko po tłumaczeniu kolegów i koleżanek nadal nie rozumie, podnosi do góry karteczkę czerwoną, z prośbą o wytłumaczenie przez N.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Sygnalizacja kolorystyczna (świeateł drogowych)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi rozróżniać głoski w wygłosie.

Tytuł zadania: TAJNI AGENCI WSPÓŁPRACUJĄ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:15:00

Streszczenie:

Ze względu na specyfikę programu "Gra w klasy: rozwój bez granic" ważne jest stopniowe wdrażanie dzieci do pracy grupowej, ponieważ wiele zadań jest realizowanych poprzez tę formę pracy. Zadania/ćwiczenia uczące dzieci pracy grupowej, przypominające pewne wypracowane wcześniej zasady będą musiały pojawiać się systematycznie w miarę potrzeb i rozwoju grupy (zespołu) klasowego.

Zadanie poniższe ma wprowadzać dzieci w specyfikę pracy grupowej, ma uświadamiać dzieciom zasady pracy grupowej.

Cele:

- kształtowanie umiejętności pracy w grupie;
- przypomnienie zasad panujących w klasie (kontraktu);
- kształtowanie umiejętności poprawnej komunikacji;
- budowanie zespołu klasowego;
- zapoznanie dzieci ze zdrowym stylem życia.

Potrzebne materiały:

- różnorodne kolorowe gazety i czasopisma z wieloma zdjęciami, zwłaszcza te o tematyce kulinarnej, sportowej, przyrodniczej, podróżniczej.
- kartki A3 - po jednej dla każdej z grup;
- kredki i flamastry;
- klej i nożyczki dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. **Praca w zespołach nad plakatem/kolażem pt.: "Co robić, żeby być zdrowym".** (25-30 minut)
 - N. dzieli dzieci na zespoły czteroosobowe.
 - Każdy zespół otrzymuje jedną kartkę A3, kilka kolorowych pism. Każdy zespół dysponuje nożyczkami, klejem, flamastrami i kredkami.
 - Zadaniem dzieci jest wybranie zdjęć i skomponowanie plakatu, który ilustrowałby zdrowy styl życia. Dzieci mogą wycinać i wklejać zdjęcia lub rysować własne rysunki. Zdjęć/obrazków/rysunków ma być 10.
 - Należy pamiętać, że celem tego ćwiczenia jest przede wszystkim omówienie z dziećmi charakterystyki pracy grupowej oraz nauczenie dzieci efektywnej pracy

grupowej. Celem pobocznym, omawianym niejako przy okazji jest kształtowanie wiedzy o zdrowym stylu życia, jednak ten cel jest dogłębnie realizowany na innych lekcjach w dalszym nauczaniu.

2. Prezentacja kolaży. (15 minut)

- Po zakończonej pracy w grupach, N. wywiesza prace dzieci na ścianie, a grupy po kolei prezentują/omawiają swoje prace.

3. Zalecana przerwa lub/i ćwiczenie energetyzujące. (10 minut)

4. Dyskusja w kręgu. (10 minut)

- N. zaprasza wszystkich do kręgu na środek sali, grupy siadają koło siebie.
- N. zadaje dzieciom pytania:
- Czy podobało Wam się zadanie?
- Czy zgadzaliście się ze sobą w grupie we wszystkim co robiliście?
- Czy był ktoś, kto decydował, które zdjęcie lub obrazek przyklejać?
- Czy były osoby, które nie brały czynnego udziału w wyszukiwaniu, wycinaniu, rysowaniu, a które tylko patrzyły?
- Jeśli były takie dzieci, N. może je zapytać, co powodowało, że nie chciały brać udziału w ćwiczeniu? i co pomogłoby im w przyszłości włączyć się w pracę grupy?
- Czy były osoby, które przeszkadzały w tworzeniu plakatu? W jaki sposób przeszkadzały?
- Jeśli były takie dzieci, N. może zapytać je co pomogłoby im w przyszłości włączyć się w pracę grupy?
- Co pomogło Wam wykonać ten plakat wspólnie?

5. Ustalenie zasad dobrej komunikacji i współpracy w grupie. Przypomnienie kontraktu. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Przyroda

Wychowanie fizyczne

Metody:

Pogadanka

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
Int-Pol-I.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby
Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.2.6 : dziecko wie, że normy komunikacyjne mogą się zmieniać w zależności od sytuacji
Int-Pol-I.2.7 : dziecko zna normy komunikacyjne obowiązujące w różnych sytuacjach oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich
Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym
Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej
Int-WF-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o sposobach przeciwdziałania chorobom

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.5 (od) : dziecko wie jakich aktualnie doświadcza emocji, myśli, opinii na dany temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)
Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.7(od) : dziecko wie, w jaki sposób można rozpoznawać emocje u innych ludzi
Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii
Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Int-Psych-I-III.7.1(od) : dziecko wie, że pozytywne komunikaty wzmacniają relacje

Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

dziecko zna zasady zdrowego stylu życia.

Tytuł zadania: GODZINA ZABAW Z PIŁKĄ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 12

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas różnych zabaw.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności zabawy piłką;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- piłki różnego typu.

Przebieg:

1. N. przeprowadza krótką rozgrzewkę. Następnie informuje dzieci, że podczas dzisiejszych

- zająć, będą uczyć się panowania nad piłką, podczas różnego typu zabaw. (10 minut);
2. N. przeprowadza różnego typu zabawy i gry z piłką, posiłkując się załączonym plikiem z zestawem zabaw lub wymyślając własne (30 minut);
 3. Podsumowanie zabaw oraz powrót do klasy (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- (**postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, **siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.
- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Lista załączników:

Pomysły na zabawy z piłką.doc

25 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŻ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 14

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- określenie głoski jako samogłoski lub spółgłoski;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;
- nabywanie zwyczaju reagowania na wezwania i polecenia nauczyciela.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na**

rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisanie. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złożonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stań i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnij pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10-15 minut)

- "Berek literek" - Praca w oparciu o wybrane wiersze np. z książki Agnieszki Frączek pt. "Berek literek czyli psoty od A do Z" lub/i z książki "Kram z literami" Wandy Chotomskiej.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ź.**

- N. czyta na głos najpierw wybrany wierszyk całej klasie. N. omawia z dziećmi wierszyk, wyjaśnia trudne słowa. N. następnie czyta go ponownie i pyta dzieci, czy usłyszały jaka litera w danym wierszyku była najczęściej

słyszana.

4. **Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).**

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
9. Dzieci piszą literki w zeszytach, w liniaturze. Jeżeli N. zauważy na wcześniejszych etapach, że dziecko ma duże trudności z pisaniem w zeszycie, dziecko może dalej pisać po śladzie na dodatkowych kartach pracy.

5. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?".** Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K, D, J, N, Z

- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
- N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
- Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
- Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. kłaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
- Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
- Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
- Przedmioty na literę N: nosorożec i nietoperz/naleśnik i namiot.

6. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**

- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
- N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
- N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
- N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.

7. Praca z wierszykiem "Berek literek" lub "Kram z literami" przy wprowadzaniu liter **I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ź, Dż**.
1. N. czyta ponownie wiersz na daną literę. Zachęca dzieci do nauczenia się wiersza na pamięć. Jeżeli jest to możliwe do zrealizowania w klasie, dzieci uczą się fragmentu wierszyka na pamięć na lekcji.
 2. Labirynty - przejście labiryntu literkowego (labirynty w załącznikach do liter M, I, Y, Ł, N, B) - od startu aż do dużej litery, zbierając po drodze małe literki - na koniec, dziecko może policzyć ile małych literek zebrało po drodze.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Ścieżki:**Aktywizowane typy inteligencji:**

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych
Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu
Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Literkowy labirynt - n.jpg
Wprowadzenie liter - H.pdf
Wprowadzenie liter - Ł.pdf

Pisanie po śladzie - Dż.jpg
Wprowadzenie liter - I.pdf
Literkowy labirynt - y.jpg
Wprowadzenie liter - G.pdf
Literkowy labirynt - ł.jpg
Pisanie po śladzie - G Ó Sz.jpg
Pisanie po śladzie - Ł Y D.jpg
Wprowadzenie liter - Dzi.pdf
Wprowadzenie liter - Y.pdf
Literkowy labirynt - m.jpg
Kolejność wprowadzania liter.docx
Wprowadzenie liter - M.pdf
Wprowadzenie liter -Ż.pdf
Literkowy labirynt - ć.jpg
Wprowadzanie liter - N.pdf
Literkowy labirynt - b.jpg
Wprowadzenie liter Ć i Ci.pdf
Literkowy labirynt - i.jpg
Wprowadzenie liter - Ć.pdf
Wprowadzanie liter - Ó i U.pdf
Literkowy labirynt - c.jpg
Wprowadzenie liter - B.pdf
Wprowadzenie liter - Dż.pdf
Wprowadzanie liter - Ó.pdf
Wprowadzenie liter - C.pdf

Tytuł zadania: POZNAJEMY PORY ROKU

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

N. z dziećmi robi burzę mózgów dotyczącą danej pory roku, gdzie dzieci wymieniają cechy charakterystyczne dla danej pory roku. Następnie dzieci tworzą z przyniesionych wcześniej gazet kolaże, związane tematycznie z daną porą roku.

Cele:

- utrwalenie wiadomości dzieci dotyczących poszczególnych pór roku;
- poznanie charakterystycznych zjawisk, cech roślinności dla poszczególnych pór roku;
- rozwijanie umiejętności tworzenia ustnych wypowiedzi;
- ćwiczenie umiejętności wykonywania twórczych prac plastycznych z użyciem nożyczek.

Potrzebne materiały:

- nożyczki dla każdego dziecka;
- klej dla każdego dziecka;
- kolorowe gazety ze zdjęciami i zdjęcia z kalendarzy - dużo. Uwaga kolorowe gazety dobrze jest wcześniej przejrzeć pod kątem zdjęć nieadekwatnych do wieku dzieci;
- białe kartki techniczne A3;
- stare gazety jako podkładki na ławkę.

Przebieg:

1. N. prowadzi z dziećmi krótką burzę mózgów na temat danej pory roku.

N. wprowadza dzieci w tematykę zajęć zadając jedno z poniższych pytań w zależności od aktualnej pory roku:

"Co to jest jesień?"

"Co to jest zima?"

"Co to jest wiosna?"

"Co to jest lato?"

N. zadaje dzieciom pytania pomocnicze, które ukierunkowują uwagę dzieci na zjawiska atmosferyczne, charakterystyczne dla danej pory roku, charakterystyczny sposób ubierania się, sporty uprawiane szczególnie w danej porze roku, sposób zachowania się zwierząt, etc.

N. zapisuje wszystkie wypowiedzi dzieci na tablicy.

2. N. podsumowuje wypowiedzi dzieci, charakteryzując daną porę roku. (pkt. 1 i 2 - 20 min)

3. N. mówi dzieciom, że celem dalszej części zajęć będzie zrobienie kolażu z samych gazet. N. pokazuje dzieciom na rzutniku lub tablicy interaktywnej przykładowe kolaże. (5 min)

4. Dzieci wycinają charakterystyczne dla danej pory roku zdjęcia i tworzą własne kolaże. (30 min). Dzieci mogą próbować napisać na kolażu, jaka to jest pora roku.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda wizualizacji

Techniki:

Kolaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Int-Plast-I.4.1 : dziecko zna rodzaje dziedzin sztuki

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Przy-I.11.1 : dziecko potrafi nazwać zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku

Int-Przy-I.2.1 : dziecko zna sposoby przystosowania się zwierząt do poszczególnych pór roku: odloty i przyloty ptaków, zapadanie w sen zimowy

Int-Przy-I.9.1 : dziecko analizuje pogodę i jej zmiany

Lista załączników:

Przykładowy kolaż.pptx

Tytuł zadania: SZYFRY I

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się pisać i czytać łamiąc szyfry na podstawie klucza.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności pisania liter u uczniów i uczennic;
- uświadomienie uczniom i uczennicom możliwości odczytywania zakodowanych informacji;
- ćwiczenie umiejętności czytania.

Potrzebne materiały:

- przygotowane zakodowane informacje (po jednej karcie dla każdego dziecka) - jedna informacja nie powinna się powtarzać więcej niż 2-3 razy;
- "klucz" do szyfru, czyli wskazanie, jaki rysunek odpowiada jakiej literze (jedna kartka z kluczem na 2-3 dzieci) .

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że otrzymał dziwny zaszyfrowany list i bardzo by się chciał dowiedzieć, co jest w środku. Pokazuje dzieciom list i pyta, czy umieją go odczytać. Kiedy już dzieci stwierdzą, że nie potrafią tego zrobić, N. „przypomina sobie”, że wraz z listem dostał jeszcze jedną kartkę (pokazuje dzieciom klucz). N. pyta się, czy wiedzą, jak ta dodatkowa informacja może im pomóc. Ostatecznie wszyscy powinni dojść do wniosku (w razie potrzeby z pomocą N.), że poszczególne znaki odpowiadają literom alfabetu, tak jak jest to wskazane w kluczu (7 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty ze zdaniami do odszyfrowania oraz klucze do szyfrów. Zadaniem dzieci jest wpisanie odpowiednich liter pod poszczególnymi znakami (25 minut);
3. Dzieci siadają w kręgu i odczytują odszyfrowane zdania/słowa. Opowiadają, co było dla nich najtrudniejsze. Czy były zdania lub słowa, z którymi dzieci sobie nie radziły? (20 minut).

Uwaga! Zadanie może być wykonane w dwóch wariantach:

1. uproszczonym: dzieci otrzymują do odszyfrowania słowa składające się tylko z liter, które już poznały (np. kiedy znają tylko litery m, t, o, e, i a: mama,tata, mata, lama, mole, tama, Tola, mol, tom, lot);
2. utrudnionym: dzieci dostają do odszyfrowania słowa i zdania składające się z liter, które poznały i takich, których jeszcze nie znają. Nie chodzi o to, żeby dzieci zrobiły zadanie bezbłędnie, ale oswoiły się z jeszcze nieznanymi znakami graficznymi i miały radość z odkrywania nowych liter. Taka forma jest zalecana szczególnie dzieciom lepiej radzącym sobie z literami oraz takim, które lubią mieć postawione przed sobą wyzwania. Warto przy tym zachęcać dzieci do wspierania się nawzajem w wykonaniu zadania.

Możliwe kontynuacje:

- zadanie, które korzysta z odszyfrowanego szyfru, jako wskazówki do rozwiązania ćwiczenia;
- napisz swoją zakodowaną wiadomość.

Warianty:

- kluczem do szyfru mogą być też rysunki ruchów alfabetu migowego lub alfabet Braille'a - może to być świetna okazja do omówienia z dziećmi problemów niepełnosprawności;
- szyfr można wpisać w określoną narrację (np. jako list wysłany przez przyjaciela, tajna instrukcja przekazana przez tajnego agenta itp.);
- dzieci bardzo lubią to zadanie, więc w przypadku jego powtarzania, można spokojnie pominąć pkt. 1, a zamiast tego dać dłuższy szyfr do rozwiązania, a nawet zadanie wewnątrz szyfru;
- zadanie mogą także wykonywać dzieci, które nie znają liter lub dopiero się ich uczą, wówczas odczytanie wiadomości będzie wspomagane przez N.;
- może być to forma podziału klasy na grupy do innego zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Pol-I.4.1 : dziecko rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Lista załączników:

przykładowy klucz do szyfru.pdf
Zaszyfrowany tekst III.pdf
przykładowy klucz do szyfru 2.pdf
Zaszyfrowane wyrazy I.pdf
Zaszyfrowane wyrazy II.pdf

Tytuł zadania: INTEGRACJA Z TAJNYMI AGENTAMI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Zadanie ściśle integracyjne i energetyzujące, pozwalające dzieciom pokazać w jaki sposób ze sobą współpracują i rozwiązują zadane problemy.

Cele:

- integracja klasy;
- podwyższenie poziomu energetycznego dzieci;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach zaangażowania do nauki poprzez podkreślenie ich mocnych stron.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że jako tajni agenci będą mieli przed sobą wiele problemów, które będą wymagały rozwiązania. W związku z tym powinny wiedzieć, jak ze sobą współpracować. To właśnie ma im wskazać zadanie, które teraz wykonają.

2. Dzieci mają dobrać się w pary i stanąć naprzeciwko siebie w odległości 0,5-1 m (około dwóch kroków). Następnie N. mówi im, żeby sobie wyobraziły, że stoją przed wielką skrzynią, która jest bardzo ciężka i ma masywną klapę oraz mocny zamek. Niech dzieci nic nie mówiąc spróbują "otworzyć zamek" i podnieść klapę, a potem uważnie wyjąć jej zawartość na podłogę (N. mówi: "Tylko uważajcie! To jest bardzo delikatny skarb!"). Następnie dzieci razem opowiadają na pytania:
 - jak udało im się porozumieć?
 - jak następnym razem mogłyby to zrobić lepiej?
 - czy patrzyły na siebie?
 - jak się im razem pracowało? (5 minut);
3. Następnie dzieci zmieniają się w parach (np. przez przejście o jedną osobę w bok). Tym razem N. prosi dzieci, żeby sobie wyobraziły, że stoi przed nimi wielka, ciężka torba z prezentami, którą muszą razem podnieść i postawić na półce. ("Tylko uważajcie! Żeby prezenty nie wypadły z tej torby!"). Dzieci ponownie rozmawiają o współpracy (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

- przy kolejnych powtórzeniach zadania dzieci powinny "rozwiązywać" inne problemy, np.:
 1. składać długą płachtę materiału oraz razem podnieść wielki kamień i odrzucić go na bok;
 2. zrobić zasadzkę na bandytów - naciągając bardzo mocno linę, a potem przywiązując ją do niewidzialnych latarni (bandyci uciekając potkną się o nią) oraz zetną wielkie drzewo i razem przeniosą je w takie miejsce, żeby zatrzymać przestępców;
 3. podnieść chorą osobę i położyć ją na łóżku oraz wziąć wspólnie stół przestawić go z miejsca na miejsce, a potem nakryć (tu mogą się dzieci zastanowić dla ilu osób ostatecznie nakryły? czy są w tej kwestii zgodne?);
 4. stoją przed wielką dziurą, z której wystają dwa grube sznury. Na dole znajduje się tajemnicza skrzynka. Dzieci powinny ją wyciągnąć, ale czy dadzą radę?

Potencjalne problemy:

- przy pierwszym wykonaniu dzieci mogą nie być pewne jak wykonać zadanie. W takim wypadku warto, aby N. podkreślił(a), żeby skorzystały z wyobraźni i pokazał(a), jak można wykonać jedno przykładowe wyzwanie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.10.2 : dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą mimiki, ruchu i gestów

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Tytuł zadania: KSZTAŁTY I ZBIORY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci kolorują oraz liczą kształty.

Cele:

- rozwijanie umiejętności liczenia na zbiorach;
- rozwijanie umiejętności rysowania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty (jedna na każde ćwiczenie) "policz i pokoloruj - dom.pdf", "policz i pokoloruj - książka.pdf", "policz i pokoloruj - samolot.pdf", "policz i pokoloruj - kubek.pdf";
- kredki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie pokolorować kształty na odpowiedni kolor oraz policzyć je. Liczbę kształtów dzieci mogą zapisać w dolnej tabelce lub przerysować odpowiednią liczbę kształtów;
2. Dzieci przystępują do wykonywania ćwiczenia. N. nadzoruje ich pracę (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi podsumowuje zadanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Lista załączników:

Policz i pokoloruj kształty - kubek.pdf

Policz i pokoloruj kształty - książka.pdf

Policz i pokoloruj kształty - dom.pdf

Policz i pokoloruj kształty - samolot.pdf

26 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: ZABAWY I ĆWICZENIA JĘZYKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

N. odczytuje dzieciom treść bajki logopedycznej (lub wierszyków logopedyczne) i wspólnie wykonują ćwiczenia narządów artykulacyjnych. Dzieci siedzą w parach i mają za zadanie pomagać sobie nawzajem, motywować siebie do dokładnego wykonywania tego zadania.

Cele:

- usprawnienie motoryki narządów artykulacyjnych oraz ich właściwa koordynacja;
- przewycięzanie trudności artykulacyjnych;
- zapoznanie dzieci z zawodem logopedy;
- rozmowa na temat problemów z wymową i uświadomienie dzieciom, że takie problemy można rozwiązać poprzez ćwiczenia.

Potrzebne materiały:

- załączniki do zadania

Przebieg:

Przy pierwszym wykonaniu:

1. N. zaprasza dzieci do wspólnego ćwiczenia buzi i języka.
2. N. prosi, żeby podczas wykonywania zadania dzieci patrzyły na siebie nawzajem w parach i pokazywały sobie, jeśli widzą, że ktoś niedokładnie wykonuje zadanie.
3. N. odczytuje treść opowiadania i prosi dzieci, aby naśladowały wspólnie z nim poszczególne czynności. Jednorazowo odczytuje się jedną bajkę. (10 min)
4. N. pyta dzieci czy myślą, że takie ćwiczenia są przydatne i do czego mogą być przydatne? (5 min) Po zakończeniu N. wyjaśnia dzieciom, że czasem niektórzy (dzieci i dorośli) mogą mieć różne problemy z wymową, tłumaczy dzieciom, że tego typu ćwiczenia prowadzą do poprawnej wymowy i że są wykonywane także przez dorosłych (np. spikerów radiowych, TV, aktorów, dziennikarzy) (2 min).
5. N. pyta dzieci czy wiedzą kto prowadzi ćwiczenia poprawnej wymowy? Kto pomaga dzieciom i dorosłym w osiągnięciu poprawnej wymowy? (Jak się nazywa ten zawód?). N. pyta się czy ktoś kiedyś był u logopedy, miał ćwiczenia z logopedą np. w przedszkolu? (5 min).

Przy powtórzeniu:

1. N. proponuje dzieciom wspólne czytanie i powtarzanie "Wierszyków logopedycznych". Najpierw N. czyta wers - następnie dzieci powtarzają. Następnie N. omawia wierszyki z dziećmi i dzieciom mającym problemy logopedyczne proponuje nauczenie się wierszyków na pamięć.

Warianty:

- N. może wykorzystać także wiedzę i doświadczenie dzieci: pyta się, czy ktoś pamięta jakiegoś ćwiczenie, które robił z logopedą, żeby je ewentualnie zademonstrował i żeby wszyscy powtórzyli to ćwiczenie. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Wierszyki logopedyczne.docx

zabawy językowe.pdf

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słońeczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
 - "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
 - Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.

- Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzaniem, odbiciu.
- Po 2 minutach, zmiana.
- N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?"
- Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ż ż i Ź ź.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg

Karta L l - łączenie liter.jpg

Karta H i ch.jpg

Karta S s - łączenie liter.jpg

Karta N n.jpg

Karta B b.jpg

Karta J j.jpg

Karta D d.jpg
Karta ń.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: ĆWICZENIA OGÓLNOROZWOJOWE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00



Streszczenie:

Dzieci biorą udział w zajęciach ruchowych rozwijających koordynację ruchową, mięśnie posturalne, zapobiegających wadom postawy. Dzieci uczą się dokonywać ewaluacji własnej aktywności oraz proponowanych przez N. ćwiczeń.

Cele:

- koordynacja ruchów ciała przy współdziałaniu różnych grup mięśniowych;
- kształtowanie równowagi;
- zapobieganie wadom postawy;
- kształtowanie umiejętności ewaluacji własnej aktywności oraz proponowanych ćwiczeń.

Potrzebne materiały:

- 6 ławeczki gimnastyczne;
- kocyki - jeden na parę dzieci;
- laski gimnastyczne - dla każdego dziecka;
- 3 słupki;
- szarfy - jedna dla każdego dziecka.

Przebieg:**Zestaw ćwiczeń**

1. "Przywitaj się" (2 minuty) - Różne części ciała dzieci witają się ze sobą. N. demonstruje ćwiczenie, a dzieci naśladują. Przykładowo nos wita się z kolanem, lewa ręka z prawą piętą, pięta wita się z pośladkiem.
2. "Omijanie kałuż" (3 minuty) - ćwiczenie równoważne. N. rozkłada w różnych miejscach sali szarfy symbolizujące kałuże. Dzieci bawią się w berka, w taki sposób, aby nie wpaść do kałuży. Kto wpadnie do kałuży staje się "słupem soli" i nie może się ruszać do końca zabawy.
3. "Skoki przez kałuże" (3 minut) - ćwiczenie równoważne. Teraz dla odmiany wszyscy mają przejść na drugą stronę sali skacząc przez kałuże. Do tworzenia trasy z kałuż, N. wykorzystuje szarfy rozkładające je w taki sposób, by konieczne było wykonywanie kroków dużych i małych, a także skakanie na ukos.
4. "Sztafeta ze ślizgiem między ławeczkami" (6 minut) - ćwiczenie zapobiegające wadom postawy. N. dzieli dzieci na 3 drużyny. N. ustawia ławeczki, w taki sposób, żeby dla każdej drużyny dwie ławeczki wyznaczały trasę wyścigu. Dzieci będą miały za zadanie wykonać

ślizg na kocyku w siadzie na piętach między ławeczkami, ominąć pachotę i powrócić na miejsce. Wygrywa drużyna, która pierwsza wróci na miejsce.

5. "Kocykowe zaprzęgi" (6 minut) - ćwiczenie zapobiegające wadom postawy. Dzieci dobierają się w pary. Jedno dziecko z pary kładzie się na kocyku i jest woźnicą, drugie stoi przed nim i jest konikiem. Oboje trzymają końce lasek w obydwu rękach. Wszystkie zaprzęgi stają na linii startu, na sygnał zaprzęgi zmierzają do linii mety. Na linii mety para z zaprzęgu zamienia się miejscami, woźnica staje się konikiem, a konik woźnicą. Należy zwrócić uwagę, żeby dzieci-koniki nie miały zaokrąglonych pleców podczas wykonywania ćwiczenia, a dzieci-woźnice nie odrywały klatek piersiowych od podłoża.
6. "Huśtawka" (2 minuty) - ćwiczenie zapobiegające wadom postawy, kształtujące mięśnie posturalne. Dzieci siadają w siadzie prostym, tułów wyprostowany, ręce ułożone w skrzydełka. Na sygnał, dzieci wykonują pad do tyłu, przechodzą do leżenia na plecach z nogami w pionie, następnie wracają do siadu prostego. Dzieci naśladują ruch huśtawki.
7. Kształtowanie umiejętności ewaluacji własnej pracy oraz ćwiczeń wykonywanych na lekcji. (10 minut). N. zaprasza dzieci do kręgu, prosi, żeby dzieci usiadły w pozycji skorygowanej. Przykładowe pytania kierowane do dzieci:
 - Jak się czuliście na dzisiejszych zajęciach? Co Wam się podobało, a co Wam się nie podobało? Czy chcielibyście wziąć udział w takich zajęciach jeszcze raz? Czy zmęczyliście się tymi ćwiczeniami? Trudno było je wykonać? Czy staraliście się wykonać te ćwiczenia prawidłowo? Co można by zmienić na dzisiejszych zajęciach, żeby przebiegały one sprawniej?

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.1.3 : dziecko ma świadomość konsekwencji nieprzestrzegania reguł zajęć rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.3.2 : dziecko potrafi pokonywać przeszkody sztuczne

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Int-Psych-I-III.1.5 (od) : dziecko wie jakich aktualnie doświadcza emocji, myśli, opinii na dany temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: MEMORY ZBIORY (1 - 5)

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci grają w popularną grę memory przy użyciu kart ze zbiorami.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności manualnych;
- ćwiczenie umiejętności tworzenia na płaszczyźnie;
- ćwiczenie umiejętności porównywania zbiorów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "zbiory memory.pdf" (jeden na każdą parę);
- nożyczki;
- opcjonalnie: blok techniczny.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w tematykę zajęć. Informuje je, że będą grały w grę memory, starając się dobrać dwie karty posiadające taką samą liczbę elementów. N. w miarę potrzeby tłumaczy pozostałe zasady gry (10 minut);
2. Następnie dzieci dobierają się dwójkami, wycinają karty do gry z pliku "zbiory memory - pomoce.pdf". Następnie mieszają karty i rozkładają je losowo rysunkami do dołu. Naprzemiennie odsłaniają po dwie wybrane karty. Jeśli na rysunkach znajduje się taka sama liczba elementów, biorą je i zdobywają punkt, jeśli liczba jest różna, na powrót zasłaniają (30 minut);
3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Potencjalne problemy:

- Warto podkleić karty przed wycięciem kartką z bloku technicznego, aby obrazki nie przebijały od spodu.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.2 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Lista załączników:

zbiory memory.docx

Tytuł zadania: W OBLICZU NIEBEZPIECZEŃSTWA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:05:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się, jak postępować w sytuacji niebezpieczeństwa poprzez odgrywanie scenek.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z wiedzą na temat numerów alarmowych (999, 998, 997, 112);
- zapoznanie uczniów i uczennic z tym, czym się zajmują poszczególne służby: pogotowie, straż pożarna, policja;
- rozwinięcie umiejętności informowania o niebezpiecznym zdarzeniu.

Potrzebne materiały:

- przedmioty imitujące telefony;
- wydrukowane karty, przedstawiające różne niebezpieczne sytuacje;
- koperty.

Załączniki do zadania:

- obrazki z pliku niebezpieczne sytuacje.pdf

Przebieg:

1. N. pyta uczniów i uczennice (agentów i agentki) o to, czy wiedzą, czym zajmują się: policjant, strażak, ratownik medyczny. Propozycje zapisuje na tablicy. Jeżeli jest to konieczne, N. wyjaśnia niektóre kwestie i prostuje błędy. Ponieważ każdy z tych zawodów wiąże się z wykonywaniem wielu zadań, warto zebrać jak najwięcej informacji (10 minut);
2. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 3-4-osobowe i rozdaje im zadania schowane w kopertach. Każda grupa dostaje ćwiczenie, w którym łączy rysunki przedstawiające straż pożarną, pogotowie i policję z odpowiednimi numerami alarmowymi. Grupy dostają też różne rysunki przedstawiające niebezpieczne sytuacje, w których trzeba zareagować. Mają zdecydować, jaką ze służb należy w takiej sytuacji poinformować (10 minut);
3. Po wykonaniu tego zadania, następuje krótkie omówienie i sprawdzenie, czy wszystkim udało się właściwie zakwalifikować numery telefonów oraz rodzaje wydarzeń. Uwaga! Warto zwrócić dzieciom uwagę, że zdarzają się w sytuacje, w których potrzebna jest pomoc więcej niż jednej służby, np. tak jest w przypadku wypadków samochodowych (7 minut);
4. Następnie zadaniem dzieci z poszczególnych grup jest odegranie scenek (wymyślonych lub na podstawie rysunków), polegających na zatelefonowaniu do wybranej służby i opowiedzeniu, co się wydarzyło:
 - jedno dziecko dzwoni, a drugie ma odebrać informację.
 - N. zapisuje na tablicy (w formie czytelnej dla uczniów i uczennic) informację, które

- dzieci powinny uwzględnić w rozmowie telefonicznej:
- Podaj dokładny adres i miejsce zdarzenia;
 - Powiedz, co się wydarzyło, komu się coś stało;
 - Na koniec podaj swoje imię i nazwisko.
- N. przysłuchuje się rozmowom różnych dzieci i jeśli jest to konieczne zwraca uwagę na sposób formułowania myśli przez uczniów i uczennice (25 minut);
5. Na koniec omawiane są wykonane scenki. Czy dzieci, które "dzwoniły" przekazywały "odbierającym" wszystkie informacje? Czego brakowało? N. ponownie zwraca uwagę, o czym należy pamiętać, kiedy dzwoni się po pomoc (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- *Torba pełna tajemnic;*
- *Bezpieczna droga do domu.*

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Na tropie I (trop)

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Społ-I.5.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób

Int-Społ-I.5.2 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

Int-Tech-I.6.3 : dziecko potrafi zachować się w sytuacji wypadku

Int-Tech-I.6.4 : dziecko zna telefony alarmowe

Lista załączników:

służby ratunkowe numery.pdf

służby ratunkowe rysunki.pdf

niebezpieczne sytuacje.pdf

27 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: KOLOROWY BEREK**Poziom kontroli nauczyciela:**

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci bawiąc się w kolorowego berka rozładowują nadmiar energii, przy okazji ćwiczą spostrzegawczość i refleks. Zabawa jest odmianą klasycznego berka, przed złapaniem ratuje

znalezienie i przytrzymanie się rzeczy w danym kolorze.

Cele:

- kształtowanie koncentracji i spostrzegawczości;
- utrwalanie nazw kolorów;
- rozwój motoryki dużej;
- rozwój ogólnej sprawności ruchowej;
- wprowadzenie ludycznej atmosfery.

Przebieg:

Za pomocą wyliczanki wybieramy pierwszego berka.

Berek biegnie za wybranym przez siebie uciekającym i wykrzykuje nazwę koloru.

Każdy, kto złapie się rzeczy w podanym kolorze, nie może być złapany.

Po złapaniu przez berka, osoba złapana staje się berkiem.

Warianty:

- **Alternatywnie przy powtórzeniu:** berek „drewniany” – można wykrzykiwać tworzywo, z którego jest zrobiony jakiś przedmiot, np. drewno, metal, materiał, skóra, papier.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej).** (20 minut)

- N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje

wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną.
Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: SZYFR PROGRAMISTY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci dowiadują się, czym zajmują się informatycy oraz czym jest system binarny. "Programują" poznanym szyfrem wybrane litery.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z informatyką;
- oswojenie uczniów i uczennic z technologiami;
- rozwijanie zainteresowania uczniów i uczennic technologiami;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności powtarzania określonych wzorów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane paski do kodowania;
- klucz przedstawiający litery do zakodowania.

Zadanie inspirowane pomysłem ze strony code.org.

Przebieg:

1. Wprowadzenie. N. pyta dzieci, czy wiedzą, czym zajmuje się informatyk. Czy wiedzą, jakim językiem posługują się "komputery? Następnie wyjaśnia, że komputery kodują informacje w swoisty sposób, używając specjalnego kodu.
2. Przedstawienie dzieciom, w jaki sposób komputery przechowują i przetwarzają dane.
3. Rozmowa o właściwym korzystaniu z komputerów - żeby mogły przetwarzać i przechowywać dane, muszą być prawidłowo użytkowane.
4. Kodowanie przez dzieci wybranych literek. Dzieci kodują wylosowane litery, które już poznały. N. pyta dzieci, czy rozumieją, na czym polega zadanie i jak zakodować literki.
5. Kodowanie literek w parach. Dzieci szyfrują jedną literkę dla drugiego dziecka, drugie dziecko musi odgadnąć jaka to litera.

6. Układanie z zakodowanych liter słów.
7. Omówienie zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Pogadanka
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.2.1 : dziecko potrafi posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, nie narażając własnego zdrowia
Int-Komp-I.3.1 : dziecko rozumie ograniczenia dotyczące korzystania z komputera, które nakładają na nie rodzice, opiekunowie, szkoła
Int-Pol-I.4.1 : dziecko rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji
Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych
Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, czym jest informatyka;
- dziecko wie, że komputery korzystają ze swojego systemu "mowy".

Lista załączników:

Klucz do kodu binarnego.pdf

Paski do kodowania.pdf

Tytuł zadania: TORBA PEŁNA TAJEMNIC

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci losują różne przedmioty, zastanawiają się do czego służą i do kogo mogą należeć.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z wykorzystaniem różnych urządzeń i narzędzi;
- rozwinięcie umiejętności logicznego kojarzenia faktów;
- poznanie i utrwalenie różnych zawodów;
- rozwinięcie umiejętności wypowiedzenia się inspirowanego danym przedmiotem.

Potrzebne materiały:

- pojemny worek;
- przedmioty różnej wielkości i różnego przeznaczenia takie jak: śrubokręt, linijka, gwóźdź, mała ramka, bilety (do kina, teatru, pociągowe, lotnicze), latarka, nożyk do papieru, igła i nitka (tak połączone, żeby nie można było się ukłuć igłą), piłeczki ping pongowe, stary zegarek, zepsuty telefon komórkowy itp. (liczba przedmiotów powinna nieznacznie przewyższać liczbę dzieci).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem jest wcielenie się w detektywów, którzy próbują odkryć, jaka osoba pozostawiła po sobie tajemniczą torbę, w której znajdują się różne przedmioty. Siedząc w kręgu, dzieci po kolei wyciągają z torby jeden przedmiot (5 minut);
2. Dzieci mają najpierw czas na przemyślenie: do czego służy dany przedmiot? Kiedy może być przydatny? Czy jest zużyty czy można go jeszcze użyć? Jaka osoba go mogła używać? Kim była ta osoba? (5 minut);
3. Następnie każde dziecko po kolei krótko opowiada o swoim przedmiocie. Do czego on służy? Kim może być jego właściciel? N. zwraca uwagę, że wszystkie rzeczy mogą należeć do tej samej osoby, więc dzieci mogą nawiązywać do przedmiotów, które posiadają ich koledzy i koleżanki (25 minut).

Możliwe kontynuacje:

- *Kto to był?*

Warianty:

- N. może włożyć do worka różne przedmioty związane z zawodami wykonywanymi przez dorosłych, a ich opisywanie może być okazją do omówienia tematu zawodów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Na tropie I (trop)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Tech-I.2.1 : dziecko zna ogólne zasady działania urządzeń domowych (np. latarki, odkurzacza, zegara)

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: RYSUNKOWE DYKTANDO II

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci rysują pod dyktando N., z instrukcjami uwzględniającymi pojęcia *mały, większy, największy*.

Cele:

- utrwalenie rozumienia pojęć *mały, większy, największy*;

Potrzebne materiały:

- Przybory do rysowania (kartki, kredki itp.).

Przebieg:

1. N. instruuje dzieci, aby rysowały jedynie polecane przez niego elementy.
2. Instrukcja: Jako agenci i agentki zostaliśmy poproszeni o znalezienie zagubionego przedmiotu. Szukamy przedmiotu w pokoju. Na środku pokoju stoi mały fotel, rysujemy mały fotel na środku kartki. Nie ma pod nim naszego przedmiotu. Po prawej stronie fotela stoi większy fotel, rysujemy większy fotel po prawej stronie kartki. Nie ma pod nim naszego przedmiotu. Po lewej stronie pokoju stoi największy fotel, rysujemy największy fotel po lewej stronie kartki. Pod nim także nie ma naszego przedmiotu. Nad fotelem po lewej stronie wisi mały obrazek, rysujemy mały obrazek w lewym górnym rogu kartki. Nie ma za nim naszego przedmiotu. Nad środkowym fotelem wisi większy obrazek, rysujemy większy obrazek u góry na środku kartki. Nie ma za nim naszego przedmiotu. Nad prawym fotelem wisi największy obrazek, rysujemy największy obrazek w prawym górnym rogu kartki. Nie ma za nim naszego przedmiotu. Pod prawym, średnim fotelem leży mały dywan, rysujemy mały dywan w prawym dolnym rogu kartki. Nie ma pod nim naszego przedmiotu. Pod środkowym, małym fotelem leży większy dywan, rysujemy dywan na dole kartki pod środkowym fotelem. Nie ma pod nim naszego przedmiotu. Pod lewym, największym fotelem leży największy dywan, rysujemy największy dywan w lewym dolnym rogu. Jest tu nasz przedmiot! Na dużym dywanie rysujemy zgubiony telefon. (10 min)
3. Po zakończonym dyktandzie dzieci w czteroosobowych zespołach porównują swoje prace. (8 min)
4. Po porównaniu N. na wybranym rysunku pokazuje, jaki był właściwy rozmiar i rozmieszczenie elementów. (5 min)

Warianty:

- Odnaleziony przedmiot może być elementem wiążącym z kolejnym zadaniem i jako taki może ulegać dowolnej modyfikacji.

Potencjalne problemy:

- Gdyby dyktando okazało się za długie dla dzieci można skrócić je o dowolny rysowany element.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Etyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.11.2 : dziecko potrafi porównać długość obiektów

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Mat-I.5.3 : dziecko potrafi opisać położenie obiektów na kartce papieru (np. coś znajduje się w lewym górnym rogu)

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-Mat-I.6.2 : dziecko potrafi zauważyć, że jedna figura jest powiększeniem lub pomniejszeniem drugiej

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Tytuł zadania: ORIENTUJ SIĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w ćwiczeniach ruchowych kształtujących orientację w stosunkach przestrzennych.

Cele:

- sprawdzenie poziomu orientacji dzieci w tym zakresie;
- kształtowanie orientacji przestrzennej;
- różnicowanie prawej i lewej strony ciała;
- różnicowanie pojęć „na, pod, obok, za , przed”;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej.

Przebieg:

1. Dzieci chodzą po boisku i wykonują ćwiczenia zgodnie z instrukcją N.

Wariant 1

- przywitajcie się z najbliższą osobą prawą ręką;
- podnieście prawą nogę do góry jak najwyżej;
- podajcie najbliższej osobie lewą rękę;
- stań obok najbliższego kolegi;
- dotknijcie prawą ręką do lewego ucha;
- podnoszenie do góry tylko prawą rękę;
- wskaźcie lewą ręką prawe oko;
- stańcie na lewej nodze;
- podnieście do góry prawą rękę i lewą nogę;

- podskoczcie trzy razy na lewej nodze;
- podnieście ręką lewą w bok, a nogę prawą do przodu;
- podskoczcie trzy razy na prawej nodze;
- tupiemy w rytm muzyki tylko prawą nogą;
- wymachujemy nogą lewą;

Wariant 2 (z przyborami)

- wymachujemy nogą lewą;
- podnieście do góry lewą rękę i prawą nogę;
- kopnijcie piłkę prawą nogą;
- potoczcie piłkę lewą ręką we wskazanym kierunku;
- rzućcie jak najdalej piłeczkę/woreczek/kulkę papieru lewą ręką;
- kopnijcie piłkę lewą nogą;
- rzućcie jak najdalej piłeczkę/woreczek/kulkę papieru prawą ręką;
- połóżcie woreczek/kulkę papieru na głowę, na prawe ramię, na lewe ramię;
- schowajcie woreczki/kulki papieru pod lewą pachą;
- połóżcie piłki przed/za sobą;
- połóżcie piłki ze swojej lewej strony;
- stańcie na jednej linii. Rzućcie piłki za siebie/przed siebie

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.1 : dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

28 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: CZAS LITER L, E, K, S, D, J, Ś, R, U, RZ, CH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 11

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;

- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).
- Karty z obrazkami wprowadzającymi daną literę - najlepiej kilka kart wydrukowanych w kolorze, tak aby dzieci mogły pracować w małych grupach. Kartę z obrazkami można wyświetlać na rzutniku, wtedy wszystkie dzieci pracują razem.
- wydrukowane karty pracy "Pisanie po śladzie" - szczególnie dla dzieci z zaburzoną analizą/syntezą wzrokową.

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisanie. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złączonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stań i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnij pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec oboma jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. **Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)**

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);

- Splatanie palców w koszyczek;
 - Wyszywanie bez igły;
 - Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.
3. **Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę.** (10-15 minut)
- Obrazki na literę. Dzieci mają za zadanie znaleźć na karcie/kartach obrazki:
 - na daną literę;
 - zawierające daną literę;
 - Dzieci pracują w grupach. Dostają od N. karty pracy, na których znajdują się obrazki przedstawiające przedmiot na daną literę. Zadaniem dzieci jest wyszukanie obrazków na daną literę.
Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **L, E, K, S, D, J, Ś, R, U, RZ, CH.**
4. **Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).**
1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glottoto/index.php/gloski-nietrwale>.
 2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
 3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
 4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
 5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
 6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
 7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
 8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
5. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**
- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
6. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?"** (5 minut)
- Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K,
- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty

cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę.

- Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
- Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
- Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
- Przedmioty na literę S: samolot i sowa/statek i sikorka/słomka i samochód.
- Przedmioty na literę K: kartka i kamień/kotek i krowa/kwiatek i krokodyl

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach
W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych
Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu
Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Karta z obrazkami na litere R U J.pdf
Wprowadzanie liter - J.pdf
Ortografia Ch - zasada 2.pptx
Pisanie po śladzie -M L E.jpg
Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - L.pdf
Karta z obrazkami na litere L E Ś Rz Ch.pdf
Pisanie po śladzie D Ł Y.jpg
Pisanie po śladzie - F H Ch.jpg
Wprowadzenie liter - Ś.pdf
Ortografia Ch - zasada 3.pptx
Pisanie po śladzie Ch H F.jpg
Pisanie po śladzie - J R U.jpg
Wprowadzanie liter - D.pdf
Karta z obrazkami na litere K S D.pdf
Wprowadzanie liter - K.pdf
Ortografia Ch - zasada 1.pptx
Wprowadzanie liter - S.pdf
Wprowadzanie dwuznaku - Rz.pdf
Wprowadzanie dwuznaku Ch i H.pdf
Pisanie po śladzie I K S.jpg
Wprowadzenie liter - R.pdf
Wprowadzanie dwuznaku - Ch.pdf
Wprowadzenie liter - E.pdf
Pisanie po śladzie Rz Ź Ż.jpg
Wprowadzenie liter - Si i Ś.pdf
Wprowadzenie liter - U.pdf

Tytuł zadania: INTEGRACJA Z TAJNYMI AGENTAMI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Zadanie ściśle integracyjne i energetyzujące, pozwalające dzieciom pokazać w jaki sposób ze sobą współpracują i rozwiązują zadane problemy.

Cele:

- integracja klasy;
- podwyższenie poziomu energetycznego dzieci;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach zaangażowania do nauki poprzez podkreślenie ich mocnych stron.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że jako tajni agenci będą mieli przed sobą wiele problemów, które będą wymagały rozwiązania. W związku z tym powinny wiedzieć, jak ze sobą współpracować. To właśnie ma im wskazać zadanie, które teraz wykonają.
2. Dzieci mają dobrać się w pary i stanąć naprzeciwko siebie w odległości 0,5-1 m (około dwóch kroków). Następnie N. mówi im, żeby sobie wyobraziły, że stoją przed wielką skrzynią, która jest bardzo ciężka i ma masywną klapę oraz mocny zamek. Niech dzieci nic nie mówiąc spróbują "otworzyć zamek" i podnieść klapę, a potem uważnie wyjąć jej zawartość na podłogę (N. mówi: "Tylko uważajcie! To jest bardzo delikatny skarb!"). Następnie dzieci razem opowiadają na pytania:
 - jak udało im się porozumieć?
 - jak następnym razem mogłyby to zrobić lepiej?
 - czy patrzyły na siebie?
 - jak się im razem pracowało? (5 minut);
3. Następnie dzieci zmieniają się w parach (np. przez przejście o jedną osobę w bok). Tym razem N. prosi dzieci, żeby sobie wyobraziły, że stoi przed nimi wielka, ciężka torba z prezentami, którą muszą razem podnieść i postawić na półce. ("Tylko uważajcie! Żeby prezenty nie wypadły z tej torby!"). Dzieci ponownie rozmawiają o współpracy (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

- przy kolejnych powtórzeniach zadania dzieci powinny "rozwiązywać" inne problemy, np.:
 1. składać długą płachtę materiału oraz razem podnieść wielki kamień i odrzucić go na bok;

2. zrobić zasadzkę na bandytów - naciągając bardzo mocno linę, a potem przywiązując ją do niewidzialnych latarni (bandyci uciekając potkną się o nią) oraz zetną wielkie drzewo i razem przeniosą je w takie miejsce, żeby zatrzymać przestępców;
3. podnieść chorą osobę i położyć ją na łóżku oraz wziąć wspólnie stół przestawić go z miejsca na miejsce, a potem nakryć (tu mogą się dzieci zastanowić dla ilu osób ostatecznie nakryły? czy są w tej kwestii zgodne?);
4. stoją przed wielką dziurą, z której wystają dwa grube sznury. Na dole znajduje się tajemnicza skrzynka. Dzieci powinny ją wyciągnąć, ale czy dadzą radę?

Potencjalne problemy:

- przy pierwszym wykonaniu dzieci mogą nie być pewne jak wykonać zadanie. W takim wypadku warto, aby N. podkreślił(a), żeby skorzystały z wyobraźni i pokazał(a), jak można wykonać jedno przykładowe wyzwanie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.10.2 : dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą mimiki, ruchu i gestów

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Tytuł zadania: ZAGADKOWE OPOWIADANIA - GDZIE JEST PIASEK?

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Przedstawienie dzieciom zagadki-opowiadania "Gdzie jest piasek?" autorstwa Grzegorza Kasdepke (z książki "Grzegorz Kasdepke dzieciom") i dyskusja nad rozwiązaniem.

Cele:

- rozwój umiejętności aktywnego słuchania;
- rozwój logicznego myślenia;
- doskonalenie umiejętności rysowania obrazów inspirowanych literaturą;
- rozwój twórczego myślenia;
- rozbudzanie i rozwijanie u dzieci zainteresowań czytelniczych.

Potrzebne materiały:

- tekst opowiadania-zagadki Grzegorza Kasdepke pt. "Gdzie jest piasek?" z książki "Grzegorz Kasdepke dzieciom" (str. 106-108).

Przebieg:

1. N. zaprasza wszystkich małych detektywów do rozwiązania kolejnego zadania detektywistycznego! Wszystkie dzieci, jako współpracownicy detektywa Pozytywki w

jego agencji detektywistycznej "Różowe Okulary", otrzymują do rozwiązania kolejną zagadkę.

N. czyta dzieciom opowiadanie-zagadkę, odpowiednio interpretując tekst, stosując różne środki wyrazu (mimikę, gesty) i elementy techniki żywego słowa (tempo i barwa głosu, dykcja, pauzy, akcenty). (10 minut)

2. Po zakończeniu, N. pyta dzieci, w jaki sposób detektyw Pozytywka domyślił się, gdzie zniknął piasek. Następuje swobodna dyskusja w klasie oraz swobodne wypowiedzi uczniów i uczennic na temat wrażeń z przeczytanego opowiadania. (20 minut)

Tematy, które N. może poruszyć z dziećmi:

- Detektyw Pozytywka miał gorszy humor, bo od dłuższego czasu nie dostawał zamówień - jak mógł się czuć? Co może czuć osoba, która chce pracować, ale nie ma pracy? Z czym się wiąże fakt niepracowania u dorosłych?
- Detektyw Martwiak ukradł piasek z piaskownicy - co mogą czuć osoby, którym zostanie coś skradzione? Z jakich powodów pojawiają się te emocje?
- Jakie mogą być konsekwencje kradzieży?
- Kim jest ktoś, kto z nami konkuruje, czyli nasza konkurencja? Dla Detektywa Pozytywki był to Martwiak - dlaczego?
- Detektywowi Pozytywce zależy na posiadaniu pracy. A na czym Wam zależy?
- Jakimi cechami wykazał się Detektyw Pozytywka, gdy poszedł do Martwiaka wyjaśnić sprawę piasku?
- Co mógł zrobić Martwiak, by naprawić wyrządzoną szkodę?

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Etyka

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-III.2.2 : dziecko potrafi powiedzieć na czym mu zależy

Int-Ety-III.3.14 : dziecko potrafi oceniać zachowania bohaterów baśni, opowiadań, legend i komiksów z perspektywy ich prawdomówności oraz ich odwagi w kwestii przeciwstawiania się kłamstwu i obmowie

Int-Ety-III.4.1 : dziecko zna konsekwencje zabierania cudzej własności

Int-Ety-III.4.4 : dziecko wie, jak może naprawić wyrządzoną szkodę

Int-Ety-III.4.7 : dziecko potrafi dostrzec, kiedy postaci z baśni, opowiadań, legend, komiksów nie przestrzegają reguły „nie kradnij”

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi

Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji

Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie

Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy

Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich

Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw

Int-Społ-III.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"

Int-Społ-III.8.1 : dziecko rozumie znaczenie pracy w życiu człowieka

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich

Tytuł zadania: STWÓRZ WŁASNY SZYFR

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne szyfry na podstawie klucza do szyfrów.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności abstrakcyjnego myślenia;
- ćwiczenie umiejętności pisania i czytania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z systemami kodowania i dekodowania informacji.

Potrzebne materiały:

- klucz do szyfru, wskazujący jakie rysunki odpowiadają, jakim literom;
- białe kartki A4;
- długopisy, flamastry i/lub farby.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na pary, a następnie rozdaje każdej parze klucz do szyfru i tłumaczy na czym polega szyfrowanie. Pokazuje przykładowe szyfry.
2. Zadaniem każdego dziecka jest wymyślenie zdania, które chciałoby powiedzieć drugiej osobie z pary (zapisują je sobie z boku), a następnie zaszyfrowują informację poprzez namalowanie farbami lub narysowanie odpowiednich znaków szyfru na kartce;
3. Następnie dzieci wymieniają się szyframi i odkodowują zdobyte informacje.

Warianty:

- dłuższy wariant: uczniowie i uczennice sami wymyślają szyfr, do którego tworzą następnie zaszyfrowane wiadomości i przekazują je koledze lub koleżance z pary.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.4.1 : dziecko rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Lista załączników:

przykładowy klucz do szyfru.pdf

przykładowy klucz do szyfru 2.pdf

Tytuł zadania: WĄSKA KŁADKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci przechodzą po wyobrażonej kładce w różny sposób, oceniając jej szerokość i długość.

Cele:

- wprowadzenie pojęcia szerokości.

Potrzebne materiały:

- linki (lub sznurki, guma, wstążki) do oznaczenia kładki.
- ewentualnie kreda, jeśli zadanie jest realizowane na boisku.

Przebieg:

1. N. rozkłada oznaczenia na podłodze (dwie równoległe linie) i informuje dzieci, że jest to wyobrażona kładka. Trzeba przejść po kładce tak, aby nie dotknąć wody (czyli nie przekroczyć linii).
2. Dzieci po kolei przechodzą przez kładkę.
3. Następnie N. prosi o przesunięcie jednej z linii tak, aby zmienić szerokość kładki.
4. Pyta dzieci czy kładka jest szersza czy węższa? Prezentuje na przykładzie kładki co znaczy szersza, co węższa i jak szerokość różni się od długości.
5. Jeśli jest szersza do jej przekroczenia można dodać dodatkowe zadanie, np. "przejsć" kładkę skacząc jak króliczki.
6. N. może poprosić dzieci, aby ponownie przesunęły linię, według własnego pomysłu. Ale linie muszą pozostać równoległe. Za każdym przesunięciem pyta o to jak zmieniła się szerokość kładki.
7. Za każdym razem, kiedy kładka jest szeroka dodajemy do jej przekroczenia zadanie (np. trzeba tańczyć przechodząc przez kładkę; szeroką kładkę można spróbować przejść z zamkniętymi oczami, parami itp.).

Warianty:

Zadanie można realizować na boisku i wytyczać linie kładki kredą.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.6.2 : dziecko potrafi zauważyć, że jedna figura jest powiększeniem lub pomniejszeniem drugiej

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.3.2 : dziecko potrafi pokonywać przeszkody sztuczne

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Tytuł zadania: ŚMIECIOWI DETEKTYWI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Ćwiczenie polega na pokazaniu dzieciom, co dzieje się ze śmieciami wytwarzanymi przez nie.

Cele:

- integracja w klasie;
- budowanie odwagi w wypowiedaniu się;
- rozwijanie umiejętności uczniów i uczennic pracy w grupie;
- przedstawienie potrzeby segregowania śmieci.

Potrzebne materiały:

- rekwizyt w postaci przykładowego odpadku;
- kartki papieru A4, przybory do malowania i pisania.

Przebieg:

1. N. wchodząc do sali, odgrywa krótką, naturalną scenkę, której efektem jest wyrzucenie do kosza odpadu (np. zjada bułkę i wyrzuca papier w który była zawinięta); (1 minuta)
2. Następnie rzuca kilka pytań otwartych do klasy. „Co właśnie zrobiłem/zrobiłam?”, „Jak myślicie, co dzieje się z tymi wszystkimi śmieciami, które codziennie wyrzucamy do kosza?”, „Jak to jest, że śmieci znikają z kosza każdego ranka?”, „Kto się tym zajmuje?” itp. Odpowiedzi zapisywane są przez dzieci lub N. na tablicy. N. stara się zaznaczyć pewne etapy, które składają się na drogę odpadków. (np. puszka ląduje w koszu › worek w kontenerze › kontener w śmieciarce › śmieciarka wywozi śmieci na wysypisko). Jeśli dzieci podejmą temat recyklingu, N. informuje je, że nim zajmą się na kolejnych zajęciach z tego cyklu. (10 minut);
3. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 4 – 6 osobowe i rozdaje każdej z grup czyste kartki papieru (1 na każde dziecko). Zadaniem jest narysowanie drogi, jaką przebyć muszą śmieci od ich wyrzucenia do składowania na wysypisku śmieci lub umieszczeniu w spalarni. Dzieci dzielą się etapami i rysują obrazki je przedstawiające. Mogą skorzystać z etapów zasugerowanych przez N. lub wymyślić własne. Jeśli chcą, mogą również na kartkach coś zapisać. (20 minut);
4. Dzieci po kolei podchodzą do tablicy, przypinają kartki oraz krótko (w jednym, dwóch zdaniach) opisują co narysowały. Obrazki każdej grupy umieszczane są w segregatorze i składowane w klasie. Będą wykorzystane podczas następnego zadania. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- kolejne zadanie z ścieżki - "Tworzymy własny papier".

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Przyroda

Metody:

Metoda definiowania pojęć

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Ścieżki:

Śmieciowi detektywi

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktoqramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Przy-I.5.2 : dziecko wie jak może, we własnym zakresie, chronić przyrodę: nie śmieć, szanując rośliny, zachowując ciszę w parku i w lesie, pomagając zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.3.3 : dziecko posiada wiedzę o swoich obowiązkach w rodzinie

29 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi

potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
 - "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płotek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
 - Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem),

zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.

- Po 2 minutach, zmiana.
- N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
- Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)

N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg

Karta L l - łączenie liter.jpg

Karta H i ch.jpg

Karta S s - łączenie liter.jpg

Karta N n.jpg

Karta B b.jpg

Karta J j.jpg

Karta D d.jpg

Karta ń.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNY PAPIER

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci podczas tego zadania tworzą kartkę papieru ze starej gazety.

Cele:

- utrwalenie umiejętności organizacji pracy w parach;
- zapoznanie uczniów i uczennic z procesem recyklingu;
- rozwijanie umiejętności manualnych dzieci.

Potrzebne materiały:

- miseczka lub mały garnuszek,
- kilkustronicowa gazeta, nożyczki,
- kubek wody,
- plastikowa lub drewniana podkładka wielkości A4.

Załączniki:

- „śmieciami detektywi część 3 pomoce.pdf”.

Przebieg:

1. N. łączy uczniów i uczennice w pary stosując jedną z zabaw ruchowych do podziału na grupy.
2. Dzieci w parach mają za zadanie wykonać kartkę papieru z gazety. N. tłumaczy i w razie potrzeby zapisuje na tablicy kolejne kroki (przebieg zadania w załączonym pdf'ie). Dzieci do masy mogą dodać kroplę olejku zapachowego - papier będzie pachnący lub/i kroplę farby - papier będzie wówczas kolorowy.
3. W czasie gdy kartki schną, dzieci sprzątaj swoje stanowiska pracy. (Czas schnięcia: do kilku godzin)

Możliwe kontynuacje:

- Kolejne zadanie z ścieżki - "Recykling".

Warianty:

- Każda para może wykonać dwie kartki papieru (po jednej na każdą osobę). Wymaga to jednak przyniesienia dodatkowych materiałów (podstawki, na której rozprowadza się masę).

Potencjalne problemy:

1. Jeśli kartka papieru nie została stworzona w sposób odpowiedni, można zachęcić dzieci do ponowienia próby w domu wraz z rodzicami.
2. Brak materiałów do wykonania zadania. Można połączyć dzieci w grupy 3 – 4 osobowe.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Śmieciowi detektywi

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Przy-I.5.2 : dziecko wie jak może, we własnym zakresie, chronić przyrodę: nie śmieć, szanując rośliny, zachowując ciszę w parku i w lesie, pomagając zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato

Int-Przy-I.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć korzyści z segregowania śmieci

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:

Tworzymy własny papier - pomoce.pdf

Tytuł zadania: RECYKLING

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Ćwiczenie polega na pokazaniu dzieciom, jak wyglądają znaki recyklingu na różnych produktach.

Cele:

- rozwijanie umiejętności manualnych dzieci;
- poszerzenie wiedzy na tematy związane z recyklingiem.

Potrzebne materiały:

- kolorowy papier, klej, nożyczki, farby, kredki, taśma klejąca itp.;
- pusta, plastikowa butelka (jedna na każde dziecko);
- załączniki: „śmieciowi detektywi – część 3 – recykling informacje.pdf”.

Przebieg:

1. N. dzień wcześniej informuje dzieci o rzeczach, które należy przynieść na zajęcia (patrz: potrzebne materiały) (5 minut);
2. N. rysuje na tablicy znak recyklingu i prosi dzieci o znalezienie takiego lub podobnego znaku na przyniesionych przez nie butelkach. Następnie zadaje pytanie otwarte, co sądzą o tym znaku, co on według nich oznacza (5 minut);
3. Po rozszyfrowaniu znaku recyklingu, N. w miarę potrzeby uzupełnia informacje dotyczące odpadów podlegających przetworzeniu (5 minut);

4. Dzieci mają za zadanie wymyślić oraz przedstawić, co można zrobić z wykorzystaną, pustą plastikową butelką (np. mogą ją okleić papierem kolorowym, narysować lub namalować na kartce swoje pomysły) (20 minut); Dzieci mogą krótko zaprezentować swoje prace na forum klasy (5 minut);
5. Dzieci sprzątaję miejsca pracy (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda definiowania pojęć

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Śmieciowi detektywi

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Przy-I.5.2 : dziecko wie jak może, we własnym zakresie, chronić przyrodę: nie śmieć, szanując rośliny, zachowując ciszę w parku i w lesie, pomagając zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato

Int-Przy-I.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć korzyści z segregowania śmieci

Int-Przy-I.8.2 : dziecko zna sposoby segregowania śmieci

Int-Przy-I.8.3 : dziecko potrafi wyjaśnić sens stosowania opakowań ekologicznych

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Tytuł zadania: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 26

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne kartoteki z nowo poznanej litery.

Cele:

- utrwalanie wprowadzonej litery;
- doskonalenie umiejętności pisania;
- zapoznanie dzieci z pojęciem kartoteki;
- wdrażanie dzieci do systematycznego gromadzenia informacji i tworzenia własnych, dużych "dzieł";
- doskonalenie umiejętności współpracy w parach;
- doskonalenie znajomości kolejności liter w alfabecie.

Potrzebne materiały:

- segregator dla każdego dziecka;
- koszulka (opcjonalnie) lub dziurkacz;
- białe kartki papieru - jedna kartka na każde dziecko na każdą nowo wprowadzaną literę.

Przebieg:

1. Dzieci na górze białej kartki papieru piszą nowo poznaną literę - wielką i małą. Następnie

piszą wyraz lub wyrazy z daną literą.

- Wraz z rozwojem znajomości liter i umiejętności pisania, dzieci mogą na daną literę wypisywać kilka haseł.
 - Z czasem, N. może wyjaśnić dzieciom różnicę między kartoteką, a encyklopedią oraz pokazać wykorzystanie kartoteki w internecie.
2. Dzieci rysują obrazek/rzecz na daną literę. Każde dziecko pracuje samodzielnie.
 3. Każda kartka jest wkładana do kartoteki (segregatora), dzieci tworzą tym sposobem własne kartoteki.
 4. Co pewien czas, dzieci, łączą się w pary lub w trójki i przeglądają nawzajem swoje kartoteki, opowiadając sobie o słowach na daną literę.
 5. Wraz z wprowadzeniem litery "K", N. może wprowadzić dzieciom termin kartoteki.
 6. Po zakończonym poznawaniu wszystkich liter, dzieci ćwiczą znajomość kolejności liter w alfabecie, próbując układać karty w kartotece, zgodnie z kolejnością liter w alfabecie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Tytuł zadania: OBSERWOWANE SAMOLOTY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci robią wiszące ozdoby, oparte na powiększonych i pomniejszonych obrazkach samolotów.

Cele:

- utrwalenie postrzegania kategorii mniejszy-większy;
- rozwijanie zdolności szeregowania przedmiotów pod względem wielkości;
- rozwój zdolności manualnych.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane obrazki samolotów w różnych rozmiarach (załącznik);
- sznurki lub tasiemki (lub inny materiał do połączenia obrazków);
- kredki lub flamastry;
- dziurkacz.

Przebieg:

1. Wprowadzenie: "Jako tajni agenci i agentki zostaliście poproszeni o obserwację lotniska. Teraz zrobicie modele tego, jak przeleciały samoloty."
2. Podział na grupy (ok. 4-6 osobowe)
3. Dzieci dostają kartki z wydrukowanymi samolotami.
4. Ich zadaniem jest wyciąć i wybrać po pięć różnych rozmiarów samolotów dla każdego dziecka.
5. Dzieci kolorują obrazki.
6. Każda grupa robi trzy modele:
 1. taki, w którym najniżej jest największy samolot, a najmniejszy najwyżej;
 2. taki, w którym najmniejszy jest najniżej i a największy najwyżej;
 3. jeden ułożony według pomysłu dzieci.
7. Samoloty łączy się między sobą tasiemką, przeciągając je przez dziurkę w rysunku samolotu (którą trzeba zrobić). Każdy wycięty obrazek samolotu podtrzymywany jest na supełku.
8. W każdym modelu "latają" cztery samoloty.

Warianty:

- Dzieci mogą również odrysowywać obrazki na kolorowych kartkach. Wtedy wystarczy kilka wyciętych rysunków na całą klasę (w różnych rozmiarach).

Potencjalne problemy:

Jeśli wykonanie modelu zajmuje dzieciom więcej czasu można zmniejszyć liczbę modeli, różnicując pod tym względem grupy.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Mat-I.6.2 : dziecko potrafi zauważyć, że jedna figura jest powiększeniem lub pomniejszeniem drugiej

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Lista załączników:

samoloty.docx

30 - Koniec narracji "Tajni Agenci i Agentki" - 30 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: Z CZYM PRZYCHODZISZ?**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Jest to dobre ćwiczenie na rozpoczęcie dnia pracy. KaŜdymoŜe wyrazić swoje uczucia i doświadczyć tego, jakie sã emocje reszty grupy.

Cele:

- podniesienie energii uczniów i uczennic na początek dnia;
- uświadomienie uczniom i uczennicom ich uczuć;
- rozwój ekspresji emocjonalnej.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny (+ muzyka pobudzająca, ale niezbyt energiczna).

Przebieg:

1. Wszystkie dzieci oraz N. spacerują po pomieszczeniu. N. uczestniczy w tej zabawie, aby przełamać lody i pokazać grupie, jak będzie przebiegała zabawa. Po krótkim czasie zmienia swój sposób chodzenia. Tak wyraża swój chwilowy nastrój i dołącza do tego ekspresywnego chodu odpowiednie dźwięki. Jeżeli prowadzący przyszedł na spotkanie pełen energii do pracy, wtedy moŜe podskakiwać i głośno przy tym się śmiać. Pozostali naśladowują sposób chodzenia i wydawanie dźwięków, przesadzając przy tym odrobinę (2 minuty);
2. Po dziesięciu sekundach N. kładzie wybranemu dziecku dłoń na ramieniu. Będzie to sygnał dla niego, by pokazał swój nastrój w szczególnym sposobie chodzenia oraz poprzez wydobywanie dźwięków. Również grupa odzwierciedla to, co widzi i słyszy (5 minut).
3. Na koniec wszyscy siadają w kręgu. N. pyta dzieci, jak się czują i czy chcą się z pozostałymi jeszcze czymś podzielić.

Warianty:

Inne proponowane pytania:

- co sprawia, Ŝe dziś się tak czujecie?
- jak planujecie ten dzień?

- co miłego lub niemiłego ostatnio was spotkało?
- czy lubicie pokazywać swoje emocje ciałem?

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Etyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-I.1.1 : dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi podczas zabaw oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania

Int-Ety-I.2.4 : dziecko zna inne niż niszczenie otoczenia metody zaspokajania własnych emocji i potrzeb, takich jak: złość, zapewnienie sobie wygody, chęć tworzenia itp.

Int-Ety-I.6.3 : dziecko wie, jakie mogą być konsekwencje dokuczania innym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wyrażać emocje.

Tytuł zadania: PISZEMY RÓŻNE SŁOWA - ĆWICZENIA KALIGRAFII

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność pisania wyrazów po śladzie na przygotowanych kartach pracy.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- doskonalenie umiejętności przepisywania;
- kształtowanie umiejętności sprawdzania pracy kolegi;
- wdrażanie do stosowania oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

- załącznik - Ćwiczenia usprawniające dłonie i palce.
- karty pracy (załączniki). Karty pracy są wykonywane z dziećmi po wprowadzeniu liter: L, E, U, R, Ę, Ą.

Przebieg:

1. Przed przystąpieniem do N. proponuje dzieciom wykonanie ćwiczeń dłoni i palców przygotowujących do pisania. Przykładowy zestaw ćwiczeń znajduje się w załączniku do zadania "Ćwiczenia usprawniające dłonie i palce".
2. Dzieci pracują samodzielnie wypełniając kartę pracy. Dla dzieci, które radzą sobie z samodzielnym pisaniem, N. może zaproponować przepisanie słów do zeszytu.
3. Dzieci wykonują ozdobny szlaczek na górze/na dole karty pracy. Szlaczek wykonywany jest według własnego pomysłu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Lista załączników:

Ćwiczenia usprawniające dłonie i palce.docx

Po literce U.jpg

Po literce R.jpg

Po literce E.jpg

Tytuł zadania: RYTMICZNE KRZESEŁKA SPOSTRZEGAWCZOŚCI

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci piszą na karteczkach swoje imiona i przyklejają je do krzeseł stojących w kole. Każdy siada na swoim krzesełku i przygląda się, kto siedzi koło niego. Następnie dzieci tańczą, poruszają się, podskakują dookoła utworzonego kręgu, w takt muzyki. Gdy muzyka się urywa, dzieci siadają na tym krześle, przy którym się akurat zatrzymały. Próbują odgadnąć, na którym krześle siedzą.

Cele:

- doskonalenie umiejętności samodzielnego pisania;
- ćwiczenie spostrzegawczości i wyobraźni;
- ćwiczenie koncentracji uwagi;
- kształtowanie orientacji oraz pamięci;
- ćwiczenie wrażliwości muzycznej, umiejętności przeżywania muzyki;
- stworzenie okazji do poruszania się w takt muzyki;
- ćwiczenie reagowania ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
- stworzenie okazji do zabawy i odprężenia.

Potrzebne materiały:

- płyty z rytmiczną muzyką lub komputer z dostępem do internetu;
- przykładowa muzyka do wykorzystania:
- <https://www.youtube.com/watch?v=EqpikzOTG8c>
- <https://www.youtube.com/watch?v=irCZFf0y0Vw&hd=1>
- "Walc Kwiatów" P. Czajkowskiego;
- wykonany przez zespół ludowy Krakowiak, Oberek;
- Greg Zorba.
- krzeselka lub (przy licznej klasie) poduszcзки.

Przebieg:

1. Dzieci piszą na karteczkach swoje imiona, przycinają te karteczki i przyklejają je do krzeseł (lub poduszek) stojących w kole. Krąg z krzeseł powinien być maksymalnie duży. (5 min)
2. Każdy siada na swoim krzeselku i przygląda się, kto siedzi koło niego i jak wyglądają imiona sąsiadów. (1 min)
3. N. puszcza muzykę. Dzieci chodzą dookoła utworzonego kręgu, w takt muzyki. Gdy muzyka się urywa, dzieci siadają na tym krześle, przy którym się akurat zatrzymały. Próbują odgadnąć, na którym krześle siedzą. Zabawę powtarzamy kilka razy (10 min)
4. Po zakończeniu zabawy N. omawia z dziećmi prezentowany utwór muzyczny. Zadaje dzieciom pytania czy im się podobał, czy nie, co się podobało w muzyce, a co się nie podobało, co sprawiało przyjemność, czy łatwo było się poruszać w takt tej muzyki. (5 min)

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętlony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi samodzielnie napisać swoje imię;
- dziecko potrafi poruszać się w takt muzyki.

Tytuł zadania: TECZKI TAJNYCH AGENTÓW I AGENTEK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Zadanie kończące narrację. Dzieci przeglądają portfolio wybranej, losowej osoby z klasy, a następnie przedstawiają ustny raport ze swoich odkryć.

Cele:

- rozwój umiejętności analizy materiału;
- nabywanie umiejętności wypowiedzenia się na forum klasy;
- kształtowanie umiejętności wyrażania własnej opinii;
- rozwój umiejętności udzielania i przyjmowania informacji zwrotnej.

Potrzebne materiały:

- portfolio dzieci z ostatniej narracji (ew. od początku roku).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć. Będą przedstawiać raporty na temat innych osób, bazując na stworzonym przez nich materiale (portfolio). N. wyciąga teczki oraz rozdaje je losowo wybranym osobom. (5 minut)
2. Dzieci oglądają prace swoich kolegów. Ich zadaniem jest przedstawienie klasie, co im się podobało oraz co im do gustu nie przypadło w teczce, którą przeglądały. Dzieci mogą również starać się znaleźć jakieś cechy wspólne wszystkich prac tworzonych przez daną osobę (np. podpisuje się zawsze w dolnym, lewym rogu). (5 - 10 minut)
3. Każda osoba krótko opowiada na forum klasy o teczce, którą przeglądała. Dzieci mogą prezentować prace, które przypadły im do gustu. N. podsumowuje kończąca się narrację. (15 minut)

Potencjalne problemy:

- Należy położyć nacisk na pierwszą część zadania, związaną z wyszukiwaniem rzeczy, które dzieciom się podobają oraz nie przypadły im do gustu. Można zrezygnować z drugiej części, prosząc dzieci o znalezienie tylko pozytywnych aspektów.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Pokaz

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Informacja zwrotna

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.4.2 : dziecko potrafi opisać własnymi słowami wybrane dziedziny sztuki na przykładach ze swojego otoczenia

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej). (20 minut)

- N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: ROZWIJAMY SIĘ I ROŚNIEMY

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

N. zapoznaje dzieci z rolą ruchu w prawidłowym rozwoju człowieka, a szczególnie w kontekście zapobiegania wadom postawy. Dzieci biorą udział w różnorodnych aktywnościach fizycznych zapobiegających wadom postawy.

Cele:

- zapobieganie wadom postawy u dzieci,
- wszechstronny rozwój organizmu;
- wzmacnianie mięśni posturalnych;
- kształtowanie poczucia odpowiedzialności za zdrowie własne i innych;
- zwiększenie świadomości i wiedzy uczniów oraz rodziców o wadach postawy i ich konsekwencjach.

Potrzebne materiały:

- szary papier;
- mazaki;
- długi kilkunastometrowy sznurek lub kilka/kilkanaście skakanek - do zabawy na czworakach wzdłuż liny;
- piłka lekarska 1kg dla każdego dziecka;
- materace.

Przebieg:

1. **Zapoznanie dzieci z rolą ruchu w prawidłowym rozwoju człowieka.** (15 minut)
 - Jedno dziecko-ochotnik kładzie się na szarym papierze, a kilkoro dzieci obrysowuje je.
 - N. wieszka obrysowaną sylwetkę dziecka i na tym szablonie pokazuje i zapisuje jakie znaczenie ma ruch dla: mózgu, mięśni, serca, układu oddechowego, a zwłaszcza kręgosłupa. N. zwraca szczególną uwagę na rolę ruchu w kształtowaniu prawidłowej postawy.
N. zadaje dzieciom pytania i na ich podstawie wyprowadza końcowe wnioski.
Przykładowe pytanie: Dlaczego ruch może mieć znaczenie dla naszego umysłu/mózgu? (Dzięki ruchowi wzbogacamy swoje doświadczenia, kształtuje się pamięć i uwaga).
2. N. proponuje dzieciom wykonanie zestawu ćwiczeń, które wpływają na zachowanie prawidłowej postawy.
3. **Wielkoludy** (2 minuty). Dzieci stoją w rozsypce. Na sygnał N. dzieci chodzą we wspięciu na palcach z rękoma wyprostowanymi, wyciągniętymi jak najwyżej, stają się "wielkoludami". Po kilkunastu sekundach odpoczynek.
4. **Lot samolotem** (2 minuty). Dzieci kładą się na brzuchu, nogi złączone, ręce pod brodą. Na hasło "samolot leci" (3-6 sek.) dzieci unoszą głowę i ramiona jak najwyżej, a nogi nisko. Klatka piersiowa nie może odrywać się od podłoża, nogi muszą być nisko.
5. **Równowaga musi być** (3 minuty). Dzieci stają w klęku podpartym w dowolnym miejscu sali. Na sygnał N., dzieci unoszą jednocześnie prawą nogę w tył i lewą rękę w przód. Należy utrzymać równowagę kilka sekund. Dzieci powracają do pozycji wyjściowej, po czym następuje zmiana stron. Zabawę powtórzyć parzystą liczbę razy.
6. **Na czworakach wzdłuż liny** (8 minut). N. rozkłada długą linę lub kilka skakanek wzdłuż sali gimnastycznej/korytarza. Dzieci stają w szeregu i przechodzą przez wąską kładkę - lewa ręka i lewa noga mają znajdować się po jednej stronie liny, a prawa ręka i prawa noga po drugiej stronie liny. Nie można dotykać liny.
7. **Żuczek toczący kulę** (5 minut). Dzieci w pozycji na czworakach, piłka lekarska przed dzieckiem. Na sygnał, dzieci zaczynają iść na czworakach tocząc piłkę czołem do linii mety. Uwaga: aby ćwiczenie poprawnie wykonać, piłkę należy toczyć czołem.
8. **Ćwiczenia rozluźniające** (5 minuty).
 - Leżenie na plecach, nogi przyciągnięte do klatki piersiowej - kołyska w płaszczyźnie czołowej (na boki).
 - Klęk podparty, wykonywanie naprzemiennie kociego grzbietu i pogłębienia lordozy lędźwiowej.

Możliwe kontynuacje:

W wersji powtarzalnej, N. skraca czas pierwszej części lekcji.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Pogadanka

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Int-WF-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o sposobach przeciwdziałania chorobom

31 - Początek narracji "W magicznych krainach" - 31 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: MAGICZNE WPROWADZENIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Streszczenie:

Dzieci wprowadzane są do narracji "W magicznych krainach". Zadanie zawiera elementy nawiązujące do cyklu o Harrym Potterze.

Cele:

- zaangażowanie uczniów i uczennic w proces uczenia się;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności nazywania różnych emocji;
- rozwijanie wyobraźni;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowany "rozkład odjazdów pociągów";
- zadanie rozpoczyna się w szatni lub innym miejscu, w którym zbierają się dzieci (ważne jest, aby nie było to miejsce, w którym docelowo przebywają dzieci);
- przezroczysta plastikowa butelka ze szczelną nakrętką, pipetka, olej kuchenny, barwnik spożywczy (może być również atrament) oraz sól;
- tarcze do udekorowania i pokolorowania przez dzieci;
- wydrukowane labirynty dla uczniów i uczennic (przykładowe w załączniku. N. może także stworzyć własne propozycje z wykorzystaniem generatora labiryntów: <http://www.mazegenerator.net/>);
- pokrojone warzywa i owoce.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie do podróży.** N. rozpoczyna zadanie w szatni, w której wywieszony jest "rozkład jazdy pociągów". Wraz z dziećmi odczytuje, o której odjeżdża pociąg do szkoły czarodziejów, jakie stacje mija oraz ile czasu zostało do odjazdu.
2. Kiedy jest czas do odjazdu, N. może przeczytać dzieciom poszczególne stacje na drodze pociągu i zapytać, czy rozumieją ich nazwy
3. **Podróż po krainach różnych magicznych emocji.** Odjazd do szkoły czarodziejów - dzieci trzymają się za ręce i śpiewają „Jedzie pociąg z daleka”:
 - w czasie podróży pociąg mija różne krainy: dzieci starają się oddać wyrazem twarzy emocję krainy, w której się zatrzymały;
 - smutek, złość, radość, strach, euforia, gniew, duma, niepokój (10 minut);
4. **Tworzenie sztandaru (integracja).** Gdy dzieci docierają do "szkoły", N. wyjaśnia, że jest dyrektorem/dyrektorką szkoły czarodziejów, a dzieci trafiają do jednej grupy / jednego domu czarodziejskiego - Domu Jednorożca. N. rozdaje im tarcze, które dzieci dekorują i kolorują - każda tarcza może być wyjątkowa, ale dzieci powinny się umówić na jeden element, który pojawi się u wszystkich. Następnie wszystkie tarcze wieszane są na tablicy, tworząc "sztandar" Domu Jednorożca (25 minut);
5. **Eksperyment magiczny.** N. wyjaśnia dzieciom, że ich pierwszym wyzwaniem czarodziejskim będzie sporządzenie magicznego eliksiru, który stworzą wspólnie. Przed eksperymentem należy przygotować przezroczystą plastikową butelkę ze szczelną nakrętką, pipetkę, olej kuchenny, barwnik spożywczy (może być również atrament) oraz sól. Do butelki nalewa się wody (do dwóch trzecich objętości) i kilka kropel barwnika. Do tak przygotowanego roztworu dodaje się olej, tak by utworzyła się warstwa na powierzchni wody i posypuje się go kilkoma szczyptami soli. Dodanie większej ilości soli wydłuża trwanie eksperymentu. W trakcie doświadczenia woda i olej nie mieszają się. Cząsteczki wody zbudowane są z jeszcze mniejszych ciał, czyli atomów. Wszystkie atomy mają ładunek elektryczny, który może być dodatni, ujemny lub obojętny. Jedna część molekuly wody ma przeważający ładunek dodatni, a druga ujemny. Takie cząsteczki, zwane polarnymi, lubią trzymać się razem. Molekuły oleju są zupełnie inne. Ich ładunki elektryczne są rozłożone dość równo. To są cząsteczki niepolarne. Kiedy próbuje się zmieszać jeden typ molekuł z drugim, polarne cząsteczki wody tak mocno trzymają się razem, że wypychają olej na powierzchnię. Gdy dosypuje się soli, spada ona na dno, ciągnąc za sobą smugi oleju. Dzieje się tak, ponieważ sól ma większą gęstość od wody. W czasie, gdy sól zdąży rozpuścić się w wodzie, olej powróci na powierzchnię (15 minut)
6. Na zakończenie N. wyjaśnia, że w szkole czarodziejskiej dzieci zobaczą wiele niezwykłych eksperymentów (same też je wykonają) i dowiedzą się więcej o świecie i naturze.
7. **Zdrowy, pobudzający poczęstunek.** N. wyjaśnia, że w dalszych wyzwaniach ważne będzie zdrowie. Dlatego przed podjęciem się kolejnych zadań zaprasza dzieci do wspólnego owocowo-warzywnego poczęstunku (8 minut);

8. **Pokonywanie labiryntu.** N. opowiada dzieciom o kolejnym zadaniu. W pobliskim magicznym domku mieszka czarodziejka, która została zaklęta i straciła umiejętność mowy we wspólnym języku. Aby ją odczarować, trzeba przebyć skomplikowany labirynt. Każde z dzieci otrzymuje labirynt to rozwiązań (7 minut);
9. **Określanie mocnych stron.** Dzieci siadają w kółku, N. zadaje pytanie: „Jakich znacie czarodziejów i czarodziejki? Kogo najbardziej lubicie?”. Kiedy dzieci odpowiadają, N. dopytuje się, czym zajmują się poszczególne postacie i na czym polegają ich moce. Na zakończenie pierwszego dnia w szkole czarodziejkiej trzeba wykonać specjalny rytuał, w którym każde z dzieci dzieli się swoimi mocnymi stronami, talentami i tym, co szczególnie lubi robić. (30 minut)

Potencjalne problemy:

- nie wszystkie dzieci na tym etapie będą w stanie określić godzinę odjazdu pociągu i powiedzieć, ile czasu zostało. Jednak warto dać dzieciom szansę na zmierzenie się z tym wyzwaniem.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.3.1 : dziecko potrafi wykonać proste rekwizyty i wykorzystuje je w małych formach teatralnych

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.1.5 : dziecko wie, czym jest odwaga i mądrość w powszechnym mniemaniu

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Przed-I.7(od) : dziecko odkrywa własne talenty i zdolności

Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Lista załączników:

Tarcze plus dodatkowe elementy.pdf

Przykładowe labirynty.pdf

Rozkład jazdy.pdf

Tytuł zadania: CZAS LITER L, E, K, S, D, J, Ś, R,U, RZ, CH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 11

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).
- Karty z obrazkami wprowadzającymi daną literę - najlepiej kilka kart wydrukowanych w kolorze, tak aby dzieci mogły pracować w małych grupach. Kartę z obrazkami można wyświetlać na rzutniku, wtedy wszystkie dzieci pracują razem.
- wydrukowane karty pracy "Pisanie po śladzie" - szczególnie dla dzieci z zaburzoną analizą/syntezą wzrokową.

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złożonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stań i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnij pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w

pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.

- Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
- Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10-15 minut)

- Obrazki na literę. Dzieci mają za zadanie znaleźć na karcie/kartach obrazki:
 - na daną literę;
 - zawierające daną literę;
- Dzieci pracują w grupach. Dostają od N. karty pracy, na których znajdują się obrazki przedstawiające przedmiot na daną literę. Zadaniem dzieci jest wyszukanie obrazków na daną literę.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **L, E, K, S, D, J, Ś, R, U, RZ, CH.**

4. Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glottto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.

5. N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.

- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.

- N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
- N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
- N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.

6. Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?" (5 minut)

Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K,

- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
- N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
- Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę.
- Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. kłaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
- Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
- Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
- Przedmioty na literę S: samolot i sowa/statek i sikorka/słomka i samochód.
- Przedmioty na literę K: kartka i kamień/kotek i krowa/kwiatek i krokodyl

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Karta z obrazkami na litere R U J.pdf

Wprowadzanie liter - J.pdf

Ortografia Ch - zasada 2.pptx

Pisanie po śladzie -M L E.jpg

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - L.pdf

Karta z obrazkami na litere L E Ś Rz Ch.pdf

Pisanie po śladzie D Ł Y.jpg

Pisanie po śladzie - F H Ch.jpg

Wprowadzenie liter - Ś.pdf

Ortografia Ch - zasada 3.pptx

Pisanie po śladzie Ch H F.jpg

Pisanie po śladzie - J R U.jpg

Wprowadzanie liter - D.pdf

Karta z obrazkami na litere K S D.pdf

Wprowadzanie liter - K.pdf

Ortografia Ch - zasada 1.pptx

Wprowadzanie liter - S.pdf

Wprowadzanie dwuznaku - Rz.pdf

Wprowadzanie dwuznaku Ch i H.pdf

Pisanie po śladzie I K S.jpg

Wprowadzenie liter - R.pdf

Wprowadzanie dwuznaku - Ch.pdf

Wprowadzenie liter - E.pdf

Pisanie po śladzie Rz Ź Ż.jpg

Wprowadzenie liter - Si i Ś.pdf

Wprowadzenie liter - U.pdf

Tytuł zadania: DNI TYGODNIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z kolejnością dni tygodnia na podstawie wiersza Wandy Chotomskiej "Tydzień".

Cele:

- zapoznanie z pojęciem tygodnia;
- poznanie kolejności dni tygodnia;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wiersz Wandy Chotomskiej "Tydzień" - w załączniku;
- karteczki z kropkami symbolizujące dzień tygodnia (patrz opis w przebiegu).

Przebieg:

1. Rozmowa z dziećmi. (3 min).
 - N. pyta dzieci:
 - czy wiecie co to jest tydzień? jakie znacie dni tygodnia?
 - N. zapisuje wymienione przez dzieci dni tygodnia na tablicy. N. zapisuje dni tygodnia w kolejności wymienianej przez dzieci, na razie nie układa ich chronologicznie. Jeśli dzieci jakiegoś dnia tygodnia nie wymienią na razie go nie zapisujemy na tablicy.
2. N. czyta wzorcowo wiersz Wandy Chotomskiej "Tydzień" (w załączniku). (3 min)
3. N. omawia z dziećmi wiersz, zatrzymując się przy poszczególnych dniach tygodnia i omawiając to, co robią poszczególne dni tygodnia. (7 min)
4. N. prosi o zgłoszenie się chętnych dzieci do ilustracji wiersza (dramą). Prosi o to, żeby zgłosił się ktoś kto chce być poniedziałkiem, wtorkiem, środą etc.
 - N. prosi, żeby każde z dzieci zapamiętało jakim jest dniem tygodnia. (jeśli w klasie

są dzieci z nadpobudliwością psychoruchową warto szczególnie je wybrać do odegrania scenki). (3 min)

5. Odgrywanie scenek. (15 min)

- Po wybraniu dzieci, N. prosi, żeby wszyscy w klasie się skupili i bardzo uważnie wysłuchali wiersza jeszcze raz.
- W momencie, gdy padnie nazwa odpowiedniego dnia tygodnia, dziecko, które jest tym dniem ma odegrać odpowiednią scenkę.
- np.: Poniedziałek idzie przodem - dziecko "poniedziałek" ustawia się pierwsze i idzie w miejscu. Za nim Wtorek ciągnie Środę - dziecko "wtorek" i dziecko "środa" ustawiają się i odgrywają scenkę.
- N. odczytuje kolejne linijki wiersza bardzo powoli, tak żeby dzieci miały szansę odegrać daną scenkę.
- Pierwsze odegranie scenki będzie odbywać się przy dużym udziale N., który będzie moderował pracę poszczególnych dzieci. Scenkę można odegrać dwa-trzy razy za każdym razem zmieniając dzieci biorące udział w odgrywaniu wiersza.

6. Zapisanie dni tygodnia w kolejności. (5 min)

- N. wspólnie z dziećmi zapisuje na tablicy dni tygodnia w odpowiedniej kolejności, uzupełniając listę z początku lekcji.
- N. przy każdym dniu tygodnia rysuje liczbę kropek odpowiadającą kolejności danego dnia w tygodniu (np.: przy środzie trzy kropki, przy piątku pięć kropek).
- Oznaczenie kropkowe będzie dzieciom pomagać w następnej zabawie ruchowej.

7. Podział dzieci na grupy - "tygodnie". (5 min)

- Dzieci losują z worka karteczki z oznaczeniem kropkowym i podpisanym dniem tygodnia. Karteczek powinno być tyle, ile dzieci.
- Dzieci na podstawie karteczek tworzą grupy tygodniowe, w każdej grupie będzie 7 dzieci.
- Wszystkie dzieci z klasy losują karteczki, każde dziecko staje się poniedziałkiem, wtorkiem, środą etc.
- N. tłumaczy dzieciom, że liczba kropek na karteczce symbolizuje dzień tygodnia, którym dzieci są.
- N. podpowiada dzieciom, że tydzień ma siedem dni, więc każda z ich grup musi się składać z 7 dzieci.

8. Zadanie ruchowe - grupy "tygodnie" mają się ustawić w określonej kolejności zgodnie z kolejnością dni tygodnia. (10-14 min)

- Na tablicy dzieci mają odpowiedź jak ustawić się we właściwej kolejności.
- Zadaniem dzieci jest stworzenie tygodnia i ustawienie się w odpowiednim porządku chronologicznym.
- Dzieci mogą ze sobą rozmawiać, N. pomaga dzieciom zrozumieć zadanie.
- Jeśli w klasie jest 28 dzieci to będą 4 grupy po 7 dzieci. Jeśli w klasie jest 27 dzieci to miejsce jednego dziecka może zająć nauczyciel(ka). Jeśli w klasie jest 29 dzieci - to N. tworzy karteczki dla 4 grup po 7 dzieci, a jedno dziecko wylosuje karteczkę -

kontrolera i sprawdza ustawienia pozostałych dzieci. Dzieci kontrolerów może być więcej, w zależności od liczebności klasy.

Warianty:

- **uproszczenie** pkt. 7 (kiedy jeszcze dzieci nie radzą sobie zbyt dobrze z liczbami i literami): N. przydziela dzieciom role: poniedziałek, wtorek itp. i przypomina wraz z dziećmi poprawną kolejność dni tygodnia. Dziecirozchodzą się po klasie, a na hasło "tydzień" łączą się w siódemki i ustawiają w odpowiedniej kolejności.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Edukacja przez ruch

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.1 : dziecko potrafi nazwać dni w tygodniu i miesiące w roku (niekoniecznie we właściwej kolejności)

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.10.1 : dziecko wie, czym jest teatr i na czym polega zabawa teatralna

Int-Pol-I.10.2 : dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za

pomocą mimiki, ruchu i gestów

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Lista załączników:

Kropki.pptx

Tydzień wiersz.docx

32 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: MAGIA JEST WSZĘDZIE - KSIĘGA ZAKŁĘĆ

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą księgę księgę zaklęć. Zastanawiają się, na czym polega magia w ich codziennym życiu.

Cele:

- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- rozwijanie świadomości społecznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie ciekawości świata.

Potrzebne materiały:

- zeszyty 16-kartkowe (po jednym dla każdego dziecka);
- przybory piśmiennicze i plastyczne;
- przygotowane karty z hasłami do wycięcia (po jednej dla każdego dziecka).

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. pyta dzieci, czy dla nich jest magia. Czy dostrzegają magię dookoła siebie? Czy znają jakieś "zaczarowane słowa"?
2. N. podsumowuje wypowiedzi dzieci zwracając uwagę na 3 ważne aspekty codziennej magii:
 - niezwykle zjawiska w naturze;
 - przemianę, jaka się dzieje po dokonaniu dobrego uczynku;
 - znaczenie słów: dziękuję, proszę, przepraszam;
3. **Tworzenie księgi zaklęć - portfolio.** Dzieci tworzą księgę zaklęć, w której wydzielają i dekorują:
 - stronę tytułową (na której w miarę możliwości zapisują swoje imię);
 - cztery strony z hasłem "Magia natury";
 - cztery strony z hasłem "Magia dobrych uczynków";
 - cztery strony z hasłem "Magia dobrych manier";
 - dwie strony na swoje "esy-floresy i bazgroły";
4. **Podsumowanie.** N. wyjaśnia, że stworzona księga będzie potrzebna w ramach kolejnych zadań z narracji "W magicznych krainach", kiedy dzieci będą wykonywały eksperymenty oraz notowały swoje osiągnięcia.

Potencjalne problemy:

- dzieci na tym etapie mogą jeszcze nie potrafić przeczytać haseł zawartych w załącznikach. W takim wypadku czyta je N.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Etyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

Instruktaż

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:

Hasła do księgi zaklęć.pdf

Tytuł zadania: NAJMNIJSZE, KTÓRE WIDZĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci wyszukują w otoczeniu przedmioty od małych do najmniejszych.

Cele:

- zapoznanie dzieci z pojęciami *mały*, *mniejszy*, *najmniejszy*.

Potrzebne materiały:

- dowolna przestrzeń, aby dzieci mogły się swobodnie przemieszczać.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w zasady gry.
2. N. wskazuje przedmiot, np. krzesło. Następnie dzieci przemieszczają się po przestrzeni, mogą biegać, chodzić itp. Każde z dzieci w tym czasie wybiera przedmiot w otoczeniu odrobinę mniejszy od wskazanego przez N., ale nikomu nie mówi co to za przedmiot. Przedmiot nie musi być możliwy do podniesienia, ale musi być możliwy do pokazania i zobaczenia w otoczeniu (np. lampa na suficie)
3. Na dany przez N. znak (np. klaśnięcie) dzieci zatrzymują się.
4. Dziecko najbardziej w środku mówi i pokazuje jaki wybrało przedmiot, używając formuły "mniejszy od (poprzedni przedmiot) jest (wybrany przedmiot)".
5. N. pyta, czy ktoś wybrał przedmiot większy od wymienionego ale mniejszy od wskazanego przez N. Jeśli tak, wybrany przedmiot jest kolejnym przedmiotem odniesienia.
6. Zabawa kończy się, gdy dzieci dojdą do najmniejszych możliwych do wskazania przedmiotów (np. guzik, skuwka, szpilka).

Warianty:

- Zadanie można przeprowadzić również na zewnątrz.
- N. może wybrać inną metodę wybierania dziecka do odpowiedzi, może też zmieniać dzieci, które będą odpowiadać.
- Zadanie można również przeprowadzić lub powtórzyć, stosując odwrotną kolejność - od dużego do największego.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące
Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii
Int-Mat-I.6.2 : dziecko potrafi zauważyć, że jedna figura jest powiększeniem lub pomniejszeniem drugiej
Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: JAK ROZMAWIAJĄ CZARODZIEJE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują ćwiczenia w grupie, uczą się w jaki sposób przeprowadzać kulturalne rozmowy.

Cele:

- rozwijanie współpracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności czytania mapy (wskazywanie kierunków);
- zapoznanie z cechami kulturalnej rozmowy;
- ćwiczenie umiejętności prowadzenia kulturalnej rozmowy.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "mapa magicznego skarbu" i "magiczne słowa mocy".

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że czarodzieje i czarodziejki mają swój własny, taneczny język porozumiewania się. Aby jednak dowiedzieć się na czym on polega, muszą dotrzeć do kart z księgi, które opisują jego działanie. N. dzieli klasę na 4 zespoły (niebieski, zielony, pomarańczowy i fioletowy). Każdy zespół otrzymuje wydrukowane materiały z pliku "mapa magicznego skarbu". N. w międzyczasie wycina każde słowo wraz z pozą z pliku "magiczne słowa mocy" i kładzie w wybranym miejscu (bazując na mapie) (5 minut);
2. Każda drużyna wybiera osobę, która będzie się poruszać według mapy. Mapą operują pozostałe osoby z drużyny, informując osobę w jaki sposób ma się poruszać (lewo, prawo przód, tył), tak aby dotrzeć do odpowiedniego skarbu. Na znak od N. każda drużyna rozpoczyna wędrówkę. (5 minut);
3. Po zdobyciu każdego słowa N. informuje grupy jakie słowo zdobyły oraz pomaga im wykonać układ taneczny w odpowiedni sposób. (5 minut);
4. Dzieci poruszają się swobodnie po sali. Na znak od N. łączą się w pary z najbliższą osobą i krótko rozmawiają z sobą, wykorzystując poznane słowa oraz związane z nimi układy taneczne (oraz uczą się ich). Podczas kolejnych rozmów wykorzystują nowo poznane słowa oraz układy (10 - 15 minut);
5. Podsumowanie. Dzieci siadają w kole. N. zadaje pytania klasie: "Czy warto korzystać z poznanych przez nas słów?", "Co one mogą nam dać?", "Co stałoby się, gdybyśmy z nich nie korzystali?" itp.. N. wraz z klasą krótko dyskutuje na wybrane kwestie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.2.3 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w sytuacjach życiowych

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Lista załączników:

magiczne słowa.docx

mapa magicznego skarbu.docx

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródplecyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owijają kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.

- Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
 - "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Włazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ż ż i Ź ź.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg
Karta P p.jpg
Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf
Karta Dzi i dź.jpg
Karta Z z.jpg
Karta Ł ł - łączenie liter.jpg
Karta D d - łączenie liter.jpg
Karta L l.jpg
Karta M i A.jpg
Karta K k - łączenie liter.jpg
Karta Y y - łączenie liter.jpg
Karta L l - łączenie liter.jpg
Karta H i ch.jpg
Karta S s - łączenie liter.jpg
Karta N n.jpg
Karta B b.jpg
Karta J j.jpg
Karta D d.jpg
Karta ń. jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg

Karta O o - łączenie liter.jpg

Karta J j - łączenie liter.jpg

Karta C c - łączenie liter.jpg

Karta C c.jpg

Tytuł zadania: DNI TYGODNIA - ĆWICZENIE ODDECHOWE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci powtarzają nazwy dni tygodnia w kolejności podczas wydechu. N. pracuje z dziećmi w oparciu o wiersz z książki E. Sikorek "100 tekstów do ćwiczeń logopedycznych".

Cele:

- wydłużanie fazy wydechowej;
- utrwalanie nawyku mówienia na wydechu;
- utrwalanie prawidłowej wymowy głosek;
- utrwalanie znajomości dni tygodnia.

Potrzebne materiały:

wiersz E. Sikorek "Dni tygodnia" (załącznik)

Przebieg:

1. N. zachęca dzieci do kilku oddechów (wdech nosem, wydech ustami). (1 minuta)

2. N. odczytuje wiersz z załącznika i prezentuje jak należy nabierać powietrze i na wydechu wymawiać dni tygodnia (kilkukrotnie). (3 minuty)
3. Przed wspólnym mówieniem dni tygodnia z wierszyka, N. proponuje dzieciom jeszcze ćwiczenia kształtujące prawidłowe nawyki oddechowe w czasie mówienia (3 minuty):
 - dmuchanie i chuchanie np. na rękę/na płomień wyimaginowanej świeczki/na wiatraczek/na wyimaginowaną bańkę mydlaną.
 - powolne i długie wydmuchiwanie powietrza przez usta wraz z naśladowaniem syczenia węża.
4. N. odczytuje wiersz i wspólnie z dziećmi wymawia dni tygodnia na wydechu (4-5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.1 : dziecko potrafi nazwać dni w tygodniu i miesiące w roku (niekoniecznie we właściwej kolejności)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi prawidłowo oddychać podczas mówienia.

Lista załączników:

Dni tygodnia.docx

Tytuł zadania: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 26

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne kartoteki z nowo poznanej litery.

Cele:

- utrwalanie wprowadzonej litery;
- doskonalenie umiejętności pisania;
- zapoznanie dzieci z pojęciem kartoteki;
- wdrażanie dzieci do systematycznego gromadzenia informacji i tworzenia własnych, dużych "dzieł";
- doskonalenie umiejętności współpracy w parach;
- doskonalenie znajomości kolejności liter w alfabecie.

Potrzebne materiały:

- segregator dla każdego dziecka;
- koszulka (opcjonalnie) lub dziurkacz;
- białe kartki papieru - jedna kartka na każde dziecko na każdą nowo wprowadzaną literę.

Przebieg:

1. Dzieci na górze białej kartki papieru piszą nowo poznaną literę - wielką i małą. Następnie piszą wyraz lub wyrazy z daną literą.

- Wraz z rozwojem znajomości liter i umiejętności pisania, dzieci mogą na daną literę wypisywać kilka haseł.
 - Z czasem, N. może wyjaśnić dzieciom różnicę między kartoteką, a encyklopedią oraz pokazać wykorzystanie kartoteki w internecie.
2. Dzieci rysują obrazek/rzecz na daną literę. Każde dziecko pracuje samodzielnie.
 3. Każda kartka jest wkładana do kartoteki (segregatora), dzieci tworzą tym sposobem własne kartoteki.
 4. Co pewien czas, dzieci, łączą się w pary lub w trójki i przeglądają nawzajem swoje kartoteki, opowiadając sobie o słowach na daną literę.
 5. Wraz z wprowadzeniem litery "K", N. może wprowadzić dzieciom termin kartoteki.
 6. Po zakończonym poznawaniu wszystkich liter, dzieci ćwiczą znajomość kolejności liter w alfabecie, próbując układać karty w kartotece, zgodnie z kolejnością liter w alfabecie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

33 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: MAGIA UKRYTA W PRZEDMIOTACH - CO GRA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci przypisują różne cechy różnym obiektom. Notują swoje obserwacje.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi materiałami;
- rozwijanie umiejętności dokonywania obserwacji;
- rozwijanie umiejętności myślenia krytycznego;
- rozwijanie umiejętności kategoryzowania przedmiotów.

Potrzebne materiały:

- różne przedmioty: gumowa piłeczka, plastikowy grzebyk, plastikowe kubeczki, szklanki, gumowe rękawice, gumka do ścierania, widelec, łyżka, kawałki różnych materiałów, muszelki, talerze tekturowe, przezroczyste pudełka plastikowe itp. (przedmiotów powinno być możliwie jak najwięcej - N. może poprosić dzieci o przyniesienie ich z domu).

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** Dzieci siadają w kręgu, na środku N. rozkłada różne przedmioty. Wyjaśnia dzieciom, że w różne rzeczy mają różne właściwości - niektóre są bardzo twarde, inne miękkie; czasem przezroczyste, innym razem matowe. Te cechy sprawiają, że świat dookoła jest niezwykły i magiczny. Zadaniem dzieci będzie dokładne poznanie różnych przedmiotów i spisanie swoich obserwacji (1 minuta);
2. **Kategoryzowanie (podobne).** Pierwszym ćwiczeniem jest znalezienie przez dzieci dwóch przedmiotów, które pod pewnym względem są takie same. N. zwraca przy tym uwagę, żeby dzieci starały się szukać cech, których nie da się zmienić (np. twardy, miękki, giętki, przezroczysty, matowy, chłonny, wodoodporny, szorstki, miękki, rozciągliwy itp.), a nie takie, które da się zmienić prosto (np. kolor, kształt, wielkość). W razie potrzeby wyjaśnia dzieciom znaczenie niektórych słów. Dzieci mają 2 minuty na znalezienie tych przedmiotów. Następnie każde z nich opowiada, dlaczego wybrało właśnie te dwa przedmioty (7 minut);
3. **Kategoryzowanie (różne).** Ćwiczenie analogiczne do kategoryzowania w pkt. 2 z tym że zadaniem dzieci znalezienie dwóch przedmiotów, które są różne od siebie pod względem wybranej cechy (7 minut);
4. **Wybieranie przedmiotów, które grają.** Ostatnim zadaniem jest znalezienie przez dzieci przedmiotów, które wydają, ich zdaniem ciekawe, dźwięki. N. zachęca dzieci do sprawdzania, jak brzmią różne przedmioty i poszukiwania różnych sposobów na ich "włączenie" (5 minut);
5. **Notowanie obserwacji.** W swoich księgach zakłęb, w obszarze "Magia natury" dzieci rysują wybrany przedmiot oraz oznaczają, jaki dźwięk wydaje, korzystając z zaproponowanych znaczników (głośny, cichy, przyjemny, nieprzyjemny, zabawny, smutny) (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka
Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Kinestetyczna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi prowadzić proste obserwacje.

