

Plan zajęć - Klasa I, semestr II

1 - Początek narracji "Podróżnicy i podróżniczki - Polska i Europa" - 1 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: LUBIĘ PODRÓŻE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: MAGICZNA PODRÓŻ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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, jesteśmy 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, naśladujący 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: LITERKOWA KOSTKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 (odmierzenie materiału, cięcie papieru, montaż modeli);
- dziecko potrafi ustalać podział zadań w grupie.

Lista załączników:

kostka.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: JEDEN WIĘCEJ, JEDEN MNIEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci dowiadują się, czym jest "o jeden więcej" lub "o jeden mniej", ćwiczą umiejętność logicznego myślenia i planowania.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności wskazywania wartości większych lub mniejszych;
- rozwinięcie u uczniów i uczennic umiejętności planowania i logicznego myślenia;
- osvajanie z rywalizacją w ramach gier i zabaw z rówieśnikami;
- zapoznanie z różnymi zapisami cyfr.

Potrzebne materiały:

- przygotowane plansze do gry, na których zaznaczone są różne cyfry oraz kropki reprezentujące liczby (jedna plansza na parę) - należy wybrać planszę "Jeden mniej" lub "Jeden więcej", w zależności od obranego wariantu gry;
- 6-ścienne kostki do gry (po jednej na parze);
- kolorowe kredki, flamastry.

Załączniki do zadania:

- plansza do gry.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że celem gry, którą rozegrają będzie poznanie z dodawaniem o jeden (lub odejmowaniem), jednocześnie uczniowie i uczennice będą musieli się wykazać umiejętnością planowania, aby pokonać osobę, z którą grają. N. dzieli dzieci w pary, każdej parze wydziela jedną planszę do gry oraz jedną kostkę (7 minut);
2. Dzieci w parach konkurują o to, które pierwsze zdobędzie 4 pola w linii prostej (poziomo lub pionowo). Instrukcja do gry: każde dziecko ma wybrany inny kolor kredki lub flamastra. Dzieci w parach na zmianę rzucają kostką. Do wyrzuconego wyniku dziecko dodaje jeden (w wariacie "jeden więcej") lub od niego jeden odejmuje (w wariacie "jeden mniej") i zaznacza wybrane pole. Później kolej drugiego z pary i tak do momentu, aż jedno z dzieci zaznaczy 4 pola w linii prostej (i wygra) albo dzieci zakreślą wszystkie pola i żadne nie zdobędzie 4 w linii (remis) (35 minut);
3. N. rozmawia z dziećmi o tym, czy gra była dla nich trudna. Jak się poczuli, kiedy wygrały? Jak się poczuli, gdy przegrały? (7 minut).

Uwaga! Dzieci mogą zagrać w "Jeden więcej", kiedy zapoznały się już z liczbą 7.

Warianty:

- N. wybiera, czy proponuje uczniom i uczennicom wersję "jeden więcej" czy "jeden mniej".

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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

Lista załączników:

Jeden więcej.pdf

Jeden mniej.pdf

Tytuł zadania: ROZWIJAMY SIĘ I ROŚNIEMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

2 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: NIETYPOWE POWITANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 miauczając 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: WYŚCIG CYFERKOWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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, 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: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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

Tytuł zadania: WIELCY MUZYCY EUROPY - 1

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 1

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z europejską muzyką poważną, poznają kompozytorów: Jana Sebastiana Bacha, Ludwiga Van Beethovena, Wolfganga Amadeusza Mozarta i Fryderyka Chopina.

Cele:

- zainteresowanie uczniów i uczennic muzyką poważną;
- kształcenie poczucia rytmu oraz koordynacji słuchowo ruchowej i wzrokowo-ruchowej.
- przyswojenie przez uczniów pewnego zakresu wiadomości na temat wybranych kompozytorów i ich muzyki.

Potrzebne materiały:

1. Do ćwiczenia "Kto skomponował muzykę":

1. wydrukowany załącznik - "Informacje o kompozytorach".
2. <http://www.youtube.com/watch?v=dk6sBlik4vY&hd=1>
3. <http://www.youtube.com/watch?v=pwDIPwmaiY4&hd=1>
4. <http://pl.chopin.nifc.pl/chopin/composition/detail/id/259>
5. <http://www.youtube.com/watch?v=2MIsDcfT5t8&hd=1>

Przebieg:

1. Ćwiczenie 1 - Kto skomponował tę muzykę? (ok. 15 min)

- N. rozpoczyna lekcję próbując zaciekawić uczniów i uczennice jej tematyką: "na dzisiejszej lekcji usłyszycie utwory największych kompozytorów Europy, a nawet świata. Będą to utwory Jana Sebastiana Bacha, Ludwiga Van

Beethovena, Wolfganga Amadeusza Mozarta i Fryderyka Chopina. W sumie czterech kompozytorów. Być może niektóre nazwiska są już wam znane. Powiem wam coś na temat każdego z tych kompozytorów i skomponowanych przez nich utworów, których za chwilę wysłuchamy. Na podstawie tych informacji spróbujcie odgadnąć czyjego utworu będziemy słuchać: czy Bacha, czy Mozarta, czy Beethovena, czy Chopina. N. czyta informacje z pliku "Informacje o kompozytorach".

- Powtórzmy nazwiska tych kompozytorów: Bach, Mozart, Beethoven, Chopin. No to do dzieła": (nauczyciel prezentuje pierwszy utwór, np. "Burzę" z VI Symfonii F-dur Beethovena"). <http://www.youtube.com/watch?v=dk6sBlik4vY&hd=1>
 - Uczniowie w nastroju niespokojnych, pełnych napięcia dźwięków instrumentów smyczkowych, a potem w nagłej eksplozji całej orkiestry wspartej kotłami i instrumentami dętymi raczej bez trudu znajdą odpowiedź, że autorem tej muzyki musiał być Beethoven. Podobnie nauczyciel postępuje z kolejnymi utworami: prezentuje duet Papageny i Papagena z "Czarodziejskiego fletu" Mozarta. <http://www.youtube.com/watch?v=pwDIPwmaiY4&hd=1>
 - Uczniowie na podstawie podanych informacji powinni skojarzyć śpiew z Mozartem. W dalszej kolejności zostaje zaprezentowany: Walc Des-dur op. 64 nr 1 Fryderyka Chopina (uczniowie bez trudu fortepian skojarzą z Chopinem) <http://pl.chopin.nifc.pl/chopin/composition/detail/id/259>
 - Ostatni utwór nie będzie już zagadką, ale czy komuś uda się usłyszeć jaki instrument wyróżnia się na tle orkiestry, czyli jest instrumentem solowym (może to nie być łatwe, bo instrument ten gra na tle orkiestry smyczkowej)? Tak, to flet poprzeczny, który już uczniowie mogli słyszeć wcześniej (flet był prezentowany w scenariuszu "Podróżnicy i podróżniczki poznają świat", podobnie zresztą, jak fortepian, o którym nauczyciel mógł wspomnieć przy okazji "Słonia z "Karnawału zwierząt") <http://www.youtube.com/watch?v=2MIsDcfT5t8&hd=1>
 - Uczniowie mogą w tym ćwiczeniu posłuchać jedynie fragmentów utworów, mimo że nawet w całości są one dość krótkie. Nauczyciel, chcąc zakończyć prezentację, delikatnie ścisza muzykę, a uczniowie na postawione pytania odpowiadają po wyciszeniu każdego z utworów.
2. **Ćwiczenie 2 - Gram i tańczę razem z Bachem, Mozartem, Beethovenem i Chopinem.** (ok. 30 min.)
1. **"Burza" Beethovena.**
 - N. może powiedzieć uczniom, że powtórnie wysłuchają fragmentu Symfonii Pastoralnej Beethovena, zatytułowanej "Burza". Kompozytor chciał tu oddać nastrój Burzy, a głośne dźwięki orkiestry to być może imitacje grzmotów, zawodzenie wiatru? Czy twórcy udało się oddać nastrój burzy? Oceńcie sami.
 - N. poleca uczniom stanąć w kręgu i uderzać naprzemiennie palcami, dłońmi i nogami o podłogę. Jeśli muzyka nie będzie głośna - dzieci delikatnie grają

palcami o uda, przy głośniejszej muzyce - uderzają dłońmi o podłogę, przy jeszcze głośniejszej-tupią, a przy bardzo głośnej - podskakują i obracają się.

- N. jeszcze raz prezentuje pierwszy utwór, "Burzę" Beethovena, a uczniowie wraz z nauczycielem wykonują zaproponowane sposoby poruszania się i grania. Po wysłuchaniu utworu, uczniowie oceniają na ile Beethovenowi udało się oddać nastrój burzy w muzyce.

2. Duet Papageny i Papagena z "Czarodziejskiego fletu" Mozarta.

- N. wyjaśnia dzieciom, że opera "Czarodziejski flet" opowiada o księciu imieniem Tamino, szukającym ukochanej i o jego kompanie, wesołym ptaszniku o imieniu Papageno, który chce poślubić podobną do niego Papagenę. (ptasznik – to osoba, która na królewskim dworze opiekowała się ptakami).
- N. proponuje uczniom następującą zabawę: wszyscy siedzą w kole, dziewczęta przemieszane z chłopcami. Gdy akurat będzie śpiewał Ptasznik "Papageno (baryton), to wstaną chłopcy, gdy Papagena - wstaną dziewczęta, a chłopcy wtedy usiądą. Gdy duet będzie śpiewał razem wstaną i chłopcy i dziewczęta.

3. Rondo ze Suity orkiestrowej h-moll Jana Sebastiana Bacha.

- N. prosi uczniów, aby słuchając utworu spróbowali zaobserwować, czy początkowy temat (początkowa melodia) utworu, powraca po jakimś czasie, a w tych miejscach, gdzie go usłyszą, podniosą rękę do góry (temat ten - tzw. refren pojawia się dwa razy na początku, a potem jeszcze dwa razy między zwrotkami rondo).
- Po wysłuchaniu w taki sposób utworu, nauczyciel informuje, że taki utwór, w którym jakaś melodia powtarza się, a pomiędzy tymi powtórzeniami występują inne melodie, nazywa się rondem.
- Ta melodia powtarzająca się to refren, a melodie pomiędzy refrenami to zwrotki. Następnie dzieci uczą się prostego tekstu, który pasuje do powtarzającego się w tym utworze refrenu:
Ten styl już znasz
To jest właśnie Jan Sebastian Bach
Ten styl już znasz
To jest właśnie Jan Sebastian Bach"
- Dzieci po powtórzeniu bez muzyki tego prostego tekstu wykonują go wraz z utworem, mówiąc go w momentach pojawienia się powtarzającego się tematu. Mogą przy tym rytmicznie, półnutami, zgodnie z pulsem, uderzać naprzemiennie w ręce i kolana.

4. Walc Des-dur op. 64 nr 1 Fryderyka Chopina

- N. informuje uczniów, że utwór składa się z części szybkich i z części nieco spokojniejszej. N. prosi, by wszyscy stanęli w rozsypanie.
- Podczas szybkiej muzyki, uczniowie będą wirować raz w jedną, raz w drugą

stronę, podczas części wolniejszej-tańczyć walca, przestępując z nogi na nogę.

- Po wysłuchaniu w podany sposób utworu, N. może zapytać, w jakim porządku pojawiały się części szybkie i część spokojniejsza. Może też komuś uda się zauważyć, że dwie skrajne części walca były takie same?
 - N. może wspomnieć, że taki utwór muzyczny, w którym na początku i na końcu jest to samo, a w środku co innego, ma formę ABA. Nauczyciel podaje do wiadomości, że utwór ten wymaga niesamowitych umiejętności pianistycznych, żeby go zagrać, trzeba być wirtuozem.
5. Po aktywnym wysłuchaniu czterech utworów uczniowie dzielą się wrażeniami, jaki utwór zrobił na nich największe wrażenie, może któryś chcieliby powtórzyć...

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda Carla Orffa

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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.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 rozpraszać się

Lista załączników:

Informacje o kompozytorach.docx

Tytuł zadania: METODA DENNISONA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

3 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: Z CZYM PRZYCHODZISZ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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. KaŜdymozę 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: CZAS PISANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: DRZEWO, DOM, BANK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:15:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się czytać całe słowa w ramach różnych aktywności.

Cele:

- zdobycie umiejętności czytania globalnego podstawowych słów takich jak: „dom”, „drzewo”, „szkoła”, „bank”, „sklep”, „miasto”, „wieś”, „pies”, „kot”, „kwiat”;
- omówienie funkcji budynków (domu, szkoły, banku, sklepu);
- stworzenie okazji do pracy w grupie opartej zarówno na współpracy (pomaganie sobie w zadaniach), jak i rywalizacji (gra memory);
- zapoznanie dzieci z metodą stacji.

Potrzebne materiały:

- przygotowane, wydrukowane materiały na każdą stację:
 - memory: przygotowane 7 zestawów gry;
 - łączenie w zbiory: 3 zestawy słów do losowania (dom, sklep, bank, szkoła) oraz 5 zestawów rysunków tematycznych;
 - kalambury: 3 zestawy słów do losowania (wszystkie);
- reorganizacja klasy: stworzenie 3 stacji zadaniowych;
- patyczki, nitki, kuleczki do liczenia.

Załączniki do zadania:

- załącznik Drzewo, dom, bank - zapamiętujemy podstawowe słowa.

Przebieg:

1. N. przygotowuje z pomocą uczniów i uczennic stanowiska (stacje): memory, kalambury, łączenie w zbiory; (10 minut)
2. N. przypomina słowa (pokazując prezentację multimedialną lub zapisując na tablicy), których uczniowie i uczennice uczyli się czytać globalnie. Następujące zadania, które wykonają na poszczególnych stacjach mają utrwalić umiejętność ich czytania (7 minut);
3. Uczniowie i uczennice zapoznani zostają z zadaniem. N. tłumaczy dzieciom instrukcję do każdej ze stacji oraz informuje, że w ciągu 45 minut każde dziecko powinno odwiedzić wszystkie stacje i przećwiczyć zapoznane słowa. W razie potrzeby można przećwiczyć z dziećmi każdą stację (10 minut na wyjaśnienie; 45 minut na realizację zadania);
4. Stacja memory: popularna gra dla dwóch osób, polegająca na odnajdowaniu par takich samych kart (w tym przypadku 10 par napis-rysunek oraz 2 pary dodawanie-wynik). Gracz odsłania 2 karty. Jeśli są to takie same karty, zostaną one zdjęte z planszy, jeśli nie, karty będą odwrócone z powrotem. Celem gracza jest zdjęcie większej liczby kart niż zdejmie drugi gracz. Tury są prowadzone na zmianę, bez dodatkowej tury po odnalezieniu pary (w przeciwieństwie do tradycyjnej gry). W przypadku znalezienia karty z dodawaniem, uczniowie i uczennice mogą się posiłkować przygotowanymi pomocami (patyczkami, nitkami, kuleczkami itp.). W przypadku czytania dzieci mogą sobie pomagać i podpowiadać (jeśli chcą);
5. Stacja kalambury: dzieci przy stacji łączą się w trójki. Każde losuje słowo, które w jakiś sposób musi zaprezentować drugiemu dziecku. Trzeci uczeń lub uczennica pilnuje poprawności wykonania zadania. Potem następuje zmiana ról. Zadanie zostają wykonane, kiedy każdy zgadywał, pokazywał i pilnował;
6. Stacja łączenie w zbiory: dziecko losuje zestaw, w którym znajdują się dwa słowa (dom, sklep, bank lub szkoła). Spośród dostępnych rysunków w podpisami tworzy gwiazdę skojarzeń tematycznych – dopasowuje rysunki do słowa zgodnie z funkcją danego obiektu (np. do słowa „szkoła” dołącza np. nauczyciela i nauczycielkę, klasę itp.). To zadanie jest nadzorowane przez N. i zostaje wykonane, kiedy uczeń/uczennica opowie N. o swoich skojarzeniach, przedstawiając swoją gwiazdę skojarzeń;
7. W miarę możliwości dzieci mogą się podzielić tym, jakie zadania były dla nich łatwiejsze, a jakie trudniejsze. (10 minut)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie *Czytamy mapy parami*

Warianty:

- zadanie można zastosować również do nauki słówek języka angielskiego, przygotowując odpowiednie karty.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda stacji

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Int-Pol-I.10.2 : dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą mimiki, ruchu i gestów

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-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.2.5 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie

dorosłych

Lista załączników:

Dom, drzewo, bank.pdf

Tytuł zadania: MATEMATYCZNE UZUPEŁNIANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 utrwala 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 działania;
- 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: KOLOROWY BEREK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: ROZMAITOŚCI EUROPY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci w grupach zastanawiają się nad elementami, które są odmienne w różnych państwach europejskich.

Cele:

- zapoznanie dzieci z różnicami między państwami;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- kształtowanie umiejętności logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- kartki a4 (jedna na każdą grupę 3 - 4 osobową);
- przybory do rysowania;

Przebieg:

1. N. zadaje klasie pytanie: "W jakim celu podróżujemy po świecie i Europie?", "Jakie ciekawe rzeczy można spotkać lub zwiedzić w innych krajach?", "Czy warto podróżować?". Dzieci odpowiadają na pytania i krótko dyskutują wraz z N. na wybrany temat (5 minut);
2. N. dzieli klasę na grupy 3 - 4 osobowe. Każda grupa ma za zadanie zastanowić się nad elementami, które są lub mogą być odmienne dla każdego państwa. Dzieci rysują je na kartach A4 w postaci symboli (np. pieniądze mogą być reprezentowane przez narysowany banknot). (10 - 15 minut);
3. Każda z grup przywiesza stworzony przez siebie obraz z symbolami na tablicy a następnie informuje klasę o wybranych przez nią elementach. N. po przedstawieniu wszystkich uzupełnia ewentualne braki. Dzieci mogą krótko przedyskutować wybrane elementy (np. podając swoje przykłady) (10 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Int-Społ-I.8.2 : dziecko zna swój kraj zamieszkania (Polskę)

4 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: ILUSTRACJE Z PODRÓŻY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci korzystają z otrzymanych plików graficznych tworzą samodzielnie i w parach obrazki do "Przewodnika po Europie".

Cele:

- rozwijanie umiejętności korzystania z edytora grafiki;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputera;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zabytkami Europy;
- rozwijanie umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie zmysłu estetyki.

Potrzebne materiały:

- komputery z edytorem grafiki (może być Google Drawings - wówczas konieczny jest dostęp do internetu);
- grafiki przedstawiające zabytki europejskie i kulturę - wybrane przykłady można znaleźć tutaj: <http://blnds.co/1mehyAq>.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że ich zadaniem jest uzupełnienie wybranych grafik o kolor i dodatkowe elementy tła. W ten sposób stworzą ilustracje, które mogą wykorzystać w klasowym "Przewodniku po Europie";
2. W ramach pierwszej lekcji dzieci wykonują ilustracje samodzielnie, natomiast w drugiej w parach (korzystając z programu Google Drawings, który umożliwia współpracę jednoczesną na jednym pliku);
3. N. zwraca uwagę na takie umiejętności związane z korzystaniem z programów do edycji grafiki jak:
 - użycie pędzla (zwiększanie i zmniejszanie jego rozmiaru);
 - używanie opcji "wypełnij kolorem";
 - używanie gumki;
 - tworzenie kształtów geometrycznych;
4. N. drukuje prace dzieci, dzieci prezentują je w grupach 6 osobowych.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych
Int-Społ-I.8.3 : dziecko zna położenie Polski w Europie
Int-Społ-I.8.5 : dziecko rozpoznaje symbole Unii Europejskiej

Tytuł zadania: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: ĆWICZENIA I ZABAWY GIMNASTYCZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: KOLOROWE CZĘŚCI CIAŁA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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 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: WPROWADZENIE LICZBY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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

5 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: SPOSTRZEGAWCZY DETEKTYW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 współzycia 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 współzycia 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

Tytuł zadania: SZUKAM PODPORY - GIMNASTYKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się wykonywać ćwiczenia równoważne, jednocześnie poznają znaczenie zaufania we współpracy.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności utrzymywania równowagi;
- rozwinięcie umiejętności współpracy, rozwijanie zaufania między dziećmi;
- rozwijanie radości z wysiłku fizycznego.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna lub inna wolna przestrzeń;
- maty do ćwiczeń.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy wiedzą, co może stanowić dla nich podporę, czy tylko nogi? Na czym jeszcze można się opierać? N. mówi dzieciom, że mogą to zademonstrować (tutaj powinny się pojawić takie odpowiedzi, jak: kolana, kolana i dłonie, stopy i dłonie, bok, plecy,

- brzuch, pośladki, łokcie i kolana itp.). Kiedy skończą się pomysły, N. mówi, że zdobyta w ten sposób wiedza posłuży do zadania, w którym dzieci będą rozwijały umiejętność utrzymywania równowagi (7 minut);
2. N. dzieli dzieci na pary, następnie wykonuje razem z dziećmi kilka ćwiczeń rozciągających i rozgrzewających (5 minut);
 3. Następnie zadaniem dzieci w parach będzie wykonywanie razem jak najciekawszych i dziwnych póz, w których dzieci będą utrzymywały w nietypowy sposób równowagę. N. zwraca uwagę, że dzieci mogą się podparć i pomagać sobie nawzajem - dlatego wykonują zadanie w parach. Każdą pozę muszą umieć wytrzymać przez przynajmniej 5 sekund (sprawdzają to licząc do 5). Dzieci muszą wymyślić jak najwięcej póz w ciągu 5 minut. N. w tym czasie robi im zdjęcia (7 minut);
 4. Po zakończeniu ćwiczeń N. wykonuje z dziećmi kilka ćwiczeń rozciągających (3 minuty);
 5. N. następnie pyta dzieci, co w zadaniu było dla nich najtrudniejsze? Jak pracowało im się w parach? Czy pojawiały się zwady, kłótnie? Czy są zadowolone z wyniku swojej pracy? Jaka poza najbardziej się im podobała? (10 minut).

Warianty:

- N. może przynieść na zajęcia aparat i zrobić dzieciom zdjęcia w trakcie wykonywania póz. W ten sposób dzieci będą mogły porównywać swoje "dzieła".

Potencjalne problemy:

- zadanie może być trudne na początku dla dzieci, dlatego trzeba im zwrócić szczególną uwagę na zachowanie zasad bezpieczeństwa: nie powinny robić niczego, czego się boją ani wykonywać takich ruchów, które sprawiają im ból.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Tytuł zadania: PRZEZ EUROPEĘ - GRA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci w grupach przygotowują oraz grają w grę planszową, mającą na celu zapoznanie ich z różnymi, europejskimi państwami.

Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- zapoznanie dzieci z flagami oraz państwami europejskimi;
- zapoznanie dzieci z mapą europy;

- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- Dla każdej grupy:
 - wydrukowane karty z plików "europa 1, 2, 3, 4";
 - wydrukowane karty z pliku "karty państw";
 - nożyczki, kostka k6, klej.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli dzieci na grupy 3 osobowe.
2. N. rozdaje każdej grupie wydrukowane materiały z dołączonych do zadania plików. Dzieci wycinają oraz składają mapę Europy, następnie wycinają karty z obrazkami (15 minut);
3. N. zadaje dzieciom pytania: "Czy znają jakieś nazwy państw znajdujących się w Europie? Jakie kraje odwiedziliście? Z czym kojarzą się wam państwa europejskie?" N. wraz z klasą krótko dyskutuje na wybrane tematy (15 minut);
4. Następnie N. opisuje klasie zasady gry. W razie potrzeby prezentuje je podczas przykładowej rozgrywki (15 minut);

Lekcje 2 - 3

1. Dzieci grają w grę. N. w razie potrzeby pomaga, doradza i rozwiązuje ew. spory. (70 minut);
2. N. pyta dzieci, jak minęła im rozgrywka, co im się podobało, a co sprawiało trudności. Dzieci mogą krótko przedyskutować wybrane tematy (10 minut);
3. N. przekazuje dzieciom zadanie domowe: Wybranie jednego kraju, oraz odnalezienie kilku interesujących informacji na jego temat (z czego słynie, co można zobaczyć ciekawego, fakty historyczne itp.). Każda osoba będzie prezentowała wybrany kraj na następnej lekcji. (10 minut);

Lekcja 4

1. N. zaprasza klasę do przedstawienia swoich informacji na temat wybranych krajów. Informacje można zapisać na tablicy w formie podpunktów. Każda osoba opowiada lub czyta znalezione przez siebie informacje (20 minut);
2. N. może uzupełnić informacje uczniów i uczennic, opowiadając o krajach, które nie zostały przez nich opisane (10 minut);
3. Dzieci grają w grupach grę. (15 minut).

Zasady gry

Przygotowanie

Karty z państwami należy potasować. Następnie każda osoba dobiera 10 losowych kart. Karty są nadal zakryte. Gracze umieszczają swoje pionki na dowolnym polu gry, następnie odsłaniają swoje karty.

Rozgrywka

Celem gry jest pozbycie się kart, poprzez znalezienie się na terenie państwa, do którego dana karta należy. Gracze na przemian rzucają kostką (k6 lub k4) i poruszają się po planszy w wybranym kierunku. Jeśli dany gracz zatrzyma się na polu z flagą państwa, którego kartę posiada, odrzuca ją na stos. Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kart.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

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

Int-Społ-I.8.3 : dziecko zna położenie Polski w Europie

Tytuł zadania: KLASOWE PODRÓŻE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

6 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: JEDEN WIĘCEJ, JEDEN MNIEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci dowiadują się, czym jest "o jeden więcej" lub "o jeden mniej", ćwiczą umiejętność logicznego myślenia i planowania.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności wskazywania wartości większych lub mniejszych;
- rozwinięcie u uczniów i uczennic umiejętności planowania i logicznego myślenia;
- osvajanie z rywalizacją w ramach gier i zabaw z rówieśnikami;
- zapoznanie z różnymi zapisami cyfr.

Potrzebne materiały:

- przygotowane plansze do gry, na których zaznaczone są różne cyfry oraz kropki reprezentujące liczby (jedna plansza na parę) - należy wybrać planszę "Jeden mniej" lub "Jeden więcej", w zależności od obranego wariantu gry;
- 6-ścienne kostki do gry (po jednej na parze);

- kolorowe kredki, flamastry.

Załączniki do zadania:

- plansza do gry.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że celem gry, którą rozegrają będzie poznanie z dodawaniem o jeden (lub odejmowaniem), jednocześnie uczniowie i uczennice będą musieli się wykazać umiejętnością planowania, aby pokonać osobę, z którą grają. N. dzieli dzieci w pary, każdej parze wydziela jedną planszę do gry oraz jedną kostkę (7 minut);
2. Dzieci w parach konkurują o to, które pierwsze zdobędzie 4 pola w linii prostej (poziomo lub pionowo). Instrukcja do gry: każde dziecko ma wybrany inny kolor kredki lub flamastra. Dzieci w parach na zmianę rzucają kostką. Do wyrzuconego wyniku dziecko dodaje jeden (w wariancie "jeden więcej") lub od niego jeden odejmuje (w wariancie "jeden mniej") i zaznacza wybrane pole. Później kolej drugiego z pary i tak do momentu, aż jedno z dzieci zaznaczy 4 pola w linii prostej (i wygra) albo dzieci zakreślą wszystkie pola i żadne nie zdobędzie 4 w linii (remis) (35 minut);
3. N. rozmawia z dziećmi o tym, czy gra była dla nich trudna. Jak się poczuły, kiedy wygrały? Jak się poczuły, gdy przegrały? (7 minut).

Uwaga! Dzieci mogą zagrać w "Jeden więcej", kiedy zapoznały się już z liczbą 7.

Warianty:

- N. wybiera, czy proponuje uczniom i uczennicom wersję "jeden więcej" czy "jeden mniej".

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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

Lista załączników:

Jeden więcej.pdf

Jeden mniej.pdf

Tytuł zadania: BOHATEROWIE MĄDRZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wybierają bohaterów, którzy ich zdaniem są mądrzy i prezentują ich w klasie.

Cele:

- uświadomienie i przemyślenie własnych poglądów na mądrość;
- porównanie własnych poglądów na mądrość z pozostałymi członkami klasy;
- rozwój umiejętności przedstawienia cenionej przez dzieci postaci;
- uświadomienie różnic w cechach i warunkach życia wybranych bohaterów.

Potrzebne materiały:

- karteczki czerwone, żółte i zielone - zestaw dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom słownikową definicję mądrości.
2. Pyta dzieci czy rozumieją ją. W odpowiedzi dzieci podnoszą karteczki (czerwona - nie, żółta - trochę, zielona - tak). W zależności od podniesionych karteczek N. może opowiedzieć definicję innymi słowami, poprosić dzieci o wytłumaczenie lub dopytać czego nie rozumieją.
3. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie wybrać sobie bohatera, który ich zdaniem jest mądry i krótko go przedstawić tak, aby inne dzieci mogły zastanowić się czy uważają go za mądrego.
4. Dzieci dobierają się w pary.
5. Każda z par wybiera sobie bohatera (filmowego, książkowego, realną osobę lub wymyśloną), który ich zdaniem jest mądry.
6. Pary kolejno opowiadają o wybranym bohaterze. Kogo wybrały, kto to jest i czemu uważają, że jest mądry.
7. Każdej parze N. zadaje pytania o bohatera, np. skąd jest?, czy jest bogaty czy biedny?, czy ma rodzinę?
8. Dzieci również mogą zadać pytania do pary o wybranego bohatera. N. kontroluje czas i liczbę pytań.
9. Po każdej prezentacji bohatera każde z dzieci zastanawia się czy dla niego prezentowany bohater był mądry. Dzieci podnoszą karteczki (zielony - dla mnie jest mądry, czerwoną - nie uważam, żeby był mądry, żółtą - nie wiem czy jest mądry).
10. Para liczy ile dzieci podniosło czerwone, zielone i żółte karteczki.
11. Po zakończeniu prezentacji N. pyta dzieci czy bohaterowie różnili się między sobą posiadaniem majątkiem, rodziną, miejscem w którym żyją? Pyta je również czy to miało wpływ na ich mądrość. Dzieci ponownie odpowiadają karteczkami.
12. N. przedstawia dzieciom przykłady zachowań, które można ocenić w kategoriach mądrości. Po każdym przykładzie dzieci podnoszą karteczki, czy uważają, że zachowanie jest mądre (zielona), nie mądre (czerwona), nie umieją powiedzieć (żółta).

Możliwe kontynuacje:

- Bohaterowie odważni.

Warianty:

- Zadanie można przeprowadzać, kiedy dzieci siedzą wygodnie w kręgu. Powoduje to większą uważność i zmniejsza formalizację przedstawiania bohaterów.
- Jeśli N. uzna to za potrzebne, może po zadaniu przeprowadzić dyskusję na temat tego, w jaki sposób dzieci oceniają przykłady zachowań i dlaczego. Warto jednak uważać, aby nie wprowadzać presji konkretnej oceny sytuacji.

Potencjalne problemy:

- Warto podkreślić, że ocena innych dzieci nie podważa oceny dzieci prezentujących bohatera - jest jedynie punktem widzenia.
- Zadanie może okazać się monotonne dla części dzieci. Gdyby tak było warto przerwać je krótkim energizerem, zabawą ruchową, ćwiczeniem fizycznym.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Etyka

Metody:

Opowiadanie

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-I.6.1 : dziecko wie, że ludzie żyją w różnych warunkach (kulturowych, finansowych etc.)

Int-Społ-I.1.5 : dziecko wie, czym jest odwaga i mądrość w powszechnym mniemaniu

Int-Społ-I.4.3 : dziecko rozumie, że rodziny mogą mieć różną sytuację finansową

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

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

Lista załączników:

Przykłady zachowań (mądrość).docx

Tytuł zadania: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŻ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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/glott/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, 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 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 - Dż.pdf

Wprowadzanie liter - Ó.pdf

Wprowadzenie liter - C.pdf

Tytuł zadania: POCZTÓWKI Z EUROPY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rysują lub malują pocztówki zawierające znane obiekty i budynki z różnych krajów europejskich.

Cele:

- zapoznanie dzieci z charakterystycznymi budowlami, znajdującymi się w różnych państwach europejskich;
- rozwijanie umiejętności tworzenia prac plastycznych.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru (a4);
- przybory do malowania lub rysowania;
- wydrukowane materiały z pliku "zabytki Europy" (3 - 4 egzemplarze);
- OPCJONALNIE: przykładowe pocztówki przyniesione przez dzieci i N.

Przebieg:

1. N. i dzieci składają wszystkie pocztówki w jednym miejscu, oglądają je i rozmawiają krótko na ich temat (5 minut);

2. N. zadaje dzieciom pytanie "Czym jest pocztówka?", "Co znajduje się na pocztówkach?", "Czy dalej wysyła się pocztówki podczas wakacji?". N. słucha odpowiedzi dzieci i w razie potrzeby uzupełnia ich informacje (10 minut);
3. Następnie dzieci mają za zadanie namalować lub narysować pocztówkę, zawierającą charakterystyczny budynek lub budynki z wybranego państwa. W tym celu mogą posłużyć się wydrukowanymi materiałami z pliku "zabytki Europy", przyniesionymi pocztówkami lub innymi materiałami (np. atlasy, encyklopedie, zasoby internetu) (20 - 30 minut);
4. Dzieci wystawiają swoje prace na forum klasy. Dzieci mogą spróbować odgadnąć z jakich państw pocztówki przygotowali ich koledzy i koleżanki (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Metody:

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

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Lista załączników:

Zabytki Europy.docx

7 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: RAZEM PRZEZ LABIRYNT - RATUJĄC PTAKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 - ratujemy ptaki - pomoce.jpg

Tytuł zadania: MAKARONOWE SCRABBLE - ROZGRYWKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą znajomość liter i ich kaligrafię, a także poznają budowę głoskową wybranych wyrazów. Ćwiczenie angażuje dzieci w realizację zadania edukacyjnego w większej grupie.

Cele:

- powtórzenie i utrwalenie znajomości liter;
- rozwój umiejętności pisania;
- doskonalenie organizacji pracy technicznej samodzielnej;
- rozwój umiejętności współpracy z rówieśnikami.

Potrzebne materiały:

- literki wykonane przez dzieci w trakcie zadania *Makaronowe scrabble - wprowadzenie*;
- makarony (najlepiej muszelki, kokardki);

- markery;
- miseczki plastikowe na makaron dla każdego dziecka;
- tablica;
- kartki z wyrazami do literowania (załącznik Wyrazy do scrabblu).

Przebieg:

1. N. przypomina dzieciom ostatnie lekcje, kiedy grali w makaronowe scrabble. Czy od tego czasu dzieci poznały nowe litery? Uczniowie i uczennice wymieniają litery - N. zaprasza każde dziecko, aby po wymienieniu litery zapisało ją na tablicy. N. uzupełnia brakujące litery - nie wymienione przez dzieci lub te, których dzieci jeszcze nie poznały. (5 min)
2. N. prosi dzieci o wzięcie po jednej miseczce makaronowych kształtów i markerze. (5 min)
3. Dzieci uzupełniają swoje makarony z literkami o brakujące literki. Tak jak poprzednio, na jednym makaronie dzieci piszą dużą literę, a na kolejnym tę samą, ale małą. (10 min)
4. Po wykonaniu scrabblu N. prosi dzieci o zajęcie miejsc w grupach. Jedna grupa to 4 osoby lub w zależności od liczebności klasy N. dzieli klasę wg potrzeb. Każda grupa dostaje na środek swojego stołu zestaw kartek z wyrazami. Kartki leżą zakryte napisami do dołu. Każdy członek grupy ma przed sobą swoje scrabble. Każdy uczeń i uczennica po kolei w swojej grupie bierze jedną kartkę i powoli literuje wyraz na niej umieszczony. Reszta grupy układa swoje wyrazy wysłuchując poszczególnych głosek i zwracając uwagę, kiedy należy użyć dużej litery, a kiedy małej. Kiedy każdy członek grupy ułoży dyktowany wyraz, uczeń lub uczennica głosząca wyraz sprawdza poprawność pracy kolegów i koleżanek z grupy. Tak każdy uczeń i uczennica w danej grupie głoskuje kolejne wyrazy. (25 min)
5. N. prosi uczniów i uczennice, aby zastanowili się jak im szło wykonanie zadania. Wspólnie z całą klasą omawia kto z czym w zadaniu miał trudności. (5 min)

Warianty:

- przy powtarzaniu zadania uczniowie i uczennice mogą posłużyć się już wykonanymi scrabblami;
- przy powtórzeniu zadania można zamienić makaron na inną pomoc, na której dzieci wykonują litery, np. wycinane przez dzieci małe papierowe kwadraty, zebrane nad morzem muszelki, klocki drewniane, guziki na stopkach (bez dziurek).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

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

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Int-Tech-I.4.2 : dziecko wie, że inne osoby mogą potrzebować pomocy przy utrzymywaniu porządku

Tytuł zadania: DODAWANIE W ZAKRESIE...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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 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: GRUPOWY MASAŻ RELAKSACYJNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 masaż, 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 szczypraweczka, (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 kwiatach 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.

8 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 (rozwinięcie umiejętności zapisywania liczbowego zadań tekstowych i ich rozwiązywania w oparciu o poznane działania oraz rozwinięcie 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: LOKOMOTYWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ó, G, Ó, H, CH, Ż, RZ, DŹ, DŹ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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. 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)

- "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 zeszytach, 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 - 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: ROZGRYWKI Z PIŁKĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

9 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: IDIOMY WG KASDEPKE KL. I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 wypowiedzania 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 dosięgnąć 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: ODEJMOWANIE W ZAKRESIE...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 mogli 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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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/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

Tytuł zadania: PODRÓŻ PO SPORT (ROZGRZEWKĄ)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: ĆWICZENIA ROZCIĄGAJĄCE I (WARIANT I)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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. poza 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

10 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: RYSUNKI I CYFRY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: PRZEZ EUROPEĘ - GRA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci w grupach przygotowują oraz grają w grę planszową, mającą na celu zapoznanie ich z różnymi, europejskimi państwami.

Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- zapoznanie dzieci z flagami oraz państwami europejskimi;
- zapoznanie dzieci z mapą europy;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- Dla każdej grupy:
 - wydrukowane karty z plików "europa 1, 2, 3, 4";
 - wydrukowane karty z pliku "karty państw";
 - nożyczki, kostka k6, klej.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli dzieci na grupy 3 osobowe.
2. N. rozdaje każdej grupie wydrukowane materiały z dołączonych do zadania plików. Dzieci wycinają oraz składają mapę Europy, następnie wycinają karty z obrazkami (15 minut);
3. N. zadaje dzieciom pytania: "Czy znają jakieś nazwy państw znajdujących się w Europie? Jakie kraje odwiedziliście? Z czym kojarzą się wam państwa europejskie?" N. wraz z klasą krótko dyskutuje na wybrane tematy (15 minut);
4. Następnie N. opisuje klasie zasady gry. W razie potrzeby prezentuje je podczas przykładowej rozgrywki (15 minut);

Lekcje 2 - 3

1. Dzieci grają w grę. N. w razie potrzeby pomaga, doradza i rozwiązuje ew. spory. (70 minut);
2. N. pyta dzieci, jak minęła im rozgrywka, co im się podobało, a co sprawiało trudności.

Dzieci mogą krótko przedyskutować wybrane tematy (10 minut);

3. N. przekazuje dzieciom zadanie domowe: Wybranie jednego kraju, oraz odnalezienie kilku interesujących informacji na jego temat (z czego słynie, co można zobaczyć ciekawego, fakty historyczne itp.). Każda osoba będzie prezentowała wybrany kraj na następnej lekcji. (10 minut);

Lekcja 4

1. N. zaprasza klasę do przedstawienia swoich informacji na temat wybranych krajów. Informacje można zapisać na tablicy w formie podpunktów. Każda osoba opowiada lub czyta znalezione przez siebie informacje (20 minut);
2. N. może uzupełnić informacje uczniów i uczennic, opowiadając o krajach, które nie zostały przez nich opisane (10 minut);
3. Dzieci grają w grupach grę. (15 minut).

Zasady gry

Przygotowanie

Karty z państwami należy potasować. Następnie każda osoba dobiera 10 losowych kart. Karty są nadal zakryte. Gracze umieszczają swoje pionki na dowolnym polu gry, następnie odsłaniają swoje karty.

Rozgrywka

Celem gry jest pozbycie się kart, poprzez znalezienie się na terenie państwa, do którego dana karta należy. Gracze na przemian rzucają kostką (k6 lub k4) i poruszają się po planszy w wybranym kierunku. Jeśli dany gracz zatrzyma się na polu z flagą państwa, którego kartę posiada, odrzuca ją na stos. Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kart.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

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

Int-Społ-I.8.3 : dziecko zna położenie Polski w Europie

Tytuł zadania: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŻ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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 - 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: WIELCY MUZYCY EUROPY - 2

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 1

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z europejską muzyką poważną, poznają kompozytorów: Jana Sebastiana Bacha, Ludwiga Van Beethovena, Wolfganga Amadeusza Mozarta i Fryderyka Chopina.

Cele:

- zainteresowanie uczniów i uczennic muzyką poważną;
- kształcenie poczucia rytmu oraz koordynacji słuchowo ruchowej i wzrokowo-ruchowej.
- przyswojenie przez uczniów pewnego zakresu wiadomości na temat wybranych kompozytorów i ich muzyki.

Potrzebne materiały:

1. Do ćwiczenia "Kto skomponował muzykę":
 1. wydrukowany załącznik - "Informacje o kompozytorach".

2. <http://www.youtube.com/watch?v=dk6sBlik4vY&hd=1>
3. <http://www.youtube.com/watch?v=pwDIPwmaiY4&hd=1>
4. <http://pl.chopin.nifc.pl/chopin/composition/detail/id/259>
5. <http://www.youtube.com/watch?v=2MIsDcfT5t8&hd=1>

Przebieg:

1. Ćwiczenie 1 - Kto skomponował tę muzykę? (ok. 15 min)

- N. rozpoczyna lekcję próbując zaciekawić uczniów i uczennice jej tematyką: "na dzisiejszej lekcji usłyszycie utwory największych kompozytorów Europy, a nawet świata. Będą to utwory Jana Sebastiana Bacha, Ludwiga Van Beethovena, Wolfganga Amadeusza Mozarta i Fryderyka Chopina. W sumie czterech kompozytorów. Być może niektóre nazwiska są już wam znane. Powiem wam coś na temat każdego z tych kompozytorów i skomponowanych przez nich utworów, których za chwilę wysłuchamy. Na podstawie tych informacji spróbujcie odgadnąć czyjego utworu będziemy słuchać: czy Bacha, czy Mozarta, czy Beethovena, czy Chopina. N. czyta informacje z pliku "Informacje o kompozytorach".
- Powtórzmy nazwiska tych kompozytorów: Bach, Mozart, Beethoven, Chopin. No to do dzieła": (nauczyciel prezentuje pierwszy utwór, np. "Burzę" z VI Symfonii F-dur Beethovena"). <http://www.youtube.com/watch?v=dk6sBlik4vY&hd=1>
- Uczniowie w nastroju niespokojnych, pełnych napięcia dźwięków instrumentów smyczkowych, a potem w nagłej eksplozji całej orkiestry wspartej kotłami i instrumentami dętymi raczej bez trudu znajdą odpowiedź, że autorem tej muzyki musiał być Beethoven. Podobnie nauczyciel postępuje z kolejnymi utworami: prezentuje duet Papageny i Papagena z "Czarodziejskiego fletu" Mozarta. <http://www.youtube.com/watch?v=pwDIPwmaiY4&hd=1>
- Uczniowie na podstawie podanych informacji powinni skojarzyć śpiew z Mozartem. W dalszej kolejności zostaje zaprezentowany: Walc Des-dur op. 64 nr 1 Fryderyka Chopina (uczniowie bez trudu fortepian skojarzą z Chopinem) <http://pl.chopin.nifc.pl/chopin/composition/detail/id/259>
- Ostatni utwór nie będzie już zagadką, ale czy komuś uda się usłyszeć jaki instrument wyróżnia się na tle orkiestry, czyli jest instrumentem solowym (może to nie być łatwe, bo instrument ten gra na tle orkiestry smyczkowej)? Tak, to flet poprzeczny, który już uczniowie mogli słyszeć wcześniej (flet był prezentowany w

scenariuszu "Podróżnicy i podróżniczki poznają świat", podobnie zresztą, jak fortepian, o którym nauczyciel mógł wspomnieć przy okazji "Słonia z "Karnawału zwierząt") <http://www.youtube.com/watch?v=2MIsDcfT5t8&hd=1>

- Uczniowie mogą w tym ćwiczeniu posłuchać jedynie fragmentów utworów, mimo że nawet w całości są one dość krótkie. Nauczyciel, chcąc zakończyć prezentację, delikatnie ścisza muzykę, a uczniowie na postawione pytania odpowiadają po wyciszeniu każdego z utworów.

2. Ćwiczenie 2 - Gram i tańczę razem z Bachem, Mozartem, Beethovenem i Chopinem. (ok. 30 min.)

1. "Burza" Beethovena.

- N. może powiedzieć uczniom, że powtórnie wysłuchają fragmentu Symfonii Pastoralnej Beethovena, zatytułowanej "Burza". Kompozytor chciał tu oddać nastrój Burzy, a głośne dźwięki orkiestry to być może imitacje grzmotów, zawodzenie wiatru? Czy twórcy udało się oddać nastrój burzy? Oceńcie sami.
- N. poleca uczniom stanąć w kręgu i uderzać naprzemiennie palcami, dłońmi i nogami o podłogę. Jeśli muzyka nie będzie głośna - dzieci delikatnie grają palcami o uda, przy głośniejszej muzyce - uderzają dłońmi o podłogę, przy jeszcze głośniejszej-tupią, a przy bardzo głośnej - podskakują i obracają się.
- N. jeszcze raz prezentuje pierwszy utwór, "Burzę" Beethovena, a uczniowie wraz z nauczycielem wykonują zaproponowane sposoby poruszania się i grania. Po wysłuchaniu utworu, uczniowie oceniają na ile Beethovenowi udało się oddać nastrój burzy w muzyce.