Lista załączników:

Znaczniki dźwięków.pdf

Tytuł zadania: MAGICZNA MUZYKA KLASYCZNA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

N. włącza różne utwory muzyki klasycznej. Dzieci rysują wolne skojarzenia. Klasa wspólnie rozmawia o muzyce klasycznej.

Cele:

- zapoznanie dzieci z muzyką klasyczną
- kształtowanie wrażliwości na muzykę

Potrzebne materiały:

- kredki lub flamastry
- fragmenty muzyki klasycznej. Propozycje:
 - Tchaikovsky - https://www.youtube.com/watch?v=M8J8urC_8Jw
 - Chopin - https://www.youtube.com/watch?v=_PY0NFC4aEw
 - Nessun Dorma - Turandot - <https://www.youtube.com/watch?v=aNQeKvVPPlc>
 - Mozart - <https://www.youtube.com/watch?v=8MQf-86ikvM>
- Załącznik do zadania: karta pracy "Magiczna muzyka klasyczna"

Przebieg:

1. N. pyta dzieci czy ktoś zna utworzy muzyki klasycznej. Jeśli są takie osoby N. pyta czy potrafią zanucić jakaś piosenkę (5 minut);
2. N. tłumaczy dzieciom, chce będą teraz słuchać muzyki klasycznej. N. na tablicy zapisuje nazwę utworu, dzieci przepisują je na karty pracy. Podczas każdego utworu rysują na kartach pracy. N. podpowiada, że może narysować emocje, miejsca, osoby, lub inne dowolne skojarzenia (35 minut);
3. Cała klasa wspólnie rozmawia o tym czym różni się muzyka klasycznej od muzyki, którą słyszymy w radiu lub w telewizji. N. pyta co się każdemu podobało, a co nie (10 minut);
4. W swoich księgach zakłęb dzieci wpisują jaka muzyka działa na nich jak zakłęcie. Przy jakiej muzyce najlepiej potrafią się zrelaksować lub jaka muzyka sprawia, że są szczęśliwi (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Muzyka

Język polski

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

Techniki:

Wizualizacja

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Czarodzieje (czar)

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.5.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszać się

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-Muz-I.5.3 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)

Int-Plast-I.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Lista załączników:

Magiczna muzyka klasyczna.docx

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej). (20 minut)

- N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:**Aktywizowane typy inteligencji:**

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: RUCHOWE ZADANIE INTEGRACYJNE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci lepiej poznają innych z grupy poprzez zorganizowane zadania grupowe.

Cele:

- integracja dzieci;
- stworzenie bezpiecznej i przyjaznej atmosfery sprzyjającej nauce;
- urozmaicenie lekcji, podniesienie energii dzieci.

Potrzebne materiały:

Poniższe materiały potrzebne są tylko do niektórych zadań.

- zabawka pluszowa lub miękka piłka
- wstążka, taśma lub krzeselka (żeby wyznaczyć granicę na środku sali);
- puste pudełko od zapałek.

Przebieg:

Przykładowe gry do wyboru (jednorazowo do przeprowadzenia jedna lub dwie zabawy):

1. Dzieci stają w kole. Wszystkie dzieci urodzone w styczniu wchodzi do koła, tworzą

- mniejsze. Razem wszyscy śpiewają „Tańczymy labado”. Tak po kolei z każdym miesiącem. Na zmianę można też śpiewać inne, znane sobie piosenki np. „Kółko graniaste” lub „Laurencja”. N. uczestniczy w zabawie z dziećmi (5 minut);
2. Dzieci znowu ustawiają się w koło. Jedno dziecko dostaje zabawkę lub miękką piłkę. Mówi jak ma na imię i musi wykonać własny ruch (np. podskoczyć, kucnąć, obrócić się). Następnie rzuca zabawkę innej osobie. Ta osoba musi powtórzyć imię i ruch osoby, która jej rzuciła zabawkę, sama się przedstawia i wykonać swój ruch. Potem przekazuje zabawkę dalej i następne dziecko musi powtórzyć wszystkie imiona i ruchy osób, które były przed nią. W razie pomyłki gra zaczyna się od nowa, od osoby która się pomyliła. Na koniec dzieci się zastanawiają, ile imion z kolei bez błędu udało się powtórzyć (10 minut);
 3. Wszystkie dzieci siedzą w kole. Jedno dziecko jest „berkiem”. Idzie dookoła koła i dotyka głowy każdego dziecka po kolei i mówi jak ma na imię. Przy dowolnym dziecku mówi imię dziecka i „berek”. Zaczyna uciekać dookoła koła i musi zdążyć usiąść na miejsce osoby które je goni zanim zostanie złapany. Jeśli jej się uda, to nowy berek wymienia imiona dzieci, a potem wybiera nowego berka (5 minut);
 4. Sala podzielona jest na dwie części. Wszystkie dzieci stają po jednej stronie sali. N. wypowiada kategorię np. ulubiony smak lodów, ulubiony kolor, ulubione danie, ulubione zwierzę. Dzieci muszą znaleźć sobie parę, która lubi to samo, żeby przejść na drugą stronę sali (np. w parze przechodzą dzieci, które najbardziej lubią jeść makaron). Nie można więcej niż raz przechodzić przez „granicę” z tą samą osobą (7 minut).
 5. Dzieci siedzą w kręgu na krzesłach, N. chodzi pomiędzy nimi i wydaje szybko polecenia, np.: „wróble latają”, „krowa ma rogi”, „ryby pływają”, „koty mają ogony”, „wilki wyją”, „psy kopią doły”, „koty wdrapują się na drzewa”. N. wykonuje przy tym odpowiednie ruchy (np. pokazuje rękami rogi krowy, naśladuje rękoma latanie ptaków), zadaniem dzieci jest w szybkim tempie wykonanie tego samego. W pewnej chwili N. mówi np.: „koty latają” lub „ryba ma rogi”, pokazując jednocześnie ruchy latania lub rogi. Jeżeli któryś z uczestników zabawy wykona ten fałszywy ruch, odpada. (7 minut)
 6. N. wybiera dwóch ochotników: kota i mysz. Pozostałe dzieci tworzą koło chwytając się z ręce. Trzymają oni stronę myszki, która stoi wewnątrz koła. Kot chodzi na zewnątrz i ma za zadanie złapać myszkę wdzierając się do środka koła. Dzieci w kole usiłują do tego nie dopuścić, przyciskając się do siebie. Jeśli jednak kotu uda się wdrzeć do środka koła, dzieci muszą wypuścić myszkę, aby mogła uciec. Jeśli kot złapie myszkę, mysz musi się położyć nieruchomo, a kot udaje, że ją zjada. Natomiast jeśli kotu nie uda się dogonić myszki w wyznaczonym czasie (1 minuty), to myszka wygrywa i wyznacza kto w następnej rundzie będzie kotem, a kto myszką. (5 minut).
 7. N. rozdaje dzieciom puste pudełka po zapalkach. Dzieci kładą pudełka na grzbietach dłoni wyciągniętych do przodu. Następnie zadaniem dzieci jest podnieść ręce do góry, usiąść, położyć się, wstać. Należy te czynności wykonać w taki sposób, żeby pudełka nie spadły na ziemię. Wygrywają dzieci, którym pudełka nie spadły na ziemię. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o tym, jakie są odpowiednie miejsca do organizowania zabawy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

Tytuł zadania: SKĄD SIĘ WZIĘŁY NAZWY MIESIĘCY

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

W każdym miesiącu N. zapoznaje dzieci z kalendarzem i wspólnie z dziećmi odkrywa nazwę danego miesiąca.

Cele:

- zapoznanie dzieci z kalendarzem;
- zapoznanie dzieci z chronologią miesięcy w roku;
- zapoznanie dzieci z etymologią nazw poszczególnych miesięcy;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania dzięki skojarzeniom;
- rozwijanie ciekawości świata;
- kształtowanie wrażliwości muzycznej;
- poznawanie najważniejszych utworów muzyki klasycznej.

Potrzebne materiały:

- komputer, rzutnik;
- prezentacja dotycząca danego miesiąca (załączniki);
- <http://www.youtube.com/watch?v=GRxofEmo3HA> - Vivaldi "Cztery pory roku".

Przebieg:

1. N. pokazuje dzieciom kalendarz i mówi, jaki miesiąc dzisiaj poznają. Pokazuje ten miesiąc na kalendarzu. N. przypomina dzieciom, jaki miesiąc był poprzednio. Wspólnie przeglądają kalendarz i powtarzają kolejność miesięcy w roku. (3 min)
2. N. prosi dzieci o podanie jak największej liczby skojarzeń z nazwą danego miesiąca. N. wypisuje wszystkie skojarzenia na tablicy. Uwaga! Skojarzenia mogą u dzieci bardziej dotyczyć czynności, jakie wykonują w danym miesiącu lub pogody. Nie będą to zazwyczaj skojarzenia związane z etymologią nazwy. Nie ma to jednak znaczenia. (10 min)
2. N. opowiada dzieciom, skąd się wzięła nazwa miesiąca (informacje na temat znajdują się w załączonych materiałach). (5 min).
3. N. pokazuje na rzutniku (tablicy interaktywnej) prezentację przygotowaną dla danego

miesiąca. Prezentacje zawierają m.in. ilustrację trudniejszych słów np.: wrzos, len, październik. N. rozmawia z dziećmi o etymologii nazwy danego miesiąca oraz o jego charakterystyce i konieczności dopasowania ubrania do poru roku, w celu zapewnienia zdrowia i bezpieczeństwa (10 min).

4. N. prosi dzieci, żeby spróbowały zilustrować nazwę miesiący (narysowały historię związaną z nazwą danego miesiąca). Podczas rysowania N. nastawia dzieciom muzykę: Vivaldi - Cztery Pory roku (N. włącza utwór dopasowany do aktualnej pory roku). (20 min).

Na potrzeby powtórzeń warto wprowadzić różne modyfikacje do zadania (patrz: warianty).

Warianty:

Ponieważ zadanie powtarza się odpowiednio dla każdego miesiąca, warto wprowadzać jego modyfikacje, np.

- proponować wysłuchanie nowych utworów muzycznych:
 - w grudniu może to być "Taniec Cukrowej Wieszczy" z "Dziadka do orzechów" Czajkowskiego;
 - w czerwcu "Sen nocy letniej" Mendelssohna (np. <http://www.youtube.com/watch?v=ksLWUBXHQ8w>);
 - w kwietniu może być "Walc kwiatów" z "Dziadka do orzechów" Czajkowskiego.
- zaproponować wykonanie rysunków konkretną metodą (wyklejanka, obrazek farbami akwarelowymi, obrazek malowany pastelami, kolaż, wydrapywanka na podkładzie z kredek świecowych lub tuszu) lub stworzenie projektu technicznego (np. bombki w grudniu, obrazka z suszonych kwiatów w kwietniu czy w maju, figurki z plasteliny/modeliny).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.1 : dziecko potrafi nazwać dni w tygodniu i miesiące w roku (niekoniecznie we właściwej kolejności)

Int-Mat-I.14.2 : dziecko wie do czego służy kalendarz i potrafi z niego korzystać

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Przy-I.10.1 : dziecko potrafi zrozumieć podstawowe elementy prognozy pogody

Int-Przy-I.11.1 : dziecko potrafi nazwać zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku

Int-Przy-I.9.1 : dziecko analizuje pogodę i jej zmiany

Lista załączników:

Wrzesień.pptx

Styczeń.pptx

Lipiec.pptx

Listopad.ppt

Nazwy miesięcy - wyjaśnienie.docx

Maj.pptx

Kwiecień.pptx

Sierpień.pptx

Czerwiec.pptx

Grudzień.ppt

Październik.ppt

Luty.pptx

Marzec.pptx

Tytuł zadania: PRZYGOTOWANIE DO PISANIA I CZYTANIA 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadanie rozwija umiejętności grafomotoryczne dzieci, analizę i syntezę wzrokową i przygotowuje je do nauki pisania. Zadanie przygotowane do narracji "Podróżnicy i podróżniczki poznają świat".

Cele:

- diagnoza umiejętności grafomotorycznych oraz analizy i syntezy wzrokowej - informacje dla N.
- rozwijanie umiejętności grafomotorycznych;
- rozwijanie spostrzegawczości oraz analizy i syntezy wzrokowej;
- przygotowanie dzieci do nauki pisania;
- wdrożenie dzieci do samodzielnej pracy w oparciu o kartę pracy lub zeszyt.

Potrzebne materiały:

- karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Dzieci pracują indywidualnie w oparciu o kartę pracy, dzieci powinny móc wybrać sobie kartę pracy, z którą chcą pracować.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

Labirynt.jpg

Rozwijanie percepcji wzrokowej.jpg

Rysowanie po linii - Egipt.jpg

Rysowanie po linii - bramka.jpg

Rysowanie po linii - dom.jpg

Analiza i synteza wzrokowa i słuchowa.jpg

Rysowanie po linii - balon.jpg

Rysowanie w linii - gory.jpg

Rysowanie po linii - pajak i pszczoła.jpg

Rysowanie po linii - motyl i waz.jpg

34 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: PYTAMY I OBSERWUJEMY

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:20:00

Streszczenie:

Dzieci zastanawiają się jakie pytania ich interesują i na jakie chciałby uzyskać odpowiedź. N. zapoznaje dzieci z metoda prowadzenia obserwacji i eksperymentów. Dzieci przeprowadzają obserwację.

Cele:

- nabywanie umiejętności prowadzenia obserwacji przyrodniczej
- rozwój umiejętności zadawania pytań
- rozwój umiejętności zdobywania wiedzy

Potrzebne materiały:

- załącznik do zadania: "Zadajemy pytania"
- 3 słoiki
- 3 białe róże
- woda
- 3 kolory barwnika lub atramentu
- nożyczki lub nóż

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom, że szkoła jest miejscem, w którym mogą uzyskać odpowiedzi na różne pytania jakie mają. N. pyta czy dzieci mają jakieś pytania, na które chcieliby otrzymać odpowiedź (20 minut);
2. N. mówi dzieciom, że na niektóre pytania można uzyskać odpowiedź przy pomocy obserwacji lub przeprowadzenia eksperymentu. Pyta dzieci czy wiedzą co to jest eksperyment. Przy przeprowadzeniu eksperymentu lub obserwacji pomocny jest plan badawczy, który wykorzystują w swojej pracy np. naukowcy. N. rysuje plan badawczy na tablicy na podstawie załącznika "Zadaję pytania" lub wyświetla załącznik przy pomocy

- rzutnika (10 minut);
3. N. tłumaczy dzieciom poszczególne etapy prowadzenia obserwacji lub eksperymentu (25 minut):
 1. Znak zapytania - jakie mam pytania, na które chce uzyskać odpowiedź?
 2. Żarówka - Próbuję odgadnąć co się stanie. (N. może opcjonalnie wprowadzić słowo hipoteza: Jaką mam hipotezę?)
 3. Lupa - przeprowadzam eksperyment lub obserwuje to, co mnie interesuje.
 4. Wyniki obserwacji i eksperymentu - Czy moje przypuszczenia się sprawdziły? Skąd to wiem? Dlaczego tak mogło być?
 4. N. mówi dzieciom, że chciałby uzyskać odpowiedź na pytanie czy róża może magicznie zmienić kolor. Zamierza przeprowadzić obserwację co stanie się, gdy różę włoży się do kolorowej wody. N. wspólnie z dziećmi omawia etapy obserwacji: Jakie jest pytanie badawcze? Co może się stać gdy wsadzimy różę do kolorowej wody? (10 minut);
 5. N. nalewa do 3 słoików wodę. Pyta dzieci do czego potrzebna jest kwiatom woda. Na ściance słoika N. zaznacza mazakiem na jakim poziomie znajduje się woda. Do każdego słoika dolewa inny kolor barwnika i miesza wodę. Łodygi róż należy przeciąć na ukos i włożyć różę do wody. N. tłumaczy dzieciom, że różę zostaną tu do następnego dnia (15 minut)
 6. **Następnego dnia:** N. pyta dzieci jakie zmiany zaobserwowały. Pytania pomocnicze: Czy wszystkie płatki róż zmieniły kolor? Czy zmieniła się ilość wody w słoiku? Czy łodygi zmieniły kolor? etc. N. pyta czy obserwacja jest zgodna ich przypuszczeniami, które wymieniali poprzedniego dnia.

Możliwe kontynuacje:

Po pierwszym dniu N. może podmienić różę przekładając je do innych słoików. Po kolejnych 24 godzinach dzieci znowu opowiadają co zaobserwowały.

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Czarodzieje (czar)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Przy-I.3.1 : dziecko zna warunki konieczne do rozwoju roślin

Int-Przy-I.3.3 : dziecko potrafi przełożyć wiedzę o potrzebach roślin i zwierząt na praktykę

Int-Przy-I.7.3 : dziecko wie, jakie znaczenie ma woda w życiu roślin

Dodatkowe osiągnięcia:

- Dziecko potrafi przeprowadzić obserwację przyrodniczą

Lista załączników:

Zadaję pytania.pdf

Tytuł zadania: ZABAWA W CIĄG SŁÓW

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:



Dzieci w dwóch kręgach bawią się w zabawę polegającą na wymyśleniu wyrazu rozpoczynającego się na ostatnią głoskę wyrazu poprzedniego.

Cele:

- rozwijanie percepcji słuchowej;
- doskonalenie umiejętności rozróżniania głosek w wygłosie;
- przygotowanie do sprawnego, samodzielnego pisania;
- kształtowanie umiejętności tłumaczenia innym danej kwestii;
- wdrażanie do stosowania przez dzieci oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

karteczki z sygnalizacją świetlną stosowaną w ocenianiu kształtującym - karteczki powinno mieć każde dziecko przed sobą.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na dwa zespoły ok. 10-12 osobowe. Każdy zespół siada w kręgu, N. przypomina o prawidłowym siadzie, dbaniu o plecy.
2. Zadaniem dzieci będzie wymyślenie wyrazu rozpoczynającego się na głoskę kończącą poprzedni wyraz (n.: banan - noga - agrest - trampki - igły). Jeśli ostatnia głoską jest "y", dziecko następne wymyśla dowolny inny wyraz i zabawa toczy się dalej. Dzieci bawią się w kręgu.
3. N. zachęca, aby dzieci samodzielnie pilnowały zadania i próbowały wyjaśniać sobie nawzajem poprawność wykonania. N. zachęca, żeby dzieci tłumaczyły, dlaczego dany wyraz nie może być podany, a nie zatrzymywały się na stwierdzeniu "nie, bo nie".
4. Jeśli dziecko po tłumaczeniu kolegów i koleżanek nadal nie rozumie, podnosi do góry karteczkę czerwoną, z prośbą o wytłumaczenie przez N.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Sygnalizacja kolorystyczna (świeatł drogowych)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słucać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, gloska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, gloska, litera, sylaba, zdanie

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi rozróżniać gloski w wygłosie.

Tytuł zadania: PROJEKTUJEMY MAGICZNE URZĄDZENIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się korzystać z edytora grafiki. Następnie w parach starają się stworzyć magiczne urządzenie.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z podstawowymi funkcjami programu graficznego;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi częściami zestawu komputerowego;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputera;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do Google Drawings lub inna aplikacja służąca do edycji grafiki umożliwiająca pracę na jednym dokumencie więcej niż jednej osobie (jeśli nie jest to możliwe N. może skorzystać z innego programu - patrz warianty);
- komputery zalogowane do dysku Google profilami przygotowanymi przez N.;
- pomoc w korzystaniu z Google Drawings:
<https://support.google.com/drive/answer/179740?hl=pl>.

Przebieg:

Spotkanie 1.

1. Zapoznanie uczniów i uczennic z oprogramowaniem. N. daje dzieciom możliwość samodzielnego "przeklikania" i sprawdzenia opcji programu. Co udało się dzieciom samodzielnie wykonać?
2. Następnie N. zapoznaje dzieci z podstawowymi funkcjami: tworzenie kształtów, rysowanie, wypełnianie wybranym kolorem.
3. Dzieci tworzą wymyślone rysunki w programie. N. prosi dzieci, aby przed kolejną lekcją zastanowiły się, jakie magiczne urządzenie mogło się przydać światu, ich społeczności lub im samym. Co dobrego mogłoby robić?

Spotkanie 2. i 3.

1. Dzieci dobierają się w pary i z wykorzystaniem zdobytych umiejętności tworzą projekty magicznych urządzeń w ramach poznanej aplikacji. Każde z dzieci pracuje przy swoim komputerze, natomiast współpracują online.
2. N. przypomina dzieciom o zasadach bezpiecznego i zdrowego korzystania z komputera (np. o zasadzie 10/10/10 - co dziesięć minut patrzeć przez 10 sekund na przedmiot oddalony o mniej więcej dziesięć metrów, np. przez okno).
3. Na ostatnim spotkaniu w tym cyklu N. poświęca 15 minut na to, aby każda para miała możliwość przedstawienia swojego urządzenia.

Warianty:

- w miarę możliwości N. drukuje prace stworzone przez uczniów i uczennice lub zamieszcza je na klasowym blogu.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Komp-I.2.1 : dziecko potrafi posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, nie narażając własnego zdrowia

Int-Komp-I.3.1 : dziecko rozumie ograniczenia dotyczące korzystania z komputera, które nakładają na nie rodzice, opiekunowie, szkoła

Int-Komp-I.3.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania ograniczeń dotyczących korzystania z komputera

Int-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: PISZEMY RÓŻNE SŁOWA - ĆWICZENIA KALIGRAFII

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność pisania wyrazów po śladzie na przygotowanych kartach pracy.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- doskonalenie umiejętności przepisywania;
- kształtowanie umiejętności sprawdzania pracy kolegi;
- wdrażanie do stosowania oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

- załącznik - Ćwiczenia usprawniające dłonie i palce.
- karty pracy (załączniki). Karty pracy są wykonywane z dziećmi po wprowadzeniu liter: L, E, U, R, Ę, Ą.

Przebieg:

1. Przed przystąpieniem do N. proponuje dzieciom wykonanie ćwiczeń dłoni i palców przygotowujących do pisania. Przykładowy zestaw ćwiczeń znajduje się w załączniku do zadania "Ćwiczenia usprawniające dłonie i palce".
2. Dzieci pracują samodzielnie wypełniając kartę pracy. Dla dzieci, które radzą sobie z samodzielnym pisaniem, N. może zaproponować przepisanie słów do zeszytu.
3. Dzieci wykonują ozdobny szlaczek na górze/na dole karty pracy. Szlaczek wykonywany jest według własnego pomysłu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Lista załączników:

Ćwiczenia usprawniające dłonie i palce.docx

Po literce U.jpg

Po literce R.jpg

Po literce E.jpg

35 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: CZARODZIEJSKA WODA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują eksperymenty z wodą. Zastanawiają się dlaczego wodę warto oszczędzać.

Cele:

- nabywanie umiejętności prowadzenia eksperymentów oraz obserwacji
- rozwijanie wiedzy o znaczeniu wody
- poznawanie sposobów oszczędzania wody

Potrzebne materiały:

- woda
- balony

- talerzyki
- pieprz mielony
- płyn do naczyń
- słoiki
- małe karteczki (najlepiej grubsze niż karteczki samoprzylepne)
- karta praca "Magiczna woda"

Przebieg:

1. Dzieci wykonują zaczarowane eksperymenty z wykorzystaniem wody z pomocą N. (50 minut);

Eksperyment 1

1. Dzieci dmuchają balony tak, aby każde dziecko miały własny balon. Klasa obserwacje wykonuje w łazience lub innym miejscu, gdzie jest dostęp do kranu.
2. Dzieci pocierają nadmuchane balony o swoje włosy.
3. N. włącza mały strumyk wody w zlewie.
4. Dzieci przykładają balony oddalone o 1 centymetr od wody.
5. Na kartach pracy dzieci rysują swoje obserwację.

Eksperyment 2

1. Dzieci napełniają do pełna szklankę wody.
2. Na szklance kładą kawałek papieru technicznego, tak, aby zakrył całą szklankę.
3. Przytrzymując delikatnie kartkę, przewracając szklankę do góry dnem (dobrze ten eksperyment również wykonywać nad zlewem). gdy szklanka jest odwrócona nie trzeba już podtrzymywać kartki.
4. Na kartach pracy dzieci rysują swoje obserwację.

Eksperyment 3

1. Nalać do małego talerza wody.
 2. Wysypać pieprzu na wodę, tak, aby pokrywało prawie całą powierzchnię wody.
 3. N. prosi, by każde dziecko zamoczyło jeden palec do wody i powiedziało czy coś się zmieniło.
 4. N. prosi, by każde dziecko zamoczyło jeden palec w płynie do naczyń, a następnie w wodzie z pieprzem. N. pyta co stało się z pieprzem.
 5. Na kartach pracy dzieci rysują swoje obserwację.
2. N. mówi dzieciom, że woda jest naszym skarbem i musimy dbać o to, aby ją oszczędzać. N może zadać takie pytania jak: Komu potrzebna jest woda do życia? Czy zwierzęta również potrzebują wodę? Czy rośliny potrzebują wodę? Czy woda z oceanów jest dobra do picia? Czy mamy nieskończoną ilość wody? etc. Wspólnie cała klasa próbuje wymyślić jak najwięcej sposobów oszczędzania wody (15 minut);
3. Dzieci tworzą broszurę informacyjną, w której rysują przynajmniej dwa sposoby oszczędzania

wody (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Eksperyment

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Czarodzieje (czar)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Przy-I.5.2 : dziecko wie jak może, we własnym zakresie, chronić przyrodę: nie śmieć, szanując rośliny, zachowując ciszę w parku i w lesie, pomagając zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato

Int-Przy-I.7.1 : dziecko zna sposoby oszczędzania wody

Int-Przy-I.7.2 : dziecko wie, jakie znaczenie ma woda w życiu człowieka

Int-Przy-I.7.4 : dziecko wie, jakie znaczenie ma woda w życiu zwierząt

Lista załączników:

Magiczna woda.docx

Tytuł zadania: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŻ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 14

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- określenie głoski jako samogłoski lub spółgłoski;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;
- nabywanie zwyczaju reagowania na wezwania i polecenia nauczyciela.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali

lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złożonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stańc i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnięć pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10-15 minut)

- "Berek literek" - Praca w oparciu o wybrane wiersze np. z książki Agnieszki Frączek pt. "Berek literek czyli psoty od A do Z" lub/i z książki "Kram z literami" Wandy Chotomskiej.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ź.**

- N. czyta na głos najpierw wybrany wierszyk całej klasie. N. omawia z dziećmi wierszyk, wyjaśnia trudne słowa. N. następnie czyta go ponownie i pyta dzieci, czy usłyszały jaka litera w danym wierszyku była najczęściej słyszana.

4. Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em).

- Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
 3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
 4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
 5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
 6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
 7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
 8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
 9. Dzieci piszą literki w zeszytach, w liniaturze. Jeżeli N. zauważy na wcześniejszych etapach, że dziecko ma duże trudności z pisanem w zeszycie, dziecko może dalej pisać po śladzie na dodatkowych kartach pracy.
5. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?.** Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K, D, J, N, Z
- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. kłaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
 - Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
 - Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
 - Przedmioty na literę N: nosorożec i nietoperz/naleśnik i namiot.
6. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**
- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
7. Praca z wierszykiem "Berek literek" lub "Kram z literami" przy wprowadzaniu liter **I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ż, Dż.**
1. N. czyta ponownie wiersz na daną literę. Zachęca dzieci do nauczenia się wiersza na pamięć. Jeżeli jest to możliwe do zrealizowania w klasie, dzieci uczą się

fragmentu wierszyka na pamięć na lekcji.

2. Labirynty - przejście labiryntu literkowego (labirynty w załącznikach do liter M, I, Y, Ł, N, B) - od startu aż do dużej litery, zbierając po drodze małe literki - na koniec, dziecko może policzyć ile małych literek zebrało po drodze.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
 - Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Literkowy labirynt - n.jpg

Wprowadzenie liter - H.pdf

Wprowadzenie liter - Ł.pdf

Pisanie po śladzie - Dż.jpg

Wprowadzenie liter - I.pdf

Literkowy labirynt - y.jpg

Wprowadzenie liter - G.pdf
Literkowy labirynt - ł.jpg
Pisanie po śladzie - G Ó Sz.jpg
Pisanie po śladzie - Ł Y D.jpg
Wprowadzenie liter - Dzi.pdf
Wprowadzenie liter - Y.pdf
Literkowy labirynt - m.jpg
Kolejność wprowadzania liter.docx
Wprowadzenie liter - M.pdf
Wprowadzenie liter - Ź.pdf
Literkowy labirynt - ć.jpg
Wprowadzanie liter - N.pdf
Literkowy labirynt - b.jpg
Wprowadzenie liter Ć i Ci.pdf
Literkowy labirynt - i.jpg
Wprowadzenie liter - Ć.pdf
Wprowadzanie liter - Ó i U.pdf
Literkowy labirynt - c.jpg
Wprowadzenie liter - B.pdf
Wprowadzenie liter - Dź.pdf
Wprowadzanie liter - Ó.pdf
Wprowadzenie liter - C.pdf

Tytuł zadania: GRUPOWANIE OBIEKTÓW

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą przyporządkowanie obiektów do zbioru.

Cele:

- rozwijanie umiejętności klasyfikowania obiektów;
- rozwijanie umiejętności liczenia obiektów w zbiorze;
- rozwijanie umiejętności porównywania liczebności zbiorów.
- doskonalenie umiejętności tworzenia prac plastycznych na płaszczyźnie;
- doskonalenie umiejętności posługiwania się nożyczkami.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z obiektami z pliku "Grupowanie obiektów.doc" - jedna karta na dwójkę dzieci.
- kartki papieru A4;
- nożyczki, klej;
- przybory do rysowania lub malowania.

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w pary. N. rozdaje dzieciom karty z pliku "Grupowanie obiektów.doc" (jedna karta na parę).
 1. Najpierw dzieci wycinają obrazki, a następnie grupują je w trzy zestawy bazując na podobieństwach między obiektami.
 2. Gdy wszystkie pary skończą pracować, dzieci odpowiadają na forum klasy na różne pytania. N. zadaje je danej parze, która ma odpowiedzieć, a reszta dzieci weryfikuje poprawność. Przykładowe pytania: Ile jest telefonów, w której grupie jest najwięcej obiektów, w której najmniej, czy są grupy równoliczne. N. może wprowadzić pojęcie zbioru;
2. Następnie N. prosi dzieci, aby zastanowiły się, co mogą stworzyć z wykorzystaniem wyciętych obiektów, dzieci realizują swoje pomysły (np. narysować sklep z telefonami komórkowymi i przykleić nań obrazki telefonów, narysować kwaciarnię, narysować plac zabaw z piłkami).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda hierarchizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć objekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:

Grupowanie obiektów.doc

Tytuł zadania: RYMOWANKA RUCHOWA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w pługach rytmicznych.

Cele:

- dodanie energii, rozbudzenie;
- kształtowanie szybkości reagowania i kojarzenia;
- rozwijanie orientacji w schemacie własnego ciała;
- kształtowanie przyjaznej atmosfery;
- kształtowanie umiejętności współpracy w nowej grupie rówieśniczej.

Potrzebne materiały:

Do przeprowadzenia tego ćwiczenia nie są potrzebne żadne dodatkowe materiały.

W podanym poniżej linku można zobaczyć filmik przedstawiający dane pług:

<http://www.youtube.com/watch?v=IFxslUA5SMk>

<http://www.youtube.com/watch?v=ZYFAIupyHhM>

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom krótkie ruchowe mające na celu pobudzić dzieci, dodać energii.
Dzieci stoją w kręgu z N., słuchają słów N. i naśladują jego ruchy.

Pług 1

Jedna łapka – pokazujemy jedną rączkę

druga łapka – pokazujemy drugą rączkę

ja jestem niedźwiadek – wskazujemy na siebie

Jedna nóżka, druga nóżka – pokazujemy jedną nogę, drugą nogę

a to misia zadek – klepiemy się po pośladkach

Lubię miodek – masujemy brzuszek

kocham miodek – masujemy brzuszek

podkradam go pszczołkom – machamy rączkami, pokazując jak pszczołki latają

Jedną łapką, drugą łapką, czasem wciągam rurką – rączki przykładamy do buzi na wzór rurki

Plas 2

„Gimnastyka dobra sprawa, dla nas wszystkich to zabawa.
Ręce w górę, w przód i w bok, skłon do przodu, w górę skok.
Głowa, ramiona, kolana, piety, głowa, ramiona, kolana, piety,
Oczy, uszy, usta, nos” (powtarzamy).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współzycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

36 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: CUDA I DZIWY

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:15:00

Streszczenie:

Omówienie wiersza Juliana Tuwima "Cuda i dziwy" za pomocą metod dramowych i plastycznych.

Cele:

- zdobywanie umiejętności analizowania treści utworu poetyckiego za pomocą metod dramowych oraz odzwierciedlania treści, nastroju i kolorytu utworu w pracy plastycznej;
- nauka odmierzania i ważenia substancji płynnych;
- nauka odróżniania fikcji od rzeczywistości.

Potrzebne materiały:

- tekst wiersza J. Tuwima (załącznik Cuda i dziwy.pdf);
- farby olejne w różnych kolorach;
- kartki A3 lub A4 z bloku technicznego dla każdego dziecka;
- kubeczki na wodę;
- pędzle;
- waga szalkowa;
- miarka litrowa;
- różne naczynia i przedmioty, między którymi można przelewać wodę (kubek, nakrętka, miseczka, butelka szklana itp.) i które różnią się wagą;
- lejki (opcjonalnie).

Przebieg:

Na początku N. mówi, że za chwilę przeniesiemy się w magiczny świat, w którym dzieją się dziwne rzeczy. N. prosi dzieci, by słuchały wiersza i ruchem oraz dźwiękami pokazywały to, co

słyszają. N. czyta wiersz "Cuda i dziwy" Tuwima (załącznik Cuda i dziwy.pdf), robiąc przerwy pomiędzy wersami i dając dzieciom czas na ekspresję ruchową i dźwiękową. W ten sposób N. czyta cały wiersz (10 minut). Opcjonalnie N. może puścić muzykę w tle. N. może zachęcać dzieci do określonych ruchów, np. do wyciągania rąk ku słońcu, do skakania, kucania itp.

Następnie każde dziecko otrzymuje karton lub kartkę do malowania oraz farby i pędzel. Zadaniem dzieci jest namalowanie świata, o którym słuchały. (15-20 minut)

Po skończeniu prac, dzieci odkładają je, by wyschły a N. mówi, że za chwilę będziemy ważyć magiczne substancje, które powstały w wyniku malowania dziwnego świata. Dzieci dobierają się w pary i każda para otrzymuje 2 przedmioty do napełnienia. N. mówi, by dzieci wypełniły je magiczną wodą (woda po farbach, którymi malowały magiczny świat) i uzgodniły, które naczynie jest według nich cięższe. Dzieci naradzają się w dwójkach a następnie każda para waży swoje przedmioty i porównuje, co waży więcej. (15 minut)

Następnie dzieci odlewają swoją magiczną wodę i wymieniają się przedmiotami z inną parą. Powtarzają napełnianie i ważenie kilka razy (20 minut).

Po zakończeniu, dzieci oglądają swoje prace, po czym następuje rozmowa o tym, co namalowały i które z elementów są realistyczne, a które ze świata fantazji i snu. Inne tematy, które N. może poruszyć, to np.: (10 minut)

- Dlaczego i kiedy odpoczywamy?
- Kto pamięta swoje sny? Jakie niezwykle wydarzenia pamiętacie ze snów?
- W jaki sposób lubicie odpoczywać?

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Edukacja przez ruch

Metoda wizualizacji

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.1 : dziecko potrafi ważyć przedmioty

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.13.1 : dziecko potrafi odmierzać płyny przy użyciu pojemników (np. kubka, miarki litrowej)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Plast-I.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.10.2 : dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą mimiki, ruchu i gestów

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Plast-I.5.1(od) : dziecko zna zasady łączenia kolorów

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.5.2(od) : dziecko zna zalety posiadania czasu dla siebie

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi odróżnić elementy fikcyjne od rzeczywistych.

Lista załączników:

Cuda i dziwy.pdf

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:



- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słońeczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
 - "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
 - Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.

- Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzaniem, odbiciu.
- Po 2 minutach, zmiana.
- N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?"
- Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg

Karta L l - łączenie liter.jpg

Karta H i ch.jpg

Karta S s - łączenie liter.jpg

Karta N n.jpg

Karta B b.jpg

Karta J j.jpg

Karta D d.jpg
Karta ń.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej).** (20 minut)
 - N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glottto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać. Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;

- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: CZARUJEMY GŁOSEM

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci śpiewają piosenki, jednocześnie uświadamiają sobie, że muzyka i wypowiedane słowa mogą wpływać na rzeczywistość dookoła nich.

Cele:



- rozwinięcie wrażliwości muzycznej uczniów i uczennic;
- podwyższenie poziomu energii w grupie poprzez wspólne śpiewanie;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach myślenia krytycznego;
- uświadomienie uczniom i uczennicom radości, jaką dają piosenki.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- tekst piosenki, np. "Fantazja" wykonywana przez Fasaliki; Hakuna-Matata z filmu "Król Lew" (piosenka na zaczarowanie dobrego humoru).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że poznają nową piosenkę - razem spróbują ją zaśpiewać, a następnie chwilę o niej porozmawiają (2 minuty);
2. N. włącza dzieciom piosenkę. W trakcie słuchania dzieci mogą się ruszać w takt jej dźwięków. N. zachęca dzieci do zwracania uwagi na tempo muzyki oraz na słowa piosenki (4 minuty);
3. Dzieci wraz z N. uczą się pierwszej zwrotki piosenki. Odśpiewują ją w takt muzyki kilka razy. W części, której nie znają tańczą i wykonują wybrane ruchy, zwracając uwagę na bezpieczeństwo (15 minut);
4. N. dopytuje dzieci, jak podobała się im piosenka. O czym ich zdaniem opowiada? [w tle może dalej brzmieć przyciszona piosenka] (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Lista załączników:

Moja fantazja.pdf

Tytuł zadania: MEMORY ZBIORY (1 - 5)

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci grają w popularną grę memory przy użyciu kart ze zbiorami.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności manualnych;
- ćwiczenie umiejętności tworzenia na płaszczyźnie;
- ćwiczenie umiejętności porównywania zbiorów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "zbiory memory.pdf" (jeden na każdą parę);
- nożyczki;
- opcjonalnie: blok techniczny.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w tematykę zajęć. Informuje je, że będą grały w grę memory, starając się dobrać dwie karty posiadające taką samą liczbę elementów. N. w miarę potrzeby tłumaczy pozostałe zasady gry (10 minut);
2. Następnie dzieci dobierają się dwójkami, wycinają karty do gry z pliku "zbiory memory - pomoce.pdf". Następnie mieszają karty i rozkładają je losowo rysunkami do dołu. Naprzemiennie odsłaniają po dwie wybrane karty. Jeśli na rysunkach znajduje się taka sama liczba elementów, biorą je i zdobywają punkt, jeśli liczba jest różna, na powrót zasłaniają (30 minut);
3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Potencjalne problemy:

- Warto podkleić karty przed wycięciem kartką z bloku technicznego, aby obrazki nie przebijały od spodu.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.2 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Lista załączników:

zbiory memory.docx

37 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: PROJEKTUJEMY MAGICZNE URZĄDZENIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się korzystać z edytora grafiki. Następnie w parach starają się stworzyć magiczne urządzenie.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z podstawowymi funkcjami programu graficznego;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi częściami zestawu komputerowego;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputera;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do Google Drawings lub inna aplikacja służąca do edycji grafiki umożliwiająca pracę na jednym dokumencie więcej niż jednej osobie (jeśli nie jest to możliwe N. może skorzystać z innego programu - patrz warianty);
- komputery zalogowane do dysku Google profilami przygotowanymi przez N.;
- pomoc w korzystaniu z Google Drawings:
<https://support.google.com/drive/answer/179740?hl=pl>.

Przebieg:**Spotkanie 1.**

1. Zapoznanie uczniów i uczennic z oprogramowaniem. N. daje dzieciom możliwość samodzielnego "przeklikania" i sprawdzenia opcji programu. Co udało się dzieciom samodzielnie wykonać?
2. Następnie N. zapoznaje dzieci z podstawowymi funkcjami: tworzenie kształtów, rysowanie, wypełnianie wybranym kolorem.
3. Dzieci tworzą wymyślone rysunki w programie. N. prosi dzieci, aby przed kolejną lekcją zastanowiły się, jakie magiczne urządzenie mogło się przydać światu, ich społeczności lub im samym. Co dobrego mogłoby robić?

Spotkanie 2. i 3.

1. Dzieci dobierają się w pary i z wykorzystaniem zdobytych umiejętności tworzą projekty magicznych urządzeń w ramach poznanej aplikacji. Każde z dzieci pracuje przy swoim komputerze, natomiast współpracują online.
2. N. przypomina dzieciom o zasadach bezpiecznego i zdrowego korzystania z komputera (np. o zasadzie 10/10/10 - co dziesięć minut patrzeć przez 10 sekund na przedmiot oddalony o mniej więcej dziesięć metrów, np. przez okno).
3. Na ostatnim spotkaniu w tym cyklu N. poświęca 15 minut na to, aby każda para miała możliwość przedstawienia swojego urządzenia.

Warianty:

- w miarę możliwości N. drukuje prace stworzone przez uczniów i uczennice lub zamieszcza je na klasowym blogu.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Komp-I.2.1 : dziecko potrafi posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, nie narażając własnego zdrowia

Int-Komp-I.3.1 : dziecko rozumie ograniczenia dotyczące korzystania z komputera, które nakładają na nie rodzice, opiekunowie, szkoła

Int-Komp-I.3.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania ograniczeń dotyczących korzystania z komputera

Int-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: DNI TYGODNIA - ĆWICZENIE ODDECHOWE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci powtarzają nazwy dni tygodnia w kolejności podczas wydechu. N. pracuje z dziećmi w oparciu o wiersz z książki E. Sikorek "100 tekstów do ćwiczeń logopedycznych".

Cele:

- wydłużanie fazy wydechowej;
- utrwalanie nawyku mówienia na wydechu;
- utrwalanie prawidłowej wymowy głosek;
- utrwalanie znajomości dni tygodnia.

Potrzebne materiały:

wiersz E. Sikorek "Dni tygodnia" (załącznik)

Przebieg:

1. N. zachęca dzieci do kilku oddechów (wdech nosem, wydech ustami). (1 minuta)
2. N. odczytuje wiersz z załącznika i prezentuje jak należy nabierać powietrze i na wydechu wymawiać dni tygodnia (kilkukrotnie). (3 minuty)

3. Przed wspólnym mówieniem dni tygodnia z wierszyka, N. proponuje dzieciom jeszcze ćwiczenia kształtujące prawidłowe nawyki oddechowe w czasie mówienia (3 minuty):
 - dmuchanie i chuchanie np. na rękę/na płomień wyimaginowanej świeczki/na wiatraczek/na wyimaginowaną bańkę mydlaną.
 - powolne i długie wydychywanie powietrza przez usta wraz z naśladowaniem syczenia węża.
4. N. odczytuje wiersz i wspólnie z dziećmi wymawia dni tygodnia na wydechu (4-5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.1 : dziecko potrafi nazwać dni w tygodniu i miesiące w roku (niekoniecznie we właściwej kolejności)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi prawidłowo oddychać podczas mówienia.

Lista załączników:

Dni tygodnia.docx

Tytuł zadania: CZAS LITER L, E, K, S, D, J, Ś, R, U, RZ, CH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 11

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).
- Karty z obrazkami wprowadzającymi daną literę - najlepiej kilka kart wydrukowanych w kolorze, tak aby dzieci mogły pracować w małych grupach. Kartę z obrazkami można wyświetlać na rzutniku, wtedy wszystkie dzieci pracują razem.
- wydrukowane karty pracy "Pisanie po śladzie" - szczególnie dla dzieci z zaburzoną analizą/syntezą wzrokową.

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali

lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złożonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stańc i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnięć pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10-15 minut)

- Obrazki na literę. Dzieci mają za zadanie znaleźć na karcie/kartach obrazki:
 - na daną literę;
 - zawierające daną literę;
- Dzieci pracują w grupach. Dostają od N. karty pracy, na których znajdują się obrazki przedstawiające przedmiot na daną literę. Zadaniem dzieci jest wyszukanie obrazków na daną literę.
Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **L, E, K, S, D, J, Ś, R, U, RZ, CH.**

4. Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej

- glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
 3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
 4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
 5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
 6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
 7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
 8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
5. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**
- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
6. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?" (5 minut)**
- Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K,
- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę.
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. kłaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
 - Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
 - Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
 - Przedmioty na literę S: samolot i sowa/statek i sikorka/słomka i samochód.
 - Przedmioty na literę K: kartka i kamień/kotek i krowa/kwiatek i krokodyl

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

- Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych
- Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
- Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)
- Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
- Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
- Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
- Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu
- Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
- Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
- Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

- Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
- Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

- Karta z obrazkami na litere R U J.pdf
- Wprowadzanie liter - J.pdf
- Ortografia Ch - zasada 2.pptx
- Pisanie po śladzie -M L E.jpg
- Kolejność wprowadzania liter.docx
- Wprowadzenie liter - L.pdf
- Karta z obrazkami na litere L E Ś Rz Ch.pdf
- Pisanie po śladzie D Ł Y.jpg
- Pisanie po śladzie - F H Ch.jpg
- Wprowadzenie liter - Ś.pdf
- Ortografia Ch - zasada 3.pptx
- Pisanie po śladzie Ch H F.jpg
- Pisanie po śladzie - J R U.jpg
- Wprowadzanie liter - D.pdf
- Karta z obrazkami na litere K S D.pdf
- Wprowadzanie liter - K.pdf
- Ortografia Ch - zasada 1.pptx
- Wprowadzanie liter - S.pdf

Wprowadzanie dwuznaku - Rz.pdf
Wprowadzanie dwuznaku Ch i H.pdf
Pisanie po śladzie I K S.jpg
Wprowadzenie liter - R.pdf
Wprowadzanie dwuznaku - Ch.pdf
Wprowadzenie liter - E.pdf
Pisanie po śladzie Rz Ź Ż.jpg
Wprowadzenie liter - Si i Ś.pdf
Wprowadzenie liter - U.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA OGÓLNOROZWOJOWE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w zajęciach ruchowych rozwijających koordynację ruchową, mięśnie posturalne, zapobiegających wadom postawy. Dzieci uczą się dokonywać ewaluacji własnej aktywności oraz proponowanych przez N. ćwiczeń.

Cele:

- koordynacja ruchów ciała przy współdziałaniu różnych grup mięśniowych;
- kształtowanie równowagi;
- zapobieganie wadom postawy;
- kształtowanie umiejętności ewaluacji własnej aktywności oraz proponowanych ćwiczeń.

Potrzebne materiały:

- 6 ławeczki gimnastyczne;
- kocyki - jeden na parę dzieci;
- laski gimnastyczne - dla każdego dziecka;
- 3 słupki;
- szarfy - jedna dla każdego dziecka.

Przebieg:

Zestaw ćwiczeń

1. "Przywitaj się" (2 minuty) - Różne części ciała dzieci witają się ze sobą. N. demonstruje ćwiczenie, a dzieci naśladują. Przykładowo nos wita się z kolanem, lewa ręka z prawą piętą, pięta wita się z pośladkiem.
2. "Omijanie kałuż" (3 minuty) - ćwiczenie równoważne. N. rozkłada w różnych miejscach sali szarfy symbolizujące kałuże. Dzieci bawią się w berka, w taki sposób, aby nie wpaść do kałuży. Kto wpadnie do kałuży staje się "słupem soli" i nie może się ruszać do końca zabawy.
3. "Skoki przez kałuże" (3 minut) - ćwiczenie równoważne. Teraz dla odmiany wszyscy mają przejść na drugą stronę sali skacząc przez kałuże. Do tworzenia trasy z kałuż, N. wykorzystuje szarfy rozkładające je w taki sposób, by konieczne było wykonywanie kroków dużych i małych, a także skakanie na ukos.
4. "Sztafeta ze ślizgiem między ławeczkami" (6 minut) - ćwiczenie zapobiegające wadom postawy. N. dzieli dzieci na 3 drużyny. N. ustawia ławeczki, w taki sposób, żeby dla każdej drużyny dwie ławeczki wyznaczały trasę wyścigu. Dzieci będą miały za zadanie wykonać ślizg na kocyku w siadzie na piętach między ławeczkami, ominąć pachołek i powrócić na miejsce. Wygrywa drużyna, która pierwsza wróci na miejsce.
5. "Kocykowe zaprzęgi" (6 minut) - ćwiczenie zapobiegające wadom postawy. Dzieci dobierają się w pary. Jedno dziecko z pary kładzie się na kocyku i jest woźnicą, drugie stoi przed nim i jest konikiem. Oboje trzymają końce lasek w obydwu rękach. Wszystkie zaprzęgi stają na linii startu, na sygnał zaprzęgi zacierają do linii mety. Na linii mety para z zaprzęgu zamienia się miejscami, woźnica staje się konikiem, a konik woźnicą. Należy zwrócić uwagę, żeby dzieci-koniki nie miały zaokrąglonych pleców podczas wykonywania ćwiczenia, a dzieci-woźnice nie odrywały klatek piersiowych od podłoża.
6. "Huśtawka" (2 minuty) - ćwiczenie zapobiegające wadom postawy, kształtujące mięśnie posturalne. Dzieci siadają w siadzie prostym, tułów wyprostowany, ręce ułożone w skrzydełka. Na sygnał, dzieci wykonują pad do tyłu, przechodzą do leżenia na plecach z nogami w pionie, następnie wracają do siadu prostego. Dzieci naśladują ruch huśtawki.
7. Kształtowanie umiejętności ewaluacji własnej pracy oraz ćwiczeń wykonywanych na lekcji. (10 minut). N. zaprasza dzieci do kręgu, prosi, żeby dzieci usiadły w pozycji skorygowanej. Przykładowe pytania kierowane do dzieci:

- Jak się czuliście na dzisiejszych zajęciach? Co Wam się podobało, a co Wam się nie podobało? Czy chcielibyście wziąć udział w takich zajęciach jeszcze raz? Czy zmęczyliście się tymi ćwiczeniami? Trudno było je wykonać? Czy staraliście się wykonać te ćwiczenia prawidłowo? Co można by zmienić na dzisiejszych zajęciach, żeby przebiegały one sprawniej?

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.1.3 : dziecko ma świadomość konsekwencji nieprzestrzegania reguł zajęć rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.3.2 : dziecko potrafi pokonywać przeszkody sztuczne

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Int-Psych-I-III.1.5 (od) : dziecko wie jakich aktualnie doświadcza emocji, myśli, opinii na dany temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 20

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

- rozwinięcie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwinięcie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;

- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze;
- karty pracy z literkami dla dzieci mających problem z pisaniem i czytaniem.

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i

planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;

- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda stacji

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Lista załączników:

Dodatkowa kaligrafia N.jpg

Karta pracy S U D.jpg

literki Dz Dzi Dź.jpg

Kontynuuj wzor 1.pdf

Dodatkowa kaligrafia Dż.jpg
Myslenie logiczne.pdf
Dodatkowa kaligrafia Ć.jpg
literki Ź Ż Rz.jpg
Dodatkowa kaligrafia R.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ó.jpg
Szlaczki 2.jpg
Percepcja wzrokowa 1 - domek.jpg
Analiza i synteza wzrokowa.jpg
Karta pracy P J C.jpg
Dodatkowa kaligrafia E.jpg
Dodatkowa kaligrafia B.jpg
Karta pracy M L E.jpg
literki C Ć Ś.jpg
Szlaczki 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia D.jpg
literki G Ó Sz.jpg
Ćwiczenia grafomotoryczne 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dzi.jpg
słowa do pisania 4.jpg
Labirynt.jpg
Dodatkowa kaligrafia Cz.jpg
Karta pracy R N B.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ź.jpg
Karta pracy A T O.jpg
literki Ł Y D.jpg
Dodatkowa kaligrafia F.jpg
literki A T O.jpg
słowa do pisania po śladzie 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia C.jpg
literki W B Cz.jpg
literki Ń Z A.jpg
Dodatkowa kaligrafia G.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ś.jpg
Dodatkowa kaligrafia ń.jpg
słowa do pisania po śladzie 3.jpg

literki F H Ch.jpg
Karta pracy K Y.jpg
słowa do pisania po śladzie 2.jpg
literki M L E.jpg
literki J R U.jpg
Utrwalanie pojęcia liczby.pdf
Rysowanie w linii.jpg
dodatkowe materiały.PDF
Dodatkowa kaligrafia H.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dz.jpg
literki I K S.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ch.jpg
Dodatkowa kaligrafia Rz.jpg
Myslenie logiczne 1.pdf
literki Dz Dż.jpg

38 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: TORBA PEŁNA TAJEMNIC

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci losują różne przedmioty, zastanawiają się do czego służą i do kogo mogą należeć.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z wykorzystaniem różnych urządzeń i narzędzi;
- rozwinięcie umiejętności logicznego kojarzenia faktów;
- poznanie i utrwalenie różnych zawodów;
- rozwinięcie umiejętności wypowiedzania się inspirowanego danym przedmiotem.

Potrzebne materiały:

- pojemny worek;
- przedmioty różnej wielkości i różnego przeznaczenia takie jak: śrubokręt, linijka, gwóźdź, mała ramka, bilety (do kina, teatru, pociągowe, lotnicze), latarka, nożyk do papieru, igła i nitka (tak połączone, żeby nie można było się ukłuć igłą), piłeczki ping pongowe, stary zegarek, zepsuty telefon komórkowy itp. (liczba przedmiotów powinna nieznacznie przewyższać liczbę dzieci).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem jest wcielenie się w detektywów, którzy próbują odkryć, jaka osoba pozostawiła po sobie tajemniczą torbę, w której znajdują się różne przedmioty. Siedząc w kręgu, dzieci po kolei wyciągają z torby jeden przedmiot (5 minut);
2. Dzieci mają najpierw czas na przemyślenie: do czego służy dany przedmiot? Kiedy może być przydatny? Czy jest zużyty czy można go jeszcze użyć? Jaka osoba go mogła używać? Kim była ta osoba? (5 minut);
3. Następnie każde dziecko po kolei krótko opowiada o swoim przedmiocie. Do czego on służy? Kim może być jego właściciel? N. zwraca uwagę, że wszystkie rzeczy mogą należeć do tej samej osoby, więc dzieci mogą nawiązywać do przedmiotów, które posiadają ich koledzy i koleżanki (25 minut).

Możliwe kontynuacje:

- *Kto to był?*

Warianty:

- N. może włożyć do worka różne przedmioty związane z zawodami wykonywanymi przez dorosłych, a ich opisywanie może być okazją do omówienia tematu zawodów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Na tropie I (trop)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Tech-I.2.1 : dziecko zna ogólne zasady działania urządzeń domowych (np. latarki, odkurzacza, zegara)

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: KALIGRAFIA**Poziom kontroli nauczyciela:**

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.

- "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
 - "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płotek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
- N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą

przedstawiają;

- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg
Karta Dz i dż.jpg
Karta Ź ź i Ź ź.jpg
Karta T i A.jpg
Karta S s.jpg
Karta Ł ł.jpg
Karta P p.jpg
Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf
Karta Dzi i dź.jpg
Karta Z z.jpg
Karta Ł ł - łączenie liter.jpg
Karta D d - łączenie liter.jpg
Karta L l.jpg
Karta M i A.jpg
Karta K k - łączenie liter.jpg
Karta Y y - łączenie liter.jpg
Karta L l - łączenie liter.jpg
Karta H i ch.jpg
Karta S s - łączenie liter.jpg
Karta N n.jpg
Karta B b.jpg
Karta J j.jpg
Karta D d.jpg
Karta ń.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg

Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: CZARODZIEJE I CZARODZIEJKI WALCZĄ ZE ZŁEM

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:10:00

Streszczenie:

Dzieci muszą wykonać szereg zadań: fizycznych i intelektualnych, aby pokonać podstępного Ciabattę. Dzieci zastanawiają się nad tym jak można przeciwstawiać się złu.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności rozwiązywania problemów;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w realizację wspólnego celu;
- aktywizacja fizyczna uczniów i uczennic;
- kształtowanie umiejętności radzenia sobie w różnych sytuacjach;
- kształtowanie postaw moralnych wobec zła u dzieci.

Potrzebne materiały:

- elementy, przedmioty mogące przyjąć funkcję przeszkód - gumowe piłki, pachołki, kocyki gimnastyczne;
- przygotowane zagadki logiczne i językowe;
- piłeczki lub kulki dekoracyjne;
- konfetti;
- kolorowe pudełko - machina pokonująca czarownika.
- źródło zagadek, np. <http://zagadkidladzieci.net/>

Przebieg:

1. N. opowiada dzieciom o dokonaniach podstępnego czarownika Ciabatty, który rozpanoszył się na terenie krainy i utrudnia życie mieszkańcom swoimi figlami.
 - *Zamieniał mąkę w żwirek, co powodowało, że zepsuły się młyny w całej krainie. Namieszał w myślach wszystkich mechaników samochodowych i wszystkie pojazdy zamiast jeździć do przodu, jeździły bokiem. Zaczarował wszystkie koty, tak że bały się myszy. Zaczarował wszystkie książki, gazety i komiksy w krainie tak, że napisy wyglądały jakby były swoimi odbiciami lustrzanymi - nic nie dało się przeczytać! W we wszystkich cukierniach pozamieniał cukier na sól. Jednak zebrała się grupa śmiałków, którzy chcą go pokonać!*
2. N. nawiązuje w tym miejscu do stworzonych przez dzieci bohaterów (wymienia wymyślone przez dzieci imiona i ich znaki szczególne – zadanie wymaga realizacji zadania *Stwórz swojego czarodzieja lub czarodziejkę*). Superbohaterowie, aby pokonać przeciwnika muszą przebrnąć przez różne sale fortecy Ciabatty, wykonując kilka zadań, które najpierw w skrócie N. opisuje (zebranie schowanych ładunków mocy, rozwiązanie zagadek, pokonanie strażników oraz pokonanie pułapek). Następnie N. przechodzi do pierwszego z nich (5 minuty);
3. **Odnajdowanie ładunków mocy.** Dzieci mają odnaleźć wszystkie pochowane przez podstępnego Ciabattę ładunki mocy (mogą to być małe piłeczki lub kuleczki dekoracyjne) i wrzucić je do maszyny, która naładuje je energią. Superbohaterowie będą mogli ich użyć przeciw Ciabattcie (7 minut);
4. **Rozwiązywanie zagadek sfinksa.** Dzieci w grupach 5-6-osobowych rozwiązują kolejno po 5 zagadek (lingwistycznych i matematycznych), które zadaje im N. Każda grupa dostaje po jednej zagadce na turę (każda grupa dostaje inną). W sumie każda grupa musi odpowiedzieć poprawnie na 4 zagadki. Kiedy dzieci pomyślnie zrealizują zadanie, dostają od sfinksa magiczny proszek (np. konfetti), który musi być dosypany do maszyny pełnej ładunków mocy (7 minut);
5. **Pokonywanie strażników**, którzy stoją u wejścia do fortecy Ciabatty. Dzieci muszą dwukrotnie pokonać czarownicę, która zabija wzrokiem – zasady zabawy odpowiadają

- grze „Raz, dwa, trzy - Baba Jaga patrzy” (5 minuty);
6. **Przemykanie pomiędzy pułapkami.** N. ustawia slalom, który każde z dzieci powinno przebiec w ciągu określonego czasu , inaczej zostanie złapane przez jednego z olbrzymów pilnujących forticy (przykładowe zadania: Dzieci biegną przy nodze prowadzą piłkę gumową, biegną pomiędzy przeszkodami i omijają je raz z lewej raz z prawej strony. Dzieci skaczą obunóż od punktu do punktu. Dzieci kładą się na kocykach na plecach (leżenie tyłem) i ślizgają się na kocykach, odpychając się od ściany) (10 minut);
 7. **Burza mózgów - Jak możemy przeciwstawić się złu?** Co możemy zrobić, jeśli widzimy, że ktoś się źle zachowuje? Co możemy zrobić, kiedy sami się źle zachowaliśmy i kogoś skrzywdziliśmy? (20 minut)
 8. **Krótką pantomima - pokonujemy zło.** (15 minut)
Zadaniem dzieci jest odegranie superbohaterów, którzy są gotowi walczyć ze złem. Każde dziecko może odegrać krótką scenkę, coś pokazać ruchem, miną, gestem. Temat, gdy jestem zły/zła, to mogę zareagować tak...
N. daje uczniom i uczennicom możliwość kreatywnej ekspresji siebie w temacie minuty.

Warianty:

- zadanie jest powtarzalne. Konieczne przy tym jest stworzenie nowych zagadek.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.1.5 : dziecko wie, czym jest odwaga i mądrość w powszechnym mniemaniu

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Int-Społ-I.5.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób

Int-Społ-I.5.2 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.1.3 : dziecko ma świadomość konsekwencji nieprzestrzegania reguł zajęć rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.3.2 : dziecko potrafi pokonywać przeszkody sztuczne

Lista załączników:

Zagadki.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 26

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne kartoteki z nowo poznanej litery.

Cele:

- utrwalanie wprowadzonej litery;
- doskonalenie umiejętności pisania;
- zapoznanie dzieci z pojęciem kartoteki;
- wdrażanie dzieci do systematycznego gromadzenia informacji i tworzenia własnych, dużych "dzieł";
- doskonalenie umiejętności współpracy w parach;
- doskonalenie znajomości kolejności liter w alfabecie.

Potrzebne materiały:

- segregator dla każdego dziecka;
- koszulka (opcjonalnie) lub dziurkacz;
- białe kartki papieru - jedna kartka na każde dziecko na każdą nowo wprowadzaną literę.

Przebieg:

1. Dzieci na górze białej kartki papieru piszą nowo poznaną literę - wielką i małą. Następnie piszą wyraz lub wyrazy z daną literą.
 - Wraz z rozwojem znajomości liter i umiejętności pisania, dzieci mogą na daną literę wypisywać kilka haseł.
 - Z czasem, N. może wyjaśnić dzieciom różnicę między kartoteką, a encyklopedią oraz pokazać wykorzystanie kartoteki w internecie.
2. Dzieci rysują obrazek/rzecz na daną literę. Każde dziecko pracuje samodzielnie.
3. Każda kartka jest wkładana do kartoteki (segregatora), dzieci tworzą tym sposobem własne kartoteki.
4. Co pewien czas, dzieci, łączą się w pary lub w trójki i przeglądają nawzajem swoje kartoteki, opowiadając sobie o słowach na daną literę.

5. Wraz z wprowadzeniem litery "K", N. może wprowadzić dzieciom termin kartoteki.
6. Po zakończonym poznawaniu wszystkich liter, dzieci ćwiczą znajomość kolejności liter w alfabecie, próbując układać karty w kartotece, zgodnie z kolejnością liter w alfabecie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Tytuł zadania: MEMORY ZBIORY (1 - 5)

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci grają w popularną grę memory przy użyciu kart ze zbiorami.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności manualnych;
- ćwiczenie umiejętności tworzenia na płaszczyźnie;
- ćwiczenie umiejętności porównywania zbiorów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "zbiory memory.pdf" (jeden na każdą parę);
- nożyczki;
- opcjonalnie: blok techniczny.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w tematykę zajęć. Informuje je, że będą grały w grę memory, starając się dobrać dwie karty posiadające taką samą liczbę elementów. N. w miarę

- potrzeby tłumaczy pozostałe zasady gry (10 minut);
2. Następnie dzieci dobierają się dwójkami, wycinają karty do gry z pliku "zbiory memory - pomoce.pdf". Następnie mieszają karty i rozkładają je losowo rysunkami do dołu. Naprzemiennie odsłaniają po dwie wybrane karty. Jeśli na rysunkach znajduje się taka sama liczba elementów, biorą je i zdobywają punkt, jeśli liczba jest różna, na powrót zasłaniają (30 minut);
 3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Potencjalne problemy:

- Warto podkleić karty przed wycięciem kartką z bloku technicznego, aby obrazki nie przebijały od spodu.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.2 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Lista załączników:

zbiory memory.docx

39 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: MAGICZNE ŚRODKI CHEMICZNE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:40:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują łatwe eksperymenty chemiczne z pomocą N. Poznają podstawowe oznakowania chemiczne.

Cele:

- nabywanie umiejętności prowadzenia eksperymentów i obserwacji
- zapoznanie dzieci z podstawowymi znakami chemicznymi
- utrwalanie zasad bezpiecznego korzystania z substancji chemicznych

Potrzebne materiały:

- soda oczyszczona
- ocet
- zlewka lub słoik
- Mentos drażetki do żucia
- coca-cola 1L
- skrobia kukurydziana (1 szklanki na parę)
- woda (0,5 szklanka na parę)
- miski (jedna na parę)

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom, że dziś będą wspólnie poznawać czary jakie można tworzyć przy pomocy podstawowych produktów i środków chemicznych. Pierwsze dwa eksperymenty najlepiej wykonywać na dworze (60 minut);

Eksperyment 1

1. N. do zlewki lub słoika nalewa octu.
2. N. dosypuje sodę lub prosi, aby zrobił to jeden z uczniów.
3. N. pyta dzieci co wydarzyło się kiedy dodano sodę.
4. N. może wykonać eksperyment kilkakrotnie, zmieniając ilość wykorzystanego octu i sody.
 1. N. odkręca butelkę Coca-Coli i ustawia na ziemi.
 2. Dzieci stoją oddalone o dwa metry od butelki.
 3. N. ostrożnie wrzuca dwa mentosy do środka butelki.
 4. N. pyta dzieci co zaobserwowały.
 1. Dzieci dzielą się na pary. Każda para potrzebuje jedną miskę, 1 szklankę skrobi kukurydzianej oraz pół szklanki wody.
 2. Każda para miesza oba składniki w misce.
 3. Dzieci bawią się utworzoną mieszanką. Co się dzieje, gdy uderzają pięścią? Co się dzieje gdy kawałek trzymamy w ręku? Czy po tym jak się "rozpuści" i przecieknie przez palce zamienia się znowu w coś stałego i twardego?
2. Dzieci sprzątają po wykonanych eksperymentach (10 minut);
3. N. pyta klasę czego dowiedziały się o wykorzystanych środkach chemicznych. N. tłumaczy, że nie wszystkie środki chemiczne są bezpieczne i tylko niektórymi można się bawić (10 minut);
4. N. pokazuje dzieciom prezentację z różnymi znakami chemicznymi, które mogą spotkać w domu i tłumaczy co oznaczają. Przy każdym zdjęciu prosi, aby dzieci zgadywały co może oznaczać dany znak. N. mówi co oznacza i na jakich produktach można je znaleźć (20 minut).

Warianty:

Przed eksperymentem z skrobiami kukurydzianą N. może wprowadzić rozmowę o stanach skupienia materii - stały (np. mentosy), ciekły (np. Coca-Cola), gazowy (np. para wodna). Po eksperymentach N. pyta w jakim stanie jest substancja, którą stworzyli. N. zwraca uwagę dzieci, że jest to zarówno stan stały (można mocno uderzyć i nie zmienia kształtu) jak i płynny (gdy

trzymamy w ręku przecieka nam przez palce).

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Eksperyment

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Ścieżki:

Czarodzieje (czar)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.7.2 : dziecko potrafi właściwie obchodzić się ze środkami chemicznymi

Dodatkowe osiągnięcia:

- Dziecko potrafi przeprowadzić eksperyment

Lista załączników:

Oznakowanie chemiczne.pdf

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej). (20 minut)

- N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glottto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: PROJEKTUJEMY MAGICZNE URZĄDZENIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się korzystać z edytora grafiki. Następnie w parach starają się stworzyć magiczne urządzenie.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z podstawowymi funkcjami programu graficznego;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi częściami zestawu komputerowego;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputera;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do Google Drawings lub inna aplikacja służąca do edycji grafiki umożliwiająca pracę na jednym dokumencie więcej niż jednej osobie (jeśli nie jest to możliwe N. może skorzystać z innego programu - patrz warianty);
- komputery zalogowane do dysku Google profilami przygotowanymi przez N.;
- pomoc w korzystaniu z Google Drawings:
<https://support.google.com/drive/answer/179740?hl=pl>.

Przebieg:

Spotkanie 1.

1. Zapoznanie uczniów i uczennic z oprogramowaniem. N. daje dzieciom możliwość samodzielnego "przeklikania" i sprawdzenia opcji programu. Co udało się dzieciom samodzielnie wykonać?
2. Następnie N. zapoznaje dzieci z podstawowymi funkcjami: tworzenie kształtów, rysowanie, wypełnianie wybranym kolorem.
3. Dzieci tworzą wymyślone rysunki w programie. N. prosi dzieci, aby przed kolejną lekcją zastanowiły się, jakie magiczne urządzenie mogło się przydać światu, ich społeczności lub im samym. Co dobrego mogłoby robić?

Spotkanie 2. i 3.

1. Dzieci dobierają się w pary i z wykorzystaniem zdobytych umiejętności tworzą projekty magicznych urządzeń w ramach poznanej aplikacji. Każde z dzieci pracuje przy swoim

komputerze, natomiast współpracują online.

2. N. przypomina dzieciom o zasadach bezpiecznego i zdrowego korzystania z komputera (np. o zasadzie 10/10/10 - co dziesięć minut patrzeć przez 10 sekund na przedmiot oddalony o mniej więcej dziesięć metrów, np. przez okno).
3. Na ostatnim spotkaniu w tym cyklu N. poświęca 15 minut na to, aby każda para miała możliwość przedstawienia swojego urządzenia.

Warianty:

- w miarę możliwości N. drukuje prace stworzone przez uczniów i uczennice lub zamieszcza je na klasowym blogu.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Komp-I.2.1 : dziecko potrafi posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, nie narażając własnego zdrowia

Int-Komp-I.3.1 : dziecko rozumie ograniczenia dotyczące korzystania z komputera, które

nakładają na nie rodzice, opiekunowie, szkoła

Int-Komp-I.3.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania ograniczeń dotyczących korzystania z komputera

Int-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: GRUPOWANIE OBIEKTÓW 2

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci wycinają obrazki z różnymi obiektami, przyporządkują obiekty do różnych zbiorów. Następnie tworzą prace plastyczne.

Cele:

- rozwijanie umiejętności klasyfikowania obiektów;
- rozwijanie umiejętności liczenia obiektów w zbiorze;
- rozwijanie umiejętności porównywania liczebności zbiorów.
- doskonalenie umiejętności tworzenia prac plastycznych na płaszczyźnie;
- doskonalenie umiejętności posługiwania się nożyczkami.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane załączniki - jeden załącznik dla dwójki dzieci.
- kartki papieru A4;
- nożyczki/klej;
- przybory do rysowania lub malowania, klej.

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w pary.
2. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty pracy.
 - Dzieci wycinają obrazki.
 - Następnie N. prosi dzieci, aby próbowały ułożyć je w grupy zaproponowane przez nią / przez niego. np.:
 - zawierają kolor czerwony;
 - rośliny;
 - zrobione z metalu;
 - okrągłe;
 - owoce;
 - zawierają kolor zielony;
 - narzędzia.
 - Po przyporządkowaniu obrazków do danego zbioru, dzieci liczą ile mają obrazków w zbiorze.
3. N. prosi dzieci, aby same spróbowały (w parach) stworzyć własne kategorie. Osoby chętne dzielą się nimi na forum klasy.
4. Następnie N. prosi dzieci, aby zastanowiły się, co mogą stworzyć z wykorzystaniem wyciętych obiektów oraz realizując swoje pomysły (obrazek, wyklejankę itp.) (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda hierarchizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.2 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów

Int-Mat-I.2.2 : dziecko potrafi ponumerować objekty (np. patyczki) ułożone w serii

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Lista załączników:

Grupowanie obiektów 2.doc

40 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: CZAS LITER L, E, K, S, D, J, Ś, R,U, RZ, CH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 11

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).
- Karty z obrazkami wprowadzającymi daną literę - najlepiej kilka kart wydrukowanych w kolorze, tak aby dzieci mogły pracować w małych grupach. Kartę z obrazkami można wyświetlać na rzutniku, wtedy wszystkie dzieci pracują razem.
- wydrukowane karty pracy "Pisanie po śladzie" - szczególnie dla dzieci z zaburzoną analizą/syntezą wzrokową.

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złożonych ramion – „drwał w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na

zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;

- Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
- Leniwe ósemki - Stańc i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnając pieść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
- Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
- Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10-15 minut)

- Obrazki na literę. Dzieci mają za zadanie znaleźć na karcie/kartach obrazki:
 - na daną literę;
 - zawierające daną literę;
- Dzieci pracują w grupach. Dostają od N. karty pracy, na których znajdują się obrazki przedstawiające przedmiot na daną literę. Zadaniem dzieci jest wyszukanie obrazków na daną literę.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **L, E, K, S, D, J, Ś, R, U, RZ, CH.**

4. Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glottto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować

obrazek kojarzący się z daną literą.

8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.

5. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**

- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
- N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
- N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
- N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.

6. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?" (5 minut)**

Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K,

- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
- N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
- Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę.
- Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
- Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
- Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
- Przedmioty na literę S: samolot i sowa/statek i sikorka/słomka i samochód.
- Przedmioty na literę K: kartka i kamień/kotek i krowa/kwiatek i krokodyl

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:**Aktywizowane typy inteligencji:**

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Karta z obrazkami na litere R U J.pdf

Wprowadzanie liter - J.pdf

Ortografia Ch - zasada 2.pptx

Pisanie po śladzie -M L E.jpg

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - L.pdf

Karta z obrazkami na litere L E Ś Rz Ch.pdf

Pisanie po śladzie D Ł Y.jpg

Pisanie po śladzie - F H Ch.jpg

Wprowadzenie liter - Ś.pdf

Ortografia Ch - zasada 3.pptx

Pisanie po śladzie Ch H F.jpg

Pisanie po śladzie - J R U.jpg

Wprowadzanie liter - D.pdf

Karta z obrazkami na litere K S D.pdf

Wprowadzanie liter - K.pdf

Ortografia Ch - zasada 1.pptx

Wprowadzanie liter - S.pdf

Wprowadzanie dwuznaku - Rz.pdf

Wprowadzanie dwuznaku Ch i H.pdf

Pisanie po śladzie I K S.jpg

Wprowadzenie liter - R.pdf

Wprowadzanie dwuznaku - Ch.pdf

Wprowadzenie liter - E.pdf

Pisanie po śladzie Rz Ź Ż.jpg

Wprowadzenie liter - Si i Ś.pdf

Wprowadzenie liter - U.pdf

Tytuł zadania: MAGICZNA LEKCJA GOTOWANIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:10:00

Streszczenie:

Dzieci samodzielnie tworzą potrawy. Rysują przebieg na kartach pracy, potem wklejają przepis do swojej księdze zaklęć.

Cele:

- utrwalanie zasad zdrowego odżywiania się
- utrwalanie zasad bezpiecznego zachowania podczas przyrządzania potraw
- nabywanie umiejętności utrzymywania porządku

Potrzebne materiały:

- Do kanapki miś:
 - chleb krojony
 - serek waniliowy lub czekoladowy
 - banany pokrojone w plasterki
 - rodzynki
- plastikowe noże
- talerzyki papierowe
- Materiały do zadania:
 - "Miś karta pracy"
 - "Kanapki miś"

Przebieg:

1. N. pyta dzieci co należy zrobić przed przyrządzaniem jedzenia. Dzieci sprzątaję swoje

- miejsca pracy, myją ręce, szykują składniki (15 minut);
2. N. wyświetla dzieciom zdjęcie kanapek i mówi, że dziś wspólnie będą je szykować (2 minuty);
 3. N. rozdaje dzieciom po pół banana. Dzieci obierają banany i kroją plasterki na nos i uszy (10 minut);
 4. N. rozdaje każdemu kromkę chleba. Dzieci smarują kanapki serkiem. Układają nos, oczy i uszy (15 minut).
 5. Dzieci sprzątają po przygotowaniu potrawy. Dzieci rysują etapy tworzenia kanapki na kartach pracy, numerują odpowiednio okienka. Wycinają przepis i w poprawnej kolejności wklejają do książki zakłęk (28 minuty).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Samodzielny

Ścieżki:

Czarodzieje (czar)

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Tech-I.2.2 : dziecko potrafi posługiwać się urządzeniami domowymi (takimi jak latarka, odkurzacz) nie psując ich

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:

Miś karta pracy.docx

Kanapki miś.jpg

Tytuł zadania: ZA KIM STOI KOTEK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Kotek (wybrany uczeń lub uczennica) skrada się, chodząc cichutko po zewnętrznej linii kręgu stworzonego z dzieci, a potem przystaje za wybranym uczniem lub uczennicą. Dzieci zgadują, czy sądzą, że za nimi dokładnie znajduje się kotek. Zabawa ćwiczy wrażliwość słuchową i umiejętność koncentracji.

Cele:

- ćwiczenie wrażliwości słuchowej;
- stworzenie okazji do wspólnej, integracyjnej zabawy;
- stworzenie okazji do przerywnika między lekcjami/zadaniami;
- "lekcja ciszy", ćwiczenie wyciszające i wspomagające koncentrację.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice siadają w kręgu, wybieramy jedno dziecko (ochotnika), które stoi poza kręgiem. Ochotnik zamienia się w "kotka". Zadaniem "kotka" będzie jak najcichsze poruszanie się. N. tłumaczy zasady gry. (1 min)
2. Wszystkie dzieci siedzący w kręgu zamykają oczy i nie podglądają. Dzieci starają się siedzieć cichutko, żeby usłyszeć jak i gdzie chodzi "kotek".

3. "Kotek" skrada się, chodząc cichutko po zewnętrznej linii kręgu, a potem przystaje za wybranym dzieckiem.
 4. Jak "kotek" przystanie za dzieckiem, prowadzący zabawę pyta się dzieci czy wiedzą gdzie jest kotek.
 5. Dzieci zgadują, podnosząc rękę, jeśli sądzą, że za nimi dokładnie znajduje się "kotek".
 6. Gdy dziecko trafnie odgadnie, przejmuje rolę "kotka" – zabawę powtarzamy kilka razy (w sumie punkty 2-6 dla kilkorga zmieniających się dzieci-kotów ok. 10 min);
 7. W zabawie może brać udział N., wtedy wyznacza jedno z dzieci jako prowadzącego zabawę. Osoba prowadząca zabawę ma za zadanie patrzeć czy nikt nie podgląda, zadawać pytanie "gdzie jest kotek" oraz weryfikować odpowiedzi dzieci. Dzieci nie podglądają aż do czasu, gdy "kotek" zostaje trafnie namierzony.
 8. N. po zakończonej zabawie zaprasza dzieci do kręgu i pyta (5 min):
 - czy podobało Wam się to ćwiczenie?
 - co pomagało w zorientowaniu się gdzie jest kotek?
 - czy podobała Wam się cisza? Jak się czuliście w ciszy?
 - czy trudno było się poruszać bezszelestnie?
- N. podsumowuje zebrane informacje lub dodaje informacje o tym, że cisza jest potrzebna, że dzięki ciszy możliwe jest usłyszenie różnych rzeczy, których normalnie nie jesteśmy w stanie usłyszeć, że dzięki ciszy jesteśmy w stanie skoncentrować się na różnych rzeczach lepiej, niż gdy jest hałas.

Możliwe kontynuacje:

Zadanie można przeprowadzać z dziećmi już bez jego szczegółowego omawiania (jest wtedy krótsze).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, że cisza czasami jest potrzebna i pomocna;
- dziecko rozumie, że dzięki ciszy jest wstanie usłyszeć inne dźwięki;
- dziecko wie, że dzięki ciszy jest możliwa koncentracja;
- dziecko wie, że możliwe jest ciche i zwinne poruszanie się.

Tytuł zadania: WPROWADZENIE LICZBY

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z wybraną liczbą z przedziału od 1 do 10. Ćwiczą jej cyfrowy zapis, malują skojarzenia i tworzą obrazek z nią związany.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 1 do 10;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości;
- rozwijanie umiejętności kontynuowania określonego wzoru.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- przygotowane i wydrukowane bazy do cyfrowych mandali (po jednej dla każdego dziecka);
- liczmany, patyczki, klocki itp.

Załączniki do zadania:

- karty ćwiczeń i bazy do mandali (wersje 1-10).

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, ile to jest... (w zależności od zapoznawanej liczby). Następnie prosi najpierw dzieci o wskazanie, gdzie w klasie widzą odwzorowanie podanej liczby. Prosi też dzieci o pokazanie podanej liczby na udostępnionych pomocach dydaktycznych (liczmanach, klockach, patyczkach itp.). Na koniec zapisuje cyfrę na tablicy i pyta dzieci, z czym kojarzy im się jej wygląd. Każde dziecko może mieć swoje wyobrażenie (15 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty do ćwiczenia zapisywania wybranej cyfry. Dzieci mają też możliwość narysowania, z czym kojarzy im się wybrana cyfra. Następnie zadaniem dzieci jest wypełnienie mandali z daną cyfrą oraz stworzenie powtarzalnych wzorów wewnątrz mandali (30 minut);
3. N. pyta dzieci, co zapamiętały z tego ćwiczenia. Czy nowa cyfra jest dla nich trudna? Czy potrzebują jeszcze nad tym popracować? Jeśli dzieci już poznały inne cyfry, to razem z nimi powtarza wszystkie wcześniejsze (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Lista załączników:

Pisanie 1 i 2.pdf

Wprowadzenie liczby 9.pdf

Wprowadzenie liczby 8.pdf

Wprowadzenie liczby 4.pdf

Pisanie 5.pdf

Wprowadzenie liczby 6.pdf

Wprowadzenie liczby 7.pdf

Pisanie 3 (wersja 2).pdf

Wprowadzenie liczby 3.pdf

Pisanie 6.pdf

Wprowadzenie liczb 1 i 2.pdf

Pisanie 9.pdf

Pisanie 4.pdf

Pisanie 7.pdf

Pisanie 8.pdf

Wprowadzenie liczby 5.pdf

Pisanie 3.pdf

41 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: ZNIKAJĄCE LISTY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Dzieci piszą do siebie krótkie listy, w taki sposób, że są one niewidoczne. Następnie dziecko-adresat ujawnia ich treść i odgaduje znaczenie.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności czytania i pisania poznanych liter i słów;
- ćwiczenie kompetencji manualnych;
- poznanie metod umożliwiających napisanie ukrytej wiadomości;
- zapoznanie dzieci z niecodziennymi właściwościami soku z cytryny oraz wytłumaczenie, dlaczego tak się dzieje, że treści listu nie widać, a potem można ją ujawnić;

Potrzebne materiały:

- czyste kartki;
- cytryny (lub sok cytrynowy);
- pędzelki / patyczki / waciki do uszu;

- świeczka i zapalki (dla N.);
- farbki plakatowe / akwarelki / tusz; pędzelki do farby.

Przebieg:

1. Wprowadzenie – N. pyta dzieci, czy znają sposoby na wysyłanie tajnych, zaklętych informacji. Czy jest jakiś sposób, żeby przekazać wiadomość, której na pierwszy rzut oka nie widać? (3 minuty)

2. N. pokazuje dzieciom, jak za pomocą soku z cytryny stworzyć magiczną wiadomość. Wyciska sok z cytryny, a następnie nabiera go na patyczek lub wacik (albo na cokolwiek, co się nadaje do pisania); sokiem z cytryny pisze lub rysuje wiadomość - jedno lub dwa proste słowa, które dzieci potrafią już odczytać. Następnie wspólnie z dziećmi czeka, aż kartka wyschnie (około 2 minut - w tym czasie może zaproponować dzieciom zgadywanie - co zostało napisane). Kartka wydaje się pusta!

3. Ujawnienie treści lub rysunku następuje przez podgrzanie kartki nad płomieniem świecy (To może robić tylko N. Należy też zwrócić uwagę, aby dzieci się nie poparzyły.); (5 minut na prezentację)

4. Dzieci w parach piszą do siebie nawzajem "listy", starając się zapisać możliwie najwięcej słów z poznanych liter przy użyciu soku z cytryny. Kiedy dziecko otrzyma list, może poprosić N. o podgrzanie go. (30 minut);

5. W ramach podsumowania zajęć, N. zadaje dzieciom następujące pytania:

- „Jakie wiadomości otrzymaliście?”,
- „Jak myślicie, jak to się dzieje, że napisów zrobionych sokiem nie widać, a potem można je przeczytać?”;

6. N. wraz z dziećmi wspólnie próbują znaleźć odpowiedź. Jeśli dzieci nie wiedzą, N. może je naprowadzać, ostatecznie może też sam opowiedzieć, jak zachodzą te procesy. (Dzieje się tak, ponieważ kwaśny sok osłabia papier. Gdy podgrzewa się papier, jego kolor ciemnieje. W miejscu gdzie działa sok z cytryny, odbywa się to szybciej) (15 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Dowolne instrukcje do zadań lub zagadki napisane w sposób, którego nie widać. Zadaniem dzieci jest rozszyfrować je, a następnie zrealizować.

Warianty:

- Do zadania nadaje się każda kwaśna ciecz (nie tylko sok z cytryny), może to być też:

- rozcieńczona cola, sok z jabłek, pomarańczy, cebuli, mleko itp.
- Jeśli jest czas, dzieci mogą odpisać sobie na list lub narysować rysunek – dla siebie, koleżanki, mamy, taty itp.).
 - Jako pracę domową, można zadać dzieciom, żeby same znalazły odpowiedź na pytanie: „Jak myślicie, jak to się dzieje, że napisów zrobionych sokiem nie widać, a potem można je przeczytać?”
 - Alternatywnym rozwiązaniem jest pisanie białą świecą (lub kredką świecową) po papierze i wykorzystanie farb akwarelowych do ujawnienia wiadomości. Jest to łatwiejsze rozwiązanie - nie wymaga użycia płomienia świecy.

Potencjalne problemy:

- Przy ujawnianiu treści listu należy zwrócić uwagę, aby dzieci się nie poparzyły.
- Dzieci mogą kończyć swoje listy w różnym tempie. Wtedy można zaproponować im narysowanie rysunku, który ilustruje ich list albo napisanie tajnej wiadomości dla mamy, itp.).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.4.1 : dziecko rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Dodatkowe osiągnięcia:

- Dziecko umie napisać i odszyfrować ukrytą wiadomość;

- Dziecko rozwija swoje kompetencje manualne;
- Dziecko zna niecodzienne właściwości przedmiotów codziennego użytku;
- Dziecko wie, jak kwaśny płyn wpływa na strukturę papieru.

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej). (20 minut)

- N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną.
Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").

5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
- Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
 - "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg

Karta L l - łączenie liter.jpg

Karta H i ch.jpg

Karta S s - łączenie liter.jpg

Karta N n.jpg

Karta B b.jpg

Karta J j.jpg

Karta D d.jpg

Karta ń.jpg

Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx

Karta F f.jpg

Karta I i.jpg

Karta R r - łączenie liter.jpg

Karta G g.jpg

Karta Y y.jpg

Karta Ć ć.jpg

Karta M m - łączenie liter.jpg

Karta W w.jpg

Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: W POSZUKIWANIU UKRYTYCH CYFR

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Zadanie ma na celu zapoznanie dzieci z cyframi 1 i 2 poprzez kaligrafię oraz edukację przez ruch.

Cele:

- zaznajomienie dzieci ze środowiskiem klasowym;
- ćwiczenie kaligrafii;
- zapoznanie dzieci z istnieniem cyfr.

Potrzebne materiały:

- zeszyt w linie;
- przybory do pisania;
- nożyczki.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na dwie, równe grupy (nr 1 i nr 2). Kaligrafuje na tablicy cyfrę „1” oraz po drugiej stronie cyfrę „2”. (5 min).
2. N. informuje dzieci, że bardzo ważne będzie zapisanie cyfr 1 oraz 2 w poprawny sposób i prosi o przetrenowanie ich zapisu w zeszycie do kaligrafii (10 minut).
3. Każda osoba z grupy nr 1 ma za zadanie zapisać na osobnej kartce cyfrę „1” a następnie wyciąć ją (wycięty kwadrat powinien mieć około 4 cm na 4 cm). Osoby z grupy nr 2 postępują w analogiczny sposób, zapisując i wycinając cyfrę „2”. (5 minut).
4. Grupa nr 2 wychodzi z klasy, a grupa nr 1 chowa kartki z cyfrą „1” pod różnymi rzeczami, znajdującymi się w klasie. W przypadku, gdy nie ma możliwości skorzystania z pomocy N. wspomagającego, kiedy jedna grupa dzieci ma wyjść poza klasę, można zaprezentować rozwiązanie, w którym dzieci z grupy szukającej, tak jak w zabawie w chowanego, przez pewien czas siedzą w kręgu pośrodku klasy i nie podglądają, natomiast dzieci z grupy ukrywającej w tym czasie chowają cyfry. Obowiązkiem "szukających" jest niepodglądanie] (5 minut);
5. Grupa nr 1 siada np. na środku klasy (wszyscy razem) lub wychodzi z klasy, a grupa nr 2 wraca i zaczyna poszukiwania zaginionych cyfr. Odnalezione karteczki składują na biurku N. Na całość poszukiwań mają 5 minut. (5 minut);
6. Następnie dzieci wymieniają się zadaniami: grupa nr 2 chowa w klasie karteczki (z liczbą 2), a grupa nr 1 zajmuje się ich poszukiwaniem. (10 minut); N. na koniec podlicza zebrane karteczki (może opcjonalnie powiedzieć, która grupa znalazła ich więcej i ogłosić zwycięzców). Jeśli brakuje jakichś karteczek, N. mówi ilu i cała klasa szuka brakujących cyferek. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu
Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstecz (zakres do 20)
Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)
Int-Plast-I.3.1 : dziecko potrafi wykonać proste rekwizyty i wykorzystuje je w małych formach teatralnych

Tytuł zadania: CO MOŻE POWSTAĆ Z ...?**Poziom kontroli nauczyciela:**

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci w zespołach mają za zadanie zbudować najbardziej niezwykłą, najwyższą, ale trwałą wieżę z podanych materiałów. Dzieci muszą ze sobą intensywnie współpracować, żeby wykonać zadanie.

Cele:

- rozwijanie wyobraźni przestrzennej;
- rozwijanie umiejętności przewidywania wyników swoich działań;
- rozwijanie twórczego myślenie;
- rozwijanie umiejętności tworzenia rozwiązań technicznych;
- doskonalenie umiejętności współpracy;
- doskonalenie umiejętności komunikacyjnych.

Potrzebne materiały:

- pudełka po butach - po 1 dla każdego zespołu;
- kartki A4 - po 3 dla każdego zespołu;
- słomki - po 3 dla każdego zespołu;
- kolorowe karteczki samoprzylepne - po 6 dla każdego zespołu;
- kolorowe flamastry.
- kilka kartek A4 - na wymianę (jedną kartkę każda grupa może raz wymienić)

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na zespoły trzy lub cztero osobowe. N. z każdego zespołu wyznacza jedno dziecko do komisji.
2. Dzieci mają za zadanie jako tajni agenci zbudować niezwykłą budowlę. Dzieci w zespołach mają za zadanie zbudować jak najwyższą, najbardziej niezwykłą i najbardziej trwałą budowlę, która będzie samodzielnie stała na ławce.
 - N. wyjaśnia dzieciom zadanie i mówi o dostępnych materiałach, tłumaczy, że budowlę trzeba wykonać bez użycia kleju, taśmy i nożyczek.
 - N. zachęca dzieci, żeby najpierw w swoich zespołach zastanowili się, jak najlepiej wykonać to zadanie, a dopiero po ustaleniu wspólnej koncepcji, zabrali się do wykonania zadania.
 - N. mówi, że dzieci mogą ozdobić swoją budowlę flamastrami.
 - N. określa dzieciom czas potrzebny do zbudowania tej budowli (5 minut na ustalenie, 10 minut na budowlę).
 - Przed zakończeniem dzieci mają dodatkową 1-2 minuty na nadanie tytułu swojej budowli.
 - Podczas wykonywania zadania, może być potrzebne duże wsparcia N.
3. Po zakończonym czasie wszystkie dzieci odchodzą od swoich budowli. N. wraz z dziećmi z komisji podchodzi do każdej budowli i oceniają ją pod względem wysokości, trwałości (czy ustała do momentu oceny komisji) oraz niezwykłości. N. może wprowadzić system punktowy, jeśli uważa, że dzieci sobie poradzą.
4. Dzieci siadają w kręgu na omówienie pracy grupowej. N. zadaje pytania: czy trudno, czy

łatwo było pracować w grupie? Co było trudnego? Czy trudno jest zrezygnować ze swojego zdania, żeby móc coś ustalić wspólnie w grupie?

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.3 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w sytuacjach życiowych

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Tech-I.3.1 : dziecko potrafi budować z różnorodnych przedmiotów dostępnych w otoczeniu, np. szałas, namiot, wagę, tor przeszkód

42 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: CZARODZIEJSKIE POWITANIE LUB POŻEGNANIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność udzielania informacji zwrotnej w konwencji bajkowo-baśniowej.

Cele:

- rozwinięcie w uczniach i uczennicach umiejętności udzielania sobie informacji zwrotnych o rzeczach zarówno miłych, jak i trudnych;
- zachęcenie uczniów i uczennic do rozwiązywania swoich konfliktów poprzez rozmowę i poszukiwanie porozumienia.

Potrzebne materiały:

- linijka lub długi ołówek, ew. "magiczna różdżka" zrobiona w ramach zajęć o czarodziejach i czarodziejkach.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że chce z nimi w ramach tego zadania trochę "poczarować", dać im możliwość rzucenia czaru na drugie dziecko, dzięki któremu dowie się ono trochę więcej o tym, jaki ma stosunek do niego czarujący. N. daje dzieciom przykłady możliwych czarów np.:
 - "Zaczarowuję cię w kogoś, kto nie będzie się ze mnie śmiał!"
 - "Zaczarowuję cię w kogoś, kto będzie mi pomagał, gdy o to poproszę"
 - "Czary mary! Będziesz się ze mną bawić!"
 - "Czary mary! Jesteś teraz kotem! A ja bardzo lubię koty"
 - "Abra-kadabra! Jesteś teraz tygrysem! Tygrysy są bardzo piękne!"
2. Dzięki temu dzieci, w sposób nie zupełnie bezpośredni mogą sobie powiedzieć coś

ważnego. N. mówi, że mogą to być zarówno bardzo miłe rzeczy, jak i uwagi o rzeczach smutnych ("nie chcesz się ze mną bawić").

3. Zabawa najpierw polega na tym, że jedno dziecko otrzymuje różdżkę i podchodzi do wybranej osoby, i ją zaczarowuje. "Zaczarowany" może jako następny czarować. Jeśli nie chce, znowu czaruje ochotnik. Po kilku takich próbach, N. proponuje dzieciom, aby już nie pojedynczo, ale całą grupą wstały i zaczęły się "czarować";
4. Na koniec N. mówi do wszystkich dzieci: "A ja zaczarowuję was wszystkich i siebie, żeby to był miły dzień! Abra-kadabra! Hokus-marokus!" (25 minut na całość).
5. Ponieważ zabawa może się wiązać dla dzieci z silnymi emocjami, warto na zakończenie dać im czas na odreagowanie (np. ruch spontaniczny przy muzyce) lub porozmawianie o rzeczach, które dla nich były ważne i/lub trudne. (7 minut).

Warianty:

- N. może zaproponować dzieciom, że również N. może być "zaczarowaną" osobą.

Potencjalne problemy:

- realizacja zadania może się przedłużyć, jeśli pojawią się jakieś ważne tematy związane z relacjami wewnątrz klasy. Warto poświęcić ten dodatkowy czas - rozwiązanie napięć i trudnych emocji może wesprzeć proces dydaktyczny w dalszym ciągu dnia.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Czarodzieje (czar)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.1.5 : dziecko wie, czym jest odwaga i mądrość w powszechnym mniemaniu

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii

Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Tytuł zadania: ZABAWY I ĆWICZENIA JĘZYKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

N. odczytuje dzieciom treść bajki logopedycznej (lub wierszyków logopedyczne) i wspólnie

wykonują ćwiczenia narządów artykulacyjnych. Dzieci siedzą w parach i mają za zadanie pomagać sobie nawzajem, motywować siebie do dokładnego wykonywania tego zadania.

Cele:

- usprawnienie motoryki narządów artykulacyjnych oraz ich właściwa koordynacja;
- przewycięzanie trudności artykulacyjnych;
- zapoznanie dzieci z zawodem logopedy;
- rozmowa na temat problemów z wymową i uświadomienie dzieciom, że takie problemy można rozwiązać poprzez ćwiczenia.

Potrzebne materiały:

- załączniki do zadania

Przebieg:

Przy pierwszym wykonaniu:

1. N. zaprasza dzieci do wspólnego ćwiczenia buzi i języka.
2. N. prosi, żeby podczas wykonywania zadania dzieci patrzyły na siebie nawzajem w parach i pokazywały sobie, jeśli widzą, że ktoś niedokładnie wykonuje zadanie.
3. N. odczytuje treść opowiadania i prosi dzieci, aby naśladowały wspólnie z nim poszczególne czynności. Jednorazowo odczytuje się jedną bajkę. (10 min)
4. N. pyta dzieci czy myślą, że takie ćwiczenia są przydatne i do czego mogą być przydatne? (5 min) Po zakończeniu N. wyjaśnia dzieciom, że czasem niektórzy (dzieci i dorośli) mogą mieć różne problemy z wymową, tłumaczy dzieciom, że tego typu ćwiczenia prowadzą do poprawnej wymowy i że są wykonywane także przez dorosłych (np. spikerów radiowych, TV, aktorów, dziennikarzy) (2 min).
5. N. pyta dzieci czy wiedzą kto prowadzi ćwiczenia poprawnej wymowy? Kto pomaga dzieciom i dorosłym w osiągnięciu poprawnej wymowy? (Jak się nazywa ten zawód?). N. pyta się czy ktoś kiedyś był u logopedy, miał ćwiczenia z logopedą np. w przedszkolu? (5 min).

Przy powtórzeniu:

1. N. proponuje dzieciom wspólne czytanie i powtarzanie "Wierszyków logopedycznych". Najpierw N. czyta wers - następnie dzieci powtarzają. Następnie N. omawia wierszyki z

dziećmi i dzieciom mającym problemy logopedyczne proponuje nauczenie się wierszyków na pamięć.

Warianty:

- N. może wykorzystać także wiedzę i doświadczenie dzieci: pyta się, czy ktoś pamięta jakieś ćwiczenie, które robił z logopedą, żeby je ewentualnie zademonstrował i żeby wszyscy powtórzyli to ćwiczenie. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytanim przez kogoś utworze

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Wierszyki logopedyczne.docx

zabawy językowe.pdf

Tytuł zadania: MEMORY ZBIORY (6 - 10)

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci grają w popularną grę memory przy użyciu kart ze zbiorami.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności manualnych;
- ćwiczenie umiejętności tworzenia na płaszczyźnie;
- ćwiczenie umiejętności porównywania zbiorów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "zbiory memory.pdf" (jeden na każdą parę);
- nożyczki;
- opcjonalnie: blok techniczny.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w tematykę zajęć. Informuje je, że będą grały w grę memory, starając się dobrać dwie karty posiadające taką samą liczbę elementów. N. w miarę potrzeby tłumaczy pozostałe zasady gry (5 minut);
2. Następnie dzieci dobierają się dwójkami, wycinają karty do gry z pliku "zbiory memory - pomoce.pdf". Następnie mieszają karty i rozkładają je losowo rysunkami do dołu. Naprzemiennie odsłaniają po dwie wybrane karty. Jeśli na rysunkach znajduje się taka sama liczba elementów, biorą je i zdobywają punkt, jeśli liczba jest różna, na powrót zasłaniają (30 minut);
3. N. podsumowuje zadanie.

Potencjalne problemy:

- Warto podkleić karty przed wycięciem kartką z bloku technicznego, aby obrazki nie przebijały od spodu.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.2 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Lista załączników:

zbiory memory 2.docx

Tytuł zadania: JAK ZACZAROWAĆ ZDROWIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci odpowiadają na pytania odnośnie zdrowia i poprawnego stosowania leków.

Cele:

- utrwalanie umiejętności poprawnego korzystania z leków
- nabywanie wiedzy o chorobach
- utrwalanie wiedzy o witaminach i poprawnym odżywianiu.

Potrzebne materiały:

- kolorowa taśma klejąca (lub skakanka)

Przebieg:

1. N. na środku sali przykleja taśmy na długość sali (lub np. rozkłada skakankę).
2. Dzieci ustawiają się około pół metra od taśmy na podłodze. N. tłumaczy zasady gry: N. będzie zadawał pytania. Jeśli ktoś chce odpowiedzieć "tak" to skacze do przodu tak, aby wylądować na taśmie. Jeśli ktoś chce odpowiedzieć "nie" to zostaje w miejscu. Jeśli ktoś nie zna odpowiedzi na pytanie i chce odpowiedzieć "nie wiem" skacze do tyłu. Po każdym

- pytaniu wszyscy wracają na miejsce. (5 minut);
3. N. zadaje dzieciom pytania odnośnie tego jak poprawnie korzystać z leków i dbać o zdrowie. Przykładowe pytania, które może zadać N.:
1. Czy przyjmowałeś kiedyś leki?
 2. Czy są leki, które bierze się kiedy jest się zdrowym?
 3. Czy witaminy są nam potrzebne tylko wtedy kiedy jesteśmy chorzy?
 4. Czy wolno brać leki bez opieki dorosłych?
 5. Czy im więcej bierzemy leków tym bardziej jesteśmy zdrowi?
 6. Czy od leków możemy poczuć się gorzej?
 7. Czy możemy spytać farmaceutę (osobę, która pracuje w aptece) o to jakie leki powinniśmy brać?
 8. Czy na wszystkie choroby bierze się te same leki?
 9. Czy wszystkie leki bierze się o tej samej porze dnia?
 10. Czy można zmieniać leki bez zgody lekarza?
 11. Czy choroby są wynikiem bakterii i wirusów?
 12. Czy mycie rąk przed jedzeniem i po zabawie zmniejsza ryzyko zachorowania?
 13. Czy chorobami można się zarazić?
 14. Czy na każdą chorobę bierzemy antybiotyki?
 15. Czy szczepionki chronią nas przed chorobami?
 16. Czy zdrowe odżywianie zmniejsza szanse częstego chorowania?
 17. Czy zdrowa żywność ma dużo witamin?
 18. Czy podczas choroby mamy mniej siły?
 19. Czy podczas choroby warto odpoczywać i leżeć w łóżku?
 20. Czy podczas choroby powinno się dużo pić?
4. Po każdym pytaniu jeśli są dzieci, które odpowiadają na pytania niepoprawnie lub "nie wiem" N. powinien wytłumaczyć dzieciom poprawną odpowiedź (40 minut).
5. N. pyta dzieci co chciałyby wiedzieć o lekach i chorobach. Jeśli pojawia się jakieś pytanie, N. pyta czy ktoś inny z klasy zna odpowiedź. Jeśli nie to N. udziela odpowiedzi na pytanie (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Czarodzieje (czar)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.6.1 : dziecko ma świadomość wpływu chorób na zdrowie

Int-WF-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o sposobach przeciwdziałania chorobom

Int-WF-I.6.3 : dziecko potrafi właściwie zachować się w czasie choroby

Int-WF-I.7.1 : dziecko potrafi właściwie obchodzić się z lekami

43 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: PSTRYK**Poziom kontroli nauczyciela:**

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:15:00

Streszczenie:

Omówienie wiersza Juliana Tuwima "Pstryk" i zagadnienia elektryczności (prąd w domu, w przyrodzie, znaki ostrzegawcze).

Cele:

- zdobywanie umiejętności analizowania treści utworu poetyckiego;
- rozwój aktywnego słuchania;

- nauka podstawowych rodzajów wtyczek i gniazd elektrycznych;
- zdobycie wiedzy o tym, że w różnych krajach inaczej podłącza się rzeczy do prądu;
- zdobycie wiedzy na temat prądu występującego w przyrodzie;
- nauka rozpoznawania znaku ostrzegającego przed wysokim napięciem.

Potrzebne materiały:

- tekst wiersza J. Tuwima (załącznik Pstryk.pdf);
- labirynt (załącznik Elektryczny labirynt.png);
- karta pracy o prądzie (załącznik Prąd.pdf);
- kabel (np. od komputera) i przejściówka na inne gniazdko;
- prezentacja PowerPoint (załącznik Prezentacja prąd.pptx).

Przebieg:

Na początku N. gasi i zapala kilka razy światło. Następnie pyta dzieci jak sądzą, dlaczego raz jest ciemno a raz jasno - co sprawia, że świeci światło? (5 minut)

Następnie N. czyta dzieciom wiersz Tuwima (załącznik Pstryk.pdf) - po przeczytaniu rozmawia z dziećmi na temat tego, jakie urządzenia działają na prąd, co się dzieje, gdy nie ma prądu, jak wyglądało życie w przeszłości, gdy nie było jeszcze prądu? (10 minut)

Następnie N. pokazuje dzieciom prezentację i pyta gdzie w przyrodzie występuje prąd oraz pokazuje dzieciom różnice w gniazdkach w zależności od kraju (15 minut):

- Gdzie jeszcze oprócz urządzeń domowych występuje prąd? Gdzie w przyrodzie? (np. pioruny podczas burzy, świetliki, które w nocy świecą zielonym światłem, węgorz w rzece Amazonka, który używa prądu do porażenia swojej zdobyczy, różne drapieżniki żyjące blisko dna oceanu, gdzie jest ciemno, które używają światła do wabienia pożywienia) - N. rozmawia z dziećmi o zagrożeniach związanych z tymi zjawiskami (np. z burzą z piorunami) i o sposobach zachowania się w tych sytuacjach. Tematem rozmowy mogą też być potrzeby zwierząt i ich sposób przystosowania się do otoczenia.
- Czy wiecie, że jeśli pojedziecie do Anglii lub Stanów Zjednoczonych i będziecie chcieli naładować telefon, może Wam się to nie udać, gdyż wtyczki w tych krajach są inne, niż u nas? Nie we wszystkich krajach tak samo podłącza się rzeczy do prądu (slajd). W jaki zatem sposób możemy sprawić, że nasze urządzenia będą działać w tych krajach? (N. może zaprezentować przejściówkę).
- N. wyświetla znaki ostrzegawcze i pyta dzieci czy wiedzą co oznaczają te znaki i czemu służą. Który z tych znaków ostrzega przed wysokim napięciem?

Następnie N. rozdaje dzieciom labirynty (załącznik Elektryczny labirynt.png) - zadaniem każdego dziecka jest poprowadzenie prądu odpowiednimi kablami z użyciem różnych kolorów. Zasada jest jedna: zawsze przez skrzyżowanie idź na wprost do końca linii. (15 minut).

Następnie dzieci otrzymują karty pracy - zadaniem uczniów i uczennic jest połączenie odpowiednich wtyczek z gniazdkami, zaznaczenie gniazdka, które występuje w Polsce, pokolorowanie obrazków obiektów, które świecą i zaznaczenie odpowiedniego znaku ostrzegawczego przed prądem (20 minut).

Na koniec N. omawia karty pracy i rozmawia z dziećmi o zasadach bezpieczeństwa związanych z użyciem przyrządów elektrycznych oraz podłączaniem ich do gniazdka (np. o kolejności podłączenia kabla - najpierw do urządzenia a potem do gniazdka). Przypomnienie numeru alarmowego. (10 minut)

Warianty:

Kartę pracy z prądem oraz Elektryczny Labirynt N. może dać dzieciom, jako zadanie w czasie zindywidualizowanym lub jako zadanie domowe.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Instruktaż

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Int-Przy-I.11.2 : dziecko potrafi wymienić zagrożenia z strony zjawisk pogodowych

Int-Przy-I.12.1 : dziecko wie, jak zachować się w sytuacji napotkania niebezpiecznych zjawisk przyrodniczych

Int-Przy-I.3.3 : dziecko potrafi przełożyć wiedzę o potrzebach roślin i zwierząt na praktykę

Int-Tech-I.1.1 : dziecko wie, jak ludzie wykorzystywali, dawniej i dziś, siły przyrody (wiatr, wodę)

Int-Tech-I.2.1 : dziecko zna ogólne zasady działania urządzeń domowych (np. latarki, odkurzacza, zegara)

Int-Tech-I.5.2 : dziecko zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych

Int-Tech-I.6.4 : dziecko zna telefony alarmowe

Lista załączników:

Elektryczny labirynt.png

Prąd.pdf

Prezentacja prąd.ppt

Pstryk.pdf

Tytuł zadania: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŻ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 14

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- określenie głoski jako samogłoski lub spółgłoski;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;
- nabywanie zwyczaju reagowania na wezwania i polecenia nauczyciela.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisanie. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złączonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na

zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;

- Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
- Leniwe ósemki - Stańc i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnając pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
- Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
- Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10-15 minut)

- "Berek literek" - Praca w oparciu o wybrane wiersze np. z książki Agnieszki Frączek pt. "Berek literek czyli psoty od A do Z" lub/i z książki "Kram z literami" Wandy Chotomskiej.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ź.**

- N. czyta na głos najpierw wybrany wierszyk całej klasie. N. omawia z dziećmi wierszyk, wyjaśnia trudne słowa. N. następnie czyta go ponownie i pyta dzieci, czy usłyszały jaka litera w danym wierszyku była najczęściej słyszana.

4. Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim

- ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
 9. Dzieci piszą literki w zeszytach, w liniaturze. Jeżeli N. zauważy na wcześniejszych etapach, że dziecko ma duże trudności z pisaniem w zeszycie, dziecko może dalej pisać po śladzie na dodatkowych kartach pracy.
5. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?".** Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K, D, J, N, Z
- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. kłaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
 - Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
 - Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
 - Przedmioty na literę N: nosorożec i nietoperz/naleśnik i namiot.
6. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**
- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
7. **Praca z wierszykiem "Berek literek" lub "Kram z literami" przy wprowadzaniu liter I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ź, Dź.**
1. N. czyta ponownie wiersz na daną literę. Zachęca dzieci do nauczenia się wiersza na pamięć. Jeżeli jest to możliwe do zrealizowania w klasie, dzieci uczą się fragmentu wierszyka na pamięć na lekcji.
 2. Labirynty - przejście labiryntu literkowego (labirynty w załącznikach do liter M, I, Y, Ł, N, B) - od startu aż do dużej litery, zbierając po drodze małe literki - na koniec, dziecko może policzyć ile małych literek zebrało po drodze.

Warianty:



1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
 - Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Literkowy labirynt - n.jpg

Wprowadzenie liter - H.pdf

Wprowadzenie liter - Ł.pdf

Pisanie po śladzie - Dż.jpg

Wprowadzenie liter - I.pdf

Literkowy labirynt - y.jpg

Wprowadzenie liter - G.pdf

Literkowy labirynt - ł.jpg

Pisanie po śladzie - G Ó Sz.jpg

Pisanie po śladzie - Ł Y D.jpg

Wprowadzenie liter - Dzi.pdf

Wprowadzenie liter - Y.pdf

Literkowy labirynt - m.jpg

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - M.pdf

Wprowadzenie liter - Ż.pdf
Literkowy labirynt - ć.jpg
Wprowadzanie liter - N.pdf
Literkowy labirynt - b.jpg
Wprowadzenie liter Ć i Ci.pdf
Literkowy labirynt - i.jpg
Wprowadzenie liter - Ć.pdf
Wprowadzanie liter - Ó i U.pdf
Literkowy labirynt - c.jpg
Wprowadzenie liter - B.pdf
Wprowadzenie liter - Dż.pdf
Wprowadzanie liter - Ó.pdf
Wprowadzenie liter - C.pdf

Tytuł zadania: SAMOCHODZIKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

"Samochodziki" to szybki energizer - zadanie mające podnieść poziom energii w grupie - a jednocześnie ćwiczenie integracyjne. Dzieci udają samochodziki z wesołego miasteczka, biegając wokół, a na sygnał łączą się w pary i trójki i dzielą się prostymi faktami o sobie.

Cele:

- podniesienie poziomu energii w grupie;
- przełamanie barier interpersonalnych;

- integracja grupy przez poznanie prostych faktów na temat siebie nawzajem.

Przebieg:

1. N. podaje instrukcję do zadania: "Za chwilę zmienicie się w samochodziki - takie, na jakich można jeździć w wesołym miasteczku. Gdy klasnę, zaczniecie jeździć dokoła" - tu N. demonstruje jak jeździ samochodzik, wydając dźwięk silnika i klaksonu - "Kiedy klasnę dwa razy, dobierzecie się w najbliższe dwójki. Ja wtedy krzyknę na przykład <<Ulubiony kolor!>>. Wtedy każdy w parze mówi swój ulubiony kolor i od razu jedziecie dalej. Jeśli klasnę trzy razy, dobieracie się w trójki."

2. N. powtarza instrukcję, po czym energicznie zachęca do tego, żeby zacząć jeździć.

3. N. 5-6 razy zatrzymuje grupę, dając dzieciom możliwość wymieniania podstawowych faktów na swój temat. Przykładowe hasła:

- ulubiony kolor
- ulubiony bohater filmu lub książki
- ulubiona piosenka
- kim chcesz być jak dorośniesz
- dokąd chcesz wyjechać
- co zbierasz, kolekcjonujesz
- czy masz rodzeństwo
- twoja ulubiona bajka

4. N. zatrzymuje zabawę, prosząc najpierw o zwolnienie, o stopniowe wyhamowanie. Może zapytać, jak dzieci się czują.

Warianty:

1. Jeżeli klasa dopiero się poznaje, każde dziecko powinno poprzedzić odpowiedź na hasło swoim imieniem, np. "Ulubiony kolor!" "Kasia - Zielony".

2. Ćwiczenie można stosować również w lepiej zintegrowanych klasach, dodając nieco głębsze hasła, np.

- co sprawia Ci radość?
- kiedy jesteś smutna/smutny?
- o czym marzysz?
- czego się boisz?
- powiedz osobie, z którą rozmawiasz, co w niej lubisz
- co zabrał(a)byś ze sobą na bezludną wyspę?

3. Dzieci mogą jeździć również do muzyki i dobierać się pary lub trójki, gdy muzyka ucichnie - wówczas N. klaszcze (lub gwizdże) dwa lub trzy razy.

Potencjalne problemy:

Niektóre dzieci mogą wykorzystać okazję do wyładowania energii i dość mocno zderzać się z innymi. Jeżeli N. to zaobserwuje, może szybko zareagować sugestią, żeby robić tak tylko w stosunku do osób, które sobie tego życzą.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko ma doświadczenie w spontanicznym dzieleniu się faktami o sobie.

Tytuł zadania: WPROWADZENIE LICZBY

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z wybraną liczbą z przedziału od 1 do 10. Ćwiczą jej cyfrowy zapis, malują skojarzenia i tworzą obrazek z nią związany.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 1 do 10;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości;
- rozwijanie umiejętności kontynuowania określonego wzoru.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- przygotowane i wydrukowane bazy do cyfrowych mandali (po jednej dla każdego dziecka);
- liczmany, patyczki, klocki itp.

Załączniki do zadania:

- karty ćwiczeń i bazy do mandali (wersje 1-10).

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, ile to jest... (w zależności od zapoznawanej liczby). Następnie prosi

- najpierw dzieci o wskazanie, gdzie w klasie widzą odwzorowanie podanej liczby. Prosi też dzieci o pokazanie podanej liczby na udostępnionych pomocach dydaktycznych (liczmanach, klockach, patyczkach itp.). Na koniec zapisuje cyfrę na tablicy i pyta dzieci, z czym kojarzy im się jej wygląd. Każde dziecko może mieć swoje wyobrażenie (15 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty do ćwiczenia zapisywania wybranej cyfry. Dzieci mają też możliwość narysowania, z czym kojarzy im się wybrana cyfra. Następnie zadaniem dzieci jest wypełnienie mandali z daną cyfrą oraz stworzenie powtarzalnych wzorów wewnątrz mandali (30 minut);
 3. N. pyta dzieci, co zapamiętały z tego ćwiczenia. Czy nowa cyfra jest dla nich trudna? Czy potrzebują jeszcze nad tym popracować? Jeśli dzieci już poznały inne cyfry, to razem z nimi powtarza wszystkie wcześniejsze (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Lista załączników:

Pisanie 1 i 2.pdf

Wprowadzenie liczby 9.pdf

Wprowadzenie liczby 8.pdf

Wprowadzenie liczby 4.pdf

Pisanie 5.pdf
Wprowadzenie liczby 6.pdf
Wprowadzenie liczby 7.pdf
Pisanie 3 (wersja 2).pdf
Wprowadzenie liczby 3.pdf
Pisanie 6.pdf
Wprowadzenie liczb 1 i 2.pdf
Pisanie 9.pdf
Pisanie 4.pdf
Pisanie 7.pdf
Pisanie 8.pdf
Wprowadzenie liczby 5.pdf
Pisanie 3.pdf

44 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: NIETYPOWE POWITANIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

N. zaprasza wszystkie dzieci do chodzenia po sali przy akompaniamencie muzyki, ale każdy chodzi gdzie i jak chce. W pewnym momencie N. wydaje polecenia, jak się przywitać z napotkanym dzieckiem np: przywitajcie się łokciami, patrząc sobie głęboko w oczy, puszczając oczko do siebie, itp.

Cele:

- integracja klasy;
- przełamywanie barier fizycznych;
- wprowadzenie ludycznego nastroju.

Potrzebne materiały:

- magnetofon/komputer lub inny odtwarzacz muzyki (ćwiczenie można wykonać również bez podkładu muzycznego). Proponowana muzyka: Piotr Czajkowski "Walc kwiatów" z Dziadka do Orzechów. Link do muzyki znajduje się na stronie: <http://www.youtube.com/watch?v=GC7PycSBILc>

Przebieg:

1. N. podaje krótką instrukcję wprowadzającą do ćwiczenia: "Zapraszam Was do swobodnego chodzenia po sali, możecie chodzić w rytm muzyki. Na znak-sygnal przywitacie się z najbliższą stojącą osobą zgodnie z wytycznymi. np. jak powiem witamy się nosami, to wy z najbliższą spotkaną osobą witacie się noskami."
2. N. włącza muzykę i zaprasza dzieci do ćwiczenia. Przykładowe sposoby na przywitanie:
 - puśćcie oczko do siebie nawzajem,
 - przywitajcie się łokciami,
 - złapcie się za kolano,
 - popatrzcie sobie głęboko w oczy,
 - przywitajcie się miaucząc jak kotki/szczekając jak pieski/muczając jak krówki,
 - złapcie się za kostki,
 - przywitajcie się stopami.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: CZARUJEMY GŁOSEM

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci śpiewają piosenki, jednocześnie uświadamiają sobie, że muzyka i wypowiedane słowa mogą wpływać na rzeczywistość dookoła nich.

Cele:

- rozwinięcie wrażliwości muzycznej uczniów i uczennic;
- podwyższenie poziomu energii w grupie poprzez wspólne śpiewanie;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach myślenia krytycznego;
- uświadomienie uczniom i uczennicom radości, jaką dają piosenki.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- tekst piosenki, np. "Fantazja" wykonywana przez Fasolki; Hakuna-Matata z filmu "Król Lew" (piosenka na zaczarowanie dobrego humoru).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że poznają nową piosenkę - razem spróbują ją zaśpiewać, a następnie chwilę o niej porozmawiają (2 minuty);
2. N. włącza dzieciom piosenkę. W trakcie słuchania dzieci mogą się ruszać w takt jej dźwięków. N. zachęca dzieci do zwracania uwagi na tempo muzyki oraz na słowa piosenki (4 minuty);
3. Dzieci wraz z N. uczą się pierwszej zwrotki piosenki. Odśpiewują ją w takt muzyki kilka razy. W części, której nie znają tańczą i wykonują wybrane ruchy, zwracając uwagę na bezpieczeństwo (15 minut);
4. N. dopytuje dzieci, jak podobała się im piosenka. O czym ich zdaniem opowiada? [w tle może dalej brzmieć przyciszona piosenka] (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Lista załączników:

Moja fantazja.pdf

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i

pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter włączeni ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień -pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?

- "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płotek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzaniem, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dź.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dź.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg

Karta L l - łączenie liter.jpg

Karta H i ch.jpg
Karta S s - łączenie liter.jpg
Karta N n.jpg
Karta B b.jpg
Karta J j.jpg
Karta D d.jpg
Karta ń.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: WYŚCIG BALONÓW

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci bawią się przy użyciu nadmuchanych balonów.

Cele:

- ćwiczenie sprawności fizycznej.

Potrzebne materiały:

- nadmuchane balony (jeden na każde dziecko);
- sala gimnastyczna.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom nadmuchane balony. Dzieci w ramach rozgrzewki odbijają je, starając się, aby nie spadły na podłogę (5 minut);
2. Następnie dzieci ustawiają się pod jedną ze ścian z rękami założonymi z tyłu oraz balonami przed nimi na podłodze (Jeśli dzieci jest zbyt dużo, aby każde miało trochę miejsca do manewrowania, można podzielić je na grupy). Na znak każde z nich stara się doprowadzić balon bez użycia rąk do przeciwległej ściany jak najszybciej. Ćwiczenie można powtórzyć 2 lub 3 razy (15 minut);
3. Zebranie balonów oraz podsumowanie (5 minut).

Uwaga! Balony przydadzą się do zadania *Magiczne doświadczenie*, jeśli zadania są realizowane według zaproponowanej w programie kolejności.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: MAGICZNE DOŚWIADCZENIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci obserwują i wykonują drobne eksperymenty, rozwijając wiedzę o przyrodzie i umiejętność zadawania pytań.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze zjawiskami w przyrodzie;
- rozwinięcie umiejętności zadawania pytań;
- rozwinięcie umiejętności konstrukcyjnych;
- zapoznanie z tworzeniem hipotez.

Potrzebne materiały:

- materiały uzależnione od wybranych przez N. eksperymentów (patrz materiał dodatkowy załączony do zadania);
- jeżeli zadanie wykonywane jest po zadaniu *Wyścig balonów*, warto skorzystać z balonów nadmuchianych wcześniej balonów.

Przebieg:

1. N. przygotowuje potrzebne elementy, dzieci przygotowują kartki do rysowania lub notatniki (2 minuty);
2. N. zadaje pytanie dotyczące określonego eksperymentu. Dopytuje dzieci, czy domyślają się, jaki może być wynik eksperymentu. W sytuacji, kiedy są dwa alternatywne rozwiązania, pyta dzieci, która opcja jest prawdziwa. Uczniowie i uczennice mogą przy tym wymyślać różne odpowiedzi na zadany problem, zadaniem N. jest zachęcenie ich do stawiania hipotez (3 minuty);
3. N. wykonuje wybrany eksperyment (patrz materiał dodatkowy dołączony do zadania). Dzieci wypowiadają się na jego temat. Słuchają wyjaśnień N. (25 minut).

Warianty:

- zadanie ma wiele wariantów, jest uzależnione od doboru eksperymentu (patrz załącznik).

Potencjalne problemy:

- *doświadczenie "nie wychodzi"*. Na problem z właściwym rezultatem doświadczenia może mieć wpływ wiele elementów, dlatego zaleca się N. wcześniejsze ich wypróbowanie na materiałach, które będą dostępne w trakcie lekcji. Jeśli doświadczenie nie uda się i jest czas, warto je powtórzyć lub/i wspólnie z dziećmi zastanowić się, jakie mogły być przyczyny tego, że eksperyment nie udał się.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

Pokaz

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Mali naukowcy (nauka)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Przy-I.4.1 : dziecko zna podstawowe zależności pomiędzy zwierzętami a ich środowiskiem

Int-Przy-I.7.2 : dziecko wie, jakie znaczenie ma woda w życiu człowieka

Int-Tech-I.1.1 : dziecko wie, jak ludzie wykorzystywali, dawniej i dziś, siły przyrody (wiatr, wodę)

Lista załączników:

Magiczne doświadczenia.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 26

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne kartoteki z nowo poznanej litery.

Cele:

- utrwalanie wprowadzonej litery;
- doskonalenie umiejętności pisania;
- zapoznanie dzieci z pojęciem kartoteki;
- wdrażanie dzieci do systematycznego gromadzenia informacji i tworzenia własnych, dużych "dzieł";
- doskonalenie umiejętności współpracy w parach;
- doskonalenie znajomości kolejności liter w alfabecie.

Potrzebne materiały:

- segregator dla każdego dziecka;
- koszulka (opcjonalnie) lub dziurkacz;
- białe kartki papieru - jedna kartka na każde dziecko na każdą nowo wprowadzaną literę.

Przebieg:

1. Dzieci na górze białej kartki papieru piszą nowo poznaną literę - wielką i małą. Następnie piszą wyraz lub wyrazy z daną literą.
 - Wraz z rozwojem znajomości liter i umiejętności pisania, dzieci mogą na daną literę wypisywać kilka haseł.
 - Z czasem, N. może wyjaśnić dzieciom różnicę między kartoteką, a encyklopedią oraz pokazać wykorzystanie kartoteki w internecie.
2. Dzieci rysują obrazek/rzecz na daną literę. Każde dziecko pracuje samodzielnie.
3. Każda kartka jest wkładana do kartoteki (segregatora), dzieci tworzą tym sposobem własne kartoteki.
4. Co pewien czas, dzieci, łączą się w pary lub w trójki i przeglądają nawzajem swoje kartoteki, opowiadając sobie o słowach na daną literę.
5. Wraz z wprowadzeniem litery "K", N. może wprowadzić dzieciom termin kartoteki.
6. Po zakończonym poznawaniu wszystkich liter, dzieci ćwiczą znajomość kolejności liter w alfabecie, próbując układać karty w kartotece, zgodnie z kolejnością liter w alfabecie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Tytuł zadania: GRA MATEMATYCZNA - DROBNIAKI I TALERZ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci w parach grają w prostą grę polegającą na liczeniu brakujących elementów.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dodawania;
- rozwijanie spostrzegawczości uczniów i uczennic;
- uświadamianie pojęcia równo- i różnoliczności.

Potrzebne materiały:

- na każdą dwójkę: 10 drobnych monet, jeden papierowy talerz, zeszyt do wykonywania obliczeń;

Przebieg:

1. Dzieci łączą się w pary (3 min);
2. Odwracają papierowy talerz do góry dnem i kładą na nim 2 monety. Następnie jedno dziecko zamyka oczy, a drugie kładzie na talerzu i pod nim wybraną przez siebie liczbę monet. Zadaniem pierwszego dziecka jest poprawne odgadnięcie, ile monet dodano na wierzch, a więc ile znajduje się także pod talerzem. Co turę dzieci zamieniają się rolami. Wygrywa osoba, która pierwsza poprawnie odpowie dziesięć razy (20 min).
3. Dzieci mogą zapisać swoje imiona na karteczkach i przy każdej poprawnej odpowiedzi zapisywać sobie plusiki.

Warianty:

- Można zwiększyć lub zmniejszyć liczbę monet w zależności od umiejętności dzieci.
- Jeśli dzieci słabo radzą sobie z liczbami, można ograniczyć możliwość dodawania nowych monet do np. max. 3 (lub do takiej liczby, którą poznały);
- **Alternatywa:** Zadanie można też utrudnić - wprowadzając zgadywanie odejmowania. Na początku jest np. 6 monet i dziecko zabiera kilka, które chowa pod talerzem - drugie musi zgadnąć, ile monet jest schowane pod talerzem.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.15.1 : dziecko zna będące w obiegu monety i banknot o wartości 10 zł

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Społ-I.4.2 : dziecko ma świadomość, że pieniądź ma określoną wartość

45 - Koniec narracji "W magicznych krainach" - 45 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: BAJKA O ZNAKU...

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci słuchając opowieści, zapoznają się ze znaczeniem symboli działań matematycznych. Na jedną lekcję przypada tylko jeden symbol działania matematycznego.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze znaczeniem podstawowych symboli działań matematycznych (+, - lub =);
- rozwinięcie umiejętności myślenia abstrakcyjnego;
- wprowadzenie podstawowych pojęć matematycznych.

Potrzebne materiały:

- rzutnik.

Załączniki do zadania:

- Bajka o znaku "=" wraz z prezentacją multimedialną (45 dzień programu) albo
- Bajka o znaku "+" wraz z prezentacją multimedialną (48 dzień programu) albo
- Bajka o znaku "-" wraz z prezentacją multimedialną (52 dzień programu).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że przedstawi im bajkę o pewnym tajemniczym znaku, który pozwoli im wejść w niezwykły świat matematyki. N. włącza prezentację multimedialną i opowiada dzieciom jedną bajkę zawartą w załączniku [w zależności od dnia realizacji programu będzie to bajka o znaku = albo bajka o znaku + albo bajka o znaku -](10 minut);

2. W odpowiednich miejscach N. zatrzymuje się, a zadaniem dzieci jest rozwiązanie prostego ćwiczenia lub zagadki matematycznej (15 minut);
3. N. prosi dzieci o dopowiedzenie końca historii. Czy zakończy się ona smutno czy wesoło? (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Opowiadanie

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Lista załączników:

Bajka o znaku minus tekst dla nauczyciela.pdf

bajka o znaku minus pdf.pdf

bajka o znaku minus power point.ppt

bajka o znaku plus tekst dla nauczyciela.pdf

bajka o znaku równa się pdf.pdf
bajka o znaku plus pdf.pdf
bajka o znaku równa się tekst dla nauczyciela.pdf
bajka o znaku równa się power point.ppt
bajka o znaku plus power point.ppt

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej). (20 minut)

- N. włącza na rzutniku prezentację z wersją drukowaną danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną.
Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: ZACZAROWANE POZYCJE CIAŁA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:20:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą poprawną posturę ciała. Uczą się wykonywać ćwiczenia na rozciąganie kręgosłupa.

Cele:

- nabywanie umiejętności dbania o zdrową posturę
- zapoznanie dzieci z ćwiczeniami na rozciąganie
- wprowadzenie do tematu dbania o zdrowie

Potrzebne materiały:

- załącznik do zadania: "Przykładowe pozycje jogi"

Przebieg:

1. N. prosi dzieci był usiadły w ławkach. Po minucie nagle prosi dzieci, aby zastygły dokładnie w tej pozycji w której teraz są. Kiedy dzieci siedzą w bezruchu N. tłumaczy, że sprawdzą teraz kto siedząc w ławce utrzymuje poprawną posturę ciała. N. odczytuje cechy prawidłowego siedzenia, każdy kto nie spełnia danego warunku odpada z gry, wstaje i idzie stanąć w wyznaczonym przez N. miejscu (np. pod tablicą. Kryteria prawidłowej pozycji siedzącej do odczytania przez N (15 minut):
 1. Obie moje stopy przylegają do podłogi.
 2. Nie mam założonej nogi na nogę.
 3. Mam proste plecy.
 4. Moje plecy przylegają do oparcia krzesła.
 5. Głowę mam skierowaną do przodu.
2. N. sprawdza czy wszystkie dzieci, które nie odpadły (o ile takie są) są w prawidłowej pozycji siedzącej. N. demonstruje prawidłową pozycję siedzącą klasie wskazując na

- osoby, które wygrały lub pokazując samemu (5 minut);
3. N. prosi wygranych, by dołączyli do dzieci stojących. N. prosi dzieci, aby zastygły w bezruchu. N. mówi dzieciom, że teraz w ramach drugiej części zabawy sprawdzą, kto przyjmuje prawidłową pozycję stojącą. N. odczytuje cechy prawidłowej pozycji stojącej, każdy kto nie spełnia danego warunku odpada z gry i idzie usiąść na swoim miejscu. Kryteria prawidłowej pozycji stojącej do odczytania przez N (15 minut):
 1. Mam proste nogi.
 2. Mam proste plecy.
 3. Barki nie opadają mi do przodu.
 4. Obie stopy przylegają do podłogi.
 4. N. wspólnie z klasą rozmawiają o tym, dlaczego poprawna postura ciała jest ważna i jak może wpływać na ciało (15 minut);
 5. N. mówi dzieciom, że nawet jeśli siedzimy i stoimy poprawnie to warto zrobić sobie przerwy, żeby się rozciągnąć. N. pyta dzieci w jakich innych przypadkach rozciąganie może być pożyteczne (np. po wstaniu rano, przed lub po uprawianiu sportu, po długiej podróży, etc.). N. pokazuje dzieciom podstawowe pozycje w jakich mogą się rozciągać i zrelaksować (proponowane pozycje w załączniku: "przykładowe pozycje jogi") (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Czarodzieje (czar)

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Lista załączników:

Przykładowe pozycje jogi.pdf

Tytuł zadania: CZYTAM, ŁĄCZĘ I PRZEPISUJĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci mają za zadanie odczytać słowo na karcie pracy i połączyć je z odpowiednim obrazkiem, a następnie przepisać wszystkie słowa z karty pracy do zeszytu.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem
- doskonalenie umiejętności przepisywania;
- kształtowanie umiejętności sprawdzania pracy kolegi;
- wdrażanie do stosowania oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

- karty pracy (załączniki). Karty pracy są wykonywane z dziećmi po wprowadzeniu liter:

Przebieg:

1. Dzieci pracują samodzielnie rozwiązując kartę pracy.
2. Dzieci sprawdzają sobie w parach poprawność wykonania zadania.
3. Dzieci przepisują do zeszytu wszystkie słowa z karty pracy.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Lista załączników:

Karta pracy po wprowadzonej literze K.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze S.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze P.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze D.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze Ł.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze R.pdf

Tytuł zadania: CZARODZIEJSKIE POWITANIE LUB POŻEGNANIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność udzielania informacji zwrotnej w konwencji bajkowo-baśniowej.

Cele:

- rozwinięcie w uczniach i uczennicach umiejętności udzielania sobie informacji zwrotnych o rzeczach zarówno miłych, jak i trudnych;
- zachęcenie uczniów i uczennic do rozwiązywania swoich konfliktów poprzez rozmowę i poszukiwanie porozumienia.

Potrzebne materiały:

- linijka lub długi ołówek, ew. "magiczna różdżka" zrobiona w ramach zajęć o czarodziejach i czarodziejkach.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że chce z nimi w ramach tego zadania trochę "poczarować", dać im możliwość rzucenia czaru na drugie dziecko, dzięki któremu dowie się ono trochę więcej o tym, jaki ma stosunek do niego czarujący. N. daje dzieciom przykłady możliwych czarów np.:
 - "Zaczarowuję cię w kogoś, kto nie będzie się ze mnie śmiał!"
 - "Zaczarowuję cię w kogoś, kto będzie mi pomagał, gdy o to poproszę"
 - "Czary mary! Będziesz się ze mną bawić!"
 - "Czary mary! Jesteś teraz kotem! A ja bardzo lubię koty"
 - "Abra-kadabra! Jesteś teraz tygrysem! Tygrysy są bardzo piękne!"
2. Dzięki temu dzieci, w sposób nie zupełnie bezpośredni mogą sobie powiedzieć coś ważnego. N. mówi, że mogą to być zarówno bardzo miłe rzeczy, jak i uwagi o rzeczach smutnych ("nie chcesz się ze mną bawić").
3. Zabawa najpierw polega na tym, że jedno dziecko otrzymuje różdżkę i podchodzi do wybranej osoby, i ją zaczarowuje. "Zaczarowany" może jako następny czarować. Jeśli nie chce, znowu czaruje ochotnik. Po kilku takich próbach, N. proponuje dzieciom, aby już nie pojedynczo, ale całą grupą wstały i zaczęły się "czarować";
4. Na koniec N. mówi do wszystkich dzieci: "A ja zaczarowuję was wszystkich i siebie, żeby to był miły dzień! Abra-kadabra! Hokus-marokus!" (25 minut na całość).
5. Ponieważ zabawa może się wiązać dla dzieci z silnymi emocjami, warto na zakończenie dać im czas na odreagowanie (np. ruch spontaniczny przy muzyce) lub porozmawianie o rzeczach, które dla nich były ważne i/lub trudne. (7 minut).

Warianty:

- N. może zaproponować dzieciom, że również N. może być "zaczarowaną" osobą.

Potencjalne problemy:

- realizacja zadania może się przedłużyć, jeśli pojawią się jakieś ważne tematy związane z relacjami wewnątrz klasy. Warto poświęcić ten dodatkowy czas - rozwiązanie napięć i trudnych emocji może wesprzeć proces dydaktyczny w dalszym ciągu dnia.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Czarodzieje (czar)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.1.5 : dziecko wie, czym jest odwaga i mądrość w powszechnym mniemaniu

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii

Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

46 - Początek narracji "Dawno, dawno temu..." - 46 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: NASZ HYMN

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Zadanie polega na przygotowaniu piosenki związanej z daną ścieżką lub narracją.

Cele:

- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- ćwiczenie umiejętności śpiewania.

Przebieg:

1. Dzieci wraz z N. tworzą listę słów, które są związane z daną narracją lub ścieżką, w ramach której stworzony zostanie hymn (5 minut);
2. N. dzieli klasę na grupy po 3 – 4 osoby. Zadaniem każdej z grup będzie przygotowanie jednej zwrotki hymnu. Jedna z grup będzie miała za zadanie przygotować refren. (20 minut);
3. N. może przydzielić każdej grupie motyw przewodni zwrotki lub zestaw słów zapisanych na tablicy, zmniejszając możliwość pojawienia się bardzo podobnych zwrotów. (5 minut);
4. N. losuje kolejność zwrotek. Następnie cała klasa uczy się przygotowanej piosenki oraz śpiewa ją. (15 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)

Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)

Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Tytuł zadania: CO OZNACZA JEŚLI?

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci podczas zabaw i ćwiczeń dowiadują się znaczenia słowa "jeśli".

Cele:

- zapoznanie z programistycznym sformułowaniem "jeśli... to...";
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- kształtowanie umiejętności logicznego myślenia;
- kształtowanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "Co oznacza jeśli?" (jeden wydruk dla każdej pary);
- wydrukowane karty z pliku "znaki do wycięcia" (jeden egzemplarz dla każdej pary).

Przebieg:

1. N. rozdaje każdej parze wydrukowane karty z pliku "Co oznacza jeśli". N. wraz z dziećmi analizuje karty. W razie potrzeby zadaje pomocnicze pytania (5 minut);
2. Ćwiczenie. Zadaniem każdej pary jest stworzenie trzech obrazków w taki sam sposób jak przedstawiono na analizowanym szablonie. Dzieci przedstawiają na forum klasy stworzone przez siebie złożenia (10 minut);
3. N. prosi dzieci, aby wycięły znaki z wydrukowanej karty "znaki do wycięcia". N. informuje dzieci, że za ich pomocą można "kodować" pewne komendy. N. podaje przykład: będzie pokazywał wybrane elementy, a dzieci będą wykonywać związane z nimi akcje: (5 minut);
 - koniczyna: klaśnięcie w dłonie;
 - domek: tupnięcie nogą;
 - flaga: klaśnięcie w uda;
 - drzewo: podskok.
4. Dzieci w parach wycinają znaki z swoich kart oraz starają się ułożyć własne kody. N. w razie potrzeby pomaga lub doradza dzieciom. Następnie każda para przedstawia swój kod (mogą prezentować kod bez mówienia, jakie są komendy, tak aby dzieci w klasie mogły odgadnąć, co kodują pokazywane znaki). (15 minut);
5. N. podsumowuje lekcje. Informuje dzieci, że złożenie "Jeśli... to..." jest jednym z głównych, wykorzystywanych podczas tworzenia gier i programów.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Lista załączników:

znaki do wycięcia.docx

Co oznacza jeśli.docx

Tytuł zadania: WIDZĘ I DODAJĘ LUB ODEJMUJĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Zadanie wprowadza dzieci w podstawowe pojęcia matematyczne: dodawanie oraz odejmowanie.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z koncepcją dodawania/odejmowania;
- praktyczne zastosowanie elementów matematyki;
- integracja grupy klasowej.

Potrzebne materiały:

- liczmany, patyczki, inne pomoce do liczenia;
- klocki (typu lego).

Przebieg:

Wprowadzenie dodawania - 1. lekcja

1. N. informuje dzieci: "Będziemy uczyć się nowej umiejętności zwanej dodawaniem. Potrzebuję dwóch chętnych do pomocy przy pewnej historii". N. wybiera 2 dzieci (możliwie najbardziej losowym sposobem). Prosi klasę o policzenie, ile dzieci stoi na środku. Następnie prosi jeszcze jedno dziecko o wyjście na środek klasy i ponowne policzenie. Ile jest ich teraz? N. pyta dzieci, co się wydarzyło? Dzieci mówią, co zobaczyły - jedno dziecko doszło do grupy. N. potwierdza i zapisuje: $2+1 = 3$. A następnie wyjaśnia dzieciom, co oznacza ten zapis (7 minut);
2. "Takie działanie nazywamy właśnie dodawaniem". N. pokazuje problem dzieciom na różnych przedmiotach. Pokazuje dzieciom, że dotyczy to różnych liczb, że można dodać 2 patyczki do 3 patyczków. Prosi dzieci, żeby to zrobiły i policzyły, ile mają patyczków. (7 minut);
3. "A teraz spróbujemy czegoś innego". N. prosi ponownie chętne dzieci np. 3 lub 4. Grupa liczy, ile osób stoi na środku. A następnie N. mówi: "A teraz nikogo więcej już nie proszę". Co się stało? (2 minuty);
4. Następnie N. prosi dzieci, aby wzięły 2 klocki jednego koloru i połączyły je razem, a następnie dołączyły do nich klocek innego koloru. Ile teraz jest połączonych klocków? Jak układają się po kolei kolory? A co się stanie jeśli odwrócicie stworzony "pociąg" z klocków? - Dzieci powinny zauważyć, że niezależnie czy najpierw są dwa klocki, a potem jeden, czy najpierw jeden, a potem dwa klocki, w sumie zawsze są to 3 klocki (2 minuty);
5. N. wyjaśnia dzieciom, że nie ma znaczenia czy najpierw mamy (tu pokazuje na posiadanych pomocach) 3 piłeczki w koszyku i dołożymy do nich jeszcze 2, czy najpierw mamy 2 i dołożymy do nich 3. W sumie zawsze będzie ich tyle samo w koszyku. N. daje dzieciom czas na sprawdzenie tego. W razie potrzeby podpowiada, z jakich pomocy mogą skorzystać. Niech kładą przed sobą wybrane przedmioty i dokładają do nich kolejne, a następnie je zliczają - na tym polega dodawanie! (12 minut)

Wprowadzenie odejmowania - 2. lekcja

N. analogicznie do wprowadzenia dodawania, przedstawia sens odejmowania (na zasadzie

odwrotności).

Warianty:

- w taki sam sposób, wykonując tylko odwrotne czynności, można wyjaśnić uczniom i uczennicom pojęcie odejmowania. Warto tu także zwrócić uwagę na kolejność - odejmowanie od większej puli przedmiotów, mniejszej liczby przedmiotów;
- do zadania można też dodać elementy plastyczno-techniczne: wykonywanie kulek i innych przedmiotów z plasteliny, robienie rysunków.

Potencjalne problemy:

- dzieci, które umieją dobrze liczyć mogą się nudzić. Można w takim przypadku zaproponować im rozwiązywanie działań analogicznych do zawartych w zadaniu *Liczymy na czas*.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.3 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w sytuacjach życiowych

Tytuł zadania: LITEROWE PORTFOLIO

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci w segregatorach wykonują swoje literowe portfolio. Zadanie pozwala na ćwiczenie zapamiętywania liter oraz poznawanie nowych wyrazów.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pisania;
- utrwalenie wiadomości o literach;
- rozwój kreatywnego podejścia do tworzenia swoich indywidualnych pomocy naukowych przez dzieci;
- ćwiczenie posługiwania się nożyczkami.

Potrzebne materiały:

- segregatory;
- kolorowe gazety;
- koszulki do segregatorów,
- białe czyste kartki;
- mazaki;
- linijki;
- ołówki;
- klej, nożyczki.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w temat zajęć: "Obecnie uczymy się liter i tego, jakie wyrazy zawierają, które z nich. Dziś chciał(a)bym zaprosić Was do tego, abyśmy zaczęli tworzyć Wasze własne literowe portfolio. W nim będą znajdowały się kartki z każdą literą oraz obrazki rzeczy, które daną literę mają w swojej nazwie". N. proponuje dzieciom stworzenie portfolio dla litery, której ostatnio się uczyły. Pyta, jakie słowa zawierają tę literę (np. aparat może być przy literze T. Gdzie w wyrazie aparat występuje litera T?). Dzieci odpowiadają na pytanie. N. może podać jeszcze parę przykładów (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom segregatory oraz inne pomoce (5 minut);
3. N. prosi, aby dziś każdy przygotował jedną literę z alfabetu. N. tłumaczy, że najpierw w górnym lewym rogu kartki dzieci z pomocą linijki i ołówka przygotowują linie do wpisania litery. Następnie w przygotowane linie dzieci wpisują literę, którą się dziś zajmują. N. może wyznaczyć literę dla całej klasy lub pozostawić dowolność wyboru dzieciom (15 minut);
4. Następnie uczniowie i uczennice biorą kolorowe gazety i szukają zdjęć przedmiotów, zawierających w swojej nazwie daną literę, wycinają je i przyklejają na kartkę z literą. Po wypełnieniu kartki wkładają ją w koszulkę i do segregatora. N. wspomaga dzieci w miarę potrzeb i obserwuje ich pracę (15 minut);
5. N. informuje dzieci, aby podpisały swoje segregatory i następnie ułożyły je na wyznaczonej półce w klasie lub schowały do swoich szafek. N. daje także uczniom informację, że w najbliższym czasie wykonają tak cały alfabet. (5 minut)

Warianty:

- N. może wprowadzić modyfikację zadania w formie wyboru przez każde dziecko np. 3 zdjęć, ale pod każdym ze zdjęć przyklejonym do kartki dziecko wykonuje podpis zgodny z nazwą wyrazu i podkreśla właściwą dla danej kartki portfolio literę w wyrazie. Pozwoli to N. sprawdzić prace dzieci bez ich udziału;
- przy powtórzeniach zadania dzieci powinny wykonywać więcej niż jedną stronę do segregatora;
- wykonanie niektórych kartek N. może zaproponować jako dodatkową pracę dla osób chętnych do domu;
- zamiast samodzielnego rysowania linii, można skorzystać z przygotowanej liniatury.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Int-Tech-I.5.2 : dziecko zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:

liniatura.jpg

Tytuł zadania: MOMENT DLA SIEBIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci zastanawiają się, jak mogłyby spędzić czas same ze sobą w kontekście roli przyjętej w narracji. Jeśli zadanie jest na początku narracji - jest to czas, by dzieci mogły się zastanowić, jaką rolę w narracji chcą przyjąć.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności intrapersonalnych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności wczuwania się w przeżycia innej postaci.

Przebieg:

1. N. prosi dzieci, aby w kontekście ról przyjętych przez nie w narracji (lub wybranych przez nie, związanych z narracją) zastanowiły się, jak mogłyby spędzać czas same ze sobą, będąc jednocześnie w konkretnej roli (np. naukowca, podróżnika, Piotrusia Pana, podróżnika w czasie itd.) N. w miarę potrzeby może zadawać pomocnicze pytania lub podpowiadać aktywności, którymi mogą się zajmować (rysować, tańczyć, spać, obserwować, odkrywać nowe technologie, budować itp.) (10 minut);
2. Następnie N. ogłasza moment dla siebie. Każde dziecko zajmuje się sobą bazując na przyjętej przez nie aktywności (10 minut);
3. Można przedyskutować sytuację po zadaniu, jeśli dzieci chcą porozmawiać lub miały trudność w zajęciu się sobą (co przeszkadzało, jak można inaczej, itd.) Przy powtarzaniu zadania, etap pierwszy można ograniczyć do pytania o nowe pomysły lub od razu przejść do etapu trzeciego (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje

47 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: ZABAWA W CIĄG SŁÓW

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci w dwóch kręgach bawią się w zabawę polegającą na wymyśleniu wyrazu rozpoczynającego się na ostatnią głoskę wyrazy poprzedniego.

Cele:

- rozwijanie percepcji słuchowej;
- doskonalenie umiejętności rozróżniania głosek w wygłosie;
- przygotowanie do sprawnego, samodzielnego pisania;
- kształtowanie umiejętności tłumaczenia innym danej kwestii;
- wdrażanie do stosowania przez dzieci oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

karteczki z sygnalizacją świetlną stosowaną w ocenianiu kształtującym - karteczki powinno mieć każde dziecko przed sobą.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na dwa zespoły ok. 10-12 osobowe. Każdy zespół siada w kręgu, N. przypomina o prawidłowym siadzie, dbaniu o plecy.
2. Zadaniem dzieci będzie wymyślenie wyrazu rozpoczynającego się na głoskę kończącą poprzedni wyraz (n.: banan - noga - agrest - trampki - igły). Jeśli ostatnia głoską jest "y", dziecko następnie wymyśla dowolny inny wyraz i zabawa toczy się dalej. Dzieci bawią się w kręgu.
3. N. zachęca, aby dzieci samodzielnie pilnowały zadania i próbowały wyjaśniać sobie nawzajem poprawność wykonania. N. zachęca, żeby dzieci tłumaczyły, dlaczego dany wyraz nie może być podany, a nie zatrzymywały się na stwierdzeniu "nie, bo nie".
4. Jeśli dziecko po tłumaczeniu kolegów i koleżanek nadal nie rozumie, podnosi do góry karteczkę czerwoną, z prośbą o wytłumaczenie przez N.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Sygnalizacja kolorystyczna (świeateł drogowych)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi rozróżniać głoski w wygłosie.

Tytuł zadania: ROBIMY ALBUM FOTOGRAFICZNY – CZŁONKOWIE RODZINY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Zadanie polega na stworzeniu przez każdego z uczniów i uczennic albumu (strony z albumu) ze zdjęciami członków swojej rodziny, a następnie opowiedzeniu o nich.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z technikami tworzenia własnych albumów fotograficznych (tzw. scrapbooking);
- stworzenie okazji do ćwiczenie pisania na podstawowym poziomie (mama, tata, brat);
- stworzenie okazji do poznania się dzieci (a także N.) ze sobą.

Potrzebne materiały:

- karton lub brystol format A3 albo papier do scrapbookingu dla każdego dziecka;
- kolorowe kartki, naklejki, dekoracyjne rysunki do wydrukowania i wycięcia (patrz: załączony wzór), kolorowe tasiemki, nitki, stemple, stare gazety lub czasopisma itp.
- mapy, które można zniszczyć (ew. wydruki mapy Polski/Europy z internetu);
- klej, nożyczki.

Załączniki do zadania:

- *Wzory kształtów do wycięcia;*
- *Informacje o scrapbookingu.*

Przebieg:

1. Dzieci zostają poproszone o przyniesienie zdjęć swoich rodziców/opiekunów oraz osób najbliższych (3-5 zdjęć, choć jedno również powinno wystarczyć). (kilka dni wcześniej)
2. N. rozpoczyna zapowiadając, że dzieci będą miały okazję stworzyć stronę z albumu fotograficznego, przedstawiającą członków swojej rodziny. Zadaniem dzieci jest przyklejenie zdjęć oraz podpisanie osób na zdjęciach, a także udekorowanie stworzonej w ten sposób strony. Dzieci mają także (z pomocą N.) dodać do albumów kartki z mapami: mogą na nich zaznaczyć miejsca Polski (ew. Europy, świata), z których pochodzą ich rodzice albo miejsca, w które wybierają się w podróż ze swoimi rodzinami. N. pokazuje różne techniki, które można wykorzystać przy tworzeniu albumu: wycinanie kształtów i naklejanie, stemplowanie, naklejanie ukształtowanych nitki, wycinanie grafik/zdjęć ze starych gazet i wklejanie. (10 minut)
3. Dzieci wykonują zadanie. W miarę możliwości N. również tworzy swoją stronę ze zdjęciami rodziny i pokazuje uczniom i uczennicom członków swojej rodziny. (30 minut)
4. Po wykonaniu zadania uczniowie i uczennice siadają w kółku i opowiadają o osobach

przedstawionych na zdjęciach. (20 minut)

Możliwe kontynuacje:

- Robimy album fotograficzny – ferie/wakacje;
- Robimy album cyfrowy.

Warianty:

- dzieci, które w większym stopniu opanowały zdolność pisania, mogą dodatkowo opisać zawód wykonywany przez rodziców.

Potencjalne problemy:

- *Nie wszystkie dzieci przyniosły zdjęcia. Aby zapobiec takiej sytuacji, najlepiej poprosić o przyniesienie zdjęć z wyprzedzeniem i przeprowadzić zadanie dopiero wtedy, gdy wszystkie dzieci przyniosą zdjęcia (w tym czasie te, które przyniosły mogą schować je w odpowiednim miejscu w klasie). W szczególnych sytuacjach dzieci mogą narysować członków swojej rodziny.*

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Społ-I.3.1 : dziecko zna relacje między członkami rodziny

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Lista załączników:

Informacje o scrapbookingu.pdf

Wzory kształtów do wycięcia.png

Tytuł zadania: SAMOCHODZIKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

"Samochodziki" to szybki energizer - zadanie mające podnieść poziom energii w grupie - a jednocześnie ćwiczenie integracyjne. Dzieci udają samochodziki z wesołego miasteczka, biegając wokół, a na sygnał łączą się w pary i trójki i dzielą się prostymi faktami o sobie.

Cele:

- podniesienie poziomu energii w grupie;

- przełamanie barier interpersonalnych;
- integracja grupy przez poznanie prostych faktów na temat siebie nawzajem.

Przebieg:

1. N. podaje instrukcję do zadania: "Za chwilę zmienicie się w samochodziki - takie, na jakich można jeździć w wesołym miasteczku. Gdy klasnę, zaczniecie jeździć dokoła" - tu N. demonstruje jak jeździ samochodzik, wydając dźwięk silnika i klaksonu - "Kiedy klasnę dwa razy, dobierzecie się w najbliższe dwójki. Ja wtedy krzyknę na przykład <<Ulubiony kolor!>>. Wtedy każdy w parze mówi swój ulubiony kolor i od razu jedziecie dalej. Jeśli klasnę trzy razy, dobieracie się w trójki."
2. N. powtarza instrukcję, po czym energicznie zachęca do tego, żeby zacząć jeździć.
3. N. 5-6 razy zatrzymuje grupę, dając dzieciom możliwość wymieniania podstawowych faktów na swój temat. Przykładowe hasła:
 - ulubiony kolor
 - ulubiony bohater filmu lub książki
 - ulubiona piosenka
 - kim chcesz być jak dorośniesz
 - dokąd chcesz wyjechać
 - co zbierasz, kolekcjonujesz
 - czy masz rodzeństwo
 - twoja ulubiona bajka
4. N. zatrzymuje zabawę, prosząc najpierw o zwolnienie, o stopniowe wyhamowanie. Może zapytać, jak dzieci się czują.

Warianty:

1. Jeżeli klasa dopiero się poznaje, każde dziecko powinno poprzedzić odpowiedź na hasło swoim imieniem, np. "Ulubiony kolor!" "Kasia - Zielony".
2. Ćwiczenie można stosować również w lepiej zintegrowanych klasach, dodając nieco głębsze hasła, np.
 - co sprawia Ci radość?
 - kiedy jesteś smutna/smutny?
 - o czym marzysz?
 - czego się boisz?
 - powiedz osobie, z którą rozmawiasz, co w niej lubisz
 - co zabrał(a)byś ze sobą na bezludną wyspę?
3. Dzieci mogą jeździć również do muzyki i dobierać się pary lub trójki, gdy muzyka ucichnie -

wówczas N. klaszcze (lub gwizdże) dwa lub trzy razy.

Potencjalne problemy:

Niektóre dzieci mogą wykorzystać okazję do wyładowania energii i dość mocno zderzać się z innymi. Jeżeli N. to zaobserwuje, może szybko zareagować sugestią, żeby robić tak tylko w stosunku do osób, które sobie tego życzą.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko ma doświadczenie w spontanicznym dzieleniu się faktami o sobie.

Tytuł zadania: NASZA HISTORIA I KULTURA W PIOSENCE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z kulturą, w tym z muzyką i elementami sztuki ludowej i tradycyjnej.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami muzyki ludowej;
- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami rękodzieła ludowego.

Potrzebne materiały:

- przygotowane puzzle z tekstem piosenki "Z popielnika na Wojtusia" (po jednym rodzaju na każde dziecko, połowa grupy otrzymuje puzzle z rysunkiem pary ubranej w strój kujawski, a druga połowa z rysunkiem pary ubranej w strój góralski);
- podkład muzyczny;
- komputer z rzutnikiem i dostępem do internetu

Załączniki:

- Teksty tradycyjnych piosenek dla dzieci (uwaga! w czasie jednej lekcji dzieci poznają tekst tylko jednej tradycyjnej piosenki polskiej, w załączniku przedstawiono przykładowe piosenki do wyboru);
- Puzzle, które składają się w piosenkę (choć kołysanka "Z popielnika na Wojtusia" nie jest piosenką ludową, jest ciekawym tekstem tradycyjnym, który można omówić na wielu poziomach. Jeśli N. chce odśpiewać z dziećmi piosenkę ludową warto skorzystać z pozostałych propozycji tekstów i z nich zbudować puzzle).

Przebieg:

1. N. proponuje uczniom i uczennicom wspólną podróż do świata tradycji i kultury ludowej. Pyta, czy dzieci znają jakieś piosenki ludowe. Jeśli tak, prosi dzieci o odśpiewanie fragmentu znanych piosenek (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na pary i rozdaje każdej parze po rysunku wraz z piosenką na odwrocie. Zadaniem dzieci jest wycięcie sobie nawzajem puzzli, pomieszczenie obu zestawów, a następnie ułożenie dwóch zestawów. N. mówi dzieciom, z jakich terenów widzą ubiory na obrazkach. (15 minut);
3. Dzieci wraz z N. poznają tekst piosenki i odśpiewują ją (15 minut);
4. N. pyta dzieci o wrażenia z piosenki. Jak zakończy się przedstawiona w piosence historia? (10 minut).

Warianty:

- kiedy zadanie jest powtarzane, N. może poprosić dzieci o wskazanie elementów ubioru ludowego oraz wskazanie, czym różnią się ubiory na obrazkach;
- w innym powtórzeniu N. może wraz z dziećmi stworzyć element ubioru ludowego, np. korale, czapkę itp.;
- **Alternatywnie:** przy okazji piosenki "Gdzieżeś ty bywał, czarny baranie?" dzieci mogą wykonywać ruchy, odpowiadające tekstowi piosenki. Mogą też odegrać grę, w którą tradycyjnie dzieci bawiły się śpiewając piosenkę: dzieci, trzymając się za ręce, tworzą koło. W jego środku staje jeden z uczestników jako „baran”. Koło kręci się przy śpiewie, a po każdej zwrotce baran usiłuje wydobyć się z niego na czworakach. Jeśli mu się to uda, na jego miejsce wstępuje ten, który go po prawej stronie przepuścił;
- **Alternatywnie 2:** Dzieci mogą odsłuchać kilka piosenek lub pieśni śpiewanych przez zespół wykonujący muzykę ludową, jak „Mazowsze”, „Śląsk” czy inny zespół lokalny i zrobić plebiscyt, która piosenka najbardziej im się podoba. Dzieci po wysłuchaniu utworu podnoszą wcześniej zrobione karty z cyframi 1,2,3,4, gdzie 4 oznacza, że się bardzo podoba, a 1, że najmniej. N. pisze na tablicy cyfry 1,2,3,4 i po każdym utworze stawia tyle kresek w odpowiedniej rubryce, ile dzieci podniosło odpowiednią karteczkę.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Muzyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię
Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek
Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem
Int-Muz-I.3.1 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)
Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach
Int-Plast-I.3.2 : dziecko potrafi tworzyć przedmioty charakterystyczne dla sztuki ludowej regionu, w którym mieszka
Int-Społ-I.7.1 : dziecko zna swoje pochodzenie i miejsce zamieszkania
Int-Społ-I.8.1 : dziecko zna swoją narodowość
Int-Społ-I.8.4 : dziecko zna symbole narodowe

Lista załączników:

Piosenka puzzle.pdf
tradycyjne piosenki dla dzieci.pdf

48 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: NIETYPOWE POWITANIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

N. zaprasza wszystkie dzieci do chodzenia po sali przy akompaniamencie muzyki, ale każdy chodzi gdzie i jak chce. W pewnym momencie N. wydaje polecenia, jak się przywitać z napotkanym dzieckiem np: przywitajcie się łokciami, patrząc sobie głęboko w oczy, puszczając oczko do siebie, itp.

Cele:

- integracja klasy;
- przełamywanie barier fizycznych;
- wprowadzenie ludycznego nastroju.

Potrzebne materiały:

- magnetofon/komputer lub inny odtwarzacz muzyki (ćwiczenie można wykonać również bez podkładu muzycznego). Proponowana muzyka: Piotr Czajkowski "Walc kwiatów" z Dziadka do Orzechów. Link do muzyki znajduje się na stronie:
<http://www.youtube.com/watch?v=GC7PycSBILc>

Przebieg:

1. N. podaje krótką instrukcję wprowadzającą do ćwiczenia: "Zapraszam Was do swobodnego chodzenia po sali, możecie chodzić w rytm muzyki. Na znak-sygnal przywitacie się z najbliższą stojącą osobą zgodnie z wytycznymi. np. jak powiem witamy się nosami, to wy z najbliższą spotkaną osobą witacie się noskami."
2. N. włącza muzykę i zaprasza dzieci do ćwiczenia. Przykładowe sposoby na przywitanie:

- puśćcie oczko do siebie nawzajem,
- przywitajcie się łokciami,
- złapcie się za kolano,
- popatrzcie sobie głęboko w oczy,
- przywitajcie się miaucząc jak kotki/szczekając jak pieski/mucząc jak krówki,
- złapcie się za kostki,
- przywitajcie się stopami.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: BAJKA O ZNAKU...

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci słuchając opowieści, zapoznają się ze znaczeniem symboli działań matematycznych. Na jedną lekcję przypada tylko jeden symbol działania matematycznego.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze znaczeniem podstawowych symboli działań matematycznych (+, - lub =);
- rozwinięcie umiejętności myślenia abstrakcyjnego;
- wprowadzenie podstawowych pojęć matematycznych.

Potrzebne materiały:

- rzutnik.

Załączniki do zadania:

- Bajka o znaku "=" wraz z prezentacją multimedialną (45 dzień programu) albo
- Bajka o znaku "+" wraz z prezentacją multimedialną (48 dzień programu) albo
- Bajka o znaku "-" wraz z prezentacją multimedialną (52 dzień programu).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że przedstawi im bajkę o pewnym tajemniczym znaku, który pozwoli im wejść w niezwykły świat matematyki. N. włącza prezentację multimedialną i opowiada dzieciom jedną bajkę zawartą w załączniku [w zależności od dnia realizacji programu będzie to bajka o znaku = albo bajka o znaku + albo bajka o znaku -](10 minut);
2. W odpowiednich miejscach N. zatrzymuje się, a zadaniem dzieci jest rozwiązanie prostego ćwiczenia lub zagadki matematycznej (15 minut);
3. N. prosi dzieci o dopowiedzenie końca historii. Czy zakończy się ona smutno czy wesoło? (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Opowiadanie

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Lista załączników:

Bajka o znaku minus tekst dla nauczyciela.pdf

bajka o znaku minus pdf.pdf

bajka o znaku minus power point.ppt

bajka o znaku plus tekst dla nauczyciela.pdf

bajka o znaku rowna sie pdf.pdf

bajka o znaku plus pdf.pdf

bajka o znaku rowna sie tekst dla nauczyciela.pdf

bajka o znaku rowna sie power point.ppt

bajka o znaku plus power point.ppt

Tytuł zadania: ALFABETYCZNA GONITWA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w zabawie bieżnej, która przy okazji rozwija słuch fonematyczny.

Cele:

- dodanie energii, rozbudzenie;
- kształtowanie szybkości reagowania i kojarzenia;
- rozwijanie percepcji słuchowej;
- rozwijanie słuchu fonematycznego (umiejętności wysłuchiwanie głosek w wyrazach);
- kształtowanie umiejętności analizy i syntezy słuchowej (przygotowanie do czytania i pisania).

Potrzebne materiały:

- korytarz/boisko/sala gimnastyczna/inne miejsce, w którym dzieci mogą bezpiecznie biegać.

Przebieg:

1. N. dzieli na dwa zespoły. N. nazywa zespoły głoskami np: "A" i "E" ("K" i "T"; "S" i "C" "W" i "F"). Przy pierwszych zabawach N. nazywa zespoły głoskami wyraźnie różniącymi się od siebie, z czasem, jak już dzieci nie będą miały problemy z wysłuchaniem danej głoski w wyrazie, N. utrudnia ćwiczenie i daje głoski, które są podobnie słyszane.
2. Dzieci siadają w siadzie skrzyżnym (pozycja korekcyjna) w dwóch rzędach tyłem do

- siebie, a przodem do ściany. Rzędy powinny być oddalone od siebie minimum 2 metry.
3. N. wymawia różne słowa, jeśli w słowie znajduje się głoska identyczna z nazwą zespołu, dzieci z tego zespołu wstają bez pomocy rąk i biegną do ściany, a następnie mają za zadanie złapać dzieci z drugiego zespołu. Po okresie 1 minuty N. daje sygnał do zaprzestania gonitwy.
 4. Jeśli w okresie 1 minuty dzieci złapią wszystkich uciekających, to ich zespół wygrywa i w nagrodę trzy osoby z zespołu wymyślają inne słowa z daną głoską.
 5. Bieg do ściany dzieci z zespołu, którego głoska jest wymawiana jest informacją dla N. czy dzieci prawidłowo wysłuchują głosek. Jeśli tego elementu się nie wprowadzi, obydwa zespoły jednocześnie wstają i jedni uciekają, drudzy łapią - zabawa traci wtedy charakter edukacyjny.
 - Przykład; N. dzieli dzieci na zespół "A" i "E". Wymawia słowo "krokodyl" - dzieci z obydwu zespołów siedzą nieruchomo, następnie N. wymyśla kolejne słowo "policjant" - dzieci z zespołu A wstają bez pomocy rąk, biegną do ściany, a następnie próbują złapać dzieci z zespołu E. Na złapanie dzieci z zespołu E mają 1 minutę. Jeśli udało się złapać zespół E, dzieci z zespołu A (trzy osoby) wymyślają inne słowa z głoską A. Jeśli się nie udało złapać, może to robić zespół E.
 6. Po zakończonej gonitwie dzieci siadają znów w swoich zespołach w pozycjach korekcyjnych i N. wymawia kolejne słowo. Należy uważać na wymyślane słowa, aby znajdująca się głoska w słowie dotyczyła tylko jednego zespołu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wyróżnia głoski w nagłosie, śródgłosie i wygłosie.

Tytuł zadania: CZYTAM, ŁĄCZĘ I PRZEPISUJĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci mają za zadanie odczytać słowo na karcie pracy i połączyć je z odpowiednim obrazkiem, a następnie przepisać wszystkie słowa z karty pracy do zeszytu.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem
- doskonalenie umiejętności przepisywania;
- kształtowanie umiejętności sprawdzania pracy kolegi;
- wdrażanie do stosowania oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

- karty pracy (załączniki). Karty pracy są wykonywane z dziećmi po wprowadzeniu liter:

Przebieg:

1. Dzieci pracują samodzielnie rozwiązując kartę pracy.
2. Dzieci sprawdzają sobie w parach poprawność wykonania zadania.
3. Dzieci przepisują do zeszytu wszystkie słowa z karty pracy.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Lista załączników:

Karta pracy po wprowadzonej literze K.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze S.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze P.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze D.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze Ł.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze R.pdf

Tytuł zadania: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŻ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 14

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- określenie głoski jako samogłoski lub spółgłoski;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;
- nabywanie zwyczaju reagowania na wezwania i polecenia nauczyciela.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;

- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisanie. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
 - Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
 - Wymachy złożonych ramion – „drwal w lesie”;
 - Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
 - Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
 - Krążenia ramion w przód i w tył;
 - Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stań i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnij pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec oboma jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.
2. **Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)**
 - Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
 - Splatanie palców w koszyczek;
 - Wyszywanie bez igły;
 - Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.
 3. **Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10-15 minut)**

- "Berek literek" - Praca w oparciu o wybrane wiersze np. z książki Agnieszki Frączek pt. "Berek literek czyli psoty od A do Z" lub/i z książki "Kram z literami" Wandy Chotomskiej.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ż.**

- N. czyta na głos najpierw wybrany wierszyk całej klasie. N. omawia z dziećmi wierszyk, wyjaśnia trudne słowa. N. następnie czyta go ponownie i pyta dzieci, czy usłyszały jaka litera w danym wierszyku była najczęściej słyszana.

4. Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
9. Dzieci piszą literki w zeszytach, w liniaturze. Jeżeli N. zauważy na wcześniejszych etapach, że dziecko ma duże trudności z pisaniem w zeszycie, dziecko może dalej pisać po śladzie na dodatkowych kartach pracy.

5. Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?". Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K, D, J, N, Z

- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
- N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
- Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
- Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
- Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
- Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.

- Przedmioty na literę N: nosorożec i nietoperz/naleśnik i namiot.
6. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**
- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
7. Praca z wierszykiem "Berek literek" lub "Kram z literami" przy wprowadzaniu liter **I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ż, Dż.**
1. N. czyta ponownie wiersz na daną literę. Zachęca dzieci do nauczenia się wiersza na pamięć. Jeżeli jest to możliwe do zrealizowania w klasie, dzieci uczą się fragmentu wierszyka na pamięć na lekcji.
 2. Labirynty - przejście labiryntu literkowego (labirynty w załącznikach do liter M, I, Y, Ł, N, B) - od startu aż do dużej litery, zbierając po drodze małe literki - na koniec, dziecko może policzyć ile małych literek zebrało po drodze.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:**Aktywizowane typy inteligencji:**

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Literkowy labirynt - n.jpg
Wprowadzenie liter - H.pdf
Wprowadzenie liter - Ł.pdf
Pisanie po śladzie - Dż.jpg
Wprowadzenie liter - I.pdf
Literkowy labirynt - y.jpg
Wprowadzenie liter - G.pdf
Literkowy labirynt - ł.jpg
Pisanie po śladzie - G Ó Sz.jpg
Pisanie po śladzie - Ł Y D.jpg
Wprowadzenie liter - Dzi.pdf
Wprowadzenie liter - Y.pdf
Literkowy labirynt - m.jpg
Kolejność wprowadzania liter.docx
Wprowadzenie liter - M.pdf
Wprowadzenie liter - Ż.pdf
Literkowy labirynt - ć.jpg
Wprowadzanie liter - N.pdf
Literkowy labirynt - b.jpg
Wprowadzenie liter Ć i Ci.pdf
Literkowy labirynt - i.jpg
Wprowadzenie liter - Ć.pdf
Wprowadzanie liter - Ó i U.pdf
Literkowy labirynt - c.jpg
Wprowadzenie liter - B.pdf
Wprowadzenie liter - Dż.pdf
Wprowadzanie liter - Ó.pdf
Wprowadzenie liter - C.pdf

Tytuł zadania: PRAWDA CZY FAŁSZ NR 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

N. mówi różne zdania, niektóre są prawdziwe, a inne nieprawdziwe. Zadaniem dzieci jest wyłapać zdania prawdziwe i nieprawdziwe i odpowiednio zareagować. W przypadku zdań prawdziwych dzieci klaszczą dwa razy, a w przypadku zdań nieprawdziwych dzieci łapią się za nos.

Cele:

- utrwalenie odpowiedniej partii materiału (np. liczenia w pamięci - dodawania i odejmowania w zakresie liczby 10);
- ćwiczenie odróżniania informacji prawdziwych od nieprawdziwych w zakresie posiadanej wiedzy;
- ćwiczenie szybkości reakcji;
- ćwiczenie koncentracji;
- wprowadzenie ludycznego nastroju.

Potrzebne materiały:

1. Przygotowana przez N. lista zdań prawdziwych i nieprawdziwych dostosowana do aktualnie omawianego materiału.
2. Przykładowa lista zdań nieprawdziwych, mających na celu wprowadzenie ludycznego nastroju:

- Kot lubi pływać w akwarium,
- Pociąg jeździ po rzece;
- Słońce świeci na niebiesko;
- Ryba lubi wygrzewać się na słońcu,
- $2+2=5$,

- Mleko jest czerwone,
- Ulubionym przysmakiem ryby jest kość,
- $4+1=2$,
- Krowa bardzo dobrze lata ,
- Pies miauczy,
- Kot szczeka,
- Lody są ciepłe,
- Stolicą Polski jest Paryż,
- Warszawa leży nad rzeką Wartą,
- Mydłem myje się zęby.
- Lekarz maluje obrazy.
- Dentysta naprawia buty.
- Marynarz lata statkiem.

Przebieg:

1. Dzieci siadają w kręgu na podłodze. N. tłumaczy dzieciom reguły i pokazuje co należy zrobić przy zdaniu prawdziwym, a co przy zdaniu nieprawdziwym.

Zadaniem dzieci jest jak najszybciej pokazać czy zdanie jest prawdziwe, czy nieprawdziwe. W przypadku zdań prawdziwych dzieci dwa razy klaszczą, w przypadku zdań nieprawdziwych dzieci łapią się za nos. (3 min)

2. N. odczytuje po kolei listę zdań. Dzieci po każdym zdaniu pokazują czy zdanie jest prawdziwe czy nieprawdziwe. (10 min)

3. Jeśli jakieś dziecko się pomyli, N. pyta dzieci jaka jest prawidłowa odpowiedź i dlaczego.

Warianty:

Pytania mogą być z wiedzy przyrodniczej, polonistycznej.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.2.6 : dziecko wie, że normy komunikacyjne mogą się zmieniać w zależności od sytuacji

Int-Pol-I.4.1 : dziecko rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi odróżnić prawdę od fałszu w zakresie wiedzy, którą posiada;
- dziecko potrafi kodować informacje.

Tytuł zadania: ZAWODY, KTÓRE ZNAM**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci przygotowują krótką informację o tym, co wiedzą o danym zawodzie.

Cele:

- doskonalenie umiejętności przekazywania innym informacji, jakie sami posiadamy;
- rozwój umiejętności odpowiedzi na zadane przez rozmówcę pytania, dotyczące tematu rozmowy;
- doskonalenie umiejętności korzystania ze zdobytych informacji;
- doskonalenie umiejętności pisania (przepisywania) zdań.

Potrzebne materiały:

- tablica;
- kolorowe markery lub pisaki;
- kartki do rysowania;
- ew. dyktafony.

Przebieg:

1. N. przypomina dzieciom, że na poprzednich zajęciach mieli gościa i przedstawia, że dziś zobaczymy, ile zapamiętaliśmy z tego spotkania. N. tłumaczy dzieciom, że ich wypowiedzi będzie notował na tablicy (lub dużym papierze) - każdemu dziecku przypisuje jeden kolor markera/kredy (może też dodatkowo oznaczać wypowiedzi inicjałami, jeśli nie ma tylu kolorów, ile jest dzieci w klasie), wypowiedzi tego ucznia lub uczennicy będą notowane tylko tym kolorem. (15 min)
2. N. zachęca dzieci pytaniami do opowiedzenia o osobie, która gościła na poprzednich zajęciach. N. pyta np.: jaki zawód ta osoba wykonuje, jakie czynności musi umieć, jaką ma wiedzę, z jakiego zakresu. N. układa pytania w zależności od tego, co na spotkaniu opowiadała zaproszona osoba. Dzieci samodzielnie w miarę możliwości hasłowo notują swoje odpowiedzi przypisanym kolorem. N. wspiera dzieci w zapisywaniu. (25 min)
3. N. prosi dzieci, aby narysowały skojarzenia z danym gościem albo nagrały swoje wrażenia (np. na dyktafonie; nagranie mogą wykonać w parach lub grupach 4-, 6-osobowych - wówczas dzieci w kółku podają sobie dyktafon i opisują swoje wrażenia). N. może poprosić dzieci o ocenienie siebie nawzajem w aspekcie, ile kto zapamiętał z poprzednich zajęć - dzięki użyciu kolorów dzieciom będzie łatwo policzyć, ile kto udzielił odpowiedzi.

N. może wskazać, kto udzielił bardziej konkretnych odpowiedzi. (15 min)

Warianty:

- zadanie może być wykonywane w mniejszych grupach;
- zadanie powtarzalne po każdym zadaniu "Ciekawa osoba";
- N. może zmodyfikować zadanie i poprosić dzieci np. o stworzenie własnego rysunku osoby, która wykonuje dany zawód tak, aby na pracy uwzględnić, co ta osoba musi umieć, jakich rzeczy używa w pracy itp.;
- można zrezygnować z różnych kolorów markerów, zwłaszcza w dużych grupach, gdzie może nie być możliwa tak duża liczba różnokolorowych flamastrów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

49 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: RUCHOWE PORY ROKU

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci w czasie zadania poznają, jakie możliwości wyrazu posiadają poza używaniem mowy. W czasie zajęć dzieci łączą ruch z muzyką. Zadanie pozwala na przypomnienie dzieciom lub zapoznane ich ze zjawiskami atmosferycznymi.

Cele:

- poznanie lub sprawdzenie wiedzy o zjawiskach atmosferycznych w określonych porach roku;
- rozwój umiejętności przekazywania swojej wiedzy przez wykorzystanie możliwości ruchowych ciała;
- doskonalenie współpracy z innymi uczniami i uczennicami;
- pobudzenie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz CD lub komputer z głośnikami;
- przykładowe nagrania muzyczne.

Przebieg:

1. N. wita dzieci na zajęciach i przedstawia temat dzisiejszego zadania: "Dziś zapraszam Was do wędrowki po porach roku, każdy z Was będzie mógł pokazać co najbardziej lubi albo czego najbardziej nie lubi w danej porze roku." Dzieci mogą zadawać pytania dotyczące tematu zajęć. (5 min)
2. N. pyta dzieci jakie znają pory roku. Odpowiadają chętni uczniowie lub uczennice. (3 min)
3. N. zaprasza uczniów i uczennice do zajęcia dowolnych miejsc w sali. Sugerowane jest zsunięcie ławek jeśli w klasie istnieje tradycyjna aranżacja przestrzeni lub zajęcie miejsc w środku sali pomiędzy ławkami ustawionymi w dużą podkowę. (2 min)
4. Dzieci po zajęciu wybranych miejsc są zachęcane przez N. do próby poruszania w dowolny sposób swoim ciałem. Na początku N. puszcza muzykę i zaprasza uczniów i uczennice do dowolnego ruchu- jest to typ rozgrzewki, dzięki któremu dzieci mogą poczuć się swobodnie, zobaczyć, że wszyscy się poruszają, nabrać pewności siebie i wolności w poruszaniu się w rytmie muzyki.(5 min)
5. N. zatrzymuje muzykę, nagradzamy siebie nawzajem brawami. Następnie N. informuje dzieci, że są w porze roku: zima i prosi, aby teraz swoim ruchem, tańcem pokazali jaka jest zima, jak się w niej czują - N. włącza muzykę, zatrzymuje ją po 2 minutach i prosi, aby teraz dzieci pokazały zjawisko atmosferyczne lub inną rzecz, której najbardziej nie lubią w zimie, włącza muzykę i znów po 2 minutach zatrzymuje. Tak N. robi kolejne z wszystkimi porami roku. (17 min)
6. N. zaprasza uczniów i uczennice do ostatniego tańca - "Teraz każdy z Was może w myślach lub głośno krzyknąć jaką porę roku wybiera i do tej pory roku tańczy. Tańcząc możecie pokazywać jak się wtedy czujecie i co lubicie w danej porze roku najbardziej." (3 min)
7. Na zakończenie wszyscy dziękują sobie brawami. N. pyta uczniów i uczennice jak się czuli w czasie zajęć, co nowego odkryli, jakie zjawiska w danej porze roku występują i czy trudno było to pokazać ciałem.

Warianty:

1. W zadaniu można wykorzystać proste instrumenty, np. uderzenia patyczkiem o różnego rodzaju pudełka, puszki, garnki itp.
2. Jeśli zadanie jest realizowane przez dzieci, które potrafią pisać, w pkt. 2 N. może poprosić uczniów i uczennice o napisanie odpowiedzi na białych kartkach i następnie podaje

odpowiedzi, a każde dziecko sprawdza samo poprawność swoich odpowiedzi.

3. W powtarzalności zadania można wprowadzić modyfikacje:

- każde dziecko pokazuje jeden ruch obrazujący jakieś zjawisko atmosferyczne lub porę roku i reszta dzieci powtarza ten ruch.
- wprowadzenie naśladowania dźwięków jakie się dzieciom kojarzą z daną porą roku.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Przyroda

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.3.1 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-Przy-I.11.1 : dziecko potrafi nazwać zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").

5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
- Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
 - "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg

Karta L l - łączenie liter.jpg

Karta H i ch.jpg

Karta S s - łączenie liter.jpg

Karta N n.jpg

Karta B b.jpg

Karta J j.jpg

Karta D d.jpg

Karta ń.jpg

Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx

Karta F f.jpg

Karta I i.jpg

Karta R r - łączenie liter.jpg

Karta G g.jpg

Karta Y y.jpg

Karta Ć ć.jpg

Karta M m - łączenie liter.jpg

Karta W w.jpg

Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: BURZA PYTAŃ I

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Burza pytań polega na organizowaniu krótkich sesji poświęconych nieskrępowanemu zadawaniu pytań przez dzieci na określony temat w celu wzbudzenia ciekawości nowym tematem. Burza pytań jest analogicznym rozwiązaniem do burzy mózgów.

Cele:

- wzbudzenie zainteresowania i ciekawości dowolnym tematem;
- przełamywanie sztywnych nastawień wobec tematu;
- rozwijanie umiejętności zadawania pytań.

Przebieg:

Zadanie może być przeprowadzone przed wprowadzeniem nowego tematu.

Podstawowe zasady:

- im więcej pytań, tym lepiej (ilość rodzi jakość); nie wolno krytykować innych uczestników ani dopytywać, dlaczego ktoś zadał jakieś pytanie (co może być zinterpretowane jako wyrażona nie wprost krytyka);
 - dobrze jest inspirować się pytaniami zgłoszonymi przez uczestników;
 - im bardziej niezwykle i nieoczekiwane pytanie, tym lepiej.
1. N. pokazuje dzieciom przedmiot związany z nowo wprowadzanym tematem (na żywo lub w formie zdjęć, prezentacji) i/lub mówi dzieciom „hasło przedmiotowe” związane z narracją i zapisuje je na tablicy (3 minuty);
 2. N. prosi dzieci, żeby zastanowiły się, czego chciałyby się dowiedzieć na temat prezentowanego obiektu i zgłosiły swoje pytania, zaznacza przy tym jakie są zasady "burzy pytań" (2 minuty);
 3. N. zapisuje wszystkie pytania dzieci na tablicy. Zachęca wszystkich uczniów i uczennice do udziału w zadaniu. N. na koniec może dopisać własne pytania (10 minut);
 4. Uwaga! N. w trakcie trwania narracji lub danego tematu powinien spróbować odpowiedzieć na wszystkie przedstawione przez dzieci pytania lub wspólnie z dziećmi poszukać na nie odpowiedzi (w przeciwnym wypadku ćwiczenie to stanie się demotywatorem dla dzieci). Natomiast nie musi udzielić odpowiedzi od razu. Może pytania np. wywiesić na tablicy i z czasem zdejmować, kiedy pojawią się odpowiedzi.

Warianty:

- zadanie można wprowadzić w trakcie trwania narracji, tematu.
- dzieci mają już wtedy pewną wiedzę na dany temat, a burza pytań może prowadzić do znacznego pogłębienia danego tematu. Zadanie można wykonywać w ramach wszystkich przedmiotów.
- **Tematyka burzy pytań (semestr 1):**
 - w dniu 47 programu przed zadaniem *Tworzymy własne kolory* - kolory;
 - w dniu 28 programu przed zadaniem *Śmieciowi detektywi* - ekologia;
 - w dniu 32 programu przed zadaniem *Labirynt emocji* - emocje;
 - w dniu 55 programu przed zadaniem *Nasza historia i kultura w piosence w narracji Dawno, dawno temu* - historia;
- **Tematyka burzy pytań (semestr 2):**
 - w dniu 11 programu przed zadaniem *Pogodowe portfolio I* - pogoda;
 - w dniu 62 programu przed zadaniem *Co robię i kiedy?* - czas i zegary;

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Burza pytań

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Tytuł zadania: DODAWANIE W ZAKRESIE...

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność dodawania we wskazanym zakresie (w przedziale 3 -10).

Cele:

- rozwinięcie umiejętności dodawania we wskazanym zakresie;
- utrwalenie umiejętności łączenia określonej liczby z jej fizycznym odpowiednikiem;
- rozwinięcie umiejętności myślenia abstrakcyjnego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (po jednym materiale dla jednego dziecka).

Załączniki do zadania:

- dodawanie w zakresie 3 (realizowane 49 dnia I semestru);
- dodawanie w zakresie 4 (59 dzień I semestru);
- dodawanie w zakresie 5 (73 dzień I semestru);
- dodawanie w zakresie 6 (89 dzień I semestru);
- dodawanie w zakresie 7 (7 dzień II semestru);
- dodawanie w zakresie 9 (27 dzień II semestru);
- dodawanie w zakresie 10 (45 dzień II semestru).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że ich nowe zadanie będzie związane z poznaniem nowych działań. Dzięki temu, że nauczą się dodawać w określonym zakresie będą mogły wykonywać wiele ciekawych czynności, jak choćby grać w gry planszowe. Omawia z dziećmi pierwszą stronę materiałów - opowiadając bajkę o przedstawionych na rysunkach przedmiotach i postaciach (15 minut);
2. Tłumaczy dzieciom, jakie są ich zadania na pozostałych stronach. Najpierw mają podpisać rysunki odpowiednimi liczbami. Następnie odwrotnie - narysować rysunki do przedstawionych liczb i obliczyć wynik dodawania. W razie potrzeby N. zachęca dzieci do pomagania sobie (25 minut);
3. Jeśli znajdzie się na to czas, dzieci mogą wymyślić własne historie do narysowanych działań i opowiedzieć je sobie w grupach lub na forum klasy (5 minut).

Warianty:

- zamiast rysowania w odpowiednich rubrykach odzwierciedlenia liczb, dzieci mogą np. przykleić naklejki, plastelinę lub układać patyczki.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Opowiadanie

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.10.1 : dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji opisanej słownie

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstecz (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Lista załączników:

dodawanie w zakresie 10 mini.pdf

dodawanie w zakresie 3.pdf

dodawanie w zakresie 5 mini.pdf

dodawanie do 7.pdf

dodawanie w zakresie 5.pdf

dodawanie w zakresie 4.pdf

dodawanie w zakresie 10.pdf

dodawanie w zakresie 9 mini.pdf

dodawanie w zakresie 6 mini.pdf

dodawanie w zakresie 4 mini.pdf

dodawanie w zakresie 9.pdf

dodawanie do 7 mini.pdf

dodawanie w zakresie 3 mini.pdf

dodawanie w zakresie 6.pdf

Tytuł zadania: NASZA HISTORIA I KULTURA W PIOSENCE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z kulturą, w tym z muzyką i elementami sztuki ludowej i tradycyjnej.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami muzyki ludowej;
- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami rękodzieła ludowego.

Potrzebne materiały:

- przygotowane puzzle z tekstem piosenki "Z popielnika na Wojtusia" (po jednym rodzaju na każde dziecko, połowa grupy otrzymuje puzzle z rysunkiem pary ubranej w strój kujawski, a druga połowa z rysunkiem pary ubranej w strój góralski);
- podkład muzyczny;
- komputer z rzutnikiem i dostępem do internetu

Załączniki:

- Teksty tradycyjnych piosenek dla dzieci (uwaga! w czasie jednej lekcji dzieci poznają tekst tylko jednej tradycyjnej piosenki polskiej, w załączniku przedstawiono przykładowe piosenki do wyboru);
- Puzzle, które składają się w piosenkę (choć kołysanka "Z popielnika na Wojtusia" nie jest piosenką ludową, jest ciekawym tekstem tradycyjnym, który można omówić na wielu poziomach. Jeśli N. chce odśpiewać z dziećmi piosenkę ludową warto skorzystać z pozostałych propozycji tekstów i z nich zbudować puzzle).

Przebieg:

1. N. proponuje uczniom i uczennicom wspólną podróż do świata tradycji i kultury ludowej. Pyta, czy dzieci znają jakieś piosenki ludowe. Jeśli tak, prosi dzieci o odśpiewanie fragmentu znanych piosenek (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na pary i rozdaje każdej parze po rysunku wraz z piosenką na odwrocie. Zadaniem dzieci jest wycięcie sobie nawzajem puzzli, pomieszenie obu zestawów, a następnie ułożenie dwóch zestawów. N. mówi dzieciom, z jakich terenów widzą ubiory na obrazkach. (15 minut);

3. Dzieci wraz z N. poznają tekst piosenki i odśpiewują ją (15 minut);
4. N. pyta dzieci o wrażenia z piosenki. Jak zakończy się przedstawiona w piosence historia? (10 minut).

Warianty:

- kiedy zadanie jest powtarzane, N. może poprosić dzieci o wskazanie elementów ubioru ludowego oraz wskazanie, czym różnią się ubiory na obrazkach;
- w innym powtórzeniu N. może wraz z dziećmi stworzyć element ubioru ludowego, np. korale, czapkę itp.;
- **Alternatywnie:** przy okazji piosenki "Gdzieżeś ty bywał, czarny baranie?" dzieci mogą wykonywać ruchy, odpowiadające tekstowi piosenki. Mogą też odegrać grę, w którą tradycyjnie dzieci bawiły się śpiewając piosenkę: dzieci, trzymając się za ręce, tworzą koło. W jego środku staje jeden z uczestników jako „baran”. Koło kręci się przy śpiewie, a po każdej zwrotce baran usiłuje wydobyć się z niego na czworakach. Jeśli mu się to uda, na jego miejsce wstępuje ten, który go po prawej stronie przepuścił;
- **Alternatywnie 2:** Dzieci mogą odsłuchać kilka piosenek lub pieśni śpiewanych przez zespół wykonujący muzykę ludową, jak „Mazowsze”, „Śląsk” czy inny zespół lokalny i zrobić plebiscyt, która piosenka najbardziej im się podoba. Dzieci po wysłuchaniu utworu podnoszą wcześniej zrobione karty z cyframi 1,2,3,4, gdzie 4 oznacza, że się bardzo podoba, a 1, że najmniej. N. pisze na tablicy cyfry 1,2,3,4 i po każdym utworze stawia tyle kresek w odpowiedniej rubryce, ile dzieci podniosło odpowiednią karteczkę.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.3.1 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-Plast-I.3.2 : dziecko potrafi tworzyć przedmioty charakterystyczne dla sztuki ludowej regionu, w którym mieszka

Int-Społ-I.7.1 : dziecko zna swoje pochodzenie i miejsce zamieszkania

Int-Społ-I.8.1 : dziecko zna swoją narodowość

Int-Społ-I.8.4 : dziecko zna symbole narodowe

Lista załączników:

Piosenka puzzle.pdf

tradycyjne piosenki dla dzieci.pdf

50 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej).** (20 minut)
 - N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glottto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać. Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;

- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: MODELINOWE LITERKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą literki z modeliny. Po stworzeniu literki dzieci próbują układać je w wyrazy.

Cele:



- utrwalanie poznanych wcześniej przez dzieci liter;
- utrwalanie kształtów poznanych liter;
- tworzenie własnych liter;
- układanie prostych słów ze stworzonych liter;
- tworzenie własnego alfabetu;
- tworzenie dzieła w przestrzeni.

Potrzebne materiały:

- modelina (ewentualnie plastelina - jednak z plasteliny literki dużo szybciej się rozpadają).

Przebieg:

1. N. zachęca dzieci do stworzenia własnych literek z modeliny.

N. na tablicy wypisuje literki, które już dzieci poznały. Literki powinny być napisane wyraźnie i pogrubioną kredą, tak żeby dzieciom łatwiej było sobie wyobrazić taką literkę, jako literkę z modeliny. (3 min)

2. N. zachęca dzieci do rozwałkowania kawałka modeliny i stworzenia długiego (kilkucentymetrowego), cienkiego wężyka z modeliny.

Następnie dzieci tworzą poszczególne literki. (20 min)

Po stworzeniu literek dzieci próbują stworzyć własne słowa z modeliny. (15 min)

3. Najlepiej, jeśli dzieci wezmą do domu literki z modeliny i wypieką je w piekarniku lub ugotują w wodzie, a następnie przyniosą do szkoły. Powstanie w ten sposób modelinowy alfabet, którym dzieci bawią się bardzo chętnie i chętnie uczą się też pisać na nim.

4. Po stworzeniu wszystkich liter i przyniesieniu ich przez dzieci, ćwiczenie można wykorzystać do nauki kolejności liter w alfabecie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Tytuł zadania: RYMOWANKA RUCHOWA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w płąsach rytmicznych.

Cele:

- dodanie energii, rozbudzenie;
- kształtowanie szybkości reagowania i kojarzenia;
- rozwijanie orientacji w schemacie własnego ciała;
- kształtowanie przyjaznej atmosfery;
- kształtowanie umiejętności współpracy w nowej grupie rówieśniczej.

Potrzebne materiały:

Do przeprowadzenia tego ćwiczenia nie są potrzebne żadne dodatkowe materiały.

W podanym poniżej linku można zobaczyć filmik przedstawiający dane płyty:

<http://www.youtube.com/watch?v=IFxslUA5SMk>

<http://www.youtube.com/watch?v=ZYFAIupyHhM>

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom krótkie ruchowe mające na celu pobudzić dzieci, dodać energii. Dzieci stoją w kręgu z N., słuchają słów N. i naśladują jego ruchy.

Płás 1

Jedna łapka – pokazujemy jedną rączkę

druga łapka – pokazujemy drugą rączkę

ja jestem niedźwiadek – wskazujemy na siebie

Jedna nóżka, druga nóżka – pokazujemy jedną nogę, drugą nogę

a to misia zadek – klepiemy się po pośladkach

Lubię miodek – masujemy brzuszek

kocham miodek – masujemy brzuszek

podkradam go pszczołkom – machamy rączkami, pokazując jak pszczołki latają

Jedną łapką, drugą łapką, czasem wciągamy rurką – rączki przykładamy do buzi na wzór rurki

Płás 2

„Gimnastyka dobra sprawa, dla nas wszystkich to zabawa.

Ręce w górę, w przód i w bok, skłon do przodu, w górę skok.

Głowa, ramiona, kolana, piety, głowa, ramiona, kolana, piety,

Oczy, uszy, usta, nos” (powtarzamy).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współzycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: WIDZĘ I DODAJĘ LUB ODEJMUJĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Zadanie wprowadza dzieci w podstawowe pojęcia matematyczne: dodawanie oraz odejmowanie.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z koncepcją dodawania/odejmowania;
- praktyczne zastosowanie elementów matematyki;
- integracja grupy klasowej.

Potrzebne materiały:

- liczmany, patyczki, inne pomoce do liczenia;
- klocki (typu lego).

Przebieg:

Wprowadzenie dodawania - 1. lekcja

1. N. informuje dzieci: "Będziemy uczyć się nowej umiejętności zwanej dodawaniem. Potrzebuję dwóch chętnych do pomocy przy pewnej historii". N. wybiera 2 dzieci (możliwie najbardziej losowym sposobem). Prosi klasę o policzenie, ile dzieci stoi na środku. Następnie prosi jeszcze jedno dziecko o wyjście na środek klasy i ponowne policzenie. Ile jest ich teraz? N. pyta dzieci, co się wydarzyło? Dzieci mówią, co zobaczyły - jedno dziecko doszło do grupy. N. potwierdza i zapisuje: $2+1 = 3$. A następnie wyjaśnia dzieciom, co oznacza ten zapis (7 minut);
2. "Takie działanie nazywamy właśnie dodawaniem". N. pokazuje problem dzieciom na różnych przedmiotach. Pokazuje dzieciom, że dotyczy to różnych liczb, że można dodać 2 patyczki do 3 patyczków. Prosi dzieci, żeby to zrobiły i policzyły, ile mają patyczków. (7 minut);
3. "A teraz spróbujemy czegoś innego". N. prosi ponownie chętne dzieci np. 3 lub 4. Grupa liczy, ile osób stoi na środku. A następnie N. mówi: "A teraz nikogo więcej już nie proszę". Co się stało? (2 minuty);
4. Następnie N. prosi dzieci, aby wzięły 2 klocki jednego koloru i połączyły je razem, a następnie dołączyły do nich klocek innego koloru. Ile teraz jest połączonych klocków? Jak układają się po kolei kolory? A co się stanie jeśli odwrócicie stworzony "pociąg" z klocków? - Dzieci powinny zauważyć, że niezależnie czy najpierw są dwa klocki, a potem jeden, czy najpierw jeden, a potem dwa klocki, w sumie zawsze są to 3 klocki (2 minuty);
5. N. wyjaśnia dzieciom, że nie ma znaczenia czy najpierw mamy (tu pokazuje na posiadanych pomocach) 3 patyczki w koszyku i dołożymy do nich jeszcze 2, czy najpierw mamy 2 i dołożymy do nich 3. W sumie zawsze będzie ich tyle samo w koszyku. N. daje dzieciom czas na sprawdzenie tego. W razie potrzeby podpowiada, z jakich pomocy mogą skorzystać. Niech kładą przed sobą wybrane przedmioty i dokładają do nich kolejne, a następnie je zliczają - na tym polega dodawanie! (12 minut)

Wprowadzenie odejmowania - 2. lekcja

N. analogicznie do wprowadzenia dodawania, przedstawia sens odejmowania (na zasadzie odwrotności).

Warianty:

- w taki sam sposób, wykonując tylko odwrotne czynności, można wyjaśnić uczniom i uczennicom pojęcie odejmowania. Warto tu także zwrócić uwagę na kolejność - odejmowanie od większej puli przedmiotów, mniejszej liczby przedmiotów;
- do zadania można też dodać elementy plastyczno-techniczne: wykonywanie kulek i innych przedmiotów z plasteliny, robienie rysunków.

Potencjalne problemy:

- dzieci, które umieją dobrze liczyć mogą się nudzić. Można w takim przypadku zaproponować im rozwiązywanie działań analogicznych do zawartych w zadaniu *Liczymy na czas*.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.3 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w sytuacjach życiowych

Tytuł zadania: LITERKOWA KOSTKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Zadanie dzieci polega na samodzielnym zrobieniu literkowej kostki do gry z nowopoznanych liter, a następnie wymyśleniu wyrazu rozpoczynającego się od wyrzuconej kostką litery. Dzieci robią kostki w małych grupach (3 osobowych).

Cele:

- ćwiczenie rozpoznawania poszczególnych literek;
- ćwiczenie pisania literek;
- utrwalenia alfabetu;
- ćwiczenie płynności językowej;
- zapoznanie się z siatkami figury geometrycznej - sześcianu;
- samodzielne tworzenie figury geometrycznej sześcianu, modelu kostki do gry.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane przez N. siatki kostek do gry;
- nożyczki;
- klej;
- fartuchy, koszule do malowania;
- szmatki i gąbki do wycierania wody;
- flamastry lub kredki.

Przebieg:



1. N. na forum klasy pokazuje, jak z siatki przygotować kostkę (wyciąć siatkę, napisać literki i skleić siatkę), pokazuje kolejne kroki. (3 min)
2. N. dzieli klasę na zespoły trzyosobowe. (3 min)
3. N. prosi, aby każdy zespół uzgodnił między sobą poszczególne role:
 - dziećka wycinającego siatkę,
 - dziećka piszącego literki na siatce,
 - dziećka sklejącego kostkę. (5 min)
4. Dzieci mają za zadanie wspólnie wymyślić 6 literek, które wpiszą na kostkę. (3 min)
5. N. rozdaje każdemu zespołowi wydrukowany wzór siatki kostki do gry.
6. Każda osoba z zespołu ma swoją rolę i robi swoją część pracy w zespole. N. pomaga poszczególnym grupom. (12-15 min)
7. Po zrobieniu kostki dzieci grają w grę literkową. Każdy rzuca kostką i ma za zadanie wymyślić wyraz na daną literę. (10-15 min)
8. Na zakończenie, N. może zaproponować dzieciom ewaluację pracy w grupie. N. może dzieciom zadać pytania naprowadzające:
 - Czy zadanie było łatwe, czy trudne? Co było trudne?
 - Czy łatwo było ustalić, kto podejmuje się realizacji danego zadania?
 - Czy podział zadań w zespole był dobrze zrobiony?
 - Czy podobało Wam się to zadanie, czy chcielibyście zagrać w literkową kostkę jeszcze raz? (10-12 min)

Warianty:

- w wariantcie uproszczonym: zamiast tworzenia sześcienu samodzielnie, co może stanowić duże wyzwanie dla młodszych uczniów i uczennic, wycina się 6 kwadracików i nakleja na sześcienny drewniany klocek, a potem pisze literę - w takim przypadku konieczne będzie zaopatrzenie w drewniane klocki dla wszystkich dzieci;
- przy każdym powtórzeniu dzieci mogą tworzyć nowe kostki, wykorzystując litery, które niedawno poznały albo grać już zrobionymi kostkami - w drugim przypadku wykonanie zadania zajmie koło 20 minut;
- w wariantcie trudniejszym dzieci mają za zadanie zapisać wymyślone przez siebie słowo;
- **Alternatywnie:** w ramach powtórzenia dzieci mogą tworzyć kwadraciki z kartek, na których zapisane są litery (wielka i mała wersja tej samej litery). Następnie dzieci losują litery, zamiast wyrzucać je kostką;
- **Alternatywnie 2:** w tej wersji potrzebna jest zwykła kostka sześciocienna lub inna kostka wielościenna (np. 8-, 10- ścienna). Każdemu wynikowi na kostce dzieci w grupach przypisują wartość literową. N. wyjaśnia, że dzieci mogą zdecydować, która litera z puli dotychczas poznanych, będzie pod wynikiem 1, która pod wynikiem 2, itd. W ramach tego wariantu dzieci poza literami utrwalają zapis cyfrowy.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.2.7 : dziecko zna normy komunikacyjne obowiązujące w różnych sytuacjach oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Int-Tech-I.5.2 : dziecko zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Int-Psych-I-III.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej

Int-Psych-I-III.6.2(od) : dziecko wie, jak może się zachować w sytuacji konfliktu

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli);
- dziecko potrafi ustalać podział zadań w grupie.

Lista załączników:

kostka.pdf

Tytuł zadania: GRY I ZABAWY GIMNASTYCZNE NA SALI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w różnorodnych, atrakcyjnych grach i zabawach fizycznych przyczyniających się do podnoszenia ich wydolności oraz sprawności fizycznych przez pobudzanie do pracy dużych grup mięśniowych.

Cele:

- wzmacnianie mięśni brzucha, grzbietu i obręczy barkowej;
- rozwijanie koordynacji ruchowej;
- wzmacnianie siły mięśni;
- wdrażanie dzieci do bezpiecznego wykonywania ćwiczeń;

Potrzebne materiały:

- materace.

Przebieg:

Uwaga - w przypadku ćwiczeń w parach lub trójkach dobór współćwiczących powinien następować pod względem wagi, siły i wzrostu!

1. Przed rozpoczęciem zajęć, N. omawia zasady bezpieczeństwa. Dodatkowo zwraca na nie uwagę również przy niektórych ćwiczeniach.
2. Zabawa ożywiająca - Berek na jednej nodze/Berek w przysiadzie. (3-4 minuty)
3. W rozsypce. Rozgrzewka. (4 minuty)
 - Krążenia ramion w przód i w tył.
 - W staniu, krążenia głowy, tułowia.
 - Podskoki rozluźniające - w jak najmniejszym napięciu mięśni.
4. "Złap kostkę". Ćwiczenie rywalizacyjne w parach. Dzieci stają naprzeciwko siebie i starają się dotknąć kostki partnera i nie pozwolić na dotknięcie swojej kostki. (4 minuty)
5. Przetaczanie po materacach. Dzieci ustawiają się w dwóch rzędach, przed każdym rzędem leżą po trzy materace. Pierwsze dziecko z każdego rzędu znajduje się w leżeniu przodem na materacu. Na sygnał N. drużyny rozpoczynają przetaczanie się. Kolejne dziecko przetacza się dopiero, gdy pierwsze skończy przetaczać się przez wszystkie materace (ze względów bezpieczeństwa). N. zwraca uwagę na dokładne wykonanie ćwiczenia. (6-8 minut)
6. (ćwiczenie do stosowania wymiennie z ćwiczeniem w pkt. 4)
Przetaczanie w parach. Dzieci dobierają się w pary. Pierwsza para z każdego rzędu

- kładzie się do siebie bokiem. Dzieci splatają się ramionami w łokciach i przetaczają się po materacach. (6 minut)
7. Zabawa z mocowaniem "Dzwon". Ustawienie w trójkach. Każda trójka na bosaka na swoim materacu. (4 minuty)
 - Stojący na zewnątrz stoją w wykroku rozkrocznym naprzeciw siebie. W środku "serce dzwonu" w postawie zasadniczej.
 - Przed rozpoczęciem ćwiczenia, N. zwraca uwagę dzieci na bezpieczeństwo i na nie opuszczanie "serca dzwonu" na ziemię.
 - Na sygnał N., stojący na zewnątrz popychają w swoją stronę "serce dzwonu", które nie ruszając się z miejsca - pochyla się od jednego do drugiego.
 - Po upływie 1 minuty, na sygnał N. następuje zmiana "serca dzwonu".
 8. Zabawa z mocowaniem "Przewróć kolegę". W parach. Jedno dziecko z pary kładzie się przodem na materacu, a drugie dziecko stara się je obrócić na plecy. Po upływie 2 minut następuje zmiana. Dzieci liczą sobie punkty. (5 minut)
 9. Ćwiczenie relaksacyjne "Ciasto". W parach. Jedno dziecko z pary kładzie się przodem na materacu, a drugie dziecko klęcząc obok niego, delikatnie ugniata plecy, naśladując ugniatanie ciasta. Po upływie 2 minut zmiana. (5 minut)
 10. Ćwiczenia końcowe - korekcyjne i jedno z dwóch ćwiczeń oddechowych. (4 minuty)
 - Swobodny marsz po sali z wysokim unoszeniem kolan i równoczesnym zginaniem palców stóp.
 - Swobodny marsz po sali, wspięcia na palce z równoczesnym uniesieniem rąk w górę i sięganiem ramionami jak najwyżej (wdech), opuszczenie ramion i stóp (wydech).
 - Siad klęczny, wyprostowanie tułowia, ramiona w górę (wdech). Skłon tułowia w przód z wysunięciem do przodu (wydech).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.1.3 : dziecko ma świadomość konsekwencji nieprzestrzegania reguł zajęć rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

51 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: CZAS LITER L, E, K, S, D, J, Ś, R,U, RZ, CH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 11

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).
- Karty z obrazkami wprowadzającymi daną literę - najlepiej kilka kart wydrukowanych w kolorze, tak aby dzieci mogły pracować w małych grupach. Kartę z obrazkami można wyświetlać na rzutniku, wtedy wszystkie dzieci pracują razem.
- wydrukowane karty pracy "Pisanie po śladzie" - szczególnie dla dzieci z zaburzoną analizą/syntezą wzrokową.

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złączonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stanąć i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnąć pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema

jednocześnie.

- Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
- Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10-15 minut)

- Obrazki na literę. Dzieci mają za zadanie znaleźć na karcie/kartach obrazki:
 - na daną literę;
 - zawierające daną literę;
- Dzieci pracują w grupach. Dostają od N. karty pracy, na których znajdują się obrazki przedstawiające przedmiot na daną literę. Zadaniem dzieci jest wyszukanie obrazków na daną literę.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **L, E, K, S, D, J, Ś, R, U, RZ, CH.**

4. Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glottto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.

5. N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.

- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
- N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę spółgłosek bez "yyyy", "em").