2. Duet Papageny i Papagena z "Czarodziejskiego fletu" Mozarta.

- N. wyjaśnia dzieciom, że opera "Czarodziejski flet" opowiada o księciu imieniem Tamino, szukającym ukochanej i o jego kompanie, wesołym ptaszniku o imieniu Papageno, który chce poślubić podobną do niego Papagenę. (ptasznik – to osoba, która na królewskim dworze opiekowała się ptakami).
- N. proponuje uczniom następującą zabawę: wszyscy siedzą w kole, dziewczęta przemieszane z chłopcami. Gdy akurat będzie śpiewał Ptasznik "Papageno (baryton), to wstaną chłopcy, gdy Papagena - wstaną dziewczęta, a chłopcy wtedy usiądą. Gdy duet będzie śpiewał razem wstaną i chłopcy i dziewczęta.

3. Rondo ze Suity orkiestrowej h-moll Jana Sebastiana Bacha.

- N. prosi uczniów, aby słuchając utworu spróbowali zaobserwować, czy początkowy temat (początkowa melodia) utworu, powraca po jakimś czasie, a w tych miejscach, gdzie go usłyszą, podniosą rękę do góry (temat ten - tzw. refren pojawia się dwa razy na początku, a potem jeszcze dwa razy między zwrotkami ronda).
- Po wysłuchaniu w taki sposób utworu, nauczyciel informuje, że taki utwór,

w którym jakaś melodia powtarza się, a pomiędzy tymi powtórzeniami występują inne melodie, nazywa się rondem.

- Ta melodia powtarzająca się to refren, a melodie pomiędzy refrenami to zwrotki. Następnie dzieci uczą się prostego tekstu, który pasuje do powtarzającego się w tym utworze refrenu:

Ten styl już znasz

To jest właśnie Jan Sebastian Bach

Ten styl już znasz

To jest właśnie Jan Sebastian Bach"

- Dzieci po powtórzeniu bez muzyki tego prostego tekstu wykonują go wraz z utworem, mówiąc go w momentach pojawienia się powtarzającego się tematu. Mogą przy tym rytmicznie, półnutami, zgodnie z pulsem, uderzać naprzemiennie w ręce i kolana.

4. **Walc Des-dur op. 64 nr 1 Fryderyka Chopina**

- N. informuje uczniów, że utwór składa się z części szybkich i z części nieco spokojniejszej. N. prosi, by wszyscy stanęli w rozsypanie.
 - Podczas szybkiej muzyki, uczniowie będą wirować raz w jedną, raz w drugą stronę, podczas części wolniejszej-tańczyć walca, przestępując z nogi na nogę.
 - Po wysłuchaniu w podany sposób utworu, N. może zapytać, w jakim porządku pojawiały się części szybkie i część spokojniejsza. Może też komuś uda się zauważyć, że dwie skrajne części walca były takie same?
 - N. może wspomnieć, że taki utwór muzyczny, w którym na początku i na końcu jest to samo, a w środku co innego, ma formę ABA. Nauczyciel podaje do wiadomości, że utwór ten wymaga niesamowitych umiejętności pianistycznych, żeby go zagrać, trzeba być wirtuozem.
5. Po aktywnym wysłuchaniu czterech utworów uczniowie dzielą się wrażeniami, jaki utwór zrobił na nich największe wrażenie, może któryś chcieliby powtórzyć...

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda Carla Orffa

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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.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

11 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: POGODOWE PORTFOLIO I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: BURZA PYTAŃ I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 wprowadzonym 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: CZAS LITER - Z, SZ, DZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

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 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 - 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)
- Wierszyki E. Sikorek z książki "100 tekstów do ćwiczeń logopedycznych". - Wprowadzenie dzieci w dźwięk danej głoski na podstawie wierszyków logopedycznych E. Sikorek. Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **Z, Sz, Dz.**
4. **Prezentacja nowej litery i 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 Z: ząb i zegarek/zeszyt i zebra.
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.

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

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 - Z.pdf

Pisanie po śladzie - Z.jpg

Pisanie po śladzie - Dz.jpg

Wierszyki logopedyczne Z, Sz, Dz.docx

Wprowadzenie liter - Sz.pdf

Wprowadzenie liter - Dz.pdf

Wprowadzenie liter - Sz i Cz.pdf

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 piktoqramów 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 przesuając 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

12 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: WPROWADZENIE LICZBY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: KOLOROWE CZĘŚCI CIAŁA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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. wymieniana 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 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: DROGA DO DOMU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 drogowe. 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: PRZEZ EUROPEĘ - GRA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci w grupach przygotowują oraz grają w grę planszową, mającą na celu zapoznanie ich z różnymi, europejskimi państwami.

Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;

- zapoznanie dzieci z flagami oraz państwami europejskimi;
- zapoznanie dzieci z mapą europy;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- Dla każdej grupy:
 - wydrukowane karty z plików "europa 1, 2, 3, 4";
 - wydrukowane karty z pliku "karty państw";
 - nożyczki, kostka k6, klej.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli dzieci na grupy 3 osobowe.
2. N. rozdaje każdej grupie wydrukowane materiały z dołączonych do zadania plików. Dzieci wycinają oraz składają mapę Europy, następnie wycinają karty z obrazkami (15 minut);
3. N. zadaje dzieciom pytania: "Czy znają jakieś nazwy państw znajdujących się w Europie? Jakie kraje odwiedziliście? Z czym kojarzą się wam państwa europejskie?" N. wraz z klasą krótko dyskutuje na wybrane tematy (15 minut);
4. Następnie N. opisuje klasie zasady gry. W razie potrzeby prezentuje je podczas przykładowej rozgrywki (15 minut);

Lekcje 2 - 3

1. Dzieci grają w grę. N. w razie potrzeby pomaga, doradza i rozwiązuje ew. spory. (70 minut);
2. N. pyta dzieci, jak minęła im rozgrywka, co im się podobało, a co sprawiało trudności. Dzieci mogą krótko przedyskutować wybrane tematy (10 minut);
3. N. przekazuje dzieciom zadanie domowe: Wybranie jednego kraju, oraz odnalezienie kilku interesujących informacji na jego temat (z czego słynie, co można zobaczyć ciekawego, fakty historyczne itp.). Każda osoba będzie prezentowała wybrany kraj na następnej lekcji. (10 minut);

Lekcja 4

1. N. zaprasza klasę do przedstawienia swoich informacji na temat wybranych krajów. Informacje można zapisać na tablicy w formie podpunktów. Każda osoba opowiada lub czyta znalezione przez siebie informacje (20 minut);
2. N. może uzupełnić informacje uczniów i uczennic, opowiadając o krajach, które nie zostały przez nich opisane (10 minut);
3. Dzieci grają w grupach grę. (15 minut).

Zasady gry

Przygotowanie

Karty z państwami należy potasować. Następnie każda osoba dobiera 10 losowych kart. Karty są nadal zakryte. Gracze umieszczają swoje pionki na dowolnym polu gry, następnie odsłaniają swoje karty.

Rozgrywka

Celem gry jest pozbycie się kart, poprzez znalezienie się na terenie państwa, do którego dana karta należy. Gracze na przemian rzucają kostką (k6 lub k4) i poruszają się po planszy w wybranym kierunku. Jeśli dany gracz zatrzyma się na polu z flagą państwa, którego kartę posiada, odrzuca ją na stos. Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kart.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

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

Int-Społ-I.8.3 : dziecko zna położenie Polski w Europie

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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 (dłoni, 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

13 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: PRAWDA CZY FAŁSZ NR 1

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: GRY I ZABAWY GIMNASTYCZNE NA SALI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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: RYSUNKI Z PAŃSTW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą rysunki z konturów państw europejskich i prezentują je na forum klasy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności wykorzystywania różnych technik plastycznych;
- rozwijanie kreatywnego myślenia;
- zapoznanie z państwami europejskimi.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "kontury państw" (jedno państwo dla jednej osoby);
- przybory do malowania, rysowania.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą tworzyć rysunki, bazując na konturach różnych państw europejskich. N. rozdaje wydrukowane materiały z pliku "kontury państw" (5 minut);
2. Każda osoba ma za zadanie stworzyć rysunek w oparciu o kontury danego państwa. N. wraz z dziećmi może podać kilka przykładów w odniesieniu do różnych rysunków. Dzieci zastanawiają się i rysują lub malują, wykorzystując gotowe kontury. N. w razie potrzeby pomaga lub doradza klasie (30 minut);
3. Gotowe prace dzieci rozkładają w wybranym miejscu. Każda osoba informuje co przedstawia jej rysunek i z konturów jakiego państwa powstał (10 minut);
4. Dzieci mogą zagłosować na wybraną przez siebie pracę (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Int-Społ-I.8.3 : dziecko zna położenie Polski w Europie

Lista załączników:

kontury państw.docx

Tytuł zadania: RYSOWANIE MANDALI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: PODRÓŻ PO SPORT (ROZGRZEWKA)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: SŁOMKOWE ZMAGANIA - ROZGRYWKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

14 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: Z CZYM PRZYCHODZISZ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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: DOBIERAMY SIĘ W... - ĆWICZENIA MATEMATYCZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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. 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: CZAS LITER A, Ę

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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 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 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. 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: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: ĆWICZENIA ROZCIĄGAJĄCE I (WARIANT II)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 ręką 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: ILUSTRACJE Z PODRÓŻY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci korzystają z otrzymanych plików graficznych tworzą samodzielnie i w parach obrazki do "Przewodnika po Europie".

Cele:

- rozwijanie umiejętności korzystania z edytora grafiki;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputera;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zabytkami Europy;
- rozwijanie umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie zmysłu estetyki.

Potrzebne materiały:

- komputery z edytorem grafiki (może być Google Drawings - wówczas konieczny jest dostęp do internetu);
- grafiki przedstawiające zabytki europejskie i kulturę - wybrane przykłady można znaleźć tutaj: <http://blnds.co/1mehyAq>.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że ich zadaniem jest uzupełnienie wybranych grafik o kolor i dodatkowe elementy tła. W ten sposób stworzą ilustracje, które mogą wykorzystać w klasowym "Przewodniku po Europie";
2. W ramach pierwszej lekcji dzieci wykonują ilustracje samodzielnie, natomiast w drugiej w parach (korzystając z programu Google Drawings, który umożliwia współpracę jednoczesną na jednym pliku);
3. N. zwraca uwagę na takie umiejętności związane z korzystaniem z programów do edycji grafiki jak:
 - użycie pędzla (zwiększanie i zmniejszanie jego rozmiaru);
 - używanie opcji "wypełnij kolorem";
 - używanie gumki;
 - tworzenie kształtów geometrycznych;
4. N. drukuje prace dzieci, dzieci prezentują je w grupach 6 osobowych.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

Int-Społ-I.8.3 : dziecko zna położenie Polski w Europie

Int-Społ-I.8.5 : dziecko rozpoznaje symbole Unii Europejskiej

15 - Koniec narracji "Podróżnicy i podróżniczki - Polska i Europa" - 15 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: CZYTAMY I RYSUJEMY MAPY PARAMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci w parach opisują sobie na zmianę posiadane mapy, na których słownie oznaczone są pewne obiekty (np. dom, drzewo, dworzec, sklep). Na podstawie opisów uzupełniają swoje mapy rysunkami w formie elektronicznej.

Cele:

- stworzenie uczniom i uczennicom okazji do ćwiczenia umiejętności czytania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z podstawami czytania i opisywania map;
- stworzenie uczniom i uczennicom okazji do ćwiczenia umiejętności tłumaczenia i

- dawania wskazówek drugiej osobie;
- umożliwienie uczniom i uczennicom korzystania z narzędzi komputerowych do rozwiązywania zadań.

Potrzebne materiały:

- komputery lub sala komputerowa;
- wydruk materiałów dla uczniów i uczennic (tylko wersja uzupełniona, czyli ta, w której wpisane są poszczególne miejsca; wersja nieuzupełniona powinna zostać otwarta w programie graficznym);
- różne mapy, które N. pokazuje pod koniec zadania;
- projektor.

Załączniki do zadania:

- Wzór planszy;
- Dwa przykłady.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy wiedzą, czym jest mapa i jak z niej korzystać (jeśli dzieci miały już zajęcia o mapach, można nawiązać do zdobytej przez nie wcześniej wiedzy). N. informuje, że w tym zadaniu nauczą się wskazywać położenie różnych miejsc, co jest bardzo przydatne, gdy ktoś pyta nas o drogę. Jednocześnie dzieci będą miały okazję do ćwiczenia czytania (10 minut);
2. Uczniowie i uczennice dzielą się w pary. Każde z dzieci dostaje swoją mapę (dwie różne mapy na parę) (5 minut);
3. Jeden uczeń lub uczennica, nie pokazując drugiej osobie swojej mapy, czyta napisy na mapie, opisuje budynki i przedmioty znajdujące się na mapie, nie wskazując palcem, ale opisując ich położenie. Zadaniem drugiego dziecka jest namalowanie w programie graficznym na udostępnionym pliku pustej mapy, opisywanego miejsca (10 minut);
4. Po wykonaniu tego zadania następuje zmiana (10 minut);
5. Na koniec uczniowie i uczennice drukują swoje dzieła i porównują z gotowymi mapami. Jak wyglądają ich mapy. N. opowiada o sposobach zaznaczania obiektów na mapach: że zaznacza się tylko określonymi w "legendzie" znakami odpowiednie budynki, ulice, parki. Pokazuje dzieciom przykłady różnych map, w tym mapy interaktywne w internecie (np. google maps) (25 minut);
6. Stworzone mapy uczniowie i uczennice wkładają do swoich teczek.

Możliwe kontynuacje:

- Mapa skarbów – podstawy tworzenia map;

- Jak samodzielnie narysować mapę?;
- Planujemy podróż.

Warianty:

- zadanie można zrobić również bez wykorzystania komputera, jednak wówczas nie zostanie zdobyte osiągnięcie z zakresu zajęć komputerowych;
- chętni uczniowie i uczennice mogą dodawać zarówno w programie, jak i w formie tradycyjnej – kolory i dodatkowe rysunki do stworzonych map.

Potencjalne problemy:

- Uczniowie i uczennice pokazują sobie co mają na mapie lub pokazują palcem dokładne położenie opisywanych miejsc. *Najważniejszym celem zadania jest rozwinięcie umiejętności czytania oraz umiejętności współpracy z drugą osobą. Uczniom i uczennicom można zwrócić uwagę, że inaczej brzmiała instrukcja, ale jeśli dobrze bawią się ułatwiając sobie w ten sposób pracę nie powinno się tego zabraniać.*

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Przyroda

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

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.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

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

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

Lista załączników:

czytamy mapy parami.pdf

Tytuł zadania: DZIECIĘCE CIĄGI**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

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 następnych 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 rządki 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 zawstydzić 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

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

TAK

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
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

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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 (dłonią, 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, 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 ń.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: POWRÓT Z PODRÓŻY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 "Projektując przyszłość" - 16 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: PROJEKTUJĘ CEL

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Na początek narracji "Projektując przyszłość" dzieci zastanawiają się, co chciałyby zrobić lub osiągnąć w najbliższych 3 tygodniach, czyli w trakcie trwania narracji.

Cele:

- rozwój umiejętności planowania;
- rozwój umiejętności wyrażania własnych potrzeb;

Potrzebne materiały:

- kartki papieru do notowania;
- długopisy / pióra;
- (ewentualnie) koperty A5 dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. Na początku N. zapowiada rozpoczęcie nowej narracji: "Projektując przyszłość". Krótko wyjaśnia, że podczas tej narracji będą zajmować się projektowaniem różnych rzeczy (przedmiotów), ale też własnych planów, przyszłości itp. Na początek każdy zaprojektuje jeden cel dla siebie - może to być jakaś praca, którą dzieci chciałyby wykonać, jakaś umiejętność do rozwinięcia czy osiągnięcie, które sprawiłoby mu szczęście (3 minuty);
2. Następnie N. pyta dzieci, jakie mają pomysły na swój projekt - może już wiedzą, co by chciały zrobić lub osiągnąć? N. może pomóc dzieciom w sformułowaniu celu, podać jakieś przykłady - chodzi tutaj o zaprojektowanie jednego celu, do którego dzieci będą dążyć

podczas następujących trzech tygodni, czyli trwania narracji. Dzieci biorą udział w swobodnej burzy mózgów, inspirując się nawzajem. Warto, by N. rozwijał(a) pomysły i podpowiadał, w jaki sposób dzieci mogą sformułować swój cel, np. wykonanie rysunku jest czynnością stosunkowo krótką, a zatem warto byłoby ją rozbudować - np. może to, co dziecko chciałoby narysować da się zrobić w trójwymiarze jako projekt z różnych materiałów? A może rysunek może być duży i robiony wspólnie przez dwie czy trzy osoby z wykorzystaniem różnych technik plastycznych? Może mógłby to być mini-album, przedstawiający jakieś zagadnienie? Dzieci będą miały czas na realizację swojego celu m.in. podczas pracy zindywidualizowanej. Mogą również realizować do poza szkołą, jeśli chcą. Warto, aby N. zwrócił(a) również uwagę na cele związanej z umiejętnościami, osiągnięciami czy wiedzą - może któreś z dzieci będzie chciało czegoś się nauczyć podczas tych 3 tygodni, będzie miało ochotę dowiedzieć się o czymś, np. rozwinąć wiedzę o koniach i założyć specjalny zeszyt, w którym dowie się o budowie konia, pozna nazwy sprzętu, style jeździeckie itp. (10-12 minut);

3. Na koniec każde dziecko zapisuje swój cel na kartce. Jeśli dzieci dobrały się w pary lub małe grupy, wspólnie spisują swój cel i podpisują kartkę. N. krótko rozmawia na koniec z dziećmi o planach, o tym, co będzie potrzebne do realizacji itp. (N. może skorzystać z techniki Planowanie działań). Dzieci mogą też włożyć swoje cele do kopert, podpisać koperty i oddać N. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda planowania

Techniki:

Burza mózgów

Planowanie działań

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.1.3 : 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.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

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

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

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

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

Tytuł zadania: ALFABETYCZNA GONITWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 wstawią 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: MODELINOWE LITERKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 literki 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 literki 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: ZABAWKOWE UKŁADANKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Zabawa będzie polegała na tworzeniu przez dzieci różnych figur z przyniesionych przez nich rzeczy oraz zabawek.

Cele:

- pobudzenie aktywności fizycznej;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów;
- integracja dzieci wokół realizacji wspólnego celu.

Potrzebne materiały:

- dwie dowolne zabawki przyniesione przez dzieci ze sobą;
- kartki z pliku Zabawkowe układanki – pomoce.pdf.

Przebieg:

1. N. prosi dzieci, aby dobrały się w pary, wyciągnęły przyniesione przez siebie zabawki oraz porównały je wielkością w parach (5 minut);
2. Następnie N. dzieli dzieci na dwie drużyny (A i B) oraz daje każdemu zespołowi pierwsze zadanie do wykonania: prosi dzieci o ułożenie zabawek od największej do najmniejszej.
3. N. umieszcza na biurku koszyk z karteczkami (z pliku pdf załączonego do zadania), na których znajdują się nazwy różnych rzeczy oraz sposoby ich ułożenia. Losuje dwie karteczki, po jednej dla każdej drużyny. Podchodzi następnie do jednego a potem do drugiego zespołu i czyta nazwę przedmiotu. (tak, aby druga drużyna nie słyszała). Zadaniem dzieci będzie przedstawienie podanego przedmiotu lub zwierzęcia za pomocą figury stworzonej z zabawek. Na ułożenie jednej figury drużyna ma 5 minut. N. Może pokazać dzieciom sposób, w jaki warto ułożyć daną rzecz, jeśli zadania sprawia im trudności. Gdy obie grupy skończą, cała klasa razem ogląda obie figury - drużyna A zgaduje, co jest tematem figury drużyny B i odwrotnie. Następnie N. losuje kolejne

karteczki i tak powtarza zadanie kilkakrotnie. (30 minut).

4. Na koniec N. siada z dziećmi wokół zabawek i omawia zadanie pod kątem współpracy zespołowej, np. "Jak Wam się razem układało zabawki?", "Jak wymyślaliście pomysły?" itp. (10 minut)

Warianty:

1. Można pominąć aspekt zgadywania i drużyny mogą po prostu opowiadać co ułożyły.
2. N. lub jedno z dzieci może robić zdjęcia stworzonym za pomocą zabawek figurkom i wykorzystać je do stworzenia gazetki szkolnej, portfolio klasowego itp.;
3. Jeśli energia w grupie będzie utrzymywać się na wysokim poziomie można dzieciom zaproponować, aby po wyczerpaniu karteczek same dla siebie wymyślały kolejne rzeczy do przedstawienia;
4. Można dodać polecenia polegające na prostych obliczeniach matematycznych.
5. Dzieci mogą wybierać dla siebie nawzajem karteczki z koszyczka - jedna drużyna dla drugiej.
6. Osoba z drużyny losuje karteczkę dla przeciwnej grupy i podaje ją N., aby przeczytał(a) ją na głos.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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.2.2 : dziecko potrafi ponumerować obiekty (np. patyczki) ułożone w serii

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

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

Lista załączników:

zabawkowe układanki - pomoce.pdf

Tytuł zadania: BINGO SŁOWNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 zakreśla 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 zeszytach.
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

17 dzień roboczy**Łączny czas trwania zadań: 200 min**

Tytuł zadania: CZAS LITER A, T, O, D, J, P, Ń, W, CZ, Ż, F, DZI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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. 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 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: ODEJMOWANIE W ZAKRESIE...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: KARTONOWE MIASTO KLASA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:35:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice budują własne miasto.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia prac w przestrzeni;
- rozwój umiejętności współpracy w grupie;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zawodami;
- doskonalenie umiejętności pisania.

Potrzebne materiały:

- pudełka w różnych rozmiarach, rolki po papierze toaletowym lub ręcznikach;
- papierowych, itp.;
- kolorowy papier, bibuła, w miarę możliwości inne gotowe materiały do naklejania np. naklejki, gotowe rzeczy z filcu;
- klej, nożyczki;
- duże płachty brystolu;
- mazaki, farby;
- plastelina, modelina lub masa solna.

Przebieg:

Pierwsze zadanie w serii:

1. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało dzisiejsze zadanie: zbudują własne miasto, w którym znajdują się wszystkie potrzebne w mieście budynki i miejsca. Pyta dzieci jakie są elementy miasta oraz jakie budynki znajdują ze swojej okolicy. Które miejsca są ważne w mieście? Jakie miejsca odwiedzają z rodzicami. Odpowiedzi można zapisywać na tablicy w formie mapy myśli (warto zwrócić przy tym uwagę, aby każdy element był nie tylko zapisany słownie, ale miał też proste oznaczenie graficzne - rysunek). (15 min)
2. Uczniowie i uczennice z wykorzystaniem pomocy, jakie są w klasie, przygotowują wymyślone, wybrane budynki. Dzieci mogą pracować zarówno samodzielnie, jak i w parach, grupach. (45 min);
3. Dzieci na płachtach brystolu rozplanowują miasto, ustawienie budynków. Mogą przy tym dyskutować lub wybrać spośród siebie zespół planujący miasto. Kiedy miasto zostanie rozstawione na brystolu, mogą domalować drogi lub chodniki wg własnych pomysłów. (25 min);
4. N. dziękuje dzieciom za wspólny czas, prosi o wspólne złożenie miasta w jedno miejsce (może być to część klasy lub duże pudło, w którym schowane zostaną elementy miasta). (10 min)

Zadanie 2. z serii:

1. N. pokazując dzieciom stworzone miasto, pyta je, czy czegoś w nim nie brakuje. Ew. nawiązuje do stworzonej z dziećmi mapy myśli. Elementy, o których będzie mowa w czasie tej lekcji, to: światła drogowe, drzewa, mała architektura: ławki w parkach, latarnie, przystanki autobusowe itp. N. pyta dzieci, jakie jest ich znaczenie w mieście -

- dłaczego są potrzebne, w czym ułatwiają lub umilają ludziom życie (15 min);
2. Zadaniem dzieci jest stworzenie wybranych elementów (świeateł drogowych, drzew, małej architektury) na potrzeby kartonowego miasta. Dzieci mogą tworzyć elementy z plasteliny, z tektury, z materiału. Mogą sobie nawzajem pomagać przy pracy. N. zachęca je do współpracy (45 min);
 3. Dzieci rozkładają stworzone elementy, biorąc pod uwagę ich zastosowanie, np. światła sygnalizacyjne powinny być na skrzyżowaniach lub przy przejściach dla pieszych, ławki w parku lub przy chodniku - a nie na ulicy itp. (20 min);
 4. N. dziękuje dzieciom za wspólny czas, prosi o wspólne złożenie miasta w jedno miejsce (może być to część klasy lub duże pudło, gdzie schowane zostaną elementy miasta). (10 min).

Zadanie 3. z serii:

1. N. pokazując dzieciom stworzone miasto, pyta je, czy czegoś w nim nie brakuje. Ew. nawiązuje do stworzonej z dziećmi mapy myśli. W mieście brakuje mieszkańców! Obywatele miasta chodzą do pracy i wykonują różne zawody. Zadaniem dzieci, jest wymienienie różnych zawodów wykonywanych przez mieszkańców miasta. N. tworzy z odpowiedzi dzieci mapę myśli (warto zwrócić przy tym uwagę, aby każdy element był nie tylko zapisany słownie, ale miał też proste oznaczenie graficzne - rysunek) (20 min);
2. Korzystając z plasteliny, modeliny lub masy solnej dzieci tworzą "mieszkańców" swojego miasta. N. pokazuje dzieciom, w jaki sposób zbudować ludzika, podpowiada, jak tworzyć "dodatki" np. elementy ubrania, wyglądu zewnętrznego (np. włosy). (45 min);
3. N. zaprasza dzieci do zabawy w miasto. Każde dziecko może stworzyć swojego ludka z plasteliny - nadać mu imię, a także zawód oraz plany na przyszłość. N. pozwala dzieciom na swobodną zabawę w miasto (20 min);
4. N. dziękuje dzieciom za wspólny czas, prosi o złożenie miasta w jedno miejsce (może być to część klasy lub duże pudło gdzie schowane zostaną elementy miasta). Dzieci mogą na zakończenie opowiedzieć, w jakie postaci się wcieliły i jakie zawody wykonywały (10 min).

Warianty:

- N. może poprosić uczniów i uczennice, aby wybrane budynki z miasta przygotowały jako pracę domową.
- Zajęcia mogą odbywać się w całości w wybranym języku.
- Zadanie może być powtarzalne - w każdym zadaniu dzieci mogą wykonywać inne elementy miasta, wykonywać pojazdy, poznawać nowe zawody.
- Przy powtarzalności zadania w kolejnym wykonaniu dzieci mogą przygotować nowe budowle, np. poznane w międzyczasie miejsca w swojej miejscowości lub mogą przygotować proste modele samochodów lub drzew, krzaków, ławek. Im większe miasto zbudowane przez dzieci, tym N. może rozszerzać zasady zabawy i rozmawiać z dziećmi o

nowych tematach, np. o zawodach, o zasadach ruchu drogowego, o bezpieczeństwie w miejscach publicznych i zasadach zachowania, gdy widzimy wypadek lub gdy się zgubimy.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

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

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

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

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

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-Tech-I.3.1 : dziecko potrafi budować z różnorodnych przedmiotów dostępnych w otoczeniu, np. szałas, namiot, wagę, tor przeszkód

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

18 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 dreszczyk?
 - "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 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.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: LABIRYNT EMOCJI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

Tytuł zadania: Z CZEGO SKŁADA SIĘ LICZBA...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

Tytuł zadania: DNI TYGODNIA - ĆWICZENIE ODDECHOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

19 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: MOMENT ODPOCZYNKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 wyobrażonej 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: MATEMATYCZNA WIEŻA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci układają wieże z klocków i ćwiczą operacje na zbiorach, rozwijają umiejętność współpracy w parach.

Cele:

- rozwój umiejętności współpracy w parach;
- ćwiczenie komunikacji między osobami w klasie;
- doskonalenie umiejętności samooceny.

Potrzebne materiały:

- klocki w 3 kolorach, np.: czerwony, niebieski, żółty po 10 sztuk dla każdego dziecka;
- przykładowe instrukcje dla dzieci- załącznik "Matematyczne klocki - działania".

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zadania: "Dzisiaj zajmiemy się budowaniem wież z klocków. W czasie budowy będziemy ćwiczyć działania matematyczne - dodawanie i odejmowanie na klockach." (2 min)
2. N. dzieli klasę na pary. N. może wykorzystać dowolną metodę podziału klasy. (10 min)
3. Każdy uczeń i uczennica dostaje swój zestaw klocków. N. prosi jedno z dzieci, aby wspólnie z nim wykonało zadanie pokazowo dla całej klasy. N. ze swojego zestawu klocków buduje wieżę z 5 klocków czerwonych i 2 niebieskich, następnie prosi dziecko, aby ze swoich klocków zbudowało wieżę z 3 klocków mniej, ale z takiej samej liczby klocków niebieskich. Uczeń lub uczennica buduje swoją wieżę- wspólnie sprawdzają wykonanie zadania. Następnie N. prosi, aby uczeń lub uczennica zbudował dowolną swoją wieżę i zadał operację na dodawanie lub odejmowanie dla N. N. wykonuje polecenie dziecka. (3 min)
4. N. pokazuje dzieciom instrukcje, na których są namalowane kwadraty w odpowiednim kolorze, przy których jest cyfra oznaczająca liczbę danych kwadratów w wieży. N. tłumaczy, że teraz osoby z instrukcjami budują swoje wieże, a następnie zadają zadanie dla swojego partnera w parze. W kolejnej turze instrukcję dostaje partner, który jeszcze

- jej nie miał. Uczniowie i uczennice sami sprawdzają poprawność wykonania zadania, N. może wspomóc dzieci, jeśli zgłoszą taką potrzebę. (8 min)
5. N. pyta dzieci, czy dla wszystkich zadanie jest jasne, jak im się je wykonywało, czy mają z czymś problemy. N. odpowiada na pytania dzieci. (2 min)
 6. N. prosi dzieci, aby w kolejnej turze zbudowały wieże bez instrukcji i same zadały zadanie do wybudowanej wieży. Osoby w parze zamieniają się rolami- druga osoba buduje i zadaje działanie matematyczne. (10 min)
 7. N. prosi dzieci, aby same powiedziały jak im się pracowało, z czym miały trudność, które działania były dla nich łatwe, a które jeszcze chciałyby poćwiczyć. N. dziękuje dzieciom za wybudowanie wspaniałych wież i zaprasza, aby na koniec dzieci wybudowały w parach swoje dowolne wieże ze wszystkich klocków, jakie dana para ma. Na koniec nagradzamy budowlę brawami całej klasy. (10 min)

Potencjalne problemy:

- brak odpowiedniej liczby klocków w klasie: N. może poprosić dzieci o przyniesienie różnych klocków w miarę możliwości, jeśli w klasie nie ma dostępu do takich pomocy

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

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

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

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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
Szlaczki 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia D.jpg
literki G Ó Sz.jpg
Ćwiczenia grafomotoryczne 1.jpg
Dodatkowa kaligrafia Dzi.jpg
slova 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
slova do pisania po sladzie 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

Tytuł zadania: ROBOTY NA WF-IE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice ćwiczą umiejętność koordynacji i współpracy.

Cele:

- rozwój zdolności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności koordynacji ruchowej u uczniów i uczennic;
- rozwój współpracy między uczniami i uczennicami;
- pokazanie uczniom i uczennicom roli właściwych wskazówek i prostych komend w drodze do osiągnięcia celu;
- pokazanie uczniom i uczennicom, na jakiej zasadzie działają komendy w programowaniu robotów.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, boisko, park lub inna większa przestrzeń;
- piłeczki (pingpongowe, tenisowe) lub inne przedmioty mieszczące się w ręku;
- różne przeszkody: krzesła, pudła kartonowe, piłki lekarskie oraz inne przedmioty mogące służyć za bezpieczne przeszkody;
- pudełka, do których jest się w stanie zmieścić piłeczka lub inny przedmiot niesiony przez dziecko;
- stopery, zegarki.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 4 osobowe, w których dzieci będą pracowały w parach (2 minuty);
2. Instrukcja:
 - Jedna para ustawia tor przeszkód. Zadaniem drugiej pary będzie przebycie toru i włożenie przedmiotu (piłeczki lub innej rzeczy mieszczącej się w ręce) do pudełka. Przedmiot ten będzie miała w ręku jedna osoba – „robot”. „Robotowi” zasłanianie są oczy przed ułożeniem toru przeszkód. Zadaniem drugiego dziecka („programisty”) z pary jest opisywanie drogi i przekazywanie możliwie najdokładniejszych wskazówek o kierunku chodu oraz o tym, gdzie i jak włożyć przedmiot. Druga para (ta, która ustawiała tor) mierzy czas i zapisuje wyniki;
 - Jeżeli „robot” wpadnie na jedną z przeszkód, musi wrócić do początku. W tej sytuacji, w trosce o bezpieczeństwo, jest odprowadzany na start przez pozostałe dzieci. Czas wciąż jest liczony;
 - W ten sposób pary działają na zmianę. Kiedy obie osoby w obu parach wykonają pracę „robotą”, dzieci przedstawiają wyniki mierzenia czasu. Same zliczają wyniki,

- a następnie pokazują je N.;
- N. zwraca uwagę, że zasadą zabawy jest konieczność omijania przeszkód zygzakiem, raz mając przeszkodę z prawej a raz z lewej strony - w ten sposób dzieci nie będą mogły po prostu przejść obok toru (20 minut);
3. Zadaniem N. jest zapewnienie bezpieczeństwa zabawy oraz sprawdzenie uzyskanych wyników (3 minuty na sprawdzenie);
 4. Wygrywa para, która uzyskała najlepszy czas.

Warianty:

- Zadanie można uprościć poprzez usunięcie konieczności mierzenia i zapisywania czasu albo czas może być zapisywany przez N. (w miarę możliwości na tablicy).
- Roboty mogą chodzić do tyłu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

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

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

20 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: SAMOCHODZIKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: STWÓRZ WŁASNY SZYFR

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: CIEKAWE OSOBY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: LICZYMY NA CZAS

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 mogli 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: PUZZLOWE RYSUNKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą rysunek na szablonie puzzli z 12 elementów, a następnie je wycinają.

Cele:

- rozwijanie umiejętności plastycznych;
- rozwijanie umiejętności motorycznych.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "puzzle 12.jpg" dla każdego dziecka;
- kawałek tektury do umocnienia rysunku dla każdego dziecka;
- kawałek materiału (wielkością umożliwiającą stworzenie woreczka na puzzle);
- kawałek sznurka;
- klej, nożyczki, przybory do malowania i rysowania.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z pliku "puzzle 12.jpg". Zadaniem dzieci jest narysowanie rysunku (np. dla mamy lub taty). (15 minut);
2. Następnie zadaniem dzieci, jest podklejenie rysunku kawałkiem tektury oraz jego wycięcie wzdłuż kratek przedstawiających puzzle (15 minut);
3. Dzieci zawijają puzzle w kawałek materiału oraz zawiązują je przy pomocy sznurka. Można do niego przyczepić kartkę z informacją, życzeniami itp. (5 minut);
4. Dzieci mogą przetestować swoje puzzle, wymieniając się z innymi osobami w klasie (10 minut).

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci mogą same stworzyć własny obrys puzzli, które potem kolorują i wycinają. N. powinien przy tym zwrócić uwagę na wykonanie tego według pewnych zasad:
 - puzzle powinny się "zamykać", a więc mieć zewnętrzną krawędź;
 - puzzle powinny przy tym być zbudowane na określonym kształcie geometrycznym, np. prostokącie.

- **Alternatywnie 2:** Kiedy dzieci poznają już wszystkie litery, oprócz rysunków, puzzle mogą zawierać wiadomości, które dzieci będą tworzyły dla siebie nawzajem.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Metody:

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

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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

Lista załączników:

puzzle 12.jpg

21 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 225 min

Tytuł zadania: CZAS LITER A,T,O, D, J, P, Ń, W,CZ,Ż,F, DZI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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;
 - 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/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. **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 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 - Ż 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: ZAWODY, KTÓRE ZNAM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

Tytuł zadania: POZNAJEMY ZEGARY**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

N. wprowadza dzieciom informacje o zegarach tarczowych. Dzieci następnie budują własny zegar oraz ćwiczą jego używanie.

Cele:

- zdobycie wiedzy na temat działania zegarów tarczowych;
- ćwiczenie umiejętności obsługi zegarów tarczowych.

Potrzebne materiały:

- na każdą parę: dwa papierowe talerze, flamaster, nożyczki, pinezka, drewniany korek lub kawałek plasteliny.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy zegar tarczowy. Następnie informuje dzieci o sposobie, w jaki on działa (opowiada o tym, że dzień składa się z 24 godzin, godzina z 60 minut, zegar podzielony jest na 12 części, dwie wskazówki służą do jego obsługi - N. może też zapytać dzieci o to, w jaki sposób działa zegar, aby wydobyć wiedzę od klasy). N. podaje przykłady pełnych godzin cyfrowych oraz zaznacza je na naszkicowanym zegarze. (15 minut);
2. Następnie N. prosi dzieci, aby w parach stworzyły własny model zegara tarczowego z dostępnych materiałów. Demonstruje dzieciom w punktach, w jaki sposób mają go wykonać. Odpowiada na ewentualne pytania. (10 minut);

Sposób wykonania zegara:

a) Na jednym z talerzy dzieci zapisują liczby od 1 do 12, w taki sposób jak na zwykłym zegarze. Na drugim talerzu dzieci zapisują w tych samych miejscach odpowiednio piątkami od 5 do 60 (5,10,15,20,25,30...).

b) Następnie nacinają nożyczkami obwód talerza, między każdą z liczb od 1 do 12 tak, aby można było ją w razie potrzeby odsłonić i sprawdzić, jaka liczba minutowa znajduje się na talerzu pod nią.

c) Dzieci łączą przy pomocy kleju spód talerza z cyframi od 1 do 12 ze spodem talerza z liczbami

od 5 do 60.

d) Dzieci wycinają małą i dużą wskazówkę zegarową, przyczepiają je do środka zegara przy pomocy pinezki przymocowanej od spodu korkiem lub kawałkiem plasteliny.

1. Dzieci tworzą zegar. (20 minut);
2. Gdy zegary będą gotowe N. prosi dzieci, aby zaznaczyły wybraną przez niego godzinę na zegarze (warto zacząć od pełnych godzin). Uczniowie i uczennice zaznaczają oraz podnoszą zegary do góry, pokazując je N. Ćwiczenie N. powtarza kilkanaście razy z różnymi godzinami (10 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Wykład

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

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.3 : dziecko potrafi rozpoznawać czas na zegarze

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

Tytuł zadania: MEMORY I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: RUCHOWE SAMOGŁOSKI I SPÓŁGŁOSKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 obydwie 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.

22 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 225 min

Tytuł zadania: CO U CIEBIE SŁYCHAĆ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: KARTONOWE MIASTO KLASA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:35:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice budują własne miasto.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia prac w przestrzeni;

- rozwój umiejętności współpracy w grupie;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zawodami;
- doskonalenie umiejętności pisania.

Potrzebne materiały:

- pudełka w różnych rozmiarach, rolki po papierze toaletowym lub ręcznikach;
- papierowych, itp.;
- kolorowy papier, bibuła, w miarę możliwości inne gotowe materiały do naklejania np. naklejki, gotowe rzeczy z filcu;
- klej, nożyczki;
- duże płachty brystolu;
- mazaki, farby;
- plastelina, modelina lub masa solna.

Przebieg:

Pierwsze zadanie w serii:

1. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało dzisiejsze zadanie: zbudują własne miasto, w którym znajdą się wszystkie potrzebne w mieście budynki i miejsca. Pyta dzieci jakie są elementy miasta oraz jakie budynki znajdują ze swojej okolicy. Które miejsca są ważne w mieście? Jakie miejsca odwiedzają z rodzicami. Odpowiedzi można zapisywać na tablicy w formie mapy myśli (warto zwrócić przy tym uwagę, aby każdy element był nie tylko zapisany słownie, ale miał też proste oznaczenie graficzne - rysunek). (15 min)
2. Uczniowie i uczennice z wykorzystaniem pomocy, jakie są w klasie, przygotowują wymyślone, wybrane budynki. Dzieci mogą pracować zarówno samodzielnie, jak i w parach, grupach. (45 min);
3. Dzieci na płachtach brystolu rozplanowują miasto, ustawienie budynków. Mogą przy tym dyskutować lub wybrać spośród siebie zespół planujący miasto. Kiedy miasto zostanie rozstawione na brystolu, mogą domalować drogi lub chodniki wg własnych pomysłów. (25 min);
4. N. dziękuje dzieciom za wspólny czas, prosi o wspólne złożenie miasta w jedno miejsce (może być to część klasy lub duże pudło, w którym schowane zostaną elementy miasta). (10 min)

Zadanie 2. z serii:

1. N. pokazując dzieciom stworzone miasto, pyta je, czy czegoś w nim nie brakuje. Ew. nawiązuje do stworzonej z dziećmi mapy myśli. Elementy, o których będzie mowa w czasie tej lekcji, to: światła drogowe, drzewa, mała architektura: ławki w parkach, latarnie, przystanki autobusowe itp. N. pyta dzieci, jakie jest ich znaczenie w mieście - dlaczego są potrzebne, w czym ułatwiają lub umilają ludziom życie (15 min);

2. Zadaniem dzieci jest stworzenie wybranych elementów (świeateł drogowych, drzew, małej architektury) na potrzeby kartonowego miasta. Dzieci mogą tworzyć elementy z plasteliny, z tektury, z materiału. Mogą sobie nawzajem pomagać przy pracy. N. zachęca je do współpracy (45 min);
3. Dzieci rozkładają stworzone elementy, biorąc pod uwagę ich zastosowanie, np. światła sygnalizacyjne powinny być na skrzyżowaniach lub przy przejściach dla pieszych, ławki w parku lub przy chodniku - a nie na ulicy itp. (20 min);
4. N. dziękuje dzieciom za wspólny czas, prosi o wspólne złożenie miasta w jedno miejsce (może być to część klasy lub duże pudło, gdzie schowane zostaną elementy miasta). (10 min).

Zadanie 3. z serii:

1. N. pokazując dzieciom stworzone miasto, pyta je, czy czegoś w nim nie brakuje. Ew. nawiązuje do stworzonej z dziećmi mapy myśli. W mieście brakuje mieszkańców! Obywatele miasta chodzą do pracy i wykonują różne zawody. Zadaniem dzieci, jest wymienienie różnych zawodów wykonywanych przez mieszkańców miasta. N. tworzy z odpowiedzi dzieci mapę myśli (warto zwrócić przy tym uwagę, aby każdy element był nie tylko zapisany słownie, ale miał też proste oznaczenie graficzne - rysunek) (20 min);
2. Korzystając z plasteliny, modeliny lub masy solnej dzieci tworzą "mieszkańców" swojego miasta. N. pokazuje dzieciom, w jaki sposób zbudować ludzika, podpowiada, jak tworzyć "dodatki" np. elementy ubrania, wyglądu zewnętrznego (np. włosy). (45 min);
3. N. zaprasza dzieci do zabawy w miasto. Każde dziecko może stworzyć swojego ludka z plasteliny - nadać mu imię, a także zawód oraz plany na przyszłość. N. pozwala dzieciom na swobodną zabawę w miasto (20 min);
4. N. dziękuje dzieciom za wspólny czas, prosi o złożenie miasta w jedno miejsce (może być to część klasy lub duże pudło gdzie schowane zostaną elementy miasta). Dzieci mogą na zakończenie opowiedzieć, w jakie postaci się wcieliły i jakie zawody wykonywały (10 min).

Warianty:

- N. może poprosić uczniów i uczennice, aby wybrane budynki z miasta przygotowały jako pracę domową.
- Zajęcia mogą odbywać się w całości w wybranym języku.
- Zadanie może być powtarzalne - w każdym zadaniu dzieci mogą wykonywać inne elementy miasta, wykonywać pojazdy, poznawać nowe zawody.
- Przy powtarzalności zadania w kolejnym wykonaniu dzieci mogą przygotować nowe budowle, np. poznane w międzyczasie miejsca w swojej miejscowości lub mogą przygotować proste modele samochodów lub drzew, krzaków, ławek. Im większe miasto zbudowane przez dzieci, tym N. może rozszerzać zasady zabawy i rozmawiać z dziećmi o nowych tematach, np. o zawodach, o zasadach ruchu drogowego, o bezpieczeństwie w

miejscach publicznych i zasadach zachowania, gdy widzimy wypadek lub gdy się zgubimy.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

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

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

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

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

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-Tech-I.3.1 : dziecko potrafi budować z różnorodnych przedmiotów dostępnych w otoczeniu, np. szałas, namiot, węgę, tor przeszkód

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: SZYFRY I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

23 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: MASZ SŁOWO? - TWORZENIE SŁÓW Z SYLAB

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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.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: ROBOPROGRAMATOR

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Zapoznanie dzieci z technikami programowania na podstawie prostego, praktycznego przykładu polegającego na tworzeniu budowli z plastikowych kubków.

Cele:

- zapoznanie dzieci z sposobem komunikowania się człowieka z urządzeniami elektronicznymi (instrukcje);
- kształtowanie umiejętności pisania kodu;
- kształtowanie umiejętności przetwarzania kodu na operacje;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- jednorazowe kubki plastikowe (ok. 10 - 15 na każdą grupę 3 osobową);
- wydrukowane karty z pliku "Roboprogramator" (jeden egzemplarz dla każdej grupy).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. zadaje klasie pytanie: "Co wiecie o robotach?", "Czym są roboty?", "Jakie roboty znacie?", "W jaki sposób komunikujemy się z robotami?". Po krótkiej dyskusji N. informuje dzieci, że roboty komunikują się za pomocą instrukcji. Aby wykonać jakies działanie, robot musi być o nim poinformowany za pomocą języka, który potrafi

- zrozumieć (10 minut);
2. N. dzieli klasę na grupy 3 - osobowe. Następnie rozdaje każdej grupie wydrukowane karty z plików "Roboprogramator". Informuje klasę, że podczas lekcji nauczą się prostego kodu, za pomocą którego będą mogli programować robota, układającego różne budowle z plastikowych kubków. (5 minut);
 3. Każda grupa otrzymuje 10 - 15 plastikowych kubków. Następnie N. przekazuje dzieciom kod (zapisując go dla utrwalenia na tablicy) oraz tłumaczy sposób jego stosowania, posiłkując się załączonym w plikach przykładem (10 minut);
 4. Dzieci w grupach starają się wykonać instrukcje oraz układy, korzystając z znajdujących się na kartach ćwiczeniach (20 minut); N. w razie potrzeby pomaga lub doradza grupom.

Lekcja 2

1. N. dzieli klasę na grupy 3 - osobowe. Rozdaje każdej z nich wydrukowane materiały z plików "Roboprogramator 1 i 2". Następnie przypomina grupom sposób kodowania robota, w razie potrzeby posiłkując się przykładem (10 minut);
2. Grupy wykonują zadania z karty "Roboprogramator 2". N. w razie potrzeby pomaga lub doradza grupom. (10 minut);
3. Grupy tworzą własne budowle, a następnie tworzą do nich instrukcje. Każda grupa przygotowuje 3 - 4 instrukcje (warto zrobić zdjęcie przygotowanym budowlom lub je naszkicować). Podczas kolejnej lekcji dzieci będą wymieniać się nimi, starając się je wykonać. (20 minut).

Lekcja 3

1. N. dzieli klasę na grupy 3 - osobowe. Następnie przypomina grupom sposób kodowania robota, w razie potrzeby posiłkując się przykładem. Zbiera od grup przygotowane przez nich podczas poprzednich zajęć instrukcje wykonania budowli i rozdaje je losowo. (10 minut);
2. Dzieci analizują i starają się poprawnie wykonać instrukcje. Po stworzeniu budowli konsultują się z grupą, która ją tworzyła aby upewnić się, czy została poprawnie wykonana. Grupa, która wykona wszystkie budowle poprawnie w najszybszym czasie zostaje uznana za mistrzów programowania (20 - 30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

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)

Lista załączników:

Roboprogramator 2.docx

Roboprogramator 1.docx

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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
Myslenie logiczne 1.pdf
literki Dz Dż.jpg

24 dzień roboczy



Łączny czas trwania zadań: 230 min

Tytuł zadania: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŻ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 - 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, 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, 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 - 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: BAJKA MATEMATYCZNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 (rozwinięcie umiejętności zapisywania liczbowych zadań tekstowych i ich rozwiązywania w oparciu o poznane działania oraz rozwinięcie 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: RUCHOWE ZADANIE INTEGRACYJNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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 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 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 współzycia 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 współzycia 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: KARTONOWE MIASTO KLASA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:35:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice budują własne miasto.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia prac w przestrzeni;
- rozwój umiejętności współpracy w grupie;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zawodami;
- doskonalenie umiejętności pisania.

Potrzebne materiały:

- pudełka w różnych rozmiarach, rolki po papierze toaletowym lub ręcznikach;
- papierowych, itp.;
- kolorowy papier, bibuła, w miarę możliwości inne gotowe materiały do naklejania np. naklejki, gotowe rzeczy z filcu;
- klej, nożyczki;
- duże płachty brystolu;
- mazaki, farby;
- plastelina, modelina lub masa solna.

Przebieg:

Pierwsze zadanie w serii:

1. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało dzisiejsze zadanie: zbudują własne miasto, w którym znajdą się wszystkie potrzebne w mieście budynki i miejsca. Pyta dzieci jakie są elementy miasta oraz jakie budynki znajdują ze swojej okolicy. Które miejsca są ważne w mieście? Jakie miejsca odwiedzają z rodzicami. Odpowiedzi można zapisywać na tablicy w formie mapy myśli (warto zwrócić przy tym uwagę, aby każdy element był nie tylko zapisany słownie, ale miał też proste oznaczenie graficzne - rysunek). (15 min)
2. Uczniowie i uczennice z wykorzystaniem pomocy, jakie są w klasie, przygotowują wymyślone, wybrane budynki. Dzieci mogą pracować zarówno samodzielnie, jak i w parach, grupach. (45 min);
3. Dzieci na płachtach brystolu rozplanowują miasto, ustawienie budynków. Mogą przy tym dyskutować lub wybrać spośród siebie zespół planujący miasto. Kiedy miasto zostanie rozstawione na brystolu, mogą domalować drogi lub chodniki wg własnych pomysłów. (25 min);
4. N. dziękuje dzieciom za wspólny czas, prosi o wspólne złożenie miasta w jedno miejsce (może być to część klasy lub duże pudło, w którym schowane zostaną elementy miasta). (10 min)

Zadanie 2. z serii:

1. N. pokazując dzieciom stworzone miasto, pyta je, czy czegoś w nim nie brakuje. Ew. nawiązuje do stworzonej z dziećmi mapy myśli. Elementy, o których będzie mowa w czasie tej lekcji, to: światła drogowe, drzewa, mała architektura: ławki w parkach, latarnie, przystanki autobusowe itp. N. pyta dzieci, jakie jest ich znaczenie w mieście - dlaczego są potrzebne, w czym ułatwiają lub umilają ludziom życie (15 min);
2. Zadaniem dzieci jest stworzenie wybranych elementów (świeateł drogowych, drzew, małej architektury) na potrzeby kartonowego miasta. Dzieci mogą tworzyć elementy z plasteliny, z tektury, z materiału. Mogą sobie nawzajem pomagać przy pracy. N. zachęca je do współpracy (45 min);
3. Dzieci rozkładają stworzone elementy, biorąc pod uwagę ich zastosowanie, np. światła sygnalizacyjne powinny być na skrzyżowaniach lub przy przejściach dla pieszych, ławki w parku lub przy chodniku - a nie na ulicy itp. (20 min);
4. N. dziękuje dzieciom za wspólny czas, prosi o wspólne złożenie miasta w jedno miejsce (może być to część klasy lub duże pudło, gdzie schowane zostaną elementy miasta). (10 min).

Zadanie 3. z serii:

1. N. pokazując dzieciom stworzone miasto, pyta je, czy czegoś w nim nie brakuje. Ew. nawiązuje do stworzonej z dziećmi mapy myśli. W mieście brakuje mieszkańców! Obywatele miasta chodzą do pracy i wykonują różne zawody. Zadaniem dzieci, jest wymienienie różnych zawodów wykonywanych przez mieszkańców miasta. N. tworzy z odpowiedzi dzieci mapę myśli (warto zwrócić przy tym uwagę, aby każdy element był nie

- tylko zapisany słownie, ale miał też proste oznaczenie graficzne - rysunek) (20 min);
2. Korzystając z plasteliny, modeliny lub masy solnej dzieci tworzą "mieszkańców" swojego miasta. N. pokazuje dzieciom, w jaki sposób zbudować ludzika, podpowiada, jak tworzyć "dodatki" np. elementy ubrania, wyglądu zewnętrznego (np. włosy). (45 min);
 3. N. zaprasza dzieci do zabawy w miasto. Każde dziecko może stworzyć swojego ludka z plasteliny - nadać mu imię, a także zawód oraz plany na przyszłość. N. pozwala dzieciom na swobodną zabawę w miasto (20 min);
 4. N. dziękuje dzieciom za wspólny czas, prosi o złożenie miasta w jedno miejsce (może być to część klasy lub duże pudło gdzie schowane zostaną elementy miasta). Dzieci mogą na zakończenie opowiedzieć, w jakie postaci się wcieliły i jakie zawody wykonywały (10 min).

Warianty:

- N. może poprosić uczniów i uczennice, aby wybrane budynki z miasta przygotowały jako pracę domową.
- Zajęcia mogą odbywać się w całości w wybranym języku.
- Zadanie może być powtarzalne - w każdym zadaniu dzieci mogą wykonywać inne elementy miasta, wykonywać pojazdy, poznawać nowe zawody.
- Przy powtarzalności zadania w kolejnym wykonaniu dzieci mogą przygotować nowe budowle, np. poznane w międzyczasie miejsca w swojej miejscowości lub mogą przygotować proste modele samochodów lub drzew, krzaków, ławek. Im większe miasto zbudowane przez dzieci, tym N. może rozszerzać zasady zabawy i rozmawiać z dziećmi o nowych tematach, np. o zawodach, o zasadach ruchu drogowego, o bezpieczeństwie w miejscach publicznych i zasadach zachowania, gdy widzimy wypadek lub gdy się zgubimy.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

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

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

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

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

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-Tech-I.3.1 : dziecko potrafi budować z różnorodnych przedmiotów dostępnych w otoczeniu, np. szalasy, namiot, wagę, tor przeszkód

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: POPRZEZ TANIEC POZNAJEMY EMOCJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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, złęczony, 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

25 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: WPROWADZENIE LICZBY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: SZUKAM PODPORY - GIMNASTYKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się wykonywać ćwiczenia równoważne, jednocześnie poznają znaczenie zaufania we współpracy.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności utrzymywania równowagi;

- rozwinięcie umiejętności współpracy, rozwijanie zaufania między dziećmi;
- rozwijanie radości z wysiłku fizycznego.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna lub inna wolna przestrzeń;
- maty do ćwiczeń.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy wiedzą, co może stanowić dla nich podporę, czy tylko nogi? Na czym jeszcze można się opierać? N. mówi dzieciom, że mogą to zademonstrować (tutaj powinny się pojawić takie odpowiedzi, jak: kolana, kolana i dłonie, stopy i dłonie, bok, plecy, brzuch, pośladki, łokcie i kolana itp.). Kiedy skończą się pomysły, N. mówi, że zdobyta w ten sposób wiedza posłuży do zadania, w którym dzieci będą rozwijały umiejętność utrzymywania równowagi (7 minut);
2. N. dzieli dzieci na pary, następnie wykonuje razem z dziećmi kilka ćwiczeń rozciągających i rozgrzewających (5 minut);
3. Następnie zadaniem dzieci w parach będzie wykonywanie razem jak najciekawszych i dziwacznych póz, w których dzieci będą utrzymywały w nietypowy sposób równowagę. N. zwraca uwagę, że dzieci mogą się podpierać i pomagać sobie nawzajem - dlatego wykonują zadanie w parach. Każdą pozę muszą umieć wytrzymać przez przynajmniej 5 sekund (sprawdzają to licząc do 5). Dzieci muszą wymyślić jak najwięcej póz w ciągu 5 minut. N. w tym czasie robi im zdjęcia (7 minut);
4. Po zakończeniu ćwiczeń N. wykonuje z dziećmi kilka ćwiczeń rozciągających (3 minuty);
5. N. następnie pyta dzieci, co w zadaniu było dla nich najtrudniejsze? Jak pracowało im się w parach? Czy pojawiały się zwady, kłótnie? Czy są zadowolone z wyniku swojej pracy? Jaka poza najbardziej się im podobała? (10 minut).

Warianty:

- N. może przynieść na zajęcia aparat i zrobić dzieciom zdjęcia w trakcie wykonywania póz. W ten sposób dzieci będą mogły porównywać swoje "dzieła".

Potencjalne problemy:

- zadanie może być trudne na początku dla dzieci, dlatego trzeba im zwrócić szczególną uwagę na zachowanie zasad bezpieczeństwa: nie powinny robić niczego, czego się boją ani wykonywać takich ruchów, które sprawiają im ból.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Tytuł zadania: GRA W SŁOWNE STATKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grają w zmodyfikowaną wersję gry w statki, bazującą na słowach.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności czytania;
- ćwiczenie umiejętności współpracy w zabawie;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "gra w statki.pdf" (jeden egzemplarz dla każdego dziecka);

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty z pliku "gra w statki.pdf" oraz tłumaczy zasady rozgrywki. Dzieci mają za zadanie w tabelce po prawej stronie wpisać odpowiednio: 2 wyrazy 3-literowe i po jednym wyrazie czteroliterowym, pięcioliterowym i sześcioliterowym). N. w razie potrzeby demonstruje dzieciom sposób wpisania słów. (10 minut);
2. Następnie dzieci dobierają się w pary. Zadaniem dzieci jest zatopienie słów przeciwnika. Do "strzelania" służy tabelka po lewej stronie karty. Każdy strzał należy zaznaczyć tak, aby wiedzieć, w które pole już się celowało. Dzieci wykonują tury naprzemiennie. Po zakończonej rozgrywce można ją ponowić i dobrać się ponownie w pary. (30 minut);
3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Warianty:

N. może również podzielić przebieg zadania na 3 etapy:

1. N. zapisuje na tablicy poznane litery - dzieci wymyślają jak najwięcej słów, które można z nich ułożyć. N. zapisuje je na tablicy.
2. N. tłumaczymy zasady gry w statki (uczniowie i uczennice za pomocą sygnalizacji kolorystycznej pokazują czy zrozumieli zasady).
3. Uczniowie i uczennice wpisują wyrazy w tabelkę i grają.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

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

Lista załączników:

gra w statki.pdf

26 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 SAMOGŁOSKI I SPÓŁGŁOSKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 obydwie 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 rozsypance. 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-spółgłoski 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: POGODOWE PORTFOLIO I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 kilkuosobowe. 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: CZAS PISANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: RYTMICZNE POWTARZANKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: ROBOTY NA WF-IE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice ćwiczą umiejętność koordynacji i współpracy.

Cele:

- rozwój zdolności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności koordynacji ruchowej u uczniów i uczennic;
- rozwój współpracy między uczniami i uczennicami;
- pokazanie uczniom i uczennicom roli właściwych wskazówek i prostych komend w drodze do osiągnięcia celu;
- pokazanie uczniom i uczennicom, na jakiej zasadzie działają komendy w programowaniu robotów.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, boisko, park lub inna większa przestrzeń;

- piłeczki (pingpongowe, tenisowe) lub inne przedmioty mieszczące się w ręku;
- różne przeszkody: krzesła, pudła kartonowe, piłki lekarskie oraz inne przedmioty mogące służyć za bezpieczne przeszkody;
- pudełka, do których jest się w stanie zmieścić piłeczka lub inny przedmiot niesiony przez dziecko;
- stopery, zegarki.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 4 osobowe, w których dzieci będą pracowały w parach (2 minuty);
2. Instrukcja:
 - Jedna para ustawia tor przeszkód. Zadaniem drugiej pary będzie przebycie toru i włożenie przedmiotu (piłeczki lub innej rzeczy mieszczącej się w ręce) do pudełka. Przedmiot ten będzie miała w ręku jedna osoba – „robot”. „Robotowi” zasłaniane są oczy przed ułożeniem toru przeszkód. Zadaniem drugiego dziecka ("programisty") z pary jest opisywanie drogi i przekazywanie możliwie najdokładniejszych wskazówek o kierunku chodu oraz o tym, gdzie i jak włożyć przedmiot. Druga para (ta, która ustawiała tor) mierzy czas i zapisuje wyniki;
 - Jeżeli „robot” wpadnie na jedną z przeszkód, musi wrócić do początku. W tej sytuacji, w trosce o bezpieczeństwo, jest odprowadzany na start przez pozostałe dzieci. Czas wciąż jest liczony;
 - W ten sposób pary działają na zmianę. Kiedy obie osoby w obu parach wykonają pracę „robot”, dzieci przedstawiają wyniki mierzenia czasu. Same zliczają wyniki, a następnie pokazują je N.;
 - N. zwraca uwagę, że zasadą zabawy jest konieczność omijania przeszkód zygakiem, raz mając przeszkodę z prawej a raz z lewej strony - w ten sposób dzieci nie będą mogły po prostu przejść obok toru (20 minut);
3. Zadaniem N. jest zapewnienie bezpieczeństwa zabawy oraz sprawdzenie uzyskanych wyników (3 minuty na sprawdzenie);
4. Wygrywa para, która uzyskała najlepszy czas.

Warianty:

- Zadanie można uprościć poprzez usunięcie konieczności mierzenia i zapisywania czasu albo czas może być zapisywany przez N. (w miarę możliwości na tablicy).
- Roboty mogą chodzić do tyłu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

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

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

27 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: MOMENT DLA SIEBIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

Tytuł zadania: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ż, RZ, DŹ, DŻ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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, 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, 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 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 - Dź.pdf
Wprowadzanie liter - Ó.pdf
Wprowadzenie liter - C.pdf

Tytuł zadania: DODAWANIE W ZAKRESIE...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: LITERKOWY LABIRYNT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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
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 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

28 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: MASZ SŁOWO? - TWORZENIE SŁÓW Z SYLAB

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 śródlekiyjnych.
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 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 Ź 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: ROBOPROGRAMATOR

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Zapoznanie dzieci z technikami programowania na podstawie prostego, praktycznego przykładu polegającego na tworzeniu budowli z plastikowych kubków.

Cele:

- zapoznanie dzieci z sposobem komunikowania się człowieka z urządzeniami elektronicznymi (instrukcje);
- kształtowanie umiejętności pisania kodu;
- kształtowanie umiejętności przetwarzania kodu na operacje;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- jednorazowe kubki plastikowe (ok. 10 - 15 na każdą grupę 3 osobową);
- wydrukowane karty z pliku "Roboprogramator" (jeden egzemplarz dla każdej grupy).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. zadaje klasie pytanie: "Co wiecie o robotach?", "Czym są roboty?", "Jakie roboty znacie?", "W jaki sposób komunikujemy się z robotami?". Po krótkiej dyskusji N. informuje dzieci, że roboty komunikują się za pomocą instrukcji. Aby wykonać jakieś działanie, robot musi być o nim poinformowany za pomocą języka, który potrafi zrozumieć (10 minut);
2. N. dzieli klasę na grupy 3 - osobowe. Następnie rozdaje każdej grupie wydrukowane karty z plików "Roboprogramator". Informuje klasę, że podczas lekcji nauczą się prostego kodu, za pomocą którego będą mogli programować robota, układającego różne budowle z plastikowych kubków. (5 minut);
3. Każda grupa otrzymuje 10 - 15 plastikowych kubków. Następnie N. przekazuje dzieciom kod (zapisując go dla utrwalenia na tablicy) oraz tłumaczy sposób jego stosowania, posiłkując się załączonym w plikach przykładem (10 minut);
4. Dzieci w grupach starają się wykonać instrukcje oraz układy, korzystając z znajdujących się na kartach ćwiczeniach (20 minut); N. w razie potrzeby pomaga lub doradza grupom.

Lekcja 2

1. N. dzieli klasę na grupy 3 - osobowe. Rozdaje każdej z nich wydrukowane materiały z plików "Roboprogramator 1 i 2". Następnie przypomina grupom sposób kodowania robota, w razie potrzeby posiłkując się przykładem (10 minut);

2. Grupy wykonują zadania z karty "Roboprogramator 2". N. w razie potrzeby pomaga lub doradza grupom. (10 minut);
3. Grupy tworzą własne budowle, a następnie tworzą do nich instrukcje. Każda grupa przygotowuje 3 - 4 instrukcje (warto zrobić zdjęcie przygotowanym budowiom lub je naszkicować). Podczas kolejnej lekcji dzieci będą wymieniać się nimi, starając się je wykonać. (20 minut).

Lekcja 3

1. N. dzieli klasę na grupy 3 - osobowe. Następnie przypomina grupom sposób kodowania robota, w razie potrzeby posiłkując się przykładem. Zbiera od grup przygotowane przez nich podczas poprzednich zajęć instrukcje wykonania budowli i rozdaje je losowo. (10 minut);
2. Dzieci analizują i starają się poprawnie wykonać instrukcje. Po stworzeniu budowli konsultują się z grupą, która ją tworzyła aby upewnić się, czy została poprawnie wykonana. Grupa, która wykona wszystkie budowle poprawnie w najszybszym czasie zostaje uznana za mistrzów programowania (20 - 30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

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)

Lista załączników:

Roboprogramator 2.docx

Roboprogramator 1.docx

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I ZABAWY GIMNASTYCZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: LICZYMY NA CZAS

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

29 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 dreszczyk?
 - "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 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: MUZYCZNE ĆWICZENIA RELAKSACYJNE I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 stronę 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: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŻ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: ROBOPROGRAMATOR

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Zapoznanie dzieci z technikami programowania na podstawie prostego, praktycznego przykładu polegającego na tworzeniu budowli z plastikowych kubków.

Cele:

- zapoznanie dzieci z sposobem komunikowania się człowieka z urządzeniami elektronicznymi (instrukcje);
- kształtowanie umiejętności pisania kodu;
- kształtowanie umiejętności przetwarzania kodu na operacje;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- jednorazowe kubki plastikowe (ok. 10 - 15 na każdą grupę 3 osobową);
- wydrukowane karty z pliku "Roboprogramator" (jeden egzemplarz dla każdej grupy).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. zadaje klasie pytanie: "Co wiecie o robotach?", "Czym są roboty?", "Jakie roboty znacie?", "W jaki sposób komunikujemy się z robotami?". Po krótkiej dyskusji N. informuje dzieci, że roboty komunikują się za pomocą instrukcji. Aby wykonać jakieś działanie, robot musi być o nim poinformowany za pomocą języka, który potrafi zrozumieć (10 minut);
2. N. dzieli klasę na grupy 3 - osobowe. Następnie rozdaje każdej grupie wydrukowane karty z plików "Roboprogramator". Informuje klasę, że podczas lekcji nauczą się prostego kodu, za pomocą którego będą mogli programować robota, układającego różne budowle z plastikowych kubków. (5 minut);
3. Każda grupa otrzymuje 10 - 15 plastikowych kubków. Następnie N. przekazuje dzieciom kod (zapisując go dla utrwalenia na tablicy) oraz tłumaczy sposób jego stosowania, posiłkując się załączonym w plikach przykładem (10 minut);
4. Dzieci w grupach starają się wykonać instrukcje oraz układy, korzystając z znajdujących

się na kartach ćwiczeniach (20 minut); N. w razie potrzeby pomaga lub doradza grupom.

Lekcja 2

1. N. dzieli klasę na grupy 3 - osobowe. Rozdaje każdej z nich wydrukowane materiały z plików "Roboprogramator 1 i 2". Następnie przypomina grupom sposób kodowania robota, w razie potrzeby posiłkując się przykładem (10 minut);
2. Grupy wykonują zadania z karty "Roboprogramator 2". N. w razie potrzeby pomaga lub doradza grupom. (10 minut);
3. Grupy tworzą własne budowle, a następnie tworzą do nich instrukcje. Każda grupa przygotowuje 3 - 4 instrukcje (warto zrobić zdjęcie przygotowanym budowlom lub je naszkicować). Podczas kolejnej lekcji dzieci będą wymieniać się nimi, starając się je wykonać. (20 minut).

Lekcja 3

1. N. dzieli klasę na grupy 3 - osobowe. Następnie przypomina grupom sposób kodowania robota, w razie potrzeby posiłkując się przykładem. Zbiera od grup przygotowane przez nich podczas poprzednich zajęć instrukcje wykonania budowli i rozdaje je losowo. (10 minut);
2. Dzieci analizują i starają się poprawnie wykonać instrukcje. Po stworzeniu budowli konsultują się z grupą, która ją tworzyła aby upewnić się, czy została poprawnie wykonana. Grupa, która wykona wszystkie budowle poprawnie w najszybszym czasie zostaje uznana za mistrzów programowania (20 - 30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Mat-I.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

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)

Lista załączników:

Roboprogramator 2.docx

Roboprogramator 1.docx

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 przesuając 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

30 - Koniec narracji "Projektując przyszłość" - 30 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: Z CZEGO SKŁADA SIĘ LICZBA...**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

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 dziesiątkowym 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: UKŁADAMY SIĘ W SŁOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą słowa z limitowanej liczby liter, związane z nadaną kategorią.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwinięcie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwinięcie znajomości wprowadzanych liter;
- utrwalenie wiedzy z różnych obszarów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane (z pliku układamy się w słowa.pdf) lub zapisane na kartkach A4 litery dla każdej z grup;
- taśma klejąca lub sznureczki do przyklepienia kartek.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na dwie grupy tak, aby w każdej było około 12 osób. Informuje grupy, że będą starały się z ograniczonej liczby liter ułożyć słowa związane z zadaną przez niego kategorią. (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty z literami. Dzieci dzielą się nimi oraz przykleją je na ubraniach z przodu tak, aby każdy mógł widzieć, jaką literkę reprezentuje. Następnie N. podaje pierwszą kategorię (ze względu na dobór liter warto wybrać przyrodę). Zadaniem dzieci jest stworzenie z dostępnych liter słowa, które jest związane z wybraną kategorią. Dzieci wybierają słowo oraz ustawiają się w rzędzie tworząc je. Nie jest wymagane wykorzystanie wszystkich liter, ale wygrywa drużyna, której słowo jest dłuższe. (10 minut);
3. N. powtarza ćwiczenie kilka razy, zmieniając kategorię wedle uznania (20 minut);
4. N. podsumowuje zadanie. Można zapytać dzieci, co było dla nich trudne a co łatwe, co by zmieniły itp. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

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

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

Lista załączników:

literkowe słowa z ludzi - pomoce.pdf

Tytuł zadania: PRZEKAZUJEMY WIADOMOŚCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają różne sposoby przekazywania sobie wiadomości bez możliwości rozmowy ze sobą. Dzieci mają możliwość zbudowania własnych przekaźników wiadomości i pobudzenia się do działań kreatywnych, wykonywanych w parach.

Cele:

- rozwijanie kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności przekazywania informacji i wiedzy;
- rozwijanie umiejętności tworzenia i odczytywania piktogramów i uproszczonych znaków rysunkowych.

Potrzebne materiały:

- kartony;
- taśma klejąca, klej;
- rolki po papierze;
- pojemniki po jajkach;
- farby;
- bibuła;
- plastelina;
- papier kolorowy.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do zadania i wskazuje, czym dziś będą się zajmować: "Dzisiaj zajmiemy się przekazywaniem wiadomości bez mówienia. Każdy z Was zamieni się w budowniczego maszyny do przekazywania wiadomości". (5 min)
2. Dzieci dobierają się w pary. Każda para otrzymuje taką samą liczbę pomocy, np. jeden duży karton, 3 małe, 1 pojemnik po jajkach, 4 rolki itd. Każda para ma za zadanie obmyślać własny projekt maszyny do przekazywania wiadomości oraz go zbudować. (20 min)
3. Po zakończeniu budowania dzieci otrzymują kartki, na których, na polecenie N., zapisują wiadomość do swojego kolegi z pary. W wiadomości mają uwzględnić z jakiego kraju pochodzą, gdzie ten kraj się znajduje, jakim mówią językiem, w jakim mieście / wsi mieszkają, co najbardziej lubią robić itp. Mogą przy tym zarówno postarać się zapisać tę wiadomość, na ile potrafią, jak i stworzyć uproszczone rysunki, które pozwalają na odczytanie wiadomości od dziecka. Uczniowie i uczennice dodatkowo przygotowują prosty schematyczny rysunek przedstawiający to, jaką emocję chcą przekazać swojemu koledze lub koleżance z pary. (20 min)
4. N. prosi dzieci, aby na koniec zadania pokazały całej klasie swoje maszyny i przekazały sobie nawzajem wiadomości. Zaprasza też chętne dzieci do pokazania swoich namalowanych emocji w sposób ruchowy. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

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

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-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.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby
Int-Pol-I.2.6 : dziecko wie, że normy komunikacyjne mogą się zmieniać w zależności od sytuacji
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.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.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy
Int-Społ-I.8.1 : dziecko zna swoją narodowość

Int-Społ-I.8.2 : dziecko zna swój kraj zamieszkania (Polskę)

Int-Społ-I.8.3 : dziecko zna położenie Polski w Europie

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

Int-Tech-I.5.2 : dziecko zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: PROJEKTUJĘ CEL - ZAKOŃCZENIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Na koniec narracji "Projektując przyszłość" dzieci wracają do zaplanowanych na początku narracji celów i sprawdzają czy i w jakim zakresie udało im się ich realizacja.

Cele:

- rozwój umiejętności komunikacyjnych;
- rozwój umiejętności ewaluacji własnej pracy;
- doskonalenie zdolności formułowania wniosków;
- kształcenie aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru, na których dzieci na początku narracji notowały własne cele;

- przyniesione przez dzieci własne prace (przez te dzieci, które jako cel postawiły sobie realizację jakiejś pracy);
- (ewentualnie) jedna większa karta papieru z namalowanymi wyrazami twarzy, np. roześmiana, uśmiechnięta, obojętna, smutnai zła (patrz opis techniki Barometr nastroju) i flamastry.

Przebieg:

1. N. zapowiada, że na zakończenie narracji "Projektując przyszłość", wrócimy do naszych celów sformułowanych trzy tygodnie temu. N. rozdaje dzieciom kartki, na których zanotowały swoje cele (5 minut);
2. Następnie każde dziecko po kolei krótko mówi, jaki miało cel, czy udała się jego realizacja oraz pokazuje to, co zrobiło, o ile celem było zaprojektowanie lub wykonanie jakiegoś przedmiotu czy dzieła. Jeśli celem był rozwój jakiejś umiejętności lub nauczenie się czegoś, N. dopytuje, w jaki sposób przebiegała realizacja i (jeśli dziecko ma przekonanie, że cel osiągnęło) gdzie przyda się dana umiejętność czy wiedza. Warto, by N. zaznaczył(a) na początku, że cel mógł się nieco zmienić w trakcie trwania tych trzech tygodni - może się rozbudował lub uległ innej modyfikacji? (20 minut);
3. Na koniec N. wspólnie z dziećmi podsumowuje realizację celów, np.: (5 minut)
 - Czy dzieci zrealizowały dokładnie to, co zaplanowały? Co wpłynęło na ewentualne modyfikacje i zmiany?
 - Jeśli cel nie został zrealizowany (w całości lub w części) - co sprawiło, że tak się stało?
 - Jakie trudności dzieci napotkały podczas realizacji celu?
 - Co sprawiło im największą przyjemność podczas realizacji celu?
 - Co teraz czują, jakie emocje? (N. może tutaj wykorzystać technikę Barometr nastroju)

Warianty:

- N. może podzielić klasę na grupy około 5-osobowe i wówczas punkt 2 przeprowadzić w podgrupach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Pokaz

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Barometr nastroju

Publikowanie prac

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.2.2 : 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

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.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.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

31 - Początek narracji "Orientalna przygoda - w stronę Dalekiego Wschodu" - 31 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: POWITANIA Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Na początek narracji "Orientalna przygoda", a potem w jej trakcie, dzieci poznają różne sposoby powitania w innych krajach.

Cele:

- integracja i podniesienie energii;
- poznanie różnych sposobów powitania w innych krajach.

Potrzebne materiały:

- wizytówki dla N. lub kawałki kartek papieru i długopis;
- załącznik z powitaniami z różnych stron świata (plik pdf).

Przebieg:

1. Na początku N. zapowiada rozpoczęcie nowej narracji: "Orientalnej przygody". Krótko

wyjaśnia, że w trakcie jej trwania, dzieci poznają zwyczaje, literaturę, zachowania i inne elementy kultur Dalekiego Wschodu. N. może w tym miejscu zapytać dzieci, jakie znają orientalne kraje i czy ktoś już był w którymś z nich. (2 minuty)

2. Następnie N. mówi, że przez najbliższe dni będziemy poznawać różne sposoby powitania w innych kulturach. N. pokazuje pierwsze powitanie - bierze do ręki swoje wizytówki (lub małe kawałki papieru ze swoim imieniem) i wita się po japońsku z kilkoma osobami - kłania się głęboko i podaje wizytówkę, mówiąc: "Konnichiwa!" Po prezentacji pyta dzieci, czy wiedzą, z jakiego kraju pochodzi o powitanie i dopowiada, jeśli dzieci nie wiedzą bądź nie zgadną. N. prosi dzieci, by pokazały ten kraj na mapie. (5-7 minut)
3. Następnie dzieci biorą 4-5 kawałków papieru, piszą na nich swoje imię (N. pomaga, jeśli któreś z dzieci ma z tym problem), po czym witają się z wybranymi 5 osobami w zaprezentowany przez N. sposób. (5 minut)

Przy powtórzeniach:

N. prezentuje na początku dnia kolejne powitanie z listy w załączniku. Podczas powitania indyjskiego, N. może na rzutniku wyświetlić, jak wyglądają złożone do powitania ręce (obrazek w załączonym pliku).

Warianty:

- N. może poświęcić więcej czasu, aby dzieci przygotowały kilka swoich bardziej dokładnych wizytówek (nie tylko z imieniem, ale np. też z jakimś rysunkiem).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Pokaz

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.10(od) : dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji

Lista załączników:

Powitania z różnych stron świata.pdf

Tytuł zadania: ORIENTALNA PRZYGODA KOMPUTEROWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się korzystać z komputerów oraz urządzeń mobilnych. Dowiadują się, jakie są zasady

korzystania z internetu i technologii. Zadanie realizowane jest w cyklu 3 "przygód", w których dzieci poznają kraje azjatyckie, korzystając z technologii.

Cele:

- zapoznanie z zasadami korzystania z internetu;
- wprowadzenie umiejętności korzystania z internetu;
- rozwijanie umiejętności korzystania z internetu;
- uświadomienie uczniom i uczennicom możliwości zastosowania technologii w kontekście różnych obszarów nauczania;
- rozwijanie zainteresowania światem.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- aplikacje do wykorzystania w pierwszej przygodzie (tworzenie orientalnego awatara):
http://www.rinmarugames.com/game/?game_id=430;
<http://www.dolldivine.com/korean-warrior.php>; <http://www.dolldivine.com/kimono-maker.php>; <http://doppelme.com/>;
- filmy do wykorzystania w ramach drugiej przygody:
<https://www.youtube.com/watch?v=OpEfxCPMYVo> (tradycyjna muzyka japońska),
<https://www.youtube.com/watch?v=u5njZhbhL9s> (wycieczka po Kioto),
<https://www.youtube.com/watch?v=D8wlja0RILA> (przedstawienie uroków Indii);
- filmy do wykorzystania w trzeciej przygodzie:
<https://www.youtube.com/watch?v=KXgm8XvBqL0> (robienie łódki origami),
<https://www.youtube.com/watch?v=UkJvw5UX7DA> (origami serduszek),
<https://www.youtube.com/watch?v=ha2zlaBa3UE> (origami samolot).

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że w ramach ich orientalnej przygody, dowiedzą się więcej o komputerach i technologiach. Nie przez przypadek - to w Azji produkuje się najwięcej elementów, z których stworzone są komputery i urządzenia mobilne.
2. N. wyjaśnia dzieciom, że na zadanie składają się 3 przygody, w ramach których dzieci będą uczyły się korzystać z internetu i aplikacji mobilnych:
 - w ramach pierwszej przygody dzieci mają stworzyć swój awatar (portret) podróżnika. Mogą przy tym skorzystać z aplikacji tworzących postaci w ubraniu charakterystycznym dla orientu lub zwykły prosty awatar postaci;
 - w ramach drugiej przygody dzieci oglądają filmy i inspirując się nimi tworzą obrazki w edytorze grafiki;

- w ramach trzeciej przygody dzieci oglądają filmy i tworzą małe dzieła z origami.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia techniczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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-Komp-I.2.2 : dziecko wie, jakie dolegliwości mogą spotkać osobę korzystającą z komputera

Int-Komp-I.3.1 : dziecko rozumie ograniczenia dotyczące korzystania z komputera, które nakładają na nie rodzice, opiekunowie, szkoła

Int-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

Int-Tech-I.2.2 : dziecko potrafi posługiwać się urządzeniami domowymi (takimi jak latarka, odkurzaczy) nie psując ich

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

Tytuł zadania: WIERSZYKOWE CUDA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają wierszyki o elementach wyposażenia domu, a następnie tworzą proste przedmioty użytkowe w formie prac plastycznych lub prostych konstrukcji.

Cele:

- rozwój umiejętności tworzenia prac plastycznych;
- doskonalenie umiejętności uczenia się krótkich wierszyków na pamięć;
- rozwój umiejętności tworzenia własnych kreatywnych prac;
- rozwój umiejętności pracy samodzielnej.

Potrzebne materiały:

- kartony, pudełka po jajkach;
- rolki po papierze i ręcznikach papierowych;
- papier techniczny;
- farby, pędzle;
- bibuła, wycinanki;
- kawałki włóczki, tasiemek;
- klej;
- miarki;
- nożyczki;
- zszywacz;
- dziurkacz;
- kartki z wierszykiem dla dzieci;

- zalecana lektura: M. Rusinek, *Wierszyki domowe*, Znak, Kraków 2012 (<http://www.znak.com.pl/wirtualnaksiazka,id,3468>).

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do udziału w zadaniu: "Dzisiaj zajmiemy się poznawaniem przedmiotów, jakie macie w domu. Będę Wam czytał/ czytała wierszyk, którego spróbujemy nauczyć się na pamięć, a także wykonać przedmiot, o którym ten wierszyk opowiada. Powstałe rekwizyty będziemy mogli wykorzystać w przedstawieniu, jakie zrobimy w tym roku." (5 min)
2. N. czyta dzieciom jeden z wybranych wierszyków (w programie proponujemy skorzystanie z wierszyków autorstwa Michała Rusinka), np.: "Bez względu na to, czy w wazonie stoją żonkile czy piwonie, wazon jest przede wszystkim po to, by dać się czasem rozbić kotom". N. prosi dzieci o podanie, o czym był wiersz. Dzieci podają odpowiedzi - jeśli dzieci od razu nie zgadną, N. może zapisywać odpowiedzi na tablicy. (5 min)
3. N. prosi dzieci o powtarzanie poszczególnych linijek wierszyka. Uczniowie i uczennice mogą najpierw powtarzać wspólnie, następnie chętne dzieci mogą same powiedzieć daną linijkę wierszyka. N. zachęca dzieci do wspólnego recytowania i stara się, aby recytacja przebiegała w atmosferze zabawy, co zachęci dzieci do udziału. (20 min)
4. N. kończy tę część zadania i prosi, aby wszyscy podziękowali wszystkim za piękną recytację oklaskami. (2 min)
5. Uczniowie i uczennice wybierają pomoce, dzięki którym przygotują swój rekwizyt, o którym był wierszyk. N. wspiera dzieci w miarę zgłaszanych przez nich potrzeb. W czasie pracy N. może zachęcać dzieci do powtarzania słów wierszyka np. podchodząc i mówiąc do ucznia lub uczennicy początek wierszyka "Bez względu na to....". Uczeń lub uczennica ma dokończyć tyle, ile pamięta. N. w czasie prac samodzielnych dzieci zwraca im uwagę i przypomina o zasadach korzystania z pomocy i urządzeń technicznych oraz o zachowaniu porządku w swoim miejscu pracy. (30 min)
6. Dzieci po zakończonej pracy sprzątaj swoje otoczenie. (3 min)
7. N. prosi wszystkich o postawienie swoich prac na stolikach przed sobą. Dzieci mogą również zrobić małe wizytówki ze swoim imieniem obok swojego rekwizytu. N. zaprasza dzieci do wycieczki po muzeum rekwizytów "Wyobraźcie sobie, że znajdujemy się w niesamowitym muzeum wazonów (lub innego rekwizytu). Mamy okazję podejść do każdego rekwizytu i porozmawiać z jego autorem. Wyruszamy." N. zachęca dzieci do dowolnego spaceru po sali, do rozmów z autorami, którzy mogą wczuwać się w rolę wielkich artystów. (20 min)
8. N. dziękuje wszystkim wielkim twórcom za ich dzieła i zaprasza ich kiedyś na kolejne spotkanie z wierszykowymi cudami. Wszyscy twórcy i N. kłaniają się sobie. (10 min)

Warianty:

- zadanie może być powtarzalne - N. wybiera różne wierszyki, wierszyki można wybrać pod planowane przedstawienie;
- **Alternatywnie:** dzieci mogą najpierw wysłuchać wiersza, np. w wykonaniu Zbigniewa Zamachowskiego: <http://www.youtube.com/watch?v=BxLOL4Yo9sA>
- zadanie uczniowie i uczennice mogą wykonywać w grupach.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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-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.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby

Int-Pol-I.12.1 : dziecko potrafi odtworzyć teksty dla dzieci z pamięci

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

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Plast-I.5.1(od) : dziecko zna zasady łączenia kolorów

Lista załączników:

Wierszyki domowe klucz.jpg

Wierszyki domowe lampa.jpg

Tytuł zadania: MATEMATYCZNE UZUPEŁNIANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 utrwala 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

32 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: CZAS LITER - Z, SZ, DZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

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 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 - Stańc i wyciągnąć lewą rękę przed siebie. Zaciśnąc 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)
- Wierszyki E. Sikorek z książki "100 tekstów do ćwiczeń logopedycznych". - Wprowadzenie dzieci w dźwięk danej głoski na podstawie wierszyków logopedycznych E. Sikorek. Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **Z, Sz, Dz.**
4. **Prezentacja nowej litery i 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. 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 Z: ząb i zegarek/zeszyt i zebra.
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.

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 - Z.pdf

Pisanie po śladzie - Z.jpg

Pisanie po śladzie - Dz.jpg

Wierszyki logopedyczne Z, Sz, Dz.docx

Wprowadzenie liter - Sz.pdf

Wprowadzenie liter - Dz.pdf

Wprowadzenie liter - Sz i Cz.pdf

Tytuł zadania: NASZ HYMN

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: SKĄD SIĘ WZIĘŁY NAZWY MIESIĘCY**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

TAK

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 Wieszczyki" 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: OŚ LICZBOWA - GRA SKOK NA LICZBĘ!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z terminem "oś liczbowa". Następnie grają w matematyczną grę dydaktyczną.

Cele:

- poznanie terminu "oś liczbowa";
- utrwalanie wiedzy na temat kolejności poznanych liczb;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane arkusze z pliku "co można zrobić na osi liczbowej.pdf" (jeden dla każdego dziecka);
- wydrukowane arkusze z pliku "gra skok na liczbę.pdf" (jeden na każdą parę);
- wydrukowane arkusze z pliku "gra skok na liczbę - materiały.pdf" (jeden na każdą parę);
- linijka, metr krawiecki, termometr, zegarek;

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą zajmować się zapisywaniem liczb w kolejności, oraz poznają nowy termin matematyczny. Następnie pyta dzieci, na jakich rzeczach lub przyrządach spotkały się z liczbami zapisanymi po kolei. W razie potrzeby można nakierowywać dzieci na właściwe tory (np. linijka, zegarek, metr krawiecki, waga, termometr itp.). Odgadnięte przedmioty dzieci mogą narysować w zeszytach a N. na tablicy (10 minut);
2. N. informuje dzieci, że w matematyce też istnieje pewna "rzecz", zwana osią liczbową. N. rysuje na tablicy oś liczbową. Na niej znajdują się liczby zapisane w uporządkowanej kolejności. Oś liczbowa może okazać się pomocna podczas wykonywania różnych działań. N. przedstawia dzieciom, co można zrobić na osi liczbowej, bazując na pliku "co można zrobić na osi liczbowej.pdf". (5 minut);
3. Następnie N. informuje dzieci, że w parach będą grały w grę "Skok na liczbę". Przedstawia dzieciom zasady gry, bazując na pliku "gra skok na liczbę.pdf" oraz przeprowadza pokazową rozgrywkę. Dzieci wycinają potrzebne materiały z pliku "gra skok w liczbę - materiały" (5 minut);
4. Dzieci w parach grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich rozgrywkę i sprawdza poprawność zapisu działań. Po skończonej rundzie dzieci rozpoczynają nową rozgrywkę, mogą zamienić się w parach z innymi osobami. (15 minut).

Lekcje 2 - 4

1. N. informuje dzieci, że na lekcji będą grały w poznaną przez nich wcześniej grę "Skok na liczbę". N. przypomina dzieciom informacje na temat osi liczbowych. Następnie rozdaje im materiały do gry. (5 minut);
2. Dzieci w parach grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich rozgrywkę i sprawdza poprawność zapisu działań. Po wygranej rundzie dzieci rozpoczynają nową rozgrywkę, mogą zamienić się w parach z innymi osobami (25 minut);

Warianty:

- W grę można zagrać również w 3 osoby, jeśli liczba dzieci w klasie jest nieparzysta;
- W grę można zagrać za pomocą kostki k10 (dziesięciościennej), zamiast używać kart z poleceniami. Gracze wybierają wówczas przed rzutem, czy chcą odjąć, czy dodać wartość, którą wyrzuca.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda wizualizacji

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

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.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

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

Lista załączników:

Gra Skok na Liczbę - materiały.pdf

Co można zrobić na osi liczbowej.pdf

Gra Skok na Liczbę (oś 0 - 10).pdf

Gra Skok na Liczbę (oś 1 - 9).pdf

33 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 dreszczyk?
- "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 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: KOLOROWE CZĘŚCI CIAŁA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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. wymieniana 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 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 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: NASZ SYMBOL**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest stworzenie symbolu klasy lub grupy dla danej narracji lub ścieżki.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności pracy w grupie;

- ćwiczenie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru A4;
- przybory do malowania, rysowania.