- N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
6. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?" (5 minut)**
- Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K,
- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę.
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
 - Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
 - Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
 - Przedmioty na literę S: samolot i sowa/statek i sikorka/słomka i samochód.
 - Przedmioty na literę K: kartka i kamień/kotek i krowa/kwiatek i krokodyl

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Ścieżki:**Aktywizowane typy inteligencji:**

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych
Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu
Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Karta z obrazkami na litere R U J.pdf

Wprowadzanie liter - J.pdf

Ortografia Ch - zasada 2.pptx

Pisanie po śladzie -M L E.jpg

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - L.pdf

Karta z obrazkami na litere L E Ś Rz Ch.pdf

Pisanie po śladzie D Ł Y.jpg

Pisanie po śladzie - F H Ch.jpg

Wprowadzenie liter - Ś.pdf

Ortografia Ch - zasada 3.pptx

Pisanie po śladzie Ch H F.jpg

Pisanie po śladzie - J R U.jpg

Wprowadzanie liter - D.pdf

Karta z obrazkami na litere K S D.pdf

Wprowadzanie liter - K.pdf

Ortografia Ch - zasada 1.pptx

Wprowadzanie liter - S.pdf

Wprowadzanie dwuznaku - Rz.pdf

Wprowadzanie dwuznaku Ch i H.pdf

Pisanie po śladzie I K S.jpg

Wprowadzenie liter - R.pdf

Wprowadzanie dwuznaku - Ch.pdf

Wprowadzenie liter - E.pdf

Pisanie po śladzie Rz Ź Ż.jpg

Wprowadzenie liter - Si i Ś.pdf

Wprowadzenie liter - U.pdf

Tytuł zadania: KOLOROWY BEREK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci bawiąc się w kolorowego berka rozładowują nadmiar energii, przy okazji ćwiczą spostrzegawczość i refleks. Zabawa jest odmianą klasycznego berka, przed złapaniem ratuje znalezienie i przytrzymanie się rzeczy w danym kolorze.

Cele:

- kształtowanie koncentracji i spostrzegawczości;
- utrwalanie nazw kolorów;
- rozwój motoryki dużej;
- rozwój ogólnej sprawności ruchowej;
- wprowadzenie ludycznej atmosfery.

Przebieg:

Za pomocą wyliczanki wybieramy pierwszego berka.

Berek biegnie za wybranym przez siebie uciekającym i wykrzykuje nazwę koloru.

Każdy, kto złapie się rzeczy w podanym kolorze, nie może być złapany.

Po złapaniu przez berka, osoba złapana staje się berkiem.

Warianty:

- **Alternatywnie przy powtórzeniu:** berek „drewniany” – można wykrzykiwać tworzywo, z którego jest zrobiony jakiś przedmiot, np. drewno, metal, materiał, skóra, papier.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: ILUSTRACJE Z INSTRUKCJI**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą rysunki według załączonych instrukcji. Następnie tworzą własne instrukcje oraz rysunki.

Cele:

- rozwijanie umiejętności tworzenia według instrukcji;
- kształtowanie umiejętności logicznego myślenia;
- kształtowanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "zamki do wycięcia" (jeden egzemplarz dla 3 osób);
- wydrukowane materiały z pliku "programujemy zamki" (jeden egzemplarz dla pary);
- wydrukowane karty z pliku "programujemy" (jeden egzemplarz dla każdej osoby);
- kartki A4, przybory do rysowania, nożyczki.

Przebieg:

1. N. rozdaje każdej osobie karty z pliku "zamki do wycięcia" (jeden zamek dla jednej osoby). Informuje dzieci, że zamki nie są dokończone. Aby je dokończyć potrzebna jest instrukcja, opisująca sposób wykonania danego zamku. N. rozdaje każdej parze wydrukowane materiały z pliku "programujemy zamki" (5 minut);
2. Dzieci pracują nad dokończeniem rysunków, bazując na instrukcji. (5 - 10 minut);
3. Po wykonanym zadaniu N. zadaje klasie pytanie: "Czy to zadanie przypomina wam poprzednie, związane z złożeniem słów jeśli... to...?" N. w razie potrzeby zadaje pytania pomocnicze. Dzieci krótko dyskutują na zadany temat (5 minut);
4. N. rozdaje każdej osobie karty z pliku "programujemy" . Dzieci przygotowują własne instrukcje do stworzonych przez siebie, niedokończonych rysunków (mogą to być twarze, domy, drzewa, samochody itp.). (15 minut);
5. Następnie wymieniają się kartami między sobą, każda osoba wykonuje wybrany rysunek bazując na przygotowanej instrukcji (10 minut);
6. Dzieci mogą zaprezentować swoje instrukcje oraz wykonane do nich prace na forum klasy (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Lista załączników:

Programujemydocx

Programujemy zamki.docx

zamki do wycięcia.docx

Tytuł zadania: NASZA RUCHOWA OPOWIEŚĆ I

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

W ramach zajęć ruchowych uczniowie i uczennice poznają ćwiczenia relaksująco-rozciągające, snują opowieści oraz uczą się aktywnie słuchać.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z jogą w ramach zajęć ruchowych;
- stworzenie okazji do ćwiczenia spontanicznych wypowiedzi ustnych;
- możliwość pracy korekcyjnej wad postaw u dzieci.

Potrzebne materiały:

- karimaty do ćwiczeń lub koce;
- stroje sportowe dla dzieci;
- ewentualnie: muzyka relaksacyjna, olejki eteryczne.
- Załączniki do zadania: *Przykładowe pozycje*.

Przebieg:

1. Zajęcia zaczyna się od krótkiej rozgrzewki:
 - Potrząsanie – ćwiczenie ma na celu rozbudzenie i rozluźnienie całego ciała. Na stojąco, potrząsa się jednym ramieniem, następnie drugim. Strząsa się napięcie z rąk i palców. Następnie tak samo postępuje się z nogami. Następnie dzieci i N. strząsają napięcie z całego ciała;
 - Rozciąganie w pozycji stojącej – dzieci stoją, trzymając ręce wzdłuż ciała, stopy lekko rozchylone. Następnie stają na palcach, podnoszą ramiona do góry i próbują nimi sięgać coraz wyżej („aż do nieba”). Potem kolejno wyciągają prawą rękę bardziej w górę, a następnie lewą rękę. N. zwraca uwagę dzieciom, że muszą czuć jak całe ciało się rozciąga i robi coraz dłuższe. Na koniec ponownie wyciągają obiema rękoma do góry (3 minuty).
2. N. przypomina poznane pozycje jogi (ten przebieg zakłada, że zadanie pt. "Joga spotkanie z inną kulturą" zostało wcześniej zrealizowane z N., w innym przypadku - patrz: warianty). N. zaprasza uczniów i uczennice do wspólnego snucia opowieści, w takt której uczniowie i uczennice będą przyjmowali określone pozy. (2 minuty)
3. W wyniku losowania lub innej wybranej formy podziału (po możliwe rozwiązania proponujemy zajrzeć do Podręcznika nauczyciela) wybranych zostaje 10 uczennic i uczniów, którzy będą po kawałku tworzyli swoją historię (2 minuty);
4. Zadaniem opowiadającego jest ujęcie w swojej historii jednej z pozycji jogi. Kiedy wypowie słowo, które kojarzy się dzieciom z konkretną pozycją, muszą one ją przyjąć. Na raz opowiada tylko jedna osoba (2-3 zdania), reszta – zarówno opowiadacz, jak i nie-opowiadacze – ćwiczy. Po jednej pozycji jogi, dokonuje się zmiana opowiadającego. (10 minut);
5. Spośród dzieci, które nie opowiadały wybrane jest kolejne 10, które ponownie tworzą swoją historię. Cały przebieg z pkt. 3 się powtarza (10 minut);
6. Na koniec następuje relaks (5 minut).

Warianty:

- jeżeli uczniowie i uczennice nie poznali jeszcze różnych pozycji jogi, będzie to dobra

okazja do zapoznania ich z nimi. Wówczas konieczny będzie dodatkowy 15 minutowy czas wprowadzenia, w ramach którego N. prezentuje kilka wybranych pozycji, które uczniowie i uczennice bez przeszkód mogą zawrzeć w swoich opowiadaniach;

- w mniejszych klasach zmniejsza się liczebność grup, a dzieci zawierają w swoich historiach więcej pozycji.

Potencjalne problemy:

- Dziecko nie wykonuje pozycji, które pojawiają się w opowiadaniu. *Najpierw należy się dowiedzieć, jakie są tego przyczyny (może źle się czuje albo coś ją/go boli). Jeżeli uczniowi lub uczennicy po prostu nie podoba się zadanie, można mu zaproponować robienie ruchów przez siebie wymyślonych i nazywanie ich.*

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Etyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Edukacja przez ruch

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Samodzielny

Ścieżki:

Joga dla dzieci (Joga)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Lista załączników:

Przykładowe pozycje.pdf

Tytuł zadania: GRA 3 ZA 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grają w prostą grę, polegającą na łączeniu zbiorów i wykonywaniu odejmowania i dodawania do 3.

Cele:

- rozwijanie umiejętności grupowania obiektów;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania;
- ćwiczenie umiejętności organizacji zabawy i pracy;
- ćwiczenie radzenia sobie w sytuacjach zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- zestaw żetonów w 4 kolorach (ok. 100);
- wydrukowane karty dla każdego gracza;
- kostka 6 - ścienna;
- ew. kolorowa kreda.

Załącznik do zadania:

- karty w pliku "3 za 1.pdf"

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe, rozdaje karty do gry, żetony i kostki oraz tłumaczy zasady gry. Podczas każdej rozgrywki 3 osoby są graczami, a 1 jest bankierem. Bankier ma za zadanie wydawać odpowiednią liczbę żetonów w odpowiednim kolorze. Gracze rzucają kostką. Następnie proszą bankiera, aby wydał im taką liczbę żółtych żetonów jaka widnieje na kostce. Jeśli gracz zbierze 3 żółte żetony może je wymienić na jeden żeton następnego koloru (zielonego). Gracze rzucając kostką otrzymują zawsze tylko żetony koloru żółtego. Jeśli gracz zdobędzie trzy żetony koloru zielonego może je wymienić na jeden żeton koloru niebieskiego. Jeśli gracz zdobędzie trzy żetony koloru niebieskiego może je wymienić na jeden koloru czerwonego, czym wygrywa rozgrywkę. (10 minut);
 - N. zaznacza dzieciom na tablicy kolorową kredą (lub na tablicy interaktywnej odpowiednimi kolorami), jaki kolor i jaką liczbę można zamienić na jaki kolor i jaką liczbę żetonów.
2. N. demonstruje dzieciom przykładową rozgrywkę. Następnie dzieci rozgrywają mecze w grupach. Po każdym następuje zmiana osoby będącej bankierem (30 minut);
3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Lista załączników:

3 za 1.docx

52 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: Z CZYM PRZYCHODZISZ?

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Jest to dobre ćwiczenie na rozpoczęcie dnia pracy. Każdym może wyrazić swoje uczucia i doświadczyć tego, jakie są emocje reszty grupy.

Cele:

- podniesienie energii uczniów i uczennic na początek dnia;
- uświadomienie uczniom i uczennicom ich uczuć;
- rozwój ekspresji emocjonalnej.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny (+ muzyka pobudzająca, ale niezbyt energiczna).

Przebieg:

1. Wszystkie dzieci oraz N. spacerują po pomieszczeniu. N. uczestniczy w tej zabawie, aby przełamać lody i pokazać grupie, jak będzie przebiegała zabawa. Po krótkim czasie zmienia swój sposób chodzenia. Tak wyraża swój chwilowy nastrój i dołącza do tego ekspresywnego chodu odpowiednie dźwięki. Jeżeli prowadzący przyszedł na spotkanie pełen energii do pracy, wtedy może podskakiwać i głośno przy tym się śmiać. Pozostali naśladują sposób chodzenia i wydawanie dźwięków, przesadzając przy tym odrobinę (2 minuty);
2. Po dziesięciu sekundach N. kładzie wybranemu dziecku dłoń na ramieniu. Będzie to sygnał dla niego, by pokazał swój nastrój w szczególnym sposobie chodzenia oraz poprzez wydobywanie dźwięków. Również grupa odzwierciedla to, co widzi i słyszy (5 minut).
3. Na koniec wszyscy siadają w kręgu. N. pyta dzieci, jak się czują i czy chcą się z pozostałymi jeszcze czymś podzielić.

Warianty:

Inne proponowane pytania:

- co sprawia, że dziś się tak czujecie?
- jak planujecie ten dzień?
- co miłego lub niemiłego ostatnio was spotkało?
- czy lubicie pokazywać swoje emocje ciałem?

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Etyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-I.1.1 : dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi podczas zabaw oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania

Int-Ety-I.2.4 : dziecko zna inne niż niszczenie otoczenia metody zaspokajania własnych emocji i potrzeb, takich jak: złość, zapewnienie sobie wygody, chęć tworzenia itp.

Int-Ety-I.6.3 : dziecko wie, jakie mogą być konsekwencje dokuczania innym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wyrażać emocje.

Tytuł zadania: MASZ SŁOWO? - TWORZENIE SŁÓW Z SYLAB

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci mają za zadanie stworzyć słowo z wylosowanej sylaby. Dzieci pracują w kilku zespołach, w każdym zespole jest zestaw takich samych sylab. Każde dziecko z zespołu za stworzony wyraz

dostaje punkt (kasztań, guzik). Wygrywa to dziecko, które ma najwięcej punktów. Wygrywa również ten zespół, który ma najwięcej punktów.

Cele:

- zapoznanie i utrwalanie pojęcia sylaby;
- rozwój umiejętności sylabizowania oraz tworzenia słów z sylab;
- doskonalenie umiejętności analizy i syntezy wyrazów;
- kształtowanie umiejętności ujmowania zależności między częścią a całością;
- rozwijanie umiejętności współpracy w zespole.

Potrzebne materiały:

- przygotowane przez N. karteczki z sylabami: ul, ma, sto, rak, po, ka, ko, na, do, re, pa.
- woreczki - po dwa dla każdej grupy.
- dużo kasztań/guzików/żetonów- jako punkty, które będą przyznawały sobie dzieci.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom co to jest sylaba. Daje dzieciom przykłady jak się sylabizuje wyrazy proste i trudniejsze (ma-ma, ta-ta, sło-ma, ka-ta-ry-nka, ma-te-ma-ty-ka). (5 min)

2. N. wspólnie ze wszystkimi dziećmi na głos sylabizuje wyrazy np:

kot, kotlet, malina, kula, stolica, mapa, rakieta, pudełko. (5 min)

3. N. zaprasza dzieci do gry. Wyjaśnia im zasady. Dzieci dzielą się na kilka zespołów 5-6-osobowych, każdy zespół ma w swoim woreczku zestaw sylab do losowania i woreczek z punktami.

Zadaniem każdego dziecka w zespole jest wylosowanie jednej karteczki z sylabą - jeśli uda mu się ułożyć słowo z tą sylabą, dostaje punkt (kasztań, guzik). Jeśli nie uda mu się ułożyć takiego słowa, nie dostaje punktu. Po wylosowaniu danej karteczki dziecko odkłada ją do woreczka tak, aby mogło ją wylosować inne dziecko (ale musi wtedy ułożyć inne słowo z daną sylabą). Zasad gry dopilnowują same dzieci, chyba że poproszą N. o pomoc. (15 min)

4. Po 15 minutach dzieci przeliczają swoje punkty, ustalają kto wygrał w danym zespole.

Następnie przeliczają punkty całego zespołu, tworząc małe grupy guzików (kasztań) - po 10 sztuk. Następnie N. prosi dzieci, żeby policzyły ile podgrup (po 10) guzików/kasztań mają. N. pomaga dzieciom policzyć i ustalić, która grupa zwyciężyła. (10 min)

5. N. zaprasza dzieci do kręgu i pyta, czy łatwo było im wymyślać słowa na daną sylabę? Co im

pomagało wymyślać takie słowa?

N. wyróżnia strategie radzenia sobie z sytuacją np. dzieci kombinują dostawiając na "ślepo" inne sylaby do wylosowanej sylaby i sprawdzają czy wyjdzie wyraz. N. omawia pojawiające się strategie. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.2.2 : dziecko potrafi ponumerować obiekty (np. patyczki) ułożone w serii

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.2 : dziecko rozumie regularności, pojawiające się w dziesiętkowym systemie liczenia (np., że co 10 pojawia się znów 1,2; 11,12; 21,22 itd.)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi sylabizować;
- dziecko potrafi tworzyć inny wyraz z sylaby.

Tytuł zadania: WYSOKIE I NISKIE DŹWIĘKI - ZABAWA MUZYCZNA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci przyjmują określone role: "niedźwiadków" i "myszek" w zależności od usłyszanych dźwięków. Na niskie dźwięki uaktywnia się grupa niedźwiadków, na wysokie dźwięki uaktywnia się grupa myszek. Jest to krótkie ćwiczenie-przerwywnik między innymi zadaniami.

Cele:

- kształtowanie umiejętności rozpoznawania wysokich i niskich dźwięków;
- ćwiczenie słuchu muzycznego, wrażliwości na tonację i barwę dźwięków;
- stworzenie okazji do poruszania się po klasie, krótkiej przerwy, gimnastyki między innymi zadaniami;
- rozwijanie percepcji słuchowej.

Potrzebne materiały:

- instrument muzyczny wydający niskie i wysokie dźwięki łatwe do rozpoznania przez dzieci;
- dwukolorowe szarfy.

Przebieg:

1. Dzieci losują z woreczka karteczki z napisami "niedźwiadek", "myszka". N. może rozdać szarfy, inne dla każdej grupy. N. tłumaczy reguły zabawy demonstrując wysokie i niskie dźwięki. (5 min)
2. Dzieci siadają na podłodze w dowolnym miejscu sali. N. gra melodię, po usłyszeniu wysokich dźwięków „myszki” zaczynają się poruszać naśladując myszki i wydając wysokie dźwięki "pii", na dźwięki niskie reagują „niedźwiadki”, zaczynając poruszanie się na czterech łapach jak przysadziste niedźwiedzie i porykując niskie dźwięki. (3 min)
3. Zabawę powtarzamy, wymieniając szarfy. (3 min).
4. Po skończonej zabawie dzieci zastanawiają się jakie inne zwierzęta wydają dźwięki typowo wysokie, a jakie typowo niskie. N. może podpowiadać demonstrując odgłosy wydawane przez dane zwierzę. (6 min)
 - niskie dźwięki: krowa, owca, lew.
 - wysokie dźwięki: kogut, kura, szympan.
5. Następnie N. puszcza „Lot trzmiela” lub „Obrazki z wystawy”. Zadaniem dzieci jest próba odgadnięcia, o jakie zwierzę chodzi w utworze. Próbują je naśladować – dopiero potem N. mówi o jakim zwierzęciu myślał kompozytor. (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.1 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko umie rozróżniać dźwięki wysokie i niskie;

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,

- a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
- "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płotek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?"
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
- N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dź.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dź.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg
Karta M i A.jpg
Karta K k - łączenie liter.jpg
Karta Y y - łączenie liter.jpg
Karta L l - łączenie liter.jpg
Karta H i ch.jpg
Karta S s - łączenie liter.jpg
Karta N n.jpg
Karta B b.jpg
Karta J j.jpg
Karta D d.jpg
Karta ó.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: BAJKA O ZNAKU...

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci słuchając opowieści, zapoznają się ze znaczeniem symboli działań matematycznych. Na jedną lekcję przypada tylko jeden symbol działania matematycznego.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze znaczeniem podstawowych symboli działań matematycznych (+, - lub =);
- rozwinięcie umiejętności myślenia abstrakcyjnego;
- wprowadzenie podstawowych pojęć matematycznych.

Potrzebne materiały:

- rzutnik.

Załączniki do zadania:

- Bajka o znaku "=" wraz z prezentacją multimedialną (45 dzień programu) albo
- Bajka o znaku "+" wraz z prezentacją multimedialną (48 dzień programu) albo
- Bajka o znaku "-" wraz z prezentacją multimedialną (52 dzień programu).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że przedstawi im bajkę o pewnym tajemniczym znaku, który pozwoli im wejść w niezwykły świat matematyki. N. włącza prezentację multimedialną i opowiada dzieciom jedną bajkę zawartą w załączniku [w zależności od dnia realizacji programu będzie to bajka o znaku = albo bajka o znaku + albo bajka o znaku -](10 minut);

2. W odpowiednich miejscach N. zatrzymuje się, a zadaniem dzieci jest rozwiązanie prostego ćwiczenia lub zagadki matematycznej (15 minut);
3. N. prosi dzieci o dopowiedzenie końca historii. Czy zakończy się ona smutno czy wesoło? (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Opowiadanie

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Lista załączników:

Bajka o znaku minus tekst dla nauczyciela.pdf

bajka o znaku minus pdf.pdf

bajka o znaku minus power point.ppt

bajka o znaku plus tekst dla nauczyciela.pdf

bajka o znaku rowna sie pdf.pdf

bajka o znaku plus pdf.pdf

bajka o znaku rowna sie tekst dla nauczyciela.pdf

bajka o znaku rowna sie power point.ppt

bajka o znaku plus power point.ppt

Tytuł zadania: GRY I ZABAWY GIMNASTYCZNE NA SALI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w różnorodnych, atrakcyjnych grach i zabawach fizycznych przyczyniających się do podnoszenia ich wydolności oraz sprawności fizycznych przez pobudzanie do pracy dużych grup mięśniowych.

Cele:

- wzmacnianie mięśni brzucha, grzbietu i obręczy barkowej;
- rozwijanie koordynacji ruchowej;
- wzmacnianie siły mięśni;
- wdrażanie dzieci do bezpiecznego wykonywania ćwiczeń;

Potrzebne materiały:

- materace.

Przebieg:

Uwaga - w przypadku ćwiczeń w parach lub trójkach dobór współwiczających powinien następować pod względem wagi, siły i wzrostu!

1. Przed rozpoczęciem zajęć, N. omawia zasady bezpieczeństwa. Dodatkowo zwraca na nie uwagę również przy niektórych ćwiczeniach.
2. Zabawa ożywiająca - Berek na jednej nodze/Berek w przysiadzie. (3-4 minuty)
3. W rozsypce. Rozgrzewka. (4 minuty)
 - Krążenia ramion w przód i w tył.
 - W staniu, krążenia głowy, tułowia.
 - Podskoki rozluźniające - w jak najmniejszym napięciu mięśni.
4. "Złap kostkę". Ćwiczenie rywalizacyjne w parach. Dzieci stają naprzeciwko siebie i starają się dotknąć kostki partnera i nie pozwolić na dotknięcie swojej kostki. (4 minuty)
5. Przetaczanie po materacach. Dzieci ustawiają się w dwóch rzędach, przed każdym rzędem leżą po trzy materace. Pierwsze dziecko z każdego rzędu znajduje się w leżeniu przodem na materacu. Na sygnał N. drużyny rozpoczynają przetaczanie się. Kolejne dziecko przetacza się dopiero, gdy pierwsze skończy przetaczać się przez wszystkie materace (ze względów bezpieczeństwa). N. zwraca uwagę na dokładne wykonanie ćwiczenia. (6-8 minut)
6. (ćwiczenie do stosowania wymiennie z ćwiczeniem w pkt. 4)
Przetaczanie w parach. Dzieci dobierają się w pary. Pierwsza para z każdego rzędu kładzie się do siebie bokiem. Dzieci splatają się ramionami w łokciach i przetaczają się po materacach. (6 minut)
7. Zabawa z mocowaniem "Dzwon". Ustawienie w trójkach. Każda trójka na bosaka na swoim materacu. (4 minuty)
 - Stojący na zewnątrz stoją w wykroku rozkrocznym naprzeciw siebie. W środku "serce dzwonu" w postawie zasadniczej.
 - Przed rozpoczęciem ćwiczenia, N. zwraca uwagę dzieci na bezpieczeństwo i na nie opuszczanie "serca dzwonu" na ziemię.
 - Na sygnał N., stojący na zewnątrz popychają w swoją stronę "serce dzwonu", które nie ruszając się z miejsca - pochyla się od jednego do drugiego.
 - Po upływie 1 minuty, na sygnał N. następuje zmiana "serca dzwonu".
8. Zabawa z mocowaniem "Przewróć kolegę". W parach. Jedno dziecko z pary kładzie się przodem na materacu, a drugie dziecko stara się je obrócić na plecy. Po upływie 2 minut następuje zmiana. Dzieci liczą sobie punkty. (5 minut)
9. Ćwiczenie relaksacyjne "Ciasto". W parach. Jedno dziecko z pary kładzie się przodem na materacu, a drugie dziecko kładąc obok niego, delikatnie ugniata plecy, naśladując ugniatanie ciasta. Po upływie 2 minut zmiana. (5 minut)
10. Ćwiczenia końcowe - korekcyjne i jedno z dwóch ćwiczeń oddechowych. (4 minuty)
 - Swobodny marsz po sali z wysokim unoszeniem kolan i równoczesnym zginaniem

- palców stóp.
- Swobodny marsz po sali, wspięcia na palce z równoczesnym uniesieniem rąk w górę i sięganiem ramionami jak najwyżej (wdech), opuszczenie ramion i stóp (wydech).
 - Siad kłęczny, wyprostowanie tułowia, ramiona w górę (wdech). Skłon tułowia w przód z wysunięciem do przodu (wydech).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.1.3 : dziecko ma świadomość konsekwencji nieprzestrzegania reguł zajęć rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

53 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: ODEJMOWANIE W ZAKRESIE...

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność odejmowania we wskazanym zakresie (w przedziale 3 - 10).

Cele:

- rozwinięcie umiejętności odejmowania we wskazanym zakresie;
- utrwalenie umiejętności łączenia określonej liczby z jej fizycznym odpowiednikiem;
- rozwinięcie umiejętności myślenia abstrakcyjnego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (po jednym materiale dla jednego dziecka).

Załączniki do zadania:

- odejmowanie w zakresie 3 (dzień 53 I semestru);
- odejmowanie w zakresie 5 (dzień 74 I semestru);
- odejmowanie w zakresie 6 (dzień 92 I semestru);
- odejmowanie w zakresie 7 (dzień 9 II semestru);
- odejmowanie w zakresie 8 (dzień 17 II semestru);
- odejmowanie w zakresie 10 (dzień 45 II semestru).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że ich nowe zadanie będzie związane z poznaniem nowych działań. Dzięki temu, że nauczą się dodawać w określonym zakresie będą mogły wykonywać wiele ciekawych czynności, jak choćby gra w gry planszowe. Omawia z dziećmi pierwszą stronę materiałów - opowiadając bajkę o przedstawionych na rysunkach przedmiotach i postaciach (15 minut);
2. Tłumaczy dzieciom, jakie są ich zadania na pozostałych stronach. Najpierw mają podpisać rysunki odpowiednimi liczbami. Następnie odwrotnie - narysować rysunki do przedstawionych liczb i obliczyć wynik dodawania. W razie potrzeby N. zachęca dzieci do pomagania sobie (25 minut);
3. Jeśli znajdzie się na to czas, dzieci mogą wymyślić własne historie do narysowanych działań i opowiedzieć je sobie w grupach lub na forum klasy (5 minut).

Warianty:

- zamiast rysowania w odpowiednich rubrykach odzwierciedlenia liczb, dzieci mogą np. przykleić naklejki, plastelinę lub układać patyczki;
- jeżeli dzieci lepiej radzą sobie z dodawaniem lub chcą zrobić dodatkowe ćwiczenia można skorzystać z załączonego do materiałów "Materiału dodatkowego".

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Opowiadanie

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.10.1 : dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji opisanej słownie

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Lista załączników:

odejmowanie w zakresie 10.pdf

odejmowanie w zakresie 5.pdf

odejmowanie w zakresie 6.pdf

odejmowanie w zakresie 8.pdf

odejmowanie w zakresie 3.pdf

odejmowanie w zakresie 7.pdf

Tytuł zadania: MUZYCZNE ĆWICZENIA RELAKSACYJNE I

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci leżą wygodnie na plecach, wsłuchują się w muzykę, kontrolują oddech. Tworzą wizualizacje do grającej muzyki.

Cele:

- ćwiczenie wyobraźni, aktywowanej dźwiękiem muzyki;
- zrelaksowanie uczniów i uczennic;
- zwrócenie uwagi uczniów i uczennic na ich oddech;
- rozwinięcie umiejętności wskazywania poszczególnych części ciała na własnej osobie.

Potrzebne materiały:

- maty do ćwiczeń lub koce;
- sprzęt odtwarzający muzykę.

Załączniki do zadania:

- Kanon D-dur Pachelbela Pachelbel's_Canon.ogg.

Przebieg:

1. Dzieci kładą się na plecach z rękami wyciągniętymi wzdłuż ciała, wewnętrzną stroną dłoni mają odwróconą do góry. N. włącza muzykę o wolnym tempie (mogą to być dźwięki lasu, wody lub spokojny utwór klasyczny) (2 minuty);

2. N. prosi dzieci o zamknięcie oczu i wsłuchanie się w siebie. Mają zrelaksować całe ciało, najpierw napinając daną część ciała, a następnie ją rozluźniając. N. mówi do uczniów i uczennic spokojnym głosem. Relaks zaczynają od stóp, następnie łydki, uda, brzuch, ręce, szyja i głowa. N. wymienia po kolei wszystkie części ciała, pozostawiając dzieciom chwilę czasu na koncentrację nad nimi. Na koniec uczniowie i uczennice mają napiąć (np. robiąc dziwną minę) twarz, a następnie ją zrelaksować (3 minut);
3. Następnie dzieci pracują nad oddechem. N. zwraca im uwagę, aby prześledziły rytm swojego oddechu, a następnie zrobiły trzy głębokie wdechy i wydechy. Warto podpowiedzieć dzieciom, że mogą sobie wyobrażać, że wdychane powietrze ma wybrany zimny kolor: błękitny, seledynowy, a wypuszczane ciepły kolor: czerwony, pomarańczowy (3 minut).
4. W dalszej kolejności N. proponuje uczniom i uczennicom wycieczkę w świat wyobraźni. Dzieci, leżąc, tworzą obrazy w swoich myślach zainspirowane muzyką (uwaga! ponieważ utwór muzyczny może być krótszy, proponujemy jego zapętlenie lub przygotowanie kilku utworów, które mogą po sobie nastąpić, które są podobne w odbiorze). Kiedy muzyka dobiega końca N. prosi dzieci, aby powoli się podniosły i usiadły w kółku (3 minuty);
5. N. zadaje uczniom i uczennicom pytania:
 - „Jak się czuliście w trakcie ćwiczeń?”,
 - „Czy ta muzyka was odprężyła, rozluźniła?” (5 minut);
6. N. mówi dzieciom, jak nazywał się utwór (lub utwory), którego słuchali i kim jest jego autor. Chętne dzieci mogą się podzielić swoimi wyobrażeniami na temat usłyszanej muzyki. Dzieci, które nie chcą, nie muszą tego robić (5 minut).

Warianty:

- zadanie może być przeprowadzone także z uczniami i uczennicami klas II-III. Wówczas więcej czasu można poświęcić na rozluźnianie poszczególnych części ciała i organów wewnętrznych (wymieniając np. jelita, żołądek, serce, przełyk). W części podsumowującej, można dzieci zapytać o to, jakie instrumenty usłyszały w zaprezentowanym utworze muzycznym.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Joga dla dzieci (Joga)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.5.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się

Int-Muz-I.5.3 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Lista załączników:

Kanon D-dur Pachelbela Pachelbel's_Canon.ogg

Tytuł zadania: CZYTAM, ŁĄCZĘ I PRZEPISUJĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci mają za zadanie odczytać słowo na karcie pracy i połączyć je z odpowiednim obrazkiem, a następnie przepisać wszystkie słowa z karty pracy do zeszytu.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem
- doskonalenie umiejętności przepisywania;
- kształtowanie umiejętności sprawdzania pracy kolegi;
- wdrażanie do stosowania oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

- karty pracy (załączniki). Karty pracy są wykonywane z dziećmi po wprowadzeniu liter:

Przebieg:

1. Dzieci pracują samodzielnie rozwiązując kartę pracy.
2. Dzieci sprawdzają sobie w parach poprawność wykonania zadania.
3. Dzieci przepisują do zeszytu wszystkie słowa z karty pracy.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Lista załączników:

Karta pracy po wprowadzonej literze K.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze S.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze P.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze D.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze Ł.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze R.pdf

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej).** (20 minut)
 - N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter

- z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: RYTMICZNE POWTARZANKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci w parach wymyślają, a następnie odtwarzają rytmy.

Cele:

- doskonalenie pamięci;
- rozwijanie umiejętności odtwarzania rytmu;
- rozwijanie kinestetyczne.

Przebieg:

1. Dzieci pracują w parach. Pierwsze dziecko z pary wymyśla i pokazuje dowolny, prosty rytm rękoma lub/i ruchem ciała. Zadaniem drugiego jest zapamiętanie rytmu i ruchów, powtórzenie i dodanie jednego swojego ruchu. Zabawa kończy się w momencie popełnienia pierwszej pomyłki. Następuje wtedy zmiana ról i zabawę rozpoczyna dziecko, które wcześniej było drugie.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Muz-I.2.2 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm wystukując

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 20

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

- rozwinięcie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwinięcie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze;
- karty pracy z literkami dla dzieci mających problem z pisaniem i czytaniem.

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogli zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki

popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda stacji

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Lista załączników:

Dodatkowa kaligrafia N.jpg

Karta pracy S U D.jpg

literki Dz Dzi Dż.jpg

Kontynuuj wzor 1.pdf

Dodatkowa kaligrafia Dż.jpg

Myslenie logiczne.pdf

Dodatkowa kaligrafia Ć.jpg

literki Ź Ż Rz.jpg

Dodatkowa kaligrafia R.jpg

Dodatkowa kaligrafia Ó.jpg

Szlaczki 2.jpg

Percepcja wzrokowa 1 - domek.jpg

Analiza i synteza wzrokowa.jpg

Karta pracy P J C.jpg

Dodatkowa kaligrafia E.jpg
Dodatkowa kaligrafia B.jpg
Karta pracy M L E.jpg
literki C Ć Ś.jpg
Szłączki 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia D.jpg
literki G Ó Sz.jpg
Ćwiczenia grafomotoryczne 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dzi.jpg
słowa do pisania 4.jpg
Labirynt.jpg
Dodatkowa kaligrafia Cz.jpg
Karta pracy R N B.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ż.jpg
Karta pracy A T O.jpg
literki Ł Y D.jpg
Dodatkowa kaligrafia F.jpg
literki A T O.jpg
słowa do pisania po śladzie 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia C.jpg
literki W B Cz.jpg
literki Ń Z A.jpg
Dodatkowa kaligrafia G.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ś.jpg
Dodatkowa kaligrafia ń.jpg
słowa do pisania po śladzie 3.jpg
literki F H Ch.jpg
Karta pracy K Y.jpg
słowa do pisania po śladzie 2.jpg
literki M L E.jpg
literki J R U.jpg
Utrwalanie pojęcia liczby.pdf
Rysowanie w linii.jpg
dodatkowe materiały.PDF
Dodatkowa kaligrafia H.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dz.jpg

literki I K S.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ch.jpg
Dodatkowa kaligrafia Rz.jpg
Myslenie logiczne 1.pdf
literki Dz Dż.jpg

54 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: ZABAWY I ĆWICZENIA JĘZYKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

N. odczytuje dzieciom treść bajki logopedycznej (lub wierszyków logopedyczne) i wspólnie wykonują ćwiczenia narządów artykulacyjnych. Dzieci siedzą w parach i mają za zadanie pomagać sobie nawzajem, motywować siebie do dokładnego wykonywania tego zadania.

Cele:

- usprawnienie motoryki narządów artykulacyjnych oraz ich właściwa koordynacja;
- przezwyciężanie trudności artykulacyjnych;
- zapoznanie dzieci z zawodem logopedy;
- rozmowa na temat problemów z wymową i uświadomienie dzieciom, że takie problemy można rozwiązać poprzez ćwiczenia.

Potrzebne materiały:

- załączniki do zadania

Przebieg:

Przy pierwszym wykonaniu:

1. N. zaprasza dzieci do wspólnego ćwiczenia buzi i języka.
2. N. prosi, żeby podczas wykonywania zadania dzieci patrzyły na siebie nawzajem w parach i pokazywały sobie, jeśli widzą, że ktoś niedokładnie wykonuje zadanie.
3. N. odczytuje treść opowiadania i prosi dzieci, aby naśladowały wspólnie z nim poszczególne czynności. Jednorazowo odczytuje się jedną bajkę. (10 min)
4. N. pyta dzieci czy myślą, że takie ćwiczenia są przydatne i do czego mogą być przydatne? (5 min) Po zakończeniu N. wyjaśnia dzieciom, że czasem niektórzy (dzieci i dorośli) mogą mieć różne problemy z wymową, tłumaczy dzieciom, że tego typu ćwiczenia prowadzą do poprawnej wymowy i że są wykonywane także przez dorosłych (np. spikerów radiowych, TV, aktorów, dziennikarzy) (2 min).
5. N. pyta dzieci czy wiedzą kto prowadzi ćwiczenia poprawnej wymowy? Kto pomaga dzieciom i dorosłym w osiągnięciu poprawnej wymowy? (Jak się nazywa ten zawód?). N. pyta się czy ktoś kiedyś był u logopedy, miał ćwiczenia z logopedą np. w przedszkolu? (5 min).

Przy powtórzeniu:

1. N. proponuje dzieciom wspólne czytanie i powtarzanie "Wierszyków logopedycznych". Najpierw N. czyta wers - następnie dzieci powtarzają. Następnie N. omawia wierszyki z dziećmi i dzieciom mającym problemy logopedyczne proponuje nauczenie się wierszyków na pamięć.

Warianty:

- N. może wykorzystać także wiedzę i doświadczenie dzieci: pyta się, czy ktoś pamięta jakieś ćwiczenie, które robił z logopedą, żeby je ewentualnie zademonstrował i żeby wszyscy powtórzyli to ćwiczenie. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Wierszyki logopedyczne.docx

zabawy językowe.pdf

Tytuł zadania: ŁĄCZYMY SIĘ!

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność planowania i komunikowania się.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności myślenia strategicznego u uczniów i uczennic;
- pobudzenie energii w klasie.

Potrzebne materiały:

- gazety złożone w rulony.

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w pary. Każde dziecko otrzymuje złożoną w rulon gazetę. W parach łąpią się za ręce i chodzą po pomieszczeniu nie puszczając swoich rąk. Zadaniem każdej pary jest "złapanie" innej pary przez dotknięcie jej trzymanymi rulonami gazet. Kiedy dzieci się "złapią" łączą się w czwórki/szóstki - podają sobie ręce (trzymane rulony zostawiają na podłodze z boku), a dzieci stojące na obu końcach trzymają w wolnych rękach po jednej gazecie. Dzieci cały czas nie mogą się rozłączyć. Zabawa trwa do momentu, aż wszyscy będą w łańcuchu (7 minut);
2. Jeżeli łańcuch myśliwych zostanie rozerwany, wtedy nikt już nie może zostać upolowany. Ze względów bezpieczeństwa zabronione jest przebieganie pod rękoma par lub czwórek. Dzieci mogą się tylko mijać;
3. Zadanie powtarza się (dzieci zaczynają grę w innej parze), a następnie omawia. Kiedy było im łatwiej? A kiedy trudniej? (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współzycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Tytuł zadania: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŻ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 14

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- określenie głoski jako samogłoski lub spółgłoski;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;
- nabywanie zwyczaju reagowania na wezwania i polecenia nauczyciela.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złożonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stańc i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnięć pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w

pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.

- Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
- Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10-15 minut)

- "Berek literek" - Praca w oparciu o wybrane wiersze np. z książki Agnieszki Frączek pt. "Berek literek czyli psoty od A do Z" lub/i z książki "Kram z literami" Wandy Chotomskiej.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ź.**

- N. czyta na głos najpierw wybrany wierszyk całej klasie. N. omawia z dziećmi wierszyk, wyjaśnia trudne słowa. N. następnie czyta go ponownie i pyta dzieci, czy usłyszały jaka litera w danym wierszyku była najczęściej słyszana.

4. Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glottto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
9. Dzieci piszą literki w zeszytach, w liniaturze. Jeżeli N. zauważy na wcześniejszych

etapach, że dziecko ma duże trudności z pisaniem w zeszyte, dziecko może dalej pisać po śladzie na dodatkowych kartach pracy.

5. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?".** Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K, D, J, N, Z.
 - N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
 - Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
 - Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
 - Przedmioty na literę N: nosorożec i nietoperz/naleśnik i namiot.
6. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**
 - N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
7. Praca z wierszykiem "Berek literek" lub "Kram z literami" przy wprowadzaniu liter **I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ź, Dź.**
 1. N. czyta ponownie wiersz na daną literę. Zachęca dzieci do nauczenia się wiersza na pamięć. Jeżeli jest to możliwe do zrealizowania w klasie, dzieci uczą się fragmentu wierszyka na pamięć na lekcji.
 2. Labirynty - przejście labiryntu literkowego (labirynty w załącznikach do liter M, I, Y, Ł, N, B) - od startu aż do dużej litery, zbierając po drodze małe literki - na koniec, dziecko może policzyć ile małych literek zebrało po drodze.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy

(swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.

- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Literkowy labirynt - n.jpg

Wprowadzenie liter - H.pdf

Wprowadzenie liter - Ł.pdf

Pisanie po śladzie - Dż.jpg

Wprowadzenie liter - I.pdf

Literkowy labirynt - y.jpg

Wprowadzenie liter - G.pdf

Literkowy labirynt - ł.jpg

Pisanie po śladzie - G Ó Sz.jpg

Pisanie po śladzie - Ł Y D.jpg

Wprowadzenie liter - Dzi.pdf

Wprowadzenie liter - Y.pdf

Literkowy labirynt - m.jpg

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - M.pdf

Wprowadzenie liter - Ź.pdf

Literkowy labirynt - ć.jpg

Wprowadzanie liter - N.pdf

Literkowy labirynt - b.jpg

Wprowadzenie liter Ć i Ci.pdf
Literkowy labirynt - i.jpg
Wprowadzenie liter - Ć.pdf
Wprowadzanie liter - Ó i U.pdf
Literkowy labirynt - c.jpg
Wprowadzenie liter - B.pdf
Wprowadzenie liter - Dź.pdf
Wprowadzanie liter - Ó.pdf
Wprowadzenie liter - C.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 26

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne kartoteki z nowo poznanej litery.

Cele:

- utrwalanie wprowadzonej litery;
- doskonalenie umiejętności pisania;
- zapoznanie dzieci z pojęciem kartoteki;
- wdrażanie dzieci do systematycznego gromadzenia informacji i tworzenia własnych, dużych "dzieł";
- doskonalenie umiejętności współpracy w parach;
- doskonalenie znajomości kolejności liter w alfabecie.

Potrzebne materiały:

- segregator dla każdego dziecka;
- koszulka (opcjonalnie) lub dziurkacz;
- białe kartki papieru - jedna kartka na każde dziecko na każdą nowo wprowadzaną literę.

Przebieg:

1. Dzieci na górze białej kartki papieru piszą nowo poznaną literę - wielką i małą. Następnie piszą wyraz lub wyrazy z daną literą.
 - Wraz z rozwojem znajomości liter i umiejętności pisania, dzieci mogą na daną literę wypisywać kilka haseł.
 - Z czasem, N. może wyjaśnić dzieciom różnicę między kartoteką, a encyklopedią oraz pokazać wykorzystanie kartoteki w internecie.
2. Dzieci rysują obrazek/rzecz na daną literę. Każde dziecko pracuje samodzielnie.
3. Każda kartka jest wkładana do kartoteki (segregatora), dzieci tworzą tym sposobem własne kartoteki.
4. Co pewien czas, dzieci, łączą się w pary lub w trójki i przeglądają nawzajem swoje kartoteki, opowiadając sobie o słowach na daną literę.
5. Wraz z wprowadzeniem litery "K", N. może wprowadzić dzieciom termin kartoteki.
6. Po zakończonym poznawaniu wszystkich liter, dzieci ćwiczą znajomość kolejności liter w alfabecie, próbując układać karty w kartotece, zgodnie z kolejnością liter w alfabecie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Tytuł zadania: GRY I ZABAWY Z DAWNYCH LAT

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

01:10:00

Streszczenie:

Dzieci poznają różne gry i zabawy z dawnych lat. Dowiadują się, jak kiedyś wyglądało dzieciństwo i jaka była rola dziecka w społeczeństwie i rodzinie.

Cele:

- zapoznanie dzieci z dawnymi grami i zabawami;
- integracja uczniów i uczennic za pomocą ruchowych gier zespołowych;
- nauka współpracy w zespole;
- pokazanie uczniom i uczennicom różnic między "dziś" a "kiedyś";
- zachęcenie dzieci do zabawy na podwórku po szkole.

Potrzebne materiały:

- sala lekcyjna;
- sala gimnastyczna/korytarz;
- sprzęty sportowe: obręcz/hula-hop, piłka, guma do skakania;
- taśma izolacyjna;
- duże naklejki z cyframi;
- materiały plastyczne: papier, kredki;
- małe kamyczki do Gry w klasy;
- pomoce naukowe: reprodukcje obrazów z wizerunkami dzieci lub przedstawiające dzieci w czasie zabawy (np. w ramach prezentacji multimedialnej).

Przebieg:

Zadanie w części stacjonarnej wykonywane jest w kręgu.

1. Wprowadzenie dzieci w tematykę zajęć. Zaprezentowanie reprodukcji obrazów i grafik, na których widać dzieci (bawiące się, pracujące, uczące się). „Co widzimy na obrazku?”, „Czy potraficie zgadnąć, w co bawią się dzieci na obrazku?” (10 minut);
2. N. przeprowadza kilka wybranych, najbardziej znanych gier z dawnych lat, takich jak:
 1. „Toczenie koła” – dzieci podzielone na dwie grupy, stoją w szeregu. Po kolei każde dziecko toczy obręcz/hula-hop za pomocą dłoni. Obręcz nie może upaść na ziemię, ani nie może potoczyć się na bok. Wygrywa grupa, która najdokładniej wykona zadanie.
 2. „Łapane-klaskane” – dzieci otrzymują niewielkie, w miarę lekkie piłki (1 piłka na 3 dzieci). W grupach (ustawionych w różnych częściach sali), po kolei wykonują określone rzuty piłką, odbijaną od ściany, wedle schematu:
 - ŁAPANE – odbicie piłki o ścianę i złapanie z powrotem
 - KLASKANE – należy klasnąć w dłonie

- W TYŁ RĘCE – zakładamy ręce na lędźwie
 - NA SERCE – krzyżujemy ręce na klatce piersiowej
 - POD BOCZKI – kładziemy ręce na biodra
 - ZA WARKOCZYKI – dłonie za uszy
 - MAŁA ŚWIECA – podrzucenie piłki lekko w górę (bez odbijania o ścianę) i złapanie
 - DUŻA ŚWIECA – podrzucenie piłki wysoko w górę i złapanie
 - CHLEB DO PIECA – przeskoczenie piłki po tym jak odbije się od ściany a następnie od ziemi piłka przelatuje pomiędzy nogami)
 - CHLEB Z PIECA – wyrzucenie piłki pomiędzy nóg w rozkroku i złapanie po tym, jak odbije się od ściany i od ziemi.
3. „Gra w klasy” – N. według możliwości korzysta z kredy lub wykleja z taśmy izolacyjnej kształt klas. Dziecko wrzuca kamyk w „pierwszą klasę”, staje na jednej nodze, wskazuje w pole, podnosi kamyk, przeskakuje resztę pól i wskakuje na zewnątrz klas, w ten sposób stara się zaliczyć wszystkie osiem pól. W "ramiona" wskazuje się obunóż, zarówno w drodze do celu, jak i w drodze powrotnej. Do "głowy" wskakuje się obunóż, wykonuje obrót w powietrzu i skacze z powrotem. Jeśli dziecko skusi, kolejkę rozpoczyna następna osoba. Skucha to wrzucenie kamyka w nieodpowiednie pole lub na jakąkolwiek z linii klas, nieutrzymanie się na jednej nodze lub naskoczenie na linię oddzielającą poszczególne pola. Wygrywa dziecko, które pierwsze ukończy szkołę (8 klas).
4. „Raz, dwa, trzy...Baba Jaga patrzy” - spośród graczy wybierana jest „Baba Jaga”. Staje ona twarzą do ściany, czyli tyłem do pozostałych uczestników gry, którzy ustawiają się w jednym rzędzie, jeden obok drugiego - wzdłuż wyznaczonej linii około 15 metrów od Baby Jagi. Baba Jaga, stojąc twarzą do ściany, wypowiada formułkę: „raz, dwa, trzy... Baba Jaga patrzy!” i odwraca się przodem do uczestników. W tym czasie, kiedy Baba Jaga jest odwrócona tyłem, uczestnicy biegną w jej kierunku – jak tylko skończy mówić swoją formułkę, dzieci muszą stanąć nieruchomo. Baba Jaga wskazuje teraz osoby, które poruszają się – muszą one wrócić na start. Reszta ciągle stoi w bezruchu, aż do momentu, kiedy Baba Jaga znów odwróci się do ściany i wypowie formułkę. Bawimy się w ten sposób, dopóki ktoś nie dobiegnie do Baby Jagi - pierwsza osoba, która to zrobi, w następnej kolejce zostaje Babą Jagą.
5. „Skakanie w gumę” – dzieci ćwiczą w grupach 4-osobowych. Gra polega na wykonaniu serii skoków przez gumę bez skuchy. Dwoje graczy stoi w gumie, trzeci skacze aż do skuchy (wówczas następuje zmiana gracza). Po ponownym powrocie do gry, gracz zaczyna skoki od poziomu, na którym skończył. Skacze się od jedynek do dziesiątek oraz "męczko", czyli cała seria jedynek do dziesiątek bez przerwy. Najpierw dzieci skaczą na gumie zaczepionej na wysokości kostek, później kolan, ud, pasa. Szczegóły kolejnych kroków przedstawia film (uwaga, na różnych podwórkach poszczególne kroki się różniły, na filmie przedstawiony został jeden z

wariantów) (w sumie na gry 40 minut);

3. Na zakończenie, jako element relaksu, dzieci siadają ponownie w kręgu i opowiadają o swoich wrażeniach. Jakie zabawy im się najbardziej podobały, a jakie najmniej i dlaczego? (15 minut)

Możliwe kontynuacje:

- wycieczka klasowa do muzeum tematycznie związanego z dziećmi, zabawami, zabawkami itp.
- zajęcia o prawach dziecka.

Warianty:

- zadanie może zostać zakończone pracą plastyczną, przedstawiającą ulubioną zabawę (dodatkowe 30 minut na zadanie).

Potencjalne problemy:

- Jeżeli nie uda się podczas tych zajęć zrealizować pracy plastycznej, jest możliwość kontynuowania zajęć w następnym dniu;
- Dzieci mogą nie zechcieć bawić się we wszystkie zaproponowane przez N. gry. Należy przygotować więcej propozycji gier tak, aby w razie potrzeby rozpocząć nową zabawę.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Pokaz

Edukacja przez ruch

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.3.1 : dziecko zna relacje między członkami rodziny

Int-WF-I.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

Int-WF-I.3.2 : dziecko potrafi pokonywać przeszkody sztuczne

55 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: CO U CIEBIE SŁYCHAĆ?

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci opowiadają sobie nawzajem, jakie wydarzenia ostatnio je zajmują i co ważnego miało miejsce w ich życiu.

Cele:

- podwyższenie energii grupy;
- wzmocnienie spójności grupy.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do podzielenia się wydarzeniami z ostatniego tygodnia. Mówi, że pozwoli to dzieciom lepiej się poznać i dowiedzieć się więcej o sobie. Prosi dzieci o chodzenie po klasie w rozproszeniu i na kłaśnięcie N. dzieci łączą się w pary z osobą najbliższą i opowiadają sobie nawzajem, jakie było najprzyjemniejsze, najbardziej niezwykle wydarzenie z ostatniego tygodnia. Zwraca tylko uwagę, że będą miały określony czas na opowieść - 3 minuty (5 minut);
2. Następnie ponownie chodzą po sali i na kłaśnięcie N. łączą się w inne pary i ponownie sobie opowiadają o wydarzeniach z ostatniego tygodnia. Znowu mają tylko 3 minuty (4 minuty).

Potencjalne problemy:

- jeśli jest nieparzysta liczba dzieci, N. bierze aktywnie udział w zadaniu. Należy tylko zwracać uwagę na czas.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Etyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-I.1.1 : dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi podczas zabaw oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Tytuł zadania: WYRAZOWE DOMINO

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci siedzą w kręgu w postawie skorygowanej w siadzie i grają w wyrazowe domino.

Zadaniem każdego kolejnego dziecka jest wymyślenie słowa, które rozpoczyna się na ostatnią sylabę wyrazu podanego wcześniej przez inne dziecko. Dzieci dowiadują się o roli prawidłowej postawy ciała.

Cele:

- rozwijanie percepcji słuchowej;
- rozwijanie słuchu fonematycznego (umiejętności wysłuchiwania głosek w wyrazach);
- kształtowanie umiejętności analizy i syntezy słuchowej (przygotowanie do czytania i pisania);
- pokazanie postawy skorygowanej w siadzie;
- uświadamianie roli prawidłowej postawy.

Przebieg:

1. N. pokazuje dzieciom postawę skorygowaną i zachęca dzieci do przyjmowania tej postawy podczas wspólnych zabaw. N. pyta dzieci: jak myślicie dlaczego pokazałam Wam taką postawę? dlaczego ta postawa może mieć znaczenie? N. pokazuje nieprawidłową postawę i pyta, czym te dwie postawy się różnią.
N. na podstawie odpowiedzi dzieci tłumaczy, dlaczego ważne jest utrzymywanie prawidłowej postawy ciała. N. mówi dzieci, że w ciągu roku szkolnego będą uczyć się jak powinna wyglądać prawidłowa postawa ciała. (5 minut)
2. Dzieci siedzą w kręgu w postawie skorygowanej w siadzie i grają w wyrazowe domino. Zadaniem każdego kolejnego dziecka jest wymyślenie słowa, które rozpoczyna się na ostatnią sylabę wyrazu podanego wcześniej przez inne dziecko. Jeśli dziecko nie umie podać poprawnego wyrazu, N. głośno i wyraźnie wypowiada ten wyraz akcentując ostatnią głoskę lub mówi ją w izolacji. Dziecko wstaje, biegnie dookoła kręgu, wraca na miejsce i próbuje podać poprawny wyraz. (20 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Int-WF-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o sposobach przeciwdziałania chorobom

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,

- a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
- "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płotek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?"
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
- N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dź.jpg

Karta Ż ż i Ź ź.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dź.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg
Karta M i A.jpg
Karta K k - łączenie liter.jpg
Karta Y y - łączenie liter.jpg
Karta L l - łączenie liter.jpg
Karta H i ch.jpg
Karta S s - łączenie liter.jpg
Karta N n.jpg
Karta B b.jpg
Karta J j.jpg
Karta D d.jpg
Karta ó.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: NASZA HISTORIA I KULTURA W PIOSENCE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z kulturą, w tym z muzyką i elementami sztuki ludowej i tradycyjnej.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami muzyki ludowej;
- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami rękodzieła ludowego.

Potrzebne materiały:

- przygotowane puzzle z tekstem piosenki "Z popielnika na Wojtusia" (po jednym rodzaju na każde dziecko, połowa grupy otrzymuje puzzle z rysunkiem pary ubranej w strój kujawski, a druga połowa z rysunkiem pary ubranej w strój góralski);
- podkład muzyczny;
- komputer z rzutnikiem i dostępem do internetu

Załączniki:

- Teksty tradycyjnych piosenek dla dzieci (uwaga! w czasie jednej lekcji dzieci poznają tekst tylko jednej tradycyjnej piosenki polskiej, w załączniku przedstawiono przykładowe piosenki do wyboru);
- Puzzle, które składają się w piosenkę (choć kołysanka "Z popielnika na Wojtusia" nie jest piosenką ludową, jest ciekawym tekstem tradycyjnym, który można omówić na wielu poziomach. Jeśli N. chce odśpiewać z dziećmi piosenkę ludową warto skorzystać z pozostałych propozycji tekstów i z nich zbudować puzzle).

Przebieg:

1. N. proponuje uczniom i uczennicom wspólną podróż do świata tradycji i kultury ludowej. Pyta, czy dzieci znają jakieś piosenki ludowe. Jeśli tak, prosi dzieci o odśpiewanie fragmentu znanych piosenek (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na pary i rozdaje każdej parze po rysunku wraz z piosenką na odwrocie. Zadaniem dzieci jest wycięcie sobie nawzajem puzzli, pomieszczenie obu zestawów, a następnie ułożenie dwóch zestawów. N. mówi dzieciom, z jakich terenów widzą ubiory na obrazkach. (15 minut);
3. Dzieci wraz z N. poznają tekst piosenki i odśpiewują ją (15 minut);
4. N. pyta dzieci o wrażenia z piosenki. Jak zakończy się przedstawiona w piosence historia? (10 minut).

Warianty:

- kiedy zadanie jest powtarzane, N. może poprosić dzieci o wskazanie elementów ubioru ludowego oraz wskazanie, czym różnią się ubiory na obrazkach;
- w innym powtórzeniu N. może wraz z dziećmi stworzyć element ubioru ludowego, np. korale, czapkę itp.;
- **Alternatywnie:** przy okazji piosenki "Gdzieżeś ty bywał, czarny baranie?" dzieci mogą wykonywać ruchy, odpowiadające tekstowi piosenki. Mogą też odegrać grę, w którą tradycyjnie dzieci bawiły się śpiewając piosenkę: dzieci, trzymając się za ręce, tworzą koło. W jego środku staje jeden z uczestników jako „baran”. Koło kręci się przy śpiewie, a po każdej zwrotce baran usiłuje wydobyć się z niego na czworakach. Jeśli mu się to uda, na jego miejsce wstępuje ten, który go po prawej stronie przepuścił;
- **Alternatywnie 2:** Dzieci mogą odsłuchać kilka piosenek lub pieśni śpiewanych przez zespół wykonujący muzykę ludową, jak „Mazowsze”, „Śląsk” czy inny zespół lokalny i zrobić plebiscyt, która piosenka najbardziej im się podoba. Dzieci po wysłuchaniu utworu podnoszą wcześniej zrobione karty z cyframi 1,2,3,4, gdzie 4 oznacza, że się bardzo podoba, a 1, że najmniej. N. pisze na tablicy cyfry 1,2,3,4 i po każdym utworze stawia tyle kresek w odpowiedniej rubryce, ile dzieci podniosło odpowiednią karteczkę.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.3.1 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-Plast-I.3.2 : dziecko potrafi tworzyć przedmioty charakterystyczne dla sztuki ludowej regionu, w którym mieszka

Int-Społ-I.7.1 : dziecko zna swoje pochodzenie i miejsce zamieszkania

Int-Społ-I.8.1 : dziecko zna swoją narodowość

Int-Społ-I.8.4 : dziecko zna symbole narodowe

Lista załączników:

Piosenka puzzle.pdf

tradycyjne piosenki dla dzieci.pdf

Tytuł zadania: GRA MATEMATYCZNA - DROBNIAKI I TALERZ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci w parach grają w prostą grę polegającą na liczeniu brakujących elementów.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dodawania;
- rozwijanie spostrzegawczości uczniów i uczennic;
- uświadamianie pojęcia równo- i różnoliczności.

Potrzebne materiały:

- na każdą dwójkę: 10 drobnych monet, jeden papierowy talerz, zeszyt do wykonywania obliczeń;

Przebieg:

1. Dzieci łączą się w pary (3 min);
2. Odwracają papierowy talerz do góry dnem i kładą na nim 2 monety. Następnie jedno dziecko zamyka oczy, a drugie kładzie na talerzu i pod nim wybraną przez siebie liczbę monet. Zadaniem pierwszego dziecka jest poprawne odgadnięcie, ile monet dodano na wierzch, a więc ile znajduje się także pod talerzem. Co turę dzieci zamieniają się rolami. Wygrywa osoba, która pierwsza poprawnie odpowie dziesięć razy (20 min).
3. Dzieci mogą zapisać swoje imiona na karteczkach i przy każdej poprawnej odpowiedzi zapisywać sobie plusiki.

Warianty:

- Można zwiększyć lub zmniejszyć liczbę monet w zależności od umiejętności dzieci.
- Jeśli dzieci słabo radzą sobie z liczbami, można ograniczyć możliwość dodawania nowych monet do np. max. 3 (lub do takiej liczby, którą poznały);
- **Alternatywa:** Zadanie można też utrudnić - wprowadzając zgadywanie odejmowania. Na początku jest np. 6 monet i dziecko zabiera kilka, które chowa pod talerzem - drugie musi zgadnąć, ile monet jest schowane pod talerzem.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.15.1 : dziecko zna będące w obiegu monety i banknot o wartości 10 zł

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Społ-I.4.2 : dziecko ma świadomość, że pieniądź ma określoną wartość

Tytuł zadania: ĆWICZENIA ROZCIĄGAJĄCE I (WARIANT I)**Poziom kontroli nauczyciela:**

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

W ramach zajęć ruchowych uczniowie i uczennice poznają ćwiczenia relaksująco-rozciągające oraz elementy filozofii Dalekiego Wschodu.

Cele:

- zapoznanie dzieci z jogą w ramach zajęć ruchowych;
- zapoznanie dzieci z innym kręgiem kulturowym;
- możliwość pracy korekcyjnej wad postaw u dzieci;
- rozwijanie sprawności ruchowej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- karimaty do ćwiczeń lub ewentualnie koce;
- stroje sportowe dla dzieci;
- odtwarzacz muzyki lub komputer z głośnikami;
- ewentualnie: olejki eteryczne.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od wprowadzenia uczniów i uczennic w atmosferę Dalekiego Wschodu (muzyka i ew. podgrzane olejki eteryczne). Prosi uczniów i uczennice o rozstawienie się z matami w odległości zapewniającej swobodę ruchów. Dzieci w trakcie zajęć dowiedzą się nieco o innej kulturze. Pytanie: „Czy wiecie, gdzie są Indie?”, „Jacy ludzie tam mieszkają? Jak się ubierają? Co jedzą?”. Uczniowie i uczennice mają chwilę czasu na przedstawienie swojej wiedzy oraz opowiedzenie o domysłach (10 minuty).

2. Następnie N. przechodzi do ćwiczeń rozluźniających (wszystkie ćwiczenia demonstruje):

- Potrząsanie – ćwiczenie ma na celu rozbudzenie i rozluźnienie całego ciała. Na stojąco, potrząsa się jednym ramieniem, następnie drugim. Strząsa się napięcie z rąk i palców. Tak samo postępuje się z nogami. Następnie dzieci strząsają napięcie z całego ciała.
- Rozciąganie w pozycji stojącej – dzieci stoją, trzymając ręce wzdłuż ciała, stopy lekko rozchylone. Następnie stają na palcach, podnoszą ramiona do góry i próbują nimi sięgać coraz wyżej („aż do nieba”). Potem kolejno wyciągają prawą rękę bardziej w górę, a następnie lewą rękę. N. zwraca uwagę dzieciom, że muszą czuć jak całe ciało się rozciąga i robi coraz dłuższe. Na koniec ponownie wyciągają się obiema rękoma do góry.

- Skłon do nogi – dzieci stoją wyprostowane, z szeroko rozstawionymi stopami. Następnie skłaniają głowę, szyję, ramiona i klatkę piersiową ku prawej nodze. Należy zwrócić uwagę, aby kręgosłup był prosty. Nie muszą dotykać głową nogi. Trzymając wyprostowane kolano, chwytają obiema rękami tylną część prawej nogi. Robią głęboki wdech przez nos, a wypuszczając powietrze starają się jeszcze bardziej skłonić w stronę prawego kolana. N. powoli liczy do 15. Następnie dzieci powoli się podnoszą i powtarzają ćwiczenie na lewej nodze.
- Skłon do obu nóg – dzieci stoją wyprostowane ze stopami lekko rozchylonymi i rękami luźno zwisającymi wzdłuż ciała. Wykonują krążenia głowy, ramion i tułowia do momentu, aż wszystkie te części ciała staną się ciężkie. Następnie robią skłon w dół, puszczając luźno ręce i głowę. Trzymając kolana wyprostowane, chwytają obiema rękami tylną część nóg (w kostkach lub tak blisko kostek, jak tylko są w stanie). N. prosi dzieci o wzięcie głębokiego wdechu przez nos, a następnie wypuszczając powietrze, o przyciągnięcie podbródka i klatki piersiowej bliżej nóg. N. liczy do 10. Następnie dzieci mają puścić nogi i pozwolić rękom wolno zwisnąć. Po chwili ćwiczenie powtarzają. Następnie powoli wracają do pozycji wyprostowanej.
- Rozciąganie w pozycji siedzącej – dzieci siedzą prosto, w szerokim rozkroku. Wykonują głęboki wdech przez nos i kładą ręce na biodrach. Następnie przesuwają powoli dłonie po nogach ku stopom, pochylając się do przodu i jednocześnie wypuszczając powietrze. Docierają dłońmi najdalej, jak tylko mogą i wytrzymują w tej pozycji licząc do dziesięciu. Powoli wracają do pozycji wyjściowej i głęboko oddychają. Powtarzamy ćwiczenie trzy razy.
- Ćwiczenie z poklepywaniem – na koniec rozgrzewki dzieci pobudzają wszystkie części ciała. Siadają po turecku, zaczynają palcami poklepywać głowę i mówią: „Obudź się głowo!”. Następnie przechodzą do innych części ciała: buzi, szyi, ramion, brzucha, kolan, pleców, rąk. Kiedy wszystkie części ciała są obudzone, przechodzi się do ćwiczeń. (na ćwiczenia rozluźniające: 10 minut)

3. N. pokazuje ćwiczenia, które należy wykonywać powoli, pilnując oddechu: a) drzewo – dzieci stają prosto i opierają podeszwę prawej stopy o wewnętrzną stronę lewego uda. Naprężają ramiona i powoli je unoszą. Należy zwrócić im uwagę, żeby napierały prawą stopą na udo, a udem na stopę (utrzymując w ten sposób równowagę). Nie powinny wypinać pośladków – plecy proste. N. liczy powoli do 10. Następnie zmiana nóg (uwaga! Jest to pozycja balansowa, więc trudna do opanowania przez dzieci, mimo to chętnie się z nią zmagają. b) kota – dzieci klękają, kolana ustawiają na szerokość bioder, podpierają się rękoma, dłonie powinny być ułożone na szerokość ramion. Kręgosłup trzymają prosty. Podczas wdechu mają zaokrąglić plecy – naprężyć się jak „przestraszony kot”, głowę skierować do klatki piersiowej. N. liczy powoli do 10. Następnie dzieci przyjmują pozycję neutralną. c) most – dzieci kładą się na plecach, zginają kolana i chwytają się za kostki. Dzieci odpychają się od podłogi, biodra i plecy podnosząc do góry. Wytrzymują, licząc do 5. Głowa, ramiona i obie stopy opierają się o podłogę. Bardzo ważne

jest utrzymanie całych stóp na podłodze. Następnie wracają do pozycji wyjściowej, powoli opuszczając plecy. Prostują nogi i odpoczywają. Dzieci wykonują po 3 powtórzenia (10 minut).

4. Po każdej serii jest chwila na relaks, w czasie którego dzieci leżą (w sumie 4 minuty: po 2 minuty na każdą przerwę).

5. Na koniec odbywa się pełna relaksacja w ciszy lub przy muzyce (2-4 minuty).

Możliwe kontynuacje:

AWz-29 Joga spotkanie z inną kulturą cz.2.

Warianty:

- w ramach pkt. 5 (relaks) można wykonać zadanie *AWz-28 Muzyczna relaksacja.*

Potencjalne problemy:

- W końcowej fazie nie wszystkie dzieci chcą się relaksować. *W takiej sytuacji można zaproponować uczniom i uczennicom zrobienie jeszcze jednego ćwiczenia, które czegoś od nich wymaga, np. pozę drzewa.*

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Lista załączników:

Przykładowe pozycje jogi.pdf

56 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: TWORZYMY I NAZYWAMY WŁASNE KOLORY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice uczą się łączyć kolory oraz rozwijają zdolności lingwistyczne poprzez nazywanie stworzonych barw.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z podstawowymi zasadami łączenia barw;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w proces twórczy.

Potrzebne materiały:

- małe, białe kartki papieru;
- farby akwarelowe lub plakatowe.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy potrafiłyby wyczarować wybrany kolor posiadając tylko dwa lub trzy kolory farb. Kiedy usłyszy różne pomysły dzieci, opowiada i pokazuje (lub nawiązuje do wypowiedzi dzieci), jak można łączyć kolory i co wynika z takiego łączenia - połączenie dwóch kolorów daje inny kolor. Pokazuje dwa przykłady np. czerwony + biały = różowy (10 minut);
2. N. opowiada dzieciom, że ich zadaniem będzie "wyczarowanie" koloru na zasadzie "prób i błędów". Następnie uczniowie i uczennice na małych karteczkach malują swoje kolory, łącząc barwy dowolnie, według swojego upodobania. Mogą skorzystać z tak wielu kartek jak chcą, ale w końcu wybrać jeden stworzony kolor. N. zwraca uwagę, żeby dzieci zapamiętały, z jakich kolorów składał się stworzony kolor (20 minut);
3. Kiedy wszystkie dzieci uzyskały kolor im najbardziej odpowiadający, N. zapowiada kolejną część zadania. Każde dziecko ma stworzyć wyjątkową nazwę dla swojego koloru. (15 minut);
4. Na koniec, w kółku, dzieci prezentują swoje kolory i opowiadają o ich nazwach: dlaczego właśnie tak nazywa się wybrany kolor. (15 minut)

Możliwe kontynuacje:

- Tworzymy opowiadania inspirowane swoimi kolorami;
- Tworzymy koło barw i kompozycje kolorystyczne.

Potencjalne problemy:

- Daltonizm u dzieci. *W niektórych przypadkach trudny do stwierdzenia (jeżeli nie został już orzeczony). Żeby ograniczyć możliwość zranienia emocjonalnego dziecka, które nie widzi kolorów (a właściwie widzi je inaczej), N. powinien być uważny / uważna na komunikaty ze strony ucznia lub uczennicy. Żadna nazwa dla koloru nie jest zła.*

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna zasady łączeniakolorów.

Tytuł zadania: METODA DENNISONA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują ćwiczenia metodą Dennisona. Są to energetyzujące i relaksujące ćwiczenia,

poprawiające integrację obu półkul mózgowych.

Cele:

- rozwinięcie sprawności fizycznej dzieci;
- ćwiczenie koordynacji ruchowej;
- zrelaksowanie uczniów i uczennic;
- zwrócenie uwagi uczniów i uczennic na ich oddech.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, ew. odpowiednia przestrzeń dla każdego dziecka;
- materiały dla N. z pliku "Metoda Dennisona - ćwiczenia".
- krzesła (ew. ławeczki).

Przebieg:

1. N. przeprowadza krótką rozgrzewkę. Następnie informuje dzieci, że podczas lekcji będą wykonywać ćwiczenia relaksujące oraz energetyzujące. Część z nich może służyć poprawie koncentracji (np. przed testem); (10 minut)
2. N. wykonuje wraz z dziećmi wybrane ćwiczenia z dołączonego do zadania pliku (Metoda Dennisona - ćwiczenia). N. uczyła dzieci, aby podczas ćwiczeń zwracały uwagę na swój oddech (30 minut);
3. Podsumowanie oraz zakończenie zajęć, posprzątanie sali. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Lista załączników:

Metoda Dennisona - ćwiczenia.docx

Tytuł zadania: WPROWADZENIE LICZBY**Poziom kontroli nauczyciela:**

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z wybraną liczbą z przedziału od 1 do 10. Ćwiczą jej cyfrowy zapis, malują skojarzenia i tworzą obrazek z nią związany.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 1 do 10;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości;
- rozwijanie umiejętności kontynuowania określonego wzoru.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- przygotowane i wydrukowane bazy do cyfrowych mandali (po jednej dla każdego dziecka);
- liczmany, patyczki, klocki itp.

Załączniki do zadania:

- karty ćwiczeń i bazy do mandali (wersje 1-10).

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, ile to jest... (w zależności od zapoznawanej liczby). Następnie prosi najpierw dzieci o wskazanie, gdzie w klasie widzą odwzorowanie podanej liczby. Prosi też dzieci o pokazanie podanej liczby na udostępnionych pomocach dydaktycznych (liczmanach, klockach, patyczkach itp.). Na koniec zapisuje cyfrę na tablicy i pyta dzieci, z czym kojarzy im się jej wygląd. Każde dziecko może mieć swoje wyobrażenie (15 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty do ćwiczenia zapisywania wybranej cyfry. Dzieci mają też możliwość narysowania, z czym kojarzy im się wybrana cyfra. Następnie zadaniem dzieci jest wypełnienie mandali z daną cyfrą oraz stworzenie powtarzalnych wzorów wewnątrz mandali (30 minut);
3. N. pyta dzieci, co zapamiętały z tego ćwiczenia. Czy nowa cyfra jest dla nich trudna? Czy potrzebują jeszcze nad tym popracować? Jeśli dzieci już poznały inne cyfry, to razem z nimi powtarza wszystkie wcześniejsze (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Lista załączników:

Pisanie 1 i 2.pdf

Wprowadzenie liczby 9.pdf

Wprowadzenie liczby 8.pdf

Wprowadzenie liczby 4.pdf

Pisanie 5.pdf

Wprowadzenie liczby 6.pdf

Wprowadzenie liczby 7.pdf

Pisanie 3 (wersja 2).pdf

Wprowadzenie liczby 3.pdf

Pisanie 6.pdf

Wprowadzenie liczb 1 i 2.pdf

Pisanie 9.pdf

Pisanie 4.pdf

Pisanie 7.pdf

Pisanie 8.pdf

Wprowadzenie liczby 5.pdf

Pisanie 3.pdf

Tytuł zadania: CZAS PISANIA**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadanie ma pomóc dzieciom nauczyć się pisać.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pisania;
- kształtowanie umiejętności sprawdzenia swojej pracy;
- wdrażanie dzieci do stosowania oceniania kształtującego;
- poznawanie się wzajemnie dzieci ("Kończymy zdania").

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik.
- prezentacje - Czas pisania lub Czas pisania, kończymy zdania.

Czas pisania 1 - dzień 56, semestr I (po wprowadzeniu litery c)

Czas pisania 2 - dzień 3, semestr II (po wprowadzeniu litery b)

Czas pisania 3 - dzień 27, semestr II (po wprowadzeniu litery g)

Czas pisania 4 - dzień 38, semestr II (po wprowadzeniu litery h)

Czas pisania 5 - dzień 70, semestr II (po wprowadzeniu wszystkich liter)

Czas pisania 6, kończymy zdania 1 - dzień 82, semestr II

Czas pisania 7, kończymy zdania 2 - dzień 92, semestr II

Przebieg:

- **Czas pisania 1 - 5**
 1. Dzieci mają za zadanie napisać samodzielnie dany wyraz, podpisać daną ilustrację, którą N. wyświetla na rzutniku.
 2. Po każdym slajdzie dzieci samodzielnie sprawdzają poprawność zapisanych wyrazów.
- **Czas pisania - kończymy zdania**
 1. Dzieci mają za zadanie dokończyć zdanie, które się wyświetla na danym slajdzie. N. zachęca dzieci do samodzielności, tłumaczy dzieciom, że każde skojarzenie jest dobre.
 2. Po zakończonej pracy dzieci w parach odczytują sobie zdania i wymieniają się swoimi skojarzeniami.
 3. N. może zebrać zdania i dać dzieciom informację zwrotną na temat popełnianych błędów.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.7 : dziecko zna normy komunikacyjne obowiązujące w różnych sytuacjach oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi samodzielnie sprawdzić poprawność zapisanego przez siebie wyrazu.

Lista załączników:

Czas pisania 2.pdf

Czas pisania 5.pdf

Czas pisania 7, kończymy zdania 2.pdf

Czas pisania 3.pdf

Czas pisania 6, kończymy zdania 1.pdf

Czas pisania 4.pdf

Czas pisania 1.pdf

57 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: OPOWIADANIA Z INSTRUKCJI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą rysunki z załączonych instrukcji, wyszukują odpowiednie budynki oraz tworzą krótkie opowiadania.

Cele:

- rozwijanie umiejętności poprawnego korzystania z instrukcji;
- kształtowanie umiejętności tworzenia krótkich opowiadań (w formie ustnej);
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;

- rozwój małej motoryki.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z plików:
 - "postaci i miejsca - instrukcja" (2 - 3 razy, tak aby każda osoba mogła zobaczyć, jakich budynków potrzebuje);
 - "budynki - do wycięcia" (wydrukowane tyle wierszy, ile osób liczy klasa);
 - "postaci - do wycięcia" (wydrukowane tyle postaci, ile osób liczy klasa);
 - "mapa 1, 2, 3 i 4" (wydrukowane tyle map, ile osób liczy klasa);
- nożyczki, klej, przybory do rysowania.

Przebieg:

Przygotowanie materiałów (10 minut):

1. N. rozdaje wybranym dzieciom materiały z plików "postaci - do wycięcia" oraz "budynki - do wycięcia". Ich zadanie polega na ich wycięciu oraz umieszczeniu w jednym miejscu (np. w kartonowym pudełku).
2. N. rozkłada wydrukowane mapy w jednym miejscu. Następnie w kilku widocznych miejscach przywiesza wydrukowane materiały z pliku "postaci i miejsca - instrukcja"

Lekcja:

1. Każde dziecko losuje jedną postać z koszyczka. Następnie zadaniem każdej osoby jest sprawdzenie, która mapa oraz budynki podlega pod wylosowaną postać. Dzieci dobierają odpowiednie elementy (5 minut);
2. Kolejnym zadaniem dzieci jest przygotowanie za pomocą mapy oraz przypisanych do postaci budynków historii podróży. W tym celu: (20 minut):
 - przykleja swoją postać w wybranym miejscu na mapie;
 - przykleja budynki w wybranym miejscu na trasie mapy;
 - dorysowuje wybrane przez siebie elementy (góry, rzeki itp.);
 - wymyśla krótkie opowiadanie, nawiązujące do przyklejonych budynków oraz narysowanych elementów (ustnie);
3. Dzieci na forum klasy opowiadają o podróży swoich bohaterów (każda, lub wybrane osoby). N. może podzielić dzieci na grupy (6 - 8 osobowe). Dzieci w grupach mogą opowiadać przygotowane przez siebie przygody (10 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Opowiadanie
Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych
Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie
Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Lista załączników:

mapa 3.jpg
mapa 1.jpg
postaci i miejsca - instrukcja.docx
mapa 4.jpg
postaci - do wycięcia.docx
budynki - do wycięcia.docx
mapa 2.jpg

Tytuł zadania: JA JAKO ZWIERZĘ KLASA I

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci poznają jakie są zwierzęta i jakie charakteryzują je cechy. Praca nad umiejętnościami plastycznymi i technicznymi w połączeniu z umiejętnością pisania. Uczniowie i uczennice poznają metody wyrażania i kreowania swojego wizerunku.

Cele:

- poznanie zwierząt i ich cech;
- wyrobienie umiejętności określania samego siebie;
- doskonalenie pisania.

Potrzebne materiały:

- kartki rysunkowe, kartki techniczne, brystol;
- pudełka, rolki po papierze;
- kawałki wełny, tasiemki;
- farby, kredki;
- klej;
- taśma klejąca;
- zszywacz, dziurkacz;
- inne pomoce plastyczno- techniczne.

Przebieg:

1. N. przedstawia uczniom i uczennicom temat zajęć: "Znacie na pewno dużo zwierząt- jakie najbardziej lubicie?" Dzieci odpowiadają, N. może zapisywać zwierzęta na tablicy. Następnie N. przekazuje zadanie na zajęcia: "Teraz poproszę Was, abyście zastanowili się nad wyborem jednego zwierzęcia i nad jego cechami". Każdy uczeń i uczennica wymieniają jedno zwierzę i określają jego cechy. Reszta klasy może uzupełniać podane cechy. (15 min)
2. N. omawia z dziećmi, dlaczego dane zwierzę kojarzy nam się z określonymi cechami. Pokazuje podobieństwa i cechy wspólne dla danego zwierzęcia i danej osoby, np. na swoim przykładzie. (5 min)
3. N. prosi, aby dzieci napisały na kartkach papieru, do jakiego zwierzęcia są najbardziej podobne. N. wspiera dzieci w pisaniu w miarę potrzeb. (5 min)
4. N. podaje dzieciom instrukcję dalszego działania: "Teraz każde z Was może wykonać siebie jako zwierzę za pomocą dostępnych materiałów. Możecie siebie namalować lub

stworzyć pracę przestrzenną". Uczniowie i uczennice wybierają pomoce z dostępnych w klasie. N. zachęca dzieci do współpracy ze sobą w wykonaniu zadania. (20 min)

5. Chętni uczniowie i uczennice przedstawiają swoje prace całej klasie. N. zachęca dzieci do zadawania sobie nawzajem pytań dotyczących poszczególnych zwierząt i cech wspólnych, jakie dzieci widzą między danym zwierzęciem a danym uczniem czy uczennicą. (15 min)

Warianty:

- zadanie może być pracą domową - dzieci w tym wypadku przygotowują pracę plastyczno-techniczną w domu, a omówienie odbywa się na lekcji.
- dzieci, które wybierają to samo zwierze mogą pracować wspólnie i przygotować wspólną pracę przedstawiającą dane zwierzę.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 20

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

- rozwinięcie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwinięcie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze;
- karty pracy z literkami dla dzieci mających problem z pisaniem i czytaniem.

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły

zagłębiać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda stacji

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Lista załączników:

Dodatkowa kaligrafia N.jpg

Karta pracy S U D.jpg

literki Dz Dzi Dż.jpg

Kontynuuj wzor 1.pdf

Dodatkowa kaligrafia Dż.jpg

Myslenie logiczne.pdf

Dodatkowa kaligrafia Ć.jpg

literki Ź Ż Rz.jpg

Dodatkowa kaligrafia R.jpg

Dodatkowa kaligrafia Ó.jpg

Szlaczki 2.jpg

Percepcja wzrokowa 1 - domek.jpg
Analiza i synteza wzrokowa.jpg
Karta pracy P J C.jpg
Dodatkowa kaligrafia E.jpg
Dodatkowa kaligrafia B.jpg
Karta pracy M L E.jpg
literki C Ć Ś.jpg
Szłączki 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia D.jpg
literki G Ó Sz.jpg
Ćwiczenia grafomotoryczne 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dzi.jpg
słowa do pisania 4.jpg
Labirynt.jpg
Dodatkowa kaligrafia Cz.jpg
Karta pracy R N B.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ż.jpg
Karta pracy A T O.jpg
literki Ł Y D.jpg
Dodatkowa kaligrafia F.jpg
literki A T O.jpg
słowa do pisania po śladzie 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia C.jpg
literki W B Cz.jpg
literki Ń Z A.jpg
Dodatkowa kaligrafia G.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ś.jpg
Dodatkowa kaligrafia ń.jpg
słowa do pisania po śladzie 3.jpg
literki F H Ch.jpg
Karta pracy K Y.jpg
słowa do pisania po śladzie 2.jpg
literki M L E.jpg
literki J R U.jpg
Utrwalanie pojęcia liczby.pdf
Rysowanie w linii.jpg

dodatkowe materiały.PDF
Dodatkowa kaligrafia H.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dz.jpg
literki I K S.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ch.jpg
Dodatkowa kaligrafia Rz.jpg
Myslenie logiczne 1.pdf
literki Dz Dz.jpg

Tytuł zadania: ROZGRYWKI Z PIŁKĄ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci w grupach podają sobie piłki różnego rodzaju i wielkości na czas.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności zabawy piłką.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, parzysta liczba piłek różnej wielkości i rodzaju (ok 10 - 14).

Przebieg:

1. Rozgrzewka. (10 minut)
2. N. dzieli dzieci na dwie grupy. Siadają one naprzeciwko siebie, w dwóch rzędach, w

- odległości ok. 2 metrów. Obok pierwszej osoby z każdej z grup ułożone są piłki. (2 minuty);
3. Na znak, każda z grup ma za zadanie przekazać piłki z jednego końca rzędu na drugi koniec. Jedna osoba może mieć tylko jedną piłkę w ręku w tym samym czasie. Jeśli piłka upadnie na ziemię należy ją zwrócić na początek trasy. Wygrywa zespół, który pierwszy przekaze wszystkie piłki do ostatniej osoby. (2 minuty);
 4. Następnie dzieci powtarzają ćwiczenie w różnych zmodyfikowanych wersjach (z zamkniętymi oczami, przekazując piłki nad głową, przekazując piłki jedną ręką, zmieniając miejsce w rzędzie, itp.) (10 minut);
 5. Ćwiczenia rozciągające i relaksujące. (7 minut)

Przykładowe rozgrzewki:

- (**postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, **siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.
- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia techniczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność

fizyczną

Int-WF-I.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

58 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: Z CZEGO SKŁADA SIĘ LICZBA...

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają strukturę wybranych liczb.

Cele:

- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z budową wybranej liczby (składniki).

Potrzebne materiały:

- kolorowe klocki;
- plastelina;
- kolorowe nitki;
- małe zabawki;
- liczydła;
- pałeczki, liczmany;
- kolorowe kartki;

- inne policzalne elementy;
- centymetr krawiecki;
- linijka.

Załączniki do zadania:

- materiał "Z czego składa się liczba 4" (liczba omawiana 58. dnia I semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 5" (liczba omawiana 72. dnia I semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 6" (liczba omawiana 88. dnia I semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 8" (liczba omawiana 18. dnia II semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 9" (liczba omawiana 30. dnia II semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 10" (liczba omawiana 43. dnia II semestru).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że lepiej zapoznają się z omawianą liczbą. Będą miały okazję pobawić się różnymi przedmiotami i sprawdzić, z czego składa się dana liczba poprzez szereg aktywności i zabaw. N. opowiada krótko dzieciom, jakie zadania przed nimi stoją. (3 minuty)
2. W zależności od dnia, atmosfery w klasie i umiejętności uczniów i uczennic N. może wykonać z dziećmi następujące czynności:
 1. Co najmniej dwie z grupy:
 - sprawdzenie, czy różne zbiory przedmiotów mają tyle samo elementów i czy mają ich tyle, ile powinno być (zarówno na rysunkach, jak i na rzeczywistych przykładach, np. dwa zbiory piłeczek);
 - budowanie przez dzieci zbiorów przedmiotów z różną liczbą elementów w zbiorze i wskazywanie, które mają tyle samo elementów, ile trzeba dodać lub zabrać elementów, żeby były równoliczne;
 - sprawdzenie, czy zbiory o różnych masach, objętościach, wielkości (np. 4 kółka małe i cztery kółka wielkie) są równoliczne;
 - przyporządkowywanie elementów do różnych zbiorów, układanie elementów w zbiorach w kolejności (np. od najmniejszego do największego);
 2. Co najmniej dwie z grupy:
 - mierzenie wskazanych przedmiotów daną jednostką (może to być ołówek, pasek papieru);
 - odmierzanie określonej liczby jednostek długości, pola (kratek), objętości (kostek) na różnych materiałach (na podłodze, oknie, stole, tablicy, na podwórku na środkach poglądowych);
 - mierzenie przedmiotów różnymi sposobami (np. blatu stołu najpierw od lewego końca, potem od prawego, z góry na dół, w pionie i w poziomie) i porównywanie wyników pomiaru;

- mierzenie różnymi jednostkami, dyskusja nad różnymi wynikami.
3. Co najmniej dwie z grupy:
- podawanie przykładów zbiorów o określonej liczbie elementów z uzasadnieniem, polegającym na jego numerowaniu;
 - przeliczanie przedmiotów z otoczenia, przedstawionych na rysunkach, z zestawu klocków, z liczydła itp.;
 - przeliczanie elementów danego zbioru różnymi sposobami, zaczynając od najmniejszego do największego lub odwrotnie, uwzględniając wybrany kolor, kształt lub inną szczególną cechę;
 - przeliczanie danego zbioru klocków i sprawdzanie, ile będzie jeśli zaczniemy liczenie od coraz to innego klocka;
 - liczenie różnych elementów opisanych słownie, np. wybranych miast, głosek w wyrazie „koło”;
 - numerowanie przedmiotów i ustawianie w łańcuch, na osi liczbowej, w schodki itp.
3. N. wraz z dziećmi wykonuje wybrane z powyższych aktywności, a następnie dzieci zapoznają się z kartami pracy: rozwiązują je i uzupełniają (35 minut);
4. Dzieci wraz z N. siadają w kręgu wraz z pomocami. N. sprawdza jak dzieci poradziły sobie z nową liczbą. Czy któreś z wykonywanych działań było dla nich szczególnie trudne. N. nawiązuje na koniec do omawianej liczby w formie zabawy, np. (przy liczbie 6) "Połączcie się teraz w grupy 6-osobowe, niech każda grupa wymyśli swój niepowtarzalny krok i skok, a teraz zróbcie 6 kroków: 3 długie, 3 krótkie i 6 skoków: 2 niskie, 2 trochę wyższe, 2 bardzo wysokie" (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.2 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.1.1 : dziecko potrafi mierzyć długość przedmiotów

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące

Int-Mat-I.7.2 : dziecko rozumie regularności, pojawiające się w dziesiętkowym systemie liczenia (np., że co 10 pojawia się znów 1,2; 11,12; 21,22 itd.)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:

z czego się składa 5.pdf

z czego składa się 8.pdf

z czego składa się 10.pdf

z czego składa się 9.pdf

z czego się składa 4.pdf

z czego się składa 6.pdf

Tytuł zadania: BAŚNIE Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA - JAK OSTROŻNIE SKŁADAĆ OBIETNICE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci słuchają bajki czytanej przez N. i dyskutują o przesłaniu opowieści oraz z wykorzystaniem metody dramy przeprowadzają wywiady na tematy poruszone przy okazji omówienia bajki.

Cele:

- poznanie twórczości z innej kultury (baśń mongolska);
- stymulowanie rozwoju i inspirowanie twórczych działań dzieci;
- rozwój wyobraźni dzieci;
- kształcenie umiejętności wyrażania myśli i opinii;
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych dzieci;
- rozmowa na temat kłamstwa, prawdy, składania i dotrzymywania obietnic.

Potrzebne materiały:

- tekst bajki Janusza Krzyżowskiego (załącznik Jak ostrożnie należy składać obietnice.pdf).

Przebieg:

Na początku N. wprowadza klasę w klimat otoczenia, w którym będzie działa się bajka.

Ponieważ bajka dzieje się w Mongolii, N. może zwizualizować (werbalnie) nieco ten kraj (m.in. upalne lato, sucho, mroźne zimy, górzyste tereny, bydło, itp.).

Następnie N. zaczyna czytać bajkę (załącznik Jak ostrożnie należy składać obietnice.pdf), aż do fragmentu "Wydawało się już, że nikt nie zgłosi się na dwór, aby opowiedzieć jakąś nieprawdopodobną historię." (10 minut)

W tym miejscu N. robi przerwę i prowadzi z dziećmi krótką rozmowę na tematy związane z bajką, np.: (5-7 minut)

- Czym jest kłamstwo? Czy zdarza Wam się mówić nieprawdę?
- Z jakich powodów ludzie mogą kłamać?
- Co może czuć osoba, która kłamie a co ta, która dowie się, że została okłamana?

Następnie N. zaprasza dzieci do wysłuchania, czy komuś uda się przechytryć chana. N. czyta

bajkę do końca a następnie rozmawia z dziećmi na kolejne tematy, np.: (10 minut)

- Jaki wniosek płynie z tej bajki?
- Jakie mogą być konsekwencje kłamstwa?
- Czy zdarza Wam się składać obietnice komuś?
- Jak się może czuć osoba, której zostało coś obiecano a potem obietnica nie została dotrzymana?
- Czy (i jak) zareagować, gdy wiemy bądź podejrzewamy, że ktoś nas okłamuje?

Ostatnim etapem lekcji jest odegranie krótkich wywiadów, w których jedna osoba (osoba A-dziennikarz) zadaje 3 pytania drugiej osobie (osoba B-chan). Osoba B wciela się w rolę kogoś, kto niedawno został okłamany - może to być postać chana z wysłuchanej bajki lub kogoś zupełnie innego. Zadaniem osoby A jest zadanie 3 pytań związanych z tą sytuacją, np. Jak się teraz czujesz? Co zrobisz w tej sytuacji? Jak zachowałeś/aś się w tej sytuacji?

Dzieci dobierają się w pary i przeprowadzają krótkie wywiady. W zależności od liczby dzieci, wywiady mogą odbywać się na forum klasy lub np. w czwórkach (najpierw jedna para przedstawia wywiad, a druga słucha - potem zmiana).

Dzieci mogą wykorzystać dostępne w klasie rekwizyty (np. coś, co będzie mikrofonem, itp.)

Na koniec może nastąpić wspólne wyjście z ról. (20 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda wizualizacji

Techniki:

Techniki zamykające role (wychodzenia z roli)

Wywiad z partnerem

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.10.2 : dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą mimiki, ruchu i gestów

Int-Pol-I.11.1 : dziecko zna znaczenie słowa „rekwizyt”

Int-Pol-I.11.2 : dziecko potrafi posłużyć się rekwizytem podczas odgrywania scenki

Int-Pol-I.2.1 : dziecko zna zasady kulturalnej rozmowy

Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.1.3 : dziecko posiada wiedzę, czym jest kłamstwo lub nie mówienie prawdy oraz jakie są możliwe konsekwencje z nimi związane

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Int-Psych-I-III.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze

obecne w życiu człowieka i zwierząt

Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii

Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Bajki mongolskie (całość).pdf

Jak ostrożnie należy składać obietnice.PDF

Tytuł zadania: GRY I ZABAWY GIMNASTYCZNE NA SALI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w różnorodnych, atrakcyjnych grach i zabawach fizycznych przyczyniających się do podnoszenia ich wydolności oraz sprawności fizycznych przez pobudzanie do pracy dużych grup mięśniowych.

Cele:

- wzmacnianie mięśni brzucha, grzbietu i obręczy barkowej;
- rozwijanie koordynacji ruchowej;
- wzmacnianie siły mięśni;
- wdrażanie dzieci do bezpiecznego wykonywania ćwiczeń;

Potrzebne materiały:

- materace.

Przebieg:

Uwaga - w przypadku ćwiczeń w parach lub trójkach dobór współwiczających powinien następować pod względem wagi, siły i wzrostu!

1. Przed rozpoczęciem zajęć, N. omawia zasady bezpieczeństwa. Dodatkowo zwraca na nie uwagę również przy niektórych ćwiczeniach.
2. Zabawa ożywiająca - Berek na jednej nodze/Berek w przysiadzie. (3-4 minuty)
3. W rozsypce. Rozgrzewka. (4 minuty)
 - Krążenia ramion w przód i w tył.
 - W staniu, krążenia głowy, tułowia.
 - Podskoki rozluźniające - w jak najmniejszym napięciu mięśni.
4. "Złap kostkę". Ćwiczenie rywalizacyjne w parach. Dzieci stoją naprzeciwko siebie i starają się dotknąć kostki partnera i nie pozwolić na dotknięcie swojej kostki. (4 minuty)
5. Przetaczanie po materacach. Dzieci ustawiają się w dwóch rzędach, przed każdym rzędem leżą po trzy materace. Pierwsze dziecko z każdego rzędu znajduje się w leżeniu przodem na materacu. Na sygnał N. drużyny rozpoczynają przetaczanie się. Kolejne dziecko przetacza się dopiero, gdy pierwsze skończy przetaczać się przez wszystkie materace (ze względów bezpieczeństwa). N. zwraca uwagę na dokładne wykonanie ćwiczenia. (6-8 minut)
6. (ćwiczenie do stosowania wymiennie z ćwiczeniem w pkt. 4)
Przetaczanie w parach. Dzieci dobierają się w pary. Pierwsza para z każdego rzędu kładzie się do siebie bokiem. Dzieci splatają się ramionami w łokciach i przetaczają się po materacach. (6 minut)
7. Zabawa z mocowaniem "Dzwon". Ustawienie w trójkach. Każda trójka na bosaka na swoim materacu. (4 minuty)
 - Stojący na zewnątrz stoją w wykroku rozkrocznym naprzeciw siebie. W środku "serce dzwonu" w postawie zasadniczej.
 - Przed rozpoczęciem ćwiczenia, N. zwraca uwagę dzieci na bezpieczeństwo i na nie opuszczanie "serca dzwonu" na ziemię.

- Na sygnał N., stojący na zewnątrz popychają w swoją stronę "serce dzwonu", które nie ruszając się z miejsca - pochyla się od jednego do drugiego.
 - Po upływie 1 minuty, na sygnał N. następuje zmiana "serca dzwonu".
8. Zabawa z mocowaniem "Przewróć kolegę". W parach. Jedno dziecko z pary kładzie się przodem na materacu, a drugie dziecko stara się je obrócić na plecy. Po upływie 2 minut następuje zmiana. Dzieci liczą sobie punkty. (5 minut)
9. Ćwiczenie relaksacyjne "Ciasto". W parach. Jedno dziecko z pary kładzie się przodem na materacu, a drugie dziecko klęcząc obok niego, delikatnie ugniata plecy, naśladując ugniatanie ciasta. Po upływie 2 minut zmiana. (5 minut)
10. Ćwiczenia końcowe - korekcyjne i jedno z dwóch ćwiczeń oddechowych. (4 minuty)
- Swobodny marsz po sali z wysokim unoszeniem kolan i równoczesnym zginaniem palców stóp.
 - Swobodny marsz po sali, wspięcia na palce z równoczesnym uniesieniem rąk w górę i sięganiem ramionami jak najwyżej (wdech), opuszczenie ramion i stóp (wydech).
 - Siad klęczny, wyprostowanie tułowia, ramiona w górę (wdech). Skłon tułowia w przód z wysunięciem do przodu (wydech).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność

fizyczną

Int-WF-I.1.3 : dziecko ma świadomość konsekwencji nieprzestrzegania reguł zajęć rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: CZAS LITER L, E, K, S, D, J, Ś, R,U, RZ, CH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 11

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).
- Karty z obrazkami wprowadzającymi daną literę - najlepiej kilka kart wydrukowanych w

kolorze, tak aby dzieci mogły pracować w małych grupach. Kartę z obrazkami można wyświetlać na rzutniku, wtedy wszystkie dzieci pracują razem.

- wydrukowane karty pracy "Pisanie po śladzie" - szczególnie dla dzieci z zaburzoną analizą/syntezą wzrokową.

Przebieg:

1. Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisanie. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złożonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stań i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnij pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wszywanie bez igły;

- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.
3. **Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę.** (10-15 minut)
- Obrazki na literę. Dzieci mają za zadanie znaleźć na karcie/kartach obrazki:
 - na daną literę;
 - zawierające daną literę;
 - Dzieci pracują w grupach. Dostają od N. karty pracy, na których znajdują się obrazki przedstawiające przedmiot na daną literę. Zadaniem dzieci jest wyszukanie obrazków na daną literę.
Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **L, E, K, S, D, J, Ś, R, U, RZ, CH.**
4. **Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).**
1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
 2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
 3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
 4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
 5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
 6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
 7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
 8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
5. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**
- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
6. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?" (5 minut)**
- Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K,
- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę.
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa,

która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.

- Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
- Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
- Przedmioty na literę S: samolot i sowa/statek i sikorka/słomka i samochód.
- Przedmioty na literę K: kartka i kamień/kotek i krowa/kwiatek i krokodyl

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Karta z obrazkami na litere R U J.pdf

Wprowadzanie liter - J.pdf

Ortografia Ch - zasada 2.pptx

Pisanie po śladzie -M L E.jpg

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - L.pdf

Karta z obrazkami na litere L E Ś Rz Ch.pdf

Pisanie po śladzie D Ł Y.jpg
Pisanie po śladzie - F H Ch.jpg
Wprowadzenie liter - Ś.pdf
Ortografia Ch - zasada 3.pptx
Pisanie po śladzie Ch H F.jpg
Pisanie po śladzie - J R U.jpg
Wprowadzanie liter - D.pdf
Karta z obrazkami na litere K S D.pdf
Wprowadzanie liter - K.pdf
Ortografia Ch - zasada 1.pptx
Wprowadzanie liter - S.pdf
Wprowadzanie dwuznaku - Rz.pdf
Wprowadzanie dwuznaku Ch i H.pdf
Pisanie po śladzie I K S.jpg
Wprowadzenie liter - R.pdf
Wprowadzanie dwuznaku - Ch.pdf
Wprowadzenie liter - E.pdf
Pisanie po śladzie Rz Ź Ż.jpg
Wprowadzenie liter - Si i Ś.pdf
Wprowadzenie liter - U.pdf

59 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: DODAWANIE W ZAKRESIE...

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność dodawania we wskazanym zakresie (w przedziale 3 -10).

Cele:

- rozwinięcie umiejętności dodawania we wskazanym zakresie;
- utrwalenie umiejętności łączenia określonej liczby z jej fizycznym odpowiednikiem;
- rozwinięcie umiejętności myślenia abstrakcyjnego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (po jednym materiale dla jednego dziecka).

Załączniki do zadania:

- dodawanie w zakresie 3 (realizowane 49 dnia I semestru);
- dodawanie w zakresie 4 (59 dzień I semestru);
- dodawanie w zakresie 5 (73 dzień I semestru);
- dodawanie w zakresie 6 (89 dzień I semestru);
- dodawanie w zakresie 7 (7 dzień II semestru);
- dodawanie w zakresie 9 (27 dzień II semestru);
- dodawanie w zakresie 10 (45 dzień II semestru).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że ich nowe zadanie będzie związane z poznaniem nowych działań. Dzięki temu, że nauczą się dodawać w określonym zakresie będą mogły wykonywać wiele ciekawych czynności, jak choćby grać w gry planszowe. Omawia z dziećmi pierwszą stronę materiałów - opowiadając bajkę o przedstawionych na rysunkach przedmiotach i postaciach (15 minut);
2. Tłumaczy dzieciom, jakie są ich zadania na pozostałych stronach. Najpierw mają podpisać rysunki odpowiednimi liczbami. Następnie odwrotnie - narysować rysunki do przedstawionych liczb i obliczyć wynik dodawania. W razie potrzeby N. zachęca dzieci do pomagania sobie (25 minut);
3. Jeśli znajdzie się na to czas, dzieci mogą wymyślić własne historie do narysowanych działań i opowiedzieć je sobie w grupach lub na forum klasy (5 minut).

Warianty:

- zamiast rysowania w odpowiednich rubrykach odzwierciedlenia liczb, dzieci mogą np. przykleić naklejki, plastelinę lub układać patyczki.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Opowiadanie

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.10.1 : dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji opisanej słownie

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Lista załączników:

dodawanie w zakresie 10 mini.pdf

dodawanie w zakresie 3.pdf

dodawanie w zakresie 5 mini.pdf

dodawanie do 7.pdf

dodawanie w zakresie 5.pdf

dodawanie w zakresie 4.pdf

dodawanie w zakresie 10.pdf

dodawanie w zakresie 9 mini.pdf

dodawanie w zakresie 6 mini.pdf

dodawanie w zakresie 4 mini.pdf

dodawanie w zakresie 9.pdf

dodawanie do 7 mini.pdf

dodawanie w zakresie 3 mini.pdf

dodawanie w zakresie 6.pdf

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.

- Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
 - "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?"
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;

- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ź ź.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dź.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg

Karta L l - łączenie liter.jpg

Karta H i ch.jpg

Karta S s - łączenie liter.jpg

Karta N n.jpg

Karta B b.jpg

Karta J j.jpg

Karta D d.jpg

Karta ń.jpg

Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx

Karta F f.jpg

Karta I i.jpg

Karta R r - łączenie liter.jpg

Karta G g.jpg

Karta Y y.jpg

Karta Ć ć.jpg

Karta M m - łączenie liter.jpg

Karta W w.jpg

Karta E e.jpg

Karta R r.jpg

Karta K k.jpg

Karta I i - łączenie liter.jpg

Karta T i A - łączenie liter.jpg

Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: NASZA RUCHOWA OPOWIEŚĆ I

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

W ramach zajęć ruchowych uczniowie i uczennice poznają ćwiczenia relaksująco-rozciągające, snują opowieści oraz uczą się aktywnie słuchać.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z jogą w ramach zajęć ruchowych;
- stworzenie okazji do ćwiczenia spontanicznych wypowiedzi ustnych;
- możliwość pracy korekcyjnej wad postaw u dzieci.

Potrzebne materiały:

- karimaty do ćwiczeń lub koce;
- stroje sportowe dla dzieci;
- ewentualnie: muzyka relaksacyjna, olejki eteryczne.
- Załączniki do zadania: *Przykładowe pozycje.*

Przebieg:

1. Zajęcia zaczyna się od krótkiej rozgrzewki:
 - Potrząsanie – ćwiczenie ma na celu rozbudzenie i rozluźnienie całego ciała. Na stojąco, potrząsa się jednym ramieniem, następnie drugim. Strząsa się napięcie z rąk i palców. Następnie tak samo postępuje się z nogami. Następnie dzieci i N. strząsają napięcie z całego ciała;
 - Rozciąganie w pozycji stojącej – dzieci stoją, trzymając ręce wzdłuż ciała, stopy lekko rozchylone. Następnie stają na palcach, podnoszą ramiona do góry i próbują nimi sięgać coraz wyżej („aż do nieba”). Potem kolejno wyciągają prawą rękę bardziej w górę, a następnie lewą rękę. N. zwraca uwagę dzieciom, że muszą czuć jak całe ciało się rozciąga i robi coraz dłuższe. Na koniec ponownie wyciągają obiema rękoma do góry (3 minuty).
2. N. przypomina poznane pozycje jogi (ten przebieg zakłada, że zadanie pt. "Joga spotkanie z inną kulturą" zostało wcześniej zrealizowane z N., w innym przypadku - patrz: warianty). N. zaprasza uczniów i uczennice do wspólnego snucia opowieści, w takt której uczniowie i uczennice będą przyjmowali określone pozy. (2 minuty)
3. W wyniku losowania lub innej wybranej formy podziału (po możliwe rozwiązania proponujemy zajrzeć do Podręcznika nauczyciela) wybranych zostaje 10 uczennic i uczniów, którzy będą po kawałku tworzyli swoją historię (2 minuty);
4. Zadaniem opowiadającego jest ujęcie w swojej historii jednej z pozycji jogi. Kiedy wypowie słowo, które kojarzy się dzieciom z konkretną pozycją, muszą one ją przyjąć. Na raz opowiada tylko jedna osoba (2-3 zdania), reszta – zarówno opowiadacz, jak i nie-opowiadacze – ćwiczy. Po jednej pozycji jogi, dokonuje się zmiana opowiadającego. (10 minut);
5. Spośród dzieci, które nie opowiadały wybrane jest kolejne 10, które ponownie tworzą swoją historię. Cały przebieg z pkt. 3 się powtarza (10 minut);
6. Na koniec następuje relaks (5 minut).

Warianty:

- jeżeli uczniowie i uczennice nie poznali jeszcze różnych pozycji jogi, będzie to dobra okazja do zapoznania ich z nimi. Wówczas konieczny będzie dodatkowy 15 minutowy czas wprowadzenia, w ramach którego N. prezentuje kilka wybranych pozycji, które uczniowie i uczennice bez przeszkód mogą zawrzeć w swoich opowiadaniach;
- w mniejszych klasach zmniejsza się liczebność grup, a dzieci zawierają w swoich historiach więcej pozycji.

Potencjalne problemy:

- Dziecko nie wykonuje pozycji, które pojawiają się w opowiadaniu. *Najpierw należy się dowiedzieć, jakie są tego przyczyny (może źle się czuje albo coś ją/go boli). Jeżeli uczniowi lub uczennicy po prostu nie podoba się zadanie, można mu zaproponować robienie ruchów przez siebie wymyślonych i nazywanie ich.*

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Etyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Edukacja przez ruch

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Samodzielny

Ścieżki:

Joga dla dzieci (Joga)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Lista załączników:

Przykładowe pozycje.pdf

Tytuł zadania: NASZA HISTORIA I KULTURA W PIOSENCE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z kulturą, w tym z muzyką i elementami sztuki ludowej i tradycyjnej.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami muzyki ludowej;
- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami rękodzieła ludowego.

Potrzebne materiały:

- przygotowane puzzle z tekstem piosenki "Z popielnika na Wojtusia" (po jednym rodzaju na każde dziecko, połowa grupy otrzymuje puzzle z rysunkiem pary ubranej w strój kujawski, a druga połowa z rysunkiem pary ubranej w strój góralski);
- podkład muzyczny;
- komputer z rzutnikiem i dostępem do internetu

Załączniki:

- Teksty tradycyjnych piosenek dla dzieci (uwaga! w czasie jednej lekcji dzieci poznają tekst tylko jednej tradycyjnej piosenki polskiej, w załączniku przedstawiono przykładowe piosenki do wyboru);
- Puzzle, które składają się w piosenkę (choć kołysanka "Z popielnika na Wojtusia" nie jest piosenką ludową, jest ciekawym tekstem tradycyjnym, który można omówić na wielu poziomach. Jeśli N. chce odśpiewać z dziećmi piosenkę ludową warto skorzystać z

pozostałych propozycji tekstów i z nich zbudować puzzle).

Przebieg:

1. N. proponuje uczniom i uczennicom wspólną podróż do świata tradycji i kultury ludowej. Pyta, czy dzieci znają jakieś piosenki ludowe. Jeśli tak, prosi dzieci o odśpiewanie fragmentu znanych piosenek (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na pary i rozdaje każdej parze po rysunku wraz z piosenką na odwrocie. Zadaniem dzieci jest wycięcie sobie nawzajem puzzli, pomieszczenie obu zestawów, a następnie ułożenie dwóch zestawów. N. mówi dzieciom, z jakich terenów widzą ubiory na obrazkach. (15 minut);
3. Dzieci wraz z N. poznają tekst piosenki i odśpiewują ją (15 minut);
4. N. pyta dzieci o wrażenia z piosenki. Jak zakończy się przedstawiona w piosence historia? (10 minut).

Warianty:

- kiedy zadanie jest powtarzane, N. może poprosić dzieci o wskazanie elementów ubioru ludowego oraz wskazanie, czym różnią się ubiory na obrazkach;
- w innym powtórzeniu N. może wraz z dziećmi stworzyć element ubioru ludowego, np. korale, czapkę itp.;
- **Alternatywnie:** przy okazji piosenki "Gdzieżeś ty bywał, czarny baranie?" dzieci mogą wykonywać ruchy, odpowiadające tekstowi piosenki. Mogą też odegrać grę, w którą tradycyjnie dzieci bawiły się śpiewając piosenkę: dzieci, trzymając się za ręce, tworzą koło. W jego środku staje jeden z uczestników jako „baran”. Koło kręci się przy śpiewie, a po każdej zwrotce baran usiłuje wydobyć się z niego na czworakach. Jeśli mu się to uda, na jego miejsce wstępuje ten, który go po prawej stronie przepuścił;
- **Alternatywnie 2:** Dzieci mogą odsłuchać kilka piosenek lub pieśni śpiewanych przez zespół wykonujący muzykę ludową, jak „Mazowsze”, „Śląsk” czy inny zespół lokalny i zrobić plebiscyt, która piosenka najbardziej im się podoba. Dzieci po wysłuchaniu utworu podnoszą wcześniej zrobione karty z cyframi 1,2,3,4, gdzie 4 oznacza, że się bardzo podoba, a 1, że najmniej. N. pisze na tablicy cyfry 1,2,3,4 i po każdym utworze stawia tyle kresek w odpowiedniej rubryce, ile dzieci podniosło odpowiednią karteczkę.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Muzyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię
Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek
Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem
Int-Muz-I.3.1 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)
Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach
Int-Plast-I.3.2 : dziecko potrafi tworzyć przedmioty charakterystyczne dla sztuki ludowej regionu, w którym mieszka
Int-Społ-I.7.1 : dziecko zna swoje pochodzenie i miejsce zamieszkania
Int-Społ-I.8.1 : dziecko zna swoją narodowość
Int-Społ-I.8.4 : dziecko zna symbole narodowe

Lista załączników:

Piosenka puzzle.pdf
tradycyjne piosenki dla dzieci.pdf

Tytuł zadania: SKĄD SIĘ WZIĘŁY NAZWY MIESIĘCY**Poziom kontroli nauczyciela:**

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

W każdym miesiącu N. zapoznaje dzieci z kalendarzem i wspólnie z dziećmi odkrywa nazwę danego miesiąca.

Cele:

- zapoznanie dzieci z kalendarzem;
- zapoznanie dzieci z chronologią miesięcy w roku;
- zapoznanie dzieci z etymologią nazw poszczególnych miesięcy;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania dzięki skojarzeniom;
- rozwijanie ciekawości świata;
- kształtowanie wrażliwości muzycznej;
- poznawanie najważniejszych utworów muzyki klasycznej.

Potrzebne materiały:

- komputer, rzutnik;
- prezentacja dotycząca danego miesiąca (załączniki);
- <http://www.youtube.com/watch?v=GRxofEmo3HA> - Vivaldi "Cztery pory roku".

Przebieg:

1. N. pokazuje dzieciom kalendarz i mówi, jaki miesiąc dzisiaj poznają. Pokazuje ten miesiąc na kalendarzu. N. przypomina dzieciom, jaki miesiąc był poprzednio. Wspólnie przeglądają kalendarz i powtarzają kolejność miesięcy w roku. (3 min)
2. N. prosi dzieci o podanie jak największej liczby skojarzeń z nazwą danego miesiąca. N. wypisuje wszystkie skojarzenia na tablicy. Uwaga! Skojarzenia mogą u dzieci bardziej dotyczyć czynności, jakie wykonują w danym miesiącu lub pogody. Nie będą to zazwyczaj

- skojarzenia związane z etymologią nazwy. Nie ma to jednak znaczenia. (10 min)
2. N. opowiada dzieciom, skąd się wzięła nazwa miesiąca (informacje na temat znajdują się w załączonych materiałach). (5 min).
3. N. pokazuje na rzutniku (tablicy interaktywnej) prezentację przygotowaną dla danego miesiąca. Prezentacje zawierają m.in. ilustrację trudniejszych słów np.: wrzos, len, październik. N. rozmawia z dziećmi o etymologii nazwy danego miesiąca oraz o jego charakterystyce i konieczności dopasowania ubrania do poru roku, w celu zapewnienia zdrowia i bezpieczeństwa (10 min).
4. N. prosi dzieci, żeby spróbowały zilustrować nazwę miesiący (narysowały historię związaną z nazwą danego miesiąca). Podczas rysowania N. nastawia dzieciom muzykę: Vivaldi - Cztery Pory roku (N. włącza utwór dopasowany do aktualnej pory roku). (20 min).

Na potrzeby powtórzeń warto wprowadzić różne modyfikacje do zadania (patrz: warianty).

Warianty:

Ponieważ zadanie powtarza się odpowiednio dla każdego miesiąca, warto wprowadzać jego modyfikacje, np.

- proponować wysłuchanie nowych utworów muzycznych:
 - w grudniu może to być "Taniec Cukrowej Wieszczy" z "Dziadka do orzechów" Czajkowskiego;
 - w czerwcu "Sen nocy letniej" Mendelssohna (np. <http://www.youtube.com/watch?v=ksLWUBXHQ8w>);
 - w kwietniu może być "Walc kwiatów" z "Dziadka do orzechów" Czajkowskiego.
- zaproponować wykonanie rysunków konkretną metodą (wyklejanka, obrazek farbami akwarelowymi, obrazek malowany pastelami, kolaż, wydrapywanka na podkładzie z kredek świecowych lub tuszu) lub stworzenie projektu technicznego (np. bombki w grudniu, obrazka z suszonych kwiatów w kwietniu czy w maju, figurki z plasteliny/modeliny).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Przyroda

Metody:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.1 : dziecko potrafi nazwać dni w tygodniu i miesiące w roku (niekoniecznie we właściwej kolejności)

Int-Mat-I.14.2 : dziecko wie do czego służy kalendarz i potrafi z niego korzystać

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Przy-I.10.1 : dziecko potrafi zrozumieć podstawowe elementy prognozy pogody

Int-Przy-I.11.1 : dziecko potrafi nazwać zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku

Int-Przy-I.9.1 : dziecko analizuje pogodę i jej zmiany

Lista załączników:

Wrzesień.pptx
Styczeń.pptx
Lipiec.pptx
Listopad.ppt
Nazwy miesięcy - wyjaśnienie.docx
Maj.pptx
Kwiecień.pptx
Sierpień.pptx
Czerwiec.pptx

Grudzień.ppt
Październik.ppt
Luty.pptx
Marzec.pptx

60 - Koniec narracji "Dawno, dawno temu..." - 60 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w danym zakresie, jednocześnie biją własne rekordy.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwinięcie świadomości wpływu czasu u uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności praktycznego korzystania z zegara u uczniów i uczennic;
- rozwinięcie świadomości co do własnej wiedzy oraz umiejętności oceniania własnych postępów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (odpowiednio do opracowywanego

- materiału) - po jednym dla każdego dziecka;
- liczmany, patyczki itp;
 - kartki i ołówki;
 - zegar na ścianie.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem (czyli, aby stawać się lepszym od samego siebie).
2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkukrotnie, w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);
3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połowę odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, ile czasu trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej działań. Po upływie tego czasu, same sobie sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);
4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:



Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.3 : dziecko potrafi rozpoznawać czas na zegarze

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Lista załączników:

Liczmy na czas - odejmowanie do 8 i zegary.pdf

Liczmy na czas - odejmowanie do 6.pdf

Liczmy na czas - dodawanie do 9 i odejmowanie do 8.pdf

Liczmy na czas - dodawanie do 5.pdf

Liczmy na czas - dodawanie do 4.pdf

Tytuł zadania: PISZEMY RÓŻNE SŁOWA - ĆWICZENIA KALIGRAFII

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność pisania wyrazów po śladzie na przygotowanych kartach pracy.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- doskonalenie umiejętności przepisywania;
- kształtowanie umiejętności sprawdzania pracy kolegi;
- wdrażanie do stosowania oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

- załącznik - Ćwiczenia usprawniające dłonie i palce.
- karty pracy (załączniki). Karty pracy są wykonywane z dziećmi po wprowadzeniu liter: L, E, U, R, Ę, Ą.

Przebieg:

1. Przed przystąpieniem do N. proponuje dzieciom wykonanie ćwiczeń dłoni i palców przygotowujących do pisania. Przykładowy zestaw ćwiczeń znajduje się w załączniku do zadania "Ćwiczenia usprawniające dłonie i palce".
2. Dzieci pracują samodzielnie wypełniając kartę pracy. Dla dzieci, które radzą sobie z samodzielnym pisaniem, N. może zaproponować przepisanie słów do zeszytu.
3. Dzieci wykonują ozdobny szlaczek na górze/na dole karty pracy. Szlaczek wykonywany jest według własnego pomysłu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Lista załączników:

Ćwiczenia usprawniające dłonie i palce.docx

Po literce U.jpg

Po literce R.jpg

Po literce E.jpg

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej).** (20 minut)
 - N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną.
Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glottology/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:**Aktywizowane typy inteligencji:**

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf
Drukowane L.pdf
Drukowane M.pdf
Drukowane A i T.pdf
Drukowane Y.pdf
Drukowane D.pdf
Drukowane C.pdf
Drukowane Ł.pdf
Drukowane U.pdf
Drukowane E.pdf
Drukowane K.pdf
Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNE INSTRUMENTY

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne instrumenty ze słoików i wody, piasku, ryżu, groszku, fasoli, soli.

Dzieci uczą się, że muzykę można tworzyć za pomocą różnych instrumentów.

Zadanie kształtuje wrażliwość słuchową dzieci.

Cele:

- rozwijanie wrażliwości słuchowej;
- kształtowanie zmysłu słuchu poprzez ćwiczenia ze zrobionymi instrumentami;
- rozwijanie umiejętności odbierania muzyki;

- rozbudzenie zainteresowania możliwością gry na instrumentach;
- rozwijanie ekspresji muzyczno-ruchowej.

Potrzebne materiały:

- słoiki 250 ml lub 330 ml, mogą być mniejsze, ale nie powinny być większe, gdyż ciężko będzie dzieciom poruszać nimi rytmicznie. Dla każdego dziecka jeden słoik + kilka słoików dodatkowych.
- woda, ryż, kasza, ziele angielskie, pieprz ziarnisty, różne rodzaje kasz, sól, piasek;
- ręcznik papierowy;
- odtwarzacz muzyki/komputer z głośnikami. Proponowana muzyka "Marsz Radetzkiego" lub "The water goblin" Dvoraka, lub "Muzyka na wodzie" Haendla.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci:
 - czy wiecie dzięki czemu powstaje muzyka?
 - czy umiecie grać na instrumentach, na jakich?
 - czy umiecie zrobić samodzielnie instrumenty? (3 min)
2. N. zaprasza dzieci do zrobienia instrumentów. N. tłumaczy dzieciom, że będą dziś musiały bardzo uważać (praca ze szkłem). Podaje zasady bezpiecznego poruszania się i trzymania słoików.
3. N. zaprasza dzieci do kręgu. N. pokazuje dzieciom, jak będzie przebiegać praca. N. demonstruje poszczególne czynności i pokazuje dzieciom, jak zmienia się dźwięk w zależności od stopnia wypełnienia słoików. (5 min) Etapy pracy:
 - wybór co wsypie/wleje się do słoika;
 - decyzja ile wsypie się do słoika ziarenek/wleje wody;
 - dokładne zakręcenie i sprawdzenie czy nie wylewa się woda;
 - próba dźwięku - dodanie lub odjęcie ziarenek/płynu;
 - ponowne zakręcenie (nie ma możliwości zmiany decyzji, co do wypełnienia słoiczka, jeśli wypełniaczem będzie woda).
 - Uwaga - N. tworzy kilka dodatkowych słoiczków, najlepiej wypełnionych materiałem najrzadziej wybieranym przez dzieci. Dodatkowe słoiczki będą potrzebne przy dalszym ćwiczeniu.
4. Każde dziecko może wybrać sobie, co chciałoby w swoim słoiku umieścić i ile wsypie ziarenek, wleje wody. Dzieci tworzą instrumenty. (5 min)
5. Gdy wszystkie instrumenty są gotowe, każde dziecko w kręgu demonstruje po kolei działanie swojego instrumentu. (3 min)
6. Następnie wszystkie dzieci wspólnie próbują instrumenty, początkowo dzieje się to

chaotycznie, jednak po chwili N. podpowiada jakiś rytm i prosi, żeby dzieci powtórzyły go na swoich instrumentach. (4 min)

7. N. dzieli dzieci w podgrupy 4 osobowe (najlepiej w podgrupy, które mają słoiki wypełnione różnymi rzeczami). N. każdej grupie daje dodatkowe dwa słoiki wypełnione rzeczami, których dzieci w swoich słoikach nie mają. (12 minut)
 - N. prosi dzieci, żeby ustawiły słoiki od takiego, który wydaje najgłośniejsze dźwięki do takiego, który wydaje najcichsze dźwięki.
 - Dzieci w podgrupach uzgadniają ustawienie, a następnie prezentują je na forum klasy.
 - Zgadywanka - który słoik gra. Dzieci pozostają w grupach. Wszystkie dzieci odwracają się plecami do słoików, jedno dziecko jest grającym na słoikach. Wybiera słoik i porusza nim rytmicznie - pozostałe dzieci starają się zgadnąć, który słoik zagrał. Zmiana grających i zgadujących.
8. N. włącza muzykę (np. "Marsz Radetzkiego" lub "The water goblin" Dvoraka, lub "Muzyka na wodzie" Haendla) i prosi dzieci, żeby:
 - zgodnie z rytmem próbowały grać na swoich instrumentach.
 - N. dzieli dzieci na grupy (podział jak w poprzednim ćwiczeniu) i N. wskazuje poszczególnej grupie kiedy włącza się i gra na swoim instrumencie. Przy okazji N. wyjaśnia rolę dyrygenta w orkiestrze. (12 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Pogadanka

Metoda Carla Orffa

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.2 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm wystukując

Int-Muz-I.2.3 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm grając na instrumentach perkusyjnych

Int-Muz-I.5.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się

Int-Tech-I.1.2 : dziecko potrafi wykonać prosty przedmiot, wykorzystujący siłę przyrody (np. wiatr i/lub wodę), np. latawiec, wiatraczek, tratwę

Int-Tech-I.5.2 : dziecko zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: Z NASZYCH DAWNYCH CZASÓW**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Zadanie kończące narrację. Dzieci w grupach przypominają sobie to, co robiły w ciągu ostatnich 4 narracji.

Cele:

- utrwalanie zdobytych wiadomości;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- kształtowanie umiejętności wypowiedzenia się.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć. Ich zadaniem będzie przypomnienie sobie oraz przytoczenie różnych scenek oraz wiadomości z ich dotychczasowego pobytu w szkole. N. dzieli dzieci na zespoły (3 - 5 osobowe). (5 minut)
2. Każdy z zespołów otrzymuje zadanie do wykonania: przypomnienie sobie fragmentów z

przeszłości:

- kilka sytuacji, które najbardziej im się podobały;
 - to, co najmniej się podobało;
 - najzabawniejsze momenty;
 - to, co sprawiało największą trudność;
 - to, co było najłatwiejsze;
 - wiadomości lub informacje, które zaskoczyły dzieci;
 - niecodzienne, dziwne sytuacje;
 - itp.
3. Dzieci przedstawiają na forum klasy zdarzenia, które sobie przypomniały. N. może korygować informacje przedstawiane przez dzieci. Zwraca również uwagę na fakt, że w grupie łatwiej sobie przypomnieć pewne fakty i zdarzenia. (25 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Opowiadanie

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

61 - Początek narracji "Opowieść wigilijna" - 61 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: CZAS LITER A,T,O, D, J, P, Ń, W,CZ,Ż,F, DZI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 15

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z nową literą, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik);
- karty pracy - pisanie po śladzie wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisanie. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złączonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stań i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnij pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10 minut)

- Wyrazy na literę - Dzieci stoją w kole. N. podaje piłkę do wybranego dziecka i prosi o podanie wyrazu na daną literę alfabetu, kolejne dzieci rzucają do siebie piłkę i wymieniają wyrazu na daną literę. N. może podpowiadać np. tworząc sylaby, które dzieci rozwijają.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **A, T, O, D, J, P, Ń, Z, W, CZ, Ż, F, DZI**

4. Prezentacja nowej litery i pisanej (wielkiej i małej). (20 minut)

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery (slajd nr 1, nie pokazuje na tym etapie dalszych slajdów).
Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.

5. Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?". Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: D, J, Z

- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
- N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
- Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
- Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
- Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
- Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
- Przedmioty na literę D: dynia i drops/długopis i drabina.
- Przedmioty na literę J: jabłko i jagoda/jeleń i jeź.
- Przedmioty na literę Z: ząb i zegarek/zeszyt i zebra/zakrętka i zamek

6. N. prezentuje na rzutniku pozostałe slajdy z innymi literami oraz wyrazami z nowo wprowadzaną literą. (10 minut)

- Przypomnienie litery wprowadzonej na poprzednich dwóch lekcjach, N. prosi, żeby dzieci powiedziały co to za litera (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyy", "em", "ka", "te" etc.)
- **Prezentacja dalszych slajdów z wyrazami zawierającymi daną literę.**

- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
7. **Malowanie/rysowanie na literę...** (20 minut)
- N. zachęca dzieci, żeby namalowały rzeczy na daną literę. Na obrazku dzieci mają za zadanie również napisać, w wybranym przez siebie miejscu, daną literę.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:



Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych
Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu
Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Kolejność wprowadzania liter.docx
Wprowadzenie liter - W.pdf
Wprowadzanie liter - J.pdf
Pisanie po śladzie - D Ł Y.jpg

Pisanie po śladzie - W B Cz.jpg
Wprowadzenie liter - P.pdf
Wprowadzanie liter - Sz i Cz.pdf
Wprowadzanie liter - O.pdf
Wprowadzanie liter - Ń i Ni.pdf
Wprowadzanie liter - D.pdf
Wprowadzanie liter - Dzi.pdf
Wprowadzanie liter - Ź i Zi.pdf
Pisanie po śladzie - Ń Z A.jpg
Wprowadzenie liter - A i T.pdf
Pisanie po śladzie - P J C.jpg
Wprowadzanie liter - Cz.pdf
Wprowadzanie liter - Ź.pdf
Pisanie po śladzie - A T O.jpg
Pisanie po śladzie - Dz, Dzi.jpg
Wprowadzanie liter - F.pdf
Wprowadzanie liter - Ń.pdf

Tytuł zadania: BINGO SŁOWNE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci przygotowują zestawy do bingo (opartego o słowa), a następnie w parach lub trójkach i czwórkach rywalizują.

Cele:

- rozwijanie sprawności manualnej;
- rozwijanie umiejętności współpracy podczas zabawy;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- ćwiczenie umiejętności czytania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z odpowiednich plików (np. "bingo - słowa do wycięcia 1.pdf" wraz z "bingo - tabliczki dla graczy.pdf");
- nożyczki;
- opcjonalnie: pojemnik lub torebka na wycięte karteczki.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy (maksymalnie 4-osobowe). Następnie rozdaje słowa do wycięcia oraz tabliczki dla graczy (jeden wydruk na każdą grupę). Następnie N. wprowadza dzieci w zasady gry w bingo. (5 minut);

Zasady:

1. Gracze przygotowują stos ze słowami do losowania oraz wybierają jedną z tabliczek ze słowami.
2. Każdy z graczy zakresła 10 słów znajdujących się na tabliczce, najlepiej w taki sposób, aby stworzyć figurę lub kształt.
3. Następnie gracze po kolei dobierają kartki ze stosu do losowania. Czytają na głos kartkę. Osoby, które mają na tabliczce, w obrębie wyznaczonego kształtu dane słowo zaznaczają je oraz zapisują w zeszycie.
4. Kolejny gracz losuje kartkę. Gra kończy się, gdy któryś z graczy wypełni cały kształt (wszystkie jego słowa, zostaną wylosowane). Krzyczy wówczas: "Bingo!"

2. Dzieci wycinają słowa z karty oraz dzielą się tabliczkami. Wycięte słowa można umieścić w pojemniku lub torebce, ewentualnie przetasować i odwrócić. (10 minut);

3. Dzieci grają w grę w grupach (25 minut);

4. N. wraz z dziećmi podsumowuje zadanie (5 minut).

Potencjalne problemy:

- jeśli dzieci nie poznały jeszcze niektórych liter, N. wcześniej może przeczytać im

trudniejsze słowa, z którymi mogą mieć problem.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:

bingo - słowa do wycięcia 5.pdf

bingo - tabliczki dla graczy 2 - 4.pdf

bingo - słowa do wycięcia 1.pdf

bingo - tabliczki dla graczy 5.pdf

bingo - tabliczki dla graczy 1.pdf

bingo - słowa do wycięcia 2 - 4.pdf

Tytuł zadania: LABIRYNT EMOCJI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:20:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają różne emocje, uczą się je nazywać. Dzieci malują swoje wyobrażenia emocji i ćwiczą sprawność ruchową oraz wspieranie siebie nawzajem.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z wachlarzem emocji jakie może odczuwać człowiek;
- rozwój umiejętności przedstawiania scen realnych i wyobrażonych w rysunkach na płaszczyźnie;
- rozwój sprawności ruchowej;
- uświadomienie i praca u dzieci nad wspieraniem siebie nawzajem w wykonywaniu powierzonych zadań.

Potrzebne materiały:

- papier rysunkowy;
- farby, kredki, pastele, mazaki;
- wycinanki, bibuła, klej;
- taśma lub guma do przyklejania;
- motek wełny lub długa wstążka.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w temat zajęć i zachęca do rozmowy o emocjach "Jakie znamy emocje?". Jeśli dzieci wymieniają zachowania będące reakcją na emocje N. pyta "A zastanówcie się czy to jest emocja czy reakcja na emocję? Jak możemy reagować, kiedy np.

mama daje Wam wymarzony prezent? Jaka to jest emocja?" Wymienione emocje wypisujemy na tablicy- przy każdej emocji innym kolorem wypisujemy zachowania pasujące do emocji. Na koniec tej części zadania N. czyta wszystkie zapisane na tablicy rzeczy. N. w miarę potrzeb może naprowadzać uczniów i uczennice na różne emocje i wspierać w ich nazwaniu. [Proponowane przykłady emocji: szczęśliwy, radosny, zakochany, spokojny, uradowany, pogodny, wesoły, zadowolony, zachwycony, stęskniony, samotny, czujący nienawiść, rozżalony, wściekły, zaniepokojony, złęczony, przerażony, zazdrosny, podekscytowany, pełen zaufania, zagniewany, zirytowany, zniechęcony, bezradny] (15 min)

2. N. prosi dzieci o wybranie emocji, która jest dla nich najciekawsza. Prosi, aby nie wybierali emocji, którą najbardziej lubią, tylko taką, która jest dla nich najbardziej interesująca. W zależności od tego jak uczniowie i uczennice się podzielą (jaka emocje wybiorą) będą wspólnie pracować- dzieci, które wybiorą tę samą emocję pracują w kolejnej części wspólnie. (3 min)
3. N. rozdaje dzieciom kartki i prosi, aby na nich zilustrowały wybraną przez siebie emocję, naprowadza dzieci, że praca może przedstawiać coś realnego - np. sytuację, w której daną emocję czujemy lub może to być coś nierealnego, np. postać, która może obrazować daną emocję. Dzieci pracują bez wsparcia N., same wybierają środki plastyczne, którymi będą tworzyć swoją pracę. N. zwraca uwagę, aby w czasie pracy obserwowały swoje emocje nawzajem. (22 min)
4. Po zakończonej pracy nad ilustracjami dzieci przedstawiają swoją pracę i to, jaką ona przedstawia emocję. Po czym N. z pomocą dzieci przykleja za pomocą taśmy lub gumy obrazki w różnych miejscach, np. na korytarzu oraz przykleja taśmę, wełnę między nimi w ten sposób N. wspólnie z uczniami i uczennicami tworzy Labirynt emocji. (10 min)
5. N. mówi dzieciom, że właśnie zbudowały Labirynt emocji. N. tłumaczy, że teraz chętne osoby mogą spróbować przejść przez Labirynt oraz przypomina o zasadach wykonywania zadań ruchowych. Po paru przejściach N. wprowadza aspekt muzyki i prosi uczniów i uczennice, aby dochodząc do danej emocji w Labiryncie spróbowali w odniesieniu do słyszanej muzyki pokazać także swoim ciałem, ruchem lub mimiką emocję, przy której akurat się znajdują. Klasa może wspierać osobę przechodzącą Labirynt okrzykami, oklaskami itp. (20 min)
6. N. podsumowując zajęcia pyta uczniów i uczennice: "Czy przejście Labiryntu emocji było trudne? Co czuliście zmierzając do danej emocji? Które emocje były najtrudniejsze?" (5 min)

Warianty:

- N. może wprowadzić dodatkowe zadanie polegające na wyszukaniu np. w internecie muzyki, która dzieciom kojarzy się z emocją, jaką ilustrują.
- Uczniowie i uczennice mogą przygotować ilustracje emocji jako zadanie domowe.

- Zadanie może być powtarzalne - przy powtarzaniu zadania można rozwijać część muzyczną oraz wachlarz emocji, o których rozmawiamy. Dzieci mogą także w kolejnych zadaniach tworzyć prace w przestrzeni. Na zakończenie tego typu zadań można zbudować Labirynt ze wszystkich powstałych w każdym zadaniu prac - to pokaże dzieciom jak wiele emocji może mieć każdy człowiek i jak skomplikowany jest to mechanizm.
- **Alternatywnie:** przy powtórzeniu zadania dzieci zamiast tworzyć dowolne rysunki przedstawiające wybraną emocję, mogą rysować np. uosobienie danej emocji, odpowiadając na pytanie N.: "Jakby ... (złość, radość, nieszczęście) była postacią, to jak by wyglądała?". Zamiast rysunków, mogą też stworzyć postaci z plasteliny.
- Przez labirynt dzieci mogą chodzić w parach.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

- Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
- Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia
- Int-Pol-I.2.1 : dziecko zna zasady kulturalnej rozmowy
- Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie
- Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych
- Int-Tech-I.3.1 : dziecko potrafi budować z różnorodnych przedmiotów dostępnych w otoczeniu, np. szałas, namiot, wagę, tor przeszkód
- Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie
- Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną
- Int-WF-I.3.2 : dziecko potrafi pokonywać przeszkody sztuczne

62 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: POPRZEZ TANIEC POZNAJEMY EMOCJE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci wybierają rodzaj tańca, a następnie tańczą, oddając swoje emocje.

Cele:

- integracja grupy klasowej;
- rozwinięcie umiejętności łączenia ruchu z muzyką;
- uświadomienie istnienia różnych emocji;
- rozwinięcie umiejętności wyrażania i dostrzegania różnych emocji.

Potrzebne materiały:

- podkład muzyczny pod wybrany taniec (można skorzystać z zasobów sieci: np. popularnego serwisu z plikami video).

Przebieg:

1. Dzieci lub N. wybierają taniec (polkę, wybrany taniec ludowy i hip-hop) (3 minuty);
2. Dzieci w miarę potrzeby uczą się jednego kroku (podstawowego lub następnego) lub powtarzają znane im kroki (7 minuty);
3. Następnie wszyscy tańczą, oddając swoje emocje. Można tańczyć zwycięsko, tańczyć o tym, że jesteśmy wspólnotą, o radości i energii, można też tańczyć o powadze, zachwycie, strachu, smutku, pamięci. N. na początku pokazuje, o jakie ruchy może chodzić, potem daje dzieciom możliwość wyrażenia siebie. N. zwraca dzieciom uwagę na zachowanie prawidłowej postawy ciała w trakcie tańca (3 minuty);
4. N. może poprosić dzieci, aby spróbowały wspólnie zatańczyć wybraną przez nią / niego emocje (proponowane przykłady emocji: szczęśliwy, radosny, zakochany, spokojny, uradowany, pogodny, wesoły, optymistyczny, zadowolony, zachwycony, stęskniony, samotny, czujący nienawiść, rozżalony, wściekły, zaniepokojony, złęknięty, przerażony, zazdrosny, podekscytowany, pełen zaufania, zagniewany, zirytowany, zniechęcony, bezradny, smutny, nieszczęśliwy) (3 minuty).
5. Dzieci ponownie mogą odtńczyć wybraną emocję (1 minuta).
6. Na koniec wszyscy siadają w kręgu i opowiadają, jakie emocje chcieli wyrazić. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-Muz-I.5.3 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje

Tytuł zadania: UBIERAMY CHOINKĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Na początek narracji "Opowieść wigilijna", dzieci ubierają choinkę w klasie.

Cele:

- rozwój współpracy w grupie;
- integracja;
- doskonalenie komunikacji.

Potrzebne materiały:

- choinka klasowa wraz z ozdobami, lampkami.

Przebieg:

N. zapowiada dzieciom, że w ramach rozpoczęcia nowej narracji ("Opowieść wigilijna") wspólnie ubiorą klasową choinkę. W tym celu dzieci mogą podzielić się pracą, np. część wyjmuje ozdoby, część rozplątuje lampki i łańcuchy, część wiesza ozdoby itd. N. zachęca dzieci do dzielenia się pracą, pomagania sobie i do ustalenia wspólnej koncepcji, np. na to, co ma być na czubku choinki (jeśli jest wybór). (25 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym
Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym
Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej
Int-Społ-I.2.3 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w sytuacjach życiowych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;

- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczykaweczka,
 - zaświeciły dwa słońeczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.

- Przeszedł Cię dreszczy?
- "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
- N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktoqramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg
Karta L l - łączenie liter.jpg
Karta H i ch.jpg
Karta S s - łączenie liter.jpg
Karta N n.jpg
Karta B b.jpg
Karta J j.jpg
Karta D d.jpg
Karta ó.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA - WPROWADZENIE

Poziom kontroli nauczyciela:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci poznają koncepcję zadań tekstowych. Dowiadują się, jakie jest ich praktyczne znaczenie.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z tym, czym są zadania tekstowe w matematyce;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w proces tworzenia i rozwiązywania zadań tekstowych;
- rozwinięcie umiejętności lingwistycznych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności motorycznych uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- pomoce do liczenia dla dzieci;
- przybory do pisania, kredki, kartki.

Przebieg:

1. N. siada wraz z dziećmi w kręgu. Wyjaśnia dzieciom, jaki będzie cel lekcji i zaczyna opowiadać prostą bajkę, w której pojawia się problem pomagania innym i spłacania długów. Np. "Dawno, dawno temu żyła sobie bardzo bogata kobieta. Któregoś dnia szła ulicą i spotkała dawnego przyjaciela, który teraz był bardzo biedny. Poprosił ją o jedną złotą monetę. Kobieta miała przy sobie 4 złote monety, postanowiła mu pomóc i dać złotą monetę. Ile zostało jej monet?". N. nie mówi jak rozwiązać to zadanie, na razie patrzy, jak dzieci same próbują je rozwiązać. Następnie prosi dzieci o odpowiedź. N. zapisuje tak, aby dzieci widziały: " $4 - 1 = 3$ ". N. tłumaczy dzieciom, że jest to zapisem tej opowieści, tylko w sposób krótszy - matematyczny. Wyjaśnia dzieciom znaczenie całego zapisu, posiłkując się ew. rysunkami lub pomocami materialnymi (7 minut);
2. Teraz dzieci mają przy sobie także przybory do pisania, kredki i kartki. N. opowiada dalszą część bajki: "Kobieta kupiła za jedną złotą monetę dwie róże i dwa tulipany. Ile

miała ze sobą kwiatów? Ile pieniędzy jej zostało?". N. prosi dzieci, aby spróbowały same zapisać tę sytuację, np. posiłkując się rysunkiem. Niech dzieci narysują dwie róże i dwa tulipany oraz zapiszą bajkę cyfrowo (10 minut);

3. "Kobieta z pozostałych jej pieniędzy - 2 złotych monet, jedną oddała swojej przyjaciółce, której była to winna. Ile pieniędzy jej zostało?". Ponownie dzieci mają czas na wykonanie rysunków i wykonanie matematycznego zapisu zadania (7 minut);
4. Na koniec N. może omówić z dziećmi kwestię oddawania pieniędzy innym oraz pomagania osobom w potrzebie (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.10.1 : dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji opisanej słownie

Int-Mat-I.16.1 : dziecko zna i rozumie pojęcie długu

Int-Mat-I.16.2 : dziecko rozumie, że inni ludzie oczekują, że spłaci swój dług

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.4.3 : dziecko rozumie, że rodziny mogą mieć różną sytuację finansową

Tytuł zadania: POROZMAWIAJMY O

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się czym jest teatr i wybierają święto, na które chcą przygotować przedstawienie.

Dzieci nabywają umiejętności przedstawiania swoich pomysłów w różnej formie, przede wszystkim używając zapisów słownych, obrazów oraz prac przestrzennych.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z możliwością tworzenia przedstawień na wybrany temat;
- sprawdzenie i rozwinięcie umiejętności uczniów i uczennic w zakresie tworzenia prostych prac plastycznych na płaszczyźnie;
- sprawdzenie i rozwinięcie umiejętności uczniów i uczennic w zapisywaniu słów, zdań.

Potrzebne materiały:

- brystol w kolorze białym i czarnym;
- kredki i pastele;
- kartony, bibuła, wycinanki, wełna, klej;

- tablica i markery/ kreda komputery i drukarka;
- aparaty fotograficzne lub komórki.

Przebieg:

1. N. opowiada uczniom i uczennicom, czym będą się zajmowali w czasie zajęć „Dziś porozmawiamy o tworzeniu przedstawień” Przy okazji nawiązuje do klasowego wyjścia do teatru (jeśli takie miało miejsce) lub do indywidualnych doświadczeń dzieci. N. zachęca uczniów i uczennice do wymiany doświadczeń. N. wyjaśnia dzieciom dalszy ciąg lekcji: „W najbliższym czasie wspólnie popracujemy nad stworzeniem Waszego przedstawienia. Pomyślcie jakie tematy byłyby interesujące i o których chcielibyście w taki sposób opowiedzieć”. Uczniowie i uczennice mogą się chwilę zastanowić. (4 min)
2. N. tłumaczy uczniom i uczennicom jaką metodą będą teraz pracować i na czym ona polega: „Teraz podzielimy się na grupy, w których będziemy pracować za pomocą mapy myśli. Jest to mapa Waszych pomysłów - na tej mapie możecie umieścić wszystkie pomysły jakie powstaną w Waszych grupach”. N. odpowiada na pytania dzieci. [W razie potrzeby N. może też pokazać przykładową mapę myśli z internetu lub z materiałów w podręczniku dla nauczyciela]. (5 min)
3. N. prosi dzieci o podział na grupy (np. 5 grup po 5 osób). N. (jeśli nie ma potrzeby) daje możliwość dzieciom samodzielnego podziału na grupy. Jeśli któraś z grup jest liczniejsza, a inna mniej liczna, N. może zasugerować zmiany (nie personalnie), ale nie powinien na nie nalegać. (3 min)
4. N. zachęca dzieci do stworzenia w grupach mapy ich pomysłów „Teraz w grupach możecie stworzyć swoje mapy pomysłów na przedstawienie”. Dzieci mogą stworzyć ją w dowolnie wybranej formie- także każde dziecko w grupie może wykorzystać inną metodę. W tym celu N. przedstawia możliwości wyboru metod- obrazki, napisy, rzeczy przestrzenne z wykorzystaniem dostępnych środków, komputery i stworzenie pliku z mapą myśli lub prostych zapisów, które można wydrukować. N. może zachęcić dzieci do wykorzystania swoich ciał i przekazania ich pomysłu np. w formie rzeźby z ciał albo pokazania scenki związanej z tematem przedstawienia. W czasie tej części N. doradza i wspomaga dzieci, jeśli zgłaszają one taką potrzebę. (20 min)
5. Uczniowie i uczennice przedstawiają swoje mapy pomysłów. N. zapisuje wszystkie pomysły na tablicy lub w wybranym miejscu kładzie wszystkie mapy. N. uwiecznia na zdjęciach prace dzieci lub prosi o to uczniów i uczennice. (13 min)
6. Uczniowie i uczennice wspólnie wybierają najlepszy pomysł na przedstawienie lub łączą parę pomysłów w jedno przedstawienie. N. może wspomóc wybór moderując dyskusję, ale stara się pozostawić wybór dzieciom. N. może przedstawić dzieciom w tej fazie najbliższe Święta/ szczególne dni, na które można przygotować przedstawienie. (15 min)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie „Jak stworzyć przedstawienie?”.

Warianty:

- zadanie może zostać zadane do domu. Wówczas każde dziecko samodzielnie przygotowuje mapę swoich pomysłów lub dzieci, jeśli mają taką możliwość i ochotę, mogą to zrobić po lekcjach w grupach lub w parach.
- zadanie można wykonać w terenie, np. w parku - wówczas dzieci mogą wykorzystać dostępne w danym miejscu rzeczy, a N. pomysły w terenie może uwiecznić na zdjęciach.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Ścieżki:**Aktywizowane typy inteligencji:**

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.10.1 : dziecko wie, czym jest teatr i na czym polega zabawa teatralna

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

63 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: PRZEKAZYWANIE IMPULSU

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci w kręgu przekazują sobie impuls, który ma po przejściu kręgu wrócić do osoby początkowej.

Cele:

- ćwiczenie koncentracji;
- ćwiczenie świadomego izolowania się od bodźców zewnętrznych (lekcja ciszy);

- ćwiczenie uważności na sygnały płynące z ciała, z otoczenia;
- wyostrenie zmysłu dotyku;
- integracja grupy;
- budowanie zaufania dzieci względem siebie.

Przebieg:

1. Dzieci stają w kręgu na odległość ramion, należy wybrać jednego ochotnika, który rozpocznie zabawę.

2. N. podaje instrukcję: za chwilę ochotnik przekaże osobie stojącej obok delikatny sygnał, może to być jedno delikatne dotknięcie, może być ich kilka, wszystkie mogą być w jedno i to samo miejsce lub mogą być w różne miejsca. Sygnał ma być delikatny, ma być przyjemny w odbiorze, nie szturchamy i nie kłujemy się, sygnałem może być delikatne pukanie, delikatne klepnięcie, może to być masaż wg jakiejś zasady. Impulsy przekazujecie sobie nawzajem, waszym zadaniem jest jak najmniejsze zniekształcenie impulsu. Musicie być bardzo uważni w odbiorze i przekazywaniu impulsu. Żeby odebrać i przekazać sygnał potrzebna Wam będzie cisza, taka cisza, w której staracie się nie tylko nic nie mówić, nie śmiać się, ale również nie wykonywać żadnych dodatkowych ruchów, w której nawet Waszych oddechów nie słyhać. Sygnał ma wrócić do ochotnika i oceni on na ile sygnał jest zniekształcony.

3. Zabawa toczy się w ciszy. N. zachęca dzieci, żeby wytrwały w całkowitej ciszy i bezruchu (oprócz przekazywanych gestów) w oczekiwaniu na impuls. (łączy czas punktów 1-3: 15 minut)

N. nie gani dzieci, jeśli cisza nie jest idealna. W omówieniu zadania dzieci mają szansę same dojść do tego, że cisza czasem bardzo pomaga i warto ją zachować,

4. W ramach jednej zabawy impuls może przekazywać jedno lub kilkoro dzieci.

Zabawę można powtarzać wielokrotnie w różnych momentach roku szkolnego tak, aby każde dziecko miało okazję przekazać swój impuls.

5. Zabawę należy omówić z dziećmi. Zebrać dzieci w kręgu i zadać pytania:

- jakie macie odczucia z tej zabawy? Czy była ona przyjemna czy nieprzyjemna?

- czy łatwo było odczytać sygnał i przekazać go dalej?

- jeśli dzieciom nie udało się utrzymać ciszy można zapytać czy myślą, że dodatkowe ruchy, rozmowy, śmiechy pomagały im czy przeszkadzały w odczytaniu impulsu i przekazaniu go dalej?

- czy cisza pomagała Wam wyczuć impuls?

6. N. może podsumować mówiąc o roli koncentracji, koncentracji na odbiorze sygnałów z własnego ciała, trudności w przekazaniu sygnału. Można też poruszyć kwestię zniekształceń w przekazie informacji. (10 minut)

Warianty:

- zabawę można też przeprowadzić z zamkniętymi oczami. N. zachęca wówczas dzieci, żeby cały czas wytrwały z zamkniętymi oczami, chyba, że ktoś się w tej sytuacji ewidentnie źle się czuje. N. nie gani dzieci, jeśli otwierają oczy

Potencjalne problemy:

Dla wariantu z zamkniętymi oczami:

Niektóre dzieci mogą reagować lękowo w sytuacji trwania z zamkniętymi oczami, mogą jawnie protestować lub po prostu podglądać. N. może starać się wyczuć, czy podglądanie lub otwieranie oczu wynika z ciekawości czy z obawy/niepewności.

Jeśli w klasie jest wiele dzieci, które w tej zabawie mają problem z zamknięciem oczu i wytrwaniem przez chwilę z zamkniętymi oczami, to jest to sygnał o tym, że w grupie nie wytworzyła się jeszcze atmosfera na tyle bezpieczna, żeby to ćwiczenie w tym wariantcie realizować. Należy zrezygnować z zamkniętych oczu na jakiś czas. Nie należy zmuszać dzieci do tego ćwiczenia i nakazywać im zamykania oczu.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi świadomie izolować się od bodźców zewnętrznych;
- dziecko potrafi koncentrować się na "tu i teraz".

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej). (20 minut)

- N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: ZIMOWE ILUSTRACJE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci dowiadują się, czym jest wyszukiwarka grafiki oraz w jaki sposób należy z niej korzystać. Uczą się obsługiwać program graficzny. Rozwijają zmysł estetyczny.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami korzystania z internetu;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami wyszukiwania informacji w internecie;
- zapoznanie ze sposobem działania i celem różnych urzędzeń;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się technologiami;
- rozwijanie zmysłu estetycznego uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do strony z aplikacją: <http://pixlr.com/> (aplikacja pixlr express lub pixlr-o-matic; również dostępne w wersji na tablety);
- proste wyszukiwarki obrazków (w tym grafik na licencji Creative Commons): <http://www.freemages.co.uk/>, <http://500px.com/creativecommons>, <https://canweimage.com/> (przed lekcją należy sprawdzić, czy wyszukiwarka odnajduje grafiki odpowiadające hasłom wpisanym w języku polskim, czy konieczne jest zapoznanie dzieci ze słowem w języku angielskim (oraz jego pisownią)).

Przebieg:

Spotkanie 1.

1. N. zaprasza dzieci do komputerów. Rozmawia z nimi na temat internetu.
 - Czy dzieci wiedzą, czym on jest?
 - Czy kiedykolwiek korzystały z internetu?
 - Czy w ich domu panują zasady, których należy przestrzegać? (3 minuty)
2. Dzieci wraz z N. wyznaczają zasady korzystania z internetu. N. zapisuje wszystkie na tablicy (jeśli ma dostęp do rzutnika/tablicy multimedialnej, może zapisać je w dokumencie tekstowym, który na koniec wydrukuje dla każdego dziecka) (10 minut);
3. N. wyjaśnia dzieciom, jakie będzie ich zadanie: wyszukanie za pomocą wybranej (bezpiecznej) wyszukiwarki obrazka, a następnie jego zmienienie w programie graficznym. W ramach tego spotkania dzieci skoncentrują się na wyszukaniu obrazka w sieci;
4. N. wyjaśnia dzieciom, w jaki sposób korzysta się z wyszukiwarek. Zadaniem dzieci jest znalezienie obrazków związanych z zimą. Wyjaśnia przy tym, czym są słowa kluczowe. W miarę potrzeby, pomaga dzieciom przeliterować potrzebne słowo/słowa (5 minut);
5. Dzieci poszukują obrazków, następnie N. wyjaśnia im, w jaki sposób zapisuje się obrazki na dysku komputera. (25 minut)

Spotkanie 2.

1. N. prosi dzieci o przypomnienie zasad korzystania z internetu, które wcześniej zostały spisane. Dzieci wspólnie próbują przypomnieć sobie wszystko, o czym mówiły na poprzedniej lekcji. W razie potrzeby N. przypomina zasady, które umknęły dzieciom (5 minut);
2. Korzystając ze ściągniętych wcześniej obrazków, dzieci mają stworzyć własne "zimowe ilustracje".
3. N. proponuje dzieciom samodzielną eksplorację aplikacji do edycji grafiki (10 minut);
4. N. wyjaśnia dzieciom podstawowe funkcje aplikacji. Odpowiada na pytania dzieci (10 minut);
5. Dzieci ponownie pracują na ściągniętych grafikach. N. wspiera je w pracy. Na zakończenie prace mogą zostać wydrukowane lub wrzucone na klasowego bloga (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia techniczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Komp-I.2.1 : dziecko potrafi posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, nie narażając własnego zdrowia

Int-Komp-I.3.1 : dziecko rozumie ograniczenia dotyczące korzystania z komputera, które nakładają na nie rodzice, opiekunowie, szkoła

Int-Komp-I.3.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania ograniczeń dotyczących korzystania z komputera

Int-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna podstawowe zasady korzystania z internetu;
- dziecko potrafi skorzystać z grafiki dostępnej w internecie.

Tytuł zadania: DOBIERAMY SIĘ W... - ĆWICZENIA MATEMATYCZNE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci utrwalają poznane elementy matematyki poprzez zabawę dydaktyczną, która wymaga od nich wykonywania określonych ruchów (np. dobierania się w pary, ustawiania się w kolejności rosnącej lub malejącej) w zależności od wylosowanej liczby lub działania.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności matematycznych uczniów i uczennic;
- utrwalenie poznanych pojęć matematycznych;
- rozwinięcie umiejętności współpracy w grupie u uczniów i uczennic;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w proces nauczania matematyki poprzez zabawę dydaktyczną.

Potrzebne materiały:

- przygotowane działania lub liczby dostosowane do omówionego materiału w zakresie matematyki, wydrukowane/wypisane na karteczkach (dwa-trzy dla każdego dziecka);
- worek, czapka lub inny element, z którego dzieci mogą wylosować działanie;
- większa, pusta przestrzeń.

Załączniki do zadania:

- DOBIERAMY SIĘ W...(dodawanie w zakresie 4) [doc i pdf];
- DOBIERAMY SIĘ W...(dodawanie i odejmowanie w zakresie 5)[doc i pdf];
- DOBIERAMY SIĘ W...(dodawanie i odejmowanie w zakresie 8)[doc i pdf].

Przebieg:

1. N. opowiada dzieciom, jaki będzie cel przeprowadzonego zadania: przypomnienie sobie tego, czego wcześniej dowiedzieli się o liczbach i o tym jak się liczy. Ale nie będzie to liczenie na kartkach! Będzie to działanie w przestrzeni, do którego będą potrzebowały zarówno swoich głów (żeby właściwie policzyć), jak i nóg, a czasami i rąk. N. prosi dzieci o ustawienie się w określonej kolejności (np. od najwyższego do najniższego albo na odwrót, od najmłodszego do najstarszego albo na odwrót). Następnie po kolei dzieci losują karteczki, na których znajdują się liczby lub działania (5 minut);
2. N. prosi, aby dzieci zapoznały się ze swoimi karteczkami, ale na razie nie pokazywały ich nikomu innemu. Jeżeli na karteczkach jest działanie, N. daje dzieciom czas na jego

obliczenie. Następnie prosi dzieci o stanięcie w rozproszeniu, a następnie chodzenie w różnych kierunkach po pomieszczeniu. Zadanie polega na tym, aby dzieci dobierały się w pary, trójki lub innej wielkości grupy, w zależności od wydanej przez N. instrukcji.

Przykładowe instrukcje:

- dobierzcie się w grupy osób, które mają te same liczby (wyniki działań) i sprawdźcie się nawzajem - czy wszyscy rzeczywiście jesteście tymi samymi liczbami (działaniami);
 - dobierzcie się w pary/trójki/czwórki, które składają się z różnych liczb (wyników) i ustawcie się od najmniejszego do największego;
 - dobierzcie się w pary/trójki/czwórki, które składają się z różnych liczb (wyników) i ustawcie się od największego do najmniejszego;
 - dobierzcie się w grupy osób, które mają te same liczby (wyniki działań) i niech każda grupa zatańczy swój własny wyjątkowy taniec, ale wszyscy z grupy muszą tańczyć to samo!;
 - dobierzcie się w pary/trójki, które składają się z różnych liczb (wyników) i stwórzcie pomnik - wymyślcie go, a następnie ustawcie się w taki sposób, jak go sobie wyobraziliście (N. prosi dzieci, żeby stały bez poruszenia, przechodzi obok każdej grupy i dotykając ramion dzieci z poszczególnych grup dopytuje, co przedstawia ich pomnik);
 - dobierzcie się w pary - parzyste z parzystymi, nieparzyste z nieparzystymi;
 - dobierzcie się w pary - parzyste z nieparzystymi, nieparzyste z parzystymi.
3. Pomędzy poszczególnymi instrukcjami dzieci wykonują ćwiczenia zaproponowane przez N. np. "Teraz wszystkie dzieci skaczą jak żaby!" albo "Teraz wszyscy wiją się jak węże!". Po wykonaniu kilku instrukcji dla jednej liczby/działania, dzieci ponownie ustawiają się w wybranej kolejności (innej niż wcześniej, np. od najjaśniejszego do najciemniejszego ubrania, od najdłuższych do najkrótszych włosów itp.) i losują nowe karteczki. Aktywność powtarza się 2-3 razy (15 minut);
4. N. siada z dziećmi w kręgu dzieci pokazują swoje liczby (działania). Chętne dzieci odczytują swoje liczby (działania) na głos. N. rozmawia z dziećmi na temat zadania: które elementy były dla nich trudne? Które sprawiły najwięcej radości? Czy łatwo im się było dogadać z innymi dziećmi i odnaleźć osoby "do pary"? (10 minut).

Warianty:

- dzieci po obliczeniu swojego działania mogą mieć udostępnione duże liczby, odpowiadające wynikowi tego działania, które będą trzymały przed sobą - jest to element ułatwiający zadanie, szczególnie w dużych klasach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące
Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii
Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)
Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach
Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy
Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw
Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Lista załączników:

dobieramy się w... 8.pdf
dobieramy się w... 8 (edytowalny).doc
dobieramy się w... 4. (edytowalny).doc
dobieramy się w... 4.pdf

dobieramy się w... 5.pdf

dobieramy się w... 5 (edytowalny).doc

Tytuł zadania: JAK STWORZYĆ PRZEDSTAWIENIE?

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci poznają zasady tworzenia przedstawień, ich poszczególne elementy i zakres prac jakie muszą być wykonane, aby powstało przedstawienie.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z tym jak tworzy się przedstawienie
- sprawdzenie i rozwinięcie umiejętności uczniów i uczennic w zakresie słuchania ze zrozumieniem
- sprawdzenie i rozwinięcie umiejętności uczniów i uczennic w opowiadaniu usłyszanych wiadomości
- rozwinięcie u dzieci umiejętności dyskusji

Potrzebne materiały:

- tablica i markery/ kreda

Przebieg:

1. N. przedstawia uczniom i uczennicom temat zajęć: „Dziś porozmawiamy o tym, jak przygotowuje się przedstawienie, opowiemy sobie o różnych elementach, które się na nie składają”. (2 minuty)

2. N. prosi uczniów i uczennice, aby własnymi słowami opowiedzieli, czym jest przedstawienie – N. zachęca dzieci do wypowiedzi i notuje je na tablicy. (5 minut)
3. N. tłumaczy uczniom i uczennicom, czym jest dyskusja. Następnie prosi, aby dzieci wybrały jedną osobę, która będzie moderatorem ich dyskusji nad definicją słowa „przedstawienie”. N. wspiera wybraną osobę w jej roli, ale tylko wtedy, gdy jest taka konieczność. N. wprowadza uczniów i uczennice w dyskusję: „Waszym zadaniem jest teraz stworzenie Waszej wspólnej definicji słowa przedstawienie. Możecie ze sobą dyskutować, ale szanując siebie nawzajem i swoje różne zdania. Waszym zadaniem jest pogodzenie tego wszystkiego, co mamy zapisane na tablicy, a także tego co sami myślicie mówiąc „przedstawienie” w jednej wspólnej definicji.” Uczniowie i uczennice pracują w formie dyskusji - w miarę potrzeb N. wspiera dzieci. Dzieci przedstawiają N. swoją definicję. (12 minut)
4. N. dziękuje uczniom i uczennicom za wykonaną pracę. N. przechodzi do kolejnej części lekcji i wskazuje dzieciom nazwy elementów przedstawienia. N. prosi uczniów i uczennice o zastanowienie się, co dane słowa oznaczają. N. dzieli dzieci w grupy i każda z grup może ustalić samodzielnie definicję jednej z części przedstawienia - dzieci mogą samodzielnie wybrać o czym chcą ze sobą porozmawiać. (10 minut)
5. N. omawia poszczególne elementy przedstawienia wspólnie z dziećmi. Najpierw pyta dzieci, co rozumieją pod danym pojęciem, tj.: role, choreografia taneczna, scenariusz, scenografia, rekwizyt, prób, podkład muzyczny, zaproszenie, premiera. N. stara się, aby to dzieci opowiadały co rozumieją pod danym pojęciem, a w razie potrzeb uzupełnia ich wypowiedzi. (15 minut)
6. N. na zakończenie zajęć zachęca uczniów i uczennice do przypomnienia sobie przedstawień, na których były i wskazania, jakie elementy były w danym przedstawieniu. Dzieci opowiadają sobie o tym w parach, a następnie chętne osoby mogą opowiedzieć, co zapamiętały z wypowiedzi kolegi lub koleżanki całej klasy. (15 minut).

Możliwe kontynuacje:

- zadanie „Kim jestem? Kim mogę być? Poznajemy różne role społeczne.”

Warianty:

- zadanie można wykonać w terenie (w teatrze) - wówczas dzieci pracują metodą obserwacji i metodą podającą, a następnie N. może wykonać krótkie omówienie na kolejnym spotkaniu „Co robią pracownicy teatru, aby powstało przedstawienie?”
- N. przed zajęciami może poprosić dzieci o przyniesienie na zajęcia materiałów, programów z teatru - wówczas w czasie zajęć N. odwołuje się do przyniesionych materiałów. Uczniowie i uczennice mogą te materiały wkleić do swoich zeszytów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.10.1 : dziecko wie, czym jest teatr i na czym polega zabawa teatralna

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

64 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: LITERKOWY LABIRYNT

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Ćwiczenie polega na przejściu przez labirynt w celu uratowania uwięzionych w nim literek. Następnie dzieci mają za zadanie ułożyć wyraz ze znalezionych literek i napisać go.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności pisania;
- ćwiczenie umiejętności składania liter w wyraz;
- rozwijanie umiejętności skupienia się i koncentracji nad zadaniem;
- ćwiczenie zdolności analizowania i rozwiązywania problemów, pokonywania przeszkód.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z labiryntami.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy przykładowy labirynt na wzór labiryntu zamieszczonego w załączniku i umieszcza w nim trzy literki np. K O T. N. pokazuje dzieciom jak przejść przez labirynt w celu uwolnienia literek. N. otacza literki kółkiem. Po zakończonym przejściu przez labirynt, N. pyta, jaki wyraz można ułożyć z literek znalezionych w labiryncie. (10 min)
2. N. rozdaje dzieciom wydrukowane labirynty i prosi o ich samodzielne uzupełnienie w domu lub na lekcji. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Pol-I.4.1 : dziecko rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi składać i pisać proste wyrazy;
- dziecko potrafi składać litery w wyraz;
- dziecko potrafi analizować i rozwiązywać problemy;
- dziecko potrafi logicznie myśleć.

Lista załączników:

kot.jpg

lot.jpg
mak.jpg
rak.jpg
łata.jpg

Tytuł zadania: ŚWIĄTECZNE OPOWIEŚCI Z KASDEPKE - SERCE CHOINKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Przedstawienie dzieciom świątecznego opowiadania autorstwa Grzegorza Kasdepke, omówienie zagadnień poruszanych w opowieści z wykorzystaniem aktywnych metod oraz ćwiczenie działań matematycznych w oparciu o poruszoną tematykę.

Cele:

- poznanie treści lektury;
- ćwiczenie odejmowania w zakresie do 4;
- doskonalenie umiejętności formułowania wrażeń z przeczytanej lektury;
- doskonalenie współpracy w zespole;
- rozwój aktywnego słuchania;
- doskonalenie umiejętności rozmowy na tematy powiązane z lekturą.

Potrzebne materiały:

- tekst opowiadania G. Kasdepke pt. "Serce choinki" z książki "Grzegorz Kasdepke dzieciom";
- kartki z przedmiotami do wycinania (załącznik Ozdoby.pdf);

- (opcjonalnie) kartki z wydrukowanym szkicem choinki (załącznik Choinka.pdf) lub czyste kartki A4;
- nożyczki;
- flamastry;
- kleje.

Przebieg:

1. Na początku N. robi krótkie wprowadzenie do klimatu świąt - może zapytać kto już ubrał w domu choinkę, kto ma prawdziwą a kto sztuczną, jak wysoka jest choinka, a może ktoś zamiast choinki ma stroik, itp. (2 minuty)
2. Następnie N. rozdaje dzieciom rysunki choinki oraz zestaw ozdób choinkowych do wycinania (Załącznik Choinka.pdf oraz Ozdoby.pdf). Prosi dzieci, by wybrały 4 ozdoby i wycięły je, a potem umieściły (położyły na choince, bez przyklejania). Dzieci mogą również na kartce A4 same narysować obręb choinki. (10 minut)
3. Następnie N. prosi dzieci, by wybrały 2 spośród 4 i zdjęły je na chwilę. Ile zostanie ozdób na choince? W ten sposób N. prosi dzieci o dodawanie i odejmowanie ozdób na choince i podawanie wyniku. Dzieci mogą również zapisywać działania równoległe w formie równań. (10 minut)
4. Następnie N. mówi, że ozdoby, spośród których dzieci wybierały co zawiesić na choince nie są przypadkowe - podobno jedna z nich stanowi tzw. serce choinki. Ale która? Dzieci mogą spróbować zgadnąć - następnie N. zaprasza klasę do wysłuchania historii, która opowiada o sercu choinki. N. czyta opowiadanie "Serce choinki" G. Kasdepke a po przeczytaniu pyta dzieci o wrażenia z usłyszonej opowieści i prowadzi krótką dyskusję - może zapytać między innymi o to, kto lubi robić własne ozdoby choinkowe i czy już w tym roku robił (np. wypiekał), czy i w jaki sposób pomagają podczas świąt w domu, czy lubią znajdować prezenty pod choinką i sami je dawać, czy przyjemnie jest dawać / otrzymywać prezenty, o regule wzajemności itp. (15 minut).
5. Na koniec dzieci tworzą własną choinkę, inspirowaną opowiadaniem. Mogą rysować, kolorować, naklejać wybrane elementy na choince. Po zakończonej pracy, dzieci w parach prezentują swoje prace, krótko opowiadając, co znajduje się na rysunku (15 minut).

Źródła obrazków:

www.poke-land.pun.pl

www.clker.com

www.spnieledew.superszkolna.pl

www.realfooddirect.co.uk

www.dekos.bz

Możliwe kontynuacje:

Po tym zadaniu można płynnie przejść do robienia z dziećmi ozdób choinkowych, do ubierania choinki lub innej aktywności kinestetycznej, związanej ze świętami Bożego Narodzenia.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.10.1 : dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji opisanej słownie

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

- Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci
- Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10
- Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie
- Int-Plast-I.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką
- Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
- Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
- Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)
- Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
- Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
- Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
- Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze
- Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
- Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym
- Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

- Int-Psych-I-III.7.5(od) : dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne emocje
- Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich
- Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

- Ozdoby.pdf
Choinka.pdf

Tytuł zadania: CZAS LITER A,T,O, D, J, P, Ń, W,CZ,Ż,F, DZI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 15

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z nową literą, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik);
- karty pracy - pisanie po śladzie wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złączonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona

- Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
- Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
- Leniwe ósemki - Stanąć i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnąć pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
- Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
- Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10 minut)

- Wyrazy na literę - Dzieci stoją w kole. N. podaje piłkę do wybranego dziecka i prosi o podanie wyrazu na daną literę alfabetu, kolejne dzieci rzucają do siebie piłkę i wymieniają wyrazu na daną literę. N. może podpowiadać np. tworzą sylaby, które dzieci rozwijają.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **A, T, O, D, J, P, Ń, Z, W, CZ, Ż, F, DZI**

4. Prezentacja nowej litery i pisanej (wielkiej i małej). (20 minut)

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery (slajd nr 1, nie pokazuje na tym etapie dalszych slajdów).
Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim

ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.

8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
5. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?".** Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: D, J, Z
 - N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
 - Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
 - Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
 - Przedmioty na literę D: dynia i drops/długopis i drabina.
 - Przedmioty na literę J: jabłko i jagoda/jeleń i jeź.
 - Przedmioty na literę Z: ząb i zegarek/zeszyt i zebra/zakrętka i zamek
6. **N. prezentuje na rzutniku pozostałe slajdy z innymi literami oraz wyrazami z nowo wprowadzaną literą.** (10 minut)
 - Przypomnienie litery wprowadzonej na poprzednich dwóch lekcjach, N. prosi, żeby dzieci powiedziały co to za litera (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyy", "em", "ka", "te" etc.)
 - **Prezentacja dalszych slajdów z wyrazami zawierającymi daną literę.**
 - N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
7. **Malowanie/rysowanie na literę...** (20 minut)
 - N. zachęca dzieci, żeby namalowały rzeczy na daną literę. Na obrazku dzieci mają za zadanie również napisać, w wybranym przez siebie miejscu, daną literę.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie

- przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

- Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych
- Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
- Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)
- Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
- Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
- Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
- Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu
- Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
- Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
- Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

- Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
- Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

- Kolejność wprowadzania liter.docx
- Wprowadzenie liter - W.pdf
- Wprowadzanie liter - J.pdf
- Pisanie po śladzie - D Ł Y.jpg
- Pisanie po śladzie - W B Cz.jpg
- Wprowadzenie liter - P.pdf
- Wprowadzanie liter - Sz i Cz.pdf
- Wprowadzanie liter - O.pdf
- Wprowadzanie liter - Ń i Ni.pdf
- Wprowadzanie liter - D.pdf
- Wprowadzanie liter - Dzi.pdf
- Wprowadzanie liter - Ź i Zi.pdf
- Pisanie po śladzie - Ń Z A.jpg
- Wprowadzenie liter - A i T.pdf
- Pisanie po śladzie - P J C.jpg
- Wprowadzanie liter - Cz.pdf
- Wprowadzanie liter - Ź.pdf
- Pisanie po śladzie - A T O.jpg

Pisanie po śladzie - Dz, Dzi.jpg

Wprowadzanie liter - F.pdf

Wprowadzanie liter - Ń.pdf

Tytuł zadania: GODZINA ZABAW Z PIŁKĄ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 12

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas różnych zabaw.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności zabawy piłką;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- piłki różnego typu.

Przebieg:

1. N. przeprowadza krótką rozgrzewkę. Następnie informuje dzieci, że podczas dzisiejszych zajęć, będą uczyć się panowania nad piłką, podczas różnego typu zabaw. (10 minut);
2. N. przeprowadza różnego typu zabawy i gry z piłką, posiłkując się załączonym plikiem z zestawem zabaw lub wymyślając własne (30 minut);
3. Podsumowanie zabaw oraz powrót do klasy (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **(postawa zasadnicza:** ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty:** wyprosty nóg

naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.

- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Lista załączników:

Pomysły na zabawy z piłką.doc

65 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: LITERKOWA KOSTKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Zadanie dzieci polega na samodzielnym zrobieniu literkowej kostki do gry z nowopoznanych liter, a następnie wymyśleniu wyrazu rozpoczynającego się od wyrzuconej kostką litery. Dzieci robią kostki w małych grupach (3 osobowych).

Cele:

- ćwiczenie rozpoznawania poszczególnych literek;
- ćwiczenie pisania literek;
- utrwalenia alfabetu;
- ćwiczenie płynności językowej;
- zapoznanie się z siatkami figury geometrycznej - sześcianu;
- samodzielne tworzenie figury geometrycznej sześcianu, modelu kostki do gry.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane przez N. siatki kostek do gry;
- nożyczki;
- klej;
- fartuchy, koszule do malowania;
- szmatki i gąbki do wycierania wody;
- flamastry lub kredki.

Przebieg:

1. N. na forum klasy pokazuje, jak z siatki przygotować kostkę (wyciąć siatkę, napisać literki i skleić siatkę), pokazuje kolejne kroki. (3 min)
2. N. dzieli klasę na zespoły trzyosobowe. (3 min)

3. N. prosi, aby każdy zespół uzgodnił między sobą poszczególne role:
 - dziećka wycinającego siatkę,
 - dziećka piszącego literki na siatce,
 - dziećka sklejącego kostkę. (5 min)
4. Dzieci mają za zadanie wspólnie wymyślić 6 literek, które wpiszą na kostkę. (3 min)
5. N. rozdaje każdemu zespołowi wydrukowany wzór siatki kostki do gry.
6. Każda osoba z zespołu ma swoją rolę i robi swoją część pracy w zespole. N. pomaga poszczególnym grupom. (12-15 min)
7. Po zrobieniu kostki dziećci grają w grę literkową. Każdy rzuca kostką i ma za zadanie wymyślić wyraz na daną literę. (10-15 min)
8. Na zakończenie, N. może zaproponować dziećciom ewaluację pracy w grupie. N. może dziećciom zadać pytania naprowadzające:
 - Czy zadanie było łatwe, czy trudne? Co było trudne?
 - Czy łatwo było ustalić, kto podejmuje się realizacji danego zadania?
 - Czy podział zadań w zespole był dobrze zrobiony?
 - Czy podobało Wam się to zadanie, czy chcielibyście zagrać w literkową kostkę jeszcze raz? (10-12 min)

Warianty:

- w wariacie uproszczonym: zamiast tworzenia sześciangu samodzielnie, co może stanowić duże wyzwanie dla młodszych uczniów i uczennic, wycina się 6 kwadracików i nakleja na sześcienny drewniany klocek, a potem pisze literę - w takim przypadku konieczne będzie zaopatrzenie w drewniane klocki dla wszystkich dziećci;
- przy każdym powtórzeniu dziećci mogą tworzyć nowe kostki, wykorzystując litery, które niedawno poznały albo grać już zrobionymi kostkami - w drugim przypadku wykonanie zadania zajmie koło 20 minut;
- w wariacie trudniejszym dziećci mają za zadanie zapisać wymyślone przez siebie słowo;
- **Alternatywnie:** w ramach powtórzenia dziećci mogą tworzyć kwadraciki z kartek, na których zapisane są litery (wielka i mała wersja tej samej litery). Następnie dziećci losują litery, zamiast wyrzucać je kostką;
- **Alternatywnie 2:** w tej wersji potrzebna jest zwykła kostka sześciocienna lub inna kostka wielocienna (np. 8-, 10- ścienna). Każdemu wynikowi na kostce dziećci w grupach przypisują wartość literową. N. wyjaśnia, że dziećci mogą zdecydować, która litera z puli dotychczas poznanych, będzie pod wynikiem 1, która pod wynikiem 2, itd. W ramach tego wariantu dziećci poza literami utrwalają zapis cyfrowy.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.2.7 : dziecko zna normy komunikacyjne obowiązujące w różnych sytuacjach oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Int-Tech-I.5.2 : dziecko zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Int-Psych-I-III.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej

Int-Psych-I-III.6.2(od) : dziecko wie, jak może się zachować w sytuacji konfliktu

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli);
- dziecko potrafi ustalać podział zadań w grupie.

Lista załączników:

kostka.pdf

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter włączeni ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień -pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,

- przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słońce, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słońeczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
- "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
- N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg
Karta Ł ł - łączenie liter.jpg
Karta D d - łączenie liter.jpg
Karta L l.jpg
Karta M i A.jpg
Karta K k - łączenie liter.jpg
Karta Y y - łączenie liter.jpg
Karta L l - łączenie liter.jpg
Karta H i ch.jpg
Karta S s - łączenie liter.jpg
Karta N n.jpg
Karta B b.jpg
Karta J j.jpg
Karta D d.jpg
Karta ó.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: CZYTAM, ŁĄCZĘ I PRZEPISUJĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci mają za zadanie odczytać słowo na karcie pracy i połączyć je z odpowiednim obrazkiem, a następnie przepisać wszystkie słowa z karty pracy do zeszytu.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem
- doskonalenie umiejętności przepisywania;
- kształtowanie umiejętności sprawdzania pracy kolegi;
- wdrażanie do stosowania oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

- karty pracy (załączniki). Karty pracy są wykonywane z dziećmi po wprowadzeniu liter:

Przebieg:

1. Dzieci pracują samodzielnie rozwiązując kartę pracy.
2. Dzieci sprawdzają sobie w parach poprawność wykonania zadania.
3. Dzieci przepisują do zeszytu wszystkie słowa z karty pracy.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Lista załączników:

Karta pracy po wprowadzonej literze K.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze S.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze P.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze D.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze Ł.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze R.pdf

Tytuł zadania: ŁĄCZYMY SIĘ!

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność planowania i komunikowania się.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności myślenia strategicznego u uczniów i uczennic;
- pobudzenie energii w klasie.

Potrzebne materiały:

- gazety złożone w rulony.

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w pary. Każde dziecko otrzymuje złożoną w rulon gazetę. W parach łapią się za ręce i chodzą po pomieszczeniu nie puszcżając swoich rąk. Zadaniem każdej pary jest "złapanie" innej pary przez dotknięcie jej trzymanymi rulonami gazet. Kiedy dzieci się "złapią" łączą się w czwórki/szóstki - podają sobie ręce (trzymane rulony zostawiają na podłodze z boku), a dzieci stojące na obu końcach trzymają w wolnych rękach po jednej gazecie. Dzieci cały czas nie mogą się rozłączyć. Zabawa trwa do momentu, aż wszyscy będą w łańcuchu (7 minut);
2. Jeżeli łańcuch myśliwych zostanie rozerwany, wtedy nikt już nie może zostać upolowany.

Ze względów bezpieczeństwa zabronione jest przebieganie pod rękoma par lub czwórek.
Dzieci mogą się tylko mijać;

3. Zadanie powtarza się (dzieci zaczynają grę w innej parze), a następnie omawia. Kiedy było im łatwiej? A kiedy trudniej? (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNORĘCZNIE PREZENTY I

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Streszczenie:

Dzieci przygotowują prezenty dla najbliższych w związku z nadchodzącym świętem.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności motorycznych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności kreatywnego myślenia;
- pokazanie uczniom i uczennicom przyjemności z przygotowywania prezentów dla innych.

Potrzebne materiały:

- "podstawa" prezentu: butelka szklana, butelka plastikowa, pudełko tekturowe, pudełko po jajkach;
- guziki, koraliki, drobny makaron, brokat;
- włóczka, kawałki sznurka, naklejki;
- plastelina, modelina, masa solna;
- klej, kolorowe papiery, kolorowa bibuła;
- farby, flamastry etc.
- strony, które mogą być inspiracją na pomysły świąteczne:
- <http://kreatywnik.bloog.pl/id,334932686,title,Filcowy-naszyjnik-dla-kazdej-mamy,index.html>;
- <http://kreatywnik.bloog.pl/id,332800160,title,Nastrojowa-lampka-nocna-zrob-ja-sam,index.html>;
- http://www.activityvillage.co.uk/gifts_kids_can_make.htm;
- <http://www.learnersinbloom.blogspot.com/2012/11/shiny-treasure-box-made-from-chocolate.html>;
- <http://nurturestore.co.uk/child-made-gifts-how-to-make-a-fabric-keyring#more-8602>;
- <http://nurturestore.co.uk/child-made-gifts-make-a-money-box>

Przebieg:

1. Zadaniem dzieci jest przygotowanie prezentów dla rodziców, które będą w sobie zawierały jeden "podstawowy" element przyniesiony przez nie na lekcje (butelka szklana, butelka plastikowa, pudełko tekturowe, pudełko po jajkach). N. pokazuje dzieciom, że mogą w różny sposób stworzyć swoje prezenty. Jeśli dzieci wybrały butelki, które mają zakrętki, mogą do nich nalać wody, dodać farby, brokatu lub innych przedmiotów, które będą w nich pływać. Mogą też obkleić z zewnątrz i wewnątrz elementy podstawowe (1 godzina);

2. Po wykonaniu zadania dzieci sprzątają swoje miejsca pracy (15 minut);
3. Dzieci siedząc w kręgu opowiadają o przygotowanych przez siebie prezentach. Na koniec umieszczając je w wybranym miejscu w klasie - będą jeszcze potrzebne podczas kolejnego zadania (15 minut).

Możliwe kontynuacje:

Zadanie "Tworzymy papier do pakowania prezentów".

Warianty:

- w zadaniu można wykorzystać inne elementy "podstawowe" do wykonania prezentu;
- dodatkowo w ramach podsumowania tego zadania, dzieci mogą wykonać ćwiczenie integracyjne: wszystkie dzieci stoją w kole. Zadaniem pierwszego dziecka jest pokazanie pantomimą, że daje kolejnemu prezent. Ten „odpakowuje go” i mówi „O ... (samochodzik, nowy dom, pies, gra elektroniczna, przyjaciel, magiczna różdżka) zawsze o tym marzyłam/em”. Warto zwrócić uwagę, że prezentami, które rozpakują nie muszą być tylko rzeczy materialne. Potem następuje omówienie, czy było łatwo wymyślić swój prezent. Wersja trudniejsza - dający mówi „Daję Ci ..., bo zawsze o tym marzyłeś/aś”, obdarowany dziękuje za prezent i „daje” następnej osobie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.3.1 : dziecko zna relacje między członkami rodziny

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

66 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: POPRZEZ TANIEC POZNAJEMY EMOCJE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci wybierają rodzaj tańca, a następnie tańczą, oddając swoje emocje.

Cele:

- integracja grupy klasowej;
- rozwinięcie umiejętności łączenia ruchu z muzyką;
- uświadomienie istnienia różnych emocji;
- rozwinięcie umiejętności wyrażania i dostrzegania różnych emocji.

Potrzebne materiały:

- podkład muzyczny pod wybrany taniec (można skorzystać z zasobów sieci: np. popularnego serwisu z plikami video).

Przebieg:

1. Dzieci lub N. wybierają taniec (polkę, wybrany taniec ludowy i hip-hop) (3 minuty);
2. Dzieci w miarę potrzeby uczą się jednego kroku (podstawowego lub następnego) lub powtarzają znane im kroki (7 minuty);
3. Następnie wszyscy tańczą, oddając swoje emocje. Można tańczyć zwycięsko, tańczyć o tym, że jesteśmy wspólnotą, o radości i energii, można też tańczyć o powadze, zachwycie, strachu, smutku, pamięci. N. na początku pokazuje, o jakie ruchy może chodzić, potem daje dzieciom możliwość wyrażenia siebie. N. zwraca dzieciom uwagę na zachowanie prawidłowej postawy ciała w trakcie tańca (3 minuty);
4. N. może poprosić dzieci, aby spróbowały wspólnie zatańczyć wybraną przez nią / niego emocje (proponowane przykłady emocji: szczęśliwy, radosny, zakochany, spokojny, uradowany, pogodny, wesoły, optymistyczny, zadowolony, zachwycony, stęskniony, samotny, czujący nienawiść, rozżalony, wściekły, zaniepokojony, złęknięty, przerażony, zazdrosny, podekscytowany, pełen zaufania, zagniewany, zirytowany, zniechęcony, bezradny, smutny, nieszczęśliwy) (3 minuty).
5. Dzieci ponownie mogą odtańczyć wybraną emocję (1 minuta).
6. Na koniec wszyscy siadają w kręgu i opowiadają, jakie emocje chcieli wyrazić. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętlony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-Muz-I.5.3 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje

Tytuł zadania: TWORZYMY PAPIER DO PAKOWANIA PREZENTÓW I

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Dzieci przygotowują papier do pakowania prezentów.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności tworzenia wzorów i elementów dekoracyjnych;
- stworzenie praktycznej sytuacji, w której konieczne będzie zastosowanie narzędzi mierniczych.

Potrzebne materiały:

- prezent (lub pudełko) opakowany w kolorowy papier;
- papier pakowny bez ozdób (np. szary lub biały);
- flamastry, farby, naklejki, klej;
- nożyczki,
- linijka, ołówek;
- stemple;
- taśma klejąca;
- wcześniej wykonane lub przyniesione przez dzieci prezenty dla najbliższych.

Przebieg:

1. N. pokazuje dzieciom opakowany prezent (opakowane pudełko). Pyta, czy wiedzą, co to jest. Jeśli pojawi się odpowiedź "prezent" - pyta, czemu uważają, że jest to prezent (4 minuty);
2. Zadaniem dzieci będzie stworzenie papieru, w który zapakują przygotowane dla najbliższych prezenty. Każde z dzieci dostaje papier pakowny i może go ozdobić w wybrany przez siebie sposób. N. zwraca uwagę, że takie papiery mają powtarzające się wzorki i dzieci powinny zwrócić uwagę na tę powtarzalność przygotowując swój papier (30 minut);
3. Następnie zadaniem dzieci jest odmierzenie za pomocą linijki takiej ilości papieru, jaka będzie im potrzebna do opakowania prezentów. Czy potrzebny będzie cały arkusz, czy wystarczy tylko jego część? Dzieci mogą spróbować opakować swoje prezenty w miarę swoich możliwości (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1.1 : dziecko potrafi mierzyć długość przedmiotów

Int-Mat-I.6.3 : dziecko dostrzega regularność wzoru (np. w szlaczku)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: GRA 3 ZA 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grają w prostą grę, polegającą na łączeniu zbiorów i wykonywaniu odejmowania i

dodawania do 3.

Cele:

- rozwijanie umiejętności grupowania obiektów;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania;
- ćwiczenie umiejętności organizacji zabawy i pracy;
- ćwiczenie radzenia sobie w sytuacjach zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- zestaw żetonów w 4 kolorach (ok. 100);
- wydrukowane karty dla każdego gracza;
- kostka 6 - ścienna;
- ew. kolorowa kreda.

Załącznik do zadania:

- karty w pliku "3 za 1.pdf"

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe, rozdaje karty do gry, żetony i kostki oraz tłumaczy zasady gry. Podczas każdej rozgrywki 3 osoby są graczami, a 1 jest bankierem. Bankier ma za zadanie wydawać odpowiednią liczbę żetonów w odpowiednim kolorze. Gracze rzucają kostką. Następnie proszą bankiera, aby wydał im taką liczbę żółtych żetonów jaka widnieje na kostce. Jeśli gracz zbierze 3 żółte żetony może je wymienić na jeden żeton następnego koloru (zielonego). Gracze rzucając kostką otrzymują zawsze tylko żetony koloru żółtego. Jeśli gracz zdobędzie trzy żetony koloru zielonego może je wymienić na jeden żeton koloru niebieskiego. Jeśli gracz zdobędzie trzy żetony koloru niebieskiego może je wymienić na jeden koloru czerwonego, czym wygrywa rozgrywkę. (10 minut);
 - N. zaznacza dzieciom na tablicy kolorową kredą (lub na tablicy interaktywnej odpowiednimi kolorami), jaki kolor i jaką liczbę można zamienić na jaki kolor i jaką liczbę żetonów.
2. N. demonstruje dzieciom przykładową rozgrywkę. Następnie dzieci rozgrywają mecze w grupach. Po każdym następuje zmiana osoby będącej bankierem (30 minut);
3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Lista załączników:

3 za 1.docx

67 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: NIETYPOWE POWITANIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

N. zaprasza wszystkie dzieci do chodzenia po sali przy akompaniamencie muzyki, ale każdy chodzi gdzie i jak chce. W pewnym momencie N. wydaje polecenia, jak się przywitać z napotkanym dzieckiem np: przywitajcie się łokciami, patrząc sobie głęboko w oczy, puszczając oczko do siebie, itp.

Cele:

- integracja klasy;
- przełamywanie barier fizycznych;
- wprowadzenie ludycznego nastroju.

Potrzebne materiały:

- magnetofon/komputer lub inny odtwarzacz muzyki (ćwiczenie można wykonać również bez podkładu muzycznego). Proponowana muzyka: Piotr Czajkowski "Walc kwiatów" z Dziadka do Orzechów. Link do muzyki znajduje się na stronie:
<http://www.youtube.com/watch?v=GC7PycSBILc>

Przebieg:

1. N. podaje krótką instrukcję wprowadzającą do ćwiczenia: "Zapraszam Was do swobodnego chodzenia po sali, możecie chodzić w rytm muzyki. Na znak-sygnal przywitacie się z najbliższą stojącą osobą zgodnie z wytycznymi. np. jak powiem witamy się nosami, to wy z najbliższą spotkaną osobą witacie się noskami."
2. N. włącza muzykę i zaprasza dzieci do ćwiczenia. Przykładowe sposoby na przywitanie:
 - puście oczko do siebie nawzajem,
 - przywitajcie się łokciami,
 - złapcie się za kolano,
 - popatrzcie sobie głęboko w oczy,
 - przywitajcie się miaucząc jak kotki/szczekając jak pieski/muczając jak krówki,
 - złapcie się za kostki,
 - przywitajcie się stopami.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: RUCHOWE SAMOGŁOSKI I SPÓŁGŁOSKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci podzielone są na dwa zespoły: samogłosek i spółgłosek. W zależności od wyrazu wypowiedzianego przez N. (rozpoczynającego się na samogłoskę lub spółgłoskę) dany zespół dzieci ma do wykonania odpowiednie zadanie ruchowe.

Cele:

- rozwijanie umiejętności rozróżniania samogłosek i spółgłosek;
- rozwijanie słuchu fonematycznego;
- kształtowanie aktywności fizycznej.

Potrzebne materiały:

- szarfy: niebieskie - spółgłoski; czerwone - samogłoski.

Przebieg:

1. Dzieci zostają podzielone na dwa zespoły: samogłosek (szarfy czerwone) i spółgłosek (szarfy niebieskie). Jeśli liczba dzieci jest nieparzysta, jedno z dzieci może przejąć część zadań od N., przykładowo może wymyślać wyrazy rozpoczynające się spółgłoską lub samogłoską.

Wariant 1:

1. Dzieci ustawiają się na środku korytarza/sali gimnastycznej/boiska w dwóch szeregach, plecami do siebie. N. wyznacza linię końcową boiska, jako linię ratunkową. Jeśli N. wypowie słowo rozpoczynające się samogłoską, uciekają dzieci-samogłoski w kierunku linii "ratunkowej", a dzieci spółgłoski próbują je złapać. Po przekroczeniu przez dziecko linii ratunkowej, nie można go już złapać. Za każde złapane dziecko, N. przyznaje punkt drużynie łapiącej. Jeśli N. wypowie słowo rozpoczynające się od spółgłoski, uciekają dzieci-spolgłoski, a łapią je dzieci-samogłoski. Należy pilnować liczby wyrazów rozpoczynających się samogłoską lub spółgłoską, tak żeby obydwa zespoły miały taką samą szansę gonić i uciekać. Wyrazy powinny być w losowej kolejności, tak żeby dzieci nie miały szansy odgadnąć reguły.

Wariant 2:

1. Dzieci stoją w rozsypce. Jeśli N. wypowie słowo rozpoczynające się samogłoską, dzieci-samogłoski rozpoczynają bieganie na paluszkach z rękami ułożonymi w "skrzydełka" (ramiona ugięte w łokciach, dłonie jak najbliżej barków). Jeśli N. wypowie słowo rozpoczynające się spółgłoską, dzieci-spolgłoski skaczą po sali jak kangury.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko rozróżnia samogłoski i spółgłoski.

Tytuł zadania: NAZWY MIESIĘCY - ĆWICZENIE ODDECHOWE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci powtarzają nazwy miesięcy w roku podczas wydechu. N. pracuje z dziećmi w oparciu o wiersz z książki E. Sikorek "100 tekstów do ćwiczeń logopedycznych".

Cele:

- wydłużanie fazy wydechowej;
- utrwalanie nawyku mówienia na wydechu;
- utrwalanie prawidłowej wymowy głosek;
- utrwalanie znajomości nazw poszczególnych miesięcy.

Potrzebne materiały:

wiersz E. Sikorek "Nazwy miesięcy" (załącznik)

Przebieg:

1. N. zachęca dzieci do kilku oddechów (wdech nosem, wydech ustami). (1 minuta)
2. N. odczytuje wiersz z załącznika i prezentuje jak należy nabierać powietrze i na wydechu wymawiać nazwy miesięcy (kilkukrotnie). (3 minuty)
3. Przed wspólnym mówieniem miesięcy z wierszyka, N. proponuje dzieciom jeszcze ćwiczenia kształtujące prawidłowe nawyki oddechowe w czasie mówienia (3 minuty):
 - dmuchanie i chuchanie np. na ręce/na płomień wyimaginowanej świeczki/na wiatraczek/na wyimaginowaną bańkę mydlaną.
 - powolne i długie wydychywanie powietrza przez usta wraz z naśladowaniem syczenia węża.
4. N. odczytuje wiersz i wspólnie z dziećmi wymawia nazwy miesięcy na wydechu (4-5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.1 : dziecko potrafi nazwać dni w tygodniu i miesiące w roku (niekoniecznie we właściwej kolejności)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi prawidłowo oddychać podczas mówienia.

Lista załączników:

Nazwy miesięcy.docx

Tytuł zadania: CZAS PISANIA**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadanie ma pomóc dzieciom nauczyć się pisać.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pisania;
- kształtowanie umiejętności sprawdzenia swojej pracy;
- wdrażanie dzieci do stosowania oceniania kształtującego;
- poznawanie się wzajemne dzieci ("Kończymy zdania").

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik.
- prezentacje - Czas pisania lub Czas pisania, kończymy zdania.

Czas pisania 1 - dzień 56, semestr I (po wprowadzeniu litery c)

Czas pisania 2 - dzień 3, semestr II (po wprowadzeniu litery b)

Czas pisania 3 - dzień 27, semestr II (po wprowadzeniu litery g)

Czas pisania 4 - dzień 38, semestr II (po wprowadzeniu litery h)

Czas pisania 5 - dzień 70, semestr II (po wprowadzeniu wszystkich liter)

Czas pisania 6, kończymy zdania 1 - dzień 82, semestr II

Czas pisania 7, kończymy zdania 2 - dzień 92, semestr II

Przebieg:

- **Czas pisania 1 - 5**
 1. Dzieci mają za zadanie napisać samodzielnie dany wyraz, podpisać daną ilustrację, którą N. wyświetla na rzutniku.
 2. Po każdym slajdzie dzieci samodzielnie sprawdzają poprawność zapisanych wyrazów.
- **Czas pisania - kończymy zdania**
 1. Dzieci mają za zadanie dokończyć zdanie, które się wyświetla na danym slajdzie. N. zachęca dzieci do samodzielności, tłumaczy dzieciom, że każde skojarzenie jest dobre.
 2. Po zakończonej pracy dzieci w parach odczytują sobie zdania i wymieniają się swoimi skojarzeniami.
 3. N. może zebrać zdania i dać dzieciom informację zwrotną na temat popełnianych błędów.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.7 : dziecko zna normy komunikacyjne obowiązujące w różnych sytuacjach oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi samodzielnie sprawdzić poprawność zapisanego przez siebie wyrazu.

Lista załączników:

Czas pisania 2.pdf

Czas pisania 5.pdf

Czas pisania 7, kończymy zdania 2.pdf

Czas pisania 3.pdf

Czas pisania 6, kończymy zdania 1.pdf

Czas pisania 4.pdf

Czas pisania 1.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA ROZCIĄGAJĄCE I (WARIANT I)

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

W ramach zajęć ruchowych uczniowie i uczennice poznają ćwiczenia relaksująco-rozciągające oraz elementy filozofii Dalekiego Wschodu.

Cele:

- zapoznanie dzieci z jogą w ramach zajęć ruchowych;
- zapoznanie dzieci z innym kręgiem kulturowym;
- możliwość pracy korekcyjnej wad postaw u dzieci;
- rozwijanie sprawności ruchowej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:



- karimaty do ćwiczeń lub ewentualnie koce;
- stroje sportowe dla dzieci;
- odtwarzacz muzyki lub komputer z głośnikami;
- ewentualnie: olejki eteryczne.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od wprowadzenia uczniów i uczennic w atmosferę Dalekiego Wschodu (muzyka i ew. podgrzane olejki eteryczne). Prosi uczniów i uczennice o rozstawienie się z matami w odległości zapewniającej swobodę ruchów. Dzieci w trakcie zajęć dowiedzą się nieco o innej kulturze. Pytanie: „Czy wiecie, gdzie są Indie?”, „Jacy ludzie tam mieszkają? Jak się ubierają? Co jedzą?”. Uczniowie i uczennice mają chwilę czasu na przedstawienie swojej wiedzy oraz opowiadanie o domysłach (10 minuty).

2. Następnie N. przechodzi do ćwiczeń rozluźniających (wszystkie ćwiczenia demonstruje):

- Potrząsanie – ćwiczenie ma na celu rozbudzenie i rozluźnienie całego ciała. Na stojąco, potrząsa się jednym ramieniem, następnie drugim. Strząsa się napięcie z rąk i palców. Tak samo postępuje się z nogami. Następnie dzieci strząsają napięcie z całego ciała.
- Rozciąganie w pozycji stojącej – dzieci stoją, trzymając ręce wzdłuż ciała, stopy lekko rozchylone. Następnie stają na palcach, podnoszą ramiona do góry i próbują nimi sięgać coraz wyżej („aż do nieba”). Potem kolejno wyciągają prawą rękę bardziej w górę, a następnie lewą rękę. N. zwraca uwagę dzieciom, że muszą czuć jak całe ciało się rozciąga i robi coraz dłuższe. Na koniec ponownie wyciągają się obiema rękoma do góry.
- Skłon do nogi – dzieci stoją wyprostowane, z szeroko rozstawionymi stopami. Następnie skłaniają głowę, szyję, ramiona i klatkę piersiową ku prawej nodze. Należy zwrócić uwagę, aby kręgosłup był prosty. Nie muszą dotykać głową nogi. Trzymając wyprostowane kolano, chwytają obiema rękami tylną część prawej nogi. Robią głęboki wdech przez nos, a wypuszczając powietrze starają się jeszcze bardziej skłonić w stronę prawego kolana. N. powoli liczy do 15. Następnie dzieci powoli się podnoszą i powtarzają ćwiczenie na lewej nodze.
- Skłon do obu nóg – dzieci stoją wyprostowane ze stopami lekko rozchylonymi i rękami luźno zwisającymi wzdłuż ciała. Wykonują krążenia głowy, ramion i tułowia do momentu, aż wszystkie te części ciała staną się ciężkie. Następnie robią skłon w dół, puszczaając luźno ręce i głowę. Trzymając kolana wyprostowane, chwytają obiema rękami tylną część nóg (w kostkach lub tak blisko kostek, jak tylko są w stanie). N. prosi dzieci o wzięcie głębokiego wdechu przez nos, a następnie wypuszczając powietrze, o przyciągnięcie podbródka i klatki piersiowej bliżej nóg. N. liczy do 10. Następnie dzieci mają puścić nogi i pozwolić rękom wolno zwisnąć. Po chwili ćwiczenie powtarzają. Następnie powoli wracają do pozycji wyprostowanej.
- Rozciąganie w pozycji siedzącej – dzieci siedzą prosto, w szerokim rozkroku. Wykonują

głęboki wdech przez nos i kładą ręce na biodrach. Następnie przesuwiają powoli dłonie po nogach ku stopom, pochylając się do przodu i jednocześnie wypuszczając powietrze. Docierają dłońmi najdalej, jak tylko mogą i wytrzymują w tej pozycji licząc do dziesięciu. Powoli wracają do pozycji wyjściowej i głęboko oddychają. Powtarzamy ćwiczenie trzy razy.

- Ćwiczenie z poklepywaniem – na koniec rozgrzewki dzieci pobudzają wszystkie części ciała. Siadają po turecku, zaczynają palcami poklepywać głowę i mówią: „Obudź się głowo!”. Następnie przechodzą do innych części ciała: buzi, szyi, ramion, brzucha, kolan, pleców, rąk. Kiedy wszystkie części ciała są obudzone, przechodzi się do ćwiczeń. (na ćwiczenia rozluźniające: 10 minut)

3. N. pokazuje ćwiczenia, które należy wykonywać powoli, pilnując oddechu: a) drzewo – dzieci stają prosto i opierają podeszwę prawej stopy o wewnętrzną stronę lewego uda. Naprężają ramiona i powoli je unoszą. Należy zwrócić im uwagę, żeby napierały prawą stopą na udo, a udem na stopę (utrzymując w ten sposób równowagę). Nie powinny wypinać pośladków – plecy proste. N. liczy powoli do 10. Następnie zmiana nóg (uwaga! Jest to pozycja balansowa, więc trudna do opanowania przez dzieci, mimo to chętnie się z nią zmagają. b) kota – dzieci klękają, kolana ustawiają na szerokość bioder, podpierają się rękoma, dłonie powinny być ułożone na szerokość ramion. Kręgosłup trzymają prosty. Podczas wdechu mają zaokrąglić plecy – naprężyć się jak „przestraszony kot”, głowę skierować do klatki piersiowej. N. liczy powoli do 10. Następnie dzieci przyjmują pozycję neutralną. c) most – dzieci kładą się na plecach, zginają kolana i chwytają się za kostki. Dzieci odpychają się od podłogi, biodra i plecy podnosząc do góry. Wytrzymują, licząc do 5. Głowa, ramiona i obie stopy opierają się o podłogę. Bardzo ważne jest utrzymanie całych stóp na podłodze. Następnie wracają do pozycji wyjściowej, powoli opuszczając plecy. Prostują nogi i odpoczywają. Dzieci wykonują po 3 powtórzenia (10 minut).
4. Po każdej serii jest chwila na relaks, w czasie którego dzieci leżą (w sumie 4 minuty: po 2 minuty na każdą przerwę).
5. Na koniec odbywa się pełna relaksacja w ciszy lub przy muzyce (2-4 minuty).

Możliwe kontynuacje:

AWz-29 Joga spotkanie z inną kulturą cz.2.

Warianty:

- w ramach pkt. 5 (relaks) można wykonać zadanie *AWz-28 Muzyczna relaksacja.*

Potencjalne problemy:

- W końcowej fazie nie wszystkie dzieci chcą się relaksować. *W takiej sytuacji można zaproponować uczniom i uczennicom zrobienie jeszcze jednego ćwiczenia,*

któreczegoś od nich wymaga, np. pozę drzewa.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Lista załączników:

Przykładowe pozycje jogi.pdf

Tytuł zadania: BOMBKI Z WŁÓCZKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne ażurowe bombki choinkowe z balonów i kolorowych włóczek oraz zapoznają się z tradycją ubierania choinki na Boże Narodzenie.

Cele:

- poznanie wiadomości związanych z tradycjami Bożego Narodzenia;
- poznanie różnych technik plastycznych;
- poznanie sposobów tworzenia bombek.

Potrzebne materiały:

- rzutnik lub tablica multimedialna: do pokazania dzieciom przykładowych bombek (w załączniku);
- tekst na temat zwyczaju ubierania choinki (załącznik);
- fartuszki lub koszulki dostosowane do potrzeb zajęć plastycznych.

Do przygotowania bombek:

- płynny klej + plastikowe talerzyki jednorazowe (1 na każde dziecko);
- kolorowa włóczka;
- balony (min. 1 na każde dziecko, najlepiej kilka);
- ew. pompka do nadmuchania balonów;
- nożyczki;
- woda do rozcieńczania kleju;
- stare gazety jako podkładki na ławkę.

Do ozdobienia bombek:

- brokat, cekiny, guziki, koraliki.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do wysłuchania informacji o zwyczaju ubierania choinki na święta Bożego Narodzenia (w załączniku tekst). (3 min)
2. N. zadaje dzieciom pytanie: Jak myślicie jakie były tradycyjne, dawne ozdoby choinkowe? Co

dawniej wieszano na choince? (5 min)N. podsumowuje informacje i mówi dzieciom, że dziś będą miały okazję stworzyć własną, ażurową bombkę. (2 min)

3. N. zaprasza dzieci do rozłożenia materiałów i przygotowania miejsca pracy. (5 min)N. podaje cel zajęć i pokazuje przykładowe bombki (zdjęcia załączone w załączniku). Pokazanie przykładu pozwala dzieciom lepiej zrozumieć i wyobrazić sobie efekt końcowy dzieła, dzięki czemu bombki są dużo atrakcyjniejsze, niż w przypadku, gdy N. tylko tłumaczy dzieciom sposób wykonania. N. tłumaczy dzieciom słowo "ażurowy, ażurowa" na przykładzie bombek.

4. N. tłumaczy dzieciom sposób wykonania bombek. (40 min)

- W naczyniu rozrabiamy klej z wodą. Powinniśmy jednak uważać, aby całość nie była zbyt rzadka.

- Nadmuchujemy pożądaną liczbę balonów. Zawijamy je mocno, aby powietrze nie uciekało z nich podczas wysychania.

- Pożądaną ilość włóczki porządnie namoczyć w roztworze kleju i wody. Przed owinięciem balonika lekko pozbywamy się nadmiaru cieczy.

- Owijamy nasączoną włóczkę wokół balonika. Można owinać balonik rzadziej, aby miał bardziej ażurową strukturę lub gęściej.

- Po uzyskaniu odpowiedniego wyglądu ucinamy włóczkę.

- Balonik można ponownie zanurzyć w kleju, lecz ten krok nie zawsze jest konieczny, a czasem nawet zbędny, zależy od stopnia wcześniejszego nasączenia. Całość należy odłożyć do wyschnięcia w ciepłe miejsce. Włóczka może schnąć około 24 godzin.

- Powietrze z balonika spuszczamy, kiedy włóczka jest twarda i sucha.

Potencjalne problemy:

- aby przyspieszyć proces tworzenia bombek oraz ułatwić go dzieciom (niektórzy mogą sobie nie radzić z dmuchaniem balonów), N. może wykorzystać pompkę do nadmuchania balonów.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Wykład

Pogadanka

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.3.2 : dziecko potrafi tworzyć przedmioty charakterystyczne dla sztuki ludowej regionu, w którym mieszka

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Społ-I.8.2 : dziecko zna swój kraj zamieszkania (Polskę)

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:

Zwyczaj ubierania choinki.docx

Bombki.pptx

68 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: SYLABOWE DOMINO

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci przygotowują sylabowe domino (bazując na załączonych materiałach) a następnie w parach grają w nie.

Cele:

- utrwalanie wiedzy na temat poznanych liter;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- rozwijanie umiejętności współpracy w ramach nauki i zabawy.

Potrzebne materiały:

- blok techniczny, klej, nożyczki;
- wydrukowane materiały z odpowiedniego pliku ("sylabowe domino 1", "sylabowe domino 2", "sylabowe domino 3", "sylabowe domino 4", "sylabowe domino 5");

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji przygotowują grę "sylabowe domino", a następnie będą miały możliwość w nią zagrać. Najpierw N. tłumaczy jak przygotować grę. Dzieci nakleją karty z domino na kartkę z bloku technicznego (tak, aby wycięte bloczki były trwałe). Należy przy tym zwrócić dzieciom uwagę, że cały brystol należy posmarować klejem - inaczej po wycięciu część kartki odpadnie. Następnie należy wyciąć cegiełki wzdłuż zaznaczenia. (15 minut);
2. Gdy domino będzie gotowe N. tłumaczy dzieciom zasady gry. Można wybrać jeden z wielu sposobów gry (np. dzieci losują 4 cegiełki na start. Następnie kładą jeden z stosu i na zmianę starają się połączyć sylaby w wyraz przy wykorzystaniu 4 cegiełek startowych. Jeśli nie mają takiej możliwości ciągną dodatkową kartę z stosu i tracą kolejkę. Za każdy wyraz otrzymują 1 punkt. Wygrywa osoba mająca więcej punktów w momencie w którym skończy się stos cegiełek do dobierania). Można zademonstrować dzieciom przykładową rozgrywkę. (5 minut);
3. Dzieci grają w sylabowe domino. Każdy ułożony wyraz przepisują do zeszytu. N. w razie

potrzeby pomaga dzieciom oraz nadzoruje ich zabawę. (25 minut).