Przebieg:

1. Dzieci wraz z N. przeprowadzają burzę mózgów na temat tego, co mogłoby być ich symbolem w danej narracji lub ścieżce. (10 minut);
2. Dzieci wykonują symbol na dużej kartce lub każde z nich tworzy go na zwykłych kartkach A4 według przyjętego projektu (10 minut);
3. Każde z dzieci przerysowuje symbol do swojego zeszytu (na swoją teczkę lub kartkę) (5 minut);
4. Duży symbol zostaje powieszony w klasie na czas trwania narracji (5 minut).

Warianty:

- w ramach narracji "Tajni agenci i agentki" dzieci mogą stworzyć odznaki tajnych agentów dobra (lub uczciwości itp.), którymi będą się posługiwać w trakcie trwania narracji.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

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

Tytuł zadania: MIERZENIE KREDEK**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest zmierzenie obrazków kredek, zapisanie wyniku pomiaru oraz włożenie ich do odpowiedniej przegródki, bazując na przeprowadzonym pomiarze.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności mierzenia długości obiektów;
- ćwiczenie umiejętności grupowania obiektów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy dla każdego dziecka z pliku "mierzenie kredek I - pomoce.pdf".

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z pliku "mierzenie kredek I - pomoce.pdf". Informuje, że ich zadaniem będzie zmierzenie długości kredek oraz zapisanie wyniku pomiaru obok nich (15 minut);
2. Następnie zadaniem dzieci jest doprowadzenie kredek tej samej lub podobnej długości do odpowiednich pojemników (połączenie za pomocą linii danej kredki z odpowiednim pojemnikiem) (5 minut);
3. N. wraz z dziećmi podsumowuje zadanie, sprawdzając poprawność jego wykonania. Dzieci mogą same dokonać sprawdzenia, wymieniając się kartami po zakończeniu ćwiczenia. (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

1. Mierzenie kredek II

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Lista załączników:

mierzenie kredek I.jpg

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 Ź Rz.jpg
Dodatkowa kaligrafia R.jpg
Dodatkowa kaligrafia Ó.jpg
Szalczki 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
Szalczki 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

slowa do pisania po sladzie 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

34 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 0.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: POWITANIA Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Na początek narracji "Orientalna przygoda", a potem w jej trakcie, dzieci poznają różne sposoby powitania w innych krajach.

Cele:

- integracja i podniesienie energii;

- poznanie różnych sposobów powitania w innych krajach.

Potrzebne materiały:

- wizytówki dla N. lub kawałki kartek papieru i długopis;
- załącznik z powitaniami z różnych stron świata (plik pdf).

Przebieg:

1. Na początku N. zapowiada rozpoczęcie nowej narracji: "Orientalnej przygody". Krótko wyjaśnia, że w trakcie jej trwania, dzieci poznają zwyczaje, literaturę, zachowania i inne elementy kultur Dalekiego Wschodu. N. może w tym miejscu zapytać dzieci, jakie znają orientalne kraje i czy ktoś już był w którymś z nich. (2 minuty)
2. Następnie N. mówi, że przez najbliższe dni będziemy poznawać różne sposoby powitania w innych kulturach. N. pokazuje pierwsze powitanie - bierze do ręki swoje wizytówki (lub małe kawałki papieru ze swoim imieniem) i wita się po japońsku z kilkoma osobami - kłania się głęboko i podaje wizytówkę, mówiąc: "Konnichiwa!" Po prezentacji pyta dzieci, czy wiedzą, z jakiego kraju pochodzi o powitanie i dopowiada, jeśli dzieci nie wiedzą bądź nie zgadną. N. prosi dzieci, by pokazały ten kraj na mapie. (5-7 minut)
3. Następnie dzieci biorą 4-5 kawałków papieru, piszą na nich swoje imię (N. pomaga, jeśli któreś z dzieci ma z tym problem), po czym witają się z wybranymi 5 osobami w zaprezentowany przez N. sposób. (5 minut)

Przy powtórzeniach:

N. prezentuje na początku dnia kolejne powitanie z listy w załączniku. Podczas powitania indyjskiego, N. może na rzutniku wyświetlić, jak wyglądają złożone do powitania ręce (obrazek w załączonym pliku).

Warianty:

- N. może poświęcić więcej czasu, aby dzieci przygotowały kilka swoich bardziej dokładnych wizytówek (nie tylko z imieniem, ale np. też z jakimś rysunkiem).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Pokaz

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.10(od) : dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji

Lista załączników:

Powitania z różnych stron świata.pdf

Tytuł zadania: ZDANIA Z KSIĄŻEK RYSOWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice przepisują wybrane przez N. zdania z książek i tworzą do nich ilustracje.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności pisania u uczniów i uczennic;
- ćwiczenie umiejętności wyszukiwania informacji w tekście;
- ćwiczenie praktyczne umiejętności liczenia;
- rozwinięcie umiejętności interpretacji tekstu pisanego u uczniów i uczennic;
- umożliwienie uczniom i uczennicom twórczej ekspresji swoich wyobrażeń.

Potrzebne materiały:

- lektury (w liczbie odpowiadającej liczbie dzieci);
- przygotowane wcześniej i wycięte paski do losowania, wskazujące na fragment do przepisania.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że w trakcie lekcji wyruszą w świat książek i wyobraźni. Najpierw jednak każde dziecko musi wylosować jedną karteczkę. Na karteczkach zapisane są tajne instrukcje, które wskazują fragment książki, który dane dziecko ma przepisać (np. 3 zdania od 2 linijki od góry na stronie 30). W razie wątpliwości dzieci mogą pytać o sens zawartej na karteczce instrukcji (3 minuty);
2. Uczniowie i uczennice wyszukują odpowiedni fragment (mogą go zaznaczyć ołówkiem). W tym czasie N. rozdaje im kartki. Z jednej strony dzieci mają miejsce na zapisanie podanego fragmentu książki, z drugiej - miejsce na rysunek (5 minut);
3. Dzieci przepisują podane fragmenty. Następnie ich zadaniem jest stworzenie ilustracji do przepisanej części książki. N. zachęca do zawarcia na rysunku możliwie największej liczby szczegółów zawartych w przepisany fragment (30 minut);
4. Na zakończenie dzieci łączą się w pary i czytają sobie na zmianę przepisane fragmenty. Pokazują sobie stworzone rysunki i je opisują (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Zdania z książek opowiadanie".

Warianty:

- Uczniowie i uczennice mogą dostać jeden tytuł, ale można również pracować na dwóch tytułach lektur.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

W świecie książek (ksiaz)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

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

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.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Tytuł zadania: ZDANIA Z KSIĄŻEK OPOWIADANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice w grupach tworzą wspólnie jedno opowiadanie na podstawie otrzymanych fragmentów książek.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności pracy w grupie;
- zachęcenie do ćwiczenia wyobraźni;
- rozwinięcie umiejętności logicznego budowania opowieści.

Potrzebne materiały:

- fragmenty książek przepisane przez dzieci w zadaniu *Zdania z książek rysowanie*.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 5-osobowe (2 minuty);
2. Dzieci siadają w grupach. Każda grupa ma stworzyć jedną, w miarę możliwości spójną opowieść, która będzie w sobie zawierała przepisane wcześniej fragmenty książek (nie ma znaczenia czy jest to ta sama książka czy różne).
 - najpierw dzieci wybierają, w jakiej kolejności układają swoje fragmenty - numerują je od 1 do 5;
 - następnie wspólnie tworzą historię, która będzie łączyła w sobie te fragmenty w wybranej kolejności. To oznacza, że muszą wymyślić, jak połączyć różne fragmenty ze sobą. Mogą się wspomagać rysunkami lub rekwizytami (15 minut);
3. Na koniec każda grupa prezentuje przed resztą klasy przygotowane opowiadanie. Każde z dzieci w grupie opowiada część historii zawierającą fragment, który przepisywało (w sumie 20 minut);
4. Po zakończeniu opowieści dzieci opowiadają, co im się najbardziej podobało w historiach oraz jak się pracowało w grupach - czy były jakieś problemy, nieporozumienia (5 minut).

Warianty:

- zadanie można wykorzystać jako sposób zapoznania dzieci z nieznaną lekturą - wówczas korzystają z fragmentów (np. przygotowanych wcześniej przez N.) z jednej książki (powieści, opowiadania).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

W świecie książek (ksiaz)

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
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-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Tytuł zadania: STWÓRZ WŁASNY SZYFR

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: GRUPOWY MASAŻ RELAKSACYJNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 masaż, 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 szczypraweczka, (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 gorze 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.

35 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: WIELE W JEDNYM I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą słowa, wykorzystując litery ze słowa, o którym się uczą.

Cele:

- rozwijanie wiedzy o literach;
- ćwiczenie kreatywnego myślenia;
- ćwiczenie umiejętności składania słów z liter.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- komputer;
- prezentacja przedstawiająca znaczenie omawianego słowa.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom w prezentacji trudne, długie słowo, o którym się uczą. Przypomina lub wyjaśnia jego znaczenie za pośrednictwem obrazów w prezentacji. Podaje też sytuację, w których słowo to jest wykorzystywane. Dopytuje dzieci, czy zrozumiały i odpowiada na ich pytania (5 minut);
2. Następnie prosi dzieci, aby z liter, z których jest zbudowane, stworzyły inne słowa. Informuje je, że mogą tworzyć jakiegokolwiek zbitki literowe, gdyż może okazać się, że mają one jakieś znaczenie. Daje dzieciom czas na zastanowienie się. (jeśli stworzenie słów jest trudne, można wykorzystać litery występujące w danym słowie 2 razy). (10 minut);
3. N. prosi dzieci chętne o podejście do tablicy i zapisanie wymyślonych słów. Następnie wraz z klasą zastanawia się, co te nowe słowa mogą oznaczać (10 minut).

Przykładowe słówka

"bohater literacki, niepełnosprawny, karta płatnicza, recykling, zjawiska atmosferyczne, świadomość, opakowanie ekologiczne, program komputerowy, monety i banknoty".

Potencjalne problemy:

Inwencja twórcza dzieci może być nieograniczona, jeśli pojawią się wulgarne słowa, należy uczulić dzieci, że nie są publicznie akceptowalne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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: CZAS LITER - Z, SZ, DZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

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 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)
 - Wierszyki E. Sikorek z książki "100 tekstów do ćwiczeń logopedycznych". - Wprowadzenie dzieci w dźwięk danej głoski na podstawie wierszyków logopedycznych E. Sikorek. Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **Z, Sz, Dz.**
4. **Prezentacja nowej litery i 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 Z: ząb i zegarek/zeszyt i zebra.
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.

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 - Z.pdf
Pisanie po śladzie - Z.jpg
Pisanie po śladzie - Dz.jpg
Wierszyki logopedyczne Z, Sz, Dz.docx
Wprowadzenie liter - Sz.pdf

Wprowadzenie liter - Dz.pdf

Wprowadzenie liter - Sz i Cz.pdf

Tytuł zadania: ORIENTALNA PRZYGODA KOMPUTEROWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się korzystać z komputerów oraz urządzeń mobilnych. Dowiadują się, jakie są zasady korzystania z internetu i technologii. Zadanie realizowane jest w cyklu 3 "przygód", w których dzieci poznają kraje azjatyckie, korzystając z technologii.

Cele:

- zapoznanie z zasadami korzystania z internetu;
- wprowadzenie umiejętności korzystania z internetu;
- rozwijanie umiejętności korzystania z internetu;
- uświadomienie uczniom i uczennicom możliwości zastosowania technologii w kontekście różnych obszarów nauczania;
- rozwijanie zainteresowania światem.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;

- aplikacje do wykorzystania w pierwszej przygodzie (tworzenie orientalnego awatara):
http://www.rinmarugames.com/game/?game_id=430;
<http://www.dolldivine.com/korean-warrior.php>; <http://www.dolldivine.com/kimono-maker.php>; <http://doppelme.com/>;
- filmy do wykorzystania w ramach drugiej przygodzie:
<https://www.youtube.com/watch?v=OpEfxCPMYVo> (tradycyjna muzyka japońska),
<https://www.youtube.com/watch?v=u5njZhbhL9s> (wycieczka po Kioto),
<https://www.youtube.com/watch?v=D8wlja0RILA> (przedstawienie uroków Indii);
- filmy do wykorzystania w trzeciej przygodzie:
<https://www.youtube.com/watch?v=KXgm8XvBqL0> (robienie łódki origami),
<https://www.youtube.com/watch?v=UkJvw5UX7DA> (origami serduszko),
<https://www.youtube.com/watch?v=ha2zlaBa3UE> (origami samolot).

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że w ramach ich orientalnej przygody, dowiedzą się więcej o komputerach i technologiach. Nie przez przypadek - to w Azji produkuje się najwięcej elementów, z których stworzone są komputery i urządzenia mobilne.
2. N. wyjaśnia dzieciom, że na zadanie składają się 3 przygody, w ramach których dzieci będą uczyły się korzystać z internetu i aplikacji mobilnych:
 - w ramach pierwszej przygody dzieci mają stworzyć swój awatar (portret) podróżnika. Mogą przy tym skorzystać z aplikacji tworzących postaci w ubraniu charakterystycznym dla orientu lub zwykły prosty awatar postaci;
 - w ramach drugiej przygody dzieci oglądają filmy i inspirując się nimi tworzą obrazki w edytorze grafiki;
 - w ramach trzeciej przygody dzieci oglądają filmy i tworzą małe dzieła z origami.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia techniczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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-Komp-I.2.2 : dziecko wie, jakie dolegliwości mogą spotkać osobę korzystającą z komputera

Int-Komp-I.3.1 : dziecko rozumie ograniczenia dotyczące korzystania z komputera, które nakładają na nie rodzice, opiekunowie, szkoła

Int-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

Int-Tech-I.2.2 : dziecko potrafi posługiwać się urządzeniami domowymi (takimi jak latarka, odkurzacz) nie psując ich

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

Tytuł zadania: KOLOROWY BEREK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: WAGA Z WIESZAKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Dzieci ważą różnego typu przedmioty przy użyciu prostej wagi zrobionej z wieszaka na ubrania.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności ważenia przedmiotów;
- ćwiczenie umiejętności konstruowania.

Potrzebne materiały:

- plastikowy wieszak, 1 - 2 metry sznurka, dwa kubki plastikowe - na każdą parę;
- opcjonalnie: małe odważniki różnej wielkości;
- opcjonalnie: różne małe przedmioty do ważenia.

Przebieg:

1. N. informuje uczniów i uczennice, że podczas tej lekcji zbudują prostą wagę, dzięki której będą mogli porównywać wagę różnych przedmiotów. Pyta dzieci, czy wiedzą czym jest waga i gdzie korzysta się z niej. Odpowiedzi dzieci można zapisać na tablicy (10 minut);
2. N. mówi, w jaki sposób zbudować wagę. W plastikowych kubkach, należy zrobić 3 dziurki (równomiernie rozmieszczone w górnej części kubeczka) i przeciągnąć przez nie sznurki, które związujemy przy jednym z boków wieszaka. Analogicznie postępujemy w przypadku drugiego kubka. Należy pamiętać, aby długości sznurków były takie same. Do zaczepu wieszaka przyczepiamy kolejny sznurek, za który będziemy trzymać naszą wagę (lub przyczepimy ją do odpowiedniego miejsca, jeśli jest taka możliwość np. biurka). Dzieci w parach budują wagę (20 minut);
3. Następnie N. prosi je, aby próbowały ważyć i porównywać z sobą różne rzeczy, z których korzystają podczas nauki w szkole (np. pióro z ołówkiem, kredkę, temperówkę itp.). W zeszytach zapisują lub rysują przedmioty oraz oznaczają te które są cięższe, np. poprzez zakreślenie ich w kółko. Jeśli przedmioty są równe, wstawiają znak "=". (15 minut);
4. N. nadzoruje pracę dzieci, w razie potrzeby interweniuje i pomaga. Dzieci po zakończeniu zabawy dzielą się swoimi eksperymentami wagowymi na forum klasy. N. podsumowuje zadanie. (10 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

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

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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.12.3 : dziecko wie, że towar w sklepie jest pakowany według wagi

Int-Tech-I.3.1 : dziecko potrafi budować z różnorodnych przedmiotów dostępnych w otoczeniu, np. szałas, namiot, wagę, tor przeszkód

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

Tytuł zadania: RUCHOWE SAMOGŁOSKI I SPÓŁGŁOSKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 obydwie 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 rozsypance. 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.

36 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ż, RZ, DŹ, DŻ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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 - 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: MUZYCZNE RUCHY RAZ DWA TRZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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 wyczucia 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: TWORZYMY KARTOTEKĘ**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

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: PRAWDA CZY FAŁSZ NR 1

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: MUZYCZNE RYSUNKI I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 przygotowuje 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 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.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

37 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: POWITANIA Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Na początek narracji "Orientalna przygoda", a potem w jej trakcie, dzieci poznają różne sposoby powitania w innych krajach.

Cele:

- integracja i podniesienie energii;
- poznanie różnych sposobów powitania w innych krajach.

Potrzebne materiały:

- wizytówki dla N. lub kawałki kartek papieru i długopis;
- załącznik z powitaniami z różnych stron świata (plik pdf).

Przebieg:

1. Na początku N. zapowiada rozpoczęcie nowej narracji: "Orientalnej przygody". Krótko wyjaśnia, że w trakcie jej trwania, dzieci poznają zwyczaje, literaturę, zachowania i inne elementy kultur Dalekiego Wschodu. N. może w tym miejscu zapytać dzieci, jakie znają orientalne kraje i czy ktoś już był w którymś z nich. (2 minuty)
2. Następnie N. mówi, że przez najbliższe dni będziemy poznawać różne sposoby powitania w innych kulturach. N. pokazuje pierwsze powitanie - bierze do ręki swoje wizytówki (lub małe kawałki papieru ze swoim imieniem) i wita się po japońsku z kilkoma osobami - kłania się głęboko i podaje wizytówkę, mówiąc: "Konnichiwa!" Po prezentacji pyta dzieci, czy wiedzą, z jakiego kraju pochodzi o powitanie i dopowiada, jeśli dzieci nie wiedzą bądź nie zgadną. N. prosi dzieci, by pokazały ten kraj na mapie. (5-7 minut)
3. Następnie dzieci biorą 4-5 kawałków papieru, piszą na nich swoje imię (N. pomaga, jeśli któreś z dzieci ma z tym problem), po czym witają się z wybranymi 5 osobami w zaprezentowany przez N. sposób. (5 minut)

Przy powtórzeniach:

N. prezentuje na początku dnia kolejne powitanie z listy w załączniku. Podczas powitania indyjskiego, N. może na rzutniku wyświetlić, jak wyglądają złożone do powitania ręce (obrazek w załączonym pliku).

Warianty:

- N. może poświęcić więcej czasu, aby dzieci przygotowały kilka swoich bardziej dokładnych wizytówek (nie tylko z imieniem, ale np. też z jakimś rysunkiem).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Pokaz

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.10(od) : dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji

Lista załączników:

Powitania z różnych stron świata.pdf

Tytuł zadania: RYTMICZNE POWTARZANKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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: GDZIE SIĘ KRYJE ZERO?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają historię bohaterki o imieniu Zero, uczą się o koncepcji zera w matematyce i o jego znaczeniu w systemie dziesiętnym.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z koncepcją zera;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z narzędzi komputerowych;
- zapoznanie uczniów i uczennic ze znaczeniem zera w systemie dziesiętnym;
- rozwój twórczego myślenia o koncepcjach matematycznych;
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem komiksu i tworzeniem historii obrazkowych.

Potrzebne materiały:

- komputery (np. sala komputerowa);
- monety 10 gr, banknoty 10 zł (prawdziwe lub rekwizytowe).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że poznają historię niezwyklej dziewczyny - zwanej Zero. Zanim jednak rozpocznie, prosi dzieci o wyobrażenie sobie tej postaci. Jak wygląda Zero? Jakie ma włosy (jeśli je ma)? Jakie oczy? Czy jest wysoka czy niska? Itp. Następnie prosi dzieci o narysowanie swojego wyobrażenia tej postaci w programie do edycji grafiki (15 minut);
2. Następnie N. opowiada dzieciom krótką historię o dziewczynce zwanej Zero, która martwiła się, że jest bezwartościowa. N. pyta dzieci, czy wiedzą, dlaczego tak myślała? (dzieci powinny wskazać znaczenie pojęcia zero - oznacza, że nic nie ma). N. rysuje na tablicy zero i mówi dzieciom, że dziewczynka tak właśnie wygląda i czuje się pusta w środku. N. prosi dzieci, żeby spróbowały narysować zero w programach graficznych, a następnie, żeby wypełniły środek zera jakimś kolorem, a następnie rysunkiem (10 minut);
3. N. opowiada historię dalej: "Zero w porównaniu do silnej i wysokiej Jedyńki czuła się słaba i nieistotna. Tak samo było, kiedy stała obok Dwójki czy Trójki. Każde z nich wydawało jej się lepsze i zawsze stało przed nią. Któregoś dnia poczuła się tak smutna i nieważna, że postanowiła się ukryć. W świecie cyfr zawrzało! Okazało się, że matematyka nie może funkcjonować bez zera! Wszystkie cyfry zaczęły szukać Zera. Kiedy ją znalazły, poprosiły, żeby już ich nie opuszczała. Jest przecież dla nich najważniejsza!". N. pyta dzieci, dlaczego Zero była dla wszystkich tak ważna? N. prosi, żeby dzieci zapisały w programach graficznych jeden i zero. Czy wiedzą, ile to jest? Czy domyślają się, dlaczego Zero była tak ważna w świecie cyfr? (10 minut);
4. N. wyjaśnia dzieciom znaczenie cyfry 0 w systemie dziesiętnym. Wyjaśnia, dlaczego bez zera nie jesteśmy w stanie liczyć, w tym także odejmować. N. pyta się ile to jest np. $5 - 5$? Czy dzieci potrafią to zapisać? Czy bez zera byłyby w stanie to zapisać? (5 minut);
5. N. rozdaje dzieciom monety i banknoty. Pyta dzieci, co widzą na banknotach i monetach. Czy fakt, że widzą dziesięć, oznacza, że mają taką samą wartość? Za które można więcej kupić? (5 minut)

Warianty:

- N. może zaproponować dzieciom również przemyślenie filozoficznej bajki związanej z liczbą zero (patrz: materiał dodatkowy).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Matematyka

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych
Int-Mat-I.15.1 : dziecko zna będące w obiegu monety i banknot o wartości 10 zł
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-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-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych
Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

Lista załączników:

Talizman (wprowadzenie zera).rtf

Tytuł zadania: SZUKAM PODPORY - GIMNASTYKA**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się wykonywać ćwiczenia równoważne, jednocześnie poznają znaczenie zaufania we współpracy.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności utrzymywania równowagi;
- rozwinięcie umiejętności współpracy, rozwijanie zaufania między dziećmi;
- rozwijanie radości z wysiłku fizycznego.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna lub inna wolna przestrzeń;
- maty do ćwiczeń.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy wiedzą, co może stanowić dla nich podporę, czy tylko nogi? Na czym jeszcze można się opierać? N. mówi dzieciom, że mogą to zademonstrować (tutaj powinny się pojawić takie odpowiedzi, jak: kolana, kolana i dłonie, stopy i dłonie, bok, plecy, brzuch, pośladki, łokcie i kolana itp.). Kiedy skończą się pomysły, N. mówi, że zdobyta w ten sposób wiedza posłuży do zadania, w którym dzieci będą rozwijały umiejętność utrzymywania równowagi (7 minut);
2. N. dzieli dzieci na pary, następnie wykonuje razem z dziećmi kilka ćwiczeń rozciągających i rozgrzewających (5 minut);
3. Następnie zadaniem dzieci w parach będzie wykonywanie razem jak najciekawszych i dziwacznych póz, w których dzieci będą utrzymywały w nietypowy sposób równowagę. N. zwraca uwagę, że dzieci mogą się podparć i pomagać sobie nawzajem - dlatego

wykonują zadanie w parach. Każdą pozę muszą umieć wytrzymać przez przynajmniej 5 sekund (sprawdzają to licząc do 5). Dzieci muszą wymyślić jak najwięcej póz w ciągu 5 minut. N. w tym czasie robi im zdjęcia (7 minut);

4. Po zakończeniu ćwiczeń N. wykonuje z dziećmi kilka ćwiczeń rozciągających (3 minuty);
5. N. następnie pyta dzieci, co w zadaniu było dla nich najtrudniejsze? Jak pracowało im się w parach? Czy pojawiały się zwady, kłótnie? Czy są zadowolone z wyniku swojej pracy? Jaka poza najbardziej się im podobała? (10 minut).

Warianty:

- N. może przynieść na zajęcia aparat i zrobić dzieciom zdjęcia w trakcie wykonywania póz. W ten sposób dzieci będą mogły porównywać swoje "dzieła".

Potencjalne problemy:

- zadanie może być trudne na początku dla dzieci, dlatego trzeba im zwrócić szczególną uwagę na zachowanie zasad bezpieczeństwa: nie powinny robić niczego, czego się boją ani wykonywać takich ruchów, które sprawiają im ból.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

38 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: ZIELNIK - CZTERY PORY ROKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: CZAS PISANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: RYSOWANIE MANDALI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: GUZIKOWE ODKRYWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 zadanego 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 odjęły 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

39 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: Z CZYM PRZYCHODZISZ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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. Każdy 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 coś 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: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŻ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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/glott/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 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 - Dż.pdf

Wprowadzanie liter - Ó.pdf

Wprowadzenie liter - C.pdf

Tytuł zadania: ALFABETYCZNA GONITWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 wstawią 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:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



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: GRY I ZABAWY GIMNASTYCZNE NA SALI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 - pochyła 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: MIERZENIE KREDEK 2

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest zmierzenie obrazków kredek, zapisanie wyniku pomiaru oraz włożenie ich do odpowiedniej przegródki, bazując na przeprowadzonym pomiarze.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności mierzenia długości obiektów;
- ćwiczenie umiejętności grupowania obiektów.

Potrzebne materiały:

- Wydrukowane karty pracy dla każdego dziecka z pliku "mierzenie kredek II - pomoce.pdf".

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z pliku "mierzenie kredek II - pomoce.jpg". Informuje, że ich zadaniem będzie zmierzenie długości kredek oraz zapisanie wyniku pomiaru obok nich. (15 minut);
2. Następnie zadaniem dzieci jest doprowadzenie kredek tej samej lub podobnej długości do odpowiednich pojemników. (5 minut);
3. N. wraz dziećmi podsumowuje zadanie, sprawdzając poprawność jego wykonania. Dzieci mogą same dokonać sprawdzenia, wymieniając się kartami po zakończeniu ćwiczenia. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Lista załączników:

mierzenie długości - kredki II.jpg

40 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: W KRĘGU SZTUKI ORIENTALNEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci słuchając muzyki orientalnej, uczą się składać origami.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi dziedzinami sztuki;
- zapoznanie uczniów i uczennic z muzyką orientalną;
- rozwinięcie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- wprowadzenie techniki tworzenia origami/malowania akwarelami.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- przygotowany podkład dźwiękowy przedstawiający muzykę orientu, np. muzykę japońską (<http://www.youtube.com/watch?v=AK51LblcEOw>; http://www.youtube.com/watch?v=cT_q8CbVAgA);
- kolorowe kartki kwadratowe (do origami) lub kartki A4 przerobione na papier do origami (prosty instruktaż: <http://www.youtube.com/watch?v=mCOTuMGN8sQ>).

Przebieg:

1. Na początku N. wraz z dziećmi wykonuje chód po klasie w takt muzyki. Dzieci mogą chodzić w wybranych kierunkach. Co jakiś czas N. może poprosić dzieci o wykonanie jakiegoś ruchu, np. zatrzymanie się i przeciągnięcie, pomachanie rękami, obrót, złapanie się za ręce z innymi. N. zwraca dzieciom uwagę na muzykę, na jej specyficzne tempo (5 minut);
2. N. wraz z dziećmi siada w kręgu. Pyta uczniów i uczennice, z czym kojarzy im się muzyka, którą usłyszały. Jak się czuły, kiedy jej słuchały? Co sobie wyobrażały? (10 minut);
3. N. wyjaśnia dzieciom (albo potwierdza ich przypuszczenia), że była to muzyka japońska, tak więc dzieci poznały element sztuki japońskiej. W swojej sztuce Japończycy wykształcili wiele niezwykłych elementów, na przykład origami. N. pyta dzieci, czy wiedzą, czym jest origami. Następnie prezentuje im podstawowe złożenia origami. Dzieci wybierają swoje kartki i wraz z N. próbują poprawnie złożyć wybrany kształt. N. zachęca uczniów i uczennice do wspierania się w zadaniu. W tle płynie japońska muzyka (25 minut).

Warianty:

- można zaproponować dzieciom wysłuchanie muzyki z innych części Azji, np. Chin czy Indii;
- można zaproponować dzieciom stworzenie pracy inną techniką lub w inny sposób, np. stworzenie moodboarda do muzyki czy też namalowanie pejzażu akwarelami.
- zadanie może kończyć narrację "Orientalna przygoda - w stronę Dalekiego Wschodu".

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Muzyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna
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.5.3 : 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.1.2 : 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.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Int-Plast-I.4.1 : dziecko zna rodzaje dziedzin sztuki

Int-Plast-I.4.2 : dziecko potrafi opisać własnymi słowami wybrane dziedziny sztuki na przykładach ze swojego otoczenia

Int-Tech-I.3.2 : dziecko potrafi skonstruować urządzenia techniczne z gotowych zestawów do montażu, np. miniaturowe dźwigi, samochody, samoloty, statki, domy

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Tytuł zadania: POWITANIA Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Na początek narracji "Orientalna przygoda", a potem w jej trakcie, dzieci poznają różne sposoby powitania w innych krajach.

Cele:

- integracja i podniesienie energii;
- poznanie różnych sposobów powitania w innych krajach.

Potrzebne materiały:

- wizytówki dla N. lub kawałki kartek papieru i długopis;
- załącznik z powitaniami z różnych stron świata (plik pdf).

Przebieg:

1. Na początku N. zapowiada rozpoczęcie nowej narracji: "Orientalnej przygody". Krótko wyjaśnia, że w trakcie jej trwania, dzieci poznają zwyczaje, literaturę, zachowania i inne elementy kultur Dalekiego Wschodu. N. może w tym miejscu zapytać dzieci, jakie znają orientalne kraje i czy ktoś już był w którymś z nich. (2 minuty)
2. Następnie N. mówi, że przez najbliższe dni będziemy poznawać różne sposoby powitania w innych kulturach. N. pokazuje pierwsze powitanie - bierze do ręki swoje wizytówki (lub małe kawałki papieru ze swoim imieniem) i wita się po japońsku z kilkoma osobami - kłania się głęboko i podaje wizytówkę, mówiąc: "Konnichiwa!" Po prezentacji pyta dzieci, czy wiedzą, z jakiego kraju pochodzi o powitanie i dopowiada, jeśli dzieci nie wiedzą bądź nie zgadną. N. prosi dzieci, by pokazały ten kraj na mapie. (5-7 minut)
3. Następnie dzieci biorą 4-5 kawałków papieru, piszą na nich swoje imię (N. pomaga, jeśli któreś z dzieci ma z tym problem), po czym witają się z wybranymi 5 osobami w zaprezentowany przez N. sposób. (5 minut)

Przy powtórzeniach:

N. prezentuje na początku dnia kolejne powitanie z listy w załączniku. Podczas powitania indyjskiego, N. może na rzutniku wyświetlić, jak wyglądają złożone do powitania ręce (obrazek w załączonym pliku).

Warianty:

- N. może poświęcić więcej czasu, aby dzieci przygotowały kilka swoich bardziej dokładnych wizytówek (nie tylko z imieniem, ale np. też z jakimś rysunkiem).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Pokaz

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.10(od) : dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji

Lista załączników:

Powitania z różnych stron świata.pdf

Tytuł zadania: MUZYCZNE ĆWICZENIA RELAKSACYJNE I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



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: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: BAŚNIE Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA - PIES I SŁOŃ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

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;
- stymulowanie rozwoju i inspirowanie twórczych działań dzieci;
- rozwój wyobraźni dzieci;
- kształcenie umiejętności wyrażania myśli i opinii;
- integracja, lepsze poznanie się;

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych dzieci.

Potrzebne materiały:

- tekst bajki Janusza Krzyżowskiego (załącznik Pies i słoń.pdf).

Przebieg:

Na początku N. zaprasza dzieci do swobodnego poruszania się po sali tak, jakby były różnymi zwierzętami - N. wymienia zwierzęta, zmieniając je co kilkanaście sekund: bocian, żaba, kot, mysz, pies, słoń. N. zachęca dzieci, by ruchem i dźwiękiem oddawały charakterystyczne cechy tych zwierząt, ich wagę itp. (5 minut) Po kilku minutach dzieci siadają w kręgu i N. pyta, które z tych zwierząt uważane są za swoich wrogów (np. kot i mysz / bocian i żaba / kot i pies) - N. mówi, że w niektórych kulturach za wrogów uważa się słonia i psa. Oto historia tych dwóch zwierząt:

N. zaczyna czytać bajkę (załącznik Pies i słoń.pdf) do fragmentu "Zdarzyło się jednak pewnego razu, że wędrowny handlarz kupił od dozorczy słonia tego groźnie wyglądającego psa."

W tym miejscu N. robi przerwę i pyta dzieci o to, co ich zdaniem działo się ze zwierzętami po tej rozłące. Jak się mogły czuć? N. może w tym miejscu poruszyć m.in. tematy: (15 minut)

- Co czuje ktoś, kto nagle wyjeżdża (np. przeprowadza się do innego miasta lub kraju) i musi rozdzielić się ze swoimi przyjaciółmi?
- Z jakich powodów ludzie nawiązują przyjaźnie?

Następnie N. zaprasza dzieci do wysłuchania, jak potoczyła się historia słonia i psa. N. czyta bajkę do końca a następnie rozmawia z dziećmi na kolejne tematy, np.: (10 minut)

- Jaki morał / wniosek płynie z tej bajki?
- Można poruszyć temat tego, że czasem ktoś staje się dla kogoś wrogiem bez rzeczywistego powodu, np. wrogie są sobie grupy, do których należy albo zapisane jest to w tradycji, w przekazach.
- Co jest ważne w przyjaźni?
- W jaki sposób możemy kogoś lepiej poznać?

Ostatnim etapem lekcji jest przeprowadzenie wywiadu z partnerem i zadanie 3 pytań, które pozwolą lepiej poznać drugą osobę. Dzieci dobierają się w pary i wymyślają po 3 pytania, które chciałyby zadać drugiej osobie, by dowiedzieć się czegoś o niej, czego jeszcze nie wiedzą. Dzieci mają kilka minut na wymyślenie pytań a następnie na przeprowadzenie wywiadu - najpierw jedna osoba zadaje pytania a druga odpowiada, potem zmiana.

Na zakończenie dzieci w kręgu (na forum) mogą podzielić się jedną informacją o drugiej osobie, którą pozyskali w trakcie wywiadu. (20 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Czytanie na głos
Analiza tekstu
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:

Wywiad z partnerem

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

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.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.2.4 : 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-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.2.2 : 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

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.2.2(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 buddyjskie (całość).pdf
Pies i słoń.PDF

41 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I ZABAWY GIMNASTYCZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: IDZIEMY NA ZAKUPY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:45:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się przygotowania list z określonymi rzeczami (w tym przypadku zakupami). Poznają różne przedmioty i artykuły, jakie można kupić. Ćwiczą pisanie i przepisywanie słów. Poznają monety i ich wartość oraz wartość poszczególnych produktów.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z artykułami, które kupujemy w sklepach;
- 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;
- zapoznanie/ rozwinięcie i sprawdzenie wiedzy uczniów i uczennic o wartości monet.

Potrzebne materiały:

- kartki na listę zakupów;
- kredki i mazaki;
- tablica i markery/ kreda;
- słowniki tradycyjne i multimedialne.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w temat zajęć: „Dziś będziemy zajmować się czymś, co pewnie w każdym Waszym domu odbywa się codziennie. Pomyślcie co robią Wasi rodzice przed wyjściem na zakupy?” Dzieci odpowiadają, ich pomysły zapisywane są na tablicy. N. w miarę potrzeb może nakierowywać pomysły dzieci ale nie dawać samodzielnie odpowiedzi na zadane przez siebie pytanie. Kiedy dzieci wymienią listę na zakupy, N. pyta: „Czy chcielibyście stworzyć swoją listę zakupów?” (10 min)
2. N. pyta dzieci: „Po co robi się listy na zakupy?” i wspólnie poprzez dyskusję ustala, po co robimy takie listy i co one dają. (5 min)
3. N. rozdaje uczniom kartki na zrobienie listy zakupów. N. tłumaczy uczniom i uczennicom, na czym polega zadanie: „Każdy z Was tworzy własną listę zakupów. Artykuły, które planujecie kupić możecie napisać w formie ich nazwy - ja Wam pomogę je napisać /

- przepisać, dodatkowo możecie na swoich listach stworzyć obrazki przedstawiające dany artykuł z listy”. N. w czasie wykonywania przez dzieci zadania wspomaga je w pisaniu / przepisywaniu poszczególnych nazw, wspiera w wykonaniu obrazków. (25 min)
4. Chętne dzieci przedstawiają swoje listy zakupów na forum klasy. (10 min)
 5. N. wprowadza uczniów i uczennice w kolejną część zadania: „Czy na zakupy wystarczy tylko lista? Czy aby je zrobić potrzebujemy jeszcze jakieś rzeczy?” Uczniowie i uczennice przedstawiają swoje pomysły i zapisujemy je na tablicy – N. wskazuje w słowach poszczególne litery, zachęca uczniów i uczennice do wynajdywania w zapisanych słowach poszczególnych liter, a także sylabizowania słów. (10 min)
 6. N. przypomina lub zapoznaje dzieci z pieniędzmi (monetami i banknotami). Wspólnie z dziećmi ustala, po co są pieniądze: „Aby zrobić zakupy potrzebujemy pieniędzy, jak myślicie po co one są?”. Uczniowie i uczennice odpowiadają. N. pokazuje uczniom poszczególne monety oraz banknoty, dzieci mogą je pooglądać. Następnie na tablicy zapisujemy wartości monet i banknotów. N. prosi uczniów i uczennice, aby na swoich listach zakupów przy poszczególnych produktach zapisały ich zakładaną wartość. N. podaje przykłady np. „jogurt to 2 zł a książka 50 zł”. Uczniowie i uczennice uzupełniają swoje listy zakupów. (20 min)
 7. N. zaprasza uczniów i uczennice do pójścia do sklepu ze swoją listą. N. odgrywa rolę sprzedawcy, dzieci ustawiają się w kolejkę, mogą ze sobą rozmawiać o zakupach i wymieniać się informacjami, co mają na liście i ile to kosztuje. N. zachęca dzieci do aktywnej zabawy. (15 min)
 8. N. zamyka sklep i zaprasza uczniów i uczennice do podsumowania zajęć. Dzieci wskazują co im się najbardziej podobało w czasie zadania. N. dziękuje dzieciom za wspólny czas. (10 min)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie *Tworzymy sklep*.

Warianty:

- zadanie może zostać zadane do domu - wówczas każde dziecko samodzielnie przygotowuje listę zakupów, a potem reszta zadania przebiega w klasie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka
Język polski
Przedsiębiorczość

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda definiowania pojęć
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Na zakupy! (zakupy)

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
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.15.2 : dziecko rozumie wartość nabywczą monet
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
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.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.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy
Int-Społ-I.2.3 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w sytuacjach życiowych

Int-Społ-I.4.1 : dziecko posiada wiedzę o tym, skąd się biorą pieniądze w domu

Int-Społ-I.4.2 : dziecko ma świadomość, że pieniądz ma określoną wartość

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Przed-I.1(od) : dziecko zna nominały pieniędzy

Int-Przed-I.2(od) : dziecko rozróżnia monety i banknoty

Int-Przed-I.3(od) : dziecko wie, że pieniądz służy do płacenia za usługi i towary

Int-Przed-I.6(od) : dziecko wie, jak zrobić zakupy (np. sklep, budka z lodami, jarmark)

Int-Przed-I.8(od) : dziecko zna przybliżoną wartość produktów i usług, z których korzysta

42 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: CZAS LITER A, T, O, D, J, P, Ń, W, CZ, Ż, F, DZI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 - Ż 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 - Ż.pdf

Pisanie po śladzie - A T O.jpg

Pisanie po śladzie - Dz, Dzi.jpg

Wprowadzanie liter - F.pdf

Wprowadzanie liter - Ń.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: DODAWANIE W ZAKRESIE...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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

Tytuł zadania: RYSOWANIE MANDALI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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

43 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

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: KOSZYK CUKIERKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 nich 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: Z CZEGO SKŁADA SIĘ LICZBA...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 śródkach pogładowych);
 - 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

Tytuł zadania: WYŚCIG PO WIEDZĘ I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Ćwicząc fizycznie, podczas którego dzieci jednocześnie sprawdzają swoją wiedzę.

Cele:

- sprawdzenie i utrwalenie wiedzy uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności współpracy i współzawodnictwa;
- rozwinięcie sprawności fizycznej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- pomoce gimnastyczne np. szarfy, skakanki, piłki, worki;
- przygotowane wcześniej przez N. zadania dla uczniów i uczennic, np. zadania matematyczne, litery, z których należy ułożyć 10 słów i zapisać je, zdjęcia oraz słowa, które trzeba ze sobą sparować (np. zdjęcia różnych zwierząt, które trzeba dopasować do ich nazw albo miejsc, w których można je znaleźć).

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na pary. Pary stają wzdłuż ściany sali gimnastycznej. Każda para dostaje jeden przyrząd do wykonywania ćwiczenia sportowego (np. piłkę do kozłowania; każda para w danej turze otrzymuje ten sam przyrząd/pomoc), z którym jednocześnie będzie się przemieszczać na drugą stronę sali (5 minut);
2. Na drugiej ścianie wiszą rysunki, daty, cyfry, sylaby, zdjęcia obejmujące wiedzę lub umiejętności, których dzieci mają się nauczyć lub które już poznały. Wieszają się też ewentualną pomoc naukową (wzór zadania, rysunek podpowiedź itp.) (3 minuty);
3. Na sygnał jedno dziecko wykonuje zadanie sportowe, a drugie towarzyszy mu obok. Towarzyszące dziecko pokonuje dystans na przykład na kolanach lub w kuckach. Wszystkie pary startują jednocześnie. Po dotarciu do ściany każda para wykonuje zadanie „wiedzowe” np. wybiera samogłoski, określone figury geometryczne itp. (4 minuty);
4. Dzieci w parze w tej samej konfiguracji wracają na początkową stronę sali. Kiedy pierwsza para powróci na miejsce odliczamy 30 sekund. A potem dajemy sygnał do powrotu pozostałym grupom, niezależnie od ich etapu realizacji zadania. Pary konsultują się ze sobą, sprawdzając poprawność decyzji (co do wybranych elementów) (2 minuty);
5. Potem N. zbiera materiały od uczniów i uczennic i wieszają je na miejsce, aby mogły być wykorzystane ponownie do tego samego lub podobnego zadania. Dzieci w parach zamieniają się rolami i powtarzają wyścig.

Zadanie jest kontynuowane tak długo, jak dzieci przejawiają chęć, a N. uważa, że nadal rozwijają swoją wiedzę.

Warianty:

- w zadaniu można też wykorzystać zagadki logiczne lub zadania matematyczne - wówczas dzieci muszą wrócić z liczbą przedstawiającą wynik zadania;
- zadanie może obejmować dowolną dziedzinę wiedzy np. słówka obcojęzyczne dotyczące jakiegoś tematu, liczby przynależące do różnych kategorii, zwierzęta należące do różnych kategorii, instrumenty muzyczne itd.;
- wśród ćwiczeń mogą być np. hulajnoga, piłka do skakania, skakanie przez skakankę, skakanie w worku i różne rodzaje ćwiczeń sportowych (przy pozostającym założeniu, że dzieci mają przedostać się z jednego końca sali na drugi);
- zadanie można przeprowadzić na świeżym powietrzu, przy założeniu, że jest gdzie przyczepić lub położyć zdjęcia;
- para, która pierwsza ukończyła wyścig może wymyślić ćwiczenie fizyczne dla kolejnego wyścigu;
- na każdym etapie wyścigu można zmieniać ćwiczenie fizyczne.

Potencjalne problemy:

Należy zwrócić szczególną uwagę na poprawność wykonania zadania motorycznego. Jeżeli dzieci nie starają się lub widocznie niepoprawnie je wykonują, można przerwać rywalizację (np. gwizdkiem) i zacząć ją od nowa, zaznaczając, że jednym z wymagań zadania jest poprawne wykonanie ćwiczenia fizycznego.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

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.2.2 : 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-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

44 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: BAŚNIE Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA - PAW PYSZAŁEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

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 ilustrują wybraną scenkę z bajki.

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:

- tekst bajki Janusza Krzyżowskiego (załącznik Paw pyszałek.pdf).