Warianty:

- można przygotować dwie wersje domina: z literami pisanymi i „zwykłymi” do czytania (np. w innych kolorach). W różne dni można grać różnymi wersjami.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Lista załączników:

domino 1.pdf

domino 4.pdf

domino 3.pdf

domino 2.pdf

domino 5.pdf

Spis słów do gry sylabowe domino.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY CHÓR ŚWIĄTECZNY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci poznają i odśpiewują kolędy świąteczne. Uczą się, jak należy się zachowywać w trakcie koncertów.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z kolędami świątecznymi;
- rozwinięcie umiejętności śpiewania;
- zapoznanie z zasadami postępowania w trakcie koncertów.

Potrzebne materiały:

- podkład muzyczny w postaci dowolnych kilku kolęd;
- lampki choinkowe.

Przebieg:

1. N. wprowadza uczniów i uczennice w świąteczny nastrój: włącza cicho melodię spokojnej kolędy (np. Cicha Noc), włącza lampki. Wyjaśnia dzieciom, że razem stworzą chór świąteczny, który później będzie mógł wystąpić, np. przed rodzicami lub przed innymi dziećmi w szkole. Pyta dzieci, czy znają jakieś kolędy świąteczne (10 minut);
2. N. przedstawia dzieciom propozycje kolęd, które mogą poznać i odśpiewać. Dzieci wybierają (np. przez głosowanie), która im najbardziej się podoba z nazwy (5 minut)
3. Pierwszym etapem poznawania kolędy lub piosenki świątecznej będzie powtórzenie jej melodii poprzez wydawanie prostych powtarzalnych dźwięków np. "ta" lub "pa". (10 minut);
4. Następnie N. ćwiczy z dziećmi słowa kolędy lub piosenki. Aby wesprzeć proces zapamiętywania słów N. rozdaje dzieciom rysunki, które przedstawiają kluczowe słowa pojawiające się w kolędzie. Wraz z dziećmi N. ćwiczy i odśpiewuje wybraną przez dzieci kolędę (30 minut);
5. N. prosi dzieci, aby ustawiły się w grupie i wyobraziły sobie, że są chórem, który przygotowuje się do koncertu. Jakiego zachowania widowni oczekiwaliby? Czy osoby, które będą siedziały na widowni (N. może postawić kilka krzeseł naprzeciwko "chóru", aby wyobrażały widownię) powinny rozmawiać w trakcie koncertu? Co jeszcze będzie przeszkadzało występującym? (10 minut).

Warianty:

- N. może zaproponować niektórym dzieciom zagranie na wybranych instrumentach, np. na trójkącie.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.2.3 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm grając na instrumentach perkusyjnych

Int-Muz-I.3.1 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)

Int-Muz-I.6.2 : dziecko wie, jakie są przyjęte normy odnośnie zachowań dozwolonych i niedozwolonych podczas koncertów

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Lista załączników:

Lulajze Jezuniu z obrazkami.pdf

Wśród_nocnej_ciszy tekst kolędy.pdf

Tytuł zadania: CZAS LITER L, E, K, S, D, J, Ś, R, U, RZ, CH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 11

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).
- Karty z obrazkami wprowadzającymi daną literę - najlepiej kilka kart wydrukowanych w kolorze, tak aby dzieci mogły pracować w małych grupach. Kartę z obrazkami można wyświetlać na rzutniku, wtedy wszystkie dzieci pracują razem.
- wydrukowane karty pracy "Pisanie po śladzie" - szczególnie dla dzieci z zaburzoną analizą/syntezą wzrokową.

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złączonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stanąć i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnąć pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w

pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.

- Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
- Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10-15 minut)

- Obrazki na literę. Dzieci mają za zadanie znaleźć na karcie/kartach obrazki:
 - na daną literę;
 - zawierające daną literę;
- Dzieci pracują w grupach. Dostają od N. karty pracy, na których znajdują się obrazki przedstawiające przedmiot na daną literę. Zadaniem dzieci jest wyszukanie obrazków na daną literę.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **L, E, K, S, D, J, Ś, R, U, RZ, CH.**

4. Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.

5. N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.

- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.

- N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
- N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
- N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.

6. Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?" (5 minut)

Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K,

- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
- N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
- Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę.
- Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. kłaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
- Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
- Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
- Przedmioty na literę S: samolot i sowa/statek i sikorka/słomka i samochód.
- Przedmioty na literę K: kartka i kamień/kotek i krowa/kwiatek i krokodyl

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Karta z obrazkami na litere R U J.pdf

Wprowadzanie liter - J.pdf

Ortografia Ch - zasada 2.pptx

Pisanie po śladzie -M L E.jpg

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - L.pdf

Karta z obrazkami na litere L E Ś Rz Ch.pdf

Pisanie po śladzie D Ł Y.jpg

Pisanie po śladzie - F H Ch.jpg

Wprowadzenie liter - Ś.pdf

Ortografia Ch - zasada 3.pptx

Pisanie po śladzie Ch H F.jpg

Pisanie po śladzie - J R U.jpg

Wprowadzanie liter - D.pdf

Karta z obrazkami na litere K S D.pdf

Wprowadzanie liter - K.pdf

Ortografia Ch - zasada 1.pptx

Wprowadzanie liter - S.pdf

Wprowadzanie dwuznaku - Rz.pdf

Wprowadzanie dwuznaku Ch i H.pdf

Pisanie po śladzie I K S.jpg

Wprowadzenie liter - R.pdf

Wprowadzanie dwuznaku - Ch.pdf

Wprowadzenie liter - E.pdf

Pisanie po śladzie Rz Ź Ż.jpg

Wprowadzenie liter - Si i Ś.pdf

Wprowadzenie liter - U.pdf

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE...

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grając w grę planszową, uczą się dodawania i odejmowania oraz praktycznego stosowania matematyki.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności w zakresie dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwinięcie umiejętności radzenia sobie w sytuacjach współzawodnictwa;
- zwrócenie uczniom i uczennicom uwagi na praktyczne zastosowanie matematyki;
- rozwinięcie umiejętności czytania piktogramów i uproszczonych rysunków.

Potrzebne materiały:

- przygotowana plansza do gry oraz odpowiednie karty (dostosowane do poziomu poznania materiału matematycznego);
- sześćościenne kostki do gry (po jednej na każdą grupę dzieci)

Załączniki do zadania:

- plansza do gry - wzór;
- karty do gry planszowej liczenie do 4;
- karty do gry planszowej liczenie do 5;
- karty do gry planszowej liczenie do 7;
- karty do gry planszowej liczenie do 8;
- karty do gry planszowej liczenie do 9;
- karty do gry planszowej liczenie do 10;
- karty do gry planszowej liczenie niewiadoma do 10.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 4-osobowe. Każda grupa otrzymuje planszę do gry oraz zestaw kart i kostkę. N. tłumaczy dzieciom, na czym polega gra: "Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze ze startu, czyli tego miejsca z napisem "Start", aż do mety, czyli do tego miejsca <N. pokazuje dzieciom odpowiednie pola>. Każdy rusza się w swojej kolejce rzucając kostką i przesuwając się o tyle pól, ile wskazała kostka. Jeśli ktoś ma problem z policzeniem liczby pól, o które ma się ruszyć, reszta osób w grupie może tej osobie pomóc." Jednak to nie koniec zasad. Żeby móc pozostać na nowym polu:
 - należy albo po prostu rozwiązać działanie, które znajduje się na karcie ze znakiem zapytania <N. rysuje znak zapytania na tablicy>, jeżeli stanie na polu ze znakiem zapytania. Jeśli poprawnie rozwiąże działanie i wszyscy z grupy zgodzą się, że to jest poprawny wynik, dziecko pozostaje na polu, na które się ruszyło, jeśli nie - wraca na poprzednią pozycję;
 - jeśli stanie na polu z rysunkiem oraz napisem "Rozwiąż zadanie", należy nie tylko rozwiązać działanie. Wynik działania zwykle wiąże się z określonymi skutkami, które są również narysowane niżej. Np. jest karta, na której jeśli dziecko rozwiąże działanie i wynik będzie 3, dziecko będzie stało jedną rundę itp. Każdą kartę tego typu N. omawia razem z dziećmi. Pokazując, co oznaczają poszczególne rysunki. Jeśli dziecko niepoprawnie rozwiąże działanie, wraca do punktu wyjścia.
 - UWAGA! Na każdej karcie jest rozpisane po kilka działań. Dzieci po kolei mają je rozwiązywać. A jak działanie zostanie już przez kogoś "wzięte", to następna osoba, która wylosuje daną kartę, musi wykonać następne działanie, a nie to samo, które już było wcześniej wykonane (10 minut);
2. Dzieci rozgrywają grę, w razie problemów i wątpliwości zwracając się o pomoc do N. (30 minut);
3. Na koniec dzieci mogą opowiedzieć o swoich wrażeniach. Czy z jakimś elementem miały problem? Które działania wywołały najwięcej problemów? (5 minut).

Warianty:

- w przypadku, gdy dzieci nie radzą sobie z kartami "Rozwiąż zadanie!", N. może wprowadzić tylko karty "?". W takiej sytuacji nie ma dodatkowego elementu cofania się lub chodzenia do przodu (ew. N. może dorysować strzałki lub dodatkowe zadania już na samej planszy);
- jeżeli dzieci wykonywały już to zadanie można skrócić część wprowadzającą i jedynie ograniczyć się do przypomnienia zasad.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Lista załączników:

gra planszowa wzór 2.pdf

gra planszowa wzór.pdf

gra planszowa karty do 10.pdf

gra planszowa karty do 5.pdf
gra planszowa karty 8.pdf
gra planszowa karty do 9.pdf
gra planszowa karty niewiadoma 10.pdf
gra planszowa karty do 4.pdf
gra planszowa karty do 7.pdf

69 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: MEMORY I

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą karty do gry memory. Następnie grają ze sobą przy użyciu stworzonych kart.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności kreatywnego myślenia;
- ćwiczenie umiejętności manualnych;
- ćwiczenie umiejętności tworzenia na płaszczyźnie.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru;
- przybory do malowania lub rysowania;
- nożyczki.

Przebieg:

1. N. informuje uczniów i uczennice, że będą tworzyć grę memory. Każde dziecko ma za zadanie narysować 10 par jednakowych obrazków, związanych z tematem lekcji, daną narracją lub ścieżką, np. w okresie świątecznym mogą to być obrazki, które dzieciom kojarzą się z Bożym Narodzeniem (25 minut);

2. Następnie dzieci dobierają się w dwójki, tasują swoje karty w jedną talię i rozkładają je na biurkach rysunkiem do dołu. Dzieci naprzemiennie odsłaniają po dwie wybrane karty. Jeśli są to te same rysunki, biorą je i zdobywają punkt, jeśli różne, na powrót je zasłaniają (20 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").

5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
- Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
 - "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg

Karta L l - łączenie liter.jpg

Karta H i ch.jpg

Karta S s - łączenie liter.jpg

Karta N n.jpg

Karta B b.jpg

Karta J j.jpg

Karta D d.jpg

Karta ń.jpg

Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx

Karta F f.jpg

Karta I i.jpg

Karta R r - łączenie liter.jpg

Karta G g.jpg

Karta Y y.jpg

Karta Ć ć.jpg

Karta M m - łączenie liter.jpg

Karta W w.jpg

Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: GRUPOWY MASAŻ RELAKSACYJNY

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci stają w kole i masują nawzajem swoje plecy zgodnie ze wskazówkami.

Cele:

- budowanie pozytywnych relacji między dziećmi, budowanie atmosfery współpracy i zaufania;
- odprężenie, rozluźnienie napiętych mięśni;
- relaks oraz nauka relaksu;
- poprawa koncentracji.

Przebieg:

1. Dzieci ustawiają się w kole twarzami do środka. Kiedy koło jest duże i okrągłe, każdy odwraca się w prawą stronę w taki sposób, aby wszyscy stali jedno za drugim, w odległości na wyciągnięcie ramion. Następnie dzieci dzielą się na pary odliczając do dwóch od wskazanej przez N. osoby. (2 min)

2. N. wyjaśnia, że każdy będzie miał okazję doświadczyć masażu. N. wyjaśnia rolę masażu (rozluźnienie spiętych mięśni, relaks, odprężenie). N. mówi, że masaż ma sprawiać drugiej osobie przyjemność, a nie ból. N. prosi, żeby dzieci dawały sobie informacje zwrotne, jeśli masaż jest zbyt mocny, bolesny, nieprzyjemny, a także jeśli jest zbyt delikatny.

N. prosi, żeby dzieci zwróciły uwagę na prawidłową postawę: wyprostowane plecy. (1 min)

3. N. też stoi w kole i demonstruje na jednym z dzieci poszczególne ruchy dłoni. (5-8 min)

Dzieci wykonują sobie nawzajem i na zmianę w parach masaże, naśladując poszczególne gesty N.:

- tędy płynie rzeczka, (ruch falisty od głowy do bioder)
- idzie pani na szpileczkach, (stukanie palcami wskazującymi wzdłuż kręgosłupa),
- tu przebiegły konie - patataj, (stukanie piąstkami wzdłuż kręgosłupa),
- tędy przeszły słonie, (klepanie dłońmi ułożonymi w kształcie łódeczki),
- a tu idzie szczy paweczka, (leciutkie szczypanie od krzyża do głowy),
- zaświeciły dwa słoneczka, (dłonie otwarte, palce złączone, masaż spiralny),
- spadł drobniutki deszczyk, (lekkie pukanie wszystkimi palcami),
- czy przeszedł cię dreszczyk? (lekkie szczypanie szyi).

4. N. zaprasza dzieci do kręgu i prosi o to, żeby opowiedziały o swoich odczuciach:

- czy bycie masowanym było przyjemne?

- czy masowanie innych było przyjemne?

N. wyjaśnia dzieciom, że masaż może być sposobem na odreagowanie emocji, ukojenie po trudnym dniu, odprężenie. Jest to sposób na odreagowanie stresu i rozluźnienie mięśni. (3-5 min)

Warianty:

Inny wierszyk, przy którym dzieci mogą się masować:

- Idą mrówki: tup, tup, tup (palcami idziemy po plecach),
- tupią mrówki: tup, tup, tup,
- po kwiatkach w sadzie pszczołki fruują: fru, fru, fru (opukujemy opuszkami całe plecy),
- nektar zbierają, zbierają (palcami delikatnie zbieramy fałdy skóry),
- po lesie ślimaczek idzie sobie w świat (palcem wskazującym i kciukiem naśladujemy sunącego ślimaka po całych plecach),

- w górze świeci słońko (całą dłońią masujemy plecy),
- a psotny wietrzyk wesoło zmyka (ruchem zygzakowatym przesuwamy opuszki palców wzdłuż kręgosłupa).

Potencjalne problemy:

- może się zdarzyć, że w grupie są dzieci z zaburzoną integracją sensoryczną, które nie lubią dotyku innych albo będą mu na początku niechętnie. Warto dzieciom dać przestrzeń na to, żeby nie brały udziału w ćwiczeniu. Należy dać im czas, aby mogły się tylko przyglądać, może za którymś razem będą chciały wziąć udział jako masażyści lub masowani (można im powiedzieć, że mogą zdecydować się na udział w zadaniu tylko w jednej roli). Zadanie ma w końcu nieść rozluźnienie dla dzieci - nie być powodem dodatkowych stresów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o sposobach przeciwdziałania chorobom

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna zalety dbania o psychiczną higienę psychiczną;
- dziecko wie, że do prawidłowego funkcjonowania potrzebny jest relaks.

Tytuł zadania: WPROWADZENIE LICZBY

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z wybraną liczbą z przedziału od 1 do 10. Ćwiczą jej cyfrowy zapis, malują skojarzenia i tworzą obrazek z nią związany.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 1 do 10;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości;
- rozwijanie umiejętności kontynuowania określonego wzoru.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- przygotowane i wydrukowane bazy do cyfrowych mandali (po jednej dla każdego dziecka);
- liczmany, patyczki, klocki itp.

Załączniki do zadania:

- karty ćwiczeń i bazy do mandali (wersje 1-10).

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, ile to jest... (w zależności od zapoznawanej liczby). Następnie prosi najpierw dzieci o wskazanie, gdzie w klasie widzą odwzorowanie podanej liczby. Prosi też dzieci o pokazanie podanej liczby na udostępnionych pomocach dydaktycznych (liczmanach, klockach, patyczkach itp.). Na koniec zapisuje cyfrę na tablicy i pyta dzieci, z czym kojarzy im się jej wygląd. Każde dziecko może mieć swoje wyobrażenie (15 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty do ćwiczenia zapisywania wybranej cyfry. Dzieci mają też możliwość narysowania, z czym kojarzy im się wybrana cyfra. Następnie zadaniem dzieci jest wypełnienie mandali z daną cyfrą oraz stworzenie powtarzalnych wzorów wewnątrz mandali (30 minut);
3. N. pyta dzieci, co zapamiętały z tego ćwiczenia. Czy nowa cyfra jest dla nich trudna? Czy potrzebują jeszcze nad tym popracować? Jeśli dzieci już poznały inne cyfry, to razem z nimi powtarza wszystkie wcześniejsze (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Lista załączników:

Pisanie 1 i 2.pdf

Wprowadzenie liczby 9.pdf

Wprowadzenie liczby 8.pdf

Wprowadzenie liczby 4.pdf

Pisanie 5.pdf

Wprowadzenie liczby 6.pdf

Wprowadzenie liczby 7.pdf

Pisanie 3 (wersja 2).pdf

Wprowadzenie liczby 3.pdf

Pisanie 6.pdf

Wprowadzenie liczb 1 i 2.pdf

Pisanie 9.pdf

Pisanie 4.pdf

Pisanie 7.pdf

Pisanie 8.pdf

Wprowadzenie liczby 5.pdf

Pisanie 3.pdf

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 20

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane

przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

- rozwinięcie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwinięcie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze;
- karty pracy z literkami dla dzieci mających problem z pisaniem i czytaniem.

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);

- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda stacji

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Lista załączników:

Dodatkowa kaligrafia N.jpg

Karta pracy S U D.jpg

literki Dz Dzi Dź.jpg

Kontynuuj wzor 1.pdf

Dodatkowa kaligrafia Dź.jpg

Myslenie logiczne.pdf

Dodatkowa kaligrafia Ć.jpg

literki Ź Ż Rz.jpg

Dodatkowa kaligrafia R.jpg

Dodatkowa kaligrafia Ó.jpg

Szlaczki 2.jpg

Percepcja wzrokowa 1 - domek.jpg

Analiza i synteza wzrokowa.jpg

Karta pracy P J C.jpg

Dodatkowa kaligrafia E.jpg

Dodatkowa kaligrafia B.jpg

Karta pracy M L E.jpg

literki C Ć Ś.jpg

Szlaczki 1.jpg

Dodatkowa kaligrafia D.jpg

literki G Ó Sz.jpg

Ćwiczenia grafomotoryczne 1.jpg

Dodatkowa kaligrafia Dzi.jpg

słowa do pisania 4.jpg

Labirynt.jpg

Dodatkowa kaligrafia Cz.jpg

Karta pracy R N B.jpg

Dodatkowa kaligrafia Ź.jpg
Karta pracy A T O.jpg
literki Ł Y D.jpg
Dodatkowa kaligrafia F.jpg
literki A T O.jpg
słowa do pisania po śladzie 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia C.jpg
literki W B Cz.jpg
literki Ń Z A.jpg
Dodatkowa kaligrafia G.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ś.jpg
Dodatkowa kaligrafia ń.jpg
słowa do pisania po śladzie 3.jpg
literki F H Ch.jpg
Karta pracy K Y.jpg
słowa do pisania po śladzie 2.jpg
literki M L E.jpg
literki J R U.jpg
Utrwalanie pojęcia liczby.pdf
Rysowanie w linii.jpg
dodatkowe materiały.PDF
Dodatkowa kaligrafia H.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dz.jpg
literki I K S.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ch.jpg
Dodatkowa kaligrafia Rz.jpg
Myślenie logiczne 1.pdf
literki Dz Dż.jpg

70 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: Z CZYM PRZYCHODZISZ?

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Jest to dobre ćwiczenie na rozpoczęcie dnia pracy. Každy może wyrazić swoje uczucia i doświadczyć tego, jakie są emocje reszty grupy.

Cele:

- podniesienie energii uczniów i uczennic na początek dnia;
- uświadomienie uczniom i uczennicom ich uczuć;
- rozwój ekspresji emocjonalnej.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny (+ muzyka pobudzająca, ale niezbyt energiczna).

Przebieg:

1. Wszystkie dzieci oraz N. spacerują po pomieszczeniu. N. uczestniczy w tej zabawie, aby przełamać lody i pokazać grupie, jak będzie przebiegała zabawa. Po krótkim czasie zmienia swój sposób chodzenia. Tak wyraża swój chwilowy nastrój i dołącza do tego ekspresywnego chodu odpowiednie dźwięki. Jeżeli prowadzący przyszedł na spotkanie pełen energii do pracy, wtedy może podskakiwać i głośno przy tym się śmiać. Pozostali naśladowują sposób chodzenia i wydawanie dźwięków, przesadzając przy tym odrobinę (2 minuty);
2. Po dziesięciu sekundach N. kładzie wybranemu dziecku dłoń na ramieniu. Będzie to sygnał dla niego, by pokazał swój nastrój w szczególnym sposobie chodzenia oraz poprzez wydobywanie dźwięków. Również grupa odzwierciedla to, co widzi i słyszy (5 minut).
3. Na koniec wszyscy siadają w kręgu. N. pyta dzieci, jak się czują i czy chcą się z pozostałymi

jeszcze czymś podzielić.

Warianty:

Inne proponowane pytania:

- co sprawia, że dziś się tak czujecie?
- jak planujecie ten dzień?
- co miłego lub niemiłego ostatnio was spotkało?
- czy lubicie pokazywać swoje emocje ciałem?

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Etyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-I.1.1 : dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi podczas zabaw oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania

Int-Ety-I.2.4 : dziecko zna inne niż niszczenie otoczenia metody zaspokajania własnych emocji i potrzeb, takich jak: złość, zapewnienie sobie wygody, chęć tworzenia itp.

Int-Ety-I.6.3 : dziecko wie, jakie mogą być konsekwencje dokuczania innym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wyrażać emocje.

Tytuł zadania: GRA W SYLABY

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci rzucają do siebie piłką wymawiając dowolną sylabę. Ten kto chwyci piłkę musi dokończyć wyraz.

Cele:

- dziecko umie tworzyć wyrazy rozpoczynające się od danej sylaby;
- dziecko rozumie, że wyrazy złożone są z sylab;
- dziecko umie dzielić wyraz na sylaby;
- dziecko ćwiczy posługiwanie się piłką, ćwiczy łapanie i chwytanie,
- podniesienie energii.

Potrzebne materiały:

- lekka piłka np.: piłka dmuchana.
- sala gimnastyczna, korytarz, boisko.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom zabawę, przypomina krótko zasady dzielenia wyrazu na sylaby. Dzieci ustawiają się w kręgu. Rozpoczynające dziecko rzuca do kogoś piłką wymawiając

pierwszą sylabę wyrazu. Dziecko, które złapało piłkę kończy w taki sposób, aby z sylaby powstał wyraz. Wymyśla kolejną sylabę i rzuca piłką do innej osoby, wymawiając ją. Gra toczy się przez kilka minut, aż do znużenia dzieci.

Warianty:

W przypadku dużej klasy dzieci można podzielić na dwie grupy i zabawę realizować w dwóch kręgach.

Potencjalne problemy:

- Aby zapobiec sytuacji, w której dzieci podadzą sylaby, na które jest bardzo trudno coś wymyślić, N. może wprowadzić zasadę, że osoba podająca sylabę musi mieć sama pomysł na wyraz i podać go w razie, gdyby ktoś inny nie miał pomysłu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej).** (20 minut)
 - N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej

naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: TROCHĘ GIMNASTYKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują twórcze ćwiczenia gimnastyczne w takt wystukiwanych dźwięków.

Cele:

- rozwijanie koordynacji ruchów rąk i nóg;
- mobilizacja sfery intelektualnej i motorycznej;
- kształtowanie orientacji przestrzennej, pamięci i wyobraźni ruchowej.

Potrzebne materiały:

- grzechotki (po dwie dla każdego dziecka) lub inne grzechoczące przedmioty (np. wcześniej przygotowane przez dzieci małe puszki z fasolką w środku);
- odtwarzacz muzyczny.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom grzechotki i opowiada o zadaniu: dzięki niemu dzieci rozwiną swoją sprawność fizyczną i zobaczą do czego zdolne jest ich ciało (1 minuta)
2. Najpierw zadaniem dzieci będzie uderzanie przed sobą grzechotkami w rytm muzyki i rytmiczne powiedzenie: dzień – do – bry. Dzieci nie przestając grzechotać, kłaniają się do siebie. Następnie wykonują poszczególne ćwiczenia:
 - wznoszenie ramion w górę i przeniesienie w bok, potrząsanie w rytm grzechotkami;
 - bieg między położonymi na podłodze grzechotkami i powrót na znak N. do swojej grzechotki;
 - dzieci wysuwają prawą nogę do przodu, ramiona do przodu – następnie powrót do postawy. Wysuniecie lewej nogi do przodu, następnie powrót do postawy.
 - dzieci uginają kolana z równoczesnym skrętem tułowia w prawo i uderzają rytmicznie grzechotkami o podłogę. Powtarzają to samo w lewą stronę;
 - siad kłęczny – skłon do przodu, ramiona do przodu;
 - siad prosty – skłon do przodu z lekkim uderzeniem grzechotkami w stopę;

- siad skulny podparty – grzechotki leżą przed stopami, zabawa grzechotkami – przesuwanie ich od siebie, przyciąganie do siebie, chwytanie palcami, chwytanie jednej grzechotki dwiema stopami i przenoszenie jej w inne miejsce, odłożenie. Dołączenie drugiej. Powrót obu grzechotek do miejsca wyjściowego;
 - przeskoki obunóż przez grzechotki w przód, w tył i w bok;
 - stanie w rozkroku, wspięcie, powolny wyprost ramion z potrząsaniem grzechotkami, wdech, skłon do przodu, opuszczenie ramion z potrząsaniem – wydech;
 - improwizacja ruchowa przy muzyce według inwencji dzieci;
 - położenie grzechotek na obwodzie koła i marsz slalomem na palcach i piętach (w sumie 15 minut na ćwiczenia);
3. N. w trakcie ćwiczeń zwraca dzieciom uwagę na prawidłową pozycję w trakcie ćwiczeń oraz przypomina o tym, że niezachowanie prawidłowej pozycji ciała może powodować problemy ze zdrowiem;
4. N. dziękuje dzieciom za ćwiczenia. Pyta, czy było dla nich coś trudnego, czy chciałyby jeszcze coś powtórzyć (4 minuty).

Warianty:

- ćwiczenie może być wykonane też z innymi instrumentami lub elementami grającymi;
- można też zaproponować inne ćwiczenia, np. skłony wykonywane w siadzie.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.2 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm wystukując

Int-Muz-I.2.3 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm grając na instrumentach perkusyjnych

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętlony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Int-WF-I.6.1 : dziecko ma świadomość wpływu chorób na zdrowie

Tytuł zadania: RYSUNKI I CYFRY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą proste działania matematyczne, odejmowanie i dodawanie w wybranym zakresie, bazując na przygotowanych przez siebie materiałach.

Cele:

- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie do 10;

- pokazanie dzieciom, że same mogą tworzyć materiały do nauki liczenia.

Potrzebne materiały:

- kartka z zeszytu w kratkę (jedna na każde dziecko).

Przebieg:

1. Dzieci na kartkach papieru rysują wybrane przez siebie działania matematyczne za pomocą zbiorów (np. dwa króliki plus jeden królik równa się trzy króliki). Mają za zadanie narysować 7 takich działań (wymyślić co będą dodawać lub odejmować od siebie i narysować 7 różnych działań). Na rysunkach mają znajdować się wyłącznie obrazki i znaki matematyczne (+,-,=) - bez cyfr. (30 minut);
2. Następnie w ramach jednej pary wymieniają się kartkami. Zadaniem każdej osoby jest przypisanie do działań na zbiorach odpowiednich cyfr (np., jak w przykładzie powyżej: $2+1=3$). Dzieci podpisują pod obrazkami odpowiednie cyfry. (15 minut);
3. Dzieci mogą rozmawiać między sobą na temat przygotowanych przez siebie materiałów (5 minut);

Warianty:

- Dzieci mogą nie rysować wyników działania na zbiorach. Po wymianie kartek ich zadaniem jest wówczas narysować odpowiednią liczbę obiektów w zbiorze.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Etyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstecz (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Tytuł zadania: POZNAJEMY PORY ROKU

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

N. z dziećmi robi burzę mózgow dotyczącą danej pory roku, gdzie dzieci wymieniają cechy charakterystyczne dla danej pory roku. Następnie dzieci tworzą z przyniesionych wcześniej gazet kolaże, związane tematycznie z daną porą roku.

Cele:

- utrwalenie wiadomości dzieci dotyczących poszczególnych pór roku;

- poznanie charakterystycznych zjawisk, cech roślinności dla poszczególnych pór roku;
- rozwijanie umiejętności tworzenia ustnych wypowiedzi;
- ćwiczenie umiejętności wykonywania twórczych prac plastycznych z użyciem nożyczek.

Potrzebne materiały:

- nożyczki dla każdego dziecka;
- klej dla każdego dziecka;
- kolorowe gazety ze zdjęciami i zdjęcia z kalendarzy - dużo. Uwaga kolorowe gazety dobrze jest wcześniej przejrzeć pod kątem zdjęć nieadekwatnych do wieku dzieci;
- białe kartki techniczne A3;
- stare gazety jako podkładki na ławkę.

Przebieg:

1. N. prowadzi z dziećmi krótką burzę mózgów na temat danej pory roku.

N. wprowadza dzieci w tematykę zajęć zadając jedno z poniższych pytań w zależności od aktualnej pory roku:

"Co to jest jesień?"

"Co to jest zima?"

"Co to jest wiosna?"

"Co to jest lato?"

N. zadaje dzieciom pytania pomocnicze, które ukierunkowują uwagę dzieci na zjawiska atmosferyczne, charakterystyczne dla danej pory roku, charakterystyczny sposób ubierania się, sporty uprawiane szczególnie w danej porze roku, sposób zachowania się zwierząt, etc.

N. zapisuje wszystkie wypowiedzi dzieci na tablicy.

2. N. podsumowuje wypowiedzi dzieci, charakteryzując daną porę roku. (pkt. 1 i 2 - 20 min)

3. N. mówi dzieciom, że celem dalszej części zajęć będzie zrobienie kolażu z samych gazet. N. pokazuje dzieciom na rzutniku lub tablicy interaktywnej przykładowe kolaże. (5 min)

4. Dzieci wycinają charakterystyczne dla danej pory roku zdjęcia i tworzą własne kolaże. (30 min). Dzieci mogą próbować napisać na kolażu, jaka to jest pora roku.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda wizualizacji

Techniki:

Kolaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Int-Plast-I.4.1 : dziecko zna rodzaje dziedzin sztuki

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Przy-I.11.1 : dziecko potrafi nazwać zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku

Int-Przy-I.2.1 : dziecko zna sposoby przystosowania się zwierząt do poszczególnych pór roku: odloty i przyloty ptaków, zapadanie w sen zimowy

Int-Przy-I.9.1 : dziecko analizuje pogodę i jej zmiany

Lista załączników:

Przykładowy kolaż.pptx

71 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: CO U CIEBIE SŁYCHAĆ?

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci opowiadają sobie nawzajem, jakie wydarzenia ostatnio je zajmują i co ważnego miało miejsce w ich życiu.

Cele:

- podwyższenie energii grupy;
- wzmocnienie spójności grupy.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do podzielenia się wydarzeniami z ostatniego tygodnia. Mówi, że pozwoli to dzieciom lepiej się poznać i dowiedzieć się więcej o sobie. Prosi dzieci o chodzenie po klasie w rozproszeniu i na kłaśnięcie N. dzieci łączą się w pary z osobą najbliższą i opowiadają sobie nawzajem, jakie było najprzyjemniejsze, najbardziej niezwykle wydarzenie z ostatniego tygodnia. Zwraca tylko uwagę, że będą miały określony czas na opowieść - 3 minuty (5 minut);
2. Następnie ponownie chodzą po sali i na kłaśnięcie N. łączą się w inne pary i ponownie sobie opowiadają o wydarzeniach z ostatniego tygodnia. Znowu mają tylko 3 minuty (4

minuty).

Potencjalne problemy:

- jeśli jest nieparzysta liczba dzieci, N. bierze aktywnie udział w zadaniu. Należy tylko zwracać uwagę na czas.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Etyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-I.1.1 : dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi podczas zabaw oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Tytuł zadania: CZYTAM, ŁĄCZĘ I PRZEPISUJĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci mają za zadanie odczytać słowo na karcie pracy i połączyć je z odpowiednim obrazkiem, a następnie przepisać wszystkie słowa z karty pracy do zeszytu.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem
- doskonalenie umiejętności przepisywania;
- kształtowanie umiejętności sprawdzania pracy kolegi;
- wdrażanie do stosowania oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

- karty pracy (załączniki). Karty pracy są wykonywane z dziećmi po wprowadzeniu liter:

Przebieg:

1. Dzieci pracują samodzielnie rozwiązując kartę pracy.
2. Dzieci sprawdzają sobie w parach poprawność wykonania zadania.
3. Dzieci przepisują do zeszytu wszystkie słowa z karty pracy.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Lista załączników:

Karta pracy po wprowadzonej literze K.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze S.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze P.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze D.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze Ł.pdf

Karta pracy po wprowadzonej literze R.pdf

Tytuł zadania: SKĄD SIĘ WZIĘŁY NAZWY MIESIĘCY

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

W każdym miesiącu N. zapoznaje dzieci z kalendarzem i wspólnie z dziećmi odkrywa nazwę danego miesiąca.

Cele:

- zapoznanie dzieci z kalendarzem;
- zapoznanie dzieci z chronologią miesięcy w roku;
- zapoznanie dzieci z etymologią nazw poszczególnych miesięcy;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania dzięki skojarzeniom;
- rozwijanie ciekawości świata;
- kształtowanie wrażliwości muzycznej;
- poznawanie najważniejszych utworów muzyki klasycznej.

Potrzebne materiały:

- komputer, rzutnik;
- prezentacja dotycząca danego miesiąca (załączniki);
- <http://www.youtube.com/watch?v=GRxofEmo3HA> - Vivaldi "Cztery pory roku".

Przebieg:

1. N. pokazuje dzieciom kalendarz i mówi, jaki miesiąc dzisiaj poznają. Pokazuje ten miesiąc na kalendarzu. N. przypomina dzieciom, jaki miesiąc był poprzednio. Wspólnie przeglądają kalendarz i powtarzają kolejność miesięcy w roku. (3 min)
2. N. prosi dzieci o podanie jak największej liczby skojarzeń z nazwą danego miesiąca. N. wypisuje wszystkie skojarzenia na tablicy. Uwaga! Skojarzenia mogą u dzieci bardziej dotyczyć czynności, jakie wykonują w danym miesiącu lub pogody. Nie będą to zazwyczaj skojarzenia związane z etymologią nazwy. Nie ma to jednak znaczenia. (10 min)
2. N. opowiada dzieciom, skąd się wzięła nazwa miesiąca (informacje na temat znajdują się w załączonych materiałach). (5 min).
3. N. pokazuje na rzutniku (tablicy interaktywnej) prezentację przygotowaną dla danego miesiąca. Prezentacje zawierają m.in. ilustrację trudniejszych słów np.: wrzos, len, październik. N. rozmawia z dziećmi o etymologii nazwy danego miesiąca oraz o jego charakterystyce i konieczności dopasowania ubrania do poru roku, w celu zapewnienia zdrowia i bezpieczeństwa (10 min).
4. N. prosi dzieci, żeby spróbowały zilustrować nazwę miesiący (narysowały historię związaną z nazwą danego miesiąca). Podczas rysowania N. nastawia dzieciom muzykę: Vivaldi - Cztery Pory roku (N. włącza utwór dopasowany do aktualnej pory roku). (20 min).

Na potrzeby powtórzeń warto wprowadzić różne modyfikacje do zadania (patrz: warianty).

Warianty:

Ponieważ zadanie powtarza się odpowiednio dla każdego miesiąca, warto wprowadzać jego modyfikacje, np.

- proponować wysłuchanie nowych utworów muzycznych:
 - w grudniu może to być "Taniec Cukrowej Wieszczy" z "Dziadka do orzechów" Czajkowskiego;
 - w czerwcu "Sen nocy letniej" Mendelssohna (np. <http://www.youtube.com/watch?v=ksLWUBXHQ8w>);
 - w kwietniu może być "Walc kwiatów" z "Dziadka do orzechów" Czajkowskiego.
- zaproponować wykonanie rysunków konkretną metodą (wyklejanka, obrazek farbami akwarelowymi, obrazek malowany pastelami, kolaż, wydrapywanka na podkładzie z kredek świecowych lub tuszu) lub stworzenie projektu technicznego (np. bombki w grudniu, obrazka z suszonych kwiatów w kwietniu czy w maju, figurki z plasteliny/modeliny).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.1 : dziecko potrafi nazwać dni w tygodniu i miesiące w roku (niekoniecznie we właściwej kolejności)

Int-Mat-I.14.2 : dziecko wie do czego służy kalendarz i potrafi z niego korzystać

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Przy-I.10.1 : dziecko potrafi zrozumieć podstawowe elementy prognozy pogody

Int-Przy-I.11.1 : dziecko potrafi nazwać zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku

Int-Przy-I.9.1 : dziecko analizuje pogodę i jej zmiany

Lista załączników:

Wrzesień.pptx

Styczeń.pptx

Lipiec.pptx

Listopad.ppt
Nazwy miesięcy - wyjaśnienie.docx
Maj.pptx
Kwiecień.pptx
Sierpień.pptx
Czerwiec.pptx
Grudzień.ppt
Październik.ppt
Luty.pptx
Marzec.pptx

Tytuł zadania: ZIELNIK - CZTERY PORY ROKU

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą wspólny klasowy zielnik, dzięki któremu będą obserwować jak zmienia się roślinność w zależności od pory roku. Cztery razy w roku (w każdej porze roku) dzieci najpierw zbierają i suszą rośliny, a następnie wspólnie przyklejają rośliny na kartki, tworząc zielnik charakterystyczny dla danej pory roku. Ostatnim razem (w czerwcu) dzieci oglądają wszystkie zielniki i rozmawiają o zmieniającej się przyrodzie w zależności od pory roku.

Cele:

- utrwalenie pojęcia "zielnik";
- zapoznanie się ze zmiennością roślinności w zależności od pory roku;

- kształtowanie umiejętności zbierania i suszenia roślin;
- kształtowanie umiejętności obserwowania przyrody;
- kształtowanie umiejętności tworzenia zielników;
- rozwijanie zainteresowania przyrodą.

Potrzebne materiały:

- mini-zielnik wcześniej przygotowany przez N. (kilka kartek A4 lub A5) z zasuszonymi wcześniej roślinami i przyklejonymi po jednej na każdą kartkę zielnika;
- zasuszone przez dzieci rośliny;
- kartki papieru A4 - 1 na każde dziecko lub więcej jeśli dziecko będzie miało więcej roślin i będzie miało ochotę stworzyć więcej kart.
- albumy przyrodnicze (botaniczne);
- dziurkacz;
- kolorowa wstążka;
- flamastry/kredki;
- klej/ taśma klejąca/nożyczki.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom, że będą miały okazję stworzyć własny zielnik. Tematem przewodnim zielnika będzie odpowiednio jesień/zima/wiosna/lato.

Zielnik będzie dziełem całej klasy, ale jakość zielnika będzie zależeć od indywidualnej pracy poszczególnych dzieci. (3 min)

2. Dzieci mają za zadanie przynieść wcześniej zasuszone liście/kwiaty/gałązki. (zimą to mogą być np.: suche gałązki)

3. N. pokazuje dzieciom stworzony przez siebie zielnik (przypomina go) i mówi, że dzisiejszym zadaniem dzieci będzie stworzenie takiego wspólnego, klasowego zielnika.

Każde dziecko stworzy jedną stronę, strona może być ładnie ozdobiona.

N. pokazuje dzieciom, że trzeba posmarować kartkę klejem w miejscu, gdzie chcemy przykleić roślinkę.

N. tłumaczy (a najlepiej pokazuje), że nie kleimy roślinek bo się rozrywają. (3 min)

Zamiast kleju można użyć taśmy klejącej.

4. Dzieci dziurkują swoje kartki. Potem je ozdabiają, a następnie przyklejają roślinki. (25 min)

5. Jeśli są dzieci, które z różnych przyczyn nie mają zasuszonych roślinek, N. może zaproponować im przyniesienie roślinki ze szkolnego boiska lub zrobienie pierwszej i ostatniej strony zielnika (ozdobne napisanie Jesień/Zima/Wiosna/Lato. Przy jesieni dzieci mogą nie umieć samodzielnie napisać tego wyrazu, mogą więc napisać po śladzie przygotowanym

wcześniej przez N.).

6. N. zaprasza każde dziecko do zaprezentowania swojej karty, podniesienie jej do góry.

N. wspólnie z dziećmi próbuje rozpoznać z jakiego krzewu, drzewa pochodzi dany liść - może wspólnie z dziećmi odszukać w atlasie nazwy roślin i zachęcić dzieci do odpowiedniego podpisania swoich roślin. (10 min)

7. N. omawia z dziećmi charakterystyczne cechy danej pory roku na podstawie zgromadzonych roślin. (5 min)

8. N. pomaga dzieciom spiąć wszystkie kartki razem w jedną całość i przewiązać kokardką. (2 min)

9. N. rozmawia z dziećmi o konieczności szanowania przyrody, dbania o rośliny. (2 min)

10. Na zakończenie projektu (latem) N. wyjmuję wszystkie zielniki i omawia z dziećmi zmiany w roślinności w zależności od pory roku. N. zachęca dzieci do przejrzenia poszczególnych zielników i powiedzenia czy dzieci widzą coś charakterystycznego (np. kolorowe liście jesienią, dużo kwiatów wiosną i latem, suche gałązki zimą, rośliny zimozielone).

Możliwe kontynuacje:

- Dzieci mogą kontynuować zajęcie na pracy zindywidualizowanej.
- Można zachęcić chętne dzieci do przyniesienia większej liczby roślin i stworzenia indywidualnych zielników, niezależnych od zielnika klasowego.
- Niektóre dzieci bardzo lubią pracować z roślinami, przy tej okazji mogą ćwiczyć umiejętności kaligrafowania (podpisywania roślin), poznawania różnych roślin, rysowania regularnych wzorków na poszczególnych kartkach zielnika.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

Pogadanka

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Przy-I.1.1 : dziecko zna i rozpoznaje najczęściej występujące rośliny i zwierzęta żyjące w najłatwiej dla niego dostępnych środowiskach przyrodniczych, takich jak: park, las, pole uprawne, sad i ogród (działka)

Int-Przy-I.5.2 : dziecko wie jak może, we własnym zakresie, chronić przyrodę: nie śmieć, szanując rośliny, zachowując ciszę w parku i w lesie, pomagając zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Int-Tech-I.5.2 : dziecko zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, co to jest zielnik,
- dziecko potrafi stworzyć zielnik.

Tytuł zadania: TWORZYMY CHÓR ŚWIĄTECZNY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci poznają i odśpiewują kolędy świąteczne. Uczą się, jak należy się zachowywać w trakcie koncertów.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z kolędami świątecznymi;
- rozwinięcie umiejętności śpiewania;
- zapoznanie z zasadami postępowania w trakcie koncertów.

Potrzebne materiały:

- podkład muzyczny w postaci dowolnych kilku kolęd;
- lampki choinkowe.

Przebieg:

1. N. wprowadza uczniów i uczennice w świąteczny nastrój: włącza cicho melodię spokojnej kolędy (np. Cicha Noc), włącza lampki. Wyjaśnia dzieciom, że razem stworzą chór świąteczny, który później będzie mógł wystąpić, np. przed rodzicami lub przed innymi dziećmi w szkole. Pyta dzieci, czy znają jakieś kolędy świąteczne (10 minut);
2. N. przedstawia dzieciom propozycje kolęd, które mogą poznać i odśpiewać. Dzieci wybierają (np. przez głosowanie), która im najbardziej się podoba z nazwy (5 minut)
3. Pierwszym etapem poznawania kolędy lub piosenki świątecznej będzie powtórzenie jej melodii poprzez wydawanie prostych powtarzalnych dźwięków np. "ta" lub "pa". (10 minut);
4. Następnie N. ćwiczy z dziećmi słowa kolędy lub piosenki. Aby wesprzeć proces zapamiętywania słów N. rozdaje dzieciom rysunki, które przedstawiają kluczowe słowa pojawiające się w kolędzie. Wraz z dziećmi N. ćwiczy i odśpiewuje wybraną przez dzieci kolędę (30 minut);
5. N. prosi dzieci, aby ustawiły się w grupie i wyobraziły sobie, że są chórem, który przygotowuje się do koncertu. Jakiego zachowania widowni oczekivaliby? Czy osoby, które będą siedziały na widowni (N. może postawić kilka krzeseł naprzeciwko "chóru", aby wyobrażały widownię) powinny rozmawiać w trakcie koncertu? Co jeszcze będzie przeszkadzało występującym? (10 minut).

Warianty:

- N. może zaproponować niektórym dzieciom zagranie na wybranych instrumentach, np. na

trójkącie.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Muzyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.2.3 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm grając na instrumentach perkusyjnych

Int-Muz-I.3.1 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)

Int-Muz-I.6.2 : dziecko wie, jakie są przyjęte normy odnośnie zachowań dozwolonych i niedozwolonych podczas koncertów

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Lista załączników:

Lulajze Jezuniu z obrazkami.pdf

Wśród_nocnej_ciszy tekst kolędy.pdf

72 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: CIEKAWY OSOBY

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci poznają ciekawe osoby i dowiadują się o czynnościach, które w danym zawodzie się wykonuje.

Cele:

- rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania;
- doskonalenie umiejętności zadawania pytań;
- rozwijanie wiedzy i zainteresowań zawodami.

Przebieg:

1. N. wita dzieci na zajęciach i przedstawia dzisiejszy temat: "Dziś spotykamy się, aby poznać ciekawą osobę. Czy macie pomysł o co moglibyście ją zapytać, czego się od niej dowiedzieć?" Dzieci podają przykłady obszarów, z jakich mogłyby zadawać pytania. (10 minut)
2. N. powtarza z dziećmi zasady kulturalnej rozmowy. N. zadaje pytanie o zasady, a dzieci podają je w dowolnie sformułowany sposób (10 minut)
3. N. zaprasza gościa do klasy. Zaproszona osoba przedstawia się i krótko opowiada o sobie. Następnie uczniowie i uczennice zadają pytania gościowi. N. może wspomagać klasę w miarę potrzeb. (30 minut)

4. N. wspólnie z dziećmi dziękuje gościowi za wizytę i ciekawą rozmowę. (10 minut)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Zawód, który poznałem/poznałam".

Warianty:

- zadanie powtarzalne - zaprosić można różne ciekawe osoby, z których każda wykonuje inny zawód;
- na zajęcia można zaprosić rodziców dzieci - na każde zajęcia innego rodzica, który opowiada o swoim zawodzie.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.2.1 : dziecko zna zasady kulturalnej rozmowy

Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)

Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Tytuł zadania: ZIMOWE ILUSTRACJE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci dowiadują się, czym jest wyszukiwarka grafiki oraz w jaki sposób należy z niej korzystać. Uczą się obsługiwać program graficzny. Rozwijają zmysł estetyczny.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami korzystania z internetu;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami wyszukiwania informacji w internecie;
- zapoznanie ze sposobem działania i celem różnych urządzeń;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się technologiami;
- rozwijanie zmysłu estetycznego uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do strony z aplikacją: <http://pixlr.com/> (aplikacja pixlr express lub pixlr-o-matic; również dostępne w wersji na tablety);
- proste wyszukiwarki obrazków (w tym grafik na licencji Creative Commons): <http://www.freemages.co.uk/>, <http://500px.com/creativecommons>, <https://canweimage.com/> (przed lekcją należy sprawdzić, czy wyszukiwarka odnajduje grafiki odpowiadające hasłom wpisanym w języku polskim, czy konieczne jest zapoznanie dzieci ze słowem w języku angielskim (oraz jego pisownią)).

Przebieg:

Spotkanie 1.

1. N. zaprasza dzieci do komputerów. Rozmawia z nimi na temat internetu.
 - Czy dzieci wiedzą, czym on jest?
 - Czy kiedykolwiek korzystały z internetu?
 - Czy w ich domu panują zasady, których należy przestrzegać? (3 minuty)
2. Dzieci wraz z N. wyznaczają zasady korzystania z internetu. N. zapisuje wszystkie na tablicy (jeśli ma dostęp do rzutnika/tablicy multimedialnej, może zapisać je w dokumencie tekstowym, który na koniec wydrukuje dla każdego dziecka) (10 minut);
3. N. wyjaśnia dzieciom, jakie będzie ich zadanie: wyszukanie za pomocą wybranej (bezpiecznej) wyszukiwarki obrazka, a następnie jego zmienienie w programie graficznym. W ramach tego spotkania dzieci skoncentrują się na wyszukaniu obrazka w sieci;
4. N. wyjaśnia dzieciom, w jaki sposób korzysta się z wyszukiwarek. Zadaniem dzieci jest znalezienie obrazków związanych z zimą. Wyjaśnia przy tym, czym są słowa kluczowe. W miarę potrzeby, pomaga dzieciom przeliterować potrzebne słowo/słowa (5 minut);
5. Dzieci poszukują obrazków, następnie N. wyjaśnia im, w jaki sposób zapisuje się obrazki na dysku komputera. (25 minut)

Spotkanie 2.

1. N. prosi dzieci o przypomnienie zasad korzystania z internetu, które wcześniej zostały spisane. Dzieci wspólnie próbują przypomnieć sobie wszystko, o czym mówiły na poprzedniej lekcji. W razie potrzeby N. przypomina zasady, które umknęły dzieciom (5 minut);
2. Korzystając ze ściągniętych wcześniej obrazków, dzieci mają stworzyć własne "zimowe ilustracje".
3. N. proponuje dzieciom samodzielną eksplorację aplikacji do edycji grafiki (10 minut);
4. N. wyjaśnia dzieciom podstawowe funkcje aplikacji. Odpowiada na pytania dzieci (10 minut);
5. Dzieci ponownie pracują na ściągniętych grafikach. N. wspiera je w pracy. Na zakończenie prace mogą zostać wydrukowane lub wrzucone na klasowego bloga (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia techniczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Komp-I.2.1 : dziecko potrafi posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, nie narażając własnego zdrowia

Int-Komp-I.3.1 : dziecko rozumie ograniczenia dotyczące korzystania z komputera, które nakładają na nie rodzice, opiekunowie, szkoła

Int-Komp-I.3.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania ograniczeń dotyczących korzystania z komputera

Int-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna podstawowe zasady korzystania z internetu;
- dziecko potrafi skorzystać z grafiki dostępnej w internecie.

Tytuł zadania: MUZYCZNE RUCHY RAZ DWA TRZY**Poziom kontroli nauczyciela:**

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują proste ćwiczenia w takt muzyki, rozwijając świadomość swojego ciała oraz umiejętność orientacji w przestrzeni.

Cele:

- rozwijanie inwencji twórczej u uczniów i uczennic;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności orientacji w przestrzeni.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- tamburyno;
- bębenek.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od ćwiczeń orientacyjno – porządkowych. Dzieci w rozsypce tańczą w rytm muzyki. Kiedy muzyka przestaje grać i słychać jedno uderzenie w bębenek - dzieci szybko zwijają się w kłębek. Kiedy muzyka znowu zaczyna grać, wracają do tańca, a kiedy słychać dwa uderzenia w bębenek muszą się położyć przodem, opierając łokcie o podłogę i udając grę na fujarce [x3] (3 minuty);
2. Następnie N. wprowadza dzieci w bardziej ożywiającą zabawę. Dzieci biegają w wybranych kierunkach, jednocześnie robiąc obroty i podskakując do muzyki. Kiedy muzyka przestaje grać kłaniają się sobie raz, a następnie zastygają w bezruchu. Mogą się poruszyć dopiero wtedy, kiedy muzyka ponownie zacznie grać [x3] (4 minuty);
3. Kolejnymi ćwiczeniami, które wprowadza N. są:
 - ćwiczenie na wycucie przestrzeni. Zadaniem dzieci jest rysowanie w przestrzeni lub na podłodze dowolnej figury geometrycznej, a następnie skakanie jedno - lub

- obunóz po obwodzie znacznie powiększonej figury [x2];
- rozwijanie płynności ruchów w napięciu i rozluźnieniu. Lekkie uderzenie w tamburyn – dzieci poruszają się wysoko na palcach, lekko wirując. Głośne uderzenie – dzieci wykonują energiczne ruchy całym ciałem, przechodzą z pozycji wysokich do niskich [x2];
 - ćwiczenia wycucia własnego ciała. Dzieci stają w różnych pozycjach wyjściowych wykonują dowolne ruchy samymi ramionami. Następnie tak samo ćwiczą w rytmie narzuconym przez muzykę, w różnych pozycjach wyjściowych (zmienianych na znak N.). Następnie wykonują dowolne ruchy samymi nogami. Następnie tak samo ćwiczą w rytmie narzuconym przez muzykę [x4];
 - ćwiczenia z partnerem. Dzieci ćwiczą parami. Jedno jest lustrem i odbija ruchy drugiego, które stoi przed lustrem [x4];
 - ćwiczenia z mocowaniem. Dzieci parami trzymają się za ręce w ten sposób [x2];
 - ćwiczenia wycucia czasu. Dzieci w dowolnych pozycjach leżą na podłodze. Wstają bez podpierania się rękami, gdy N. policzy do 5, 6, 7 [x1] (25 minut);
4. Zakończenie. Rytmiczny marsz z klaskaniem, podskokami i dowolnymi ruchami w rytm muzyki. N. dziękuje dzieciom za udział w zajęciach (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda Rudolfa Labana

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Tytuł zadania: Z CZEGO SKŁADA SIĘ LICZBA...

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają strukturę wybranych liczb.

Cele:

- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z budową wybranej liczby (składniki).

Potrzebne materiały:

- kolorowe klocki;
- plastelina;
- kolorowe nitki;
- małe zabawki;
- liczydła;

- pałeczki, liczmany;
- kolorowe kartki;
- inne policzalne elementy;
- centymetr krawiecki;
- linijka.

Załączniki do zadania:

- materiał "Z czego składa się liczba 4" (liczba omawiana 58. dnia I semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 5" (liczba omawiana 72. dnia I semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 6" (liczba omawiana 88. dnia I semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 8" (liczba omawiana 18. dnia II semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 9" (liczba omawiana 30. dnia II semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 10" (liczba omawiana 43. dnia II semestru).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że lepiej zapoznają się z omawianą liczbą. Będą miały okazję pobawić się różnymi przedmiotami i sprawdzić, z czego składa się dana liczba poprzez szereg aktywności i zabaw. N. opowiada krótko dzieciom, jakie zadania przed nimi stoją. (3 minuty)
2. W zależności od dnia, atmosfery w klasie i umiejętności uczniów i uczennic N. może wykonać z dziećmi następujące czynności:
 1. Co najmniej dwie z grupy:
 - sprawdzenie, czy różne zbiory przedmiotów mają tyle samo elementów i czy mają ich tyle, ile powinno być (zarówno na rysunkach, jak i na rzeczywistych przykładach, np. dwa zbiory piłeczek);
 - budowanie przez dzieci zbiorów przedmiotów z różną liczbą elementów w zbiorze i wskazywanie, które mają tyle samo elementów, ile trzeba dodać lub zabrać elementów, żeby były równoliczne;
 - sprawdzenie, czy zbiory o różnych masach, objętościach, wielkości (np. 4 kółka małe i cztery kółka wielkie) są równoliczne;
 - przyporządkowywanie elementów do różnych zbiorów, układanie elementów w zbiorach w kolejności (np. od najmniejszego do największego);
 2. Co najmniej dwie z grupy:
 - mierzenie wskazanych przedmiotów daną jednostką (może to być ołówek, pasek papieru);
 - odmierzanie określonej liczby jednostek długości, pola (kratek), objętości (kostek) na różnych materiałach (na podłodze, oknie, stole, tablicy, na podwórku na środkach poglądowych);
 - mierzenie przedmiotów różnymi sposobami (np. blatu stołu najpierw od

- lewego końca, potem od prawego, z góry na dół, w pionie i w poziomie) i porównywanie wyników pomiaru;
- mierzenie różnymi jednostkami, dyskusja nad różnymi wynikami.
3. Co najmniej dwie z grupy:
- podawanie przykładów zbiorów o określonej liczbie elementów z uzasadnieniem, polegającym na jego numerowaniu;
 - przeliczanie przedmiotów z otoczenia, przedstawionych na rysunkach, z zestawu klocków, z liczydła itp.;
 - przeliczanie elementów danego zbioru różnymi sposobami, zaczynając od najmniejszego do największego lub odwrotnie, uwzględniając wybrany kolor, kształt lub inną szczególną cechę;
 - przeliczanie danego zbioru klocków i sprawdzanie, ile będzie jeśli zaczniemy liczenie od coraz to innego klocka;
 - liczenie różnych elementów opisanych słownie, np. wybranych miast, głosek w wyrazie „koło”;
 - numerowanie przedmiotów i ustawianie w łańcuch, na osi liczbowej, w schodki itp.
3. N. wraz z dziećmi wykonuje wybrane z powyższych aktywności, a następnie dzieci zapoznają się z kartami pracy: rozwiązują je i uzupełniają (35 minut);
4. Dzieci wraz z N. siadają w kręgu wraz z pomocami. N. sprawdza jak dzieci poradziły sobie z nową liczbą. Czy któreś z wykonywanych działań było dla nich szczególnie trudne. N. nawiązuje na koniec do omawianej liczby w formie zabawy, np. (przy liczbie 6) "Połączcie się teraz w grupy 6-osobowe, niech każda grupa wymyśli swój niepowtarzalny krok i skok, a teraz zróbcie 6 kroków: 3 długie, 3 krótkie i 6 skoków: 2 niskie, 2 trochę wyższe, 2 bardzo wysokie" (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.2 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.1.1 : dziecko potrafi mierzyć długość przedmiotów

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące

Int-Mat-I.7.2 : dziecko rozumie regularności, pojawiające się w dziesiętkowym systemie liczenia (np., że co 10 pojawia się znów 1,2; 11,12; 21,22 itd.)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:

z czego się składa 5.pdf

z czego składa się 8.pdf

z czego składa się 10.pdf

z czego składa się 9.pdf

z czego się składa 4.pdf

z czego się składa 6.pdf

73 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: METODA DENNISONA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują ćwiczenia metodą Dennisona. Są to energetyzujące i relaksujące ćwiczenia, poprawiające integrację obu półkul mózgowych.

Cele:

- rozwinięcie sprawności fizycznej dzieci;
- ćwiczenie koordynacji ruchowej;
- zrelaksowanie uczniów i uczennic;
- zwrócenie uwagi uczniów i uczennic na ich oddech.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, ew. odpowiednia przestrzeń dla każdego dziecka;
- materiały dla N. z pliku "Metoda Dennisona - ćwiczenia".
- krzesła (ew. ławeczki).

Przebieg:

1. N. przeprowadza krótką rozgrzewkę. Następnie informuje dzieci, że podczas lekcji będą wykonywać ćwiczenia relaksujące oraz energetyzujące. Część z nich może służyć poprawie koncentracji (np. przed testem); (10 minut)
2. N. wykonuje wraz z dziećmi wybrane ćwiczenia z dołączonego do zadania pliku (Metoda Dennisona - ćwiczenia). N. uczyła dzieci, aby podczas ćwiczeń zwracały uwagę na swój oddech (30 minut);
3. Podsumowanie oraz zakończenie zajęć, posprzątanie sali. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Lista załączników:

Metoda Dennisona - ćwiczenia.docx

Tytuł zadania: DODAWANIE W ZAKRESIE...

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność dodawania we wskazanym zakresie (w przedziale 3 -10).

Cele:

- rozwinięcie umiejętności dodawania we wskazanym zakresie;
- utrwalenie umiejętności łączenia określonej liczby z jej fizycznym odpowiednikiem;
- rozwinięcie umiejętności myślenia abstrakcyjnego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (po jednym materiale dla jednego dziecka).

Załączniki do zadania:

- dodawanie w zakresie 3 (realizowane 49 dnia I semestru);
- dodawanie w zakresie 4 (59 dzień I semestru);
- dodawanie w zakresie 5 (73 dzień I semestru);
- dodawanie w zakresie 6 (89 dzień I semestru);
- dodawanie w zakresie 7 (7 dzień II semestru);
- dodawanie w zakresie 9 (27 dzień II semestru);
- dodawanie w zakresie 10 (45 dzień II semestru).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że ich nowe zadanie będzie związane z poznaniem nowych działań. Dzięki temu, że nauczą się dodawać w określonym zakresie będą mogły wykonywać wiele ciekawych czynności, jak choćby grać w gry planszowe. Omawia z dziećmi pierwszą stronę materiałów - opowiadając bajkę o przedstawionych na rysunkach przedmiotach i postaciach (15 minut);
2. Tłumaczy dzieciom, jakie są ich zadania na pozostałych stronach. Najpierw mają podpisać rysunki odpowiednimi liczbami. Następnie odwrotnie - narysować rysunki do przedstawionych liczb i obliczyć wynik dodawania. W razie potrzeby N. zachęca dzieci do pomagania sobie (25 minut);
3. Jeśli znajdzie się na to czas, dzieci mogą wymyślić własne historie do narysowanych działań i opowiedzieć je sobie w grupach lub na forum klasy (5 minut).

Warianty:

- zamiast rysowania w odpowiednich rubrykach odzwierciedlenia liczb, dzieci mogą np. przykleić naklejki, plastelinę lub układać patyczki.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Opowiadanie

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.10.1 : dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji opisanej słownie

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Lista załączników:

dodawanie w zakresie 10 mini.pdf

dodawanie w zakresie 3.pdf

dodawanie w zakresie 5 mini.pdf

dodawanie do 7.pdf

dodawanie w zakresie 5.pdf

dodawanie w zakresie 4.pdf

dodawanie w zakresie 10.pdf

dodawanie w zakresie 9 mini.pdf

dodawanie w zakresie 6 mini.pdf

dodawanie w zakresie 4 mini.pdf

dodawanie w zakresie 9.pdf

dodawanie do 7 mini.pdf

dodawanie w zakresie 3 mini.pdf

dodawanie w zakresie 6.pdf

Tytuł zadania: PISZEMY RÓŻNE SŁOWA - ĆWICZENIA KALIGRAFII

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność pisania wyrazów po śladzie na przygotowanych kartach pracy.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- doskonalenie umiejętności przepisywania;
- kształtowanie umiejętności sprawdzania pracy kolegi;
- wdrażanie do stosowania oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

- załącznik - Ćwiczenia usprawniające dłonie i palce.
- karty pracy (załączniki). Karty pracy są wykonywane z dziećmi po wprowadzeniu liter: L, E, U, R, Ę, Ą.

Przebieg:

1. Przed przystąpieniem do N. proponuje dzieciom wykonanie ćwiczeń dłoni i palców przygotowujących do pisania. Przykładowy zestaw ćwiczeń znajduje się w załączniku do zadania "Ćwiczenia usprawniające dłonie i palce".
2. Dzieci pracują samodzielnie wypełniając kartę pracy. Dla dzieci, które radzą sobie z samodzielnym pisaniem, N. może zaproponować przepisanie słów do zeszytu.
3. Dzieci wykonują ozdobny szlaczek na górze/na dole karty pracy. Szlaczek wykonywany jest według własnego pomysłu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Lista załączników:

Ćwiczenia usprawniające dłonie i palce.docx

Po literce U.jpg

Po literce R.jpg

Po literce E.jpg

Tytuł zadania: RAZEM PRZEZ LABIRYNT - RATUJĄC PTAKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Zadanie polega na przejściu przez labirynt, ratując uwięzione w nim ptaki. W drugiej części dzieci uczą się o różnych gatunkach ptaków, które można spotkać na terenie swojego regionu lub całego kraju.

Cele:

- głębsze poznanie otaczającego dzieci środowiska;
- poinformowanie dzieci, że różne zwierzęta mogą żyć w różnych miejscach na kuli ziemskiej.

Potrzebne materiały:

- karty pracy z pliku „razem przez labirynt – ratujmy ptaki – pomoce.pdf” (1 na parę).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom arkusze z pliku razem przez labirynt – część 2.pdf (2 minuty);
2. Zadaniem dzieci jest przejście przez labirynt tak, aby uratować znajdujące się w nim ptaki. Muszą również oznaczyć odpowiednią cyfrą (od 1 do 5), które zwierzę uratowały w jako pierwsze, drugie itd. (5 minut);
3. N. przeprowadza z dziećmi krótką pogadankę na temat gatunków ptaków, które można spotkać w najbliższej okolicy, regionie lub na terenie naszego kraju. Najpierw prosi dzieci, aby podawały znane im nazwy ptaków i zapisuje usłyszane nazwy na tablicy (bez znaczenia czy występują na terenie kraju czy nie). Następnie czyta po kolei każdą zapisaną nazwę i pyta dzieci, czy uważają, że można danego ptaka spotkać. Dzieci głosują przez podniesienie ręki. Można głosować na tak i na nie. Wyniki zapisywane są na tablicy. (30 minut);
4. N. informuje dzieci po skończonym głosowaniu jakie są prawidłowe odpowiedzi, wraz z krótką informacją na temat każdego gatunku ptaka (2, 3 zdania). (5 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Przyroda

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Mat-I.5.3 : dziecko potrafi opisać położenie obiektów na kartce papieru (np. coś znajduje się w lewym górnym rogu)

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Przy-I.1.1 : dziecko zna i rozpoznaje najczęściej występujące rośliny i zwierzęta żyjące w najłatwiej dla niego dostępnych środowiskach przyrodniczych, takich jak: park, las, pole uprawne, sad i ogród (działka)

Int-Przy-I.2.1 : dziecko zna sposoby przystosowania się zwierząt do poszczególnych pór roku: odloty i przyloty ptaków, zapadanie w sen zimowy

Lista załączników:

Razem przez labirynt - ratujmy ptaki - pomoce.jpg

Tytuł zadania: ROZGRYWKI Z PIŁKĄ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci w grupach podają sobie piłki różnego rodzaju i wielkości na czas.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności zabawy piłką.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, parzysta liczba piłek różnej wielkości i rodzaju (ok 10 - 14).

Przebieg:

1. Rozgrzewka. (10 minut)
2. N. dzieli dzieci na dwie grupy. Siadają one naprzeciwko siebie, w dwóch rzędach, w odległości ok. 2 metrów. Obok pierwszej osoby z każdej z grup ułożone są piłki. (2 minuty);
3. Na znak, każda z grup ma za zadanie przekazać piłki z jednego końca rzędu na drugi koniec. Jedna osoba może mieć tylko jedną piłkę w ręku w tym samym czasie. Jeśli piłka upadnie na ziemię należy ją zwrócić na początek trasy. Wygrywa zespół, który pierwszy przekaże wszystkie piłki do ostatniej osoby. (2 minuty);
4. Następnie dzieci powtarzają ćwiczenie w różnych zmodyfikowanych wersjach (z zamkniętymi oczami, przekazując piłki nad głową, przekazując piłki jedną ręką, zmieniając miejsce w rzędzie, itp.) (10 minut);
5. Ćwiczenia rozciągające i relaksujące. (7 minut)

Przykładowe rozgrzewki:

- **(postawa zasadnicza:** ruchy ramion wzdłuż tułowia, **siad podparty:** wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty:** wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza:** skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza:** skłony tułowia na boki, **leżenie przodem:** skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem:** skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza,** pajacyki.
- **trucht dookoła sali:** ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna:** skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza:** przysiady, **siad**

podparty: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty:** wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia techniczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

74 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: ZABAWY I ĆWICZENIA JĘZYKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

N. odczytuje dzieciom treść bajki logopedycznej (lub wierszyków logopedyczne) i wspólnie wykonują ćwiczenia narządów artykulacyjnych. Dzieci siedzą w parach i mają za zadanie pomagać sobie nawzajem, motywować siebie do dokładnego wykonywania tego zadania.

Cele:

- usprawnienie motoryki narządów artykulacyjnych oraz ich właściwa koordynacja;
- przewyżczanie trudności artykulacyjnych;
- zapoznanie dzieci z zawodem logopedy;
- rozmowa na temat problemów z wymową i uświadomienie dzieciom, że takie problemy można rozwiązać poprzez ćwiczenia.

Potrzebne materiały:

- załączniki do zadania

Przebieg:

Przy pierwszym wykonaniu:

1. N. zaprasza dzieci do wspólnego ćwiczenia buzi i języka.
2. N. prosi, żeby podczas wykonywania zadania dzieci patrzyły na siebie nawzajem w parach i pokazywały sobie, jeśli widzą, że ktoś niedokładnie wykonuje zadanie.
3. N. odczytuje treść opowiadania i prosi dzieci, aby naśladowały wspólnie z nim poszczególne czynności. Jednorazowo odczytuje się jedną bajkę. (10 min)
4. N. pyta dzieci czy myślą, że takie ćwiczenia są przydatne i do czego mogą być przydatne? (5 min) Po zakończeniu N. wyjaśnia dzieciom, że czasem niektórzy (dzieci i dorośli) mogą mieć różne problemy z wymową, tłumaczy dzieciom, że tego typu ćwiczenia prowadzą do poprawnej wymowy i że są wykonywane także przez dorosłych (np. spikerów radiowych, TV, aktorów, dziennikarzy) (2 min).
5. N. pyta dzieci czy wiedzą kto prowadzi ćwiczenia poprawnej wymowy? Kto pomaga

dzieciom i dorosłym w osiągnięciu poprawnej wymowy? (Jak się nazywa ten zawód?). N. pyta się czy ktoś kiedyś był u logopedy, miał ćwiczenia z logopedą np. w przedszkolu? (5 min).

Przy powtórzeniu:

1. N. proponuje dzieciom wspólne czytanie i powtarzanie "Wierszyków logopedycznych". Najpierw N. czyta wers - następnie dzieci powtarzają. Następnie N. omawia wierszyki z dziećmi i dzieciom mającym problemy logopedyczne proponuje nauczenie się wierszyków na pamięć.

Warianty:

- N. może wykorzystać także wiedzę i doświadczenie dzieci: pyta się, czy ktoś pamięta jakieś ćwiczenie, które robił z logopedą, żeby je ewentualnie zademonstrował i żeby wszyscy powtórzyli to ćwiczenie. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Wierszyki logopedyczne.docx

zabawy językowe.pdf

Tytuł zadania: ZAWODY, KTÓRE ZNAM

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci przygotowują krótką informację o tym, co wiedzą o danym zawodzie.

Cele:

- doskonalenie umiejętności przekazywania innym informacji, jakie sami posiadamy;
- rozwój umiejętności odpowiedzi na zadane przez rozmówcę pytania, dotyczące tematu rozmowy;
- doskonalenie umiejętności korzystania ze zdobytych informacji;
- doskonalenie umiejętności pisanie (przepisywania) zdań.

Potrzebne materiały:

- tablica;
- kolorowe markery lub pisaki;
- kartki do rysowania;
- ew. dyktafony.

Przebieg:

1. N. przypomina dzieciom, że na poprzednich zajęciach mieli gościa i przedstawia, że dziś zobaczymy, ile zapamiętaliśmy z tego spotkania. N. tłumaczy dzieciom, że ich wypowiedzi będzie notował na tablicy (lub dużym papierze) - każdemu dziecku przypisuje jeden kolor markera/kredy (może też dodatkowo oznaczać wypowiedzi inicjałami, jeśli nie ma tylu kolorów, ile jest dzieci w klasie), wypowiedzi tego ucznia lub uczennicy będą notowane tylko tym kolorem. (15 min)
2. N. zachęca dzieci pytaniami do opowiedzenia o osobie, która gościła na poprzednich zajęciach. N. pyta np.: jaki zawód ta osoba wykonuje, jakie czynności musi umieć, jaką ma wiedzę, z jakiego zakresu. N. układa pytania w zależności od tego, co na spotkaniu opowiadała zaproszona osoba. Dzieci samodzielnie w miarę możliwości hasłowo notują swoje odpowiedzi przypisanym kolorem. N. wspiera dzieci w zapisywaniu. (25 min)
3. N. prosi dzieci, aby narysowały skojarzenia z danym gościem albo nagrały swoje wrażenia (np. na dyktafonie; nagranie mogą wykonać w parach lub grupach 4-, 6-osobowych - wówczas dzieci w kółku podają sobie dyktafon i opisują swoje wrażenia). N. może poprosić dzieci o ocenienie siebie nawzajem w aspekcie, ile kto zapamiętał z poprzednich zajęć - dzięki użyciu kolorów dzieciom będzie łatwo policzyć, ile kto udzielił odpowiedzi. N. może wskazać, kto udzielił bardziej konkretnych odpowiedzi. (15 min)

Warianty:

- zadanie może być wykonywane w mniejszych grupach;
- zadanie powtarzalne po każdym zadaniu "Ciekawa osoba";
- N. może zmodyfikować zadanie i poprosić dzieci np. o stworzenie własnego rysunku osoby, która wykonuje dany zawód tak, aby na pracy uwzględnić, co ta osoba musi umieć, jakich rzeczy używa w pracy itp.;
- można zrezygnować z różnych kolorów markerów, zwłaszcza w dużych grupach, gdzie może nie być możliwa tak duża liczba różnokolorowych flamastrów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

Tytuł zadania: ODEJMOWANIE W ZAKRESIE...

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność odejmowania we wskazanym zakresie (w przedziale 3 - 10).

Cele:

- rozwinięcie umiejętności odejmowania we wskazanym zakresie;
- utrwalenie umiejętności łączenia określonej liczby z jej fizycznym odpowiednikiem;
- rozwinięcie umiejętności myślenia abstrakcyjnego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (po jednym materiale dla jednego dziecka).

Załączniki do zadania:

- odejmowanie w zakresie 3 (dzień 53 I semestru);
- odejmowanie w zakresie 5 (dzień 74 I semestru);
- odejmowanie w zakresie 6 (dzień 92 I semestru);
- odejmowanie w zakresie 7 (dzień 9 II semestru);
- odejmowanie w zakresie 8 (dzień 17 II semestru);
- odejmowanie w zakresie 10 (dzień 45 II semestru).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że ich nowe zadanie będzie związane z poznaniem nowych działań. Dzięki temu, że nauczą się dodawać w określonym zakresie będą mogły wykonywać wiele ciekawych czynności, jak choćby gra w gry planszowe. Omawia z dziećmi pierwszą stronę materiałów - opowiadając bajkę o przedstawionych na rysunkach przedmiotach i postaciach (15 minut);
2. Tłumaczy dzieciom, jakie są ich zadania na pozostałych stronach. Najpierw mają podpisać rysunki odpowiednimi liczbami. Następnie odwrotnie - narysować rysunki do

przedstawionych liczb i obliczyć wynik dodawania. W razie potrzeby N. zachęca dzieci do pomagania sobie (25 minut);

3. Jeśli znajdzie się na to czas, dzieci mogą wymyślić własne historie do narysowanych działań i opowiedzieć je sobie w grupach lub na forum klasy (5 minut).

Warianty:

- zamiast rysowania w odpowiednich rubrykach odzwierciedlenia liczb, dzieci mogą np. przykleić naklejki, plastelinę lub układać patyczki;
- jeżeli dzieci lepiej radzą sobie z dodawaniem lub chcą zrobić dodatkowe ćwiczenia można skorzystać z załączonego do materiałów "Materiału dodatkowego".

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Opowiadanie

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.10.1 : dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji

opisanej słownie

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Lista załączników:

odejmowanie w zakresie 10.pdf

odejmowanie w zakresie 5.pdf

odejmowanie w zakresie 6.pdf

odejmowanie w zakresie 8.pdf

odejmowanie w zakresie 3.pdf

odejmowanie w zakresie 7.pdf

Tytuł zadania: CZAS LITER L, E, K, S, D, J, Ś, R,U, RZ, CH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 11

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).
- Karty z obrazkami wprowadzającymi daną literę - najlepiej kilka kart wydrukowanych w kolorze, tak aby dzieci mogły pracować w małych grupach. Kartę z obrazkami można wyświetlać na rzutniku, wtedy wszystkie dzieci pracują razem.
- wydrukowane karty pracy "Pisanie po śladzie" - szczególnie dla dzieci z zaburzoną analizą/syntezą wzrokową.

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złączonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład

<http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;

- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stańc i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zacisnąć pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10-15 minut)

- Obrazki na literę. Dzieci mają za zadanie znaleźć na karcie/kartach obrazki:
 - na daną literę;
 - zawierające daną literę;
- Dzieci pracują w grupach. Dostają od N. karty pracy, na których znajdują się obrazki przedstawiające przedmiot na daną literę. Zadaniem dzieci jest wyszukanie obrazków na daną literę.
Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **L, E, K, S, D, J, Ś, R, U, RZ, CH.**

4. Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glottto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą.

Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.

7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
 8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
5. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**
- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
6. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?" (5 minut)**

Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K,

- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
- N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
- Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę.
- Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
- Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
- Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
- Przedmioty na literę S: samolot i sowa/statek i sikorka/słomka i samochód.
- Przedmioty na literę K: kartka i kamień/kotek i krowa/kwiatek i krokodyl

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;

- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Karta z obrazkami na litere R U J.pdf

Wprowadzanie liter - J.pdf

Ortografia Ch - zasada 2.pptx

Pisanie po śladzie -M L E.jpg

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - L.pdf

Karta z obrazkami na litere L E Ś Rz Ch.pdf

Pisanie po śladzie D Ł Y.jpg

Pisanie po śladzie - F H Ch.jpg

Wprowadzenie liter - Ś.pdf

Ortografia Ch - zasada 3.pptx

Pisanie po śladzie Ch H F.jpg

Pisanie po śladzie - J R U.jpg

Wprowadzanie liter - D.pdf

Karta z obrazkami na litere K S D.pdf

Wprowadzanie liter - K.pdf

Ortografia Ch - zasada 1.pptx

Wprowadzanie liter - S.pdf

Wprowadzanie dwuznaku - Rz.pdf

Wprowadzanie dwuznaku Ch i H.pdf

Pisanie po śladzie I K S.jpg

Wprowadzenie liter - R.pdf

Wprowadzanie dwuznaku - Ch.pdf

Wprowadzenie liter - E.pdf

Pisanie po śladzie Rz Ź Ż.jpg
Wprowadzenie liter - Si i Ś.pdf
Wprowadzenie liter - U.pdf

Tytuł zadania: TROCHĘ GIMNASTYKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują twórcze ćwiczenia gimnastyczne w takt wystukiwanych dźwięków.

Cele:

- rozwijanie koordynacji ruchów rąk i nóg;
- mobilizacja sfery intelektualnej i motorycznej;
- kształtowanie orientacji przestrzennej, pamięci i wyobraźni ruchowej.

Potrzebne materiały:

- grzechotki (po dwie dla każdego dziecka) lub inne grzechoczące przedmioty (np. wcześniej przygotowane przez dzieci małe puszkę z fasolką w środku);
- odtwarzacz muzyczny.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom grzechotki i opowiada o zadaniu: dzięki niemu dzieci rozwiną swoją sprawność fizyczną i zobaczą do czego zdolne jest ich ciało (1 minuta)

2. Najpierw zadaniem dzieci będzie uderzanie przed sobą grzechotkami w rytm muzyki i rytmiczne powiedzenie: dzień – do – bry. Dzieci nie przestając grzechotać, kłaniają się do siebie. Następnie wykonują poszczególne ćwiczenia:
 - wznoszenie ramion w górę i przeniesienie w bok, potrząsanie w rytm grzechotkami;
 - bieg między położonymi na podłodze grzechotkami i powrót na znak N. do swojej grzechotki;
 - dzieci wysuwają prawą nogę do przodu, ramiona do przodu – następnie powrót do postawy. Wysunięcie lewej nogi do przodu, następnie powrót do postawy.
 - dzieci uginają kolana z równoczesnym skrętem tułowia w prawo i uderzają rytmicznie grzechotkami o podłogę. Powtarzają to samo w lewą stronę;
 - siad kłęczny – skłon do przodu, ramiona do przodu;
 - siad prosty – skłon do przodu z lekkim uderzeniem grzechotkami w stopę;
 - siad skulny podparty – grzechotki leżą przed stopami, zabawa grzechotkami – przesuwanie ich od siebie, przyciąganie do siebie, chwytanie palcami, chwytanie jednej grzechotki dwiema stopami i przenoszenie jej w inne miejsce, odłożenie. Dołączenie drugiej. Powrót obu grzechotek do miejsca wyjściowego;
 - przeskoki obunóż przez grzechotki w przód, w tył i w bok;
 - stanie w rozkroku, wspięcie, powolny wyprost ramion z potrząsaniem grzechotkami, wdech, skłon do przodu, opuszczenie ramion z potrząsaniem – wydech;
 - improwizacja ruchowa przy muzyce według inwencji dzieci;
 - położenie grzechotek na obwodzie koła i marsz slalomem na palcach i piętach (w sumie 15 minut na ćwiczenia);
3. N. w trakcie ćwiczeń zwraca dzieciom uwagę na prawidłową pozycję w trakcie ćwiczeń oraz przypomina o tym, że niezachowanie prawidłowej pozycji ciała może powodować problemy ze zdrowiem;
4. N. dziękuje dzieciom za ćwiczenia. Pyta, czy było dla nich coś trudnego, czy chciałyby jeszcze coś powtórzyć (4 minuty).

Warianty:

- ćwiczenie może być wykonane też z innymi instrumentami lub elementami grającymi;
- można też zaproponować inne ćwiczenia, np. skłony wykonywane w siadzie.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.2 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm wystukując

Int-Muz-I.2.3 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm grając na instrumentach perkusyjnych

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Int-WF-I.6.1 : dziecko ma świadomość wpływu chorób na zdrowie

75 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: TWORZYMY CHÓR ŚWIĄTECZNY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci poznają i odśpiewują kolędy świąteczne. Uczą się, jak należy się zachowywać w trakcie koncertów.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z kolędami świątecznymi;
- rozwinięcie umiejętności śpiewania;
- zapoznanie z zasadami postępowania w trakcie koncertów.

Potrzebne materiały:

- podkład muzyczny w postaci dowolnych kilku kolęd;
- lampki choinkowe.

Przebieg:

1. N. wprowadza uczniów i uczennice w świąteczny nastrój: włącza cicho melodię spokojnej kolędy (np. Cicha Noc), włącza lampki. Wyjaśnia dzieciom, że razem stworzą chór świąteczny, który później będzie mógł wystąpić, np. przed rodzicami lub przed innymi dziećmi w szkole. Pyta dzieci, czy znają jakieś kolędy świąteczne (10 minut);
2. N. przedstawia dzieciom propozycje kolęd, które mogą poznać i odśpiewać. Dzieci wybierają (np. przez głosowanie), która im najbardziej się podoba z nazwy (5 minut)
3. Pierwszym etapem poznawania kolędy lub piosenki świątecznej będzie powtórzenie jej melodii poprzez wydawanie prostych powtarzalnych dźwięków np. "ta" lub "pa". (10 minut);
4. Następnie N. ćwiczy z dziećmi słowa kolędy lub piosenki. Aby wesprzeć proces zapamiętywania słów N. rozdaje dzieciom rysunki, które przedstawiają kluczowe słowa pojawiające się w kolędzie. Wraz z dziećmi N. ćwiczy i odśpiewuje wybraną przez dzieci kolędę (30 minut);

5. N. prosi dzieci, aby ustawiły się w grupie i wyobraziły sobie, że są chórem, który przygotowuje się do koncertu. Jakiego zachowania widowni oczekivaliby? Czy osoby, które będą siedziały na widowni (N. może postawić kilka krzeseł naprzeciwko "chóru", aby wyobrażały widownię) powinny rozmawiać w trakcie koncertu? Co jeszcze będzie przeszkadzało występującym? (10 minut).

Warianty:

- N. może zaproponować niektórym dzieciom zagranie na wybranych instrumentach, np. na trójkącie.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Muzyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.2.3 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm grając na instrumentach perkusyjnych

Int-Muz-I.3.1 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)

Int-Muz-I.6.2 : dziecko wie, jakie są przyjęte normy odnośnie zachowań dozwolonych i niedozwolonych podczas koncertów

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Lista załączników:

Lulajze Jezuniu z obrazkami.pdf

Wśród_nocnej_ciszy tekst kolędy.pdf

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci utrwalają umiejętności matematyczne, rozwiązując wyzwania stawiane przed nimi w toku zapoznawania się z bajką matematyczną.

Cele:

- utrwalenie umiejętności matematycznych z danego zakresu;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami rozwiązywania tekstowych zadań matematycznych;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności zapisywania w formie działania określonych opisów;
- rozwinięcie umiejętności aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:



- przygotowany tekst bajki matematycznej (odpowiedni do omawianego materiału);
- przygotowane karty pracy dla uczniów i uczennic.

Przebieg:

1. N. przypomina z uczniami i uczennicami materiał matematyczny, z którym wcześniej się zapoznali (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom materiał tekstowy. Wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel zadania (rozwińcie umiejętności zapisywania liczbowego zadań tekstowych i ich rozwiązywania w oparciu o poznane działania oraz rozwińcie umiejętności aktywnego słuchania). Jeżeli zadanie tego wymaga, N. zaczyna "opowiadać" dzieciom bajkę, która została zawarta w specjalnie przygotowanym materiale (5 minut);
3. N. opowiada dzieciom bajkę, daje dzieciom czas na rozwiązanie poszczególnych zadań (25 minut);
4. W kręgu dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi. N. omawia z dziećmi ewentualne problemy związane z rozwiązywaniem zadań tekstowych. Następnie dzieci opowiadają, co im się podobało w bajce oraz jaki może być jej ciąg dalszy (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Opowiadanie

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.10.1 : dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji opisanej słownie

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Lista załączników:

bajka w zakresie 5.pdf

bajka matematyczna - działania do 10.pdf

bajka równania w zakresie 10.pdf

bajka matematyczna - działania do 10b.pdf

bajka w zakresie 7.pdf

bajka matematyczna - zadania złożone.pdf

bajka w zakresie 10.pdf

bajka w zakresie 8.pdf

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej).** (20 minut)
 - N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać. Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
 - Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o

różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf
Drukowane L.pdf
Drukowane M.pdf
Drukowane A i T.pdf
Drukowane Y.pdf
Drukowane D.pdf
Drukowane C.pdf
Drukowane Ł.pdf
Drukowane U.pdf
Drukowane E.pdf
Drukowane K.pdf
Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: GODZINA ZABAW Z PIŁKĄ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 12

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas różnych zabaw.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności zabawy piłką;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach.

Potrzebne materiały:



- sala gimnastyczna;
- piłki różnego typu.

Przebieg:

1. N. przeprowadza krótką rozgrzewkę. Następnie informuje dzieci, że podczas dzisiejszych zajęć, będą uczyć się panowania nad piłką, podczas różnego typu zabaw. (10 minut);
2. N. przeprowadza różnego typu zabawy i gry z piłką, posiłkując się załączonym plikiem z zestawem zabaw lub wymyślając własne (30 minut);
3. Podsumowanie zabaw oraz powrót do klasy (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- (**postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, **siad podparty**: wyprostny nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.
- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Lista załączników:

Pomysły na zabawy z piłką.doc

76 - Koniec narracji "Opowieść wigilijna" - 76 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: CZAS LITER L, E, K, S, D, J, Ś, R,U, RZ, CH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 11

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).
- Karty z obrazkami wprowadzającymi daną literę - najlepiej kilka kart wydrukowanych w kolorze, tak aby dzieci mogły pracować w małych grupach. Kartę z obrazkami można

wyświetlać na rzutniku, wtedy wszystkie dzieci pracują razem.

- wydrukowane karty pracy "Pisanie po śladzie" - szczególnie dla dzieci z zaburzoną analizą/syntezą wzrokową.

Przebieg:

1. Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złożonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stań i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnij pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. **Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę.** (10-15 minut)
 - Obrazki na literę. Dzieci mają za zadanie znaleźć na karcie/kartach obrazki:
 - na daną literę;
 - zawierające daną literę;
 - Dzieci pracują w grupach. Dostają od N. karty pracy, na których znajdują się obrazki przedstawiające przedmiot na daną literę. Zadaniem dzieci jest wyszukanie obrazków na daną literę.
Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **L, E, K, S, D, J, Ś, R, U, RZ, CH.**
4. **Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).**
 1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
 2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
 3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
 4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
 5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
 6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
 7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
 8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
5. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**
 - N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
6. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?"** (5 minut)

Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K,

 - N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę.
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. kłaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.

- Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
- Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
- Przedmioty na literę S: samolot i sowa/statek i sikorka/słomka i samochód.
- Przedmioty na literę K: kartka i kamień/kotek i krowa/kwiatek i krokodyl

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Karta z obrazkami na litere R U J.pdf

Wprowadzanie liter - J.pdf

Ortografia Ch - zasada 2.pptx

Pisanie po śladzie -M L E.jpg

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - L.pdf

Karta z obrazkami na litere L E Ś Rz Ch.pdf

Pisanie po śladzie D Ł Y.jpg
Pisanie po śladzie - F H Ch.jpg
Wprowadzenie liter - Ś.pdf
Ortografia Ch - zasada 3.pptx
Pisanie po śladzie Ch H F.jpg
Pisanie po śladzie - J R U.jpg
Wprowadzanie liter - D.pdf
Karta z obrazkami na litere K S D.pdf
Wprowadzanie liter - K.pdf
Ortografia Ch - zasada 1.pptx
Wprowadzanie liter - S.pdf
Wprowadzanie dwuznaku - Rz.pdf
Wprowadzanie dwuznaku Ch i H.pdf
Pisanie po śladzie I K S.jpg
Wprowadzenie liter - R.pdf
Wprowadzanie dwuznaku - Ch.pdf
Wprowadzenie liter - E.pdf
Pisanie po śladzie Rz Ź Ż.jpg
Wprowadzenie liter - Si i Ś.pdf
Wprowadzenie liter - U.pdf

Tytuł zadania: RYSUNKI I CYFRY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Dzieci ćwiczą proste działania matematyczne, odejmowanie i dodawanie w wybranym zakresie, bazując na przygotowanych przez siebie materiałach.

Cele:

- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie do 10;
- pokazanie dzieciom, że same mogą tworzyć materiały do nauki liczenia.

Potrzebne materiały:

- kartka z zeszytu w kratkę (jedna na każde dziecko).

Przebieg:

1. Dzieci na kartkach papieru rysują wybrane przez siebie działania matematyczne za pomocą zbiorów (np. dwa króliki plus jeden królik równa się trzy króliki). Mają za zadanie narysować 7 takich działań (wymyślić co będą dodawać lub odejmować od siebie i narysować 7 różnych działań). Na rysunkach mają znajdować się wyłącznie obrazki i znaki matematyczne (+, -, =) - bez cyfr. (30 minut);
2. Następnie w ramach jednej pary wymieniają się kartkami. Zadaniem każdej osoby jest przypisanie do działań na zbiorach odpowiednich cyfr (np., jak w przykładzie powyżej: $2+1=3$). Dzieci podpisują pod obrazkami odpowiednie cyfry. (15 minut);
3. Dzieci mogą rozmawiać między sobą na temat przygotowanych przez siebie materiałów (5 minut);

Warianty:

- Dzieci mogą nie rysować wyników działania na zbiorach. Po wymianie kartek ich zadaniem jest wówczas narysować odpowiednią liczbę obiektów w zbiorze.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Etyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I ZABAWY GIMNASTYCZNE**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują rotacyjnie różne ćwiczenia fizyczne w małych grupach.

Cele:

- rozwinięcie tężyzny fizycznej;
- ćwiczenie koordynacji ruchowej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- materace, drążek, drabinki, równia, skakanka itp.;
- załącznik z przykładami stacji.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę.(10 minut);
2. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (3 lub 4 osobowe). Razem przygotowują wybrane stacje do ćwiczeń. N. może zapytać dzieci, jakiego typu ćwiczenia chciałyby wykonywać (np. zaproponować kilka stacji do wyboru - patrz załącznik) (5 minut);
3. Dzieci przystępują do ćwiczeń. Grupy zmieniają się stanowiskami co 3 - 4 minuty, na znak dany przez N. (np. na dźwięk gwizdka). (25 minut)
4. Dzieci sprzątają stacje (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- (**postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, **siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.
- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy
Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Lista załączników:

Przykładowe typy stacji.pdf

Tytuł zadania: ŚWIĄTECZNE OPOWIEŚCI Z KASDEPKE - NIEDOWIARKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Przedstawienie dzieciom świątecznego opowiadania autorstwa Grzegorza Kasdepke, omówienie zagadnień poruszanych w opowieści z wykorzystaniem aktywnych metod oraz ćwiczenie działań matematycznych w oparciu o lekturę.

Zadanie może też być zakończeniem narracji "Opowieść wigilijna".

Cele:

- poznanie treści lektury;
- ćwiczenie dodawania w zakresie do 3;
- doskonalenie umiejętności formułowania wrażeń z przeczytanej lektury;
- doskonalenie współpracy w zespole;

- rozwój aktywnego słuchania;
- poznanie starych zwyczajów świątecznych i porównanie z obecnymi.

Potrzebne materiały:

- tekst opowiadania "Niedowiarki!" Grzegorza Kasdepke z książki "Grzegorz Kasdepke dzieciom" (wyd. "Nasza Księgarnia", Warszawa 2010);
- małe karteczki lub kartoniki (białe/jasne do zapisania);
- flamastry lub długopisy;
- chusta animacyjna;
- Pudełko wyglądające jak prezent, zawierające:
 1. tekst opowiadania "Niedowiarki!" w formie listu (np. w kopercie albo zwinięty jak papirus) z napisem "Zaginiona historia o Św. Mikołaju";
 2. symbole Bożego Narodzenia: jabłko i bombka, złożony orzech, lampka choinkowa i świeczka, fragment łańcucha i rysunek węża, gwiazda, kadzidło oraz inne drobne rzeczy związane z Bożym Narodzeniem (tyle, ile jest dzieci lub więcej).

Przebieg:

1. Na początku N. siada wraz z dziećmi w kręgu, trzymając na kolanach pudełko z kokardką (wyglądające jak prezent). N. mówi dzieciom, że choć do świąt jeszcze trochę czasu, to pod drzwiami klasy znalazł rano to oto pudełko. Pyta dzieci, czy są ciekawe co jest w środku, czy wiedzą lub domyślają się, co może być w pudełku.
2. Następnie N. rozkłada na środku kręgu chustę, stawia na niej pudełko i otwiera je, mówiąc: "Zobaczmy zatem, co jest w środku". N. wykłada rzeczy na chustę, po czym prosi dzieci, by każde wzięło jeden przedmiot do rąk. Zaczyna N., który bierze papirus / kopertę z listem. Następnie dzieci mają czas, by ostrożnie obejrzeć przedmioty i wybrać jeden (5 minut).
3. Następnie w rundce każde dziecko krótko mówi, co wybrało - opisuje przedmiot, jego kształt, barwę, zapach, dźwięk (jeśli wydaje), czy jest miły w dotyku, do czego służy, jakie ma właściwości, w jaki sposób łączy się ze świętami. N. zachęca dzieci, by popatrzyły na przedmiot z różnych stron i opowiedziały nie tylko o kolorze, ale też o rzadziej zauważanych rzeczach, takich jak waga (czy jest ciężkie?), faktura (czy jest gładkie czy chropowate?), dźwięk, czy przedmiot jest symetryczny itp. Podczas rundki, N. może dopowiadać, np. że kiedyś wieszano na choince jabłka, które teraz zastąpiły bombki - lub też pytać dzieci - do czego kiedyś podczas świąt mogły służyć jabłka i co je dziś zastępuje? W ten sposób może poruszyć stare zwyczaje i dokonać z dziećmi porównania z obecnymi zwyczajami - m.in. świeczki, które zostały zastąpione przez lampki - N. może zapytać dlaczego ta zmiana nastąpiła. (15 minut)
4. Na koniec, gdy dochodzi runda N., odczytany zostaje papirus - N. odczytuje tytuł, że jest to

- Zaginiona historia o Św. Mikołaju a następnie czyta dzieciom opowiadanie (10 minut)
5. Po przeczytaniu, N. rozmawia z dziećmi na tematy związane z opowiadaniem i ze świętami. N. pyta dzieci o wrażenia z usłyszanej lektury, o bohaterów, ich rozterki itp. (5 minut)
 6. Następnie dzieci dobierają się w trójki - każda trójka ma za zadanie wziąć 3 przedmioty z chusty i wspólnie zapisać działanie matematyczne za ich pomocą, wstawiając między przedmioty karteczki ze znakami matematycznymi (+, =) oraz z cyframi (1,2,3).
 7. Najpierw dzieci na kartonikach piszą potrzebne znaki i cyfry, a następnie układają je pod i między przedmiotami. Dzieci układają cyfry pod przedmiotami a znaki między nimi, tworząc równanie (np. $2+1=3$ lub $1+1+1=3$ lub $1+2=3$) - przedmioty mają znaleźć się przed znakiem równości - jeśli leży 1 jabłko i 2 kaczidła, to dzieci pod jabłkiem kładą cyfrę "1" a pod kaczidłami - "2", następnie między nimi kładą znak "+" a po nich znak równości i kartonik z cyfrą 3. N. chodzi i sprawdza poprawność działań i zapisu. (10 minut)

Potencjalne problemy:

W tym zadaniu dzieci dwukrotnie wybierają przedmioty ze wspólnej puli - może to prowadzić do sytuacji, w których dwójka lub więcej dzieci będą chciały wybrać ten sam przedmiot - jest to wówczas punkt wyjścia do rozmowy o emocjach w konflikcie i o sposobach rozwiązywania trudnych sytuacji.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.10.1 : dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji opisanej słownie

Int-Mat-I.6.1 : dziecko potrafi dostrzec symetrię (np. w rysunku motyla)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej

Int-Psych-I-III.6.2(od) : dziecko wie, jak może się zachować w sytuacji konfliktu

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

77 - Początek narracji "W grocie Króla Gór" - 77 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: WEJŚCIE DO GROTY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

W ramach rozpoczęcia narracji "W grocie Króla Gór" dzieci tworzą prace plastyczne, które będą stanowiły wejście do jaskini, dowiadując się jednocześnie o pierwszych malowidłach stworzonych przez człowieka.

Cele:

- wprowadzenie dzieci w klimat narracji "W grocie Króla Gór";
- rozwój umiejętności plastycznych;
- zapoznanie dzieci z pierwszymi malowidłami człowieka.

Potrzebne materiały:

- blok techniczny;
- kredki;
- komputer z rzutnikiem;
- prezentacja ze zwierzętami jaskiniowymi (załącznik Zwierzęta jaskiniowe.pdf);
- (opcjonalnie) odtwarzacz muzyki i utwór muzyczny (w załączniku - W grocie Króla Gór.ogg), utwór dostępny również tu: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Musopen_-_In_the_Hall_of_The_Mountain_King.ogg

Przebieg:

1. Na początku N. zapowiada rozpoczęcie ostatniej w tym semestrze narracji pt. "W grocie Króla Gór". Pyta dzieci, kto kiedykolwiek był w jaskini, jak było, czy było zimno czy ciepło, ciemno czy jasno? (2 minuty)
2. Następnie N. zapowiada, że dzieci wykonają własne wejście do jaskini - na czas trwania narracji grotą stanie się szkolna klasa. N. opowiada, że w starych jaskiniach, w których niegdyś żyli ludzie, odnaleziono pierwsze malowidła człowieka - N. pokazuje prezentację i pyta, czy dzieci rozpoznają, co znajduje się na tych rysunkach (czy dzieci poznają zwierzęta). (3 minuty)
3. Następnie, zadaniem każdego dziecka będzie wykonanie swojego malowidła, wzorowanego na stylu pierwszych ludzi. Dzieci otrzymują kartki z bloku technicznego i kredki, dobierają kolory odpowiednie do koloru jaskini i rysują fragment wejścia do groty ze swoim rysunkiem (wybranim zwierzęciem). Jeśli klasa jest liczna, dzieci mogą swoje rysunki wykonać na połowie kartki A4. (10-12 minut)
4. Następnie wszyscy przyklejają swoje prace wokół framugi drzwi na ścianie w taki sposób, aby powstało wejście do jaskini. (5 minut)
5. Na koniec N. wraz z dziećmi wychodzą z klasy i symbolicznie przy dźwiękach muzyki (link do utworu w potrzebnych materiałach) wchodzą przez powstałe wejście do klasy a tym samym "w narrację" i dzień toczy się dalej. (3 minuty)

Warianty:

- N. może na czas finalnego wejścia do "grotty" zasłonić rolety, by w klasie zrobił się półmrok.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko posiada wiedzę o pierwszych malowidłach wykonywanych przez człowieka;

Lista załączników:

W grocie Króla Gór.ogg

Zwierzęta jaskiniowe.pdf

Tytuł zadania: GRA 5 ZA 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grają w prostą grę polegającą na łączeniu zbiorów i wykonywaniu odejmowania i

dodawania do 5.

Cele:

- rozwijanie umiejętności grupowania obiektów;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania;
- ćwiczenie umiejętności organizacji zabawy i pracy;
- ćwiczenie radzenia sobie w sytuacjach zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- zestaw żetonów w 4 kolorach (ok. 100);
- wydrukowane karty z pliku "5 za 1.pdf" dla każdego gracza;
- kostka 6 - ścienna.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe, rozdaje karty do gry, żetony i kostki oraz tłumaczy zasady gry. Podczas każdej rozgrywki 3 osoby są graczami a 1 jest bankierem. Bankier ma za zadanie wydawać odpowiednią liczbę żetonów w odpowiednim kolorze. Gracze rzucają kostką. Następnie proszą bankiera, aby wydał im taką liczbę żółtych żetonów jaka widnieje na kostce. Jeśli gracz zbierze 5 żółtych żetonów może je wymienić na jeden żeton następnego koloru (zielonego). Gracze rzucając kostką otrzymują zawsze tylko żetony koloru żółtego. Jeśli gracz zdobędzie 5 żetonów koloru zielonego może je wymienić na jeden żeton koloru niebieskiego. Jeśli gracz zdobędzie 5 żetonów koloru niebieskiego może je wymienić na jeden koloru czerwonego, czym wygrywa rozgrywkę (10 minut);
2. N. demonstruje dzieciom przykładową rozgrywkę. Następnie dzieci rozgrywają mecze w grupach. Po każdym następuje zmiana osoby będącej bankierem (30 minut);
3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Lista załączników:

5 za 1.docx

Tytuł zadania: CZAS PISANIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadanie ma pomóc dzieciom nauczyć się pisać.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pisania;

- kształtowanie umiejętności sprawdzenia swojej pracy;
- wdrażanie dzieci do stosowania oceniania kształtującego;
- poznawanie się wzajemnie dzieci ("Kończymy zdania").

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik.
- prezentacje - Czas pisania lub Czas pisania, kończymy zdania.

Czas pisania 1 - dzień 56, semestr I (po wprowadzeniu litery c)

Czas pisania 2 - dzień 3, semestr II (po wprowadzeniu litery b)

Czas pisania 3 - dzień 27, semestr II (po wprowadzeniu litery g)

Czas pisania 4 - dzień 38, semestr II (po wprowadzeniu litery h)

Czas pisania 5 - dzień 70, semestr II (po wprowadzeniu wszystkich liter)

Czas pisania 6, kończymy zdania 1 - dzień 82, semestr II

Czas pisania 7, kończymy zdania 2 - dzień 92, semestr II

Przebieg:

- **Czas pisania 1 - 5**

1. Dzieci mają za zadanie napisać samodzielnie dany wyraz, podpisać daną ilustrację, którą N. wyświetla na rzutniku.
2. Po każdym slajdzie dzieci samodzielnie sprawdzają poprawność zapisanych wyrazów.

- **Czas pisania - kończymy zdania**

1. Dzieci mają za zadanie dokończyć zdanie, które się wyświetla na danym slajdzie. N. zachęca dzieci do samodzielności, tłumaczy dzieciom, że każde skojarzenie jest dobre.
2. Po zakończonej pracy dzieci w parach odczytują sobie zdania i wymieniają się swoimi skojarzeniami.
3. N. może zebrać zdania i dać dzieciom informację zwrotną na temat popełnianych błędów.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.7 : dziecko zna normy komunikacyjne obowiązujące w różnych sytuacjach oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi samodzielnie sprawdzić poprawność zapisanego przez siebie wyrazu.

Lista załączników:

Czas pisania 2.pdf

Czas pisania 5.pdf

Czas pisania 7, kończymy zdania 2.pdf

Czas pisania 3.pdf

Czas pisania 6, kończymy zdania 1.pdf

Czas pisania 4.pdf

Czas pisania 1.pdf

Tytuł zadania: ROBIMY KALENDARZ NA NOWY ROK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:15:00

Streszczenie:

Dzieci wraz z N. tworzą klasowy kalendarz na Nowy Rok.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności korzystania z kalendarza;
- rozwinięcie wiedzy o kolejności pór roku, miesięcy oraz o liczbie dni w poszczególnych miesiącach;
- rozwinięcie umiejętności motorycznych uczniów i uczennic;
- lepsza integracja grupy klasowej;
- rozwinięcie umiejętności współpracy w sytuacjach zadaniowych.

Potrzebne materiały:

- 12 kartek A3;
- przybory do rysowania;
- wcześniej przyniesione zdjęcia wszystkich uczniów i uczennic;
- 12 karteczek z nazwami miesięcy (na każdej karteczce 1 miesiąc);

- kleje do papieru.

Załącznik do zadania:

- Znaczniki pór roku.

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wspólne stworzenie kalendarza na cały Nowy Rok, w którym ujęte zostaną najważniejsze wydarzenia, mające wtedy miejsce. Pyta dzieci, jakie wydarzenia można zaznaczyć na kalendarzu, a ich propozycje zapisuje na tablicy (7 minut);
2. N. sprawdza, czy dzieci wiedzą, jakie pory roku występują po sobie, a następnie wspólnie z dziećmi wymienia miesiące. Cała klasa stara się je ułożyć po kolei. N. swoimi pytaniami (np. ile powinno być miesięcy w roku) naprowadza dzieci na właściwą kolejność miesięcy (10 minut).
3. Równocześnie N. pyta dzieci, które urodziło się, w którym miesiącu, dzieci mogą zapisać swoje imiona i dokładne daty urodzin przy poszczególnych miesiącach, w miarę ich możliwości (7 minut);
4. Dzieci zostają podzielone na 12 grup (czyli na pary, ew. trójki, a w przypadku mniejszych klas dzieci pracują w parach, ale w mniejszej liczbie grup), każda grupa otrzymuje jedną kartkę A3, a następnie losuje jeden miesiąc. Zadaniem dzieci jest stworzenie linii czasu dla poszczególnych miesięcy. To oznacza, że na każdej kartce powinna się znaleźć prosta linia wraz z wypisanymi dniami miesiąca (a jeśli jest to za trudne dla grupy, miesiąc można podzielić na tygodnie), na górze kartki dzieci opisują ją wylosowanym miesiącem. Zadaniem grup jest zaznaczenie na swoich liniach najważniejszych wydarzeń z tego miesiąca, np. świąt czy właśnie urodzin swoich kolegów i koleżanek z klasy. W miejscach, gdzie zaznaczą urodziny, przyklejają zdjęcie danej osoby. Jeśli w jednym miesiącu więcej dzieci ma urodziny, zadaniem grupy jest ułożenie tych zdjęć we właściwej kolejności według tego, kiedy te urodziny mają miejsce (30 minut);
5. Na koniec całość zostaje ułożona w jedną wielką linię czasu (w przypadku braku miejsca może ona zostać ułożona w kręgu). Teraz cała klasa może jeszcze robić dopiski na innych kalendarzach i uzupełniać je o elementy, których zabrakło. N. przez cały czas podpowiada dzieciom, np. kiedy odbywają się które święta itp. (20 minut);
6. N. zachowuje stworzone przez dzieci kalendarze i wywiesza je, kiedy nadchodzi dany miesiąc.

Warianty:

- **Alternatywna wersja uproszczona:** kiedy dzieci wymienią wszystkie miesiące i ułożą je w kolejności, a następnie podzielą się na grupy - każda grupa otrzymuje wydruk z dniami odpowiedniego miesiąca. Ich zadaniem jest natomiast ozdobienie karty z kalendarza na dany miesiąc i oznaczenie ważnych wydarzeń;

- **Alternatywna wersja z elementami historii sztuki:** zamiast zwykłych oznaczeń pór roku lub miesięcy dodanie obrazów:
 - jesień: <http://artyzm.com/obraz.php?id=2307>: "Aleja jesienią" Jacka Malczewskiego; <http://artyzm.com/obraz.php?id=4347>: "Bystra jesienią" Julian Fałat; <http://artyzm.com/obraz.php?id=8793>: "Stawy podgórzyńskie - jesień" Ryszard Tyszkiewicz;
 - zima: <http://artyzm.com/obraz.php?id=6840>: "Las w zimie" Julian Fałat; <http://artyzm.com/obraz.php?id=5731>: "Zima. Dworek o zmierzchu" Józef Chełmoński; <http://artyzm.com/obraz.php?id=1187>: "Zima. Paw w ogrodzie" Józef Czajkowski;
 - wiosna: <http://artyzm.com/obraz.php?id=12705>: "Wiosenny sad" Krystyna Broncel; <http://artyzm.com/obraz.php?id=5640>: "Wiosna. Kaczeńce" Józef Chełmoński; <http://artyzm.com/obraz.php?id=10566>: "Krajobraz wiosenny" Maksymilian Gierymski;
 - lato: <http://artyzm.com/obraz.php?id=8261>: "Pejzaż letni" Konstanty Mackiewicz; <http://artyzm.com/obraz.php?id=10587>: "Pejzaż letni z wiatrakami" Czesław Znamierowski; <http://artyzm.com/obraz.php?id=12820>: "Lato" Magdalena Skrzyńska.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Metoda wizualizacji

Metoda planowania

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.1 : dziecko potrafi nazwać dni w tygodniu i miesiące w roku (niekoniecznie we właściwej kolejności)

Int-Mat-I.14.2 : dziecko wie do czego służy kalendarz i potrafi z niego korzystać

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.3 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w sytuacjach życiowych

Lista załączników:

Oznaczenie lato.jpg

Oznaczenie wiosna.jpg

Oznaczenie zima.jpg

Oznaczenie jesien.jpg

78 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: CZAS LITER A, Ę

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- określenie głoski jako samogłoski lub spółgłoski;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;
- nabywanie zwyczaju reagowania na wezwania i polecenia nauczyciela.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złożonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stańc i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnięć pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w

pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.

- Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
- Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10 minut)

- Zagadki ruchowe. N. pokazuje lub pokazuje z udziałem dzieci szereg czynności, które kończą się głoską "ę" lub "ą". Ćwiczenie przy wprowadzaniu głoski: **Ę**. N. pokazuje marsz i mówi "Ja idę", następnie pokazuje szereg czynności i prosi dzieci, żeby zgadły, co on robi... (maluję, rysuję, biegnę, płynę, reperuję, szyję, piję, piszę, mówię). Za każdym razem N. zwraca wyraźnie akcentuje ostatnią głoskę. Podobnie wprowadzamy głoskę **Ą** - N. wybiera trójkę dzieci, która pokazuje czynność. Pozostałe dzieci zgadują, zaczynając zdanie od: Oni/One idą, piszą, malują.

4. Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zgadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
9. Dzieci piszą literki w zeszytach, w liniaturze. Jeżeli N. zauważy na wcześniejszych etapach, że dziecko ma duże trudności z pisaniem w zeszycie, dziecko może dalej

pisać po śladzie na dodatkowych kartach pracy.

5. N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.

- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
- N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
- N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
- N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach
W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych
Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu
Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Wprowadzenie liter - Ę.pdf
Pisanie po śladzie - Ń Z Ą.jpg
Wprowadzenie liter - Ą.pdf
Pisanie po śladzie - P Ę N.jpg
Kolejność wprowadzania liter.docx

Tytuł zadania: MUZYCZNE RYSUNKI I

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci poznają różne typy muzyki i tworzą do nich ilustracje.

Cele:

- rozwijanie umiejętności plastycznych, w tym korzystania z różnych pomocy plastycznych;
- rozwijanie umiejętności organizowania pracy samodzielnej;
- pobudzenie zainteresowań muzycznych;
- rozwijanie umiejętności określania charakteru emocjonalnego utworu muzycznego.

Potrzebne materiały:

- blok rysunkowy;
- farby, pędzle;
- kredki, pastele;
- bibuła, klej, wycinanki;
- komputery z głośnikami lub odtwarzacz muzyki.

Proponowane utwory:

- Jacques Offenbach, *Orfeusz w piekle: Piekielny galop*;
- Piotr Czajkowski, *Jezioro łabędzie: Wielki walc*;
- Ludwig van Beethoven, *Sonata Księżycowa*;
- Johann Sebastian Bach, *Aria na strunie G*.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom cel zajęć oraz opowiada będą one polegały: "Dziś chcę zaprosić Was do posłuchania pewnego utworu muzycznego. Następnie każdy przygotuje rysunek tego, co dana muzyka według Was pokazuje, obrazuje." (5 min);
2. N. włącza dzieciom wybrany wcześniej utwór muzyczny. Sugeruje się w programie dobranie utworu w zależności od gustów dzieci (które N. może poznać wcześniej) lub utworu związanego z innymi omawianymi w danym momencie tematami. N. po zakończonym utworze prosi dzieci o opowiedzenie, jakie emocje wzbudziła w nich usłyszana muzyka (10 min);
3. N. rozdaje uczniom i uczennicom kartki z bloku rysunkowego oraz inne pomoce plastyczne, dzieci słuchają muzyki, a następnie przygotowują swoją pracę. Prace nie muszą przedstawiać rzeczy realnych, ma to być twórcza wizja dzieci, nieskrępowana żadnymi pomysłami zewnętrznymi. N. może w czasie pracy uczniów i uczennic włączyć wybrany utwór. (20 min);
4. Dzieci przedstawiają swoje prace. Dziecko może opowiedzieć, co czuło w czasie słuchania muzyki, jakie emocje przez to chciało przedstawić w swojej pracy plastycznej. Na koniec N. mówi dzieciom, jak nazywa się wysłuchany utwór i kto go skomponował. N. może dodać też inne informacje, jeśli zainteresuje to dzieci, np. jak dawno powstał ten utwór i w jakich okolicznościach (15 min).

Uwaga! Przy każdym powtórzeniu zadania należy zaproponować dzieciom wysłuchanie innego utworu.

Warianty:

- N. może wybrać więcej niż jeden utwór i zaproponować dzieciom, aby wybrały ten, który wzbudza w nich najwięcej emocji;
- przy powtórzeniu zadania warto pamiętać, aby słuchany utwór miał inne zabarwienie emocjonalne niż poprzedni.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Muzyka

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.5.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-Muz-I.5.3 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Tytuł zadania: ROZWIJAMY SIĘ I ROŚNIEMY

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

N. zapoznaje dzieci z rolą ruchu w prawidłowym rozwoju człowieka, a szczególnie w kontekście zapobiegania wadom postawy. Dzieci biorą udział w różnorodnych aktywnościach fizycznych zapobiegających wadom postawy.

Cele:

- zapobieganie wadom postawy u dzieci,
- wszechstronny rozwój organizmu;
- wzmacnianie mięśni posturalnych;
- kształtowanie poczucia odpowiedzialności za zdrowie własne i innych;
- zwiększenie świadomości i wiedzy uczniów oraz rodziców o wadach postawy i ich konsekwencjach.

Potrzebne materiały:

- szary papier;
- mazaki;
- długi kilkunastometrowy sznurek lub kilka/kilkanaście skakanek - do zabawy na czworakach wzdłuż liny;
- piłka lekarska 1kg dla każdego dziecka;
- materace.

Przebieg:

1. **Zapoznanie dzieci z rolą ruchu w prawidłowym rozwoju człowieka.** (15 minut)
 - Jedno dziecko-ochotnik kładzie się na szarym papierze, a kilkoro dzieci obrysowuje je.
 - N. wiesza obrysowaną sylwetkę dziecka i na tym szablonie pokazuje i zapisuje jakie znaczenie ma ruch dla: mózgu, mięśni, serca, układu oddechowego, a zwłaszcza kręgosłupa. N. zwraca szczególną uwagę na rolę ruchu w kształtowaniu prawidłowej postawy.
N. zadaje dzieciom pytania i na ich podstawie wyprowadza końcowe wnioski.
Przykładowe pytanie: Dlaczego ruch może mieć znaczenie dla naszego umysłu/mózgu? (Dzięki ruchowi wzbogacamy swoje doświadczenia, kształtuje się pamięć i uwaga).
2. N. proponuje dzieciom wykonanie zestawu ćwiczeń, które wpływają na zachowanie prawidłowej postawy.
3. **Wielkoludy** (2 minuty). Dzieci stoją w rozsypce. Na sygnał N. dzieci chodzą we wspięciu na palcach z rękoma wyprostowanymi, wyciągniętymi jak najwyżej, stają się "wielkoludami". Po kilkunastu sekundach odpoczynek.
4. **Lot samolotem** (2 minuty). Dzieci kładą się na brzuchu, nogi złączone, ręce pod brodą. Na

hasło "samolot leci" (3-6 sek.) dzieci unoszą głowę i ramiona jak najwyżej, a nogi nisko. Klatka piersiowa nie może odrywać się od podłoża, nogi muszą być nisko.

5. **Równowaga musi być** (3 minuty). Dzieci stają w klęku podpartym w dowolnym miejscu sali. Na sygnał N., dzieci unoszą jednocześnie prawą nogę w tył i lewą rękę w przód. Należy utrzymać równowagę kilka sekund. Dzieci powracają do pozycji wyjściowej, po czym następuje zmiana stron. Zabawę powtórzyć parzystą liczbę razy.
6. **Na czworakach wzdłuż liny** (8 minut). N. rozkłada długą linę lub kilka skakanek wzdłuż sali gimnastycznej/korytarza. Dzieci stają w szeregu i przechodzą przez wąską kładkę - lewa ręka i lewa noga mają znajdować się po jednej stronie liny, a prawa ręka i prawa noga po drugiej stronie liny. Nie można dotykać liny.
7. **Żuczek toczący kulę** (5 minut). Dzieci w pozycji na czworakach, piłka lekarska przed dzieckiem. Na sygnał, dzieci zaczynają iść na czworakach tocząc piłkę czołem do linii mety. Uwaga: aby ćwiczenie poprawnie wykonać, piłkę należy toczyć czołem.
8. **Ćwiczenia rozluźniające** (5 minuty).
 - Leżenie na plecach, nogi przyciągnięte do klatki piersiowej - kołyska w płaszczyźnie czołowej (na boki).
 - Klęk podparty, wykonywanie naprzemiennie kociego grzbietu i pogłębienia lordozy lędźwiowej.

Możliwe kontynuacje:

W wersji powtarzalnej, N. skraca czas pierwszej części lekcji.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Pogadanka

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Int-WF-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o sposobach przeciwdziałania chorobom

Tytuł zadania: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 26

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne kartoteki z nowo poznanej litery.

Cele:

- utrwalanie wprowadzonej litery;
- doskonalenie umiejętności pisania;
- zapoznanie dzieci z pojęciem kartoteki;
- wdrażanie dzieci do systematycznego gromadzenia informacji i tworzenia własnych,

- dużych "dzieł";
- doskonalenie umiejętności współpracy w parach;
 - doskonalenie znajomości kolejności liter w alfabecie.

Potrzebne materiały:

- segregator dla każdego dziecka;
- koszulka (opcjonalnie) lub dziurkacz;
- białe kartki papieru - jedna kartka na każde dziecko na każdą nowo wprowadzaną literę.

Przebieg:

1. Dzieci na górze białej kartki papieru piszą nowo poznaną literę - wielką i małą. Następnie piszą wyraz lub wyrazy z daną literą.
 - Wraz z rozwojem znajomości liter i umiejętności pisania, dzieci mogą na daną literę wypisywać kilka haseł.
 - Z czasem, N. może wyjaśnić dzieciom różnicę między kartoteką, a encyklopedią oraz pokazać wykorzystanie kartoteki w internecie.
2. Dzieci rysują obrazek/rzecz na daną literę. Każde dziecko pracuje samodzielnie.
3. Każda kartka jest wkładana do kartoteki (segregatora), dzieci tworzą tym sposobem własne kartoteki.
4. Co pewien czas, dzieci, łączą się w pary lub w trójki i przeglądają nawzajem swoje kartoteki, opowiadając sobie o słowach na daną literę.
5. Wraz z wprowadzeniem litery "K", N. może wprowadzić dzieciom termin kartoteki.
6. Po zakończonym poznawaniu wszystkich liter, dzieci ćwiczą znajomość kolejności liter w alfabecie, próbując układać karty w kartotece, zgodnie z kolejnością liter w alfabecie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 20

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

- rozwinięcie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwinięcie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze;
- karty pracy z literkami dla dzieci mających problem z pisaniem i czytaniem.

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpracę w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego

przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogli zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda stacji

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Lista załączników:

Dodatkowa kaligrafia N.jpg

Karta pracy S U D.jpg

literki Dz Dzi Dź.jpg

Kontynuuj wzor 1.pdf

Dodatkowa kaligrafia Dź.jpg

Myslenie logiczne.pdf

Dodatkowa kaligrafia Ć.jpg

literki Ź Ż Rz.jpg

Dodatkowa kaligrafia R.jpg

Dodatkowa kaligrafia Ó.jpg

Szlaczki 2.jpg

Percepcja wzrokowa 1 - domek.jpg

Analiza i synteza wzrokowa.jpg

Karta pracy P J C.jpg

Dodatkowa kaligrafia E.jpg

Dodatkowa kaligrafia B.jpg

Karta pracy M L E.jpg

literki C Ć Ś.jpg

Szlaczki 1.jpg

Dodatkowa kaligrafia D.jpg

literki G Ó Sz.jpg

Ćwiczenia grafomotoryczne 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dzi.jpg
słowa do pisania 4.jpg
Labirynt.jpg
Dodatkowa kaligrafia Cz.jpg
Karta pracy R N B.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ź.jpg
Karta pracy A T O.jpg
literki Ł Y D.jpg
Dodatkowa kaligrafia F.jpg
literki A T O.jpg
słowa do pisania po śladzie 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia C.jpg
literki W B Cz.jpg
literki Ń Z A.jpg
Dodatkowa kaligrafia G.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ś.jpg
Dodatkowa kaligrafia ń.jpg
słowa do pisania po śladzie 3.jpg
literki F H Ch.jpg
Karta pracy K Y.jpg
słowa do pisania po śladzie 2.jpg
literki M L E.jpg
literki J R U.jpg
Utrwalanie pojęcia liczby.pdf
Rysowanie w linii.jpg
dodatkowe materiały.PDF
Dodatkowa kaligrafia H.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dz.jpg
literki I K S.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ch.jpg
Dodatkowa kaligrafia Rz.jpg
Myslenie logiczne 1.pdf
literki Dz Dż.jpg

79 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: ZABAWA W CIĄG SŁÓW

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci w dwóch kręgach bawią się w zabawę polegającą na wymyśleniu wyrazu rozpoczynającego się na ostatnią głoskę wyrazy poprzedniego.

Cele:

- rozwijanie percepcji słuchowej;
- doskonalenie umiejętności rozróżniania głosek w wygłosie;
- przygotowanie do sprawnego, samodzielnego pisania;
- kształtowanie umiejętności tłumaczenia innym danej kwestii;
- wdrażanie do stosowanie przez dzieci oceniani kształtującego.

Potrzebne materiały:

karteczki z sygnalizacją świetlną stosowaną w ocenianiu kształtującym - karteczki powinno mieć każde dziecko przed sobą.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na dwa zespoły ok. 10-12 osobowe. Każdy zespół siada w kręgu, N. przypomina o prawidłowym siadzie, dbaniu o plecy.

2. Zadaniem dzieci będzie wymyślenie wyrazu rozpoczynającego się na głoskę kończącą poprzedni wyraz (n.: banan - noga - agrest - trampki - igły). Jeśli ostatnia głoską jest "y", dziecko następne wymyśla dowolny inny wyraz i zabawa toczy się dalej. Dzieci bawią się w kręgu.
3. N. zachęca, aby dzieci samodzielnie pilnowały zadania i próbowały wyjaśniać sobie nawzajem poprawność wykonania. N. zachęca, żeby dzieci tłumaczyły, dlaczego dany wyraz nie może być podany, a nie zatrzymywały się na stwierdzeniu "nie, bo nie".
4. Jeśli dziecko po tłumaczeniu kolegów i koleżanek nadal nie rozumie, podnosi do góry karteczkę czerwoną, z prośbą o wytłumaczenie przez N.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Sygnalizacja kolorystyczna (świeateł drogowych)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi rozróżniać głoski w wygłosie.

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej). (20 minut)

- N. włącza na rzutniku prezentację z wersją drukowaną danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną.
Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach
W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu
Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty
Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf
Drukowane L.pdf
Drukowane M.pdf
Drukowane A i T.pdf
Drukowane Y.pdf
Drukowane D.pdf
Drukowane C.pdf
Drukowane Ł.pdf
Drukowane U.pdf
Drukowane E.pdf
Drukowane K.pdf
Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.

3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczy paweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
 - "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
 - Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?"
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ż ż i Ź ź.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg

Karta L l - łączenie liter.jpg

Karta H i ch.jpg

Karta S s - łączenie liter.jpg

Karta N n.jpg

Karta B b.jpg

Karta J j.jpg

Karta D d.jpg

Karta ń.jpg

Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx

Karta F f.jpg

Karta I i.jpg

Karta R r - łączenie liter.jpg

Karta G g.jpg

Karta Y y.jpg

Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: MUZYCZNE RUCHY RAZ DWA TRZY

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują proste ćwiczenia w takt muzyki, rozwijając świadomość swojego ciała oraz umiejętność orientacji w przestrzeni.

Cele:

- rozwijanie inwencji twórczej u uczniów i uczennic;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności orientacji w przestrzeni.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- tamburyno;
- bębenek.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od ćwiczeń orientacyjno – porządkowych. Dzieci w rozsypce tańczą w rytm muzyki. Kiedy muzyka przestaje grać i słychać jedno uderzenie w bębenek - dzieci szybko zwijają się w kłębek. Kiedy muzyka znowu zaczyna grać, wracają do tańca, a kiedy słychać dwa uderzenia w bębenek muszą się położyć przodem, opierając łokcie o podłogę i udając grę na fujarce [x3] (3 minuty);
2. Następnie N. wprowadza dzieci w bardziej ożywiającą zabawę. Dzieci biegają w wybranych kierunkach, jednocześnie robiąc obroty i podskakując do muzyki. Kiedy muzyka przestaje grać kłaniają się sobie raz, a następnie zastygają w bezruchu. Mogą się poruszyć dopiero wtedy, kiedy muzyka ponownie zacznie grać [x3] (4 minuty);
3. Kolejnymi ćwiczeniami, które wprowadza N. są:
 - ćwiczenie na wyczucie przestrzeni. Zadaniem dzieci jest rysowanie w przestrzeni lub na podłodze dowolnej figury geometrycznej, a następnie skakanie jedno - lub obunóż po obwodzie znacznie powiększonej figury [x2];
 - rozwijanie płynności ruchów w napięciu i rozluźnieniu. Lekkie uderzenie w tamburyn – dzieci poruszają się wysoko na palcach, lekko wirując. Głośne uderzenie – dzieci wykonują energiczne ruchy całym ciałem, przechodzą z pozycji wysokich do niskich [x2];
 - ćwiczenia wyczucia własnego ciała. Dzieci stają w różnych pozycjach wyjściowych wykonują dowolne ruchy samymi ramionami. Następnie tak samo ćwiczą w rytmie narzuconym przez muzykę, w różnych pozycjach wyjściowych (zmienianych na znak N.). Następnie wykonują dowolne ruchy samymi nogami. Następnie tak samo ćwiczą w rytmie narzuconym przez muzykę [x4];
 - ćwiczenia z partnerem. Dzieci ćwiczą parami. Jedno jest lustrem i odbija ruchy drugiego, które stoi przed lustrem [x4];
 - ćwiczenia z mocowaniem. Dzieci parami trzymają się za ręce w ten sposób [x2];

- ćwiczenia wycucia czasu. Dzieci w dowolnych pozycjach leżą na podłodze. Wstają bez podpierania się rękami, gdy N. policzy do 5, 6, 7 [x1] (25 minut);
4. Zakończenie. Rytmiczny marsz z klaskaniem, podskokami i dowolnymi ruchami w rytm muzyki. N. dziękuje dzieciom za udział w zajęciach (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda Rudolfa Labana

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Tytuł zadania: ŁĄCZYMY SIĘ!

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność planowania i komunikowania się.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności myślenia strategicznego u uczniów i uczennic;
- pobudzenie energii w klasie.

Potrzebne materiały:

- gazety złożone w rulony.

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w pary. Każde dziecko otrzymuje złożoną w rulon gazetę. W parach łapią się za ręce i chodzą po pomieszczeniu nie puszczając swoich rąk. Zadaniem każdej pary jest "złapanie" innej pary przez dotknięcie jej trzymanymi rulonami gazet. Kiedy dzieci się "złapią" łączą się w czwórki/szóstki - podają sobie ręce (trzymane rulony zostawiają na podłodze z boku), a dzieci stojące na obu końcach trzymają w wolnych rękach po jednej gazecie. Dzieci cały czas nie mogą się rozłączyć. Zabawa trwa do momentu, aż wszyscy będą w łańcuchu (7 minut);
2. Jeżeli łańcuch myśliwych zostanie rozerwany, wtedy nikt już nie może zostać upolowany. Ze względów bezpieczeństwa zabronione jest przebieganie pod rękoma par lub czwórek. Dzieci mogą się tylko mijać;
3. Zadanie powtarza się (dzieci zaczynają grę w innej parze), a następnie omawia. Kiedy było im łatwiej? A kiedy trudniej? (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współzycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Tytuł zadania: GUZIKOWE ODKRYWANIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice tworzą prace plastyczne z wykorzystaniem guzików. Prace dotyczą danego tematu np. świąt Bożego Narodzenia. Dzieci ćwiczą liczenie i zapisywanie poszczególnych cyfr.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności liczenia oraz wykonywania prostych operacji matematycznych;
- zapoznanie uczniów i uczennic z możliwością plastycznego wykorzystania przedmiotów użytkowych (guzików);
- sprawdzenie i rozwinięcie umiejętności wykonywania zadań na zbiorach elementów;
- sprawdzenie i rozwinięcie umiejętności zapisywania krótkich zdań.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru technicznego;
- klej;
- pojemnik z kółkami do origami albo guzikami w różnych rozmiarach, kolorach i o różnej fakturze (w przypadku korzystania z guzików konieczne jest wykorzystanie mocniejszego kleju).

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kreatywnego przedstawienia tematu najbliższych świąt, np. świąt Bożego Narodzenia. Uczniowie i uczennice opowiadają z czym dane święto im się kojarzy, jaki element wg nich jest najważniejszy w tym dniu (5 min);
2. N. rozdaje dzieciom pojemniki z kółkami/guzikami (w pojemnikach kółka/guziki mogą się powtarzać, ale każdy pojemnik może mieć inną liczbę elementów i różne ich rodzaje). N. prosi uczniów i uczennice, aby policzyli, ile mają kółek/guzików (wszystkie otrzymane - N. musi pamiętać o tym, na jakim etapie matematycznym jest grupa). Dzieci zapisują wynik w zeszytach.
3. Następnie N. prosi, aby podzieliły swoje kółka/guziki ze względu na kolor. Uczniowie i uczennice zapisują w zeszytach nazwę koloru i obok niego liczbę danych kółek/guzików. N. podaje kolejne polecenie i prosi, aby dzieci wybrały w swoim zestawie kółka/guziki, które im najmniej pasują, które chciałyby wymienić - następnie dzieci mogą między sobą wymienić kółka/guziki. N. prosi, aby przed wymianą zapisały, ile kółek/guzików przeznaczają na wymianę ze swojego zbioru wszystkich kółek/guzików oraz odjęty tę liczbę od całkowitej liczby. Uczniowie i uczennice wymieniają kółka/guziki i zapisują w

zeszytach, na ile kółek/guzików dokonali zamiany. Następnie N. prosi, aby obliczyli, ile teraz mają kółek/guzików. N. w razie konieczności pomaga dzieciom w wykonaniu zadań matematycznych. (15 minut)

4. N. prosi dzieci, aby na otrzymanych kartkach papieru technicznego przy użyciu kleju i kółek/guzików wykleiły ilustracje, z którymi kojarzą im się najbliższe święta. N. zachęca dzieci do prac wspólnych i pomagania sobie nawzajem. (20 min)
5. N. prosi chętne dzieci o przedstawienie swoich prac. Wszyscy uczniowie/uczennice na dole swojej pracy zapisują krótkie zdanie opisujące ich prace. (15 min)
6. N. zachęca dzieci do wywieszenia swoich prac w miejscu do tego przeznaczonym w klasie lub przed nią. (5 min)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Pokaz

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.2 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące

Int-Mat-I.2.2 : dziecko potrafi ponumerować obiekty (np. patyczki) ułożone w serii

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

80 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: NIETYPOWE POWITANIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

N. zaprasza wszystkie dzieci do chodzenia po sali przy akompaniamencie muzyki, ale każdy chodzi gdzie i jak chce. W pewnym momencie N. wydaje polecenia, jak się przywitać z napotkanym dzieckiem np: przywitajcie się łokciami, patrząc sobie głęboko w oczy, puszczając oczko do siebie, itp.

Cele:

- integracja klasy;
- przełamywanie barier fizycznych;
- wprowadzenie ludycznego nastroju.

Potrzebne materiały:

- magnetofon/komputer lub inny odtwarzacz muzyki (ćwiczenie można wykonać również bez podkładu muzycznego). Proponowana muzyka: Piotr Czajkowski "Walc kwiatów" z Dziadka do Orzechów. Link do muzyki znajduje się na stronie: <http://www.youtube.com/watch?v=GC7PycSBILc>

Przebieg:

1. N. podaje krótką instrukcję wprowadzającą do ćwiczenia: "Zapraszam Was do swobodnego chodzenia po sali, możecie chodzić w rytm muzyki. Na znak-sygnal przywitacie się z najbliższą stojącą osobą zgodnie z wytycznymi. np. jak powiem witamy się nosami, to wy z najbliższą spotkaną osobą witacie się noskami."
2. 2. N. włącza muzykę i zaprasza dzieci do ćwiczenia. Przykładowe sposoby na przywitanie:
 - puśćcie oczko do siebie nawzajem,
 - przywitajcie się łokciami,
 - złapcie się za kolano,
 - popatrzcie sobie głęboko w oczy,
 - przywitajcie się miaucząc jak kotki/szczekając jak pieski/muczając jak krówki,
 - złapcie się za kostki,
 - przywitajcie się stopami.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: W GRODZIE KRÓLA GÓR

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Muzyka

Streszczenie:

Dzieci doświadczają zmian tempa i dynamiki w muzyce, uczą się przeżywać i rozumieć muzykę.

Cele:

- tworzenie wyobrażeń wywołanych muzyką;
- doświadczanie zmian tempa i dynamiki w muzyce;
- rozumienie pojęć tempa i dynamiki.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu i możliwością odtwarzania plików muzycznych:
<http://www.youtube.com/watch?v=TKoZM14BauM&hd=1>
- załączony plik muzyczny: Grieg - In the Hall of the Mountain King.mp3
- <http://www.youtube.com/watch?v=9HunrqqTsDs&hd=1>

Przebieg:

1. Ćwiczenie 1- W wielkiej mrocznej jaskini (ok. 10 min.)

- Link do muzyki: <http://www.youtube.com/watch?v=TKoZM14BauM&hd=1>
- Nauczyciel gasi światło i zasłania okna, aby w sali zapanował półmrok, następnie prosi wszystkich, by usiedli w kole. Zaczyna powoli opowiadać: " jeśli byliście kiedyś w prawdziwej jaskini, to pewnie pamiętacie, że przede wszystkim jest tam ciemno, a przynajmniej ciemniej, niż na dworze w ciągu dnia. Spróbujemy się tam dostać z pomocą wyobraźni i muzyki, zamknijcie oczy i postarajcie się ich nie otwierać (nauczyciel odtwarza utwór Kitaro "Satobiki"). Wyobraźmy sobie, że jesteśmy wszyscy w wysokich górach i rozpętuje się burza, spostrzegliśmy pomiędzy skałami niewielką szczelinę, więc próbujemy się w nią wsunąć, aby się schronić przed burzą i przed deszczem. Wchodzimy do środka, ale szczelina kryje niespodziewaną tajemnicę -wielką grootę, przepastną jaskinię. Nie jest całkowicie ciemno, skądś dochodzi światło, jakby w oddali paliło się ognisko. Widzimy olbrzymie ściany, na których roztańczone cienie i płynące po ścianach strużki wody nie dodają nam odwagi. Nie słychać już burzy i deszcz nie kapie nam na głowę, ale nie jest nam zupełnie przytulnie i miło, bo dobiegają nas tajemnicze odgłosy z wnętrza groty i nie jesteśmy pewni, czy iść wgłąb, skąd bije niewyraźne światło, czy może jednak zawrócić. Bierzymy się za ręce, by było nam raźniej postanawiamy dotrzeć do źródła światła (Nauczyciel prosi wszystkich, żeby otworzyli oczy, powstali i trzymając się za ręce, szli powoli po okręgu koła). Idziemy między wysokimi, groźnymi, ścianami, bojąc się ich dotknąć, przesywają nas dreszcze, na myśl, co zobaczymy za zakrętem, zza którego wyłaniają się tajemnicze, roztańczone cienie. Dochodzimy do zakrętu, podchodzimy jeszcze kilka kroków i nagle ukazuje nam się coś, co wydaje się nam niewiarygodne - dookoła ogniska tańczą przedziwne małe stworki, jakby krasnoludki. Zastygamy zadziwieni tym widokiem, ale te małe ludziki podbiegają do nas, łapią nas za ręce i już po chwili tańczymy razem z nimi. Niewiarygodne, ale ten rytmiczny i jakby baśniowy

taniec przynosi nam niespodziewaną ulgę i radość i nagle.... (chwila ciszy, po której nauczyciel mówi spokojnym głosem: śpieszku czas do szkoły, wstawaj! Co ci się śniło?). Okazało się, że to wszystko to tylko niezwykle, przedziwny sen. Nauczyciel odsuwa zasłony, zapala światło.

- Nauczyciel pyta uczniów jakie wrażenia odnieśli podczas ćwiczenia, czy im się podobało, czy może ktoś się trochę bał?
2. **Ćwiczenie 2 – w jaskini Króla Gór** (ok. 10 min.)
- Wszyscy siadają w siadzie klęcznym. Wybrany uczeń kładzie się na podłodze lub na kocu w środku koła.
 - Wszyscy uderzają naprzemiennie rękami o podłogę przed sobą w miejscu, w którym siedzą, czyli na obwodzie koła.
 - Osoba leżąca w środku odbiera wrażenia niemal trzęsienia ziemi-może to król gór nadciąga razem ze swoim wojskiem. (dla uzyskania mocniejszych wrażeń, osoby w kole mogą tupać).
3. **Ćwiczenie 3 – taniec "W grocie Króla Gór"** (ok. 20 min.)
1. (plik muzyczny jest dołączony do scenariusza - Grieg - In the Hall of the Mountain King.mp3)
 2. Nauczyciel może przed prezentacją utworu powiedzieć uczniom, że jest to muzyka, która przywołuje opowieści i legendy ludów północy, np. Norwegii. W legendach tych bezludnymi górami rządziły niesamowite stworzenia: karły, gnomy i inne dziwne postacie. Zaprezentowany utwór jest ilustracją muzyczną do dramatu Henryka Ibsena: "Peer Gynt". Bohater opowieści, Peer Gynt, po wielu przygodach, znalazł się w ciemnej, tajemniczej pieczarze-w królestwie Króla Gór, gdzie wzbrania się przed poślubieniem jego szkaradnej córki. Dziwne stwory tańczą przed nim, ale taniec przeradza się w dziki szal, a dziwne stwory straszą Peera Gynta i grożą mu. Autorem muzyki jest najwybitniejszy norweski kompozytor Edward Grieg, który żył w latach 1843 -1907 właśnie w Norwegii.
 3. Dzieci słuchają utworu, idąc w kole. Wpierw idą spokojnie i nie za szybko. Gdy muzyka przyśpiesza, korowód tańczących też przyśpiesza. Po takim aktywnym wysłuchaniu muzyki uczniowie próbują wypowiadać się na temat nastroju, zmian tempa i dynamiki. Nauczyciel może podsumować te wypowiedzi mówiąc, że utwór zaczyna się pianissimo (bardzo cicho), w tempie marsza. Zarówno dynamika jak i tempo stopniowo narastają (crescendo - coraz głośniej) doprowadzając do wzrostu dynamiki, czyli dużej głośności (fortissimo - bardzo głośno) i szybkiego tempa. Nastrój niesamowitości i grozy kompozytor osiąga właśnie przez stopniowe przyśpieszanie i wzmacnianie głośności wielokrotnie powtarzanego tematu muzycznego.
 4. Podczas drugiego słuchania można urozmaicić sposób poruszania się w kole. Po 32 krokach-dwukrotnym powtórzeniu tematu- następuje zmiana sposobu poruszania się (np. wpierw korowód porusza się przodem, potem tyłem, potem krokiem odstawno-dostawnym, potem na palcach, potem tupiąc, potem jak baśniowe

stwory z legend ludów północy, itp.)

4. Ćwiczenie 4 - Współczesny Król Gór (ok. 5 min)

1. Nauczyciel żartuje, że współczesny Król Gór zapewne słucha już innej muzyki i znudziło mu się siedzenie przy ognisku w towarzystwie trolli, karłów i gnomów. Urządził sobie w jaskini niezłą dyskotekę i od czasu do czasu zaprasza na nią tych, co zabłądzą w górach. Wtedy można z nim zatańczyć tak: (nauczyciel odtwarza utwór DJ Bobo "Deep in the jungle")
2. <http://www.youtube.com/watch?v=9HunrqQTsDs&hd=1>
3. Wszyscy rytmicznie podskakują (jest to moment odprężenia po ćwiczeniach obfitujących w emocje i angażujących wyobraźnię).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Interpersonalna

Tytuł zadania: LITERKOWY LABIRYNT

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Ćwiczenie polega na przejściu przez labirynt w celu uratowania uwięzionych w nim literek. Następnie dzieci mają za zadanie ułożyć wyraz ze znalezionych literek i napisać go.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności pisania;
- ćwiczenie umiejętności składania liter w wyraz;
- rozwijanie umiejętności skupienia się i koncentracji nad zadaniem;
- ćwiczenie zdolności analizowania i rozwiązywania problemów, pokonywania przeszkód.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z labiryntami.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy przykładowy labirynt na wzór labiryntu zamieszczonego w załączniku i umieszcza w nim trzy literki np. K O T. N. pokazuje dzieciom jak przejść przez labirynt w celu uwolnienia literek. N. otacza literki kółkiem. Po zakończonym przejściu przez labirynt, N. pyta, jaki wyraz można ułożyć z literek znalezionych w labiryncie. (10 min)
2. N. rozdaje dzieciom wydrukowane labirynty i prosi o ich samodzielne uzupełnienie w domu lub na lekcji. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.5.2 : dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu

Int-Pol-I.4.1 : dziecko rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi składać i pisać proste wyrazy;
- dziecko potrafi składać litery w wyraz;
- dziecko potrafi analizować i rozwiązywać problemy;
- dziecko potrafi logicznie myśleć.

Lista załączników:

kot.jpg

lot.jpg

mak.jpg

rak.jpg

łata.jpg

Tytuł zadania: DOBIERAMY SIĘ W... - ĆWICZENIA MATEMATYCZNE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci utrwalają poznane elementy matematyki poprzez zabawę dydaktyczną, która wymaga od nich wykonywania określonych ruchów (np. dobierania się w pary, ustawiania się w kolejności rosnącej lub malejącej) w zależności od wylosowanej liczby lub działania.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności matematycznych uczniów i uczennic;
- utrwalenie poznanych pojęć matematycznych;
- rozwinięcie umiejętności współpracy w grupie u uczniów i uczennic;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w proces nauczania matematyki poprzez zabawę dydaktyczną.

Potrzebne materiały:

- przygotowane działania lub liczby dostosowane do omówionego materiału w zakresie matematyki, wydrukowane/wypisane na karteczkach (dwa-trzy dla każdego dziecka);
- worek, czapka lub inny element, z którego dzieci mogą wylosować działanie;
- większa, pusta przestrzeń.

Załączniki do zadania:

- DOBIERAMY SIĘ W...(dodawanie w zakresie 4) [doc i pdf];
- DOBIERAMY SIĘ W...(dodawanie i odejmowanie w zakresie 5)[doc i pdf];
- DOBIERAMY SIĘ W...(dodawanie i odejmowanie w zakresie 8)[doc i pdf].

Przebieg:

1. N. opowiada dzieciom, jaki będzie cel przeprowadzonego zadania: przypomnienie sobie tego, czego wcześniej dowiedzieli się o liczbach i o tym jak się liczy. Ale nie będzie to liczenie na kartkach! Będzie to działanie w przestrzeni, do którego będą potrzebowały zarówno swoich głów (żeby właściwie policzyć), jak i nóg, a czasami i rąk. N. prosi dzieci o ustawienie się w określonej kolejności (np. od najwyższego do najniższego albo na odwrót, od najmłodszego do najstarszego albo na odwrót). Następnie po kolei dzieci losują karteczki, na których znajdują się liczby lub działania (5 minut);
2. N. prosi, aby dzieci zapoznały się ze swoimi karteczkami, ale na razie nie pokazywały ich nikomu innemu. Jeżeli na karteczkach jest działanie, N. daje dzieciom czas na jego obliczenie. Następnie prosi dzieci o staniecie w rozproszeniu, a następnie chodzenie w różnych kierunkach po pomieszczeniu. Zadanie polega na tym, aby dzieci dobierały się w pary, trójki lub innej wielkości grupy, w zależności od wydanej przez N. instrukcji.

Przykładowe instrukcje:

- dobierzcie się w grupy osób, które mają te same liczby (wyniki działań) i sprawdźcie się nawzajem - czy wszyscy rzeczywiście jesteście tymi samymi liczbami (działaniami);
 - dobierzcie się w pary/trójki/czwórki, które składają się z różnych liczb (wyników) i ustawcie się od najmniejszego do największego;
 - dobierzcie się w pary/trójki/czwórki, które składają się z różnych liczb (wyników) i ustawcie się od największego do najmniejszego;
 - dobierzcie się w grupy osób, które mają te same liczby (wyniki działań) i niech każda grupa zatańczy swój własny wyjątkowy taniec, ale wszyscy z grupy muszą tańczyć to samo!;
 - dobierzcie się w pary/trójki, które składają się z różnych liczb (wyników) i stwórzcie pomnik - wymyślcie go, a następnie ustawcie się w taki sposób, jak go sobie wyobraziliście (N. prosi dzieci, żeby stały bez poruszenia, przechodzi obok każdej grupy i dotykając ramion dzieci z poszczególnych grup dopytuje, co przedstawia ich pomnik);
 - dobierzcie się w pary - parzyste z parzystymi, nieparzyste z nieparzystymi;
 - dobierzcie się w pary - parzyste z nieparzystymi, nieparzyste z parzystymi.
3. Pomiędzy poszczególnymi instrukcjami dzieci wykonują ćwiczenia zaproponowane przez N. np. "Teraz wszystkie dzieci skaczą jak żaby!" albo "Teraz wszyscy wiją się jak węże!". Po wykonaniu kilku instrukcji dla jednej liczby/działania, dzieci ponownie ustawiają się w wybranej kolejności (innej niż wcześniej, np. od najjaśniejszego do najciemniejszego ubrania, od najdłuższych do najkrótszych włosów itp.) i losują nowe karteczki. Aktywność powtarza się 2-3 razy (15 minut);
 4. N. siada z dziećmi w kręgu dzieci pokazują swoje liczby (działania). Chętne dzieci

odczytują swoje liczby (działania) na głos. N. rozmawia z dziećmi na temat zadania: które elementy były dla nich trudne? Które sprawiły najwięcej radości? Czy łatwo im się było dogadać z innymi dziećmi i odnaleźć osoby "do pary"? (10 minut).

Warianty:

- dzieci po obliczeniu swojego działania mogą mieć udostępnione duże liczby, odpowiadające wynikowi tego działania, które będą trzymały przed sobą - jest to element ułatwiający zadanie, szczególnie w dużych klasach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Lista załączników:

dobieramy się w... 8.pdf

dobieramy się w... 8 (edytowalny).doc

dobieramy się w... 4. (edytowalny).doc

dobieramy się w... 4.pdf

dobieramy się w... 5.pdf

dobieramy się w... 5 (edytowalny).doc

Tytuł zadania: BUTELKOWE KRĘGLE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą butelki przedstawiające różnego rodzaju wady i negatywne postawy, a następnie grają nimi w kręgle.

Cele:

- rozwijanie umiejętności plastycznych;
- rozwijanie koordynacji ruchowej;

- rozwinięcie świadomości co do postaw nieakceptowanych społecznie;
- ćwiczenie umiejętności współpracy w sytuacji zabawy.

Potrzebne materiały:

- puste plastikowe butelki (najlepiej takiej samej pojemności) po jednym na każde dziecko;
- papier kolorowy, (ew. kartki papieru A4);
- taśma klejąca (ew. klej);
- przybory do rysowania lub malowania;
- w drugiej części zadania: sala gimnastyczna oraz piłki.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy istnieją cechy, które dzieci uważają za nie najlepsze u ludzi. Co sprawia, że nie zawsze (my lub ktoś inny) zachowujemy się jak dobrzy tajni agenci? Z czym dobrzy tajni agenci muszą walczyć? Proponowane postawy/cechy/problemy, o których można wspomnieć: gniew, lenistwo, zazdrość, chciwość, obmowa, kradzież, pycha, obżarstwo. Dlaczego takie zachowania nie są dobre? Jak sobie z nimi radzić? (15 min);
2. N. dzieli dzieci na sześciuosobowe grupy. Zadaniem każdej z nich jest narysowanie, pokolorowanie lub pomalowanie oraz wycięcie reprezentacji negatywnych cech i postaw, z którymi chcą walczyć. Następnie każde dziecko przykleja stworzonego anty-bohatera na butelkę. (20 minut);
3. W drugiej części zadania dzieci udają się na salę gimnastyczną lub korytarz i w grupach grają w "kręgle" (przy użyciu wybranej przez N. piłki np. do tenisa). Wygrywa to dziecko, któremu uda się w kolejnych 5 rundach zbić najwięcej kręgli. (25 minut)

Warianty:

- przy powtórzeniu zadania, można skorzystać z uprzednio zrobionych kręgli, ale warto również omówić inne (nowe) postawy czy zachowania.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Etyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-I.3.2 : dziecko zna konsekwencje kłamstwa
Int-Ety-I.3.6 : dziecko zna konsekwencje obmawiania kogoś
Int-Ety-I.4.1 : dziecko zna konsekwencje zabierania cudzej własności bez pozwolenia
Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie
Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni
Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne
Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie
Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym
Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych
Int-WF-I.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

81 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: IDIOMY WG KASDEPKE KL. I

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Przedstawienie dzieciom wybranego idiomu / idiomów poprzez czytanie krótkich historyjek autorstwa Grzegorza Kasdepke wraz z omówieniem zagadnień poruszanych w historii w kontekście życia codziennego dzieci.

Cele:

- poznanie znaczeń powszechnie używanych idiomów;
- kształcenie umiejętności wypowiedzenia własnego zdania, swoich opinii i poglądów.

Potrzebne materiały:

- wybrane teksty historyjek, które pozwalają zrozumieć znaczenie idiomów z książki "Co to znaczy..." Grzegorza Kasdepke.
- W programie polecamy (w ramach I klasy) omówienie czterech następujących idiomów: ranny ptaszek, zakazany owoc, być w siódmym niebie, cicha woda.
- rysunki symbolizujące dane idiomy (załącznik Rysunki idiomów.pdf).

Przebieg:

1. Na początku N. prosi dzieci, by stojąc w kręgu poruszały się w wybrany sposób - N. wybiera sposób pasujący do omawianego idiomu, np. latając jak ptaszki, próbując dotrzeć do nieba (być w siódmym niebie), szumiąc jak cichutka woda itd. (3 minuty)
2. Dzieci pozostają w kręgu, siedząc na dywanie. N. pokazuje dzieciom rysunek (wydrukowany lub na rzutniku) i pyta, co widzą i czy z czym im się to kojarzy.
3. N. zaprasza dzieci do wysłuchania krótkiej historii związanej z tym, co widzą na obrazku. N. czyta historyjkę omawiającą idiom (z książki G. Kasdepke "Co to znaczy..."). (7 minut)
4. Po przeczytaniu historyjki, N. rozmawia z dziećmi na poruszony w opowiadaniu temat (10 minut), np.
 - Czy wstajecie pierwsi w Waszej rodzinie? Kto w Waszym domu jest rannym ptaszkiem?
 - Czy znacie kogoś, o kim można powiedzieć, że jest cichą wodą?
 - W jakich sytuacjach czujecie się jak w siódmym niebie? (co sprawia, że jesteście

- szczęśliwi; można porozmawiać o prawie dążenia do szczęścia i planowaniu tego, co nas do szczęścia zbliża);
- N. może też poruszyć tematy związane z pochodzeniem idiomu, np. historia o zakazanym owocu - można pokazać obraz Tycjana (Adam i Ewa) i zapytać dzieci, czy wiedzą co się wydarzyło, a potem doprecyzować historię lub/i wzbogacić lekcję o odtworzenie utworu "Zakazany owoc" K. Antkowiaka.
5. Na koniec N. wizualizuje (werbalnie) dzieciom wybrany idiom - dzieci słuchają i wyobrażają sobie to, co N. opisuje (np. starą, pachnącą starym papierem i atramentem księgę, lekko zakurzoną - wyjątkowy egzemplarz, na którym siedzi lub z którego wylatuje biały kruk). Wizualizacja może być bardziej rozbudowana, jeśli pozwoli na to czas. (3 minuty)

Warianty:

- N. może zachęcić dzieci, by podczas gry w kalambury pokazywały znaczenie danego idiomu, a nie jego dosłowne brzmienie (czyli, by nie pokazywały latającego ptaka dla idiomu "biały kruk", ale opracowały scenkę z wykorzystaniem starej książki - pokazanej pantomimą). Wówczas będzie to wymagało więcej czasu (zarówno na przygotowanie, jak i odegranie i zgadywanie);
- omawiając idiomy mające źródło mitologiczne bądź biblijne warto nawiązać do odpowiedniego fragmentu mitu (np. z *Mitologii* Parandowskiego) albo Biblii (konkretny cytat).
 - "(...)najstraszliwszy był Achilles. Nie darmo karmiono go za młodu sercami lwów i szpikiem niedźwiedzi. Na rydwanie, ciągnionym przez nieśmiertelne konie, wrzynał się w najgęstsze szeregi nieprzyjaciół, ranił, zabijał, przewalał się nad tłumami jak pożar, sam nieczuły na zmęczenie, nieuległy ranom. W dzieciństwie bowiem Tetyda kąpała go w Styksie, w świętej rzece bogów, i uczyniła jego ciało odpornym na wszelką broń. Lecz zanurzając syna w wodzie, trzymała go za piętę, i tylko w to miejsce, jako nie obmyte cudownym strumieniem, można go było zranić";
 - Stary Testament. Księga Rodzaju II: „A przy tym Pan Bóg dał człowiekowi taki rozkaz: «Z wszelkiego drzewa tego ogrodu możesz spożywać według upodobania; ale z drzewa poznania dobra i zła nie wolno ci jeść, bo gdy z niego spożyjesz, niechybnie umrzesz»”.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Czytanie na głos
Opowiadanie
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze
Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii
Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Int-Psych-I-III.5.3(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo dążyć do szczęścia

Int-Psych-I-III.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym

Lista załączników:

Rysunki idiomów.pdf

Tytuł zadania: POGODOWE PORTFOLIO I

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Zadanie ma na celu nauczenie dzieci analizowania zmian pogodowych oraz korzystania z prognoz pogody.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności analitycznego myślenia;
- rozwinięcie umiejętności obserwacji zmian pogody;
- ćwiczenie umiejętności wykonywania zdjęć.

Potrzebne materiały:

- aparat fotograficzny.

Przebieg:

1. Zadaniem dzieci będzie fotografowanie określonego elementu przyrody raz w ciągu miesiąca, a następnie porównywanie zachodzących zmian w ciągu roku. Zdjęcia mogą być przechowywane w formie cyfrowej lub wydrukowane i składowane w klasie w formie portfolio. (5 minut)
2. N. dzieli dzieci na grupy kilkusobowe. Następnie wraz z całą klasą wychodzą na zewnątrz (do parku, szkolnego ogrodu itp.). Każda grupa wybiera jeden obiekt (np. drzewo), który będzie fotografowała przez nadchodzący rok szkolny. Dzieci z pomocą N. wykonują fotografię, oraz opisują ewentualnie zachodzące zmiany (20 minut);
3. Dzieci wraz z N. wracają do klasy. Następuje zgranie zdjęć do folderu np. "Pogodowe portfolio", w którym każda grupa może mieć własny katalog ze zdjęciami. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

Int-Przy-I.10.1 : dziecko potrafi zrozumieć podstawowe elementy prognozy pogody

Int-Przy-I.9.1 : dziecko analizuje pogodę i jej zmiany

Tytuł zadania: RYTMICZNE KRZESEŁKA SPOSTRZEGAWCZOŚCI

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci piszą na karteczkach swoje imiona i przyklejają je do krzeseł stojących w kole. Każdy siada na swoim krzesełku i przygląda się, kto siedzi koło niego. Następnie dzieci tańczą, poruszają się, podskakują dookoła utworzonego kręgu, w takt muzyki. Gdy muzyka się urywa, dzieci siadają na tym krześle, przy którym się akurat zatrzymały. Próbują odgadnąć, na którym krześle siedzą.

Cele:

- doskonalenie umiejętności samodzielnego pisania;
- ćwiczenie spostrzegawczości i wyobraźni;
- ćwiczenie koncentracji uwagi;
- kształtowanie orientacji oraz pamięci;
- ćwiczenie wrażliwości muzycznej, umiejętności przeżywania muzyki;
- stworzenie okazji do poruszania się w takt muzyki;
- ćwiczenie reagowania ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
- stworzenie okazji do zabawy i odprężenia.

Potrzebne materiały:

- płyty z rytmiczną muzyką lub komputer z dostępem do internetu;
- przykładowa muzyka do wykorzystania:
- <https://www.youtube.com/watch?v=EqpikzOTG8c>
- <https://www.youtube.com/watch?v=irCZFf0y0Vw&hd=1>
- "Walc Kwiatów" P. Czajkowskiego;

- wykonany przez zespół ludowy Krakowiak, Oberek;
- Greg Zorba.
- krzeselka lub (przy licznej klasie) poduszczeni.

Przebieg:

1. Dzieci piszą na karteczkach swoje imiona, przycinają te karteczki i przyklejają je do krzeseł (lub poduszek) stojących w kole. Krąg z krzeseł powinien być maksymalnie duży. (5 min)
2. Każdy siada na swoim krzeselku i przygląda się, kto siedzi koło niego i jak wyglądają imiona sąsiadów. (1 min)
3. N. puszcza muzykę. Dzieci chodzą dookoła utworzonego kręgu, w takt muzyki. Gdy muzyka się urywa, dzieci siadają na tym krześle, przy którym się akurat zatrzymały. Próbują odgadnąć, na którym krześle siedzą. Zabawę powtarzamy kilka razy (10 min)
4. Po zakończeniu zabawy N. omawia z dziećmi prezentowany utwór muzyczny. Zadaje dzieciom pytania czy im się podobał, czy nie, co się podobało w muzyce, a co się nie podobało, co sprawiało przyjemność, czy łatwo było się poruszać w takt tej muzyki. (5 min)

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi samodzielnie napisać swoje imię;
- dziecko potrafi poruszać się w takt muzyki.

Tytuł zadania: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 26

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne kartoteki z nowo poznanej litery.

Cele:

- utrwalanie wprowadzonej litery;
- doskonalenie umiejętności pisania;
- zapoznanie dzieci z pojęciem kartoteki;

- wdrażanie dzieci do systematycznego gromadzenia informacji i tworzenia własnych, dużych "dzieł";
- doskonalenie umiejętności współpracy w parach;
- doskonalenie znajomości kolejności liter w alfabecie.

Potrzebne materiały:

- segregator dla każdego dziecka;
- koszulka (opcjonalnie) lub dziurkacz;
- białe kartki papieru - jedna kartka na każde dziecko na każdą nowo wprowadzaną literę.

Przebieg:

1. Dzieci na górze białej kartki papieru piszą nowo poznaną literę - wielką i małą. Następnie piszą wyraz lub wyrazy z daną literą.
 - Wraz z rozwojem znajomości liter i umiejętności pisania, dzieci mogą na daną literę wypisywać kilka haseł.
 - Z czasem, N. może wyjaśnić dzieciom różnicę między kartoteką, a encyklopedią oraz pokazać wykorzystanie kartoteki w internecie.
2. Dzieci rysują obrazek/rzecz na daną literę. Każde dziecko pracuje samodzielnie.
3. Każda kartka jest wkładana do kartoteki (segregatora), dzieci tworzą tym sposobem własne kartoteki.
4. Co pewien czas, dzieci, łączą się w pary lub w trójki i przeglądają nawzajem swoje kartoteki, opowiadając sobie o słowach na daną literę.
5. Wraz z wprowadzeniem litery "K", N. może wprowadzić dzieciom termin kartoteki.
6. Po zakończonym poznawaniu wszystkich liter, dzieci ćwiczą znajomość kolejności liter w alfabecie, próbując układać karty w kartotece, zgodnie z kolejnością liter w alfabecie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Tytuł zadania: GRA 5 ZA 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grają w prostą grę polegającą na łączeniu zbiorów i wykonywaniu odejmowania i dodawania do 5.

Cele:

- rozwijanie umiejętności grupowania obiektów;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania;
- ćwiczenie umiejętności organizacji zabawy i pracy;
- ćwiczenie radzenia sobie w sytuacjach zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- zestaw żetonów w 4 kolorach (ok. 100);
- wydrukowane karty z pliku "5 za 1.pdf" dla każdego gracza;
- kostka 6 - ścienna.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe, rozdaje karty do gry, żetony i kostki oraz tłumaczy zasady gry. Podczas każdej rozgrywki 3 osoby są graczami a 1 jest bankierem. Bankier ma za zadanie wydawać odpowiednią liczbę żetonów w odpowiednim kolorze. Gracze rzucają kostką. Następnie proszą bankiera, aby wydał im taką liczbę żółtych żetonów jaka widnieje na kostce. Jeśli gracz zbierze 5 żółtych żetonów może je wymienić na jeden żeton następnego koloru (zielonego). Gracze rzucając kostką otrzymują zawsze tylko żetony koloru żółtego. Jeśli gracz zdobędzie 5 żetonów koloru zielonego może je wymienić na jeden żeton koloru niebieskiego. Jeśli gracz zdobędzie 5 żetonów koloru niebieskiego może je wymienić na jeden koloru czerwonego, czym wygrywa rozgrywkę (10 minut);
2. N. demonstruje dzieciom przykładową rozgrywkę. Następnie dzieci rozgrywają mecze w grupach. Po każdym następuje zmiana osoby będącej bankierem (30 minut);
3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Lista załączników:

5 za 1.docx

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I ZABAWY GIMNASTYCZNE**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują rotacyjnie różne ćwiczenia fizyczne w małych grupach.

Cele:

- rozwinięcie tężyzny fizycznej;
- ćwiczenie koordynacji ruchowej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- materace, drążek, drabinki, równia, skakanka itp.;
- załącznik z przykładami stacji.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę.(10 minut);
2. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (3 lub 4 osobowe). Razem przygotowują wybrane stacje do ćwiczeń. N. może zapytać dzieci, jakiego typu ćwiczenia chciałyby wykonywać (np. zaproponować kilka stacji do wyboru - patrz załącznik) (5 minut);
3. Dzieci przystępują do ćwiczeń. Grupy zmieniają się stanowiskami co 3 - 4 minuty, na znak dany przez N. (np. na dźwięk gwizdka). (25 minut)
4. Dzieci sprzątają stacje (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- (**postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, **siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.
- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Lista załączników:

Przykładowe typy stacji.pdf

82 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŻ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 14

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- określenie głoski jako samogłoski lub spółgłoski;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;
- nabywanie zwyczaju reagowania na wezwania i polecenia nauczyciela.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złożonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stań i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnij pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym

rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.

- Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
- Splatanie palców w koszyczek;
- Wyszywanie bez igły;
- Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.

3. Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę. (10-15 minut)

- "Berek literek" - Praca w oparciu o wybrane wiersze np. z książki Agnieszki Frączek pt. "Berek literek czyli psoty od A do Z" lub/i z książki "Kram z literami" Wandy Chotomskiej.

Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ź.**

- N. czyta na głos najpierw wybrany wierszyk całej klasie. N. omawia z dziećmi wierszyk, wyjaśnia trudne słowa. N. następnie czyta go ponownie i pyta dzieci, czy usłyszały jaka litera w danym wierszyku była najczęściej słyszana.

4. Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).

1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glottto/index.php/gloski-nietrwale>.
2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
9. Dzieci piszą literki w zeszytach, w liniaturze. Jeżeli N. zauważy na wcześniejszych etapach, że dziecko ma duże trudności z pisaniem w zeszycie, dziecko może dalej pisać po śladzie na dodatkowych kartach pracy.

5. Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?". Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K, D, J, N, Z

- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po

- drugiej.
- N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
 - Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
 - Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
 - Przedmioty na literę N: nosorożec i nietoperz/naleśnik i namiot.
6. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**
- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
7. **Praca z wierszykiem "Berek literek" lub "Kram z literami" przy wprowadzaniu liter I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ź, Dź.**
1. N. czyta ponownie wiersz na daną literę. Zachęca dzieci do nauczenia się wiersza na pamięć. Jeżeli jest to możliwe do zrealizowania w klasie, dzieci uczą się fragmentu wierszyka na pamięć na lekcji.
 2. Labirynty - przejście labiryntu literkowego (labirynty w załącznikach do liter M, I, Y, Ł, N, B) - od startu aż do dużej litery, zbierając po drodze małe literki - na koniec, dziecko może policzyć ile małych literek zebrało po drodze.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter

- z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytanim przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Literkowy labirynt - n.jpg

Wprowadzenie liter - H.pdf

Wprowadzenie liter - Ł.pdf

Pisanie po śladzie - Dż.jpg

Wprowadzenie liter - I.pdf

Literkowy labirynt - y.jpg

Wprowadzenie liter - G.pdf

Literkowy labirynt - ł.jpg

Pisanie po śladzie - G Ó Sz.jpg

Pisanie po śladzie - Ł Y D.jpg

Wprowadzenie liter - Dzi.pdf

Wprowadzenie liter - Y.pdf

Literkowy labirynt - m.jpg

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - M.pdf

Wprowadzenie liter - Ź.pdf

Literkowy labirynt - ć.jpg

Wprowadzanie liter - N.pdf

Literkowy labirynt - b.jpg

Wprowadzenie liter Ć i Ci.pdf

Literkowy labirynt - i.jpg

Wprowadzenie liter - Ć.pdf

Wprowadzanie liter - Ó i U.pdf

Literkowy labirynt - c.jpg
Wprowadzenie liter - B.pdf
Wprowadzenie liter - Dż.pdf
Wprowadzanie liter - Ó.pdf
Wprowadzenie liter - C.pdf

Tytuł zadania: ZA KIM STOI KOTEK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Kotek (wybrany uczeń lub uczennica) skrada się, chodząc cichutko po zewnętrznej linii kręgu stworzonego z dzieci, a potem przystaje za wybranym uczniem lub uczennicą. Dzieci zgadują, czy sądzą, że za nimi dokładnie znajduje się kotek. Zabawa ćwiczy wrażliwość słuchową i umiejętność koncentracji.

Cele:

- ćwiczenie wrażliwości słuchowej;
- stworzenie okazji do wspólnej, integracyjnej zabawy;
- stworzenie okazji do przerywnika między lekcjami/zadaniami;
- "lekcja ciszy", ćwiczenie wyciszające i wspomagające koncentrację.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice siadają w kręgu, wybieramy jedno dziecko (ochotnika), które stoi poza

- kręgiem. Ochotnik zamienia się w "kotka". Zadaniem "kotka" będzie jak najcisze poruszanie się. N. tłumaczy zasady gry. (1 min)
2. Wszystkie dzieci siedzący w kręgu zamykają oczy i nie podglądają. Dzieci starają się siedzieć cichutko, żeby usłyszeć jak i gdzie chodzi "kotek".
 3. "Kotek" skrada się, chodząc cichutko po zewnętrznej linii kręgu, a potem przystaje za wybranym dzieckiem.
 4. Jak "kotek" przystanie za dzieckiem, prowadzący zabawę pyta się dzieci czy wiedzą gdzie jest kotek.
 5. Dzieci zgadują, podnosząc rękę, jeśli sądzą, że za nimi dokładnie znajduje się "kotek".
 6. Gdy dziecko trafnie odgadnie, przejmuje rolę "kotka" – zabawę powtarzamy kilka razy (w sumie punkty 2-6 dla kilkorga zmieniających się dzieci-kotów ok. 10 min);
 7. W zabawie może brać udział N., wtedy wyznacza jedno z dzieci jako prowadzącego zabawę. Osoba prowadząca zabawę ma za zadanie patrzeć czy nikt nie podgląda, zadawać pytanie "gdzie jest kotek" oraz weryfikować odpowiedzi dzieci. Dzieci nie podglądają aż do czasu, gdy "kotek" zostaje trafnie namierzony.
 8. N. po zakończonej zabawie zaprasza dzieci do kręgu i pyta (5 min):
 - czy podobało Wam się to ćwiczenie?
 - co pomagało w zorientowaniu się gdzie jest kotek?
 - czy podobała Wam się cisza? Jak się czuliście w ciszy?
 - czy trudno było się poruszać bezszelestnie?
- N. podsumowuje zebrane informacje lub dodaje informacje o tym, że cisza jest potrzebna, że dzięki ciszy możliwe jest usłyszenie różnych rzeczy, których normalnie nie jesteśmy w stanie usłyszeć, że dzięki ciszy jesteśmy w stanie skoncentrować się na różnych rzeczach lepiej, niż gdy jest hałas.

Możliwe kontynuacje:

Zadanie można przeprowadzać z dziećmi już bez jego szczegółowego omawiania (jest wtedy krótsze).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, że cisza czasami jest potrzebna i pomocna;
- dziecko rozumie, że dzięki ciszy jest w stanie usłyszeć inne dźwięki;
- dziecko wie, że dzięki ciszy jest możliwa koncentracja;
- dziecko wie, że możliwe jest ciche i zwinne poruszanie się.

Tytuł zadania: ŁĄCZYMY SIĘ!**Poziom kontroli nauczyciela:**

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność planowania i komunikowania się.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności myślenia strategicznego u uczniów i uczennic;
- pobudzenie energii w klasie.

Potrzebne materiały:

- gazety złożone w rulony.

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w pary. Każde dziecko otrzymuje złożoną w rulon gazetę. W parach łąpią się za ręce i chodzą po pomieszczeniu nie puszczając swoich rąk. Zadaniem każdej pary jest "złapanie" innej pary przez dotknięcie jej trzymanymi rulonami gazet. Kiedy dzieci się "złapią" łączą się w czwórki/szóstki - podają sobie ręce (trzymane rulony zostawiają na podłodze z boku), a dzieci stojące na obu końcach trzymają w wolnych rękach po jednej gazecie. Dzieci cały czas nie mogą się rozłączyć. Zabawa trwa do momentu, aż wszyscy będą w łańcuchu (7 minut);
2. Jeżeli łańcuch myśliwych zostanie rozerwany, wtedy nikt już nie może zostać upolowany. Ze względów bezpieczeństwa zabronione jest przebieganie pod rękoma par lub czwórek. Dzieci mogą się tylko mijać;
3. Zadanie powtarza się (dzieci zaczynają grę w innej parze), a następnie omawia. Kiedy było im łatwiej? A kiedy trudniej? (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Tytuł zadania: CO ZAGRAĆ KRÓLOWI GÓR

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne kompozycje muzyczne, korzystając z wybranych aplikacji multimedialnych.

Cele:

- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii;
- rozwijanie zainteresowania muzycznego uczniów i uczennic;
- rozwijanie kreatywności uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- w miarę możliwości słuchawki (zalecane);
- włączona aplikacja do tworzenia utworów muzycznych:
 - <http://www.incredibox.com/> (tworzenie utworów poprzez wybieranie elementów ubrania dla śpiewającej/grającej postaci);
 - <http://inudge.net/>;
 - <http://pbskids.org/cyberchase/math-games/cyber-pattern-player/>
 - http://www.bbc.co.uk/northernireland/schools/4_11/music/mm/rhythm02.shtml (budowanie kompozycji z różnych dźwięków);
 - <http://www.artsalive.ca/en/mus/activitiesgames/games/popComposeMusic.html> ;
 - http://www.flashmusicgames.com/piano_machine.html;
- gry muzyczne:
 - <http://creatingmusic.com/BlockGames/ComparingGame/> (gra w porównywanie dźwięków: dzieci mają zdecydować, czy dźwięki są takie same czy różne).

Przebieg:

1. Wprowadzenie. N. wyjaśnia dzieciom, że ich zadaniem będzie stworzenie muzycznych kreacji z wykorzystaniem komputerów.
2. Dzieci tworzą swoje kompozycje z wykorzystaniem wybranej aplikacji interaktywnej.
3. Dzieci w czwórkach słuchają stworzonych przez siebie utworów. Rozmawiają, co im się w tych utworach podobało.
4. Na zakończenie dzieci grają w gry muzyczne.

Możliwe kontynuacje:

- nad zadaniem dzieci mogą pracować także w parach.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Komp-I.2.1 : dziecko potrafi posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, nie narażając własnego zdrowia

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.4.1 : dziecko wie, że muzykę można zapisać i odczytać (np. przy pomocy nut)

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Tytuł zadania: NASZ HYMN I

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Zadanie polega na przygotowaniu piosenki związanej z daną ścieżką lub narracją.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwinięcie umiejętności współpracy w grupie;
- ćwiczenie umiejętności śpiewania.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy wiedzą czym jest hymn i jakie jest jego znaczenie podczas różnych specjalnych okazji. Sprawdza, czy dzieci wiedzą, jak powinna się zachowywać osoba śpiewająca hymn. Następnie włącza hymn narodowy. Pyta dzieci, czy im się podoba. Następnie informuje dzieci, że będą miały okazję stworzyć swój własny hymn. (10 minut)
2. Dzieci wraz z N. tworzą listę słów, które są związane z daną narracją lub ścieżką, w ramach której stworzony zostanie hymn. Wybierają też podkład muzyczny (może to być jakaś znana melodia, np. z wybranej bajki dla dzieci). (5 minut)
3. N. rozpoczyna piosenkę, wymyślając pierwszy wers pierwszej zwrotki. Zadaniem klasy jest wymyślenie drugiego wersu w taki sposób, aby rymował się z pierwszym (lub, aby rymy miał inną, wybraną formę np. abab lub abba). N. zapisuje pomysły dzieci, a następnie przeprowadza głosowanie nad każdym z pomysłów - jeśli dzieci nie czytają, N. odczytuje każdą z propozycji. Następnie odczytuje każdy wers, a dzieci powtarzają - w ten sposób ćwicząc pamięć. W taki sam sposób tworzona jest jedna zwrotka. (20 minut)
4. Cała klasa uczy się przygotowanej piosenki oraz śpiewa ją. (20 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.6.1 : dziecko wie, jakie są przyjęte normy odnośnie zachowań dozwolonych i niedozwolonych w trakcie śpiewania hymnu narodowego

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

83 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: SPÓŹNIONY SŁOWIK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Czytanie wiersza Juliana Tuwima "Spóźniony słowik" i omówienie poruszanych w wierszu zagadnień oraz odegranie scenek inspirowanych wierszem z wykorzystaniem metody dramy.

Cele:

- uświadomienie sobie tego, co myślą i czują osoby czekające na kogoś, kto się spóźnia;
- rozwój umiejętności wyrażania emocji za pomocą gestów, mimiki twarzy oraz słów;
- doskonalenie umiejętności aktywnego słuchania;
- kształcenie umiejętności rozmowy na tematy życia codziennego w oparciu o poznaną lekturę;
- rozwój współpracy.

Potrzebne materiały:

- tekst wiersza "Spóźniony słowik" J. Tuwima (przytoczony w przebiegu zadania)
- (opcjonalnie) rekwizyty, które mogą zostać wykorzystane przy odgrywaniu scenek (np. zegarek itp.)
- (opcjonalnie) dźwięki lasu lub fragment muzyczny, nawiązujący do lasu, wiosny itp.

Przebieg:

Na początku N. przy dźwiękach muzyki lub lasu zachęca dzieci, by poruszały się po sali swobodnie, jakby latały jak duże ptaki, np. orły. Po chwili zmienia typ ptaka, np. jak kanarki, jak mewy - dzieci mogą wydawać przy tym dźwięki. Ptaki lądują, polują, znów się wznoszą, gonią się itp. - N. wybiera różne aktywności dla dzieci (5 minut).

Na koniec prosi dzieci, by fruwały jak słowiki - nieduże ptaki, które znane są jako najlepsi ptasi śpiewacy. Słowiki latają, robią gniazda w krzakach, śpiewają i gonią się. Po chwili wszystkie słowiki lądują i odpoczywają.

N. zapowiada, że za chwilę dzieci usłyszą historię pewnych słowików. N. czyta pierwsze dwie zwrotki wiersza pt. "Spóźniony słowik" J. Tuwima:

*Płacze pani Słowikowa w gniazdku na akacji,
Bo pan Słowik przed dziewiątą miał być na kolacji,
Tak się godzin wyznaczonych pilnie zawsze trzyma,
A już jest po jedenastej -- i Słowika nie ma!*

*Wszystko stygnie: zupka z muszek na wieczornej rosie,
Sześć komarów nadziewanych w konwaliowym sosie,
Motyl z różną, przyprawiony gęstym cieniem z lasu,
A na deser -- tort z wietrzyka w księżycowym blasku.*

Po tych fragmentach N. prowadzi z dziećmi krótką rozmowę z elementami burzy mózgów (10 minut). Może zapytać m.in.:

- czy zdarzyło się komuś czekać na kogoś i martwić z powodu spóźnienia?
- co możemy myśleć, gdy czekamy na kogoś, kto się spóźnia?
- jak się czujemy, gdy czekamy na kogoś, kto się spóźnia?

Następnie N. czyta trzecią zwrotkę:

Może mu się co zdarzyło? Może go napadli?

Szare piórka oskubali, srebrny głosik skradli?

To przez zazdrość! To skowronek z bandą skowroniątek!

Piórka - głupstwo, bo odrosną, ale głos - majątek!

N. znów przez chwilę rozmawia z klasą (5 minut):

- z jakich powodów myślimy, że ktoś się spóźnia? Co podsuwa nam nasza wyobraźnia?
- z jakiego powodu może spóźnić się Pan Słowik?

N. czyta ostatni fragment:

Nagle zjawia się pan Słowik, poświstuje, skacze...

Gdzieś ty latał? Gdzieś ty fruwał? Przecież ja tu płaczę!

A pan Słowik słodko ćwierka: "Wybacz, moje złoto,

Ale wieczór taki piękny, ze szedłem piechotą!"

N. rozmawia z dziećmi o różnicy pomiędzy naszymi myślami i uczuciami, gdy czekamy na kogoś i gdy się martwimy czy denerwujemy a rzeczywistością - często wymyślamy scenariusze, które w ogóle się nie spełniają i są dużo gorsze od tego, co rzeczywiście się wydarzyło. N. może również poruszyć temat tego, co można zrobić, gdy wiemy, że się spóźnimy. (5-7 minut)

Ostatnim etapem jest przygotowanie przez dzieci w parach krótkich scenek, w których mają przedstawić sytuację opisaną w wierszu "Spóźniony słowik lub podobną, która wydarzyła się lub mogłaby się wydarzyć w codziennym życiu. Dzieci wcielają się w rolę osoby, która czeka na kogoś bliskiego, zamartwiają się i denerwują, wymyślają różne scenariusze - a tymczasem powód spóźnienia okazuje się zupełnie inny od wyobrażeń. Dzieci mogą skorzystać z dowolnych rekwizytów (np. z zegarka, z krzesła itp.). Na przygotowanie pary mają parę minut (wybranie ról, wymyślenie prawdziwego powodu spóźnienia, ew. wybranie rekwizytów). Następnie dzieci po kolei prezentują scenki. (około 20 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Etyka

Metody:

Czytanie na głos
Analiza tekstu
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-I.1.2 : dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi w sytuacjach zadaniowych oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania
Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.10.2 : dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą mimiki, ruchu i gestów
Int-Pol-I.11.1 : dziecko zna znaczenie słowa „rekwizyt”
Int-Pol-I.11.2 : dziecko potrafi posłużyć się rekwizytem podczas odgrywania scenki
Int-Pol-I.2.1 : dziecko zna zasady kulturalnej rozmowy
Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Int-Społ-I.3.1 : dziecko zna relacje między członkami rodziny

Int-Społ-I.3.3 : dziecko posiada wiedzę o swoich obowiązkach w rodzinie

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Int-Psych-I-III.1.3(od) : dziecko rozumie różnicę między odczuwaniem (emocji) a zachowaniem (reakcją na emocję)

Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Int-Psych-I-III.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: TROCHĘ GIMNASTYKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują twórcze ćwiczenia gimnastyczne w takt wystukiwanych dźwięków.

Cele:

- rozwijanie koordynacji ruchów rąk i nóg;
- mobilizacja sfery intelektualnej i motorycznej;
- kształtowanie orientacji przestrzennej, pamięci i wyobraźni ruchowej.

Potrzebne materiały:

- grzechotki (po dwie dla każdego dziecka) lub inne grzechoczące przedmioty (np. wcześniej przygotowane przez dzieci małe puszki z fasolką w środku);
- odtwarzacz muzyczny.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom grzechotki i opowiada o zadaniu: dzięki niemu dzieci rozwiną swoją sprawność fizyczną i zobaczą do czego zdolne jest ich ciało (1 minuta)
2. Najpierw zadaniem dzieci będzie uderzanie przed sobą grzechotkami w rytm muzyki i rytmiczne powiedzenie: dzień – do – bry. Dzieci nie przestając grzechotać, kłaniają się do siebie. Następnie wykonują poszczególne ćwiczenia:
 - wznoszenie ramion w górę i przeniesienie w bok, potrząsanie w rytm grzechotkami;
 - bieg między położonymi na podłodze grzechotkami i powrót na znak N. do swojej grzechotki;
 - dzieci wysuwają prawą nogę do przodu, ramiona do przodu – następnie powrót do postawy. Wysuniecie lewej nogi do przodu, następnie powrót do postawy.
 - dzieci uginają kolana z równoczesnym skrętem tułowia w prawo i uderzają rytmicznie grzechotkami o podłogę. Powtarzają to samo w lewą stronę;
 - siad klęczny – skłon do przodu, ramiona do przodu;
 - siad prosty – skłon do przodu z lekkim uderzeniem grzechotkami w stopę;
 - siad skulny podparty – grzechotki leżą przed stopami, zabawa grzechotkami – przesuwanie ich od siebie, przyciąganie do siebie, chwytanie palcami, chwytanie jednej grzechotki dwiema stopami i przenoszenie jej w inne miejsce, odłożenie. Dołączenie drugiej. Powrót obu grzechotek do miejsca wyjściowego;
 - przeskoki obunóż przez grzechotki w przód, w tył i w bok;
 - stanie w rozkroku, wspięcie, powolny wyprost ramion z potrząsaniem

- grzechotkami, wdech, skłon do przodu, opuszczenie ramion z potrząsaniem – wydech;
- improwizacja ruchowa przy muzyce według inwencji dzieci;
 - położenie grzechotek na obwodzie koła i marsz slalomem na palcach i piętach (w sumie 15 minut na ćwiczenia);
3. N. w trakcie ćwiczeń zwraca dzieciom uwagę na prawidłową pozycję w trakcie ćwiczeń oraz przypomina o tym, że niezachowanie prawidłowej pozycji ciała może powodować problemy ze zdrowiem;
4. N. dziękuje dzieciom za ćwiczenia. Pyta, czy było dla nich coś trudnego, czy chciałyby jeszcze coś powtórzyć (4 minuty).

Warianty:

- ćwiczenie może być wykonane też z innymi instrumentami lub elementami grającymi;
- można też zaproponować inne ćwiczenia, np. skłony wykonywane w siadzie.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.2 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm wystukując

Int-Muz-I.2.3 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm grając na instrumentach perkusyjnych

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na

zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Int-WF-I.6.1 : dziecko ma świadomość wpływu chorób na zdrowie

Tytuł zadania: W CZASIE CHOROBY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:15:00

Streszczenie:

Dzieci w grupach zastanawiają się, jak powinny zachowywać się w czasie choroby oraz odgrywają krótką scenkę z tym związaną.

Cele:

- poznanie odpowiedniego zachowania podczas choroby;
- ćwiczenie umiejętności scenicznych;
- utrwalenie zawodów związanych z medycyną;
- rozwijanie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- karty z pliku "w czasie choroby - pomoce.pdf".

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas zajęć będą zastanawiać się nad tym, jak powinna zachowywać się osoba chora podczas choroby. Najpierw pyta dzieci, czy były kiedyś chore i jak się wtedy czuły? Po czym można poznać, że ktoś jest chory? Jakie są popularne objawy chorób? Odpowiedzi można zapisać na tablicy (5 minut);
2. Następnie dzieli dzieci na grupy (4 -5 osobowe) oraz rozdaje każdej z nich po jednej karcie z pliku "w czasie choroby - pomoce.pdf". Zadaniem dzieci jest zaznaczenie na karcie tych aktywności, które są odpowiednie oraz nieodpowiednie do wykonywania dla osoby chorej (7 minut);
3. Następnie zadaniem dzieci jest przedstawienie w formie krótkiej scenki teatralnej, co należy zrobić będąc osobą, która jest chora. Cała klasa może najpierw zastanowić się nad konkretnymi etapami, które należy wykonać (umówić się na wizytę do lekarza, kupić leki, odpoczywać w domu itp.) oraz nad rolami, które mogą przyjąć dzieci (chory, lekarz, aptekarz, osoba bliska itp.). Jednocześnie dzieci można zapoznać z nazwami popularnych specjalności: pediatra, chirurg, okulista, ortopeda, dermatolog (nazwy te mogą być też użyte w trakcie scenek) (30 minut);
4. Dzieci odgrywają przygotowane przez siebie, krótkie scenki (15 minut);
5. N. wraz z dziećmi podsumowuje zdobyte podczas lekcji informacje oraz podkreśla najważniejsze punkty (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.10.1 : dziecko wie, czym jest teatr i na czym polega zabawa teatralna

Int-Pol-I.10.2 : dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą mimiki, ruchu i gestów

Int-WF-I.6.1 : dziecko ma świadomość wpływu chorób na zdrowie

Int-WF-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o sposobach przeciwdziałania chorobom

Int-WF-I.6.3 : dziecko potrafi właściwie zachować się w czasie choroby

Int-WF-I.7.1 : dziecko potrafi właściwie obchodzić się z lekami

Lista załączników:

W czasie choroby - pomoce.pdf

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE...**Poziom kontroli nauczyciela:**

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grając w grę planszową, uczą się dodawania i odejmowania oraz praktycznego stosowania matematyki.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności w zakresie dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwinięcie umiejętności radzenia sobie w sytuacjach współzawodnictwa;
- zwrócenie uczniom i uczennicom uwagi na praktyczne zastosowanie matematyki;
- rozwinięcie umiejętności czytania piktogramów i uproszczonych rysunków.

Potrzebne materiały:

- przygotowana plansza do gry oraz odpowiednie karty (dostosowane do poziomu poznania materiału matematycznego);
- sześciocienne kostki do gry (po jednej na każdą grupę dzieci)

Załączniki do zadania:

- plansza do gry - wzór;
- karty do gry planszowej liczenie do 4;
- karty do gry planszowej liczenie do 5;
- karty do gry planszowej liczenie do 7;
- karty do gry planszowej liczenie do 8;
- karty do gry planszowej liczenie do 9;
- karty do gry planszowej liczenie do 10;
- karty do gry planszowej liczenie niewiadoma do 10.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 4-osobowe. Każda grupa otrzymuje planszę do gry oraz zestaw kart i kostkę. N. tłumaczy dzieciom, na czym polega gra: "Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze ze startu, czyli tego miejsca z napisem "Start", aż do mety, czyli do tego miejsca <N. pokazuje dzieciom odpowiednie pola>. Każdy rusza się w swojej kolejce rzucając kostką i przesuwając się o tyle pól, ile wskazała kostka. Jeśli ktoś ma problem z policzeniem liczby pól, o które ma się ruszyć, reszta osób w grupie może tej osobie pomóc." Jednak to nie koniec zasad. Żeby móc pozostać na nowym polu:
 - należy albo po prostu rozwiązać działanie, które znajduje się na karcie ze znakiem zapytania <N. rysuje znak zapytania na tablicy>, jeżeli stanie na polu ze znakiem zapytania. Jeśli poprawnie rozwiąże działanie i wszyscy z grupy zgodzą się, że to jest poprawny wynik, dziecko pozostaje na polu, na które się ruszyło, jeśli nie - wraca na poprzednią pozycję;
 - jeśli stanie na polu z rysunkiem oraz napisem "Rozwiąż zadanie", należy nie tylko rozwiązać działanie. Wynik działania zwykle wiąże się z określonymi skutkami, które są również narysowane niżej. Np. jest karta, na której jeśli dziecko rozwiąże działanie i wynik będzie 3, dziecko będzie stało jedną rundę itp. Każdą kartę tego typu N. omawia razem z dziećmi. Pokazując, co oznaczają poszczególne rysunki. Jeśli dziecko niepoprawnie rozwiąże działanie, wraca do punktu wyjścia.
 - UWAGA! Na każdej karcie jest rozpisane po kilka działań. Dzieci po kolei mają je rozwiązywać. A jak działanie zostanie już przez kogoś "wzięte", to następna osoba, która wylosuje daną kartę, musi wykonać następne działanie, a nie to samo, które już było wcześniej wykonane (10 minut);

2. Dzieci rozgrywają grę, w razie problemów i wątpliwości zwracając się o pomoc do N. (30 minut);
3. Na koniec dzieci mogą opowiedzieć o swoich wrażeniach. Czy z jakimś elementem miały problem? Które działania wywołały najwięcej problemów? (5 minut).

Warianty:

- w przypadku, gdy dzieci nie radzą sobie z kartami "Rozwiąż zadanie!", N. może wprowadzić tylko karty "?". W takiej sytuacji nie ma dodatkowego elementu cofania się lub chodzenia do przodu (ew. N. może dorysować strzałki lub dodatkowe zadania już na samej planszy);
- jeżeli dzieci wykonywały już to zadanie można skrócić część wprowadzającą i jedynie ograniczyć się do przypomnienia zasad.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Lista załączników:

gra planszowa wzór 2.pdf

gra planszowa wzór.pdf

gra planszowa karty do 10.pdf

gra planszowa karty do 5.pdf

gra planszowa karty 8.pdf

gra planszowa karty do 9.pdf

gra planszowa karty niewiadoma 10.pdf

gra planszowa karty do 4.pdf

gra planszowa karty do 7.pdf

84 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: TOPNIEJĄCE LODOWCE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci walczą ze sobą o miejsce na topniejących krach lodowych.

Cele:

- pobudzenie energii w grupie;
- rozwijanie asertywności.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, kreda.

Przebieg:

1. N. rysuje kredą na podłodze trzy wyspy. Następnie prosi dzieci, aby biegały swobodnie po sali. Na znak N. (np. klaśnięcie w dłonie) dzieci muszą się schronić na jednej z wysp. (3 minuty);
2. Po każdej rundzie N. stopniowo zmniejsza wielkość wysp. Dzieci, dla których nie wystarczyło miejsca lub poddały się siadają na ławkach lub na boku sali. (10 minut).

Warianty:

- Ćwiczenie można kontynuować, aż na sali pozostanie jedna osoba. Można je również przyśpieszyć, zmniejszając w szybkim tempie wyspy lub usuwając je w całości.
- ćwiczenie można również wykonać w wariacie zespołowym - wówczas zadaniem dzieci jest to, by jak najdłużej na jednej wyspie mieściło się jak najwięcej osób - dzieci podtrzymują się, pomagając sobie nawzajem.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej). (20 minut)

- N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:**Aktywizowane typy inteligencji:**

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: KOLOROWE CZĘŚCI CIAŁA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Krótkie ćwiczenie podnoszące energię w klasie.

Cele:

- podniesienie poziomu energii w grupie;

Przebieg:

N. wymienia głos kolor i część ciała. Zadaniem dzieci jest znalezienie danego koloru w klasie i dotknięcie daną częścią ciała do znalezionej rzeczy (np. N. mówi „czerwony łokieć” i dzieci muszą dotknąć łokciem czegoś czerwonego). Dzieci przez chwilę zastygają w miejscu, "przyklejone" daną częścią ciała do znalezionego przedmiotu, po czym N. podaje kolejną część ciała i kolor (np. "biała pięta") i zabawa toczy się dalej. (10 minut)

Warianty:

- za każdym razem odpada osoba, która jako ostatnia dotknie częścią ciała do przedmiotu w wymienionym przez N. kolorze. Gra kończy się kiedy zostaje już tylko jedna osoba.
- kolory i części ciała mogą podawać też po kolei dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.3 : dziecko ma świadomość konsekwencji nieprzestrzegania reguł zajęć rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.

- Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypraweczka,
 - zaświeciły dwa słońeczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
- "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzaniem, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
- N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladowując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg
Karta L l.jpg
Karta M i A.jpg
Karta K k - łączenie liter.jpg
Karta Y y - łączenie liter.jpg
Karta L l - łączenie liter.jpg
Karta H i ch.jpg
Karta S s - łączenie liter.jpg
Karta N n.jpg
Karta B b.jpg
Karta J j.jpg
Karta D d.jpg
Karta ó.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w danym zakresie, jednocześnie biją własne rekordy.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwinięcie świadomości upływu czasu u uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności praktycznego korzystania z zegara u uczniów i uczennic;
- rozwinięcie świadomości co do własnej wiedzy oraz umiejętności oceniania własnych postępów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (odpowiednio do opracowywanego materiału) - po jednym dla każdego dziecka;
- liczmany, patyczki itp;
- kartki i ołówki;
- zegar na ścianie.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch

podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem (czyli, aby stawać się lepszym od samego siebie).

2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkakrotnie, w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);
3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połowę odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, ile czasu trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej działań. Po upływie tego czasu, same sobie sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);
4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.3 : dziecko potrafi rozpoznawać czas na zegarze

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Lista załączników:

Liczmy na czas - odejmowanie do 8 i zegary.pdf

Liczmy na czas - odejmowanie do 6.pdf

Liczmy na czas - dodawanie do 9 i odejmowanie do 8.pdf

Liczmy na czas - dodawanie do 5.pdf

Liczmy na czas - dodawanie do 4.pdf

Tytuł zadania: GODZINA ZABAW Z PIŁKĄ

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 12

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas różnych zabaw.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności zabawy piłką;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;

- piłki różnego typu.

Przebieg:

1. N. przeprowadza krótką rozgrzewkę. Następnie informuje dzieci, że podczas dzisiejszych zajęć, będą uczyć się panowania nad piłką, podczas różnego typu zabaw. (10 minut);
2. N. przeprowadza różnego typu zabawy i gry z piłką, posiłkując się załączonym plikiem z zestawem zabaw lub wymyślając własne (30 minut);
3. Podsumowanie zabaw oraz powrót do klasy (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- (**postawa zasadnicza:** ruchy ramion wzdłuż tułowia, **siad podparty:** wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty:** wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza:** skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza:** skłony tułowia na boki, **leżenie przodem:** skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem:** skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza,** pajacyki.
- **trucht dookoła sali:** ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna:** skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza:** przysiady, **siad podparty:** wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty:** wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Lista załączników:

Pomysły na zabawy z piłką.doc

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 20

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

- rozwinięcie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwinięcie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze;
- karty pracy z literkami dla dzieci mających problem z pisaniem i czytaniem.

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych

technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;

- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda stacji

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Lista załączników:

Dodatkowa kaligrafia N.jpg

Karta pracy S U D.jpg

literki Dz Dzi Dź.jpg

Kontynuuj wzor 1.pdf

Dodatkowa kaligrafia Dź.jpg

Myslenie logiczne.pdf

Dodatkowa kaligrafia Ć.jpg

literki Ź Ż Rz.jpg
Dodatkowa kaligrafia R.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ó.jpg
Szłączki 2.jpg
Percepcja wzrokowa 1 - domek.jpg
Analiza i synteza wzrokowa.jpg
Karta pracy P J C.jpg
Dodatkowa kaligrafia E.jpg
Dodatkowa kaligrafia B.jpg
Karta pracy M L E.jpg
literki C Ć Ś.jpg
Szłączki 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia D.jpg
literki G Ó Sz.jpg
Ćwiczenia grafomotoryczne 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dzi.jpg
słowa do pisania 4.jpg
Labirynt.jpg
Dodatkowa kaligrafia Cz.jpg
Karta pracy R N B.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ź.jpg
Karta pracy A T O.jpg
literki Ł Y D.jpg
Dodatkowa kaligrafia F.jpg
literki A T O.jpg
słowa do pisania po śladzie 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia C.jpg
literki W B Cz.jpg
literki Ń Z A.jpg
Dodatkowa kaligrafia G.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ś.jpg
Dodatkowa kaligrafia ń.jpg
słowa do pisania po śladzie 3.jpg
literki F H Ch.jpg
Karta pracy K Y.jpg
słowa do pisania po śladzie 2.jpg

literki M L E.jpg
literki J R U.jpg
Utrwalanie pojęcia liczby.pdf
Rysowanie w linii.jpg
dodatkowe materiały.PDF
Dodatkowa kaligrafia H.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dz.jpg
literki I K S.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ch.jpg
Dodatkowa kaligrafia Rz.jpg
Myslenie logiczne 1.pdf
literki Dz Dż.jpg

85 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: PRZEKAZYWANIE IMPULSU

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci w kręgu przekazują sobie impuls, który ma po przejściu kręgu wrócić do osoby początkowej.

Cele:

- ćwiczenie koncentracji;
- ćwiczenie świadomego izolowania się od bodźców zewnętrznych (lekcja ciszy);
- ćwiczenie uważności na sygnały płynące z ciała, z otoczenia;
- wyostrenie zmysłu dotyku;
- integracja grupy;
- budowanie zaufania dzieci względem siebie.

Przebieg:

1. Dzieci stają w kręgu na odległość ramion, należy wybrać jednego ochotnika, który rozpocznie zabawę.

2. N. podaje instrukcję: za chwilę ochotnik przekaże osobie stojącej obok delikatny sygnał, może to być jedno delikatne dotknięcie, może być ich kilka, wszystkie mogą być w jedno i to samo miejsce lub mogą być w różne miejsca. Sygnał ma być delikatny, ma być przyjemny w odbiorze, nie szturchamy i nie kłujemy się, sygnałem może być delikatne pukanie, delikatne klepięcie, może to być masaż wg jakiejś zasady. Impulsy przekazujecie sobie nawzajem, waszym zadaniem jest jak najmniejsze zniekształcenie impulsu. Musicie być bardzo uważni w odbiorze i przekazywaniu impulsu. Żeby odebrać i przekazać sygnał potrzebna Wam będzie cisza, taka cisza, w której staracie się nie tylko nic nie mówić, nie śmiać się, ale również nie wykonywać żadnych dodatkowych ruchów, w której nawet Waszych oddechów nie słyhać. Sygnał ma wrócić do ochotnika i oceni on na ile sygnał jest zniekształcony.

3. Zabawa toczy się w ciszy. N. zachęca dzieci, żeby wytrwały w całkowitej ciszy i bezruchu (oprócz przekazywanych gestów) w oczekiwaniu na impuls. (łącznie czas punktów 1-3: 15 minut)

N. nie gani dzieci, jeśli cisza nie jest idealna. W omówieniu zadania dzieci mają szansę same dojść do tego, że cisza czasem bardzo pomaga i warto ją zachować,

4. W ramach jednej zabawy impuls może przekazywać jedno lub kilkoro dzieci.

Zabawę można powtarzać wielokrotnie w różnych momentach roku szkolnego tak, aby każde dziecko miało okazję przekazać swój impuls.

5. Zabawę należy omówić z dziećmi. Zebrać dzieci w kręgu i zadać pytania:

- jakie macie odczucia z tej zabawy? Czy była ona przyjemna czy nieprzyjemna?

- czy łatwo było odczytać sygnał i przekazać go dalej?

- jeśli dzieciom nie udało się utrzymać ciszy można zapytać czy myślą, że dodatkowe ruchy, rozmowy, śmiechy pomagały im czy przeszkadzały w odczytaniu impulsu i przekazaniu go dalej?

- czy cisza pomagała Wam wyczuć impuls?

6. N. może podsumować mówiąc o roli koncentracji, koncentracji na odbiorze sygnałów z

własnego ciała, trudności w przekazaniu sygnału. Można też poruszyć kwestię zniekształceń w przekazie informacji. (10 minut)

Warianty:

- zabawę można też przeprowadzić z zamkniętymi oczami. N. zachęca wówczas dzieci, żeby cały czas wytrwały z zamkniętymi oczami, chyba, że ktoś się w tej sytuacji ewidentnie źle się czuje. N. nie gani dzieci, jeśli otwierają oczy

Potencjalne problemy:

Dla wariantu z zamkniętymi oczami:

Niektóre dzieci mogą reagować lękowo w sytuacji trwania z zamkniętymi oczami, mogą jawnie protestować lub po prostu podglądać. N. może starać się wyczuć, czy podglądanie lub otwieranie oczu wynika z ciekawości czy z obawy/niepewności.

Jeśli w klasie jest wiele dzieci, które w tej zabawie mają problem z zamknięciem oczu i wytrwaniem przez chwilę z zamkniętymi oczami, to jest to sygnał o tym, że w grupie nie wytworzyła się jeszcze atmosfera na tyle bezpieczna, żeby to ćwiczenie w tym wariantcie realizować. Należy zrezygnować z zamkniętych oczu na jakiś czas. Nie należy zmuszać dzieci do tego ćwiczenia i nakazywać im zamykania oczu.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi świadomie izolować się od bodźców zewnętrznych;
- dziecko potrafi koncentrować się na "tu i teraz".

Tytuł zadania: WPROWADZENIE LICZBY

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z wybraną liczbą z przedziału od 1 do 10. Ćwiczą jej cyfrowy zapis, malują skojarzenia i tworzą obrazek z nią związany.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 1 do 10;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości;
- rozwijanie umiejętności kontynuowania określonego wzoru.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- przygotowane i wydrukowane bazy do cyfrowych mandali (po jednej dla każdego dziecka);
- liczmany, patyczki, klocki itp.

Załączniki do zadania:

- karty ćwiczeń i bazy do mandali (wersje 1-10).

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, ile to jest... (w zależności od zapoznawanej liczby). Następnie prosi najpierw dzieci o wskazanie, gdzie w klasie widzą odwzorowanie podanej liczby. Prosi też dzieci o pokazanie podanej liczby na udostępnionych pomocach dydaktycznych (liczmanach, klockach, patyczkach itp.). Na koniec zapisuje cyfrę na tablicy i pyta dzieci, z czym kojarzy im się jej wygląd. Każde dziecko może mieć swoje wyobrażenie (15 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty do ćwiczenia zapisywania wybranej cyfry. Dzieci mają też możliwość narysowania, z czym kojarzy im się wybrana cyfra. Następnie zadaniem dzieci jest wypełnienie mandali z daną cyfrą oraz stworzenie powtarzalnych wzorów wewnątrz mandali (30 minut);
3. N. pyta dzieci, co zapamiętały z tego ćwiczenia. Czy nowa cyfra jest dla nich trudna? Czy potrzebują jeszcze nad tym popracować? Jeśli dzieci już poznały inne cyfry, to razem z nimi powtarza wszystkie wcześniejsze (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.6.4 : dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Lista załączników:

Pisanie 1 i 2.pdf

Wprowadzenie liczby 9.pdf

Wprowadzenie liczby 8.pdf

Wprowadzenie liczby 4.pdf

Pisanie 5.pdf

Wprowadzenie liczby 6.pdf

Wprowadzenie liczby 7.pdf

Pisanie 3 (wersja 2).pdf

Wprowadzenie liczby 3.pdf

Pisanie 6.pdf

Wprowadzenie liczb 1 i 2.pdf

Pisanie 9.pdf

Pisanie 4.pdf

Pisanie 7.pdf

Pisanie 8.pdf

Wprowadzenie liczby 5.pdf

Pisanie 3.pdf

Tytuł zadania: CO ZNALEŻLIŚMY W GRODZIE KRÓLA GÓR?

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

W ramach zabawy muzycznej dzieci dowiadują się, jakie znaczenie mają w muzyce nuty.

Cele:

- wprowadzenie pojęcia nuty;
- uświadomienie znaczenia nut w muzyce;
- integracja grupy klasowej.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- pudełko, do którego można schować rysunki przedstawiające nuty;
- rysunki nut.

Załączniki do zadania:

- utwór "W grocie Króla Gór" E. Griega (źródło załączonego materiału: musopen.org);
- nuty do utworu "W grocie Króla Gór";
- Nuty (skarb) do kolorowania.

Przebieg:

1. N. stawia na środku sali pudełko ze skarbem - mówi dzieciom, że jest to skarb, do którego będą musieli dotrzeć i na razie nie mogą go otworzyć. Włącza dzieciom utwór "W grocie Króla Gór" i zaprasza dzieci do odtwarzania ruchem usłyszanych dźwięków. N. zwraca uwagę na tempo ruchów dzieci. W drugiej połowie utworu zaprasza dzieci do wspólnego odtwarzania melodii utworu głosami poprzez rytmiczne "ta" lub "pa" (5 minut);
2. N. wraz z dziećmi siadają w kręgu (po środku pozostaje skrzynia ze skarbem), w tle słycać ponownie melodię "W grocie Króla Gór". N. opowiada dzieciom, jaką historię przedstawia muzyka, w takt której wszyscy tańczyli. To muzyczne przedstawienie sytuacji, kiedy bohater opowieści - Peer Gynt wkrada się do jaskini górskiego trolla, przed którym później musi uciekać. Początek utworu imituje ostrożne kroki człowieka. Gdy rozpoczyna się pogoń, dołączają kolejne instrumenty, grając coraz szybciej i głośniej. Utwór kończy się gwałtownym uderzeniem. N. pyta dzieci, jak myślą, co oznacza to gwałtowne uderzenie na końcu? Co się stało? Dzieci opowiadają, jak myślą co mogło się wydarzyć (12 minut);
3. N. mówi dzieciom, że w grocie Króla Gór został ukryty skarb, którego pilnował troll. Ale trolla można przekonać do oddania skarbu - wystarczy zatańczyć lub zaśpiewać. Jednak żeby troll to zrobił, każde dziecko musi choć przez chwilę zatańczyć do podanej melodii

lub ją wyśpiewać (za pomocą "ta" lub "pa"). Kiedy zadanie zostanie wykonane dzieci mogą otworzyć skarb (13 minut);

4. Czy dzieci wiedzą, co znalazły w skrzyni? Każde powinno otrzymać po jednym skarbie, a następnie wszyscy siadają w kręgu. Do czego służą te znaki? Czym one są? Jak się nazywają? Dlaczego są nam potrzebne? Na koniec każde dziecko może pokolorować swoją nutkę. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.1 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-Muz-I.4.1 : dziecko wie, że muzykę można zapisać i odczytać (np. przy pomocy nut)

Int-Muz-I.5.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie

rozpraszając się

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.4.1 : dziecko zna rodzaje dziedzin sztuki

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Lista załączników:

W grocie Króla Gór - nuty.jpg

Nuty skarb.pdf

W grocie Króla Gór - utwór.ogg

Tytuł zadania: CZAS LITER A,T,O, D, J, P, Ń, W,CZ,Ż,F, DZI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 15

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z nową literą, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik);
- karty pracy - pisanie po śladzie wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złożonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
- Krążenia ramion w przód i w tył;
- Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stań i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zacisnąć pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.