Przebieg:

1. Na początku N. mówi dzieciom, że za chwilę przeczyta im bajkę. W trakcie czytania, dzieci mają za zadanie inscenizować za pomocą ruchów, mimiki i dźwięków wydarzenia i bohaterów, występujących w bajce. Dzieci mogą w tym celu poruszać się swobodnie po całej klasie, każde samodzielnie inscenizując wydarzenia i bohaterów.

2. Następnie N. czyta dzieciom bajkę "Paw pyszałek" (załącznik Paw pyszałek.pdf), robiąc dłuższe przerwy w momentach, w których dzieci pokazują postaci i wydarzenia (10 minut)

3. Po skończeniu czytania, dzieci siadają razem w kręgu i N. zadaje klasie różne pytania dotyczące bajki, pozwalając dzieciom na dyskusję na wybrane tematy, np.: (15 minut)

- Jak się czuły przedstawiając konkretnych bohaterów? W rolach których bohaterów czuli się najlepiej i dlaczego a w rolach których najgorzej (i dlaczego)?
- Jaki wniosek płynie z tej bajki?
- Jakie zachowanie sprawiło, że paw nie został wybrankiem księżniczki?
- Jak się czuli pozostali bohaterowie podczas występu pawia?
- N. może również poruszyć temat oddzielania oceny pojedynczego zachowania kogoś od oceny tej osoby jako całości - może się zdarzyć, że ktoś się jakoś zachowa (np. popełni gafę) pod wpływem np. stresu czy innych czynników i nie świadczy to o tym, że jest to jego stała cecha charakteru (np. że jest nieroztropny czy nieuważny).

4. Na koniec dzieci rysują wybraną scenę z bajki, pokazują swoje prace w trójkach i krótko opowiadają, co narysowali (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Ilustracja ruchowa

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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.2.2 : 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.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia

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

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.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

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.2.1(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.7.4(od) : dziecko potrafi rozdzielić ocenę zachowania danej osoby od oceny tej osoby

Lista załączników:

Paw pyszałek.pdf

Bajki buddyjskie (całość).pdf

Tytuł zadania: DODAWANIOWY GENERAŁ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci grając w kości utrwalają umiejętność dodawania.

Cele:

- utrwalenie umiejętności dodawania w zakresie do 12;
- pogłębianie zaangażowania w naukę matematyki.

Potrzebne materiały:

- kości (po dwie na grającą grupę 4-osobową);
- plansze do zaznaczania zdobytych wyników.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą miały okazję poćwiczyć umiejętność dodawania w ramach gry. Dzieli dzieci na grupy 4-osobowe, a następnie każdej grupie rozdaje kości oraz plansze do gry (4 minuty);
2. Dzieci w turach rzucają kostkami i dodają oczka do siebie. Wynik odznacza się na swojej planszy. Jeśli już jest to odznaczony wynik, nic się nie dzieje. Każde dziecko rzuca raz i przekazuje dalej kości. N. zwraca uwagę, aby dzieci nawzajem sprawdzały swoje wyniki (25 minut).

Warianty:

- dzieci mogą stworzyć własne plansze do gry, robiąc 12 pól, w których wpisane jest 12 liczb;
- **Alternatywnie:** jeśli dzieci nie poznały jeszcze dodawania powyżej 10 i mogą sobie z tym nie poradzić, N. może zaproponować, że w przypadku wyrzucenia $6 + 6$ oraz $6 + 5$, dzieci otrzymują 10 punktów oraz mogą powtórzyć rzut.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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-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:

plansza dodawaniowy generał.pdf

Tytuł zadania: ORIENTALNA PRZYGODA KOMPUTEROWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się korzystać z komputerów oraz urządzeń mobilnych. Dowiadują się, jakie są zasady korzystania z internetu i technologii. Zadanie realizowane jest w cyklu 3 "przygód", w których dzieci poznają kraje azjatyckie, korzystając z technologii.

Cele:

- zapoznanie z zasadami korzystania z internetu;
- wprowadzenie umiejętności korzystania z internetu;
- rozwijanie umiejętności korzystania z internetu;
- uświadomienie uczniom i uczennicom możliwości zastosowania technologii w kontekście różnych obszarów nauczania;
- rozwijanie zainteresowania światem.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- aplikacje do wykorzystania w pierwszej przygodzie (tworzenie orientального awatara):
http://www.rinmarugames.com/game/?game_id=430;
<http://www.dolldivine.com/korean-warrior.php>; <http://www.dolldivine.com/kimono-maker.php>; <http://doppelme.com/>;
- filmy do wykorzystania w ramach drugiej przygody:
<https://www.youtube.com/watch?v=OpEfxcPMYVo> (tradycyjna muzyka japońska),
<https://www.youtube.com/watch?v=u5njZhbhL9s> (wycieczka po Kioto),
<https://www.youtube.com/watch?v=D8wlja0RILA> (przedstawienie uroków Indii);
- filmy do wykorzystania w trzeciej przygodzie:
<https://www.youtube.com/watch?v=KXgm8XvBqL0> (robienie łódki origami),
<https://www.youtube.com/watch?v=UkJvw5UX7DA> (origami serduszko),
<https://www.youtube.com/watch?v=ha2zlaBa3UE> (origami samolot).

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że w ramach ich orientalnej przygody, dowiedzą się więcej o komputerach i technologiach. Nie przez przypadek - to w Azji produkuje się największą liczbę elementów, z których stworzone są komputery i urządzenia mobilne.

2. N. wyjaśnia dzieciom, że na zadanie składają się 3 przygody, w ramach których dzieci będą uczyły się korzystać z internetu i aplikacji mobilnych:
- w ramach pierwszej przygody dzieci mają stworzyć swój awatar (portret) podróżnika. Mogą przy tym skorzystać z aplikacji tworzących postać w ubraniu charakterystycznym dla orientu lub zwykły prosty awatar postaci;
 - w ramach drugiej przygody dzieci oglądają filmy i inspirując się nimi tworzą obrazki w edytorze grafiki;
 - w ramach trzeciej przygody dzieci oglądają filmy i tworzą małe dzieła z origami.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia techniczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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-Komp-I.2.2 : dziecko wie, jakie dolegliwości mogą spotkać osobę korzystającą z komputera

Int-Komp-I.3.1 : dziecko rozumie ograniczenia dotyczące korzystania z komputera, które nakładają na nie rodzice, opiekunowie, szkoła

Int-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

Int-Tech-I.2.2 : dziecko potrafi posługiwać się urządzeniami domowymi (takimi jak latarka,

odkurzacz) nie psując ich

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

45 - Koniec narracji "Orientalna przygoda - w stronę Dalekiego Wschodu" - 45 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: W KRĘGU SZTUKI ORIENTALNEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci słuchając muzyki orientalnej, uczą się składać origami.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi dziedzinami sztuki;
- zapoznanie uczniów i uczennic z muzyką orientalną;
- rozwinięcie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- wprowadzenie techniki tworzenia origami/malowania akwarelami.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- przygotowany podkład dźwiękowy przedstawiający muzykę orientu, np. muzykę

japońską (<http://www.youtube.com/watch?v=AK51LbIcEOw>;
http://www.youtube.com/watch?v=cT_q8CbVAgA);

- kolorowe kartki kwadratowe (do origami) lub kartki A4 przerobione na papier do origami (prosty instruktaż: <http://www.youtube.com/watch?v=mCOTuMGN8sQ>).

Przebieg:

1. Na początku N. wraz z dziećmi wykonuje chód po klasie w takt muzyki. Dzieci mogą chodzić w wybranych kierunkach. Co jakiś czas N. może poprosić dzieci o wykonanie jakiegoś ruchu, np. zatrzymanie się i przeciągnięcie, pomachanie rękami, obrót, złapanie się za ręce z innymi. N. zwraca dzieciom uwagę na muzykę, na jej specyficzne tempo (5 minut);
2. N. wraz z dziećmi siada w kręgu. Pyta uczniów i uczennice, z czym kojarzy im się muzyka, którą usłyszały. Jak się czuły, kiedy jej słuchały? Co sobie wyobrażały? (10 minut);
3. N. wyjaśnia dzieciom (albo potwierdza ich przypuszczenia), że była to muzyka japońska, tak więc dzieci poznały element sztuki japońskiej. W swojej sztuce Japończycy wykształcili wiele niezwykłych elementów, na przykład origami. N. pyta dzieci, czy wiedzą, czym jest origami. Następnie prezentuje im podstawowe złożenia origami. Dzieci wybierają swoje kartki i wraz z N. próbują poprawnie złożyć wybrany kształt. N. zachęca uczniów i uczennice do wspierania się w zadaniu. W tle płynie japońska muzyka (25 minut).

Warianty:

- można zaproponować dzieciom wysłuchanie muzyki z innych części Azji, np. Chin czy Indii;
- można zaproponować dzieciom stworzenie pracy inną techniką lub w inny sposób, np. stworzenie moodboarda do muzyki czy też namalowanie pejzażu akwarelami.
- zadanie może kończyć narrację "Orientalna przygoda - w stronę Dalekiego Wschodu".

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Muzyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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.5.3 : 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.1.2 : 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.2.3 : dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką

Int-Plast-I.4.1 : dziecko zna rodzaje dziedzin sztuki

Int-Plast-I.4.2 : dziecko potrafi opisać własnymi słowami wybrane dziedziny sztuki na przykładach ze swojego otoczenia

Int-Tech-I.3.2 : dziecko potrafi skonstruować urządzenia techniczne z gotowych zestawów do montażu, np. miniaturowe dźwigi, samochody, samoloty, statki, domy

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Tytuł zadania: ODEJMOWANIE W ZAKRESIE...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 wspak (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: GODZINA ZABAW Z PIŁKĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

46 - Początek narracji "Na tropie - w świecie zagadek detektywistycznych" - 46 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: CZAS LITER L, E, K, S, D, J, Ś, R,U, RZ, CH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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. 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)

- 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 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 Ź.jpg

Wprowadzenie liter - Si i Ś.pdf

Wprowadzenie liter - U.pdf

Tytuł zadania: RAKI GRAJĄ W PIŁKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozgrywają mecz w piłkę halową, będąc w podporze tyłem.

Cele:

- rozwijanie sprawności fizycznej;
- rozwijanie umiejętności współpracy i organizacji pracy grupowej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, piłka siatkowa;
- notatnik, długopis ew. ołówek lub pióro;
- aparat fotograficzny.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą rozgrywać mecze w halową piłkę nożną, znajdując się w podporze tyłem. Każda z drużyn będzie miała określone zadanie. Drużyny nr 1 oraz 2 będą rozgrywały mecz (do jednej lub dwóch bramek, ewentualnie na czas np. przez 5 minut). Dzieci z drużyny nr 3 będą miały kilka zadań, którymi muszą się podzielić: komentować rozgrywkę, robić zdjęcia i krótkie notatki dotyczące meczu oraz sędziować.

- Pozostałe drużyny pełnią rolę kibiców (dopingują, słuchają komentatora, robią mini meksykańską falę itp.) (10 minut);
2. Gdy mecz się zakończy następuje rotacja drużyn, aż do momentu w którym wszystkie będą miały możliwość "obsługi" meczu. (30 minut);
 3. N. podsumowuje rozgrywkę (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia techniczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

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

Int-Tech-I.2.2 : dziecko potrafi posługiwać się urządzeniami domowymi (takimi jak latarka, odkurzacz) nie psując ich

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: DODAWANIOWY GENERAŁ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci grając w kości utrwalają umiejętność dodawania.

Cele:

- utrwalenie umiejętności dodawania w zakresie do 12;
- pogłębianie zaangażowania w naukę matematyki.

Potrzebne materiały:

- kości (po dwie na grającą grupę 4-osobową);
- plansze do zaznaczania zdobytych wyników.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą miały okazję poćwiczyć umiejętność dodawania w ramach gry. Dzieli dzieci na grupy 4-osobowe, a następnie każdej grupie rozdaje kości oraz plansze do gry (4 minuty);
2. Dzieci w turach rzucają kostkami i dodają oczka do siebie. Wynik odznacza się na swojej planszy. Jeśli już jest to odznaczony wynik, nic się nie dzieje. Każde dziecko rzuca raz i przekazuje dalej kości. N. zwraca uwagę, aby dzieci nawzajem sprawdzały swoje wyniki

(25 minut).

Warianty:

- dzieci mogą stworzyć własne plansze do gry, robiąc 12 pól, w których wpisane jest 12 liczb;
- **Alternatywnie:** jeśli dzieci nie poznały jeszcze dodawania powyżej 10 i mogą sobie z tym nie poradzić, N. może zaproponować, że w przypadku wyrzucenia $6 + 6$ oraz $6 + 5$, dzieci otrzymują 10 punktów oraz mogą powtórzyć rzut.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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-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:

plansza dodawaniowy generał.pdf

Tytuł zadania: MATEMATYCZNY TOR PRZESZKÓD

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci pokonują pojedynczo lub grupowo tor przeszkód złożony z zadań sprawnościowych oraz matematycznych i logicznych.

Cele:

- utrwalenie prostych umiejętności matematycznych;
- zapoznanie dzieci z prostymi ćwiczeniami ruchowymi;
- oswojenie dzieci z elementami rywalizacji.

Potrzebne materiały:

- materiały z pliku matematyczny tor przeszkód – pomoce.pdf;
- sala gimnastyczna, materace, piłki do gry (koszykówka, piłka nożna).

Przebieg:

1. Podczas zajęć N. wraz z dziećmi przygotowuje tor przeszkód według własnego uznania

- lub bazując na załączonych do zadania plikach (matematyczny tor przeszkód – pomoce.pdf) (10 minut);
2. Dzieci ćwiczą pojedyncze elementy na każdym przygotowanym stanowisku (z wyłączeniem stanowisk matematycznych, które zostaną dodane później). (20 minut);
 3. Rozpoczyna się turniej. N. dodaje do już istniejącego toru przeszkód kilka stacji z obliczeniami matematycznymi. Zadaniem dzieci jest przejście toru przeszkód jak najszybciej, wykonując zadania sprawnościowe oraz matematyczne. N. w czasie pokonywania toru przeszkód odmierza czas. Za każde poprawnie wykonane działanie N. odejmuje 2 sekundy od ogólnego czasu, a za błędnie wykonane dodaje 2 sekundy (30 minut);
 4. Na koniec ogłaszane są wyniki, 3 osoby z najwyższymi wynikami wygrywają zmagania. (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą pokonywać tor przeszkód podzielone na dwie lub więcej drużyn. Zlicza się wtedy wyniki wszystkich osób znajdujących się w danej drużynie;
- N. może zaproponować dzieciom inne zadania matematyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1.2 : dziecko potrafi porównać długość obiektów

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

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.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

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

Lista załączników:

Matematyczny tor przeszkód pomoce.pdf

47 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 225 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: SCHOWANE LITERY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:20:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice ćwiczą znajomość liter w języku polskim.

Cele:

- ćwiczenie znajomości liter;
- rozwój umiejętności tworzenia prac na płaszczyźnie.

Potrzebne materiały:

- papier rysunkowy;
- kredki, flamastry, pastele.

Przebieg:

1. N. zaprasza uczniów i uczennice do ćwiczenia znajomości liter w języku polskim. (5 min)
2. Uczniowie i uczennice otrzymują białe kartki papieru oraz wybierają pomoce plastyczne z jakich będą korzystać. N. tłumaczy dzieciom zadanie jakie mają wykonać: "Każdy z Was może teraz wybrać jedną literę (litery nie powinny się powtarzać). Następnie narysujcie rysunek przedstawiający to, co najbardziej lubicie robić w wolnym czasie oraz ukryjcie na

nim wybraną przez siebie literę. Literę możecie np. umieścić na aucie lub ukryć między kwiatami w ogrodzie. Pamiętajcie, aby litera była ukryta, ale żeby było można ją zauważyć, bo następnie będziemy ich szukać na Waszych pracach". Dzieci pracują nad swoimi rysunkami. (25 min)

3. N. rozwiesza prace dzieci na ścianach w klasie- uczniowie i uczennice mogą w tym pomóc N. Następnie dzieci podchodzą do każdego rysunku i szukają schowanych liter. Jeśli znajdą literę głośno mówią, jaka to litera w języku polskim. Jeśli uczeń lub uczennica nie pamiętają jak nazywa się dana litera, N. zachęca ich do poproszenia o pomoc kolegów i koleżanki. (20 min)
4. N. prosi uczniów i uczennice o powrót do ławek i pyta dzieci, jakie litery spotkały na rysunkach, które litery sprawiły im trudność. (10 min)

Warianty:

- Rysunki ze schowanymi literami mogą być zadane jako zadanie domowe i dzieci przygotowują je z pomocą rodziców.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Plast-I.1.3 : 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.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

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

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

Tytuł zadania: POZNAJEMY PORY ROKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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

Tytuł zadania: NAZWY MIESIĘCY - ĆWICZENIE ODDECHOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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 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: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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

48 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: BAJKA MATEMATYCZNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 liczbowych 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: MODELINOWE LITERKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 literki 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 wężyczka z modeliny.

Następnie dzieci tworzą poszczególne literki. (20 min)

Po stworzeniu literki 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: W OBLICZU NIEBEZPIECZEŃSTWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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) informacje, 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

49 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: SIEDMIOMILOWE BUTY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:25:00

Streszczenie:

Dzieci w czasie zadania uczą się opowiadania historii oraz liczenia do 10. Ćwiczenie sprzyja pracy kreatywnej.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia wypowiedzi ustnej;
- rozwijanie umiejętności wykonywania podstawowych działań matematycznych na liczbach do 10;
- rozwijanie umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:

- dwie kostki do gry.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do koła. Wszyscy siadają po turecku. N. czyta dzieciom wiersz "Siedmiomilowe buty".
2. N. przedstawia wyjaśnia dzieciom, na czym będzie polegało następne zadanie: "Przeniesiemy się w świat wyobraźni. Zakładamy teraz siedmiomilowe buty, w których wszystko jest możliwe." N. udaje, że zakłada wielkie buty na nogi - do tego samego zachęca uczniów i uczennice. (10 min)
3. N. zaczyna zabawę: opowiada pierwsze zdanie opowieści o przygodach klasy w siedmiomilowych butach, np. "Pewnego dnia cała klasa włożyła siedmiomilowe buty i nagle wszyscy znaleźli się na księżycu". N. wyrzuca kości i odliczamy liczbę oczek - jedno oczko to jedna osoba, osoba na którą wypadnie kontynuuje opowieść. (30 min)
4. N. dzieli klasę na grupy i rozdaje kostki do gry. Dzieci w grupach grają w swoje opowieści o siedmiomilowych butach. (25 min)
5. N. zaprasza wszystkich z powrotem do koła - każda osoba, mówi co czuła podczas zadania, co z niego zapamiętała. Przy zabieraniu głosu każde dziecko wyrzuca kości i liczy do wyrzuconej cyfry. (20 min)

Warianty:

- Dzieci mogą zapisywać swoje opowiadania (jeśli już potrafią pisać) - każde dziecko pisze swoje zdanie w opowieści.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

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-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.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

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

Lista załączników:

Siedmiomilowe buty.pdf

Tytuł zadania: KTO TO ZROBIŁ?**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują zagadki logiczne korzystając z edytora grafiki.

Cele:

- rozwijanie umiejętności myślenia algorytmami;
- rozwijanie umiejętności korzystania z edytora grafiki;
- rozwijanie umiejętności właściwego korzystania z technologii.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- instrukcja do zadania: <http://youtu.be/aGQPsmE8qVo>.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 5-osobowe;
2. Każde dziecko w grupie otrzymuje inny element zagadki do rozwiązania. N. opowiada dzieciom historyjkę, że kilka dni temu:
 - "w pewnej szkole, ktoś siedział w sali komputerowej i jadł swoją ulubioną kanapkę oraz pił sok. Następnego dnia zauważono, że klawiatura komputera nie nadaje się do użytku - nie dość że jest cała brudna, to jeszcze została zalana sokiem i przestała działać. Aby się dowiedzieć, kto był sprawcą tych szkód, trzeba rozwiązać zagadkę logiczną";
 - "w pewnej szkole, ktoś korzystał z komputera w sali komputerowej niezgodnie z ustalonymi regułami - ściągał i instalował programy, które spowodowały, że

komputer się zepsuł. Aby się dowiedzieć, kto był sprawcą tych szkód, trzeba rozwiązać zagadkę logiczną";

3. Zadaniem dzieci jest wypełnienie kolorem odpowiednich okienek w otrzymanym rysunku, zgodnie z podaną instrukcją;
4. Po wykonaniu zadania każde z dzieci pokazuje literę, którą stworzyło. Następnie dzieci w grupach układają litery w imiona. Imię wskazuje, kto jest sprawcą w sprawie detektywistycznej.
5. Na zakończenie N. rozmawia z dziećmi na temat właściwego wykorzystania komputerów oraz konsekwencji niewłaściwego posługiwania się technologiami.

Potencjalne problemy:

- aby efektywnie zorganizować pracę nad zadaniem należy wcześniej na poszczególnych komputerach nagrać różne pliki graficzne, na których dzieci będą pracowały. Należy także wcześniej zmienić ich nazwy (np. na "Zagadka") tak, aby dzieci nie wiedziały, do jakiego słowa należy poszukiwana przez nie litera.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

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.2.2 : dziecko wie, jakie dolegliwości mogą spotkać osobę korzystającą z komputera

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko rozwija umiejętność myślenia programistycznego.

Lista załączników:

Marta4.jpg

Karol3.jpg

Klucz do zadania.pdf

Adam2.jpg

Marta3.jpg

Karol5.jpg

Adam3.jpg

Karol2.jpg

Marta5.jpg

Marta2.jpg

Karol4.jpg

Karol1.jpg

Marta1.jpg

Adam1.jpg

Adam4.jpg

Tytuł zadania: GODZINA ZABAW Z PIŁKĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

50 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 - łącznie 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 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: CIEKAWY OSOBY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: ZAWODY, KTÓRE ZNAM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

Tytuł zadania: POLOWANIE NA WIELKANOCNE JAJKA - KLASA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grają w grę edukacyjną, polegającą na dodawaniu i odejmowaniu, starając się zdobyć wielkanocne jajka.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności współpracy w zabawie;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do gry z pliku "polowanie na wielkanocne jajka.pdf" (jeden egzemplarz na parę);
- kostka do gry (6 - ścienna);
- pionki lub inne małe obiekty do zaznaczania zdobytych pól (np. kawałki twardego papieru wycięte w różne kształty).

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na pary i rozdaje im karty do gry, kostki oraz pionki.
2. Następnie tłumaczy zasady gry oraz demonstruje w razie potrzeby jej przebieg. Gracze na zmianę rzucają kostką 6 - ścienną. Po rzucie wybierają, czy do otrzymanego wyniku chcą dodać liczbę 4 czy odjąć 2. Następnie zaznaczają pole opowiadające otrzymanemu wynikowi (np. jeśli gracz wyrzuci 3 to może do wyniku dodać 4, co w rezultacie da 7 lub odjąć 2 co da wynik 1). Gra trwa dopóki któryś z graczy nie zajmie wszystkich 6 pól wokół dowolnego jajka. Osoba, która posiada więcej zaznaczonych pól wokół okrążonego jajka wygrywa (10 minut na wyjaśnienie);
3. Dzieci grają w grę między sobą (30 minut);
4. N. wraz z dziećmi podsumowuje grę (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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:

polowanie na jajka wielkanocne klasa I.jpg

51 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 220 min

Tytuł zadania: ZAGINIONY MIÓD

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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;
- słóczki 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: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 przesuwał 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

Tytuł zadania: WIERSZYKOWE CUDA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają wierszyki o elementach wyposażenia domu, a następnie tworzą proste przedmioty użytkowe w formie prac plastycznych lub prostych konstrukcji.

Cele:

- rozwój umiejętności tworzenia prac plastycznych;
- doskonalenie umiejętności uczenia się krótkich wierszyków na pamięć;

- rozwój umiejętności tworzenia własnych kreatywnych prac;
- rozwój umiejętności pracy samodzielnej.

Potrzebne materiały:

- kartony, pudełka po jajkach;
- rolki po papierze i ręcznikach papierowych;
- papier techniczny;
- farby, pędzle;
- bibuła, wycinanki;
- kawałki włóczki, tasiemek;
- klej;
- miarki;
- nożyczki;
- zszywacz;
- dziurkacz;
- kartki z wierszykiem dla dzieci;
- zalecana lektura: M. Rusinek, *Wierszyki domowe*, Znak, Kraków 2012 (<http://www.znak.com.pl/wirtualnaksiazka,id,3468>).

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do udziału w zadaniu: "Dzisiaj zajmiemy się poznawaniem przedmiotów, jakie macie w domu. Będę Wam czytał/ czytała wierszyk, którego spróbujemy nauczyć się na pamięć, a także wykonać przedmiot, o którym ten wierszyk opowiada. Powstałe rekwizyty będziemy mogli wykorzystać w przedstawieniu, jakie zrobimy w tym roku." (5 min)
2. N. czyta dzieciom jeden z wybranych wierszyków (w programie proponujemy skorzystanie z wierszyków autorstwa Michała Rusinka), np.: "Bez względu na to, czy w wazonie stoją żonkile czy piwonie, wazon jest przede wszystkim po to, by dać się czasem rozbić kotom". N. prosi dzieci o podanie, o czym był wiersz. Dzieci podają odpowiedzi - jeśli dzieci od razu nie zgadną, N. może zapisywać odpowiedzi na tablicy. (5 min)
3. N. prosi dzieci o powtarzanie poszczególnych linijek wierszyka. Uczniowie i uczennice mogą najpierw powtarzać wspólnie, następnie chętne dzieci mogą same powiedzieć daną linijkę wierszyka. N. zachęca dzieci do wspólnego recytowania i stara się, aby recytacja przebiegała w atmosferze zabawy, co zachęci dzieci do udziału. (20 min)
4. N. kończy tę część zadania i prosi, aby wszyscy podziękowali wszystkim za piękną recytację oklaskami. (2 min)
5. Uczniowie i uczennice wybierają pomoce, dzięki którym przygotują swój rekwizyt, o którym był wierszyk. N. wspiera dzieci w miarę zgłaszanych przez nich potrzeb. W czasie

pracy N. może zachęcać dzieci do powtarzania słów wierszyka np. podchodząc i mówiąc do ucznia lub uczennicy początek wierszyka "Bez względu na to...". Uczeń lub uczennica ma dokończyć tyle, ile pamięta. N. w czasie prac samodzielnych dzieci zwraca im uwagę i przypomina o zasadach korzystania z pomocy i urządzeń technicznych oraz o zachowaniu porządku w swoim miejscu pracy. (30 min)

6. Dzieci po zakończonej pracy sprzątajają swoje otoczenie. (3 min)
7. N. prosi wszystkich o postawienie swoich prac na stolikach przed sobą. Dzieci mogą również zrobić małe wizytówki ze swoim imieniem obok swojego rekwizytu. N. zaprasza dzieci do wycieczki po muzeum rekwizytów "Wyobraźcie sobie, że znajdujemy się w niesamowitym muzeum wazonów (lub innego rekwizytu). Mamy okazję podejść do każdego rekwizytu i porozmawiać z jego autorem. Wyruszamy." N. zachęca dzieci do dowolnego spaceru po sali, do rozmów z autorami, którzy mogą wczuwać się w rolę wielkich artystów. (20 min)
8. N. dziękuje wszystkim wielkim twórcom za ich dzieła i zaprasza ich kiedyś na kolejne spotkanie z wierszykowymi cudami. Wszyscy twórcy i N. kłaniają się sobie. (10 min)

Warianty:

- zadanie może być powtarzalne - N. wybiera różne wierszyki, wierszyki można wybrać pod planowane przedstawienie;
- **Alternatywnie:** dzieci mogą najpierw wysłuchać wiersza, np. w wykonaniu Zbigniewa Zamachowskiego: <http://www.youtube.com/watch?v=BxLOL4Yo9sA>
- zadanie uczniowie i uczennice mogą wykonywać w grupach.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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-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.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby

Int-Pol-I.12.1 : dziecko potrafi odtworzyć teksty dla dzieci z pamięci

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

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Plast-I.5.1(od) : dziecko zna zasady łączenia kolorów

Lista załączników:

Wierszyki domowe klucz.jpg

Wierszyki domowe lampa.jpg

Tytuł zadania: RUCHOWE SAMOGŁOSKI I SPÓŁGŁOSKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 rozsypanie. 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-spółgłoski 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.

52 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: MATEMATYCZNI ODKRYWCY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają najważniejsze cechy liczb od 11 do 20.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 11 do 20;
- rozwijanie umiejętności zapisywania słownego liczb;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy;
- przygotowane pomoce do liczenia (liczmany, patyczki, klocki itp.).

Załącznik do zadania:

- karta pracy dla wybranej liczby (11-20).

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom, aby stali się matematycznymi odkrywcami i lepiej poznali liczbę...(tu N. wybiera jedną z liczb). Czy znają już tę liczbę? Czy potrafią ją odnaleźć gdzieś w sali? Kiedy N. napisze daną liczbę na tablicy, pyta, co ona dzieciom przypomina. Z czego się składa? Czy dzieci potrafią złożyć dostępne pomoce w grupy liczące wskazaną liczbę? (7 minut);

2. N. rozdaje dzieciom karty pracy i wyjaśnia każde z pól. Dzieci mają czas na rozwiązanie zadania, zgodnie z instrukcją (20 minut);
3. Czy w zadaniu pojawiło się coś szczególnie trudnego dla dzieci? Czy coś było dla nich zaskakujące? (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.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.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstecz (zakres do 20)

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

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

Lista załączników:

odkrywcy 11-20.pdf

Tytuł zadania: JAK DOROSNĘ TO...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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, wagę, 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: CZAS LITER A,T,O, D, J, P, Ń, W,CZ,Ż,F, DZI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 - 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 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 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 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: ROBOTY NA WF-IE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice ćwiczą umiejętność koordynacji i współpracy.

Cele:

- rozwój zdolności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności koordynacji ruchowej u uczniów i uczennic;
- rozwój współpracy między uczniami i uczennicami;
- pokazanie uczniom i uczennicom roli właściwych wskazówek i prostych komend w drodze do osiągnięcia celu;
- pokazanie uczniom i uczennicom, na jakiej zasadzie działają komendy w programowaniu robotów.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, boisko, park lub inna większa przestrzeń;
- piłeczki (pingpongowe, tenisowe) lub inne przedmioty mieszczące się w ręku;
- różne przeszkody: krzesła, pudła kartonowe, piłki lekarskie oraz inne przedmioty mogące służyć za bezpieczne przeszkody;
- pudełka, do których jest się w stanie zmieścić piłeczka lub inny przedmiot niesiony przez dziecko;
- stopery, zegarki.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 4 osobowe, w których dzieci będą pracowały w parach (2 minuty);
2. Instrukcja:
 - Jedna para ustawia tor przeszkód. Zadaniem drugiej pary będzie przebycie toru i włożenie przedmiotu (piłeczki lub innej rzeczy mieszczącej się w ręce) do pudełka. Przedmiot ten będzie miała w ręku jedna osoba – „robot”. „Robotowi” zasłaniane są oczy przed ułożeniem toru przeszkód. Zadaniem drugiego dziecka („programisty”) z pary jest opisywanie drogi i przekazywanie możliwie najdokładniejszych wskazówek o kierunku chodu oraz o tym, gdzie i jak włożyć przedmiot. Druga para (ta, która ustawiała tor) mierzy czas i zapisuje wyniki;
 - Jeżeli „robot” wpadnie na jedną z przeszkód, musi wrócić do początku. W tej sytuacji, w trosce o bezpieczeństwo, jest odprowadzany na start przez pozostałe dzieci. Czas wciąż jest liczony;
 - W ten sposób pary działają na zmianę. Kiedy obie osoby w obu parach wykonają pracę „robota”, dzieci przedstawiają wyniki mierzenia czasu. Same zliczają wyniki, a następnie pokazują je N.;
 - N. zwraca uwagę, że zasadą zabawy jest konieczność omijania przeszkód zygzakiem, raz mając przeszkodę z prawej a raz z lewej strony - w ten sposób dzieci nie będą mogły po prostu przejść obok toru (20 minut);
3. Zadaniem N. jest zapewnienie bezpieczeństwa zabawy oraz sprawdzenie uzyskanych wyników (3 minuty na sprawdzenie);
4. Wygrywa para, która uzyskała najlepszy czas.

Warianty:

- Zadanie można uprościć poprzez usunięcie konieczności mierzenia i zapisywania czasu albo czas może być zapisywany przez N. (w miarę możliwości na tablicy).
- Roboty mogą chodzić do tyłu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

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

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

53 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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: W CZASIE CHOROBY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: MATEMATYCZNA WIEŻA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci układają wieże z klocków i ćwiczą operacje na zbiorach, rozwijają umiejętność współpracy w parach.

Cele:

- rozwój umiejętności współpracy w parach;
- ćwiczenie komunikacji między osobami w klasie;
- doskonalenie umiejętności samooceny.

Potrzebne materiały:

- klocki w 3 kolorach, np.: czerwony, niebieski, żółty po 10 sztuk dla każdego dziecka;
- przykładowe instrukcje dla dzieci- załącznik "Matematyczne klocki - działania".

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zadania: "Dzisiaj zajmiemy się budowaniem wież z klocków. W czasie budowy będziemy ćwiczyć działania matematyczne - dodawanie i odejmowanie na klockach." (2 min)
2. N. dzieli klasę na pary. N. może wykorzystać dowolną metodę podziału klasy. (10 min)
3. Każdy uczeń i uczennica dostaje swój zestaw klocków. N. prosi jedno z dzieci, aby wspólnie z nim wykonało zadanie pokazowo dla całej klasy. N. ze swojego zestawu klocków buduje wieżę z 5 klocków czerwonych i 2 niebieskich, następnie prosi dziecko, aby ze swoich klocków zbudowało wieżę z 3 klocków mniej, ale z takiej samej liczby klocków niebieskich. Uczeń lub uczennica buduje swoją wieżę- wspólnie sprawdzają wykonanie zadania. Następnie N. prosi, aby uczeń lub uczennica zbudował dowolną swoją wieżę i zadał operację na dodawanie lub odejmowanie dla N. N. wykonuje polecenie dziecka. (3 min)
4. N. pokazuje dzieciom instrukcje, na których są namalowane kwadraty w odpowiednim kolorze, przy których jest cyfra oznaczająca liczbę danych kwadratów w wieży. N. tłumaczy, że teraz osoby z instrukcjami budują swoje wieże, a następnie zadają zadanie dla swojego partnera w parze. W kolejnej turze instrukcję dostaje partner, który jeszcze jej nie miał. Uczniowie i uczennice sami sprawdzają poprawność wykonania zadania, N. może wspomóc dzieci, jeśli zgłoszą taką potrzebę. (8 min)
5. N. pyta dzieci, czy dla wszystkich zadanie jest jasne, jak im się je wykonywało, czy mają z czymś problemy. N. odpowiada na pytania dzieci. (2 min)
6. N. prosi dzieci, aby w kolejnej turze zbudowały wieże bez instrukcji i same zadały zadanie do wybudowanej wieży. Osoby w parze zamieniają się rolami- druga osoba buduje i zadaje działanie matematyczne. (10 min)
7. N. prosi dzieci, aby same powiedziały jak im się pracowało, z czym miały trudność, które działania były dla nich łatwe, a które jeszcze chciałyby poćwiczyć. N. dziękuje dzieciom za wybudowanie wspaniałych wież i zaprasza, aby na koniec dzieci wybudowały w parach swoje dowolne wieże ze wszystkich klocków, jakie dana para ma. Na koniec nagradzamy budowlę brawami całej klasy. (10 min)

Potencjalne problemy:

- brak odpowiedniej liczby klocków w klasie: N. może poprosić dzieci o przyniesienie różnych klocków w miarę możliwości, jeśli w klasie nie ma dostępu do takich pomocy

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

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

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

54 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: ZAGADKI WIELKANOCNE - MISS PISANEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują zagadkę autorstwa Grzegorza Kasdepke, osadzoną w klimacie świąt Wielkanocnych, omawiają zawarte w niej zagadnienia metodami aktywnymi, rozmawiają o świątecznych zwyczajach i tradycjach oraz robią własną, unikalną pisanekę.

Cele:

- rozwój aktywnego słuchania;
- kształcenie umiejętności rozmawiania na tematy życia codziennego inspirowane lekturą;
- doskonalenie pracy techniką burzy mózgów;
- rozbudzanie zainteresowań czytelniczych u dzieci;
- rozwój umiejętności manualnych;
- rozwój umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:

- tekst opowiadania G. Kasdepke pt. "Zagadka wielkanocna, czyli miss pisanek!" z książki Grzegorz Kasdepke dzieciom;
- wydmuszki dla dzieci;
- materiały do ozdabiania pisanek, np.: kolorowe naklejki, flamastry, włóczka, guziki, kolorowe rurki plastikowe, zakrętki, kredki świecowe, papier kolorowy, piórka, bibuła itp.;
- kleje, nożyczki.

Przebieg:

1. Na początku N. pyta dzieci o to, w jaki sposób w ich domach przygotowuje się do świąt. W jaki sposób same dzieci w tym uczestniczą? Po krótkiej wymianie informacji, N. zaprasza dzieci do wysłuchania, jak wyglądają święta u znanego już dzieciom detektywa Pozytywki, który jak zwykle ma do rozwiązania jakąś zagadkę - tym razem wielkanocną! (5 minut)
2. N. czyta dzieciom opowiadanie G. Kasdepke pt. "Zagadka wielkanocna, czyli miss pisanek!" (10 minut)
3. N. kończy czytanie i zadaje dzieciom pytanie, czy wiedzą dlaczego to pani Majewska jest słusznie podejrzewana o zaśmieszenie podwórza. Dzieci wymyślają rozwiązania. Na koniec, gdy już okaże się, że to cebulą barwi się jajka na brązowo, by wyszły piękne pisaneki, N. rozmawia z dziećmi na tematy związane z opowiadaniem, np.: (10 minut)

- Jak jeszcze można barwić i ozdabiać pisanki?
- Z jakimi emocjami wiążą się dla was święta?
- Co najbardziej lubicie robić podczas świąt a czego nie lubicie?

4. Drugim etapem lekcji jest tworzenie własnej, unikalnej pisanki z wykorzystaniem dostępnych materiałów. Każde dziecko otrzymuje jedną wydmuszkę - materiały są dostępne wspólnie dla wszystkich do wyboru. N. może zachęcić dzieci do korzystania z różnych materiałów i do tworzenia pisanek nie tylko malowanych - do wychodzenia poza ramy jajka - do doklejania różnych kształtów, do tworzenia z pisanki, np. jakiegoś zwierzątka itp. Dzieci tworzą swoją pisanekę, na koniec następuje wystawa i oglądanie wszystkich pisanek. (20 minut)

Potencjalne problemy:

Ze względu na ogólną dostępność materiałów do robienia pisanek, może się zdarzyć, że kilkoro dzieci będzie chciało wybrać te same materiały a będzie ich za mało, by się równo podzieliły. Wówczas warto poświęcić czas tym dzieciom, by wypracowały sposób rozwiązania tej sytuacji, ponazywały emocje i same doszły do rozwiązania, na które się zgodzą.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

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

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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

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

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.2.3 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w sytuacjach życiowych

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.2(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.2.5(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.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: KTO TO ZROBIŁ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują zagadki logiczne korzystając z edytora grafiki.

Cele:

- rozwijanie umiejętności myślenia algorytmami;
- rozwijanie umiejętności korzystania z edytora grafiki;
- rozwijanie umiejętności właściwego korzystania z technologii.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- instrukcja do zadania: <http://youtu.be/aGQPsmE8qVo>.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 5-osobowe;
2. Każde dziecko w grupie otrzymuje inny element zagadki do rozwiązania. N. opowiada dzieciom historijkę, że kilka dni temu:
 - "w pewnej szkole, ktoś siedział w sali komputerowej i jadł swoją ulubioną kanapkę oraz pił sok. Następnego dnia zauważono, że klawiatura komputera nie nadaje się do użytku - nie dość że jest cała brudna, to jeszcze została zalana sokiem i przestała działać. Aby się dowiedzieć, kto był sprawcą tych szkód, trzeba rozwiązać zagadkę logiczną";
 - "w pewnej szkole, ktoś korzystał z komputera w sali komputerowej niezgodnie z ustalonymi regułami - ściągał i instalował programy, które spowodowały, że komputer się zepsuł. Aby się dowiedzieć, kto był sprawcą tych szkód, trzeba rozwiązać zagadkę logiczną";
3. Zadaniem dzieci jest wypełnienie kolorem odpowiednich okienek w otrzymanym rysunku, zgodnie z podaną instrukcją;
4. Po wykonaniu zadania każde z dzieci pokazuje literę, którą stworzyło. Następnie dzieci w grupach układają litery w imiona. Imię wskazuje, kto jest sprawcą w sprawie detektywistycznej.
5. Na zakończenie N. rozmawia z dziećmi na temat właściwego wykorzystania komputerów oraz konsekwencji niewłaściwego posługiwania się technologiami.

Potencjalne problemy:

- aby efektywnie zorganizować pracę nad zadaniem należy wcześniej na poszczególnych komputerach nagrać różne pliki graficzne, na których dzieci będą pracowały. Należy także wcześniej zmienić ich nazwy (np. na "Zagadka") tak, aby dzieci nie wiedziały, do jakiego słowa należy poszukiwana przez nie litera.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

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.2.2 : dziecko wie, jakie dolegliwości mogą spotkać osobę korzystającą z komputera

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko rozwija umiejętność myślenia programistycznego.

Lista załączników:

Marta4.jpg

Karol3.jpg

Klucz do zadania.pdf

Adam2.jpg

Marta3.jpg

Karol5.jpg

Adam3.jpg

Karol2.jpg

Marta5.jpg

Marta2.jpg

Karol4.jpg

Karol1.jpg

Marta1.jpg

Adam1.jpg

Adam4.jpg

Tytuł zadania: KWADRAT PIŁKARSKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas prostej gry grupowej.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności zabawy piłką.

Potrzebne materiały:

- piłki siatkowe (1 na każdą grupę 4 - 6 osobową);
- kreda lub taśma malarska;
- sala gimnastyczna.

Przebieg:

1. Dzieci przeprowadzają rozgrzewkę (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe. Następnie rysuje na parkiecie tyle dużych prostokątów, ile wynosi liczba grup. Następnie dzieli je na tyle równych części, ile wynosi liczba dzieci w grupie. Preferowana wielkość jednej to 2 na 4 metry (przykładowy rysunek poglądowy znajduje się w załączonych materiałach) (5 minut);
3. Następnie tłumaczy dzieciom zasady gry. Każde dziecko z grupy zajmuje jedno pole w prostokącie. Jedno z nich dostaje piłkę do ręki. Zadaniem dziecka z piłką jest odbicie jej od swojego pola w taki sposób, aby piłka spadła na pole innego gracza. Ów gracz musi złapać piłkę, jeśli odbiła się od jego pola. Może również złapać piłkę przed odbiciem. Jeśli piłka odbiła się od pola gracza i spadła na pole innego zawodnika, ów zawodnik jest odpowiedzialny za złapanie jej. Jeśli piłka spadnie poza polem gry, gracz od którego piłka odbiła się jako ostatnia otrzymuje punkt karny. Wygrywa osoba z jak najmniejszą liczbą punktów. N. w miarę potrzeby demonstruje zasady gry na przykładzie. (5 minut);
4. Dzieci w grupach grają w grę. Warto wyznaczyć jedną osobę z grających na sędziego lub przydzielić każdej grupie zewnętrznego arbitra. (25 minut);
5. Podsumowanie oraz zakończenie zabawy (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.

Warianty:

- Można zastosować wersję eliminacyjną gry. Gracze nie otrzymują punktów karnych, ale schodzą z pola gry - i tak aż do momentu, gdy 1 gracz pozostaje na prostokącie.
- W przypadku małych sal gimnastycznych, ćwiczenie można wykonać w podziale na grupy lub na boisku szkolnym.
- Można również podzielić całą salę na kwadraty oraz dać dzieciom dwie piłki jednocześnie.

Potencjalne problemy:

- jeżeli nie ma możliwości rysowania kredą po parkiecie sali, N. może wyznaczyć pola za pomocą taśmy malarskiej.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

Lista załączników:

przykładowy podział.docx

55 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: MATEMATYCZNI ODKRYWCY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają najważniejsze cechy liczb od 11 do 20.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 11 do 20;
- rozwijanie umiejętności zapisywania słownego liczb;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy;
- przygotowane pomoce do liczenia (liczmany, patyczki, klocki itp.).

Załącznik do zadania:

- karta pracy dla wybranej liczby (11-20).

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom, aby stali się matematycznymi odkrywcami i lepiej poznali liczbę...(tu N. wybiera jedną z liczb). Czy znają już tę liczbę? Czy potrafią ją odnaleźć gdzieś w sali? Kiedy N. napisze daną liczbę na tablicy, pyta, co ona dzieciom przypomina. Z czego się składa? Czy dzieci potrafią złożyć dostępne pomoce w grupy liczące wskazaną liczbę? (7 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy i wyjaśnia każde z pól. Dzieci mają czas na rozwiązanie zadania, zgodnie z instrukcją (20 minut);
3. Czy w zadaniu pojawiło się coś szczególnie trudnego dla dzieci? Czy coś było dla nich zaskakujące? (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.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.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

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

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

Lista załączników:

odkrywcy 11-20.pdf

Tytuł zadania: OPISYWANIE I ZGADYWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się korzystać z edytora tekstu.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze sposobami korzystania z edytora tekstów;
- integracja grupy.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa;
- drukarka;

- ew. projektor.