2. Ćwiczenia małej motoryki. (1-2 minuty)

- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);

- Splatanie palców w koszyczek;
 - Wyszywanie bez igły;
 - Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.
3. **Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę.** (10 minut)
- Wyrazy na literę - Dzieci stoją w kole. N. podaje piłkę do wybranego dziecka i prosi o podanie wyrazu na daną literę alfabetu, kolejne dzieci rzucają do siebie piłkę i wymieniają wyrazu na daną literę. N. może podpowiadać np. tworzą sylaby, które dzieci rozwijają.
Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **A, T, O, D, J, P, Ń, Z, W, CZ, Ż, F, DZI**
4. **Prezentacja nowej litery i pisanej (wielkiej i małej).** (20 minut)
1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery (slajd nr 1, nie pokazuje na tym etapie dalszych slajdów).
Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glotta/index.php/gloski-nietrwale>.
 2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
 3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
 4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
 5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
 6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
 7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
 8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
5. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?."** Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: D, J, Z
- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. kłaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
 - Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
 - Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
 - Przedmioty na literę D: dynia i drops/długopis i drabina.

- Przedmioty na literę J: jabłko i jagoda/jeleń i jeź.
 - Przedmioty na literę Z: ząb i zegarek/zeszyt i zebra/zakrętka i zamek
6. **N. prezentuje na rzutniku pozostałe slajdy z innymi literami oraz wyrazami z nowo wprowadzaną literą. (10 minut)**
- Przypomnienie litery wprowadzonej na poprzednich dwóch lekcjach, N. prosi, żeby dzieci powiedziały co to za litera (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyy", "em", "ka", "te" etc.)
 - **Prezentacja dalszych slajdów z wyrazami zawierającymi daną literę.**
 - N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
7. **Malowanie/rysowanie na literę... (20 minut)**
- N. zachęca dzieci, żeby namalowały rzeczy na daną literę. Na obrazku dzieci mają za zadanie również napisać, w wybranym przez siebie miejscu, daną literę.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejają tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Ścieżki:**Aktywizowane typy inteligencji:**

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych
Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu
Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytanim przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - W.pdf

Wprowadzanie liter - J.pdf

Pisanie po śladzie - D Ł Y.jpg

Pisanie po śladzie - W B Cz.jpg

Wprowadzenie liter - P.pdf

Wprowadzanie liter - Sz i Cz.pdf

Wprowadzanie liter - O.pdf

Wprowadzanie liter - Ń i Ni.pdf

Wprowadzanie liter - D.pdf

Wprowadzanie liter - Dzi.pdf

Wprowadzanie liter - Ź i Zi.pdf

Pisanie po śladzie - Ń Z Ą.jpg

Wprowadzenie liter - A i T.pdf

Pisanie po śladzie - P J C.jpg

Wprowadzanie liter - Cz.pdf

Wprowadzanie liter - Ź.pdf

Pisanie po śladzie - A T O.jpg

Pisanie po śladzie - Dz, Dzi.jpg

Wprowadzanie liter - F.pdf

Wprowadzanie liter - Ń.pdf

86 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: CO ZAGRAĆ KRÓLOWI GÓR

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne kompozycje muzyczne, korzystając z wybranych aplikacji multimedialnych.

Cele:

- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii;
- rozwijanie zainteresowania muzycznego uczniów i uczennic;
- rozwijanie kreatywności uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- w miarę możliwości słuchawki (zalecane);
- włączona aplikacja do tworzenia utworów muzycznych:
 - <http://www.incredibox.com/> (tworzenie utworów poprzez wybieranie elementów ubrania dla śpiewającej/grającej postaci);
 - <http://inudge.net/>;
 - <http://pbskids.org/cyberchase/math-games/cyber-pattern-player/>
 - http://www.bbc.co.uk/northernireland/schools/4_11/music/mm/rhythm02.shtml (budowanie kompozycji z różnych dźwięków);
 - <http://www.artsalive.ca/en/mus/activitiesgames/games/popComposeMusic.html> ;
 - http://www.flashmusicgames.com/piano_machine.html;
- gry muzyczne:
 - <http://creatingmusic.com/BlockGames/ComparingGame/> (gra w porównywanie dźwięków: dzieci mają zdecydować, czy dźwięki są takie same czy różne).

Przebieg:

1. Wprowadzenie. N. wyjaśnia dzieciom, że ich zadaniem będzie stworzenie muzycznych kreacji z wykorzystaniem komputerów.
2. Dzieci tworzą swoje kompozycje z wykorzystaniem wybranej aplikacji interaktywnej.

3. Dzieci w czwórkach słuchają stworzonych przez siebie utworów. Rozmawiają, co im się w tych utworach podobało.
4. Na zakończenie dzieci grają w gry muzyczne.

Możliwe kontynuacje:

- nad zadaniem dzieci mogą pracować także w parach.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Komp-I.2.1 : dziecko potrafi posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, nie narażając własnego zdrowia

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.4.1 : dziecko wie, że muzykę można zapisać i odczytać (np. przy pomocy nut)

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Tytuł zadania: LOKOMOTYWA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Wysłuchanie wiersza "Lokomotywa" J. Tuwima, inscenizacja ruchowa do wiersza, omówienie tematów związanych z wierszem, rysowanie we współpracy w grupie.

Cele:

- kształtowanie uważnego słuchania;
- zapoznanie dzieci z wierszem „Lokomotywa” J. Tuwima;
- rozwój wyobraźni, sprawności manualnej i współpracy w zespole;
- zachęcenie dzieci do czytania.

Potrzebne materiały:

- tekst wiersza pt. „Lokomotywa” J.Tuwima;
- nagranie z wierszem J. Tuwima w interpretacji Piotra Fronczewskiego;
- odtwarzacz płyt lub komputer z głośnikami;
- utwór muzyczny "Jedzie pociąg";
- kartoniki z kilkoma rodzajami lokomotyw (załącznik Kartoniki z lokomotywami.doc);
- większe obrazki lokomotyw, odpowiadające obrazkom na kartonikach (załącznik Obrazki lokomotyw.pdf);
- kartki papieru, flamastry, kredki, ołówki itp.

Przebieg:

Na początku N. zapowiada, że dziś udamy się w podróż. Może zapytać dzieci, kto jechał już pociągiem i dokąd, czy podobała im się podróż, a może ktoś siedział w lokomotywie?

Następnie N. rozdaje dzieciom po jednym obrazku lokomotywy, dzieląc w ten sposób klasę na 4-5 zespołów (w zależności od liczby dzieci w klasie, N. bierze tyle typów lokomotyw, ile chce mieć grup - najlepiej, aby grupy były max. 5-7 osobowe). Każde dziecko zachowuje swój obrazek. (5 minut)

Następnie dzieci ustawiają się jedno za drugim, tworząc lokomotywę. N. zapowiada, że za chwilę pociąg ruszy i będzie zatrzymywał się przy kolejnych stacjach (stoły oznaczone dużymi obrazkami lokomotyw). N. puszcza nagranie z piosenką "Jedzie pociąg" i gdy dzieci dojeżdżają do stacji, zatrzymuje muzykę i prosi, by wysiadły te osoby, które mają obrazki pasujące do obrazka większej lokomotywy. Następnie włącza znów muzykę i w ten sposób cała klasa dzieli się na podgrupy. (5 minut)

Gdy dzieci siedzą już na krzesłach, ustawionych pod ścianą przy stacjach, N. zapowiada, że za chwilę dzieci usłyszą nagranie o pewnej lokomotywie.

N. włącza nagranie z wierszem J. Tuwima w interpretacji Piotra Fronczewskiego - nagranie dostępne, np. tutaj: (10 minut)

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=wzge0nSflq8

Następnie N. rozmawia z dziećmi, np.: (5-7 minut)

- Czy podobał się wam wiersz?
- Co znajdowało się w wagonach? Co zapamiętaliście z tego, co było przewożone?
- N. może też poruszyć temat bezpieczeństwa na przejeździe kolejowym - jak należy się wówczas zachować? A także temat niebezpieczeństwa zabawy w pobliżu torów i przejazdów kolejowych.

Po rozmowie, N. jeszcze raz puszcza wiersz "Lokomotywa" lub sam go czyta i zapowiada, że w miejscach, gdzie pojawi się praca lokomotywy, dzieci wstają i naśladują ruchem tę pracę. (5 minut).

Ostatnim etapem lekcji jest tworzenie wagonów - co jeszcze mogło być przewożone w tej lokomotywie? Zadaniem dzieci jest ustalenie w swojej grupie, co będzie przewożone (wspólna wersja w grupie) i narysowanie kilku wagonów (każde dziecko rysuje swój wagon, ale zawartość wagonu jest wspólna dla zespołu, np. jeśli dzieci zdecydują, że jadą kubki, komputery i lampy, to każde dziecko już samodzielnie rysuje jakie te przedmioty dokładnie są - ale trzymając się wspólnie ustalonej zawartości). (20 minut)

Na koniec następuje wycięcie, połączenie i prezentacja wagonów wszystkich grup (10 minut).

N. może też porozmawiać z dziećmi o tym, czy lubią wyjeżdżać, dokąd chcieliby pojechać itd. (3 minuty)

W trakcie rysowania, N. może puścić utwór "Lokomotywa" w aranżacji Michała Bajora:
<http://www.youtube.com/watch?v=knSbW4TEwUI>

Warianty:

Dodatkowy materiał (inne wykonanie wiersza):

<http://www.biennaleludzka.pl/projektor-filmow.html?movie=lokomotywa.flv&mW=707&mH=398&mX=163&mY=...>

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Instruktaż

Techniki:

Burza mózgów

Ilustracja ruchowa

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Plast-I.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby

Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.1 : dziecko potrafi opisać swoje gusta czytelnicze

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.6.3 : dziecko ma wiedzę o tym, gdzie nie powinno się bawić i dlaczego

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Kartoniki z lokomotywami.doc

Obrazki lokomotyw.pdf

Tytuł zadania: MUZYCZNE ĆWICZENIA RELAKSACYJNE I

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci leżą wygodnie na plecach, wsłuchują się w muzykę, kontrolują oddech. Tworzą wizualizację do grającej muzyki.

Cele:

- ćwiczenie wyobraźni, aktywowanej dźwiękiem muzyki;
- zrelaksowanie uczniów i uczennic;
- zwrócenie uwagi uczniów i uczennic na ich oddech;
- rozwinięcie umiejętności wskazywania poszczególnych części ciała na własnej osobie.

Potrzebne materiały:

- maty do ćwiczeń lub koce;
- sprzęt odtwarzający muzykę.

Załączniki do zadania:

- Kanon D-dur Pachelbela Pachelbel's_Canon.ogg.

Przebieg:

1. Dzieci kładą się na plecach z rękami wyciągniętymi wzdłuż ciała, wewnętrzną stroną dłoni mają odwróconą do góry. N. włącza muzykę o wolnym tempie (mogą to być dźwięki lasu, wody lub spokojny utwór klasyczny) (2 minuty);
2. N. prosi dzieci o zamknięcie oczu i wsłuchanie się w siebie. Mają zrelaksować całe ciało, najpierw napinając daną część ciała, a następnie ją rozluźniając. N. mówi do uczniów i uczennic spokojnym głosem. Relaks zaczynają od stóp, następnie łydki, uda, brzuch, ręce,

- szyja i głowa. N. wymienia po kolei wszystkie części ciała, pozostawiając dzieciom chwilę czasu na koncentrację nad nimi. Na koniec uczniowie i uczennice mają napiąć (np. robiąc dziwną minę) twarz, a następnie ją zrelaksować (3 minut);
3. Następnie dzieci pracują nad oddechem. N. zwraca im uwagę, aby prześledziły rytm swojego oddechu, a następnie zrobiły trzy głębokie wdechy i wydechy. Warto podpowiedzieć dzieciom, że mogą sobie wyobrażać, że wdychane powietrze ma wybrany zimny kolor: błękitny, seledynowy, a wypuszczane ciepły kolor: czerwony, pomarańczowy (3 minut).
 4. W dalszej kolejności N. proponuje uczniom i uczennicom wycieczkę w świat wyobraźni. Dzieci, leżąc, tworzą obrazy w swoich myślach zainspirowane muzyką (uwaga! ponieważ utwór muzyczny może być krótszy, proponujemy jego zapętlenie lub przygotowanie kilku utworów, które mogą po sobie nastąpić, które są podobne w odbiorze). Kiedy muzyka dobiega końca N. prosi dzieci, aby powoli się podniosły i usiadły w kółku (3 minuty);
 5. N. zadaje uczniom i uczennicom pytania:
 - „Jak się czuliście w trakcie ćwiczeń?”,
 - „Czy ta muzyka was odprężyła, rozluźniła?” (5 minut);
 6. N. mówi dzieciom, jak nazywał się utwór (lub utwory), którego słuchali i kim jest jego autor. Chętne dzieci mogą się podzielić swoimi wyobrażeniami na temat usłyszonej muzyki. Dzieci, które nie chcą, nie muszą tego robić (5 minut).

Warianty:

- zadanie może być przeprowadzone także z uczniami i uczennicami klas II-III. Wówczas więcej czasu można poświęcić na rozluźnianie poszczególnych części ciała i organów wewnętrznych (wymieniając np. jelita, żołądek, serce, przełyk). W części podsumowującej, można dzieci zapytać o to, jakie instrumenty usłyszały w zaprezentowanym utworze muzycznym.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Joga dla dzieci (Joga)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.5.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszać się

Int-Muz-I.5.3 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Lista załączników:

Kanon D-dur Pachelbela Pachelbel's_Canon.ogg

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień -pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.

- Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.
 - Przeszły słonie, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
- "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Włazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
- N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dź.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg

Karta D d - łączenie liter.jpg

Karta L l.jpg

Karta M i A.jpg

Karta K k - łączenie liter.jpg

Karta Y y - łączenie liter.jpg

Karta L l - łączenie liter.jpg

Karta H i ch.jpg

Karta S s - łączenie liter.jpg

Karta N n.jpg

Karta B b.jpg

Karta J j.jpg

Karta D d.jpg

Karta ń.jpg

Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx

Karta F f.jpg

Karta I i.jpg

Karta R r - łączenie liter.jpg

Karta G g.jpg

Karta Y y.jpg

Karta Ć ć.jpg

Karta M m - łączenie liter.jpg

Karta W w.jpg

Karta E e.jpg

Karta R r.jpg

Karta K k.jpg

Karta I i - łączenie liter.jpg

Karta T i A - łączenie liter.jpg

Karta U u - łączenie liter.jpg

Karta P p - łączenie liter.jpg

karta T t.jpg

Karta O o - łączenie liter.jpg

Karta J j - łączenie liter.jpg

Karta C c - łączenie liter.jpg

Karta C c.jpg

Tytuł zadania: GRA 5 ZA 1

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grają w prostą grę polegającą na łączeniu zbiorów i wykonywaniu odejmowania i dodawania do 5.

Cele:

- rozwijanie umiejętności grupowania obiektów;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania;
- ćwiczenie umiejętności organizacji zabawy i pracy;
- ćwiczenie radzenia sobie w sytuacjach zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- zestaw żetonów w 4 kolorach (ok. 100);
- wydrukowane karty z pliku "5 za 1.pdf" dla każdego gracza;
- kostka 6 - ścienna.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe, rozdaje karty do gry, żetony i kostki oraz tłumaczy zasady gry. Podczas każdej rozgrywki 3 osoby są graczami a 1 jest bankierem. Bankier ma za zadanie wydawać odpowiednią liczbę żetonów w odpowiednim kolorze. Gracze rzucają

- kostką. Następnie proszą bankiera, aby wydał im taką liczbę żółtych żetonów jaka widnieje na kostce. Jeśli gracz zbierze 5 żółtych żetonów może je wymienić na jeden żeton następnego koloru (zielonego). Gracze rzucając kostką otrzymują zawsze tylko żetony koloru żółtego. Jeśli gracz zdobędzie 5 żetonów koloru zielonego może je wymienić na jeden żeton koloru niebieskiego. Jeśli gracz zdobędzie 5 żetonów koloru niebieskiego może je wymienić na jeden koloru czerwonego, czym wygrywa rozgrywkę (10 minut);
2. N. demonstruje dzieciom przykładową rozgrywkę. Następnie dzieci rozgrywają mecze w grupach. Po każdym następuje zmiana osoby będącej bankierem (30 minut);
 3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współzycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Lista załączników:

5 za 1.docx

87 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: ŁĄCZYMY SIĘ!

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność planowania i komunikowania się.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności myślenia strategicznego u uczniów i uczennic;
- pobudzenie energii w klasie.

Potrzebne materiały:

- gazety złożone w rulony.

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w pary. Każde dziecko otrzymuje złożoną w rulon gazetę. W parach łapią się za ręce i chodzą po pomieszczeniu nie puszczając swoich rąk. Zadaniem każdej pary jest "złapanie" innej pary przez dotknięcie jej trzymanymi rulonami gazet. Kiedy dzieci się "złapią" łączą się w czwórki/szóstki - podają sobie ręce (trzymane rulony zostawiają na podłodze z boku), a dzieci stojące na obu końcach trzymają w wolnych rękach po jednej gazecie. Dzieci cały czas nie mogą się rozłączyć. Zabawa trwa do

- momentu, aż wszyscy będą w łańcuchu (7 minut);
2. Jeżeli łańcuch myśliwych zostanie rozerwany, wtedy nikt już nie może zostać upolowany. Ze względów bezpieczeństwa zabronione jest przebieganie pod rękoma par lub czwórek. Dzieci mogą się tylko mijać;
 3. Zadanie powtarza się (dzieci zaczynają grę w innej parze), a następnie omawia. Kiedy było im łatwiej? A kiedy trudniej? (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współzycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Tytuł zadania: DROGA DO DOMU

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się informacji o znakach drogowych oraz rozwiązują proste zadanie z nimi związane.

Cele:

- poznanie specyfiki znaków drogowych;
- poznanie elementów bezpiecznego poruszania się po drogach.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "droga do domu - pomoce.pdf", dla każdego ucznia i uczennicy;
- ew. nożyczki, klej.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas tej lekcji dzieci poznają kilka znaków, które można spotkać podczas podróży samochodem, autobusem czy rowerem. Znaki te niosą ze sobą pewne informacje. (3 minuty);
2. N. rozdaje dzieciom karty z pliku "znaki drogowy.pdf". Każde dziecko otrzymuje jeden losowy znak. Zadaniem dzieci jest pokolorować znaki wedle wskazówek. (10 minut);
3. Następnie N. informuje dzieci, co dany znak oznacza. Ta informacja przyda się im podczas zabawy ruchowej, w której będą za chwilę uczestniczyć. Dzieci posiadające dany znak uczą się jego znaczenia. (10 minut);
4. N. zaprasza wszystkich do zabawy ruchowej. Można ją wykonać w klasie, na sali gimnastycznej lub na korytarzu. (10 minut);

Zasady zabawy

Każde dziecko trzyma w ręku przygotowany przez siebie znak drogowy. Dzieci poruszają się truchtem lub biegiem w dowolny sposób. Na znak dany przez N. dobiegają do najbliższej osoby, pokazując sobie swoje znaki drogowy. Każde dziecko ma za zadanie wytłumaczyć znaczenie danego znaku oraz wydać odpowiednią komendę ruchową, z opisanych poniżej. Po czym zabawa trwa dalej, aż do następnego zatrzymania.

znak "stop" - zatrzymaj się na 10 sekund;

znak "zakaz wjazdu" - zatrzymaj się oraz zawróć;
znak "nakaz skrętu w lewo" - skręcaj tylko w lewo;
znak "nakaz skrętu w prawo" - skręcaj tylko w prawo;
znak "zakaz skrętu w lewo" - zakaz skręcania w lewo;

Warianty:

Dzieci mogą wymieniać się znakami - po przekazaniu informacji, co dany znak oznacza, następuje wymiana znaków i zabawa trwa dalej. W ten sposób dzieci w kolejnej parze mają do przekazania informację na temat otrzymanego przed chwilą znaku.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Społ-I.6.1 : dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw

Int-Społ-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o tym, jakie są odpowiednie miejsca do organizowania zabawy

Int-Tech-I.6.1 : dziecko zna zasady bezpiecznego poruszania się na drogach (w tym na rowerze)

Lista załączników:

znaki drogowe.pdf

znaki drogowe.docx

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej). (20 minut)

- N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersje drukowaną danej litery z wersją pisaną. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

Tytuł zadania: TOPNIEJĄCE LODOWCE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci walczą ze sobą o miejsce na topniejących krach lodowych.

Cele:

- pobudzenie energii w grupie;
- rozwijanie asertywności.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, kreda.

Przebieg:

1. N. rysuje kredą na podłodze trzy wyspy. Następnie prosi dzieci, aby biegały swobodnie po sali. Na znak N. (np. klaśnięcie w dłonie) dzieci muszą się schronić na jednej z wysp. (3 minuty);
2. Po każdej rundzie N. stopniowo zmniejsza wielkość wysp. Dzieci, dla których nie wystarczyło miejsca lub poddały się siadają na ławkach lub na boku sali. (10 minut).

Warianty:

- Ćwiczenie można kontynuować, aż na sali pozostanie jedna osoba. Można je również przyśpieszyć, zmniejszając w szybkim tempie wyspy lub usuwając je w całości.
- ćwiczenie można również wykonać w wariacie zespołowym - wówczas zadaniem dzieci

jest to, by jak najdłużej na jednej wyspie mieściło się jak najwięcej osób - dzieci podtrzymują się, pomagając sobie nawzajem.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: SŁOMKOWE ZMAGANIA - ROZGRYWKI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą planszę do gry w "piłkę nożną". Grają za pomocą słomek oraz odpowiadają na

pytania związane z nauką czytania i pisania.

Cele:

- rozwijanie umiejętności nauczania siebie i innych;
- rozwijanie umiejętności technicznych;
- rozwijanie umiejętności czytania i pisania.

Potrzebne materiały:

- papier, tektura (najlepiej opakowania po pizzy z względu na krawędzie), klej, nożyczki, przybory do rysowania;
- plastikowe słomki (jedna na każde dziecko);
- małe kuleczki (mogą być zmięte kawałki papieru, ważne, aby były dość lekkie).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie przygotowanie boiska piłkarskiego. Każde dziecko będzie miało za zadanie stworzyć własną "połówkę" (bramkę o określonej szerokości np. 10 cm, oraz pole gry do połowy boiska wraz z krawędziami o wysokości ok 1 - 2 cm). Mogą wykorzystać do tego celu wszystkie przyniesione przez siebie materiały. (30 minut);
2. Gdy boiska będą gotowe, dzieci dobierają się w pary, a N. tłumaczy zasady gry. Dzieci łączą swoje boiska, tak, aby powstało jedno. Na środku ustawiają piłkę i losują, które z nich będzie zaczynać grę. Dzieci na zmianę dmuchają piłkę za pomocą słomki tak, aby trafić do bramki przeciwnika. Po jednym dmuchnięciu następuje zmiana. Gdy piłka wpadnie do bramki dziecko dostaje możliwość wybronięcia strzału - zadaje atakującemu do rozwiązania problem związany z nauką czytania i pisanie (np. przeliteruj wyraz "temat" lub zapisz wyraz "dom"). Atakujący ma 15 sekund na udzielenie odpowiedzi - jeśli mu się nie uda lub odpowie błędnie nie strzelił bramki. (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi podsumowuje rozgrywkę:
 - jakie błędy pojawiały się najczęściej?
 - co było dla dzieci najtrudniejsze? (5 minut).
4. N. chowa stworzone przez dzieci "boiska" na potrzeby kolejnych rozgrywek.

Warianty:

- **Alternatywnie** (np. w ramach narracji podróżniczej): dzieci wykonują planszę-podróż – rysują drogę z zakrętami (droga musi mieć szerokość co najmniej 3 cm). Każde dziecko dmuchaniem musi przejść swoją kulka od początku do końca, gdy wypadnie, przeciwnik zadaje mu pytanie, gdy odpowie może powrócić na ścieżkę i ruszać się dalej, gdy nie -

drogę próbuje przejść druga osoba.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Tytuł zadania: WYŚCIG CYFERKOWY

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci rywalizują, zapisując na karcie pracy cyferki.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności radzenia sobie z perspektywą wygranej lub przegranej;
- rozwinięcie umiejętności pisania cyfr;
- rozwinięcie umiejętności liczenia.

Potrzebne materiały:

- kostki sześciocienne "cyfrowe" (po jednej dla każdego dziecka);
- plansze do gry.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na pary, rozdaje każdej parze po kostce oraz każdemu planszę do gry. Tłumaczy dzieciom, że dzięki grze lepiej poznają cyferki. Razem z dziećmi ogląda planszę i nazywa wszystkie cyfry na niej widniejące (5 minut);
2. Zadaniem dzieci jest ukończenie wyścigu cyferek, wypełniając każdą planszę wszystkimi widniejącymi na niej wykropkowanymi cyframi - kiedy dziecko wyrzuci kostką daną liczbę, może ją narysować po obwodzie narysowanym na karcie. Wygrywa to dziecko, które pierwsze ukończy wyścig, czyli napisze po liniach wszystkie cyferki (30 minut).
3. Warto, by N. zwrócił uwagę dzieciom, aby - w razie problemów z wybraniem cyferki do obrysowania - pomagały sobie.

Warianty:

- dzieci mogą także wykonywać to zadanie samodzielnie (wówczas potrzebna jest jedna kostka dla każdego dziecka). W takiej sytuacji walczą o pobicie swojego rekordu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Lista załączników:

wyścig cyferkowy.pdf

88 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: JAK DOROSNĘ TO...

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice po poznaniu różnych zawodów ze swojego otoczenia oraz dzięki własnym zainteresowaniom wybierają jeden zawód, który jest dla nich interesujący, jaki chciałyby wykonywać. Dzieci przygotowują rekwizyt związany z tym zawodem.

Cele:

- rozwijanie umiejętności tworzenia rekwizytów;
- doskonalenie umiejętności wykonywania prac technicznych w tym konstruowania;
- doskonalenie wykonywania pracy indywidualnej;
- rozwijanie umiejętności prezentacji własnej pracy;
- doskonalenie aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:

- kartony, pudełka po jajkach, małe kartoniki;
- klej, nożyczki, taśma klejąca;
- zszywacze, dziurkacze;
- kawałki wełny, wstążki;
- rolki po papierze i ręcznikach;
- guziki;
- nakrętki od butelek plastikowych, butelki plastikowe;
- farby, pędzle, mazaki;
- plastelina, bibuła;
- inne pomoce techniczno- plastyczne.

Przebieg:

1. N. po powitaniu dzieci na zajęciach przedstawia im jakim tematem się dziś zajmą i jakie przed nimi będzie zadanie "Dzisiaj porozmawiamy o zawodach, które poznaliście. Każdy wybierze jeden zawód jaki jest dla niego interesujący i spróbujemy zbudować po jednym rekwizycie/ rzeczy jaką w tym zawodzie się posiada lub jaka z nim Wam się kojarzy. Teraz powiedzcie mi jakie znamy zawody?". Dzieci podają nazwy zawodów, N. zapisuje je

- na tablicy. W czasie podawania nazw zawodów N. może pytać dzieci np. na jaką literę zaczynają się nazwy poszczególnych zawodów lub może zapraszać dzieci do ich samodzielnego zapisania na tablicy. Oba te zabiegi pozwolą na dodatkowe ćwiczenie znajomości liter lub pisania ze słuchu. (10 min)
2. Uczniowie i uczennice wybierają jeden zawód, który jest dla nich interesujący lub, który chcieliby/ chciałyby wykonywać jak będą duzi/ duże. Dzieci zastanawiają się jaki rekwizyt chciałyby wykonać i wybierają pomoce jakie będą im potrzebne do wykonania rekwizytu. (5 min)
 3. Dzieci wykonują rekwizyty. N. w miarę zgłaszanych potrzeb wspiera pracę dzieci oraz zwraca uwagę na zachowanie przez dzieci porządku w swoim miejscu pracy i wspieraniu siebie nawzajem w wykonaniu zadania. (25 min)
 4. Po przygotowaniu rekwizytów dzieci opowiadają o wykonanym przedmiocie. N. prosi, aby w wypowiedzi dzieci określiły samodzielnie na ile według nich udało im się wykonać dany rekwizyt, co sprawiło im trudność. Reszta klasy zachęcona przez N. może zadawać opowiadającemu pytania dotyczące danego zawodu oraz wskazywać co im się podoba w pracy koleżanki/ kolegi. N. pyta dzieci o to, kiedy korzystamy z pomocy osoby wykonującej daną pracę. (20 min)
 5. N. prosi dzieci o zastanowienie się jakie jeszcze są zawody, o których mało wiedzą, o których chciałyby porozmawiać. N. wspólnie z uczniami i uczennicami tworzą listę ciekawych zawodów. N. prosi, aby dzieci także w domu porozmawiały na ten temat z rodzicami. N. informuje dzieci, że zajęcia z tworzenia rekwizytów i poznawania zawodów odbędą się jeszcze i każdy może zastanowić się jaki zawód chciałoby wtedy zaprezentować całej klasie. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak:
kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.3.1 : dziecko potrafi wykonać proste rekwizyty i wykorzystuje je w małych formach teatralnych

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

Int-Tech-I.3.1 : dziecko potrafi budować z różnorodnych przedmiotów dostępnych w otoczeniu, np. szałas, namiot, węgę, tor przeszkód

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: KOLOROWE CZĘŚCI CIAŁA

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:10:00

Streszczenie:

Krótkie ćwiczenie podnoszące energię w klasie.

Cele:

- podniesienie poziomu energii w grupie;

Przebieg:

N. wymienia głos kolor i część ciała. Zadaniem dzieci jest znalezienie danego koloru w klasie i dotknięcie daną częścią ciała do znalezionej rzeczy (np. N. mówi „czerwony łokieć” i dzieci muszadotknąć łokciem czegoś czerwonego). Dzieci przez chwilę zastygają w miejscu, "przyklejone" daną częścią ciała do znalezionej przedmiotu, po czym N. podaje kolejną część ciała i kolor (np. "biała pięta") i zabawa toczy się dalej. (10 minut)

Warianty:

- za każdym razem odpada osoba, która jako ostatnia dotknie częścią ciała do przedmiotu w wymienionym przez N. kolorze. Gra kończy kiedy zostaje już tylko jedna osoba.
- kolory i części ciała mogą podawać też po kolei dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.3 : dziecko ma świadomość konsekwencji nieprzestrzegania reguł zajęć rozwijających sprawność fizyczną

Tytuł zadania: CZAS LITER A,T,O, D, J, P, Ń, W,CZ,Ź,F, DZI

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 15

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z nową literą, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej pisanej litery;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik);
- karty pracy - pisanie po śladzie wydrukowane dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisania. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęcamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złączonych ramion – „drwal w lesie”;

- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
 - Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;
 - Krążenia ramion w przód i w tył;
 - Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stańc i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zacisnąć pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.
2. **Ćwiczenia małej motoryki.** (1-2 minuty)
- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
 - Splatanie palców w koszyk;
 - Wszywanie bez igły;
 - Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.
3. **Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę.** (10 minut)
- Wyrazy na literę - Dzieci stoją w kole. N. podaje piłkę do wybranego dziecka i prosi o podanie wyrazu na daną literę alfabetu, kolejne dzieci rzucają do siebie piłkę i wymieniają wyrazu na daną literę. N. może podpowiadać np. tworzą sylaby, które dzieci rozwijają.
Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **A, T, O, D, J, P, Ń, Z, W, CZ, Ż, F, DZI**
4. **Prezentacja nowej litery i pisanej (wielkiej i małej).** (20 minut)
1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery (slajd nr 1, nie pokazuje na tym etapie dalszych slajdów).
Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:
<http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
 2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
 3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.

4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
 5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
 6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą. Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.
 7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
 8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
5. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?".** Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: D, J, Z
- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. klaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
 - Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
 - Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
 - Przedmioty na literę D: dynia i drops/długopis i drabina.
 - Przedmioty na literę J: jabłko i jagoda/jeleń i jeź.
 - Przedmioty na literę Z: ząb i zegarek/zeszyt i zebra/zakrętka i zamek
6. **N. prezentuje na rzutniku pozostałe slajdy z innymi literami oraz wyrazami z nowo wprowadzaną literą.** (10 minut)
- Przypomnienie litery wprowadzonej na poprzednich dwóch lekcjach, N. prosi, żeby dzieci powiedziały co to za litera (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyy", "em", "ka", "te" etc.)
 - **Prezentacja dalszych slajdów z wyrazami zawierającymi daną literę.**
 - N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
7. **Malowanie/rysowanie na literę...** (20 minut)
- N. zachęca dzieci, żeby namalowały rzeczy na daną literę. Na obrazku dzieci mają za zadanie również napisać, w wybranym przez siebie miejscu, daną literę.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych
Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu
Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Kolejność wprowadzania liter.docx
Wprowadzenie liter - W.pdf
Wprowadzanie liter - J.pdf
Pisanie po śladzie - D Ł Y.jpg
Pisanie po śladzie - W B Cz.jpg
Wprowadzenie liter - P.pdf
Wprowadzanie liter - Sz i Cz.pdf
Wprowadzanie liter - O.pdf
Wprowadzanie liter - Ń i Ni.pdf
Wprowadzanie liter - D.pdf
Wprowadzanie liter - Dzi.pdf
Wprowadzanie liter - Ź i Zi.pdf
Pisanie po śladzie - Ń Z A.jpg

Wprowadzenie liter - A i T.pdf

Pisanie po śladzie - P J C.jpg

Wprowadzanie liter - Cz.pdf

Wprowadzanie liter - Ź.pdf

Pisanie po śladzie - A T O.jpg

Pisanie po śladzie - Dz, Dzi.jpg

Wprowadzanie liter - F.pdf

Wprowadzanie liter - Ń.pdf

Tytuł zadania: Z CZEGO SKŁADA SIĘ LICZBA...

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają strukturę wybranych liczb.

Cele:

- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z budową wybranej liczby (składniki).

Potrzebne materiały:

- kolorowe klocki;
- plastelina;
- kolorowe nitki;
- małe zabawki;

- liczydła;
- pałeczki, liczmany;
- kolorowe kartki;
- inne policzalne elementy;
- centymetr krawiecki;
- linijka.

Załączniki do zadania:

- materiał "Z czego składa się liczba 4" (liczba omawiana 58. dnia I semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 5" (liczba omawiana 72. dnia I semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 6" (liczba omawiana 88. dnia I semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 8" (liczba omawiana 18. dnia II semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 9" (liczba omawiana 30. dnia II semestru);
- materiał "Z czego składa się liczba 10" (liczba omawiana 43. dnia II semestru).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że lepiej zapoznają się z omawianą liczbą. Będą miały okazję pobawić się różnymi przedmiotami i sprawdzić, z czego składa się dana liczba poprzez szereg aktywności i zabaw. N. opowiada krótko dzieciom, jakie zadania przed nimi stoją. (3 minuty)
2. W zależności od dnia, atmosfery w klasie i umiejętności uczniów i uczennic N. może wykonać z dziećmi następujące czynności:
 1. Co najmniej dwie z grupy:
 - sprawdzenie, czy różne zbiory przedmiotów mają tyle samo elementów i czy mają ich tyle, ile powinno być (zarówno na rysunkach, jak i na rzeczywistych przykładach, np. dwa zbiory piłeczek);
 - budowanie przez dzieci zbiorów przedmiotów z różną liczbą elementów w zbiorze i wskazywanie, które mają tyle samo elementów, ile trzeba dodać lub zabrać elementów, żeby były równoliczne;
 - sprawdzenie, czy zbiory o różnych masach, objętościach, wielkości (np. 4 kółka małe i cztery kółka wielkie) są równoliczne;
 - przyporządkowywanie elementów do różnych zbiorów, układanie elementów w zbiorach w kolejności (np. od najmniejszego do największego);
 2. Co najmniej dwie z grupy:
 - mierzenie wskazanych przedmiotów daną jednostką (może to być ołówek, pasek papieru);
 - odmierzanie określonej liczby jednostek długości, pola (kratek), objętości (kostek) na różnych materiałach (na podłodze, oknie, stole, tablicy, na podwórku na środkach poglądowych);

- mierzenie przedmiotów różnymi sposobami (np. blatu stołu najpierw od lewego końca, potem od prawego, z góry na dół, w pionie i w poziomie) i porównywanie wyników pomiaru;
 - mierzenie różnymi jednostkami, dyskusja nad różnymi wynikami.
3. Co najmniej dwie z grupy:
- podawanie przykładów zbiorów o określonej liczbie elementów z uzasadnieniem, polegającym na jego numerowaniu;
 - przeliczanie przedmiotów z otoczenia, przedstawionych na rysunkach, z zestawu klocków, z liczydła itp.;
 - przeliczanie elementów danego zbioru różnymi sposobami, zaczynając od najmniejszego do największego lub odwrotnie, uwzględniając wybrany kolor, kształt lub inną szczególną cechę;
 - przeliczanie danego zbioru klocków i sprawdzanie, ile będzie jeśli zaczniemy liczenie od coraz to innego klocka;
 - liczenie różnych elementów opisanych słownie, np. wybranych miast, głosek w wyrazie „koło”;
 - numerowanie przedmiotów i ustawianie w łańcuch, na osi liczbowej, w schodki itp.
3. N. wraz z dziećmi wykonuje wybrane z powyższych aktywności, a następnie dzieci zapoznają się z kartami pracy: rozwiązują je i uzupełniają (35 minut);
4. Dzieci wraz z N. siadają w kręgu wraz z pomocami. N. sprawdza jak dzieci poradziły sobie z nową liczbą. Czy któreś z wykonywanych działań było dla nich szczególnie trudne. N. nawiązuje na koniec do omawianej liczby w formie zabawy, np. (przy liczbie 6) "Połączcie się teraz w grupy 6-osobowe, niech każda grupa wymyśli swój niepowtarzalny krok i skok, a teraz zróbcie 6 kroków: 3 długie, 3 krótkie i 6 skoków: 2 niskie, 2 trochę wyższe, 2 bardzo wysokie" (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.2 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów

Int-Mat-I.1.1.1 : dziecko potrafi mierzyć długość przedmiotów

Int-Mat-I.2.1 : dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące

Int-Mat-I.7.2 : dziecko rozumie regularności, pojawiające się w dziesiętkowym systemie liczenia (np., że co 10 pojawia się znów 1,2; 11,12; 21,22 itd.)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstecz (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:

z czego się składa 5.pdf

z czego składa się 8.pdf

z czego składa się 10.pdf

z czego składa się 9.pdf

z czego się składa 4.pdf

z czego się składa 6.pdf

89 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: ZABAWY I ĆWICZENIA JĘZYKA

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

N. odczytuje dzieciom treść bajki logopedycznej (lub wierszyków logopedyczne) i wspólnie wykonują ćwiczenia narządów artykulacyjnych. Dzieci siedzą w parach i mają za zadanie pomagać sobie nawzajem, motywować siebie do dokładnego wykonywania tego zadania.

Cele:

- usprawnienie motoryki narządów artykulacyjnych oraz ich właściwa koordynacja;
- przewyciężanie trudności artykulacyjnych;
- zapoznanie dzieci z zawodem logopedy;
- rozmowa na temat problemów z wymową i uświadomienie dzieciom, że takie problemy można rozwiązać poprzez ćwiczenia.

Potrzebne materiały:

- załączniki do zadania

Przebieg:

Przy pierwszym wykonaniu:

1. N. zaprasza dzieci do wspólnego ćwiczenia buzi i języka.
2. N. prosi, żeby podczas wykonywania zadania dzieci patrzyły na siebie nawzajem w parach i pokazywały sobie, jeśli widzą, że ktoś niedokładnie wykonuje zadanie.
3. N. odczytuje treść opowiadania i prosi dzieci, aby naśladowały wspólnie z nim poszczególne czynności. Jednorazowo odczytuje się jedną bajkę. (10 min)
4. N. pyta dzieci czy myślą, że takie ćwiczenia są przydatne i do czego mogą być przydatne? (5 min) Po zakończeniu N. wyjaśnia dzieciom, że czasem niektórzy (dzieci i dorośli) mogą mieć różne problemy z wymową, tłumaczy dzieciom, że tego typu ćwiczenia prowadzą do poprawnej wymowy i że są wykonywane także przez dorosłych (np. spikerów radiowych, TV, aktorów, dziennikarzy) (2 min).
5. N. pyta dzieci czy wiedzą kto prowadzi ćwiczenia poprawnej wymowy? Kto pomaga dzieciom i dorosłym w osiągnięciu poprawnej wymowy? (Jak się nazywa ten zawód?). N. pyta się czy ktoś kiedyś był u logopedy, miał ćwiczenia z logopedą np. w przedszkolu? (5 min).

Przy powtórzeniu:

1. N. proponuje dzieciom wspólne czytanie i powtarzanie "Wierszyków logopedycznych". Najpierw N. czyta wers - następnie dzieci powtarzają. Następnie N. omawia wierszyki z dziećmi i dzieciom mającym problemy logopedyczne proponuje nauczenie się wierszyków na pamięć.

Warianty:

- N. może wykorzystać także wiedzę i doświadczenie dzieci: pyta się, czy ktoś pamięta jakieś ćwiczenie, które robił z logopedą, żeby je ewentualnie zademonstrował i żeby wszyscy powtórzyli to ćwiczenie. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.7.3 : dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Wierszyki logopedyczne.docx

zabawy językowe.pdf

Tytuł zadania: GRY I ZABAWY GIMNASTYCZNE NA SALI

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w różnorodnych, atrakcyjnych grach i zabawach fizycznych przyczyniających się do podnoszenia ich wydolności oraz sprawności fizycznych przez pobudzanie do pracy dużych grup mięśniowych.

Cele:

- wzmacnianie mięśni brzucha, grzbietu i obręczy barkowej;
- rozwijanie koordynacji ruchowej;
- wzmacnianie siły mięśni;
- wdrażanie dzieci do bezpiecznego wykonywania ćwiczeń;

Potrzebne materiały:

- materace.

Przebieg:

Uwaga - w przypadku ćwiczeń w parach lub trójkach dobór współwzyczących powinien następować pod względem wagi, siły i wzrostu!

1. Przed rozpoczęciem zajęć, N. omawia zasady bezpieczeństwa. Dodatkowo zwraca na nie uwagę również przy niektórych ćwiczeniach.
2. Zabawa ożywiająca - Berek na jednej nodze/Berek w przysiadzie. (3-4 minuty)
3. W rozsypce. Rozgrzewka. (4 minuty)
 - Krążenia ramion w przód i w tył.
 - W staniu, krążenia głowy, tułowia.
 - Podskoki rozluźniające - w jak najmniejszym napięciu mięśni.
4. "Złap kostkę". Ćwiczenie rywalizacyjne w parach. Dzieci stają naprzeciwko siebie i starają się dotknąć kostki partnera i nie pozwolić na dotknięcie swojej kostki. (4 minuty)
5. Przetaczanie po materacach. Dzieci ustawiają się w dwóch rzędach, przed każdym rzędem leżą po trzy materace. Pierwsze dziecko z każdego rzędu znajduje się w leżeniu przodem na materacu. Na sygnał N. drużyny rozpoczynają przetaczanie się. Kolejne dziecko przetacza się dopiero, gdy pierwsze skończy przetaczać się przez wszystkie materace (ze względów bezpieczeństwa). N. zwraca uwagę na dokładne wykonanie ćwiczenia. (6-8 minut)
6. (ćwiczenie do stosowania wymiennie z ćwiczeniem w pkt. 4)

- Przetaczanie w parach. Dzieci dobierają się w pary. Pierwsza para z każdego rzędu kładzie się do siebie bokiem. Dzieci splatają się ramionami w łokciach i przetaczają się po materacach. (6 minut)
7. Zabawa z mocowaniem "Dzwon". Ustawienie w trójkach. Każda trójka na bosaka na swoim materacu. (4 minuty)
 - Stojący na zewnątrz stoją w wykroku rozkrocznym naprzeciw siebie. W środku "serce dzwonu" w postawie zasadniczej.
 - Przed rozpoczęciem ćwiczenia, N. zwraca uwagę dzieci na bezpieczeństwo i na nie opuszczanie "serca dzwonu" na ziemię.
 - Na sygnał N., stojący na zewnątrz popychają w swoją stronę "serce dzwonu", które nie ruszając się z miejsca - pochyla się od jednego do drugiego.
 - Po upływie 1 minuty, na sygnał N. następuje zmiana "serca dzwonu".
 8. Zabawa z mocowaniem "Przewróć kolegę". W parach. Jedno dziecko z pary kładzie się przodem na materacu, a drugie dziecko stara się je obrócić na plecy. Po upływie 2 minut następuje zmiana. Dzieci liczą sobie punkty. (5 minut)
 9. Ćwiczenie relaksacyjne "Ciasto". W parach. Jedno dziecko z pary kładzie się przodem na materacu, a drugie dziecko klęcząc obok niego, delikatnie ugniata plecy, naśladując ugniatanie ciasta. Po upływie 2 minut zmiana. (5 minut)
 10. Ćwiczenia końcowe - korekcyjne i jedno z dwóch ćwiczeń oddechowych. (4 minuty)
 - Swobodny marsz po sali z wysokim unoszeniem kolan i równoczesnym zginaniem palców stóp.
 - Swobodny marsz po sali, wspięcia na palce z równoczesnym uniesieniem rąk w górę i sięganiem ramionami jak najwyżej (wdech), opuszczenie ramion i stóp (wydech).
 - Siad klęczny, wyprostowanie tułowia, ramiona w górę (wdech). Skłon tułowia w przód z wysunięciem do przodu (wydech).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-I.1.1 : dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.1.3 : dziecko ma świadomość konsekwencji nieprzestrzegania reguł zajęć rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: DODAWANIE W ZAKRESIE...

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność dodawania we wskazanym zakresie (w przedziale 3 -10).

Cele:

- rozwinięcie umiejętności dodawania we wskazanym zakresie;
- utrwalenie umiejętności łączenia określonej liczby z jej fizycznym odpowiednikiem;
- rozwinięcie umiejętności myślenia abstrakcyjnego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (po jednym materiale dla jednego dziecka).

Załączniki do zadania:

- dodawanie w zakresie 3 (realizowane 49 dnia I semestru);
- dodawanie w zakresie 4 (59 dzień I semestru);
- dodawanie w zakresie 5 (73 dzień I semestru);
- dodawanie w zakresie 6 (89 dzień I semestru);
- dodawanie w zakresie 7 (7 dzień II semestru);
- dodawanie w zakresie 9 (27 dzień II semestru);
- dodawanie w zakresie 10 (45 dzień II semestru).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że ich nowe zadanie będzie związane z poznaniem nowych działań. Dzięki temu, że nauczą się dodawać w określonym zakresie będą mogli wykonywać wiele ciekawych czynności, jak choćby grać w gry planszowe. Omawia z dziećmi pierwszą stronę materiałów - opowiadając bajkę o przedstawionych na rysunkach przedmiotach i postaciach (15 minut);
2. Tłumaczy dzieciom, jakie są ich zadania na pozostałych stronach. Najpierw mają podpisać rysunki odpowiednimi liczbami. Następnie odwrotnie - narysować rysunki do przedstawionych liczb i obliczyć wynik dodawania. W razie potrzeby N. zachęca dzieci do pomagania sobie (25 minut);
3. Jeśli znajdzie się na to czas, dzieci mogą wymyślić własne historie do narysowanych działań i opowiedzieć je sobie w grupach lub na forum klasy (5 minut).

Warianty:

- zamiast rysowania w odpowiednich rubrykach odzwierciedlenia liczb, dzieci mogą np. przykleić naklejki, plastelinę lub układać patyczki.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Matematyka
Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Opowiadanie

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.10.1 : dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji opisanej słownie

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Lista załączników:

dodawanie w zakresie 10 mini.pdf

dodawanie w zakresie 3.pdf

dodawanie w zakresie 5 mini.pdf

dodawanie do 7.pdf

dodawanie w zakresie 5.pdf

dodawanie w zakresie 4.pdf

dodawanie w zakresie 10.pdf

dodawanie w zakresie 9 mini.pdf

dodawanie w zakresie 6 mini.pdf

dodawanie w zakresie 4 mini.pdf

dodawanie w zakresie 9.pdf

dodawanie do 7 mini.pdf

dodawanie w zakresie 3 mini.pdf

dodawanie w zakresie 6.pdf

Tytuł zadania: MOMENT ODPOCZYNKU

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci zastanawiają się, jak mogłyby spędzić czas poświęcony na odpoczynek w kontekście roli przyjętej w narracji.

Cele:

- rozwijanie umiejętności wczuwania się w określoną osobę;
- kształtowanie umiejętności organizacji czasu wolnego.

Przebieg:

1. N. prosi dzieci, aby w kontekście ról przyjętych przez nie w narracji (lub wybranych przez nie, związanych z narracją) zastanowiły się jak mogłyby spędzać czas poświęcony na odpoczynek, będąc jednocześnie w konkretnej roli (np. naukowca, podróżnika, Piotrusia Pana itd.).
2. Dzieci stają lub siadają (w zależności od swojej decyzji) w dowolnym miejscu sali. Wykonują kilka prostych ćwiczeń dramowych:
 - udają działanie wyobrazonej postaci - pantomima;
 - dobierają się w pary i odgrywają małą scenkę między sobą (wszystkie pary pracują równolegle);
 - następnie dzieci mają czas dla siebie.
3. N. w miarę potrzeby może zadawać pomocnicze pytania lub podpowiadać aktywności, którymi mogą się zajmować (rysować, tańczyć, spać, obserwować, odkrywać nowe technologie, budować itp.) (10 minut);
4. Następnie N. ogłasza moment poświęcony na odpoczynek. Dzieci mogą robić coś razem, mają czas, który przeznaczają na regenerację (szeroko pojętą)(10 minut);
5. Można przedyskutować sytuację po zadaniu, jeśli dzieci chcą porozmawiać lub miały trudność podczas odpoczynku (co przeszkadzało, jak można inaczej? Itd.) Przy powtarzaniu zadania, etap pierwszy można ograniczyć do zapytania, czy dzieci mają nowe pomysły lub od razu przejść do etapu trzeciego. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy
Int-Społ-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o tym, jakie są odpowiednie miejsca do organizowania zabawy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.5.2(od) : dziecko zna zalety posiadania czasu dla siebie
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 20

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

- rozwinięcie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwinięcie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze;
- karty pracy z literkami dla dzieci mających problem z pisaniem i czytaniem.

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpracę w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpracę w grupach:

wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda stacji

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:



Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Lista załączników:

Dodatkowa kaligrafia N.jpg
Karta pracy S U D.jpg
literki Dz Dzi Dż.jpg
Kontynuuj wzor 1.pdf
Dodatkowa kaligrafia Dż.jpg
Myslenie logiczne.pdf
Dodatkowa kaligrafia Ć.jpg
literki Ź Ż Rz.jpg
Dodatkowa kaligrafia R.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ó.jpg
Szłączki 2.jpg
Percepcja wzrokowa 1 - domek.jpg
Analiza i synteza wzrokowa.jpg
Karta pracy P J C.jpg
Dodatkowa kaligrafia E.jpg
Dodatkowa kaligrafia B.jpg
Karta pracy M L E.jpg
literki C Ć Ś.jpg
Szłączki 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia D.jpg
literki G Ó Sz.jpg
Ćwiczenia grafomotoryczne 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dzi.jpg
słowa do pisania 4.jpg
Labirynt.jpg
Dodatkowa kaligrafia Cz.jpg
Karta pracy R N B.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ź.jpg
Karta pracy A T O.jpg
literki Ł Y D.jpg

Dodatkowa kaligrafia F.jpg
literki A T O.jpg
słowa do pisania po śladzie 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia C.jpg
literki W B Cz.jpg
literki Ń Z A.jpg
Dodatkowa kaligrafia G.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ś.jpg
Dodatkowa kaligrafia ń.jpg
słowa do pisania po śladzie 3.jpg
literki F H Ch.jpg
Karta pracy K Y.jpg
słowa do pisania po śladzie 2.jpg
literki M L E.jpg
literki J R U.jpg
Utrwalanie pojęcia liczby.pdf
Rysowanie w linii.jpg
dodatkowe materiały.PDF
Dodatkowa kaligrafia H.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dz.jpg
literki I K S.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ch.jpg
Dodatkowa kaligrafia Rz.jpg
Myslenie logiczne 1.pdf
literki Dz Dż.jpg

90 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: CZARUJEMY GŁOSEM

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci śpiewają piosenki, jednocześnie uświadamiają sobie, że muzyka i wypowiedane słowa mogą wpływać na rzeczywistość dookoła nich.

Cele:

- rozwinięcie wrażliwości muzycznej uczniów i uczennic;
- podwyższenie poziomu energii w grupie poprzez wspólne śpiewanie;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach myślenia krytycznego;
- uświadomienie uczniom i uczennicom radości, jaką dają piosenki.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- tekst piosenki, np. "Fantazja" wykonywana przez Fasolki; Hakuna-Matata z filmu "Król Lew" (piosenka na zaczarowanie dobrego humoru).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że poznają nową piosenkę - razem spróbują ją zaśpiewać, a następnie chwilę o niej porozmawiają (2 minuty);
2. N. włącza dzieciom piosenkę. W trakcie słuchania dzieci mogą się ruszać w takt jej dźwięków. N. zachęca dzieci do zwracania uwagi na tempo muzyki oraz na słowa piosenki (4 minuty);
3. Dzieci wraz z N. uczą się pierwszej zwrotki piosenki. Odśpiewują ją w takt muzyki kilka razy. W części, której nie znają tańczą i wykonują wybrane ruchy, zwracając uwagę na bezpieczeństwo (15 minut);
4. N. dopytuje dzieci, jak podobała się im piosenka. O czym ich zdaniem opowiada? [w tle może dalej brzmieć przyciszona piosenka] (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:



Wychowanie społeczne

Muzyka

Metody:

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Int-Społ-I.1.2 : dziecko zna reguły współżycia z osobami starszymi od siebie

Int-Społ-I.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych

Lista załączników:

Moja fantazja.pdf

Tytuł zadania: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŹ

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 14

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe litery, rozwijają koordynację słuchowo-ruchowo-wzrokową.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej, drukowanej i pisanej litery;
- określenie głoski jako samogłoski lub spółgłoski;
- ćwiczenie słuchu fonemowego – analiza sylabowa i głoskowa;
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowo-wzrokowej;
- nabywanie zwyczaju reagowania na wezwania i polecenia nauczyciela.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Ćwiczenia stymulujące rozwój dużej motoryki i ruchy naprzemienne. Wpływają one na rozwój koordynacji ruchowej lewej i prawej strony ciała, ułatwiają naukę czytania i pisanie. Do wyboru ćwiczenia z poniższej listy. (5 minut)**

Przed przystąpieniem do prezentacji nowej litery i do ćwiczeń z małej motoryki, zachęamy dzieci do wykonania kilku ćwiczeń. Ćwiczenia można wykonać w sali lekcyjnej, przy ławkach.

- Ćwiczenia ramion w górę i w dół – „lot ptaka”;
- Ramiona w górę, stawanie na palcach – „wkręcanie żarówek”;
- Wymachy złączonych ramion – „drwal w lesie”;
- Naśladowanie pracy dyrygenta - N. włącza film ukazujący pracę dyrygenta. Przykład filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=fOorE4QwuCc> ;
- Taniec ze wstążkami – zabawa przy muzyce. Przykład <http://www.youtube.com/watch?v=VewLbrOlhuE> ;

- Krążenia ramion w przód i w tył;
 - Ruchy naprzemienne Dennisona
 - Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę była wyżej raz prawa raz lewa ręka;
 - Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia (ucha, kolana) i odwrotnie;
 - Leniwe ósemki - Stanąć i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnąć pięść a kciuk skierować ku górze. Narysować kciukiem „położoną ósemkę” (w pozycji horyzontalnej). Głowa pozostaje nieruchoma, wzrok wodzi za ręką. Następnie ćwiczenie wykonujemy prawą ręką, a na koniec obiema jednocześnie.
 - Słoń - Wyciągnąć lewą rękę w przód i ułożyć ją zewnętrzną stroną do góry. Głowę oprzeć o ramię wyciągniętej ręki. Nogi ułożyć w lekkim, ugiętym rozkroku. Ręką rysujemy obszerne ósemki, pomagając sobie skłonami tułowia i uginaniem nóg. Ćwiczenie następnie wykonujemy drugą ręką.
 - Motyl na suficie W pozycji stojącej lub siedzącej. Podnosimy głowę do góry. Przy użyciu nosa kreślimy na suficie ósemki.
2. **Ćwiczenia małej motoryki.** (1-2 minuty)
- Naśladowanie gry na różnych instrumentach (na flecie, na pianinie, na trąbce);
 - Splatanie palców w koszyczek;
 - Wyszywanie bez igły;
 - Strząsanie wody z rąk – otrzepywanie rąk.
3. **Stworzenie sytuacji dydaktycznej wprowadzającej nową literę.** (10-15 minut)
- "Berek literek" - Praca w oparciu o wybrane wiersze np. z książki Agnieszki Frączek pt. "Berek literek czyli psoty od A do Z" lub/i z książki "Kram z literami" Wandy Chotomskiej.
- Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ź.**
- N. czyta na głos najpierw wybrany wierszyk całej klasie. N. omawia z dziećmi wierszyk, wyjaśnia trudne słowa. N. następnie czyta go ponownie i pyta dzieci, czy usłyszały jaka litera w danym wierszyku była najczęściej słyszana.
4. **Prezentacja nowej litery pisanej (wielkiej i małej).**
1. N. włącza na rzutniku prezentację danej litery. Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy mmmm, a nie myyy lub em). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki: <http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.
 2. Skojarzenia z literą. N. może zapytać dzieci, z czym im się kojarzy dana litera.
 3. N. rysuje na tablicy bardzo dużą wprowadzaną literę i prosi, żeby dzieci wodziły palcem w powietrzu po tej literze.
 4. N. ściera z tablicy literę, a dzieci z pamięci w powietrzu odtwarzają jej kształt.
 5. Dzieci piszą literki na plecach sąsiada/sąsiadki. Dzieci zagadują pisane literki.
 6. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej głoski przy użyciu plastikowych torebek z farbą.

Zaczynają od kaligrafowania dużych liter a następnie starają się zmniejszać ich wielkość.

7. Dzieci próbują napisać literkę na białej kartce papieru. Dzieci piszą miękkim ołówkiem. W przypadku pierwszych wprowadzanych liter, dzieci mogą narysować obrazek kojarzący się z daną literą.
 8. Dzieci piszą literki na kartach pracy - po śladach.
 9. Dzieci piszą literki w zeszytach, w liniaturze. Jeżeli N. zauważy na wcześniejszych etapach, że dziecko ma duże trudności z pisaniem w zeszycie, dziecko może dalej pisać po śladzie na dodatkowych kartach pracy.
5. **Zabawa ruchowa - "Co jest cięższe?".** Zabawa ruchowa przy wprowadzaniu litery: S, K, D, J, N, Z
- N. dzieli klasę na pół - jedna część klasy staje po jednej stronie klasy, druga po drugiej.
 - N. wybiera dwa przedmioty na omawianą literę i "zamienia" grupy dzieci w te przedmioty, np. jedna grupa to kartka, a druga kamień.
 - Następnie mówi, by dzieci wyobraziły sobie, że stoją na dużej wadze - przedmioty cięższe na wadze idą w dół, lżejsze w górę (N. może zaprezentować obrazek wagi - załącznik waga.pdf).
 - Grupa, która jest cięższymi przedmiotami na znak N. (np. kłaśnięcie) kuca a grupa, która jest lżejszymi przedmiotami podskakuje.
 - Dzieci mogą przed wykonaniem ruchu otrzymać czas na naradę w swojej grupie.
 - Następnie N. zmienia przedmioty dla grup i tak kilkakrotnie.
 - Przedmioty na literę N: nosorożec i nietoperz/naleśnik i namiot.
6. **N. prezentuje na rzutniku wyraz z nowo wprowadzaną literą.**
- N. prawidłowo wymawia dany wyraz.
 - N. wymawia wszystkie głoski w izolacji (uwaga na prawidłową wymowę głosek bez "yyyy", "em").
 - N. wspólnie z dziećmi dzieli wyraz na sylaby.
 - N. wspólnie z dziećmi odczytuje dany wyraz.
7. **Praca z wierszykiem "Berek literek" lub "Kram z literami" przy wprowadzaniu liter I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, Ź, Dź.**
1. N. czyta ponownie wiersz na daną literę. Zachęca dzieci do nauczenia się wiersza na pamięć. Jeżeli jest to możliwe do zrealizowania w klasie, dzieci uczą się fragmentu wierszyka na pamięć na lekcji.
 2. Labirynty - przejście labiryntu literkowego (labirynty w załącznikach do liter M, I, Y, Ł, N, B) - od startu aż do dużej litery, zbierając po drodze małe literki - na koniec, dziecko może policzyć ile małych literek zebrało po drodze.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.
Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.
- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
 - Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
 - Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
 - Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:**Aktywizowane typy inteligencji:**

Kinestetyczna

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.12.2 : dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych
Int-Mat-I.3.1 : dziecko potrafi klasyfikować i grupować objekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu
Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Literkowy labirynt - n.jpg
Wprowadzenie liter - H.pdf
Wprowadzenie liter - Ł.pdf
Pisanie po śladzie - Dż.jpg
Wprowadzenie liter - I.pdf
Literkowy labirynt - y.jpg
Wprowadzenie liter - G.pdf
Literkowy labirynt - ł.jpg
Pisanie po śladzie - G Ó Sz.jpg
Pisanie po śladzie - Ł Y D.jpg
Wprowadzenie liter - Dzi.pdf
Wprowadzenie liter - Y.pdf
Literkowy labirynt - m.jpg

Kolejność wprowadzania liter.docx

Wprowadzenie liter - M.pdf

Wprowadzenie liter - Ź.pdf

Literkowy labirynt - ć.jpg

Wprowadzanie liter - N.pdf

Literkowy labirynt - b.jpg

Wprowadzenie liter Ć i Ci.pdf

Literkowy labirynt - i.jpg

Wprowadzenie liter - Ć.pdf

Wprowadzanie liter - Ó i U.pdf

Literkowy labirynt - c.jpg

Wprowadzenie liter - B.pdf

Wprowadzenie liter - Dź.pdf

Wprowadzanie liter - Ó.pdf

Wprowadzenie liter - C.pdf

Tytuł zadania: MATEMATYCZNE UZUPEŁNIANIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci w parach grają w grę matematyczną, uczą się dodawać dwie liczby do siebie w zakresie 1-10 lub 1-12.

Cele:



- rozwinięcie umiejętności dodawania;
- zapoznanie z wizualnym odwzorowaniem liczb;
- rozwinięcie umiejętności współzawodnictwa w grach.

Potrzebne materiały:

- przygotowane plansze do gry (po jednej na parę), na których uwidoczniono kontur (kwiat, figura geometryczna, serce, gwiazda) wewnątrz podzielony na kratki (ok. 90 kratek) - zgodne z załączonym plikiem;
- kolorowe kredki, flamastry itp.;
- kostki po dwie na parę.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci w pary, każdej parze wydziela jedną planszę do gry oraz dwie kostki (5 minut);
2. Dzieci w parach konkurują o to, które zajmie więcej powierzchni podzielonego na kratki konturu, który widnieje na planszy do gry. Instrukcja do gry: każde dziecko ma wybrany inny kolor kredki lub flamastra. Dzieci w parach na zmianę rzucają dwiema kostkami. Po rzuceniu dziecko oblicza wynik rzutu, sumując oczka na kostkach. Następnie zamalowuje swoim kolorem odpowiednią liczbę pól. Drugie dziecko robi tak samo i tak w kółko, aż do momentu, kiedy cała plansza zostanie zapełniona kolorem. Dzieci nawzajem sprawdzają obliczone przez siebie wyniki. Wygrywa to dziecko, które zakolorowało więcej pól. W razie problemów z policzeniem finalnej sumy, dzieciom pomaga N. (35 minut).

Warianty:

- **Alternatywnie przy pierwszej rozgrywce:** można grać jedną kostką (nie ćwiczy się wtedy jeszcze dodawania, ale utrwała umiejętność liczenia i wprowadza pojęcie powierzchni);
- dzieci mogą spisywać wykonywane przez siebie działania matematyczne - wówczas N. będzie mógł / mogła sprawdzić w niektórych wypadkach, czy dzieci na pewno poprawnie wykonują działanie;
- ponieważ kostki mają od 1 do 6 oczek, dzieciom, które radzą sobie już nieźle z dodawaniem można spokojnie dać zadanie w takiej formie, natomiast początkującym matematykom zaleca się, aby dodawały w zakresie 10, w takim wypadku 6 powinna być przerzucana (na zasadzie "skuchy").

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W parach

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Lista załączników:

Matematyczne uzupełnianie pomoce.pdf

Tytuł zadania: CO ZAGRAĆ KRÓLOWI GÓR

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą własne kompozycje muzyczne, korzystając z wybranych aplikacji multimedialnych.

Cele:

- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii;
- rozwijanie zainteresowania muzycznego uczniów i uczennic;
- rozwijanie kreatywności uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- w miarę możliwości słuchawki (zalecane);
- włączona aplikacja do tworzenia utworów muzycznych:
 - <http://www.incredibox.com/> (tworzenie utworów poprzez wybieranie elementów ubrania dla śpiewającej/grającej postaci);
 - <http://inudge.net/>;
 - <http://pbskids.org/cyberchase/math-games/cyber-pattern-player/>
 - http://www.bbc.co.uk/northernireland/schools/4_11/music/mm/rhythm02.shtml (budowanie kompozycji z różnych dźwięków);
 - <http://www.artsalive.ca/en/mus/activitiesgames/games/popComposeMusic.html> ;
 - http://www.flashmusicgames.com/piano_machine.html;
- gry muzyczne:
 - <http://creatingmusic.com/BlockGames/ComparingGame/> (gra w porównywanie dźwięków: dzieci mają zdecydować, czy dźwięki są takie same czy różne).

Przebieg:

1. Wprowadzenie. N. wyjaśnia dzieciom, że ich zadaniem będzie stworzenie muzycznych kreacji z wykorzystaniem komputerów.
2. Dzieci tworzą swoje kompozycje z wykorzystaniem wybranej aplikacji interaktywnej.
3. Dzieci w czwórkach słuchają stworzonych przez siebie utworów. Rozmawiają, co im się w tych utworach podobało.
4. Na zakończenie dzieci grają w gry muzyczne.

Możliwe kontynuacje:

- nad zadaniem dzieci mogą pracować także w parach.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Komp-I.2.1 : dziecko potrafi posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, nie narażając własnego zdrowia

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.4.1 : dziecko wie, że muzykę można zapisać i odczytać (np. przy pomocy nut)

Int-Muz-I.5.2 : po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach

Tytuł zadania: MUZYCZNE RUCHY RAZ DWA TRZY

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują proste ćwiczenia w takt muzyki, rozwijając świadomość swojego ciała oraz umiejętność orientacji w przestrzeni.

Cele:

- rozwijanie inwencji twórczej u uczniów i uczennic;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności orientacji w przestrzeni.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- tamburyno;
- bębenek.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od ćwiczeń orientacyjno – porządkowych. Dzieci w rozsypane tańczą w rytm muzyki. Kiedy muzyka przestaje grać i słychać jedno uderzenie w bębenek - dzieci szybko zwijają się w kłębek. Kiedy muzyka znowu zaczyna grać, wracają do tańca, a kiedy

- słysząc dwa uderzenia w bębenek muszą się położyć przodem, opierając łokcie o podłogę i udając grę na fujarce [x3] (3 minuty);
2. Następnie N. wprowadza dzieci w bardziej ożywiającą zabawę. Dzieci biegają w wybranych kierunkach, jednocześnie robiąc obroty i podskakując do muzyki. Kiedy muzyka przestaje grać kłaniają się sobie raz, a następnie zastygają w bezruchu. Mogą się poruszyć dopiero wtedy, kiedy muzyka ponownie zacznie grać [x3] (4 minuty);
 3. Kolejnymi ćwiczeniami, które wprowadza N. są:
 - ćwiczenie na wycucie przestrzeni. Zadaniem dzieci jest rysowanie w przestrzeni lub na podłodze dowolnej figury geometrycznej, a następnie skakanie jedno - lub obunóż po obwodzie znacznie powiększonej figury [x2];
 - rozwijanie płynności ruchów w napięciu i rozluźnieniu. Lekkie uderzenie w tamburyn – dzieci poruszają się wysoko na palcach, lekko wirując. Głośne uderzenie – dzieci wykonują energiczne ruchy całym ciałem, przechodzą z pozycji wysokich do niskich [x2];
 - ćwiczenia wycucia własnego ciała. Dzieci stają w różnych pozycjach wyjściowych wykonują dowolne ruchy samymi ramionami. Następnie tak samo ćwiczą w rytmie narzuconym przez muzykę, w różnych pozycjach wyjściowych (zmienianych na znak N.). Następnie wykonują dowolne ruchy samymi nogami. Następnie tak samo ćwiczą w rytmie narzuconym przez muzykę [x4];
 - ćwiczenia z partnerem. Dzieci ćwiczą parami. Jedno jest lustrem i odbija ruchy drugiego, które stoi przed lustrem [x4];
 - ćwiczenia z mocowaniem. Dzieci parami trzymają się za ręce w ten sposób [x2];
 - ćwiczenia wycucia czasu. Dzieci w dowolnych pozycjach leżą na podłodze. Wstają bez podpierania się rękami, gdy N. policzy do 5, 6, 7 [x1] (25 minut);
 4. Zakończenie. Rytmiczny marsz z klaskaniem, podskokami i dowolnymi ruchami w rytm muzyki. N. dziękuje dzieciom za udział w zajęciach (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda Rudolfa Labana

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętlony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

91 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 30

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest wypełnienie kart do kaligrafii.

Cele:

- nauka prawidłowego pisania;
- doskonalenie płynności i odpowiedniego tempa pisania;
- rozwijanie motoryki rąk;
- kształtowanie prawidłowego uchwytu ołówka, pióra;
- kształtowanie nawyków ruchowych związanych z postawą ciała, ułożeniem zeszytu, ręki i pióra podczas pisania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do kaligrafii dla każdego dziecka. Dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, N. może wydrukować litery w powiększonej liniaturze.

Przebieg:

1. Dzieci ćwiczą kaligrafię poznanej litery (pierwsza karta pracy np.: "Karta O o")
2. N. zwraca uwagę na prawidłową postawę dzieci podczas pisania oraz na prawidłowy chwyt.
3. Po pierwszej karcie pracy, N. proponuje dzieciom wykonanie kilku ćwiczeń z załączonego zestawu ćwiczeń śródlekcyjnych.
4. Dzieci ćwiczą kaligrafię liter w łączeniu ich z innymi literami (druga karta pracy np.: "Karta O - łączenie liter").
5. Po zakończeniu dzieci wykonują krótkie zabawy relaksacyjne. Zabawy mogą być z poniższego zestawu ćwiczeń.
 - Wieża z rąk, układana przez kilkoro dzieci dłonią na dłoń, pięścią na pięść.
 - "Gra w łapki" (dłonie jednej osoby "uciekają" przed łaskotkami drugiej osoby)
 - Obrysowywanie dłoni palcem/kredką.
 - Zabawa w trójkach "papier, kamień i nożyce" (dzieci na trzy-cztery pokazują sobie dany przedmiot. Papier - otwarta dłoń - owija kamień, Kamień - pięść - tępi nożyczki, Nożyczki - palec środkowy i wskazujący - tnie papier.)
 - Rysowanie wzorków oburącz w powietrzu.
 - Masażyk w parach: Przykładowy tekst masażyku:
 - Płynęła rzeczka.
 - Zbudowano most.
 - Przeszła pani na szpileczkach,
 - przeszedł dziadek z laseczką,
 - przeszedł pan w ciężkich butach.

- Przeszły słońce, przebiegły konie.
 - Tutaj ptaszek dziobie,
 - a tam żółwik sobie skrobie.
 - Przeleciała szczypaweczka,
 - zaświeciły dwa słoneczka.
 - To wszystko pokropił deszczyk.
 - Przeszedł Cię dreszczy?
- "Chór zwierząt". N. dzieli dzieci na trzy zespoły; piesków, kotków i kurek. Każdy śpiewa znaną piosenkę np.: Wlazł kotek na płótek w swoim języku, czyli miau-miau, hau-hau, ko-ko. N. jest dyrygentem pokazującym, która grupa śpiewa dany fragment piosenki.
6. Gra integracyjna/relaksacyjna "Lustro".
- Dzieci w parach stają naprzeciwko siebie, twarzami do siebie.
 - Jedna z osób wykonuje spokojne ruchy (dłońmi, głową, barkami, tułowiem), zdaniem drugiej jest powtarzanie ruchów partnera lustrzanym, odbiciu.
 - Po 2 minutach, zmiana.
 - N. pyta dzieci: "Czy łatwiej było wymyślać ruchy, czy je naśladować?".
 - Zabawa "Zwierzęce kroki" (5 min)
- N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

Warianty:

Dzieci, które skończyły kaligrafowanie, mogą wykonywać inne zadania, np.:

- przepisywać wcześniej zapisane słowa na tablicy do zeszytu, szkicując obok rzecz, którą przedstawiają;
- tworzyć słowa lub literki przy użyciu modeliny lub plasteliny;
- wycinać literki z gazet lub czasopism, tworząc z nich znane im wyrazy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Kaligrafia

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:

karta A a.jpg

Karta Ś ś.jpg

Karta Dz i dż.jpg

Karta Ź ź i Ż ż.jpg

Karta T i A.jpg

Karta S s.jpg

Karta Ł ł.jpg

Karta P p.jpg

Specjalne potrzeby edukacyjne_powiększona liniatura_kaligrafia.pdf

Karta Dzi i dż.jpg

Karta Z z.jpg

Karta Ł ł - łączenie liter.jpg
Karta D d - łączenie liter.jpg
Karta L l.jpg
Karta M i A.jpg
Karta K k - łączenie liter.jpg
Karta Y y - łączenie liter.jpg
Karta L l - łączenie liter.jpg
Karta H i ch.jpg
Karta S s - łączenie liter.jpg
Karta N n.jpg
Karta B b.jpg
Karta J j.jpg
Karta D d.jpg
Karta ó.jpg
Zestawy ćwiczeń śródlekcyjnych.docx
Karta F f.jpg
Karta I i.jpg
Karta R r - łączenie liter.jpg
Karta G g.jpg
Karta Y y.jpg
Karta Ć ć.jpg
Karta M m - łączenie liter.jpg
Karta W w.jpg
Karta E e.jpg
Karta R r.jpg
Karta K k.jpg
Karta I i - łączenie liter.jpg
Karta T i A - łączenie liter.jpg
Karta U u - łączenie liter.jpg
Karta P p - łączenie liter.jpg
karta T t.jpg
Karta O o - łączenie liter.jpg
Karta J j - łączenie liter.jpg
Karta C c - łączenie liter.jpg
Karta C c.jpg

Tytuł zadania: NASZ HYMN I

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Zadanie polega na przygotowaniu piosenki związanej z daną ścieżką lub narracją.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwinięcie umiejętności współpracy w grupie;
- ćwiczenie umiejętności śpiewania.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy wiedzą czym jest hymn i jakie jest jego znaczenie podczas różnych specjalnych okazji. Sprawdza, czy dzieci wiedzą, jak powinna się zachowywać osoba śpiewająca hymn. Następnie włącza hymn narodowy. Pyta dzieci, czy im się podoba. Następnie informuje dzieci, że będą miały okazję stworzyć swój własny hymn. (10 minut)
2. Dzieci wraz z N. tworzą listę słów, które są związane z daną narracją lub ścieżką, w ramach której stworzony zostanie hymn. Wybierają też podkład muzyczny (może to być jakaś znana melodia, np. z wybranej bajki dla dzieci). (5 minut)
3. N. rozpoczyna piosenkę, wymyślając pierwszy wers pierwszej zwrotki. Zadaniem klasy jest wymyślenie drugiego wersu w taki sposób, aby rymował się z pierwszym (lub, aby rymy miał inną, wybraną formę np. abab lub abba). N. zapisuje pomysły dzieci, a następnie przeprowadza głosowanie nad każdym z pomysłów - jeśli dzieci nie czytają, N. odczytuje każdą z propozycji. Następnie odczytuje każdy wers, a dzieci powtarzają - w ten sposób ćwicząc pamięć. W taki sam sposób tworzona jest jedna zwrotka. (20 minut)
4. Cała klasa uczy się przygotowanej piosenki oraz śpiewa ją. (20 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.1.1 : dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię

Int-Muz-I.1.2 : dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek

Int-Muz-I.2.1 : dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem

Int-Muz-I.6.1 : dziecko wie, jakie są przyjęte normy odnośnie zachowań dozwolonych i niedozwolonych w trakcie śpiewania hymnu narodowego

Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Tytuł zadania: WYŚCIG CYFERKOWY

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci rywalizują, zapisując na karcie pracy cyferki.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności radzenia sobie z perspektywą wygranej lub przegranej;
- rozwinięcie umiejętności pisania cyfr;
- rozwinięcie umiejętności liczenia.

Potrzebne materiały:

- kostki sześciścienne "cyfrowe" (po jednej dla każdego dziecka);
- plansze do gry.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na pary, rozdaje każdej parze po kostce oraz każdemu planszę do gry. Tłumaczy dzieciom, że dzięki grze lepiej poznają cyferki. Razem z dziećmi ogląda planszę i nazywa wszystkie cyfry na niej widniejące (5 minut);
2. Zadaniem dzieci jest ukończenie wyścigu cyferek, zapelniając każdą planszę wszystkimi widniejącymi na niej wykropkowanymi cyframi - kiedy dziecko wyrzuca kostką daną liczbę, może ją narysować po obwodzie narysowanym na karcie. Wygrywa to dziecko, które pierwsze ukończy wyścig, czyli napisze po liniach wszystkie cyferki (30 minut).
3. Warto, by N. zwrócił uwagę dzieciom, aby - w razie problemów z wybraniem cyferki do obrysowania - pomagały sobie.

Warianty:

- dzieci mogą także wykonywać to zadanie samodzielnie (wówczas potrzebna jest jedna kostka dla każdego dziecka). W takiej sytuacji walczą o pobicie swojego rekordu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Lista załączników:

wyścig cyferkowy.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA ROZCIĄGAJĄCE I (WARIANT II)

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

W ramach zajęć ruchowych uczniowie i uczennice poznają kolejne ćwiczenia relaksująco-rozciągające oraz elementy filozofii Dalekiego Wschodu.

Cele:

- zapoznanie dzieci z jogą w ramach zajęć ruchowych;
- zapoznanie dzieci z innym kręgiem kulturowym;
- możliwość pracy korekcyjnej wad postaw u dzieci.

Potrzebne materiały:

- karimaty do ćwiczeń;
- stroje sportowe dla dzieci;
- ewentualnie: muzyka relaksacyjna, olejki eteryczne.

Załączniki do zadania:

- Joga dla dzieci - przykładowe pozycje;
- plik dźwiękowy Carnatic_flute.ogg.

Przebieg:

1. N. prosi uczniów i uczennice o rozstawienie się z matami w odległości umożliwiającej swobodę ruchów. Pyta uczniów i uczennice o to, co zapamiętali z poprzednich zajęć wprowadzających elementy jogi. Dzieci mają chwilę na opowiedzenie o tym, co zapamiętały (5 minut).
2. Następnie N. przechodzi do ćwiczeń rozluźniających (wszystkie ćwiczenia demonstruje):
 - Potrząsanie – ćwiczenie ma na celu rozbudzenie i rozluźnienie całego ciała. Na stojąco, potrząsa się jednym ramieniem, następnie drugim. Strząsa się napięcie z rąk i palców. Następnie tak samo postępuje się z nogami. Następnie dzieci i demonstrujący N. strząsają napięcie z całego ciała.
 - Rozciąganie w pozycji stojącej – dzieci stoją, trzymając ręce wzdłuż ciała, stopy lekko rozchylone. Następnie stają na palcach, podnoszą ramiona do góry i próbują nimi sięgać coraz wyżej („aż do nieba”). Potem kolejno wyciągają prawą rękę bardziej w górę, a następnie lewą rękę. N. zwraca uwagę dzieciom, że muszą czuć jak całe ciało się rozciąga i robi coraz dłuższe. Na koniec ponownie wyciągają

obiema rękoma do góry.

- Skłon do obu nóg – dzieci stoją wyprostowane ze stopami lekko rozchylonymi i rękami luźno zwisającymi wzdłuż ciała. Wykonują krążenia głowy, ramion, szyi i tułowia, do momentu aż wszystkie te części ciała staną się ciężkie. Następnie robią skłon w dół, puszczając luźno ręce i głowę. Trzymając kolana wyprostowane, chwytają obiema rękami tylną część nóg (w kostkach lub tak blisko kostek, jak tylko są w stanie). N. prosi dzieci o wzięcie głębokiego wdechu przez nos, a następnie wypuszczając powietrze, o przyciągnięcie podbródka i klatki piersiowej bliżej nóg. N. liczy do 10. Następnie dzieci mają puścić nogi i pozwolić rękom wolno zwisnąć. Po chwili ćwiczenie powtarzają. Następnie powoli wracają do pozycji wyprostowanej.
 - Rozciąganie w pozycji siedzącej – dzieci siedzą prosto, w szerokim rozkroku. Wykonują głęboki wdech przez nos i kładą ręce na biodrach. Następnie przesuwiają powoli dłonie ku stopom, pochylając się do przodu i jednocześnie wypuszczając powietrze. Docierają dłońmi najdalej, jak tylko mogą i wytrzymują w tej pozycji licząc do dziesięciu. Powoli wracają do pozycji wyjściowej i głęboko oddychają. Powtarzamy ćwiczenie trzy razy.
 - Żaba – dzieci robią przysiad, wspinając się przy tym na palce. Następnie Wznoszą ramiona i zwężają je za głową. Skaczą do góry jak żaby. Powinny przy tym trzymać się cały czas pewnie na palcach (10 minut);
3. N. pokazuje uczniom i uczennicom pozycje jogi, które należy wykonywać powoli, pilnując oddechu: most, świecę, rybę, kobrę oraz skłon do przodu. Dzieci wykonują po 3 powtórzenia (15 minut);
 4. Po każdej serii jest chwila na relaks. Dzieci leżą (w sumie 5 minut: po 1 minucie na każdej przerwie);
 5. Na koniec odbywa się pełna relaksacja w ciszy lub przy muzyce (2-4 minuty).

Uwaga! N. w trakcie zadania zwraca także uwagę dzieci na właściwą pozycję ciała, trzymanie prostego kręgosłupa i poprawne wykonywanie ćwiczeń, w taki sposób, aby nie nadwyrężyć mięśni.

Możliwe kontynuacje:

- w ramach pkt. 5 (relaks) można wykonać zadanie *Muzyczna relaksacja*;
- *Nasza ruchowa opowieść*.

Warianty:

- N. może wprowadzić też inne, nieznanne dzieciom pozy jogi: świerszcza, łuk, pług, bociana czy ptaka.

Potencjalne problemy:

- W końcowej fazie nie wszystkie dzieci chcą się relaksować. *W takiej sytuacji można zaproponować uczniom i uczennicom zrobienie jeszcze jednego ćwiczenia, które czegoś od nich wymaga, np. pozę drzewa.*

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.4.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Lista załączników:

Carnatic_flute.ogg

Przykładowe pozycje.pdf

Tytuł zadania: SPOSTRZEGAWCZY DETEKTYW

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest odnalezienie nazw różnych rzeczy w ciągu liter. Dzieci rozwijają swoją spostrzegawczość oraz wdrażają się do stosowania oceniania kształtującego w klasie.

Cele:

- rozwijanie spostrzegawczości;
- doskonalenie analizy i syntezy wzrokowej;
- kształtowanie umiejętności sprawdzenia pracy kolegi/koleżanki;
- wdrażanie dzieci do stosowania oceniania kształtującego.

Potrzebne materiały:

karty pracy dla każdego dziecka (w załączniku).

Przebieg:

1. Dzieci pracują samodzielnie w oparciu o kartę pracy.
2. Dzieci dobierają się w pary i sprawdzają swoje pracę, następnie wymieniają się informacją zwrotną.
3. Na forum N. wraz z dziećmi odczytuje prawidłowe rozwiązanie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

Int-Pol-I.2.7 : dziecko zna normy komunikacyjne obowiązujące w różnych sytuacjach oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.4.1 : dziecko rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Int-Społ-I.8.2 : dziecko zna swój kraj zamieszkania (Polskę)

Int-Społ-I.8.3 : dziecko zna położenie Polski w Europie

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Spostrzegawczy detektyw 5.pdf

Spostrzegawczy detektyw 3.pdf

Spostrzegawczy detektyw 2.pdf

Spostrzegawczy detektyw 4.pdf

Spostrzegawczy detektyw 1.pdf

92 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 130 min

Tytuł zadania: ODEJMOWANIE W ZAKRESIE...

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność odejmowania we wskazanym zakresie (w przedziale 3 - 10).

Cele:

- rozwinięcie umiejętności odejmowania we wskazanym zakresie;
- utrwalenie umiejętności łączenia określonej liczby z jej fizycznym odpowiednikiem;
- rozwinięcie umiejętności myślenia abstrakcyjnego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (po jednym materiale dla jednego dziecka).

Załączniki do zadania:

- odejmowanie w zakresie 3 (dzień 53 I semestru);
- odejmowanie w zakresie 5 (dzień 74 I semestru);
- odejmowanie w zakresie 6 (dzień 92 I semestru);
- odejmowanie w zakresie 7 (dzień 9 II semestru);
- odejmowanie w zakresie 8 (dzień 17 II semestru);
- odejmowanie w zakresie 10 (dzień 45 II semestru).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że ich nowe zadanie będzie związane z poznaniem nowych działań. Dzięki temu, że nauczą się dodawać w określonym zakresie będą mogły wykonywać wiele ciekawych czynności, jak choćby gra w gry planszowe. Omawia z dziećmi pierwszą stronę materiałów - opowiadając bajkę o przedstawionych na rysunkach przedmiotach i postaciach (15 minut);
2. Tłumaczy dzieciom, jakie są ich zadania na pozostałych stronach. Najpierw mają podpisać rysunki odpowiednimi liczbami. Następnie odwrotnie - narysować rysunki do przedstawionych liczb i obliczyć wynik dodawania. W razie potrzeby N. zachęca dzieci do pomagania sobie (25 minut);
3. Jeśli znajdzie się na to czas, dzieci mogą wymyślić własne historie do narysowanych działań i opowiedzieć je sobie w grupach lub na forum klasy (5 minut).

Warianty:

- zamiast rysowania w odpowiednich rubrykach odzwierciedlenia liczb, dzieci mogą np. przykleić naklejki, plastelinę lub układać patyczki;
- jeżeli dzieci lepiej radzą sobie z dodawaniem lub chcą zrobić dodatkowe ćwiczenia można skorzystać z załączonego do materiałów "Materiału dodatkowego".

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Opowiadanie

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1 : porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów

Int-Mat-I.10.1 : dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji opisanej słownie

Int-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.4.2 : dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie

Int-Społ-I.1.4 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Lista załączników:

odejmowanie w zakresie 10.pdf

odejmowanie w zakresie 5.pdf

odejmowanie w zakresie 6.pdf

odejmowanie w zakresie 8.pdf

odejmowanie w zakresie 3.pdf

odejmowanie w zakresie 7.pdf

Tytuł zadania: SYLABOWE DOMINO

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci przygotowują sylabowe domino (bazując na załączonych materiałach) a następnie w parach grają w nie.

Cele:

- utrwalanie wiedzy na temat poznanych liter;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- rozwijanie umiejętności współpracy w ramach nauki i zabawy.

Potrzebne materiały:

- blok techniczny, klej, nożyczki;
- wydrukowane materiały z odpowiedniego pliku ("sylabowe domino 1", "sylabowe domino 2", "sylabowe domino 3", "sylabowe domino 4", "sylabowe domino 5");

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji przygotowują grę "sylabowe domino", a następnie będą miały możliwość w nią zagrać. Najpierw N. tłumaczy jak przygotować grę. Dzieci nakleją karty z domino na kartkę z bloku technicznego (tak, aby wycięte bloczki były trwałe). Należy przy tym zwrócić dzieciom uwagę, że cały brystol należy posmarować klejem - inaczej po wycięciu część kartki odpadnie. Następnie należy wyciąć cegiełki wzdłuż zaznaczenia. (15 minut);
2. Gdy domino będzie gotowe N. tłumaczy dzieciom zasady gry. Można wybrać jeden z wielu sposobów gry (np. dzieci losują 4 cegiełki na start. Następnie kładą jeden z stosu i na zmianę starają się połączyć sylaby w wyraz przy wykorzystaniu 4 cegiełek startowych. Jeśli nie mają takiej możliwości ciągną dodatkową kartę z stosu i tracą kolejkę. Za każdy wyraz otrzymują 1 punkt. Wygrywa osoba mająca więcej punktów w momencie w którym skończy się stos cegiełek do dobierania). Można zademonstrować dzieciom przykładową rozgrywkę. (5 minut);
3. Dzieci grają w sylabowe domino. Każdy ułożony wyraz przepisują do zeszytu. N. w razie potrzeby pomaga dzieciom oraz nadzoruje ich zabawę. (25 minut).

Warianty:

- można przygotować dwie wersje domina: z literami pisanymi i „zwykłymi” do czytania (np. w innych kolorach). W różne dni można grać różnymi wersjami.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.6.2 : dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

Lista załączników:

domino 1.pdf

domino 4.pdf

domino 3.pdf

domino 2.pdf

domino 5.pdf

Spis słów do gry sylabowe domino.pdf

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w danym zakresie, jednocześnie biją własne rekordy.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwinięcie świadomości upływu czasu u uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności praktycznego korzystania z zegara u uczniów i uczennic;
- rozwinięcie świadomości co do własnej wiedzy oraz umiejętności oceniania własnych postępów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (odpowiednio do opracowywanego materiału) - po jednym dla każdego dziecka;
- liczmany, patyczki itp;
- kartki i ołówki;
- zegar na ścianie.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem (czyli, aby stawać się lepszym od samego siebie).
2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkakrotnie, w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);
3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połowę odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, ile czasu trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej

- działań. Po upływie tego czasu, same sobie sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);
4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.3 : dziecko potrafi rozpoznawać czas na zegarze

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Lista załączników:

Liczmy na czas - odejmowanie do 8 i zegary.pdf

Liczmy na czas - odejmowanie do 6.pdf

Liczmy na czas - dodawanie do 9 i odejmowanie do 8.pdf

Liczmy na czas - dodawanie do 5.pdf

Liczmy na czas - dodawanie do 4.pdf

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z drukowanymi literami, uczą się czytać drukowanymi literami.

Cele:

- zapoznanie z wyglądem wielkiej i małej drukowanej litery;
- utrwalenie wcześniej poznanej litery pisanej.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja wprowadzająca nową literę (załącznik).

Przebieg:

1. **Prezentacja nowej litery drukowanej (wielkiej i małej).** (20 minut)
 - N. włącza na rzutniku prezentację z **wersją drukowaną** danej litery. Porównuje wersję drukowaną danej litery z wersją pisaną.

Zwraca szczególną uwagę na wymowę, zwłaszcza spółgłosek (wymawiamy "mmmm", a nie "myyy" lub "em"). Wskazówki poprawnej wymowy, ułatwiającej naukę liter na stronie dotyczącej glottodydaktyki:

<http://tweglinski.pl/glotto/index.php/gloski-nietrwale>.

Warianty:

1. Indywidualizacja nauczania - dzieci potrafiące czytać i pisać.

Jeśli w klasie są dzieci, które znają litery, potrafią czytać i pisać. N. może zaproponować im pracę samodzielną, w trakcie gdy pozostałe dzieci poznają litery.

- Potrzebne materiały: makaron literkowy, papier, plastelina. Dzieci piszą proste wyrazy (swoje imiona), przepisują krótkie wierszyki rozgniatając na kartce plastelinę, a następnie przyklejając tam literkowy makaron.
- Potrzebne materiały: Karta pracy - "Uzupełniam literki" lub Karta pracy - "Na jaką literę jest ten wyraz" Dzieci czytające uzupełniają literki w kartach pracy.
- Potrzebne materiały: waciki kosmetyczne (białe lub kolorowe); Przebieg: Wyklejanie liter z kulek wacików;
- Potrzebne materiały: klocki lego, plastelina, kartka papieru; Przebieg: Plastelinę rozwałkować na kartce papieru. Tworzyć literki poprzez odciskanie klocków lego o różnych wielkościach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.5.1 : dziecko zna wszystkie litery alfabetu

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

Int-Pol-I.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.7.2 : dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Int-Pol-I.8.2 : dziecko potrafi skupić uwagę na czytany przez kogoś utworze

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna litery drukowane i rozróżnia litery drukowane i pisane.

Lista załączników:

Drukowane O.pdf

Drukowane L.pdf

Drukowane M.pdf

Drukowane A i T.pdf

Drukowane Y.pdf

Drukowane D.pdf

Drukowane C.pdf

Drukowane Ł.pdf

Drukowane U.pdf

Drukowane E.pdf

Drukowane K.pdf

Drukowane I.pdf

93 - Koniec narracji "W grocie Króla Gór" - 93 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: MUZYCZNE RUCHY RAZ DWA TRZY

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują proste ćwiczenia w takt muzyki, rozwijając świadomość swojego ciała oraz umiejętność orientacji w przestrzeni.

Cele:

- rozwijanie inwencji twórczej u uczniów i uczennic;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności orientacji w przestrzeni.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- tamburyno;
- bębenek.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od ćwiczeń orientacyjno – porządkowych. Dzieci w rozsypane tańczą w rytm muzyki. Kiedy muzyka przestaje grać i słychać jedno uderzenie w bębenek - dzieci szybko zwijają się w kłębek. Kiedy muzyka znowu zaczyna grać, wracają do tańca, a kiedy słychać dwa uderzenia w bębenek muszą się położyć przodem, opierając łokcie o podłogę i udając grę na fujarce [x3] (3 minuty);
2. Następnie N. wprowadza dzieci w bardziej ożywiającą zabawę. Dzieci biegają w

wybranych kierunkach, jednocześnie robiąc obroty i podskakując do muzyki. Kiedy muzyka przestaje grać kłaniają się sobie raz, a następnie zastygają w bezruchu. Mogą się poruszyć dopiero wtedy, kiedy muzyka ponownie zacznie grać [x3] (4 minuty);

3. Kolejnymi ćwiczeniami, które wprowadza N. są:

- ćwiczenie na wycucie przestrzeni. Zadaniem dzieci jest rysowanie w przestrzeni lub na podłodze dowolnej figury geometrycznej, a następnie skakanie jedno - lub obunóż po obwodzie znacznie powiększonej figury [x2];
- rozwijanie płynności ruchów w napięciu i rozluźnieniu. Lekkie uderzenie w tamburyn – dzieci poruszają się wysoko na palcach, lekko wirując. Głośne uderzenie – dzieci wykonują energiczne ruchy całym ciałem, przechodzą z pozycji wysokich do niskich [x2];
- ćwiczenia wycucia własnego ciała. Dzieci stają w różnych pozycjach wyjściowych wykonują dowolne ruchy samymi ramionami. Następnie tak samo ćwiczą w rytmie narzuconym przez muzykę, w różnych pozycjach wyjściowych (zmienianych na znak N.). Następnie wykonują dowolne ruchy samymi nogami. Następnie tak samo ćwiczą w rytmie narzuconym przez muzykę [x4];
- ćwiczenia z partnerem. Dzieci ćwiczą parami. Jedno jest lustrem i odbija ruchy drugiego, które stoi przed lustrem [x4];
- ćwiczenia z mocowaniem. Dzieci parami trzymają się za ręce w ten sposób [x2];
- ćwiczenia wycucia czasu. Dzieci w dowolnych pozycjach leżą na podłodze. Wstają bez podpierania się rękami, gdy N. policzy do 5, 6, 7 [x1] (25 minut);

4. Zakończenie. Rytmiczny marsz z klaskaniem, podskokami i dowolnymi ruchami w rytm muzyki. N. dziękuje dzieciom za udział w zajęciach (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda Rudolfa Labana

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Int-WF-I.5.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-I.5.2 : dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała

Tytuł zadania: SKĄD SIĘ WZIĘŁY NAZWY MIESIĘCY**Poziom kontroli nauczyciela:**

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

W każdym miesiącu N. zapoznaje dzieci z kalendarzem i wspólnie z dziećmi odkrywa nazwę danego miesiąca.

Cele:

- zapoznanie dzieci z kalendarzem;
- zapoznanie dzieci z chronologią miesięcy w roku;
- zapoznanie dzieci z etymologią nazw poszczególnych miesięcy;

- rozwijanie umiejętności zapamiętywania dzięki skojarzeniom;
- rozwijanie ciekawości świata;
- kształtowanie wrażliwości muzycznej;
- poznawanie najważniejszych utworów muzyki klasycznej.

Potrzebne materiały:

- komputer, rzutnik;
- prezentacja dotycząca danego miesiąca (załączniki);
- <http://www.youtube.com/watch?v=GRxofEmo3HA> - Vivaldi "Cztery pory roku".

Przebieg:

1. N. pokazuje dzieciom kalendarz i mówi, jaki miesiąc dzisiaj poznają. Pokazuje ten miesiąc na kalendarzu. N. przypomina dzieciom, jaki miesiąc był poprzednio. Wspólnie przeglądają kalendarz i powtarzają kolejność miesięcy w roku. (3 min)
2. N. prosi dzieci o podanie jak największej liczby skojarzeń z nazwą danego miesiąca. N. wypisuje wszystkie skojarzenia na tablicy. Uwaga! Skojarzenia mogą u dzieci bardziej dotyczyć czynności, jakie wykonują w danym miesiącu lub pogody. Nie będą to zazwyczaj skojarzenia związane z etymologią nazwy. Nie ma to jednak znaczenia. (10 min)
2. N. opowiada dzieciom, skąd się wzięła nazwa miesiąca (informacje na temat znajdują się w załączonych materiałach). (5 min).
3. N. pokazuje na rzutniku (tablicy interaktywnej) prezentację przygotowaną dla danego miesiąca. Prezentacje zawierają m.in. ilustrację trudniejszych słów np.: wrzos, len, październik. N. rozmawia z dziećmi o etymologii nazwy danego miesiąca oraz o jego charakterystyce i konieczności dopasowania ubrania do pory roku, w celu zapewnienia zdrowia i bezpieczeństwa (10 min).
4. N. prosi dzieci, żeby spróbowały zilustrować nazwę miesiąca (narysowały historię związaną z nazwą danego miesiąca). Podczas rysowania N. nastawia dzieciom muzykę: Vivaldi - Cztery Pory roku (N. włącza utwór dopasowany do aktualnej pory roku). (20 min).

Na potrzeby powtórzeń warto wprowadzić różne modyfikacje do zadania (patrz: warianty).

Warianty:

Ponieważ zadanie powtarza się odpowiednio dla każdego miesiąca, warto wprowadzać jego modyfikacje, np.

- proponować wysłuchanie nowych utworów muzycznych:
 - w grudniu może to być "Taniec Cukrowej Wieszczy" z "Dziadka do orzechów" Czajkowskiego;
 - w czerwcu "Sen nocy letniej" Mendelssohna (np. <http://www.youtube.com/watch?v=ksLWUBXHQ8w>);
 - w kwietniu może być "Walc kwiatów" z "Dziadka do orzechów" Czajkowskiego.
- zaproponować wykonanie rysunków konkretną metodą (wyklejanka, obrazek farbami akwarelowymi, obrazek malowany pastelami, kolaż, wydrapywanka na podkładzie z kredek świecowych lub tuszu) lub stworzenie projektu technicznego (np. bombki w grudniu, obrazka z suszonych kwiatów w kwietniu czy w maju, figurki z plasteliny/modeliny).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.1 : dziecko potrafi nazwać dni w tygodniu i miesiące w roku (niekoniecznie we właściwej kolejności)

Int-Mat-I.14.2 : dziecko wie do czego służy kalendarz i potrafi z niego korzystać

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak:

kształt, barwa, faktura

Int-Plast-I.2.1 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne

Int-Przy-I.10.1 : dziecko potrafi zrozumieć podstawowe elementy prognozy pogody

Int-Przy-I.11.1 : dziecko potrafi nazwać zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku

Int-Przy-I.9.1 : dziecko analizuje pogodę i jej zmiany

Lista załączników:

Wrzesień.pptx

Styczeń.pptx

Lipiec.pptx

Listopad.ppt

Nazwy miesięcy - wyjaśnienie.docx

Maj.pptx

Kwiecień.pptx

Sierpień.pptx

Czerwiec.pptx

Grudzień.ppt

Październik.ppt

Luty.pptx

Marzec.pptx

Tytuł zadania: RYSUNKI I CYFRY

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą proste działania matematyczne, odejmowanie i dodawanie w wybranym zakresie, bazując na przygotowanych przez siebie materiałach.

Cele:

- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie do 10;
- pokazanie dzieciom, że same mogą tworzyć materiały do nauki liczenia.

Potrzebne materiały:

- kartka z zeszytu w kratkę (jedna na każde dziecko).

Przebieg:

1. Dzieci na kartkach papieru rysują wybrane przez siebie działania matematyczne za pomocą zbiorów (np. dwa króliki plus jeden królik równa się trzy króliki). Mają za zadanie narysować 7 takich działań (wymyślić co będą dodawać lub odejmować od siebie i narysować 7 różnych działań). Na rysunkach mają znajdować się wyłącznie obrazki i znaki matematyczne (+, -, =) - bez cyfr. (30 minut);
2. Następnie w ramach jednej pary wymieniają się kartkami. Zadaniem każdej osoby jest przypisanie do działań na zbiorach odpowiednich cyfr (np., jak w przykładzie powyżej: $2+1=3$). Dzieci podpisują pod obrazkami odpowiednie cyfry. (15 minut);
3. Dzieci mogą rozmawiać między sobą na temat przygotowanych przez siebie materiałów (5 minut);

Warianty:

- Dzieci mogą nie rysować wyników działania na zbiorach. Po wymianie kartek ich zadaniem jest wówczas narysować odpowiednią liczbę obiektów w zbiorze.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Etyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (do 20 obiektów)

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

Int-Mat-I.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

Tytuł zadania: WYJŚCIE Z GROTY

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci, w ramach zakończenia narracji "W grocie Króla Gór" oraz zakończenia semestru, tańczą

w kręgu do tytułowej muzyki z narracji.

Cele:

- podniesienie poziomu energii;
- integracja;
- rozwój koordynacji ruchowej;
- wyzwolenie spontaniczności;
- wyrażenie emocji w sposób niewerbalny.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- utwór muzyczny, najlepiej z powtarzającym się motywem, który grany jest coraz szybciej, np. http://en.wikipedia.org/wiki/File:Musopen_-_In_the_Hall_Of_The_Mountain_King.ogg

Przebieg:

1. N. ogłasza zakończenie narracji "W grocie Króla Gór" i jednocześnie wspomina o końcu semestru. Przypomina o malowidłach, które na wzór starych rysunków dzieci tworzyły kilka tygodni wcześniej. "Tak jak sięgnęliśmy do historii po rysunki, tak na koniec sięgniemy do muzyki - jednym ze starych tańców, wykonywanych niegdyś na co dzień był taniec w kręgu - wyrażano nim emocje - zarówno radość, jak i smutek. Integrował społeczność, tańcząc go gromadzono energię przed walką czy polowaniem. I tak, jak taniec w kręgu wprowadzał człowieka w kolejne etapy jego życia, nas też wyprowadzi z groty a wprowadzi w przerwę między semestrami - da nam energię na cały ten czas do kolejnego spotkania. Pozwoli nam wyrazić emocje, z którymi jesteśmy teraz - bez słów, za pomocą tańca i ruchu." (5 minut)
2. Po wprowadzeniu, N. staje wraz z dziećmi w kole i ustala z dziećmi kilka prostych ruchów do tańca w kręgu, np. zgięcie prawej nogi w kolanie, postawienie na ziemi, wyprostowanie prawej nogi przed siebie i zmiana nogi. To samą lewą. Kilka razy dzieci ćwiczą bez muzyki i bez wzajemnego trzymania się. Następnie dzieci łąpią się za ręce i ćwiczą układ jeszcze kilka razy. (5 minut)
3. Na koniec N. włącza muzykę i dzieci w rytm muzyki, razem z N., tańczą w kręgu (wykonują jednocześnie układ i kręcą się razem w wybranym kierunku), przyspieszając ruchy w miarę, jak muzyka nabiera tempa. (2-3 minuty)

Warianty:

- dzieci zamiast za ręce mogą złapać się za łokcie (czyli położyć sobie ręce od łokcia do dłoni na sobie) lub za ramiona (objąć się) - jest to wersja trudniejsza, ponieważ krąg się zmniejsza i trudniej utrzymać tempo (mniejsza swoboda ruchów, ale większa integracja).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-I.2.4 : dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki

Int-Muz-I.2.5 : podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki

Int-Muz-I.3.2 : dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętlony) przy pomocy ruchów swojego ciała

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje

Int-Psych-I-III.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