Załącznik do zadania:

- *o mnie.doc*

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że będą mogły nauczyć się korzystania ze specjalnego programu komputerowego do edycji tekstów oraz lepiej się poznać (3 minuty);
2. Prosi dzieci o uruchomienie określonego programu. Następnie prosi o wpisanie przez nie na klawiaturze kilku zdań o sobie (o swojej rodzinie, ulubionym zwierzęciu, zainteresowaniach i wszystkim co im wpadnie do głowy), ale bez podawania swojego imienia i nazwiska. Pokazuje im na przykładzie, że mogą powiększać czcionkę (wyjaśnia, czym jest czcionka), mogą też sprawić, żeby była grubsza lub pochyła (30 minut);
3. Kiedy dzieci stworzą już swoje teksty, N. pokazuje, w jaki sposób mogą je wydrukować (7 minut);
4. Na koniec N. zbiera i po kolei odczytuje stworzone opisy. Dzieci muszą zgadnąć, o kim jest dany opis. Czego dowiedzieli się o swoich koleżankach i kolegach? (15 minut)

Warianty:

- **Alternatywnie przy powtórzeniu:** dzieci mogą losować nazwiska innych i opisywać wylosowane osoby, reszta (w tym opisywana osoba) muszą zgadnąć, o kogo chodziło;
- **Alternatywnie przy powtórzeniu:** dzieci mogą opisać jakiś wybrany przedmiot w 3 zdaniach. Reszta stara się zgadnąć, o co chodziło;
- w zależności od umiejętności i potrzeb grupy można dzieciom pokazać więcej opcji, zwłaszcza przy powtórzeniu można pokazać dzieciom, w jaki sposób zmieniać czcionkę, tworzyć podkreślony tekst lub w jaki sposób pisać tylko wielkimi literami (przycisk Caps Lock).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

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

Lista załączników:

O mnie.docx

Tytuł zadania: NA TROPIE PRZESTRZENI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się szczegółowo z topografią szkoły, tworzą mapę miejsc bezpiecznych i niebezpiecznych, mapę miejsc lubianych i nielubianych, mapę zapachów i kolorów charakterystycznych dla danych miejsc w szkole.

Cele:

- poznanie przez dzieci miejsc bezpiecznych i niebezpiecznych w szkole;
- poznanie zasad bezpiecznego poruszania się po szkole;
- poznanie sposobów radzenia sobie z potencjalnym zagrożeniem w szkole;
- stworzenie mapy szkoły z uwzględnieniem miejsc bezpiecznych i niebezpiecznych, miejsc lubianych i nielubianych;
- ćwiczenie spostrzegawczości;
- ćwiczenie umiejętności współpracy w małych zespołach zadaniowych.

Potrzebne materiały:

- nieoczywiste zdjęcia terenu szkoły wykonane przez N. - jedno zdjęcie na 1 grupę dzieci;
- własnoręcznie sporządzony przez N. plan szkoły z miejscami kluczowymi dla dzieci, m.in. klasa, szatnia, pokój nauczycielski, toalety, świetlica, stołówka, wejście do szkoły.

Przebieg:**1. Spacer po szkole. (10 min)**

N. zaprasza dzieci na spacer po szkole. N. dzieli dzieci na 3-4-osobowe grupy i prosi, żeby dzieci uważnie przeszły się po szkole i zaobserwowały jak najwięcej rzeczy oraz uważnie przyjrzały się poszczególnym miejscom w szkole: korytarzom, poszczególnym pomieszczeniom.

2. Tropem fotografa.

Dzieci realizują zadanie w tych samych grupach, w których zwiedzały szkołę. N. rozdaje uczestnikom zdjęcia wykonane na terenie szkoły. N. poleca dzieciom, aby odnalazły obiekty, które znajdują się na fotografiach oraz miejsca, z których fotograf zrobił zdjęcia. (10 min)

Dzieci po powrocie ze spaceru omawiają na forum klasy poszczególne fotografie. N. wraz z innymi dziećmi weryfikuje, czy dzieci trafnie odgadły miejsce. (15 min)

3. Mapa szkoły.

N. pokazuje dzieciom własnoręcznie sporządzony wcześniej plan szkoły (niekoniecznie bardzo szczegółowy, ale taki, na którym będą najważniejsze dla dzieci miejsca, takie jak klasa, szatnia, pokój nauczycielski, toalety, świetlica, stołówka, wejście do szkoły).

N. omawia z dziećmi plan, tłumacząc poszczególne miejsca. (10 min)

Dzieci wspólnie z N. starają się dopasować zdjęcia do odpowiednich miejsc na planie. (10 min)

4. Mapa zapachów. (10 min)

N. prosi dzieci o przyjrzenie się planowi oraz przypomnienie sobie z wcześniejszych wędrówek zapachów jakie odczuwali w danym miejscu.

Dzieci opowiadają o zapach, które kojarzą im się z różnymi miejscami.

N. zapisuje na planie poszczególne zapachy. W danym miejscu mogą być różne zapachy, każde dziecko może mieć inne skojarzenia/zapachy, warto zapisywać wszystkie, a nie jedną uśrednioną wersję.

5. Mapa kolorów (10 min)

Ćwiczenie analogiczne do poprzedniego. Można w tym miejscu zachęcić klasę do wyboru jednego najbardziej charakterystycznego koloru dla danego miejsca i pokolorować dane pomieszczenie tym kolorem.

6. Mapa miejsc lubianych i nielubianych. (do 20 min)

W poszczególnych pomieszczeniach dzieci mogą narysować buźki uśmiechnięte i smutne.

Każde dziecko może mieć inne zdanie na temat miejsc lubianych i nielubianych, warto zachować prawo dzieci do posiadania i wyrażania własnych preferencji i zaznaczyć wszystkie odpowiedzi na tworzonym planie. Jeśli pojawią się miejsca, które dostały dużo "smutnych" buziek warto omówić z dziećmi problem.

7. Mapa miejsc bezpiecznych i niebezpiecznych. (25-30 min)

Na planie zaznaczamy z dziećmi miejsca bezpieczne i niebezpieczne, tym razem warto każde pomieszczenie jednoznacznie określić jako bezpieczne lub niebezpieczne.

N. szczegółowo omawia z dziećmi każde z pomieszczeń.

N. zadaje dzieciom pytania przy każdym z pomieszczeniu czy jest ono bezpieczne czy nie, jakie zagrożenia mogą w danym miejscu się zdarzyć. N. omawia z dziećmi potencjalne zagrożenia w danym miejscu oraz możliwe sposoby poradzenia sobie z zagrożeniem. N. może przypomnieć również telefony alarmowe.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

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.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

Int-Tech-I.6.3 : dziecko potrafi zachować się w sytuacji wypadku

Int-Tech-I.6.4 : dziecko zna telefony alarmowe

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

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

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 poruszać się po szkole;
- dziecko rozpoznaje w szkole miejsca charakterystyczne;
- dziecko wie, które miejsca w szkole są bezpieczne, a w których miejscach musi szczególnie uważać.

56 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: ZAGADKI WIELKANOCNE - TRZY NIEZNANE JAJKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują zagadkę pochodzącą z bajki mongolskiej, osadzając ją w klimacie świąt wielkanocnych; pracują burzą mózgow, rozmawiają o tematach poruszonych w bajce oraz o świątecznych zwyczajach i tradycjach, ćwiczą dzielenie słów na sylaby z wykorzystaniem przedmiotów nawiązujących do Wielkanocy.

Cele:

- rozwój aktywnego słuchania;
- doskonalenie pracy techniką burzy mózgow;
- zapoznanie z literaturą innej kultury;
- ćwiczenie dzielenia wyrazów na sylaby;
- aktywizacja wielu zmysłów;
- doskonalenie umiejętności rozmawiania na tematy życia codziennego inspirowane lekturą.

Potrzebne materiały:

- tekst bajki "Trzy nieznane jajka" Janusza Krzyżowskiego (załącznik Trzy nieznane

jajka.pdf);

- pudełko (lub koszyk) z różnymi przedmiotami, nawiązującymi do Wielkanocy, np.: pisanki, zajac, kurczaczek, obrazki jedzenia (ser, chleb, wędlina, sól, ciasto), baranek, bazie, jajka, palma, rzeżucha, gałązki bukszpanu lub borówki;

Przebieg:

Na początku N. może wyświetlić na rzutniku obrazek przypisany do bajki (załącznik Trzy nieznane jajka.pdf). N. pyta dzieci, jakie symbole, przedmioty kojarzą im się z Wielkanocą, która niedługo nadejdzie. Prawdopodobnie dzieci szybko wymienią jajka i inne elementy koszyczka (baranka, chleb, zajaca, kurczaczka itd.).

N. zapowiada, że dziś ma dla dzieci historię o trzech jajkach, która jest równocześnie zagadką. N. czyta bajkę (załącznik Trzy nieznane jajka.pdf) do fragmentu "Skąd wiedziałeś co zawiera każde jajko?" (15 minut).

W tym miejscu N. robi przerwę i pyta dzieci, jakie mają pomysły - skąd chłopiec mógł wiedzieć jakie to jajka? N. zachęca do szukania różnych, w tym też fantastycznych rozwiązań, może poprzez różne pytania stymulować kreatywność dzieci. Nie chodzi tutaj w tym momencie o znalezienie rozwiązania przytoczonego w bajce, ale o wygenerowanie wielu różnych pomysłów (burza mózgów). (5 minut)

Po burzy mózgów N. czyta dzieciom zakończenie bajki, a następnie rozmawia na tematy związane z bajką i ze świętami Wielkanocnymi, np.: (10 minut)

- Jakie zwierzęta wykluły się z jajek?
- Jakimi cechami wykazał się chłopiec?
- N. może też porozmawiać z dziećmi o zbyt pochopnym ocenianiu ludzi - w bajce chłopiec nie docenił chłopca, bo wyglądał biednie i zaniedbanie - jakie mogą być konsekwencje zbyt szybkiego i pochopnego oceniania innych?
- N. może też w ramach ciekawostki nawiązać do tego, skąd na Wielkanoc w ogóle wzięły się jajka (jest wiele teorii, np. taka, mówiąca o nowym życiu, które symbolizuje jajko lub o pęknięciu grobu - niczym pęka skorupka - nawiązanie do Zmartwychwstania Chrystusa).

Ostatnim etapem jest losowanie przedmiotów z pudełka (koszyka) związanych z Wielkanocą - każde dziecko po kolei losuje 1 przedmiot, nazywa go, opisuje (barwa, zapach, kształt) i dzieli słowo na sylaby. Na zakończenie N. prosi dzieci, by powiedziały, które z tych przedmiotów składają się tradycyjnie na koszyczek wielkanocny (święconkę). (15 minut)

Możliwe kontynuacje:

Po tym zadaniu dzieci mogą np. zabrać się za tworzenie własnych pisanek.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Czytanie na głos
Analiza tekstu
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
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.2.1 : 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.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-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Społ-I.1.5 : dziecko wie, czym jest odwaga i mądrość w powszechnym mniemaniu

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.10(od) : dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji

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

Lista załączników:

Bajki mongolskie (całość).pdf

Trzy nieznanne jajka.PDF

Tytuł zadania: UKŁADAMY SIĘ W SŁOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą słowa z limitowanej liczby liter, związane z nadaną kategorią.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwinięcie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwinięcie znajomości wprowadzanych liter;
- utrwalenie wiedzy z różnych obszarów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane (z pliku układamy się w słowa.pdf) lub zapisane na kartkach A4 litery dla każdej z grup;
- taśma klejąca lub sznureczki do przyczepienia kartek.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na dwie grupy tak, aby w każdej było około 12 osób. Informuje grupy, że będą starały się z ograniczonej liczby liter ułożyć słowa związane z zadaną przez niego kategorią. (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty z literami. Dzieci dzielą się nimi oraz przykleją je na ubraniach z przodu tak, aby każdy mógł widzieć, jaką literkę reprezentuje. Następnie N. podaje pierwszą kategorię (ze względu na dobór liter warto wybrać przyrodę). Zadaniem dzieci jest stworzenie z dostępnych liter słowa, które jest związane z wybraną kategorią. Dzieci wybierają słowo oraz ustawiają się w rzędzie tworząc je. Nie jest wymagane wykorzystanie wszystkich liter, ale wygrywa drużyna, której słowo jest dłuższe. (10 minut);
3. N. powtarza ćwiczenie kilka razy, zmieniając kategorię wedle uznania (20 minut);
4. N. podsumowuje zadanie. Można zapytać dzieci, co było dla nich trudne a co łatwe, co by zmieniły itp. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

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

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

Lista załączników:

literkowe słowa z ludzi - pomoce.pdf

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 przesuważąc 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

Tytuł zadania: TANIEC ROBOTÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci tańczą jak roboty w takt muzyki i obrazują opowiadaną historię.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności interpretacji muzyki;
- rozwinięcie umiejętności improwizacji tanecznej;
- rozwinięcie umiejętności aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- przygotowane utwory muzyczne, np. z repertuaru zespołu Daft Punk: Around the World, Robot Rock, Harder-Better-Faster-Stronger, Work It Harder, Robot Musique.

Przebieg:



1. N. włącza muzykę i mówi dzieciom, że ich zadaniem będzie ruchowa interpretacja słuchanego utworu, a następnie opowiadania z tłem muzycznym (3 minuty);
2. Pierwszym zadaniem dzieci jest wczucie się w muzykę i tańczenie w jej takt. Najpierw dzieci powinny samodzielnie interpretować dźwięki, później mogą naśladować siebie nawzajem (4 minuty);
3. N. siada z dziećmi w kręgu. Pyta, co dzieciom kojarzy się z wysłuchaną muzyką. Co próbowali przedstawić w swoim tańcu? (7 minut);
4. N. ponownie włącza muzykę i rozpoczyna opowieść. Zadaniem dzieci jest obrazowanie historii za pomocą swojego tańca.
 - "Pewnego dnia pewien naukowiec przygotowywał swoje laboratorium. Miał z tym bardzo wiele pracy. Postanowił więc zbudować sobie robota, który pomoże mu w pracy. Pokażcie ruchem, jak budował swojego robota. Najpierw musimy zebrać odpowiednie materiały: zbieramy obwody scalone, fragmenty przewodów, dysk twardy, procesor, blaszkę i śrubki. Następnie używając narzędzi budujemy robota."
 - "Świetnie! Teraz stworzyliśmy robota! Jak się może nazywać? Czy możecie udawać, że wy jesteście tym robotem? Jak się rusza taki robot? Pokażcie jego ruchy! A następnie pokażcie, że możecie być pomocni, w jaki sposób chodzicie i pomagacie w pracy naukowcom."
 - "Bardzo ciężko pracowaliście przez cały dzień. Teraz jesteście zmęczeni. W jaki sposób odpoczywa robot? Pokażcie w jaki sposób spada jego energia i jak się wyłącza. Co robi, kiedy ładuje akumulator (baterie)?" [Należy ściszyć muzykę]
 - "Następnego dnia naukowiec przynosi prezent dla robota. Jest to płyta z muzyką. [Muzyka głośniejsza] Robot nigdy wcześniej nie słyszał muzyki. Jak się zachowuje po raz pierwszy, kiedy słyszy muzykę? Pokażcie jak się porusza." [dzieci mają 30 sekund na zupełnie dowolne ruchy]
 - "Powoli robot zaczyna się przyzwyczajać do niezwykłych dźwięków. Zaczyna nawet próbować nowych ruchów - podskakuje wiele razy, mocno podnosząc kolana. Czy to jest dla niego trudne?"
 - "Kiedy się zmęczy, zwalnia trochę kroku, ale dodaje nowe ruchy: kołysze się na nogach, obraca raz w lewo, raz w prawo."
 - "Po jakimś czasie robot odkrywa, że może robić bardzo różne ruchy i je rytmicznie powtarzać. Robi dwa kroki do przodu, jeden w bok i dwa do tyłu. Raz wolniej, raz szybciej. I tak powtarza to kilka razy. W ten sposób stworzy taniec robotów. Czy potraficie to zatańczyć?" (3 minuty)
 - "Kiedy robot znów się zmęczy, wyłącza się i zaczyna ładować baterie."
 - "Następnego dnia budzi go muzyka i tańczy od rana". (15 minut)
5. Po zakończeniu zadania N. rozmawia z dziećmi na temat ich wrażeń. Czy podobała im się muzyka? Czy uważają, że udało im się zilustrować taniec robotów? Jak się czuły w trakcie tańca? (12 minut)

Warianty:

- można powtórzyć zadanie, dodając kolejne elementy historii, np. dzieci mogą w ten sposób zacząć uczyć się tańca w parach.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Opowiadanie

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Muzyczna

Lingwistyczna

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-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

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

57 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: STWÓRZ WŁASNY SZYFR

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: POZNAJEMY ZEGARY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

N. wprowadza dzieciom informacje o zegarach tarczowych. Dzieci następnie budują własny zegar oraz ćwiczą jego używanie.

Cele:

- zdobycie wiedzy na temat działania zegarów tarczowych;
- ćwiczenie umiejętności obsługi zegarów tarczowych.

Potrzebne materiały:

- na każdą parę: dwa papierowe talerze, flamaster, nożyczki, pinezka, drewniany korek lub kawałek plasteliny.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy zegar tarczowy. Następnie informuje dzieci o sposobie, w jaki on działa (opowiada o tym, że dzień składa się z 24 godzin, godzina z 60 minut, zegar podzielony jest na 12 części, dwie wskazówki służą do jego obsługi - N. może też zapytać dzieci o to, w jaki sposób działa zegar, aby wydobyć wiedzę od klasy). N. podaje przykłady pełnych godzin cyfrowych oraz zaznacza je na naszkicowanym zegarze. (15 minut);

2. Następnie N. prosi dzieci, aby w parach stworzyły własny model zegara tarczowego z dostępnych materiałów. Demonstruje dzieciom w punktach, w jaki sposób mają go wykonać. Odpowiada na ewentualne pytania. (10 minut);

Sposób wykonania zegara:

- a) Na jednym z talerzy dzieci zapisują liczby od 1 do 12, w taki sposób jak na zwykłym zegarze. Na drugim talerzu dzieci zapisują w tych samych miejscach odpowiednio piątkami od 5 do 60 (5,10,15,20,25,30...).
- b) Następnie nacinają nożyczkami obwód talerza, między każdą z liczb od 1 do 12 tak, aby można było ją w razie potrzeby odsłonić i sprawdzić, jaka liczba minutowa znajduje się na talerzu pod nią.
- c) Dzieci łączą przy pomocy kleju spód talerza z cyframi od 1 do 12 ze spodem talerza z liczbami od 5 do 60.
- d) Dzieci wycinają małą i dużą wskazówkę zegarową, przyczepiają je do środka zegara przy pomocy pinezki przymocowanej od spodu korkiem lub kawałkiem plasteliny.
 1. Dzieci tworzą zegar. (20 minut);
 2. Gdy zegary będą gotowe N. prosi dzieci, aby zaznaczyły wybraną przez niego godzinę na zegarze (warto zacząć od pełnych godzin). Uczniowie i uczennice zaznaczają oraz podnoszą zegary do góry, pokazując je N. Ćwiczenie N. powtarza kilkanaście razy z różnymi godzinami (10 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Wykład

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

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.3 : dziecko potrafi rozpoznawać czas na zegarze

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

Tytuł zadania: CZAS LITER L, E, K, S, D, J, Ś, R,U, RZ, CH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 - 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: ZACZAROWANE RÓWNANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują równania, a następnie wyszukują odpowiedzi na pytania.

Cele:

- wprowadzenie umiejętności wykonywania działań z jedną niewiadomą;
- rozwijanie umiejętności płynnego czytania;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku po jednym egzemplarzu dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega rozwiązywanie równań, przedstawia im przykładowe równania. Wraz z dziećmi poszukuje rozwiązań wypisanych równań (15 minut);
2. N. prosi dzieci, żeby rozwiązały równania, a następnie wyniki wpisane w kratki ułożyły w kolejności rosnącej. Literki przypisane do poszczególnych liter utworzą słowa (15 minut);
3. Zadaniem dzieci jest odczytanie utworzonych haseł, a następnie odnalezienie pytań, które pasują do poszczególnych słów (czyli odpowiedzią na jakie pytania są te słowa) (10 minut);
4. Dzieci między sobą porównują swoje odpowiedzi. Czy wszystkim udało się poprawnie rozwiązać zadanie? Czy z czymś miały problemy? N. zachęca dzieci, które poradziły sobie dobrze z zadaniem do wsparcia dzieci, które napotkały jakieś problemy (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wspak (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-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.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Lista załączników:

równiania 4 (bez rysunków).pdf

równiania 1 (+ rysunki).docx

równiania 2 (+ rysunki).docx

równiania 3 (+ rysunki).docx

równiania 1 (bez rysunków).pdf

równiania 2 (bez rysunków).pdf

równiania 3 (bez rysunków).pdf

równiania 4 (+ rysunki).docx

58 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: SPOSTRZEGAWCZY DETEKTYW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

Tytuł zadania: GODZINA ZABAW Z PIŁKĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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:** wyprost 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: ZEGAROWA GRA W WOJNĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:05:00

Streszczenie:

Dzieci zaznaczają na zegarach odpowiednie godziny, wycinają je i grają między sobą w zmodyfikowaną wersję gry w wojnę.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności korzystania z zegara tarczowego;
- rozwój umiejętności przyjmowania wygranej i przegranej.

Potrzebne materiały:

- kartki białe.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane białe kartki. Informuje dzieci, że ich zadaniem będzie najpierw stworzenie kart - każda z kart przedstawia zegar z pełną godziną (np. 1:00, 2:00 itd.). N. wyjaśnia dzieciom, w jaki sposób czyta się godziny na zegarach i w jaki sposób można je oznaczać (20 minut).
2. Po wykonaniu tej części, każde dziecko wycina z kartki zegary z zaznaczonymi wskazówkami, układa je na stos i tasuje. (10 minut).
3. Dzieci w parach grają między sobą uzupełnionymi zegarami w wojnę na poniższych zasadach: gracze równocześnie wykładają karty na stół. Gracz o późniejszej godzinie zabiera obie karty oraz umieszcza je na stosie z boku. Po wyczerpaniu kart z ręki, gracze biorą karty ze stosu, tasują je oraz grają dalej. Gra kończy się w momencie, w którym jednemu graczowi kończą się karty. W przypadku, gdy obaj gracze wyłożą taką samą kartę, dochodzi do wojny - wykładana jest kolejna karta koszulką do góry, a na nią kładziona następna. (30 minut);
4. Dzieci wraz z N. omawiają krótko rozgrywkę. (5 minut).

Warianty:

- Można ograniczyć rozgrywkę do limitu czasowego (np. 5 minut). Osoba, która po upływie czasu będzie dysponowała większą liczbą kart wygrywa;
- **Alternatywnie:** jeśli dzieci dobrze radzą sobie z odczytywaniem pełnych godzin, można wprowadzić utrudnienie: niech stworzą karty z oznaczeniem pół godziny i piętnastu minut.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia techniczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.3 : dziecko potrafi rozpoznawać czas na zegarze

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

59 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: ZACZAROWANE RÓWNANIA**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują równania, a następnie wyszukują odpowiedzi na pytania.

Cele:

- wprowadzenie umiejętności wykonywania działań z jedną niewiadomą;
- rozwijanie umiejętności płynnego czytania;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku po jednym egzemplarzu dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega rozwiązywanie równań, przedstawia im przykładowe równania. Wraz z dziećmi poszukuje rozwiązań wypisanych równań (15 minut);
2. N. prosi dzieci, żeby rozwiązały równania, a następnie wyniki wpisane w kratki ułożyły w kolejności rosnącej. Literki przypisane do poszczególnych liter utworzą słowa (15 minut);
3. Zadaniem dzieci jest odczytanie utworzonych haseł, a następnie odnalezienie pytań, które pasują do poszczególnych słów (czyli odpowiedzią na jakie pytania są te słowa) (10 minut);
4. Dzieci między sobą porównują swoje odpowiedzi. Czy wszystkim udało się poprawnie rozwiązać zadanie? Czy z czymś miały problemy? N. zachęca dzieci, które poradziły sobie dobrze z zadaniem do wsparcia dzieci, które napotkały jakieś problemy (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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

Lista załączników:

równania 4 (bez rysunków).pdf

równania 1 (+ rysunki).docx

równania 2 (+ rysunki).docx

równania 3 (+ rysunki).docx

równania 1 (bez rysunków).pdf

równania 2 (bez rysunków).pdf

równania 3 (bez rysunków).pdf

równania 4 (+ rysunki).docx

Tytuł zadania: WYŚCIG PO WIEDZĘ I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Ćwicząc fizycznie, podczas którego dzieci jednocześnie sprawdzają swoją wiedzę.

Cele:

- sprawdzenie i utrwalenie wiedzy uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności współpracy i współzawodnictwa;
- rozwinięcie sprawności fizycznej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- pomoce gimnastyczne np. szarfy, skakanki, piłki, worki;
- przygotowane wcześniej przez N. zadania dla uczniów i uczennic, np. zadania matematyczne, litery, z których należy ułożyć 10 słów i zapisać je, zdjęcia oraz słowa, które trzeba ze sobą sparować (np. zdjęcia różnych zwierząt, które trzeba dopasować do ich nazw albo miejsc, w których można je znaleźć).

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na pary. Pary stają wzdłuż ściany sali gimnastycznej. Każda para dostaje jeden przyrząd do wykonywania ćwiczenia sportowego (np. piłkę do kozłowania; każda para w danej turze otrzymuje ten sam przyrząd/pomoc), z którym jednocześnie będzie się przemieszczać na drugą stronę sali (5 minut);
2. Na drugiej ścianie wiszą rysunki, daty, cyfry, sylaby, zdjęcia obejmujące wiedzę lub umiejętności, których dzieci mają się nauczyć lub które już poznały. Wieszają też ewentualną pomoc naukową (wzór zadania, rysunek podpowiedź itp.) (3 minuty);
3. Na sygnał jedno dziecko wykonuje zadanie sportowe, a drugie towarzyszy mu obok.

Towarzyszące dziecko pokonuje dystans na przykład na kolanach lub w kuckach. Wszystkie pary startują jednocześnie. Po dotarciu do ściany każda para wykonuje zadanie „wiedzowe” np. wybiera samogłoski, określone figury geometryczne itp. (4 minuty);

4. Dzieci w parze w tej samej konfiguracji wracają na początkową stronę sali. Kiedy pierwsza para powróci na miejsce odliczamy 30 sekund. A potem dajemy sygnał do powrotu pozostałym grupom, niezależnie od ich etapu realizacji zadania. Pary konsultują się ze sobą, sprawdzając poprawność decyzji (co do wybranych elementów) (2 minuty);
5. Potem N. zbiera materiały od uczniów i uczennic i wiesza je na miejsce, aby mogły być wykorzystane ponownie do tego samego lub podobnego zadania. Dzieci w parach zamieniają się rolami i powtarzają wyścig.

Zadanie jest kontynuowane tak długo, jak dzieci przejawiają chęć, a N. uważa, że nadal rozwijają swoją wiedzę.

Warianty:

- w zadaniu można też wykorzystać zagadki logiczne lub zadania matematyczne - wówczas dzieci muszą wrócić z liczbą przedstawiającą wynik zadania;
- zadanie może obejmować dowolną dziedzinę wiedzy np. słówka obcojęzyczne dotyczące jakiegoś tematu, liczby przynależące do różnych kategorii, zwierzęta należące do różnych kategorii, instrumenty muzyczne itd.;
- wśród ćwiczeń mogą być np. hulajnoga, piłka do skakania, skakanie przez skakankę, skakanie w worku i różne rodzaje ćwiczeń sportowych (przy pozostającym założeniu, że dzieci mają przedostać się z jednego końca sali na drugi);
- zadanie można przeprowadzić na świeżym powietrzu, przy założeniu, że jest gdzie przyczepić lub położyć zdjęcia;
- para, która pierwsza ukończyła wyścig może wymyślić ćwiczenie fizyczne dla kolejnego wyścigu;
- na każdym etapie wyścigu można zmieniać ćwiczenie fizyczne.

Potencjalne problemy:

Należy zwrócić szczególną uwagę na poprawność wykonania zadania motorycznego. Jeżeli dzieci nie starają się lub widocznie niepoprawnie je wykonują, można przerwać rywalizację (np. gwizdkiem) i zacząć ją od nowa, zaznaczając, że jednym z wymagań zadania jest poprawne wykonanie ćwiczenia fizycznego.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

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.2.2 : 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-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

Tytuł zadania: KWADRAT PIŁKARSKI**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas prostej gry grupowej.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności zabawy piłką.

Potrzebne materiały:

- piłki siatkowe (1 na każdą grupę 4 - 6 osobową);
- kreda lub taśma malarska;
- sala gimnastyczna.

Przebieg:

1. Dzieci przeprowadzają rozgrzewkę (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe. Następnie rysuje na parkiecie tyle dużych prostokątów, ile wynosi liczba grup. Następnie dzieli je na tyle równych części, ile wynosi liczba dzieci w grupie. Preferowana wielkość jednej to 2 na 4 metry (przykładowy rysunek poglądowy znajduje się w załączonych materiałach) (5 minut);
3. Następnie tłumaczy dzieciom zasady gry. Każde dziecko z grupy zajmuje jedno pole w prostokącie. Jedno z nich dostaje piłkę do ręki. Zadaniem dziecka z piłką jest odbicie jej od swojego pola w taki sposób, aby piłka spadła na pole innego gracza. Ów gracz musi złapać piłkę, jeśli odbiła się od jego pola. Może również złapać piłkę przed odbiciem. Jeśli piłka odbiła się od pola gracza i spadła na pole innego zawodnika, ów zawodnik jest odpowiedzialny za złapanie jej. Jeśli piłka spadnie poza polem gry, gracz od którego piłka odbiła się jako ostatnia otrzymuje punkt karny. Wygrywa osoba z jak najmniejszą liczbą punktów. N. w miarę potrzeby demonstruje zasady gry na przykładzie. (5 minut);
4. Dzieci w grupach grają w grę. Warto wyznaczyć jedną osobę z grających na sędziego lub przydzielić każdej grupie zewnętrznego arbitra. (25 minut);
5. Podsumowanie oraz zakończenie zabawy (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.

Warianty:

- Można zastosować wersję eliminacyjną gry. Gracze nie otrzymują punktów karnych, ale schodzą z pola gry - i tak aż do momentu, gdy 1 gracz pozostaje na prostokącie.
- W przypadku małych sal gimnastycznych, ćwiczenie można wykonać w podziale na grupy lub na boisku szkolnym.
- Można również podzielić całą salę na kwadraty oraz dać dzieciom dwie piłki jednocześnie.

Potencjalne problemy:

- jeżeli nie ma możliwości rysowania kredą po parkiecie sali, N. może wyznaczyć pola za pomocą taśmy malarskiej.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

Lista załączników:

przykładowy podział.docx

Tytuł zadania: SKĄD SIĘ WZIĘŁY NAZWY MIESIĘCY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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

60 - Koniec narracji "Na tropie - w świecie zagadek detektywistycznych" - 60 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: WIERSZYKOWE CUDA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają wierszyki o elementach wyposażenia domu, a następnie tworzą proste przedmioty użytkowe w formie prac plastycznych lub prostych konstrukcji.

Cele:

- rozwój umiejętności tworzenia prac plastycznych;
- doskonalenie umiejętności uczenia się krótkich wierszyków na pamięć;
- rozwój umiejętności tworzenia własnych kreatywnych prac;
- rozwój umiejętności pracy samodzielnej.

Potrzebne materiały:

- kartony, pudełka po jajkach;
- rolki po papierze i ręcznikach papierowych;
- papier techniczny;
- farby, pędzle;
- bibuła, wycinanki;
- kawałki włóczki, tasiemek;
- klej;
- miarki;
- nożyczki;
- zszywacz;
- dziurkacz;
- kartki z wierszykiem dla dzieci;
- zalecana lektura: M. Rusinek, *Wierszyki domowe*, Znak, Kraków 2012 (<http://www.znak.com.pl/wirtualnaksiazka,id,3468>).

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do udziału w zadaniu: "Dzisiaj zajmiemy się poznawaniem przedmiotów, jakie macie w domu. Będę Wam czytał/ czytała wierszyk, którego spróbujemy nauczyć się na pamięć, a także wykonać przedmiot, o którym ten wierszyk opowiada. Powstałe rekwizyty będziemy mogli wykorzystać w przedstawieniu, jakie zrobimy w tym roku." (5 min)
2. N. czyta dzieciom jeden z wybranych wierszyków (w programie proponujemy skorzystanie z wierszyków autorstwa Michała Rusinka), np.: "Bez względu na to, czy w wazonie stoją żonkile czy piwonie, wazon jest przede wszystkim po to, by dać się czasem rozbić kotom". N. prosi dzieci o podanie, o czym był wiersz. Dzieci podają odpowiedzi -

- jeśli dzieci od razu nie zgadną, N. może zapisywać odpowiedzi na tablicy. (5 min)
3. N. prosi dzieci o powtarzanie poszczególnych linijek wierszyka. Uczniowie i uczennice mogą najpierw powtarzać wspólnie, następnie chętne dzieci mogą same powiedzieć daną linijkę wierszyka. N. zachęca dzieci do wspólnego recytowania i stara się, aby recytacja przebiegała w atmosferze zabawy, co zachęci dzieci do udziału. (20 min)
 4. N. kończy tę część zadania i prosi, aby wszyscy podziękowali wszystkim za piękne recytacje oklaskami. (2 min)
 5. Uczniowie i uczennice wybierają pomoce, dzięki którym przygotowują swój rekwizyt, o którym był wierszyk. N. wspiera dzieci w miarę zgłaszanych przez nich potrzeb. W czasie pracy N. może zachęcać dzieci do powtarzania słów wierszyka np. podchodząc i mówiąc do ucznia lub uczennicy początek wierszyka "Bez względu na to...". Uczeń lub uczennica ma dokończyć tyle, ile pamięta. N. w czasie prac samodzielnych dzieci zwraca im uwagę i przypomina o zasadach korzystania z pomocy i urządzeń technicznych oraz o zachowaniu porządku w swoim miejscu pracy. (30 min)
 6. Dzieci po zakończonej pracy sprzątają swoje otoczenie. (3 min)
 7. N. prosi wszystkich o postawienie swoich prac na stolikach przed sobą. Dzieci mogą również zrobić małe wizytówki ze swoim imieniem obok swojego rekwizytu. N. zaprasza dzieci do wycieczki po muzeum rekwizytów "Wyobraźcie sobie, że znajdujemy się w niesamowitym muzeum wazonów (lub innego rekwizytu). Mamy okazję podejść do każdego rekwizytu i porozmawiać z jego autorem. Wyruszamy." N. zachęca dzieci do dowolnego spaceru po sali, do rozmów z autorami, którzy mogą wczuwać się w rolę wielkich artystów. (20 min)
 8. N. dziękuje wszystkim wielkim twórcom za ich dzieła i zaprasza ich kiedyś na kolejne spotkanie z wierszykowymi cudami. Wszyscy twórcy i N. kłaniają się sobie. (10 min)

Warianty:

- zadanie może być powtarzalne - N. wybiera różne wierszyki, wierszyki można wybrać pod planowane przedstawienie;
- **Alternatywnie:** dzieci mogą najpierw wysłuchać wiersza, np. w wykonaniu Zbigniewa Zamachowskiego: <http://www.youtube.com/watch?v=BxLOL4Yo9sA>
- zadanie uczniowie i uczennice mogą wykonywać w grupach.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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-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.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby

Int-Pol-I.12.1 : dziecko potrafi odtworzyć teksty dla dzieci z pamięci

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

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Plast-I.5.1(od) : dziecko zna zasady łączenia kolorów

Lista załączników:

Wierszyki domowe klucz.jpg

Wierszyki domowe lampa.jpg

Tytuł zadania: GRA W SŁOWNE STATKI**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grają w zmodyfikowaną wersję gry w statki, bazującą na słowach.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności czytania;
- ćwiczenie umiejętności współpracy w zabawie;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "gra w statki.pdf" (jeden egzemplarz dla każdego dziecka);

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty z pliku "gra w statki.pdf" oraz tłumaczy zasady rozgrywki. Dzieci mają za zadanie w tabelce po prawej stronie wpisać odpowiednio: 2 wyrazy 3-literowe i po jednym wyrazie czteroliterowym, pięcioliterowym i sześcioliterowym). N. w razie potrzeby demonstruje dzieciom sposób wpisania słów. (10 minut);
2. Następnie dzieci dobierają się w pary. Zadaniem dzieci jest zatopienie słów przeciwnika. Do "strzelania" służy tabelka po lewej stronie karty. Każdy strzał należy zaznaczyć tak, aby wiedzieć, w które pole już się celowało. Dzieci wykonują tury naprzemiennie. Po zakończonej rozgrywce można ją ponowić i dobrać się ponownie w pary. (30 minut);
3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Warianty:

N. może również podzielić przebieg zadania na 3 etapy:

1. N. zapisuje na tablicy poznane litery - dzieci wymyślają jak najwięcej słów, które można z nich ułożyć. N. zapisuje je na tablicy.
2. N. tłumaczymy zasady gry w statki (uczniowie i uczennice za pomocą sygnalizacji kolorystycznej pokazują czy zrozumieli zasady).
3. Uczniowie i uczennice wpisują wyrazy w tabelkę i grają.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Pol-I.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty

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

Lista załączników:

gra w statki.pdf

Tytuł zadania: OSTATNIE ŚLEDZTWO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Na koniec narracji "Na tropie - w świecie zagadek detektywistycznych", dzieci biorą udział w ostatnim śledztwie.

Cele:

- integracja;
- poznanie ciekawostek o jednym z bardziej znanych przestępców wszechczasów (Al Capone);

Potrzebne materiały:

- wcześniej wydrukowane zdjęcia z pliku "Portrety pamięciowe.pdf" - po 1 sztuce, każde pocięte na 9 lub 12 części, części pochowane w różnych miejscach klasy lub/i na korytarzu;
- list od policji (załącznik pdf);
- taśma klejąca lub kleje;
- kartki papieru;
- ciekawostki o Al'u Capone (załącznik).

Przebieg:

1. N. zapowiada, że na koniec przygody detektywistycznej, dzieci rozwiążą jeszcze jedno śledztwo - oto bowiem przyszedł list od policji z prośbą o pomoc w schwytaniu groźnego przestępcy (N. czyta list). (3 minuty)
2. Następnie N. mówi dzieciom, że najpierw ich zadaniem będzie odszukanie portretów pamięciowych groźnych przestępców. Dzięki portretom policji często udaje się złapać poszukiwanych. Dzieci rozbiegają się po klasie i po korytarzu, szukając fragmentów zdjęć, schowanych wcześniej przez N. (5 minut)
3. Po kilku minutach dzieci spotykają się razem w sali i próbują złożyć trzy różne portrety pamięciowe, z fragmentów, które znalazły. Jeśli brakuje jeszcze jakichś kawałków, dzieci szukają ich ponownie. W tym czasie N. zapisuje na tablicy imię i nazwisko poszukiwanego: Al Capone (10 minut)
4. Gdy portrety są już złożone, dzieci skleją je za pomocą taśmy lub przyklejają do kartki klejem. N. pyta, czy dzieci, jako już całkiem doświadczeni detektywi mają pomysł, który z tych przestępców może być tym, poszukiwanym przez policję - który to Al Capone? Dzieci zgadują. N. nie ujawnia, czy odgadły dobrze - zadaniem dzieci będzie samodzielne sprawdzenie tego przy użyciu internetu - dzieci korzystając z komputera wpisują imię i nazwisko poszukiwanego (Al Capone) i sprawdzają w grafice, który portret pamięciowy pasuje do poszukiwanego. (5 minut)
5. Na koniec N. podaje kilka ciekawostek o przestępcy (patrz załącznik), którego schwytały dzieci, a następnie dziękuje wszystkim za pomoc w śledztwie i gratuluje ukończenia detektywistycznej przygody. (5-7 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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.1.3 : dziecko posiada wiedzę, czym jest kłamstwo lub nie mówienie prawdy oraz jakie są możliwe konsekwencje z nimi związane

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

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:

Al Capone - ciekawostki.odt

List od policji.doc

Portrety pamięciowe.pdf

61 - Początek narracji "Podróż w czasie" - 61 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: CZAS LITER - Z, SZ, DZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

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 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. 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)

- Wierszyki E. Sikorek z książki "100 tekstów do ćwiczeń logopedycznych". - Wprowadzenie dzieci w dźwięk danej głoski na podstawie wierszyków logopedycznych E. Sikorek. Ćwiczenie wprowadzane przy głoskach: **Z, Sz, Dz.**

4. Prezentacja nowej litery i 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 Z: ząb i zegarek/zeszyt i zebra.
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.

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 - Z.pdf

Pisanie po śladzie - Z.jpg

Pisanie po śladzie - Dz.jpg

Wierszyki logopedyczne Z, Sz, Dz.docx

Wprowadzenie liter - Sz.pdf

Wprowadzenie liter - Dz.pdf

Wprowadzenie liter - Sz i Cz.pdf

Tytuł zadania: TYGODNIOWY ZEGAR BARW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci utrwalają nazwy i kolejność dni tygodnia, tworząc tygodniowy zegar z palety barw. Kolejnym zadaniem jest ćwiczenie umiejętności policzenia, ile dni przerwy jest między poszczególnymi dniami. Dzieci wykonują to działanie w podgrupach na kartach pracy.

Cele:

- utrwalenie nazw dni tygodnia;
- utrwalenie kolejności poszczególnych dni tygodnia;
- stworzenie koła barw;
- rozwój pracy w podgrupach.

Potrzebne materiały:

- karta pracy "Tygodniowy zegar" wydrukowana dla każdego dziecka (w załączniku).

Przebieg:

1. N. przypomina z dziećmi kolejność dni tygodnia. (2 min)

2. N. rozdaje dzieciom karty pracy i prosi o pokolorowanie tygodniowego zegara zgodnie z załączoną instrukcją. (15 min)

W wyniku kolorowania zegara przez dzieci powstaje koło barw. Dzieci oglądają nawzajem swoje zegary.

N. wyjaśnia dzieciom czym jest koło barw: (3 min)

Koło barw jest bardzo poręcznym narzędziem ułatwiającym zrozumienie i wycucie barw.

Umożliwia zrozumienie zależności pomiędzy nimi. Wzajemne relacje i oddziaływanie na siebie poszczególnych barw zależą od wzajemnego położenia w "kole barw".

3. Następnie dzieci wykonują zadanie nr 2 z karty pracy. Po wykonaniu zadania, N. prosi, żeby dzieci dobrały się w trójki i sprawdziły nawzajem swoje odpowiedzi. Jeśli dzieci mają wątpliwości lub nie zgadzają się z odpowiedzią, mogą poprosić o wyjaśnienie N. (15 min).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

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

Lista załączników:

Zegar tygodniowy.pdf

Tytuł zadania: PARZYSTE, NIEPARZYSTE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci, grając w karty, poznają znaczenie parzystości i nieparzystości.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem parzystości w zakresie do 10;
- zaangażowanie w naukę matematyki.

Potrzebne materiały:

- klasyczne karty do gry (po jednej talii na każdą parę uczniów i uczennic) w zakresie od asa (jako 1) do 10;
- przygotowana plansza do gry lub zwykłe kartki papieru (N. może poprosić dzieci o stworzenie własnych plansz, na których zaznaczą 7 pustych miejsc do wypełnienia oraz metę).

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy wiedzą, czym są liczby parzyste. Następnie pokazuje na przykładach, że liczby parzyste łączą się w pary, natomiast w nieparzystych zawsze jedno "oczko" pozostaje bez pary (rysuje na tablicy oczka liczby 6 i łączy je w pary, podobnie postępuje z liczbą 7). Następnie prosi dzieci o połączenie się w różne grupy i sprawdzeniu, w jakiej liczbie są grupą "parzystą", a w jakiej "nieparzystą". N. zwraca uwagę, że liczby parzyste i nieparzyste występują naprzemiennie i nie mogą występować po sobie na przykład dwie liczby parzyste. W ten sposób omawia się wszystkie liczby do 10 (20 minut);
2. N. dzieli dzieci na pary, a następnie każdej parze rozdaje talię kart oraz planszę do gry. Zadaniem dzieci, jest dotarcie do mety, poprzez zebranie 7 liczb (parzystych lub nieparzystych). Dzieci decydują w parach, które będzie zbierało liczby parzyste, a które nieparzyste. Zaczyna dziecko, które wylosuje z talii wyższą kartę. W turach dzieci losują karty z kupki. Jeśli dziecko, które zbiera liczby parzyste, wylosuje kartę oznaczoną jako parzysta, wówczas zapisuje sobie wartość tej karty na swojej planszy i ciągnie dalej karty, aż do momentu, kiedy wyciągnie "nie swoją" kartę, w takim przypadku zaczyna drugie dziecko. Gra trwa do momentu, aż pierwsze dziecko zapełni 7 pustych pól i dotrze do mety. Jeśli w trakcie talia się skończy, należy przetasować zużyte karty (20 minut).

Warianty:

- jeżeli dzieci rysują własną planszę do gry, należy przeznaczyć na to dodatkowe 10 minut;
- **Alternatywnie:** Aby dzieci same odkryły znaczenie parzystości, można im rozdać po jednym kasztanie/patyczku i poprosić, by wyobraziły sobie jak ustawić go w parę. Nie da się – odpowiedzą dzieci, zapis w odpowiednim miejscu w zeszyte w tabelce parzyste/nieparzyste, potem dodajemy drugi element, czy teraz da się utworzyć parę? Potem od razu należy im dać 8 następnych elementów. Dzieci mają sprawdzić i zapisać, co jest parzyste, a co nie. Odkrycie samemu jest ciekawsze niż opowieść N. Dzieci wspólnie sprawdzają wyniki i omawiają je z N., który/która wspomina o naprzemienności, a następnie rozgrywają grę;
- **Powtórzenie:** N. omija wstęp i wyjaśnienie pojęcia parzystości. Może natomiast porozmawiać z dziećmi, kiedy mówimy, że coś jest parzyste lub nieparzyste i jakie to może mieć znaczenie (np. ulice są zwykle numerowane w taki sposób, że po jednej stronie znajdują się numery parzyste, a po drugiej nieparzyste).

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.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-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

Lista załączników:

Parzyste i nieparzyste.pdf

Tytuł zadania: SZKLANE WSPOMNIENIA KLASA I**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

01:20:00

Streszczenie:

Dzieci przedstawiają swoje najważniejsze, najwyraźniejsze wspomnienia za pomocą wyrazu plastycznego. Uczniowie i uczennice mają okazję do lepszego poznania siebie nawzajem, a także do pracy nad okazywaniem emocji.

Cele:

- zapoznanie lub ćwiczenie z nową techniką plastyczną;
- integracja;
- ćwiczenie wypowiedzi ustnych na forum klasy;
- rozwój umiejętności aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:

- antyramy szklane;
- farby do szkła;
- utrwalacz do prac na szkle;
- pędzle;
- zmywacz do paznokci i waciki.

Przebieg:

1. N. wita dzieci na zajęciach oraz przedstawia zadanie, jakie stoi przed nimi tym razem "Dziś chciałbym/ chciałabym zachęcić Was do rozmowy o Waszych wspomnieniach. Czym jest wspomnienie?" Uczniowie i uczennice odpowiadają na zadane pytanie. (5 min)
2. N. prosi, aby dzieci wybrały jedno wspomnienie, które jest dla nich ważne. Uczniowie i uczennice otrzymują szklane antyramy oraz farby i inne pomoce. N. tłumaczy dzieciom, że teraz mają przygotować ilustrację na szkle przedstawiającą wybrane przez nich wspomnienie. N. w miarę zgłaszanych przez dzieci potrzeb wspiera je w wykonaniu zadania. N. może także pokazać dzieciom, że mogą najpierw na kartce naszkicować swój rysunek a następnie podłożyć go pod szkło i dopiero malować- będzie to ułatwieniem dla dzieci, które pierwszy raz pracują wskazaną techniką plastyczną. (25 min)
3. N. zaprasza dzieci, aby w parach przedstawiły sobie swoje prace nawzajem, aby opowiedziały o tym, co przedstawiły na swoim rysunku. N. prosi uczniów i uczennice, aby podzielili się między sobą swoimi emocjami związanymi z danym wspomnieniem i emocjami, jakie mieli tworząc dzisiejszą pracę plastyczną. (15 min)

4. N. prosi dzieci, aby opowiedziały całej klasie, co przedstawia praca osoby, z którą pracowały w parze. Klasa może zadawać pytania opowiadającemu. (15 min)

Realizując zadanie należy uwzględnić dodatkowe 20 minut na przygotowanie i sprzątanie po wykonanej pracy.

Możliwe kontynuacje:

- zadanie może być początkiem do rozmów o trudnych emocjach, do odróżniania emocji od zachowań nimi wywołanych i innych tematów dotyczących emocji.

Warianty:

- wybór wspomnienia do pracy może być zadany do domu - dzieci mogą mieć więcej czasu na przemyślenie;
- dzieci mogą otrzymać jako zadanie domowe naszkicowanie na papierze swojej ilustracji;
- zadanie powtarzalne dzięki możliwości zmiany tematu pracy plastycznej: w narracji podróźniczej może np. dotyczyć wymarzonych lub zapamiętanych przez dzieci podróży;
- **Alternatywnie:** można zaproponować dzieciom pracę z akwarelami lub pastelami w danym temacie.

Potencjalne problemy:

Podczas tego zadania mogą pojawić się trudne wspomnienia. Wówczas warto zwrócić uwagę na to, by w fazie zadawania pytań do wykonanej pracy, nie było to zbyt trudne dla danego dziecka - np. warto wspomnieć przed zadawaniem pytań, że każdy ma prawo odmówić odpowiedzi na dane pytanie, bez podawania przyczyny. N. powinien być uważny na stan emocjonalny dzieci, u których w pracach pojawiły się trudne wspomnienia i zadbać, by zadanie to nie okazało się zbyt trudnym doświadczeniem.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

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.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Plast-I.5.1(od) : dziecko zna zasady łączenia kolorów

62 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 dreszczyk?
- "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 dz.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: BURZA PYTAŃ I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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. pokazując dzieciom przedmiot związany z nowo wprowadzonym 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: NAZWY MIESIĘCY - ĆWICZENIE ODDECHOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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 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: CO ROBIĘ I KIEDY?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci zapisują cyframi godziny zaznaczone na zegarach tarczowych oraz łączą je z wybranymi aktywnościami.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności obsługi zegara tarczowego.

Potrzebne materiały:

- karty z pliku "Co robię i kiedy.pdf".

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty. Informuje dzieci, że ich zadaniem będzie najpierw zapisanie cyframi godziny przedstawionej na tarczowych zegarach (5 minut).
2. Następnie zadaniem dzieci będzie przyporządkowanie zegarów do obrazków przedstawiających aktywności życia codziennego. Do każdego obrazka można przyporządkować więcej niż jeden zegar. (5 minut).
3. N. prosi ochotników o opowiedzenie o tym, w jaki sposób połączyły zegary z aktywnościami. Pyta, czy inne dzieci w podobny sposób uzupełniły karty. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda hierarchizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.14.3 : dziecko potrafi rozpoznawać czas na zegarze

Int-WF-I.6.2 : dziecko ma wiedzę o sposobach przeciwdziałania chorobom

Lista załączników:

Co robię i kiedy.pdf

Tytuł zadania: ZA KIM STOI KOTEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: GRA W KAPSLE**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Wykorzystując popularną grę w kapsle, dzieci poznają znaczenie miar. Dowiadują się, czym jest centymetr.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem centymetra;
- rozwinięcie w uczniach i uczennicach umiejętności mierzenia i oceniania odległości.

Potrzebne materiały:

- kapsle z butelek;
- plastelina;
- taśma pakowa (do oznaczenia punktu, do którego mają strzelać dzieci);
- miarka, centymetr krawiecki;
- linijki (po jednej dla każdego dziecka);
- wolna przestrzeń (najlepiej: boisko szkolne).

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy kiedykolwiek grały w kapsle. Jeśli tak, jakie były zasady tej gry? Następnie opowiada im, na czym będzie polegało to zadanie. Dzieci stworzą swoje kapsle, które oznaczą w wybrany sposób. Następnie podzielą się na grupy 6 osobowe, w których będą konkurować o to, kto najlepiej strzela do celu. Dzieci będą mierzyły odległość, uczyły się, czym jest centymetr oraz zapisywały wyniki pomiaru (5 minut);
2. N. pyta dzieci czy wiedzą, czym jest centymetr. Następnie pyta, czy wiedzą, ile to jest 1 cm. Prosi dzieci o pokazanie np. na palcach, narysowanie na kartce itp. Następnie dzieci sprawdzają swoje podejrzenia na linijce (3 minuty);
3. Zadaniem każdego dziecka jest przygotowanie dla siebie kapsla, którym będzie grać. Dzieci mogą go obciążyć plasteliną i oznaczyć tak, żeby było wiadomo, który kapsel jest

- czyj. Następnie dzieci dzielą się na 6 osobowe grupy (10 minut);
4. Każda grupa ma wyznaczone swoje miejsce do gry. N. oznacza taśmą miejsce, w którym staje osoba strzelająca oraz punkt docelowy (między tymi punktami powinno być ok. 1,5 m odległości). Dzieci w każdej grupie mają 3 podejścia (po jednym w kolejce). W każdym podejściu dziecko stara się trafić jak najbliżej taśmy. Po strzale mierzy centymetrem krawieckim odległość od taśmy. Jeśli kapsel wypadł poza zasięg centymetra, uznaje się, że jest to podejście "spalone". Po trzech podejściach dzieci wraz z pomocą N. zliczają w poszczególnych grupach, kto był w sumie najbliżej, a kto najdalej. Mogą też porównać, komu w jednym strzale udało się trafić najbliżej punktu docelowego (25 minut).

Warianty:

- wyścig zwany dawniej również wyścigiem pokoju - zawodnicy pstrykają na zmianę swoje kapsle - wygrywa ten, kto pierwszy swoimi kapslami pokona tor przeszkód lub wyznaczoną trasę. Wypadnięcie kapsla poza wyznaczoną trasę jest karane cofnięciem ruchu. Z tego powodu przewagę mają kapsle dodatkowo obciążone, trudniej wpadające w niekontrolowane toczenie;
- piłka nożna - są dwie drużyny. Wyznacza się jednego kapsla jako piłkę, piłkarze pstrykają w piłkę, by ta trafiła do bramki przeciwnika. Nie ma bramkarzy.

Potencjalne problemy:

- zadanie może być trudne ze względu na fakt, że dzieci będą się stykały z liczbami powyżej 10. Warto na to zwrócić uwagę i w przypadku, gdy dzieci sobie nie radzą, można rozegrać mini-grę w kapsle, która wymaga precyzji, a odbywa się na mniejszych odległościach (punkt startu i punkt docelowy są od siebie odsunięte na odległość 25 cm).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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.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-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-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

63 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 245 min

Tytuł zadania: CZAS LITER A,T,O, D, J, P, Ń, W,CZ,Ż,F, DZI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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. 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/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: DAWNE POMIARY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:40:00

Streszczenie:

Dzieci dowiadują się o różnych naturalnych sposobach mierzenia długości: mierzenie krokami, stopami, łokciami, dłonią, palcami, patykami różnej długości.

Dzieci dowiadują się o stałości długości.

Najlepiej to ćwiczenie przeprowadzić w terenie.

Cele:

- poznanie przydatności i sensowności mierzenia długości w sytuacjach życiowych;
- poznanie dawnych, naturalnych sposobów pomiaru długości;
- zapoznanie dzieci z naturalnymi jednostkami pomiarowymi;
- kształtowanie kompetencji w zakresie rozumienia pojęcia stałości długości.

Potrzebne materiały:

- 8 kawałków sznurka, po 2 kawałki jednakowej długości;

Na przykład:

dwa kawałki 1 metrowe

dwa kawałki 1,5 metrowe

dwa kawałki 2 metrowe

dwa kawałki 3 metrowe

- teren: boisko szkolne, park, las, teren przyszkolny, skwerek;

- kreda do rysowania na boisku, na chodniku lub patyk jeśli zajęcia odbywają się w lesie;
- 3 piłeczki tenisowe, woreczki, mogą też być kulki papieru.

Przebieg:

1. N. wychodzi z dziećmi w teren. Prosi dzieci, żeby stanęły w półkolu. N. na razie nie tłumaczy zadania dzieciom. (15 min)

N. rysuje kreskę. Następnie odchodzi od kreski i od dzieci na kilka kroków. Umieszcza tam dwie piłeczki tenisowe. Chodzi o takie rozmieszczenie piłeczek, żeby na oko było widać różnice w ich położeniu względem narysowanej przez N. linii.

Należy uważać z odległością rozlokowania piłeczek i rozlokować je w takiej odległości, aby dzieci były w stanie policzyć krokami (stopami) tę odległość. Jeśli umieją liczyć tylko do 10, to piłki należy umieścić bardzo blisko i wtedy warto zmodyfikować nieco poniższą listę pytań.

N. wraca i pyta dzieci:

- czy piłeczki są tak samo daleko?
- która piłeczka jest bliżej (po lewej czy po prawej stronie)?
- jak sądzicie jak daleko są te piłeczki od linii?
- jak moglibyśmy to zmierzyć? Jeśli pojawia się informacja, że centymetrem/miarką, N. mówi, że nie mamy takich narzędzi. Jak inaczej moglibyśmy to zmierzyć?

Bardzo prawdopodobne jest to, że dzieci spontanicznie zaczną wymieniać naturalne sposoby mierzenia długości. Jeśli nie, N. stara się je na nie naprowadzić.

N. proponuje dzieciom zmierzenie odległości tych dwóch piłeczek. Ponieważ cała klasa nie może w jednym momencie wykonać pomiaru, N. wybiera ochotników do mierzenia:

- krokami
- stopami
- łokciami
- patykiem

Dzieci wracają i po kolei dzielą się swoimi odkryciami. N. wspólnie z dziećmi próbuje uporządkować wiadomości. (15 min)

2. N. prosi, żeby dzieci ustawiły się w rozsypanie o 3 kroki od siebie. Każde dziecko do innego ma mieć 3 kroki odległości. Dzieci próbują wykonać zadanie. Istotą nie jest poprawność wykonania, a odkrycie do czego może służyć pomiar. (5 min)

3. N. prosi, żeby dzieci ustawiły się 15 kroków od drzewa lub, żeby zmierzyły ławkę, ogrodzenie, bramkę. (10 min)

Dzieci mogą w tym ćwiczeniu doświadczyć tego, że każdy ma innej długości kroki.

4. Następnie N. znów rysuje linie i rozkłada piłeczki, należy koniecznie zmienić miejsce względem poprzedniego ułożenia piłeczek. (10 min)

N. wybiera ochotników do odmierzenia:

- krokami - 1 chłopiec, 1 dziewczynka
- stopami - 1 chłopiec, 1 dziewczynka
- łokciami - 1 chłopiec, 1 dziewczynka
- patykiem nr 1 - chłopiec
- patykiem nr 2 (innej długości niż patyk nr 1) - dziewczynka.

W tym ćwiczeniu dzieci mają odkryć, że pomiar krokami, stopami itd. zależy od osoby mierzącej - jakiej długości ma stopy, łokcie, i że zawsze może się troszeczkę różnić, nie jest to najdokładniejszy sposób pomiaru.

5. N. dzieli dzieci na 4 grupy. Każda grupa dostaje dwa kawałki sznurka tej samej długości np: dwa kawałki 1,5 metrowe. Jeden kawałek sznurka jest zawiązany na kokardkę, drugi kawałek dzieci mają rozłożyć na ziemi. Zadaniem dzieci jest odpowiedzieć na pytanie czy te kawałki sznurka są jednakowej długości. Mogą rozwiązać sznurek, żeby przekonać się, jaka jest odpowiedź. Następnie mają zawiązać sznurek jeszcze raz i przeanalizować czy możliwe jest, by sznurek ten się skrócił.

Wnioskowanie o stałej długości przedmiotów jest dla dzieci bardzo skomplikowaną operacją umysłową. Zazwyczaj dzieci osiągają ten poziom kompetencji poznawczych około 8 roku życia. Ponieważ obecnie dzieci 6 letnie rozpoczynają naukę szkolną, warto jest organizować dzieciom takie ćwiczenia, w których gromadzą doświadczenia o stałości długości przedmiotów.

(10 min)

6. N. wspólnie z dziećmi siada w kręgu i dzieci zastanawiają się nad zagadnieniami (15 min):

- po co ludzie mierzą odległość?
- jak najdokładniej zmierzyć odległość?

N. podsumowuje wypowiedzi.

7. Powrót do klasy (15 min).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

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.1.1.2 : dziecko potrafi porównać długość obiektów

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi określić różne naturalne sposoby pomiaru długości;
- dziecko potrafi zmierzyć odległość różnymi naturalnymi sposobami pomiaru długości;
- dziecko potrafi powiedzieć, w jakim celu mierzy się odległość;
- dziecko potrafi zaobserwować stałość długości przy obserwowanych zmianach.

Tytuł zadania: PAPIEROWE DRUŻYNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Integracyjna zabawa dodająca energii klasie, polegająca na tworzeniu papierowych lalek.

Cele:

- integracja w klasie;
- zapoznanie się dzieci ze sobą nawzajem;
- rozwijanie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- arkusz A4 (jeden na dziecko), nożyczki, przybory do malowania lub rysowania.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 3 – 4 osobowe. Zadaniem każdego dziecka jest wycięcie z papieru lalki oraz ozdobienie jej. W obrębie grupy musi to być wykonane w taki sposób, aby każda lalka miała jakąś cechę wspólną. Zadaniem dzieci jest wybór takiego znaku rozpoznawczego. (30 minut)
2. Gdy lalki będą gotowe, N. prosi grupy, aby przywiesiły swoje prace na tablicy oraz krótko opowiedziały o swojej grupie oraz jej znaku szczególnym. (15 minut)
3. Krótkie omówienie zadania - pod kątem współpracy i wypracowywania wspólnej decyzji w grupie - jak przebiegało podjęcie decyzji, czy każdy miał możliwość wyrażenia swojego zdania i zostania wysłuchanym przez pozostałych; (10 minut)

Potencjalne problemy:

- W grupach mogą pojawić się różne propozycje, co do wyboru jednego znaku identyfikującego. Warto zachęcić dzieci do rozwiązania tego problemu (np. łącząc kontrpropozycje w jeden znak lub dochodząc do porozumienia).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

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

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

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.1(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.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: POPRZEZ TANIEC POZNAJEMY EMOCJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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, złęczony, 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 (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

64 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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: NASZA NIESAMOWITA HISTORIA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:25:00

Streszczenie:

Dzieci w ramach zadania, przy pomocy nowoczesnych technologii, tworzą niesamowitą historię o swojej klasie.

Cele:

- zapoznanie z zasadami tworzenia opowiadań;
- rozwój umiejętności rozmowy o własnych cechach i o tym, jaką grupę tworzą dzieci wspólnie;
- praca nad doskonaleniem umiejętności samoakceptacji.

Potrzebne materiały:

- dyktafony (po jednym na 4-5-osobową grupę);
- kartki A3;
- plastelina.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy ostatnio widziały film, czytały książkę lub oglądały film, w którym głównymi bohaterami były dzieci. Czy bohaterowie przeżywali niezwykle przygody? Jakie? A czy dzieci chciałyby przeżyć takie niezwykle przygody? Dzisiaj będą miały taką okazję. Staną się bohaterami fascynującej historii, która będzie się działa w ich okolicy. To od nich będzie zależało, co przeżyją (7 minut);
2. Dzieci dobierają się w 4-5 osobowe zespoły. N. może wybrać dowolną metodę podziału na grupy, ale może także pozwolić dzieciom na pracę z osobami, które same wybiorą. (5 minut)
3. N. informuje dzieci, że pracując w grupach będą musiały:
 - ułożyć wspólnie niezwykłą historię, którą nagrają. N. proponuje, aby dzieci układały historię po jednym zdaniu (lub po dwa) - każde dziecko dodaje coś od siebie i przekazuje dalej dyktafon. N. zwraca uwagę, że dobrze, aby dzieci

- pamiętały, o co chodzi w ich historii. Historia powinna się rozgrywać w ich okolicy i angażować każde dziecko z grupy (N. daje dzieciom 15 minut na wymyślenie historii);
- zrobić "komiks" składający się z 4 lub 5 części (w zależności od liczby członków grupy), który przedstawi kolejne wydarzenia ze stworzonej historii. Dzieci muszą się umówić, kto robi którą "scenę". N. wspiera grupy w podejmowaniu decyzji (dzieci mają 20 minut na stworzenie rysunków);
 - dodać teksty i podpisy do "komiksu" w miarę swoich możliwości. Te dzieci, które są w stanie mogą pisać całe zdania, inne mogą skoncentrować się na poprawnym zapisaniu wybranych słów. (10 minut na napisy)
4. Grupy na zmianę przedstawiają wymyślone historie, ale w nietypowy sposób. Przykład prezentacji dla jednej grupy:
- grupa staje przed resztą klasy. Każde z dzieci trzyma stworzony obrazek. Dzieci ustawiają się w kolejności chronologicznej wydarzeń - N. upewnia się, że dzieci ustawiły się we właściwej kolejności;
 - reszta klasy najpierw ogląda stworzone rysunki, a następnie zgaduje, jaka była wymyślona historia - dzieci oczywiście mogły zasłyszeć część historii, ale warto zachęcić je do rzeczywiście wymyślenia, co sobie wyobrażają, widząc te rysunki;
 - grupa prezentująca krótko przedstawia swoją historię (25 minut)

Warianty:

- prace nad przygotowanymi materiałami można zadać dzieciom jako zadanie domowe.
- zadanie może być powtarzalne - nagrania uczniowie i uczennice mogą przygotowywać na wybrane tematy. Na koniec każda grupa lub cała klasa może przygotować jeden materiał przedstawiający ich niesamowitą historię.
- w trakcie pracy warto robić dzieciom krótkie przerwy ruchowe, a jeśli pojawiłoby się zbyt wiele "rozluźnienie" - proste ćwiczenia na koncentrację uwagi (np. podążanie za instrukcją: "Weźcie do ręki coś, co macie w pobliżu: może to być owoc albo długopis, coś co leży blisko was. Trzymając to w dłoni, spróbujcie skupić całą swoją uwagę na tym przedmiocie - na jego kształcie, kolorze, zapachu, smaku, wadze. Skoncentrujcie całą swoją uwagę na tym przedmiocie, niech przez chwilę stanie się najważniejszą rzeczą na świecie. Nie myślcie o niczym innym.

A teraz zróbcie dokładnie to samo, co w poprzednim ćwiczeniu, ale w wyobraźni. Weźcie ten przedmiot "na niby" do ręki, zamknijcie oczy. Spróbujcie sobie przypomnieć, jak powinien wyglądać. Postarajcie się przypomnieć jak najwięcej szczegółów. Jeśli obraz staje się niewyraźny, otwórzcie na chwilę oczy i spójrzcie na przedmiot, po czym zamknijcie je i skupcie się znowu".

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

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

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: RUCHOWE PORY ROKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 krzyczyć 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 (zapętlony) 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: JAK DALEKO? KILOMETRY Z MAPĄ INTERAKTYWNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają pojęcie kilometra, jednocześnie ucząc się korzystać z interaktywnych map.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem kilometra;
- rozwinięcie świadomości przebywanych odległości;
- zapoznanie uczniów i uczennic z interaktywnymi mapami świata.

Potrzebne materiały:

- warunek: dzieci znają okolice szkoły (np. w wyniku wycieczek klasowych);
- komputer lub sala komputerowa;
- rzutnik;
- dostęp do internetu;
- w miarę możliwości warto skorzystać z mapy pokazującej wyraźne zdjęcia satelitarne miasta; w przypadku miejsc, które nie są oznaczone takimi zdjęciami, można skorzystać z tradycyjnego widoku ulic.

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom interaktywną wycieczkę po okolicach szkoły oraz po ich mieście. Mówi, że dzieci będą miały okazję zobaczyć z lotu ptaka miejsca, które znają i sprawdzić, jakie są między nimi odległości. Czy dzieci wiedzą, w jaki sposób oznacza się odległości? Kiedy dla nich jest coś daleko, a kiedy blisko? (10 minut);
2. N. prosi dzieci o wymienienie miejsc znajdujących się w pobliżu szkoły. Czy znają ich adresy? N. wraz z dziećmi zaznacza na mapie miejsca wymienione przez uczniów i uczennice. Następnie sprawdza, jakie są odległości między tymi miejscami. N. daje dzieciom czas na poznanie nowego narzędzia, w razie potrzeby, pomaga tym, którzy są bardziej zagubieni (25 minut);
3. N. pyta dzieci, czy zaskoczyły je wyniki porównania. Czy coś było zdecydowanie bliżej niż się spodziewali? Czy dzieci mają pomysł, do czego mogą przydawać się tego typu mapy interaktywne? (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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-Komp-I.3.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania ograniczeń dotyczących korzystania z komputera

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

65 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: CZAS CZYTANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność czytania ze zrozumieniem oraz uzupełniają proste historie według uznania.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności pisania;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały dla każdego dziecka z wybranego pliku.

Załączniki do zadania:

- Podróż 1 (65 dzień II semestru);
- Podróż 2 (68 dzień II semestru);
- Podróż 3 (71 dzień II semestru);
- Podróż 4 (72 dzień II semestru);
- Podróż 5 (73 dzień II semestru);
- Podróż 6 (74 dzień II semestru);
- Podróż 7 (75 dzień II semestru).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (podróż 1,2,3,4,5,6 lub 7). Zadaniem dzieci jest przeczytanie krótkich tekstów oraz w wolnych miejscach uzupełnienie historii wedle własnego uznania. Mogą posiłkować się pytaniami pomocniczymi, ale nie muszą. N. w razie potrzeby demonstruje na przykładzie sposób wykonania ćwiczenia. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do czytania oraz uzupełniania wolnych miejsc (10 minut);
3. Następnie dzieci po kolei czytają teksty na głos, mówiąc w jaki sposób uzupełniły poszczególne rubryki. (10 minut);
4. N. wraz z dziećmi przeprowadza krótką dyskusję na temat tego, kto i w jaki sposób uzupełnił swoją historijkę. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

podróż 2.pdf

podróż 1.pdf

podróż 5.pdf

podróż 3.pdf

podróż 4.pdf

podróż 6.pdf

podróż 7.pdf

Tytuł zadania: PRZYJŚCIE WIOSNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Na przywitanie wiosny dzieci nitką malują trawę, która staje się domem dla ślimaków tworzonych metodą origami. Przy tej okazji dowiadują się, że ślimaki mają czułki a nie „rogi”, jak głoszą słowa znanej piosenki. Mierzą też długość drogi i podają wynik swojego pomiaru.

Cele:

- zapoznanie z techniką malowania nitką;
- zapoznanie z techniką origami;
- utrwalenie umiejętności mierzenia i zapisywania wyników pomiaru długości przedmiotów;
- utrwalenie posługiwania się jednostkami: centymetr, metr;
- zapoznanie z najważniejszymi częściami ciała ślimaka;
- doskonalenie umiejętności pracy w parach i pracy zespołowej;
- rozwijanie wyobraźni twórczej.

Potrzebne materiały:

- zielona farba akwarelowa;
- pędzle;
- plastikowe kubeczki;
- nitki i włóczki o różnej fakturze i grubości;
- kartki z bloku rysunkowego;
- kółka origami o średnicy 12 cm; 10 cm; 8 cm, 5 cm;
- kleje;
- taśma papierowa;
- kredki różnej długości;
- fragment tekstu piosenki „Ślimak” (Sł. R. Biaduń);

- ilustracja pokazowa- ślimak z podpisanymi widocznymi częściami ciała.

Dodatkowo:

- Tekst utworu J. Brzechwy „Przyjście wiosny”;
- Tekst narracji „Kolorowy deszcz”;
- Nagranie utworu F. Chopina pt. „Preludium deszczowe”;
- Nagranie utworu Fasolek pt. „Kolega Ślimak”.

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom namalowanie wiosennej trawy za pomocą nitki i włóczki. Dzieci pracują w parach. Każda para wybiera sobie lub dostaje kilka nitki o różnej fakturze i grubości, pędzelek i 2 kartki z bloku rysunkowego. Nitki muszą być tak ucięte, aby były dłuższe niż kartka. Dla całej klasy/ grupy przygotowane są kubeczki z rozwodnioną farbą w różnych odcieniach zieleni. Dzieci maczają nitki w kubeczkach z farbą. Jednocześnie manipulują pędzelkiem, aby włóczka była dobrze pokryta farbą. Następnie na 1 kartce układają włóczkę wzdłuż kartki tak, aby czyste końce nitki wystawały poza kartkę.

Przykładowe polecenie: Na przywitanie wiosny namalujemy zieloną trawę. Zamiast pędzla użyjemy nitki i włóczki. Trzeba będzie zamoczyć każdą nitkę w kubku z farbą i ułożyć na kartce papieru. Można pomagać sobie pędzlem. Powodzenia!

2. Po wykorzystaniu wszystkich nitki, ułożoną kompozycję każda para przykrywa drugą kartką z bloku rysunkowego. Następnie jedno dziecko z pary mocno przytrzymuje złożone kartki a drugie mocnym pociągnięciem wyciąga wszystkie nitki. Po rozłożeniu kartek każda para otrzymuje 2 rysunki zielonej, wiosennej trawy. Dzieci rysunki zostawiają w celu ich wyschnięcia.

Przykładowe polecenie: Teraz potrzebna będzie Wasza współpraca. Jedna osoba z pary dłonią przytrzymuje złożone kartki, a druga mocnym pociągnięciem wyciąga wszystkie nitki... i wiosenna trawa gotowa! [N. demonstruje, jak należy to zrobić]

(20 minut)

1. Dzieci pracują zespołach max. 6-osobowych. Każdy zespół dostaje 4 zestawy kółek origami w różnych kolorach o średnicy 12 cm, 10 cm, 8 cm i 5 cm (nie mniej niż 6 w każdym zestawie). Według instrukcji i N. tworzą skorupki ślimaka.

Przykładowe polecenie: Nasze rysunki muszą wyschnąć. W tym czasie pobawimy się kółkami. Każda drużyna dostanie ode mnie 4 zestawy kółek różnej wielkości [N. pokazuje dzieciom

zestawy kółek]. Niech każdy z Was wybierze sobie po 1 kółku w dowolnym kolorze z każdego zestawu. Wszyscy mają po 4 kółka? Ułóżcie je od najmniejszego do największego. Gotowe? Weźcie najmniejsze kółko. Włóżcie do niego odrobinę większe. Potem jeszcze większe i największe. Powstanie kształt przypominający tęczę [N. pokazuje, jak należy złożyć kółka]. Teraz Wasza kolej. Powodzenia!

2. Dzieci przyklejają złożone kółka na kartkę z namalowaną trawą, tworząc muszlę ślimaka a następnie dorysowują pozostałe części jego ciała. Na zakończenie dzieci mogą podpisać wszystkie widoczne części ciała ślimaka, wzorując się na ilustracji pokazowej N.

Przykładowe polecenie: Przyklejcie złożone kółka na namalowaną wcześniej trawę. Powiem Wam w sekrecie, że to nie są tęcze... [dzieci przyklejają kółka] Gotowe? To są ślimaki! Schowały się w muszlach, bo nie wiedzą, że jest już wiosna.

Tylko ten ślimak zauważył przyjście wiosny. Pokazał: głowę, czułki, nogę i płaszcz. [N. pokazuje dzieciom rysunek pokazowy i nazywa wszystkie widoczne części ciała ślimaka- głowę, muszlę, nogę, płaszcz, czułki]. Dorysujcie swoim ślimakom wszystkie brakujące części ciała.

3. N. przypomina dzieciom fragm. piosenki „Ślimak”:

„Ślimak, ślimak pokaż rogi
Dam Ci sera na pierogi,
Jak nie sera, to kapusty
Od kapusty będziesz tłusty”

Test piosenki stanowi wstęp do dyskusji. Przykładowe pytania do dyskusji : Czy ślimaki mają rogi? Czy czułki swoim wyglądem przypominają rogi? Jakie zwierzęta mają rogi?
(15 minut)

1. Dzieci w zespołach, w których pracowały przy zadaniu „Ślimaki” układają rysunki jeden obok drugiego, tworząc wiosenną łąkę. N. wzdłuż każdej łąki przykleja do podłogi lub stołu papierową taśmę. Mówi dzieciom, że to jest droga. Każdy zespół dostaje nietypowy przyrząd pomiaru, np. różnej długości kredki lub pudełka. Wykorzystać można także małe przybory szkolne, np. gumkę do ścierania, notesik, temperówkę itp. Każdy zespół ma za zadanie zmierzyć długość drogi, za pomocą tego nietypowego narządu pomiaru. N. wyjaśnia, że najlepiej, jeśli jedno dziecko będzie odmierzało długość, a w tym czasie pozostałe dzieci mogą liczyć i zapisywać wynik pomiaru.

Przykładowe polecenie: Uwaga! Tym razem Waszym zadaniem jest zmierzyć długość drogi za

pomocą tych nietypowych przyrządów pomiaru. W każdym zespole wybierzcie jedną osobę, która będzie odmierzała długość drogi. Pozostałe dzieci będą liczyły i zapiszą wynik tego pomiaru na kartce. Powodzenia!

2. Otrzymane wyniki powinny stać się przyczyną dyskusji na temat dokładności wykonanego pomiaru. Przykładowe pytania do dyskusji: Czy ten pomiar był dokładny? Jak z większą dokładnością można zmierzyć długość drogi? Po co się mierzy długość drogi?

3. Każdy zespół dostaje miarkę krawiecką i ponownie mierzy długość drogi, tym razem zapisując ją w centymetrach.

Przykładowe polecenie: Teraz ponownie zmierzcie długość dróg, ale za pomocą miarki krawieckiej. Wynik pomiaru, podobnie jak poprzednio, zapiszcie na kartce. Czy jest jakaś różnica pomiędzy tym pomiarem a poprzednim? Jeśli tak, to jaka?

(15 minut)

Warianty:

- Wstępem do zajęć może być utwór J. Brzechwy „Przyjście wiosny”.
- Dzieci mogą tworzyć różne odcienie zieleni, łącząc w różnych proporcjach farbę niebieską z żółtą. Zabawa może być kontynuowana poprzez tworzenie, na podstawie skojarzeń, wymyślonych nazw uzyskanych odcieni zieleni.
- Malowanie nitką można zamienić na kreślenie swobodnych, pionowych kresek suchymi pastelami. Jeśli rysowanie będzie odbywało oburącz lub przy dźwiękach muzyki, kartkę warto przykleić do stołu papierową taśmą.
- Zabawę origami można rozwinąć, przeliczając kółka lub je segregując (wg koloru, wielkości). Przy zabawie z segregowaniem kółek, dzieci powinny dostać 1 zestaw, w którym będą kółka różnej wielkości i koloru.
- Tworzeniu ślimaków może towarzyszyć piosenka Fasolek „Kolega Ślimak”.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Przyroda

Metody:

Edukacja przez ruch
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.11.1 : dziecko potrafi mierzyć długość przedmiotów

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.11.1 : dziecko potrafi nazwać zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku

Int-Przy-I.3.2 : dziecko zna warunki konieczne do rozwoju zwierząt

Int-Przy-I.4.1 : dziecko zna podstawowe zależności pomiędzy zwierzętami a ich środowiskiem

Int-Przy-I.4.2 : dziecko zna korzyści, jakie ludziom przynosi działalność zwierząt w ich środowisku

Tytuł zadania: KOLOROWY BEREK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: MATEMATYCZNI ODKRYWCY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają najważniejsze cechy liczb od 11 do 20.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 11 do 20;
- rozwijanie umiejętności zapisywania słownego liczb;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w

rzeczywistości.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy;
- przygotowane pomoce do liczenia (liczmany, patyczki, klocki itp.).

Załącznik do zadania:

- karta pracy dla wybranej liczby (11-20).

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom, aby stali się matematycznymi odkrywcami i lepiej poznali liczbę...(tu N. wybiera jedną z liczb). Czy znają już tę liczbę? Czy potrafią ją odnaleźć gdzieś w sali? Kiedy N. napisze daną liczbę na tablicy, pyta, co ona dzieciom przypomina. Z czego się składa? Czy dzieci potrafią złożyć dostępne pomoce w grupy liczące wskazaną liczbę? (7 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy i wyjaśnia każde z pól. Dzieci mają czas na rozwiązanie zadania, zgodnie z instrukcją (20 minut);
3. Czy w zadaniu pojawiło się coś szczególnie trudnego dla dzieci? Czy coś było dla nich zaskakujące? (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (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.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstecz (zakres do 20)

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

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

Lista załączników:

odkrywcy 11-20.pdf

Tytuł zadania: ROZWIJAMY SIĘ I ROŚNIEMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 pogłębiania 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

66 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: ZACZAROWANE RÓWNANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują równania, a następnie wyszukują odpowiedzi na pytania.

Cele:

- wprowadzenie umiejętności wykonywania działań z jedną niewiadomą;
- rozwijanie umiejętności płynnego czytania;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku po jednym egzemplarzu dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega rozwiązywanie równań, przedstawia im przykładowe równania. Wraz z dziećmi poszukuje rozwiązań wypisanych równań (15 minut);
2. N. prosi dzieci, żeby rozwiązały równania, a następnie wyniki wpisane w kratki ułożyły w kolejności rosnącej. Literki przypisane do poszczególnych liter utworzą słowa (15 minut);
3. Zadaniem dzieci jest odczytanie utworzonych haseł, a następnie odnalezienie pytań, które pasują do poszczególnych słów (czyli odpowiedzią na jakie pytania są te słowa) (10 minut);
4. Dzieci między sobą porównują swoje odpowiedzi. Czy wszystkim udało się poprawnie rozwiązać zadanie? Czy z czymś miały problemy? N. zachęca dzieci, które poradziły sobie dobrze z zadaniem do wsparcia dzieci, które napotkały jakieś problemy (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
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.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-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.7.1 : dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie

Lista załączników:

równiania 4 (bez rysunków).pdf
równiania 1 (+ rysunki).docx
równiania 2 (+ rysunki).docx
równiania 3 (+ rysunki).docx
równiania 1 (bez rysunków).pdf
równiania 2 (bez rysunków).pdf
równiania 3 (bez rysunków).pdf
równiania 4 (+ rysunki).docx

Tytuł zadania: KWADRAT PIŁKARSKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas prostej gry grupowej.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności zabawy piłką.

Potrzebne materiały:

- piłki siatkowe (1 na każdą grupę 4 - 6 osobową);
- kreda lub taśma malarska;
- sala gimnastyczna.

Przebieg:

1. Dzieci przeprowadzają rozgrzewkę (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe. Następnie rysuje na parkiecie tyle dużych prostokątów, ile wynosi liczba grup. Następnie dzieli je na tyle równych części, ile wynosi liczba dzieci w grupie. Preferowana wielkość jednej to 2 na 4 metry (przykładowy rysunek poglądowy znajduje się w załączonych materiałach) (5 minut);
3. Następnie tłumaczy dzieciom zasady gry. Każde dziecko z grupy zajmuje jedno pole w prostokącie. Jedno z nich dostaje piłkę do ręki. Zadaniem dziecka z piłką jest odbicie jej od swojego pola w taki sposób, aby piłka spadła na pole innego gracza. Ów gracz musi złapać piłkę, jeśli odbiła się od jego pola. Może również złapać piłkę przed odbiciem. Jeśli piłka odbiła się od pola gracza i spadła na pole innego zawodnika, ów zawodnik jest odpowiedzialny za złapanie jej. Jeśli piłka spadnie poza polem gry, gracz od którego piłka odbiła się jako ostatnia otrzymuje punkt karny. Wygrywa osoba z jak najmniejszą liczbą punktów. N. w miarę potrzeby demonstruje zasady gry na przykładzie. (5 minut);
4. Dzieci w grupach grają w grę. Warto wyznaczyć jedną osobę z grających na sędziego lub przydzielić każdej grupie zewnętrznego arbitra. (25 minut);
5. Podsumowanie oraz zakończenie zabawy (5 minut);

Przykładowe rozgrzewki:

- **postawa zasadnicza:** ruchy ramion wzdłuż tułowia, **siad podparty:** wyprost 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.

Warianty:

- Można zastosować wersję eliminacyjną gry. Gracze nie otrzymują punktów karnych, ale schodzą z pola gry - i tak aż do momentu, gdy 1 gracz pozostaje na prostokącie.
- W przypadku małych sal gimnastycznych, ćwiczenie można wykonać w podziale na grupy lub na boisku szkolnym.
- Można również podzielić całą salę na kwadraty oraz dać dzieciom dwie piłki jednocześnie.

Potencjalne problemy:

- jeżeli nie ma możliwości rysowania kredą po parkiecie sali, N. może wyznaczyć pola za pomocą taśmy malarskiej.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

Lista załączników:

przykładowy podział.docx

Tytuł zadania: PRZEKAZYWANIE IMPULSU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 słyszą. 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: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ż, RZ, DŹ, DŹ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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 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

67 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 (rozwinięcie umiejętności zapisywania liczbowego zadań tekstowych i ich rozwiązywania w oparciu o poznane działania oraz rozwinięcie 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 - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ź, RZ, DŹ, DŻ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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. 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: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 SAMOGŁOSKI I SPÓŁGŁOSKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 najbliższej 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: OPISYWANIE I ZGADYWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się korzystać z edytora tekstu.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze sposobami korzystania z edytora tekstów;
- integracja grupy.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa;
- drukarka;
- ew. projektor.

Załącznik do zadania:

- *o mnie.doc*

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że będą mogły nauczyć się korzystania ze specjalnego programu komputerowego do edycji tekstów oraz lepiej się poznać (3 minuty);
2. Prosi dzieci o uruchomienie określonego programu. Następnie prosi o wpisanie przez nie na klawiaturze kilku zdań o sobie (o swojej rodzinie, ulubionym zwierzęciu, zainteresowaniach i wszystkim co im wpadnie do głowy), ale bez podawania swojego imienia i nazwiska. Pokazuje im na przykładzie, że mogą powiększać czcionkę (wyjaśnia, czym jest czcionka), mogą też sprawić, żeby była grubsza lub pochyła (30 minut);
3. Kiedy dzieci stworzą już swoje teksty, N. pokazuje, w jaki sposób mogą je wydrukować (7 minut);
4. Na koniec N. zbiera i po kolei odczytuje stworzone opisy. Dzieci muszą zgadnąć, o kim jest dany opis. Czego dowiedzieli się o swoich koleżankach i kolegach? (15 minut)

Warianty:

- **Alternatywnie przy powtórzeniu:** dzieci mogą losować nazwiska innych i opisywać wylosowane osoby, reszta (w tym opisywana osoba) muszą zgadnąć, o kogo chodziło;

- **Alternatywnie przy powtórzeniu:** dzieci mogą opisać jakiś wybrany przedmiot w 3 zdaniach. Reszta stara się zgadnąć, o co chodziło;
- w zależności od umiejętności i potrzeb grupy można dzieciom pokazać więcej opcji, zwłaszcza przy powtórzeniu można pokazać dzieciom, w jaki sposób zmieniać czcionkę, tworzyć podkreślony tekst lub w jaki sposób pisać tylko wielkimi literami (przycisk Caps Lock).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

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

Lista załączników:

O mnie.docx

68 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: BAŚNIE Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA - ZACZAROWANA RZEKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 i na tematy poruszane w bajce.

Cele:

- poznanie twórczości z innej kultury;
- stymulowanie rozwoju i inspirowanie twórczych działań dzieci;
- rozwój wyobraźni dzieci;
- kształcenie umiejętności wyrażania myśli, opinii i uczuć na tematy związane z lekturą;
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych dzieci;
- rozwój współpracy w grupie;
- rozwój umiejętności wczuwania się w rolę innych i rozwój empatii;
- rozwój umiejętności wyciągania i formułowania wniosków i morałów płynących z baśni.

Potrzebne materiały:

- tekst bajki Janusza Krzyżowskiego (załącznik Zaczarowana rzeka.pdf);
- komputer z rzutnikiem, głośnikami i dostępem do internetu.

Przebieg:

Na początku N. wprowadza klasę w klimat otoczenia, w którym będzie działa się bajka. W tym celu włącza muzykę z dźwiękami wody lub puszcza dźwięk rzeki, np. z serwisu youtube - wówczas może być też z obrazem, np. https://www.youtube.com/watch?v=h_jlB32tbAg i prosidzieci, by swobodnie zaczęły poruszać się, wyobrażając sobie na około wspaniałą rzekę - że w niej pływają, bawią się, nurkują. Rzeka, w której się bawią, płynie w odległej Indonezji i jest zaczarowana - ma wyjątkową właściwość - potrafi przywrócić młodość starym ludziom. N. zaprasza dzieci do wysłuchania bajki o wspomnianej rzece. N. czyta dzieciom bajkę (załącznik Zaczarowana rzeka.pdf). (10 minut)

Po skończeniu czytania, N. zadaje klasie różne pytania dotyczące bajki, pozwalając dzieciom na dyskusję na wybrane tematy (10 minut), np.:

- Z jakiego powodu kobieta wróciła do rzeki, by znów stać się staruszką?
- Dlaczego rzeka postanowiła już więcej nie przywracać młodości ludziom?
- Co poczuła kobieta, gdy jej syn jej nie poznał?
- N. może poruszyć z dziećmi temat starzenia się - kto ma kogoś w rodzinie starego już? Jakie są zalety starzenia się? W jaki sposób dogadujecie się z osobami starszymi? Co dobrego wnoszą te osoby w wasze życie?
- N. może też poruszyć temat śmierci - kobieta próbowała odsunąć od siebie starość - czego mogła się bać? Dlaczego tak postąpiła? Rozmowa o tym, że każde życie kończy się śmiercią - zarówno zwierząt, jak i ludzi.
- Jakie wnioski płyną z tej bajki?

Ostatnim etapem jest odgrywanie scenek z bajki. N. dzieli klasę na 5 grup. Zadaniem każdej z grup będzie odegranie krótkiej scenki z bajki. N. przypomina krótko przebieg pracy dramą (m.in. początek i koniec w stop-klatce na kłaśnięcie).

N. każdej grupie przekazuje słownie, który fragment będą inscenizować (może to zrobić na forum klasy z pomocą dzieci - przypomnienie wydarzeń w bajce tak, by każdy wiedział po kim jest i by dzieci przypomniały sobie przebieg zdarzeń):

1. Pokazanie młodej dziewczyny, wesołej, lubiącej taniec i rozmowa z napotkaną staruszką o tym, że młodości nie da się zatrzymać. Młoda dziewczyna nie martwi się - ma nadzieję, że rzeka przywróci jej młodość.
2. Ślub młodej dziewczyny z rybakiem i smutek z powodu braku dzieci. Po latach, gdy się trochę zestarzelili - ciąża, czekanie na dziecko i narodziny upragnionego syna.

3. Wypadek na morzu - rybacy nie wracają do portu - ciężka praca kobiety, by utrzymać siebie i synka. Kobieta starzeje się.
4. Wyprawa starej kobiety do rzeki, prośba o młodość i przemiana w młodą kobietę. Powrót do syna, który jej nie poznaje.
5. Powrót do rzeki i prośba o przywrócenie starości. Radość dziecka, gdy wraca jego mama, którą poznaje.

N. może zachęcić dzieci, by obsadzały różne role - nie tylko głównych bohaterów, ale też szumiących drzew, rwącej rzeki, łódki i innych przedmiotów i otoczenia w bajce. Dzieci mogą też skorzystać z rekwizytów dostępnych w sali (np. ustawić krzesła, chatkę itp.).

Na koniec następuje przedstawienie scenek w kolejności chronologicznej. N., jeśli chce, może skorzystać ze stop-klatki w trakcie scenek i dopytać o emocje lub motywacje bohaterów. Na koniec następuje wyjście wszystkich dzieci z ról i rozmowa o odczuciach i wnioskach z doświadczonych ról. (25 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Stop-klatka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

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.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia
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.2.2 : 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.2.6 : dziecko wie, że normy komunikacyjne mogą się zmieniać w zależności od sytuacji
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.1.2 : 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.2.2 : 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.3.1 : dziecko zna relacje między członkami rodziny

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.11(od) : dziecko rozumie, że życie zawsze kończy się śmiercią
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.4.1(od) : dziecko zna pojęcie akceptacji

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 indonezyjskie (całość).pdf

Zaczarowana rzeka.pdf

Tytuł zadania: ROCZNY ZEGAR BARW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci utrwalają nazwy i kolejność miesięcy w roku oraz pór roku, tworzą roczny zegar z palety barw.

Cele:

- utrwalenie nazw miesięcy w roku;
- utrwalenie kolejności poszczególnych miesięcy w roku;
- doskonalenie znajomości pór roku.

Potrzebne materiały:

- karta pracy "Roczny zegar barw" wydrukowana dla każdego dziecka (w załączniku).

Przebieg:

1. N. przypomina z dziećmi kolejność miesięcy w roku, przypomina nazwy miesięcy, które dzieci poznały do tej pory.
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy i prosi o pokolorowanie rocznego zegara. N. zachęca, żeby pokolorować poszczególne miesiące w podobnej tonacji kolorystycznej, związanej z daną porą roku.
 1. Dzieci mogą wykonać wskazówkę zegara i przymocować ją za pomocą pinezki.
 2. N. ustala z dziećmi jaki jest teraz miesiąc, jaka jest pora roku, jaki miesiąc będzie następny, jaki był poprzedni.
3. N. rozmawia z dziećmi na temat charakterystycznych cech pór roku.
4. Następnie dzieci wykonują dalsze zadania z karty pracy.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna pory roku.
- dziecko zna cechy charakterystyczne poszczególnych pór roku.

Lista załączników:

Zegar roczny.pdf

Tytuł zadania: MATEMATYCZNI ODKRYWCY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają najważniejsze cechy liczb od 11 do 20.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 11 do 20;
- rozwijanie umiejętności zapisywania słownego liczb;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy;
- przygotowane pomoce do liczenia (liczmany, patyczki, klocki itp.).

Załącznik do zadania:

- karta pracy dla wybranej liczby (11-20).

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom, aby stali się matematycznymi odkrywcami i lepiej poznali liczbę...(tu N. wybiera jedną z liczb). Czy znają już tę liczbę? Czy potrafią ją odnaleźć gdzieś w sali? Kiedy N. napisze daną liczbę na tablicy, pyta, co ona dzieciom przypomina. Z czego się składa? Czy dzieci potrafią złożyć dostępne pomoce w grupy liczące wskazaną liczbę? (7 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy i wyjaśnia każde z pól. Dzieci mają czas na rozwiązanie zadania, zgodnie z instrukcją (20 minut);
3. Czy w zadaniu pojawiło się coś szczególnie trudnego dla dzieci? Czy coś było dla nich zaskakujące? (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.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.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

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

kształt, barwa, faktura

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

Lista załączników:

odkrywcy 11-20.pdf

Tytuł zadania: GRY I ZABAWY Z DAWNYCH LAT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 spomiędzy 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 kamyczek w „pierwszą klasę”, staje na jednej

- nodze, wskakuje w pole, podnosi kamyk, przeskakuje resztę pól i wyskakuje na zewnątrz klas, w ten sposób stara się zaliczyć wszystkie osiem pól. W "ramiona" wskakuje 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 "mężcko", 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

69 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: KALIGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 płotek w swoim języku, czyli miauu-

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: CZAS LITER - I, Y, M, Ł, C, N, B, Ć, G, Ó, H, CH, Ż, RZ, DŹ, DŹ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 - 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)

- "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 - 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: RUCHOWE ZADANIE INTEGRACYJNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 krzesółka (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 zapalniczkach. 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 współzycia 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: KOLOROWE SZNURECZKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 nitki. 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 zapleceniu 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: MATEMATYCZNI ODKRYWCY**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają najważniejsze cechy liczb od 11 do 20.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 11 do 20;
- rozwijanie umiejętności zapisywania słownego liczb;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy;
- przygotowane pomoce do liczenia (liczmany, patyczki, klocki itp.).

Załącznik do zadania:

- karta pracy dla wybranej liczby (11-20).

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom, aby stali się matematycznymi odkrywcami i lepiej poznali liczbę...(tu N. wybiera jedną z liczb). Czy znają już tę liczbę? Czy potrafią ją odnaleźć gdzieś w sali? Kiedy N. napisze daną liczbę na tablicy, pyta, co ona dzieciom przypomina. Z czego się składa? Czy dzieci potrafią złożyć dostępne pomoce w grupy liczące wskazaną liczbę? (7 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy i wyjaśnia każde z pól. Dzieci mają czas na rozwiązanie zadania, zgodnie z instrukcją (20 minut);
3. Czy w zadaniu pojawiło się coś szczególnie trudnego dla dzieci? Czy coś było dla nich zaskakujące? (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.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.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstecz (zakres do 20)

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

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

Lista załączników:

odkrywcy 11-20.pdf

70 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 130 min

Tytuł zadania: CZAS LITER DRUKOWANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: CZAS PISANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: MATEMATYCZNY TOR PRZESZKÓD

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci pokonują pojedynczo lub grupowo tor przeszkód złożony z zadań sprawnościowych oraz matematycznych i logicznych.

Cele:

- utrwalenie prostych umiejętności matematycznych;
- zapoznanie dzieci z prostymi ćwiczeniami ruchowymi;
- oswojenie dzieci z elementami rywalizacji.

Potrzebne materiały:

- materiały z pliku matematyczny tor przeszkód – pomoce.pdf;
- sala gimnastyczna, materace, piłki do gry (koszykówka, piłka nożna).

Przebieg:

1. Podczas zajęć N. wraz z dziećmi przygotowuje tor przeszkód według własnego uznania lub bazując na załączonych do zadania plikach (matematyczny tor przeszkód – pomoce.pdf) (10 minut);
2. Dzieci ćwiczą pojedyncze elementy na każdym przygotowanym stanowisku (z wyłączeniem stanowisk matematycznych, które zostaną dodane później). (20 minut);
3. Rozpoczyna się turniej. N. dodaje do już istniejącego toru przeszkód kilka stacji z obliczeniami matematycznymi. Zadaniem dzieci jest przejście toru przeszkód jak najszybciej, wykonując zadania sprawnościowe oraz matematyczne. N. w czasie pokonywania toru przeszkód odmierza czas. Za każde poprawnie wykonane działanie N. odejmuje 2 sekundy od ogólnego czasu, a za błędnie wykonane dodaje 2 sekundy (30 minut);
4. Na koniec ogłaszane są wyniki, 3 osoby z najwyższymi wynikami wygrywają zmagania. (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą pokonywać tor przeszkód podzielone na dwie lub więcej drużyn. Zlicza się wtedy wyniki wszystkich osób znajdujących się w danej drużynie;
- N. może zaproponować dzieciom inne zadania matematyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.1.1.2 : dziecko potrafi porównać długość obiektów

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

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.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

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

Lista załączników:

Matematyczny tor przeszkód pomoce.pdf

Tytuł zadania: LINIA CZASU I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Zadanie polega na przedstawieniu przy użyciu linii czasu przebiegu życia i osiągnięć osób szczególnie zasłużonych dla Polski i świata.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności pracy w grupie;
- ćwiczenie umiejętności wypowiedzenia się na forum klasy;
- ćwiczenie umiejętności plastycznych;
- ćwiczenie umiejętności aktorskich.

Potrzebne materiały:

- kartki A4;
- krótka prezentacja na temat danej osoby;
- opcjonalnie: karty z informacjami na temat danej osoby.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy poziomą linię czasu. Następnie wprowadza dzieci w temat zajęć, informując je, o jakiej osobie będą rozmawiać. Wyświetla dzieciom krótką prezentację ze zdjęciami przedstawiającymi daną osobę oraz jej osiągnięcia. Następnie pyta dzieci, jak sądzą, czym mogła się dana osoba zajmować w ciągu swojego życia. Odpowiedzi dzieci można zapisać na bocznej tablicy. (10 minut)
2. N. dzieli dzieci na grupy oraz ustnie lub przy pomocy kart z informacjami przekazuje im

wiedzę na temat poszczególnych etapów życia danej osoby. Zadaniem dzieci jest przedstawienie graficznie, w wybranej przez N. formie, odpowiedniego etapu. (20 minut)

3. Następnie w kolejności chronologicznej grafiki przywieszane są w odpowiednim punkcie na linii czasu oraz omawiane krótko przez dzieci. (10 minut)

4. N. dokonuje podsumowania stworzonej przez dzieci linii czasu. (5 minut)

Warianty:

- zamiast przedstawienia graficznego konkretnego etapu życia danej osoby, dzieci mogą odegrać krótką, przygotowaną przez nie scenkę teatralną;
- w ramach narracji "Podróż w czasie": można zaproponować dzieciom poznanie dziejów Marii Skłodowskiej-Curie oraz Mikołaja Kopernika;
- w ramach narracji "Świat wyobraźni i książek": zamiast przebiegu wydarzeń w życiu postaci historycznej dzieci mogą przedstawić linię czasu dla wydarzeń z wybranego opowiadania (tworzenie linii czasu może być poprzedzone odczytaniem opowiadania przez N. lub przez dzieci na głos).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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.10.1 : dziecko wie, czym jest teatr i na czym polega zabawa teatralna

71 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 215 min

Tytuł zadania: CZAS CZYTANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność czytania ze zrozumieniem oraz uzupełniają proste historie według uznania.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności pisania;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały dla każdego dziecka z wybranego pliku.

Załączniki do zadania:

- Podróż 1 (65 dzień II semestru);
- Podróż 2 (68 dzień II semestru);
- Podróż 3 (71 dzień II semestru);

- Podróż 4 (72 dzień II semestru);
- Podróż 5 (73 dzień II semestru);
- Podróż 6 (74 dzień II semestru);
- Podróż 7 (75 dzień II semestru).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (podróż 1,2,3,4,5,6 lub 7). Zadaniem dzieci jest przeczytanie krótkich tekstów oraz w wolnych miejscach uzupełnienie historii wedle własnego uznania. Mogą posiłkować się pytaniami pomocniczymi, ale nie muszą. N. w razie potrzeby demonstruje na przykładzie sposób wykonania ćwiczenia. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do czytania oraz uzupełniania wolnych miejsc (10 minut);
3. Następnie dzieci po kolei czytają teksty na głos, mówiąc w jaki sposób uzupełniły poszczególne rubryki. (10 minut);
4. N. wraz z dziećmi przeprowadza krótką dyskusję na temat tego, kto i w jaki sposób uzupełnił swoją historyjkę. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

podróż 2.pdf

podróż 1.pdf

podróż 5.pdf

podróż 3.pdf

podróż 4.pdf

podróż 6.pdf

podróż 7.pdf

Tytuł zadania: DŹWIĘKI ŚWIATA I (BEZPIECZEŃSTWO W PODRÓŻY)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 (podróż) 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: OPISYWANIE I ZGADYWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się korzystać z edytora tekstu.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze sposobami korzystania z edytora tekstów;
- integracja grupy.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa;
- drukarka;
- ew. projektor.

Załącznik do zadania:

- *o mnie.doc*

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że będą mogły nauczyć się korzystania ze specjalnego programu komputerowego do edycji tekstów oraz lepiej się poznać (3 minuty);
2. Prosi dzieci o uruchomienie określonego programu. Następnie prosi o wpisanie przez nie na klawiaturze kilku zdań o sobie (o swojej rodzinie, ulubionym zwierzęciu, zainteresowaniach i wszystkim co im wpadnie do głowy), ale bez podawania swojego imienia i nazwiska. Pokazuje im na przykładzie, że mogą powiększać czcionkę (wyjaśnia, czym jest czcionka), mogą też sprawić, żeby była grubsza lub pochyła (30 minut);
3. Kiedy dzieci stworzą już swoje teksty, N. pokazuje, w jaki sposób mogą je wydrukować (7 minut);
4. Na koniec N. zbiera i po kolei odczytuje stworzone opisy. Dzieci muszą zgadnąć, o kim jest dany opis. Czego dowiedzieli się o swoich koleżankach i kolegach? (15 minut)

Warianty:

- **Alternatywnie przy powtórzeniu:** dzieci mogą losować nazwiska innych i opisywać wylosowane osoby, reszta (w tym opisywana osoba) muszą zgadnąć, o kogo chodziło;
- **Alternatywnie przy powtórzeniu:** dzieci mogą opisać jakiś wybrany przedmiot w 3 zdaniach. Reszta stara się zgadnąć, o co chodziło;
- w zależności od umiejętności i potrzeb grupy można dzieciom pokazać więcej opcji, zwłaszcza przy powtórzeniu można pokazać dzieciom, w jaki sposób zmieniać czcionkę, tworzyć podkreślony tekst lub w jaki sposób pisać tylko wielkimi literami (przycisk Caps)

Lock).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-I.1.1 : dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

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

Lista załączników:

O mnie.docx

Tytuł zadania: TANIEC ROBOTÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci tańczą jak roboty w takt muzyki i obrazują opowiadaną historię.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności interpretacji muzyki;
- rozwinięcie umiejętności improwizacji tanecznej;
- rozwinięcie umiejętności aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- przygotowane utwory muzyczne, np. z repertuaru zespołu Daft Punk: Around the World, Robot Rock, Harder-Better-Faster-Stronger, Work It Harder, Robot Musique.

Przebieg:

1. N. włącza muzykę i mówi dzieciom, że ich zadaniem będzie ruchowa interpretacja słuchanego utworu, a następnie opowiadania z tłem muzycznym (3 minuty);
2. Pierwszym zadaniem dzieci jest wczucie się w muzykę i tańczenie w jej takt. Najpierw dzieci powinny samodzielnie interpretować dźwięki, później mogą naśladować siebie nawzajem (4 minuty);
3. N. siada z dziećmi w kręgu. Pyta, co dzieciom kojarzy się z wysłuchaną muzyką. Co próbowały przedstawić w swoim tańcu? (7 minut);
4. N. ponownie włącza muzykę i rozpoczyna opowieść. Zadaniem dzieci jest obrazowanie historii za pomocą swojego tańca.

- "Pewnego dnia pewien naukowiec przygotowywał swoje laboratorium. Miał z tym bardzo wiele pracy. Postanowił więc zbudować sobie robota, który pomoże mu w pracy. Pokażcie ruchem, jak budował swojego robota. Najpierw musimy zebrać odpowiednie materiały: zbieramy obwody scalone, fragmenty przewodów, dysk twardy, procesor, blaszkę i śrubki. Następnie używając narzędzi budujemy robota."
 - "Świetnie! Teraz stworzyliśmy robota! Jak się może nazywać? Czy możecie udawać, że wy jesteście tym robotem? Jak się rusza taki robot? Pokażcie jego ruchy! A następnie pokażcie, że możecie być pomocni, w jaki sposób chodzicie i pomagacie w pracy naukowcom."
 - "Bardzo ciężko pracowaliście przez cały dzień. Teraz jesteście zmęczeni. W jaki sposób odpoczywa robot? Pokażcie w jaki sposób spada jego energia i jak się wyłącza. Co robi, kiedy ładuje akumulator (baterie)?" [Należy ściszyć muzykę]
 - "Następnego dnia naukowiec przynosi prezent dla robota. Jest to płyta z muzyką. [Muzyka głośniej] Robot nigdy wcześniej nie słyszał muzyki. Jak się zachowuje po raz pierwszy, kiedy słyszy muzykę? Pokażcie jak się porusza." [dzieci mają 30 sekund na zupełnie dowolne ruchy]
 - "Powoli robot zaczyna się przyzwyczajać do niezwykłych dźwięków. Zaczyna nawet próbować nowych ruchów - podskakuje wiele razy, mocno podnosząc kolana. Czy to jest dla niego trudne?"
 - "Kiedy się zmęczy, zwalnia trochę kroku, ale dodaje nowe ruchy: kołysze się na nogach, obraca raz w lewo, raz w prawo."
 - "Po jakimś czasie robot odkrywa, że może robić bardzo różne ruchy i je rytmicznie powtarzać. Robi dwa kroki do przodu, jeden w bok i dwa do tyłu. Raz wolniej, raz szybciej. I tak powtarza to kilka razy. W ten sposób stworzy taniec robotów. Czy potraficie to zatańczyć?" (3 minuty)
 - "Kiedy robot znów się zmęczy, wyłącza się i zaczyna ładować baterie."
 - "Następnego dnia budzi go muzyka i tańczy od rana". (15 minut)
5. Po zakończeniu zadania N. rozmawia z dziećmi na temat ich wrażeń. Czy podobała im się muzyka? Czy uważają, że udało im się zilustrować taniec robotów? Jak się czuły w trakcie tańca? (12 minut)

Warianty:

- można powtórzyć zadanie, dodając kolejne elementy historii, np. dzieci mogą w ten sposób zacząć uczyć się tańca w parach.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Opowiadanie

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Muzyczna

Lingwistyczna

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-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

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

Tytuł zadania: ZBIERAM DO 10

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

W ramach gry karcianej dzieci ćwiczą umiejętność dodawania do 10.

Cele:

- utrwalenie umiejętności dodawania do 10 (w pamięci i z pomocą elementów zastępczych);
- oswojenie z rywalizacją w ramach gier i zabaw z rówieśnikami;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- 4-6 talii kart (po jednej na każdą 4-osobową grupę) bez królów i dam.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 3-4 osobowe (zależnie od liczebności klasy), a każdej grupie wręcza jedną talię potasowanych kart (5 minut);
2. Każdemu z graczy rozdane zostaje po 5 kart. Reszta kart zostaje rozłożona pośrodku grupy (w taki sposób, żeby nie było widać ich wartości, czyli koszulkami do góry). Zaczyna dziecko, które ma najbardziej kolorową bluzkę. Jego zadaniem jest zdobycie kart, które z jedną z kart, które już posiada dadzą sumę 10, jednak musi pamiętać o zachowaniu odpowiedniego koloru. Np. jeśli ma 3 piki (czarne serca), potrzebuje 7 pik. Może więc żądać od dziecka, które siedzi po lewej stronie, wszystkich siódemek. Jeśli dziecko ma siódemki, musi je oddać żądającemu, jeśli nie ma, żądający losuje jedną kartę z puli kart rozrzuconych pośrodku. Dziecko, które zbierało już 10 w danym kolorze musi wyłożyć tę parę na stół. Gra kończy się, kiedy wszystkie karty ze środka zostały zebrane. Wygrywa dziecko, które ma najwięcej wyłożonych par (35 minut).

Uwaga! As jest liczony za 1, natomiast walet za 0. Oznacza to, że zarówno walet, jak i As stworzą parę wyłącznie z kartą o wartości 9.

Warianty:

- Na początku można dzieciom rozrysować, jak parować karty.
- W innej wersji, dzieci mogą zbierać również trójki (np. karty $7+2+1 = 10$).

Potencjalne problemy:

- Przy pierwszej rozgrywce należy przewidzieć więcej czasu na wyjaśnienie zasad gry.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

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-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

72 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: UKŁADAMY SIĘ W SŁOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą słowa z limitowanej liczby liter, związane z nadaną kategorią.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwinięcie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwinięcie znajomości wprowadzanych liter;
- utrwalenie wiedzy z różnych obszarów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane (z pliku układamy się w słowa.pdf) lub zapisane na kartkach A4 litery dla każdej z grup;
- taśma klejąca lub sznureczki do przyczepienia kartek.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na dwie grupy tak, aby w każdej było około 12 osób. Informuje grupy, że będą starały się z ograniczonej liczby liter ułożyć słowa związane z zadaną przez niego kategorią. (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty z literami. Dzieci dzielą się nimi oraz przykleją je na ubraniach z przodu tak, aby każdy mógł widzieć, jaką literkę reprezentuje. Następnie N. podaje pierwszą kategorię (ze względu na dobór liter warto wybrać przyrodę). Zadaniem dzieci jest stworzenie z dostępnych liter słowa, które jest związane z wybraną kategorią. Dzieci

wybierają słowo oraz ustawiają się w rzędzie tworząc je. Nie jest wymagane wykorzystanie wszystkich liter, ale wygrywa drużyna, której słowo jest dłuższe. (10 minut);

3. N. powtarza ćwiczenie kilka razy, zmieniając kategorię wedle uznania (20 minut);
4. N. podsumowuje zadanie. Można zapytać dzieci, co było dla nich trudne a co łatwe, co by zmieniły itp. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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.5.2 : dziecko zna kolejność liter w alfabecie

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

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

Lista załączników:

literkowe słowa z ludzi - pomoce.pdf

Tytuł zadania: KOLOROWY BEREK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 CZYTANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność czytania ze zrozumieniem oraz uzupełniają proste historie według uznania.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności pisania;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały dla każdego dziecka z wybranego pliku.

Załączniki do zadania:

- Podróż 1 (65 dzień II semestru);
- Podróż 2 (68 dzień II semestru);
- Podróż 3 (71 dzień II semestru);
- Podróż 4 (72 dzień II semestru);
- Podróż 5 (73 dzień II semestru);
- Podróż 6 (74 dzień II semestru);
- Podróż 7 (75 dzień II semestru).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (podróż 1,2,3,4,5,6 lub 7). Zadaniem dzieci jest przeczytanie krótkich tekstów oraz w wolnych miejscach uzupełnienie historii wedle własnego uznania. Mogą posiłkować się pytaniami pomocniczymi, ale nie muszą. N. w razie potrzeby demonstruje na przykładzie sposób wykonania ćwiczenia. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do czytania oraz uzupełniania wolnych miejsc (10 minut);
3. Następnie dzieci po kolei czytają teksty na głos, mówiąc w jaki sposób uzupełniły poszczególne rubryki. (10 minut);
4. N. wraz z dziećmi przeprowadza krótką dyskusję na temat tego, kto i w jaki sposób uzupełnił swoją historyjkę. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

podróż 2.pdf

podróż 1.pdf

podróż 5.pdf

podróż 3.pdf

podróż 4.pdf

podróż 6.pdf

podróż 7.pdf

Tytuł zadania: ZACZAROWANE RÓWNANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują równania, a następnie wyszukują odpowiedzi na pytania.

Cele:

- wprowadzenie umiejętności wykonywania działań z jedną niewiadomą;
- rozwijanie umiejętności płynnego czytania;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku po jednym egzemplarzu dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega rozwiązywanie równań, przedstawia im przykładowe równania. Wraz z dziećmi poszukuje rozwiązań wypisanych równań (15 minut);
2. N. prosi dzieci, żeby rozwiązały równania, a następnie wyniki wpisane w kratki ułożyły w kolejności rosnącej. Literki przypisane do poszczególnych liter utworzą słowa (15 minut);
3. Zadaniem dzieci jest odczytanie utworzonych haseł, a następnie odnalezienie pytań, które pasują do poszczególnych słów (czyli odpowiedzią na jakie pytania są te słowa) (10 minut);
4. Dzieci między sobą porównują swoje odpowiedzi. Czy wszystkim udało się poprawnie rozwiązać zadanie? Czy z czymś miały problemy? N. zachęca dzieci, które poradziły sobie dobrze z zadaniem do wsparcia dzieci, które napotkały jakieś problemy (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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

Lista załączników:

równiania 4 (bez rysunków).pdf

równiania 1 (+ rysunki).docx

równiania 2 (+ rysunki).docx

równiania 3 (+ rysunki).docx

równiania 1 (bez rysunków).pdf

równiania 2 (bez rysunków).pdf

równiania 3 (bez rysunków).pdf

równiania 4 (+ rysunki).docx

73 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: CZAS CZYTANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność czytania ze zrozumieniem oraz uzupełniają proste historie według uznania.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności pisania;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały dla każdego dziecka z wybranego pliku.

Załączniki do zadania:

- Podróż 1 (65 dzień II semestru);
- Podróż 2 (68 dzień II semestru);
- Podróż 3 (71 dzień II semestru);
- Podróż 4 (72 dzień II semestru);
- Podróż 5 (73 dzień II semestru);
- Podróż 6 (74 dzień II semestru);
- Podróż 7 (75 dzień II semestru).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (podróż 1,2,3,4,5,6 lub 7). Zadaniem dzieci jest przeczytanie krótkich tekstów oraz w wolnych miejscach uzupełnienie historii wedle własnego uznania. Mogą posiłkować się pytaniami pomocniczymi, ale nie muszą. N. w razie potrzeby demonstruje na przykładzie sposób wykonania ćwiczenia. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do czytania oraz uzupełniania wolnych miejsc (10 minut);
3. Następnie dzieci po kolei czytają teksty na głos, mówiąc w jaki sposób uzupełniły poszczególne rubryki. (10 minut);
4. N. wraz z dziećmi przeprowadza krótką dyskusję na temat tego, kto i w jaki sposób uzupełnił swoją historijkę. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

podróż 2.pdf

podróż 1.pdf

podróż 5.pdf

podróż 3.pdf

podróż 4.pdf

podróż 6.pdf

podróż 7.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY KARTOTEKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: PARZYSTE, NIEPARZYSTE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci, grając w karty, poznają znaczenie parzystości i nieparzystości.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem parzystości w zakresie do 10;
- zaangażowanie w naukę matematyki.

Potrzebne materiały:

- klasyczne karty do gry (po jednej talii na każdą parę uczniów i uczennic) w zakresie od asa (jako 1) do 10;
- przygotowana plansza do gry lub zwykłe kartki papieru (N. może poprosić dzieci o stworzenie własnych plansz, na których zaznaczą 7 pustych miejsc do wypełnienia oraz metę).

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy wiedzą, czym są liczby parzyste. Następnie pokazuje na przykładach, że liczby parzyste łączą się w pary, natomiast w nieparzystych zawsze jedno "oczko" pozostaje bez pary (rysuje na tablicy oczka liczby 6 i łączy je w pary, podobnie postępuje z liczbą 7). Następnie prosi dzieci o połączenie się w różne grupy i sprawdzeniu, w jakiej liczbie są grupą "parzystą", a w jakiej "nieparzystą". N. zwraca uwagę, że liczby parzyste i nieparzyste występują naprzemiennie i nie mogą występować po sobie na przykład dwie liczby parzyste. W ten sposób omawia się wszystkie liczby do 10 (20 minut);
2. N. dzieli dzieci na pary, a następnie każdej parze rozdaje talię kart oraz planszę do gry. Zadaniem dzieci, jest dotarcie do mety, poprzez zebranie 7 liczb (parzystych lub nieparzystych). Dzieci decydują w parach, które będzie zbierało liczby parzyste, a które nieparzyste. Zaczyna dziecko, które wylosuje z talii wyższą kartę. W turach dzieci losują karty z kupki. Jeśli dziecko, które zbiera liczby parzyste, wylosuje kartę oznaczoną jako parzysta, wówczas zapisuje sobie wartość tej karty na swojej planszy i ciągnie dalej karty, aż do momentu, kiedy wyciągnie "nie swoją" kartę, w takim przypadku zaczyna drugie dziecko. Gra trwa do momentu, aż pierwsze dziecko zapełni 7 pustych pól i dotrze do mety. Jeśli w trakcie talia się skończy, należy przetasować zużyte karty (20 minut).

Warianty:

- jeżeli dzieci rysują własną planszę do gry, należy przeznaczyć na to dodatkowe 10 minut;
- **Alternatywnie:** Aby dzieci same odkryły znaczenie parzystości, można im rozdać po jednym kasztanie/patyczku i poprosić, by wyobraziły sobie jak ustawić go w parę. Nie da się – odpowiedzą dzieci, zapis w odpowiednim miejscu w zeszyte w tabelce parzyste/nieparzyste, potem dodajemy drugi element, czy teraz da się utworzyć parę? Potem od razu należy im dać 8 następných elementów. Dzieci mają sprawdzić i zapisać, co jest parzyste, a co nie. Odkrycie samemu jest ciekawsze niż opowieść N. Dzieci wspólnie sprawdzają wyniki i omawiają je z N., który/która wspomina o naprzemienności, a następnie rozgrywają grę;
- **Powtórzenie:** N. omija wstęp i wyjaśnienie pojęcia parzystości. Może natomiast porozmawiać z dziećmi, kiedy mówimy, że coś jest parzyste lub nieparzyste i jakie to może mieć znaczenie (np. ulice są zwykle numerowane w taki sposób, że po jednej stronie znajdują się numery parzyste, a po drugiej nieparzyste).

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.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-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

Lista załączników:

Parzyste i nieparzyste.pdf

Tytuł zadania: LINIA CZASU I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Zadanie polega na przedstawieniu przy użyciu linii czasu przebiegu życia i osiągnięć osób szczególnie zasłużonych dla Polski i świata.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności pracy w grupie;
- ćwiczenie umiejętności wypowiedzania się na forum klasy;
- ćwiczenie umiejętności plastycznych;
- ćwiczenie umiejętności aktorskich.

Potrzebne materiały:

- kartki A4;
- krótka prezentacja na temat danej osoby;

- opcjonalnie: karty z informacjami na temat danej osoby.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy poziomą linię czasu. Następnie wprowadza dzieci w temat zajęć, informując je, o jakiej osobie będą rozmawiać. Wyświetla dzieciom krótką prezentację ze zdjęciami przedstawiającymi daną osobę oraz jej osiągnięcia. Następnie pyta dzieci, jak sądzą, czym mogła się dana osoba zajmować w ciągu swojego życia. Odpowiedzi dzieci można zapisać na bocznej tablicy. (10 minut)
2. N. dzieli dzieci na grupy oraz ustnie lub przy pomocy kart z informacjami przekazuje im wiedzę na temat poszczególnych etapów życia danej osoby. Zadaniem dzieci jest przedstawienie graficznie, w wybranej przez N. formie, odpowiedniego etapu. (20 minut)
3. Następnie w kolejności chronologicznej grafiki przywieszane są w odpowiednim punkcie na linii czasu oraz omawiane krótko przez dzieci. (10 minut)
4. N. dokonuje podsumowania stworzonej przez dzieci linii czasu. (5 minut)

Warianty:

- zamiast przedstawienia graficznego konkretnego etapu życia danej osoby, dzieci mogą odegrać krótką, przygotowaną przez nie scenkę teatralną;
- w ramach narracji "Podróż w czasie": można zaproponować dzieciom poznanie dziejów Marii Skłodowskiej-Curie oraz Mikołaja Kopernika;
- w ramach narracji "Świat wyobraźni i książek": zamiast przebiegu wydarzeń w życiu postaci historycznej dzieci mogą przedstawić linię czasu dla wydarzeń z wybranego opowiadania (tworzenie linii czasu może być poprzedzone odczytaniem opowiadania przez N. lub przez dzieci na głos).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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.10.1 : dziecko wie, czym jest teatr i na czym polega zabawa teatralna

74 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 205 min

Tytuł zadania: CZAS CZYTANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność czytania ze zrozumieniem oraz uzupełniają proste historie według uznania.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności pisania;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały dla każdego dziecka z wybranego pliku.

Załączniki do zadania:

- Podróż 1 (65 dzień II semestru);
- Podróż 2 (68 dzień II semestru);
- Podróż 3 (71 dzień II semestru);
- Podróż 4 (72 dzień II semestru);
- Podróż 5 (73 dzień II semestru);
- Podróż 6 (74 dzień II semestru);
- Podróż 7 (75 dzień II semestru).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (podróż 1,2,3,4,5,6 lub 7). Zadaniem dzieci jest przeczytanie krótkich tekstów oraz w wolnych miejscach uzupełnienie historii wedle własnego uznania. Mogą posiłkować się pytaniami pomocniczymi, ale nie muszą. N. w razie potrzeby demonstruje na przykładzie sposób wykonania ćwiczenia. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do czytania oraz uzupełniania wolnych miejsc (10 minut);
3. Następnie dzieci po kolei czytają teksty na głos, mówiąc w jaki sposób uzupełniły poszczególne rubryki. (10 minut);
4. N. wraz z dziećmi przeprowadza krótką dyskusję na temat tego, kto i w jaki sposób uzupełnił swoją historyjkę. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

podróż 2.pdf

podróż 1.pdf

podróż 5.pdf

podróż 3.pdf

podróż 4.pdf

podróż 6.pdf

podróż 7.pdf

Tytuł zadania: MODELINOWE LITERKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 literki 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 literki 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: GRA W POTWORY I BOHATERÓW (KLASA I)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

01:25:00

Streszczenie:

Gra ma na celu utrwalenie umiejętności dodawania oraz odejmowania liczb w zakresie do 10.

Cele:

- pokazanie uczniom i uczennicom, że same mogą tworzyć materiały do nauki i zabawy;
- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania;
- oswojenie uczniów i uczennic z sytuacją wygranej i przegranej.

Potrzebne materiały:

- przybory do malowania lub rysowania;
- nożyczki;
- wydrukowane karty z pliku Gra w potwory i bohaterów – pomoce.pdf.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom puste szablony kart i informuje, że dzieci będą mogły stworzyć własną grę. Wyjaśnia, że na otrzymanych arkuszach, mogą narysować wymyślone przez siebie potwory i bohaterów oraz określić ich cechy, zwane statystykami. Jedna karta to miejsce na rysunek jednego potwora lub bohatera. Każde dziecko ma stworzyć 4 - 6 kart (10 minut);
2. Dzieci (po wycięciu kart) rysują, a następnie według własnego uznania przypisują statystyki potworom i bohaterom, wpisując je w wolne miejsce na karcie. Suma statystyk każdego potwora lub bohatera jest stała i wynosi 10. (40 minut);
3. Sprawdzenie poprawności statystyk - dzieci wymieniają się swoimi taliami i sprawdzają poprawność swoich statystyk; N. może pomagać. (10 minut)
4. N. demonstruje na przykładowych kartach opisane poniżej zasady rozgrywki. Dzieci dobierają się w pary i zaczynają grę przy użyciu samodzielnie stworzonej talii. Jeżeli jedno dziecko ma więcej kart, wybiera z nich tyle ile posiada przeciwnik (liczba kart musi być taka sama). Zasady gry są podobne do „wojny” – obie strony losują pierwszą kartę ze stosu. Jedno dziecko (na razie bez pokazywania drugiemu dziecku), po obejrzeniu swojej karty deklaruje, przy użyciu której ze statystyk odbędzie się walka. Zawodnicy pokazują

swoje karty. Wyższa statystyka wygrywa. Zwycięzca oblicza liczbę zdobytych punktów, odejmując niższą wartość od wyższej (zapisuje działanie oraz wynik w zeszycie lub na osobnej kartce). Wykorzystane karty odkłada się na bok. W drugiej turze, drugie dziecko wybiera statystykę, która mu bardziej odpowiada. Gra kończy się w momencie, w którym wszystkie karty zostały użyte do walki oraz odłożone na bok. Uczniowie i uczennice podliczają zdobytą przez siebie liczbę punktów – osoba z wyższym wynikiem wygrywa (25 minut)

5. Omówienie ćwiczenia - N. omawia z dziećmi zadanie (całą klasą); przykładowe tematy do poruszenia: radzenie sobie z przegraną, z emocjami, które jej towarzyszą, odnoszenie zwycięstw.

Warianty:

- dzieci mogą same stworzyć wzory kart, zamiast tych znajdujących się w pomocach do zadania;
- dzieci mogą rozegrać klasowy turniej gry w potwory i bohaterów;
- przy powtórzeniu, dzieci mogą stworzyć nowe karty oraz poprawić te, które wcześniej zrobiły. W ten sposób budują swoją własną, wyjątkową talię.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Lista załączników:

gra w potwory i bohaterów - pomoce.pdf

Tytuł zadania: RAKI GRAJĄ W PIŁKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozgrywają mecz w piłkę halową, będąc w podporze tyłem.

Cele:

- rozwijanie sprawności fizycznej;
- rozwijanie umiejętności współpracy i organizacji pracy grupowej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, piłka siatkowa;
- notatnik, długopis ew. ołówek lub pióro;
- aparat fotograficzny.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą rozgrywać mecze w halową piłkę nożną, znajdując się w podporze tyłem. Każda z drużyn będzie miała określone zadanie. Drużyny nr 1 oraz 2 będą rozgrywały mecz (do jednej lub dwóch bramek, ewentualnie na czas np. przez 5 minut). Dzieci z drużyny nr 3 będą miały kilka zadań, którymi muszą się podzielić: komentować rozgrywkę, robić zdjęcia i krótkie notatki dotyczące meczu oraz sędziować. Pozostałe drużyny pełnią rolę kibiców (dopingują, słuchają komentatora, robią mini meksykańską falę itp.) (10 minut);
2. Gdy mecz się zakończy następuje rotacja drużyn, aż do momentu w którym wszystkie będą miały możliwość "obsługi" meczu. (30 minut);
3. N. podsumowuje rozgrywkę (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia techniczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

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

Int-Tech-I.2.2 : dziecko potrafi posługiwać się urządzeniami domowymi (takimi jak latarka,

odkurzacz) nie psując ich

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

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

75 - Koniec narracji "Podróż w czasie" - 75 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: CZAS CZYTANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność czytania ze zrozumieniem oraz uzupełniają proste historie według uznania.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności pisania;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały dla każdego dziecka z wybranego pliku.

Załączniki do zadania:

- Podróż 1 (65 dzień II semestru);
- Podróż 2 (68 dzień II semestru);
- Podróż 3 (71 dzień II semestru);
- Podróż 4 (72 dzień II semestru);
- Podróż 5 (73 dzień II semestru);
- Podróż 6 (74 dzień II semestru);
- Podróż 7 (75 dzień II semestru).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (podróż 1,2,3,4,5,6 lub 7). Zadaniem dzieci jest przeczytanie krótkich tekstów oraz w wolnych miejscach uzupełnienie historii wedle własnego uznania. Mogą posiłkować się pytaniami pomocniczymi, ale nie muszą. N. w razie potrzeby demonstruje na przykładzie sposób wykonania ćwiczenia. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do czytania oraz uzupełniania wolnych miejsc (10 minut);
3. Następnie dzieci po kolei czytają teksty na głos, mówiąc w jaki sposób uzupełniły poszczególne rubryki. (10 minut);
4. N. wraz z dziećmi przeprowadza krótką dyskusję na temat tego, kto i w jaki sposób uzupełnił swoją historyjkę. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

podróż 2.pdf

podróż 1.pdf

podróż 5.pdf

podróż 3.pdf

podróż 4.pdf

podróż 6.pdf

podróż 7.pdf

Tytuł zadania: ROBOTY NA WF-IE**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice ćwiczą umiejętność koordynacji i współpracy.

Cele:

- rozwój zdolności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności koordynacji ruchowej u uczniów i uczennic;
- rozwój współpracy między uczniami i uczennicami;
- pokazanie uczniom i uczennicom roli właściwych wskazówek i prostych komend w drodze do osiągnięcia celu;
- pokazanie uczniom i uczennicom, na jakiej zasadzie działają komendy w programowaniu robotów.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, boisko, park lub inna większa przestrzeń;
- piłeczki (pingpongowe, tenisowe) lub inne przedmioty mieszczące się w ręku;
- różne przeszkody: krzesła, pudła kartonowe, piłki lekarskie oraz inne przedmioty mogące służyć za bezpieczne przeszkody;
- pudełka, do których jest się w stanie zmieścić piłeczka lub inny przedmiot niesiony przez dziecko;
- stopery, zegarki.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 4 osobowe, w których dzieci będą pracowały w parach (2 minuty);
2. Instrukcja:
 - Jedna para ustawia tor przeszkód. Zadaniem drugiej pary będzie przebycie toru i włożenie przedmiotu (piłeczki lub innej rzeczy mieszczącej się w ręce) do pudełka. Przedmiot ten będzie miała w ręku jedna osoba – „robot”. „Robotowi” zasłaniane są oczy przed ułożeniem toru przeszkód. Zadaniem drugiego dziecka („programisty”) z pary jest opisywanie drogi i przekazywanie możliwie najdokładniejszych wskazówek o kierunku chodu oraz o tym, gdzie i jak włożyć przedmiot. Druga para (ta, która ustawiała tor) mierzy czas i zapisuje wyniki;
 - Jeżeli „robot” wpadnie na jedną z przeszkód, musi wrócić do początku. W tej sytuacji, w trosce o bezpieczeństwo, jest odprowadzany na start przez pozostałe dzieci. Czas wciąż jest liczony;
 - W ten sposób pary działają na zmianę. Kiedy obie osoby w obu parach wykonają pracę „robot”, dzieci przedstawiają wyniki mierzenia czasu. Same zliczają wyniki, a następnie pokazują je N.;
 - N. zwraca uwagę, że zasadą zabawy jest konieczność omijania przeszkód zygzakiem, raz mając przeszkodę z prawej a raz z lewej strony - w ten sposób dzieci nie będą mogły po prostu przejść obok toru (20 minut);

3. Zadaniem N. jest zapewnienie bezpieczeństwa zabawy oraz sprawdzenie uzyskanych wyników (3 minuty na sprawdzenie);
4. Wygrywa para, która uzyskała najlepszy czas.

Warianty:

- Zadanie można uprościć poprzez usunięcie konieczności mierzenia i zapisywania czasu albo czas może być zapisywany przez N. (w miarę możliwości na tablicy).
- Roboty mogą chodzić do tyłu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

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

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

Tytuł zadania: GUZIKOWE ODKRYWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 odjęły 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

Tytuł zadania: LIST DO SIEBIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Na zakończenie narracji "Podróż w czasie" dzieci piszą listy do samych siebie, które zostają u N. do końca trzeciej klasy.

Cele:

- rozwój zdolności autorefleksji;
- ćwiczenie pisania;
- podsumowanie ważnych wydarzeń w roku.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane szablony listu z załącznika (plik List M i List K - wersja w zależności od płci) dla każdego dziecka;
- długopisy, pióra lub inne przyrządy do pisania;
- koperty A5 dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. zapowiada koniec narracji "Podróż w czasie". Mówi o tym, że teraz odbędziemy krótką podróż w czasie - trochę do przeszłości i trochę do przyszłości. Zadaniem dzieci będzie

- stworzenie krótkiej pamiątki z tych czasów, którą otrzymają za dwa lata. N. pyta dzieci, kto kiedykolwiek napisał jakiś list lub kartkę. W jakim celu pisze się i wysyła listy i pocztówki? Do kogo najczęściej je piszemy? (3 minuty)
2. Następnie N. zapowiada, że list, który dziś napiszemy będzie nietypowy, bo pisany do samego siebie. Dzieci następnie "wysła" je do siebie, ale listy te dotrą dopiero za dwa lata! Będą wówczas stanowić pamiątkę z tej podróży w czasie. N. rozdaje dzieciom szablony listu (dla uczniów - List M, dla uczennic - List K). (2 minuty)
 3. Dzieci na kartce z szablonem listu na górze (po prawej stronie) wpisują dzisiejszą datę (N. pomaga w zapisie) a niżej na środku rozpoczynają list do siebie w wybrany sposób. Następnie uzupełniają zdania i kończą list w dowolny sposób. List chowają do koperty, którą adresują do siebie (podpisują imieniem i nazwiskiem, opcjonalnie mogą też wpisać adres, np. jeśli skończyły wcześniej pisanie). Dzieci, które skończą wcześniej, mogą dodatkowo ozdobić swój list rysunkiem lub dowolnymi motywami. Dzieci oddają koperty N. (15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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)

Lista załączników:

List K.odt

List M.odt

76 - Początek narracji "Świat wyobraźni i książek" - 76 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: NASZ KODEKS KLASA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice tworzą własne kodeksy praw, obowiązków oraz zasad. Uczą się dochodzenia do wspólnego zdania i dyskusowania. Poznają znaczenie znajomości praw i obowiązków związanych z konkretnymi sytuacjami społecznymi.

Cele:

- doskonalenie umiejętności współpracy w dużej grupie;
- rozwój wiedzy o znaczeniu praw i obowiązków;
- znajomość praw jakie obowiązują w różnych grupach społecznych;
- świadomość konsekwencji za złamanie zasad;
- rozwój poczucia odpowiedzialności za swoje decyzje i czyny.

Potrzebne materiały:

- duża kartka;
- kolorowe mazaki;

- segregator na Kodeksy;
- kolorowe długopisy.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zajęć: "Dzisiaj porozmawiamy o tym, jakie obowiązki, prawa i zasady będą nas obowiązywać w czasie naszej narracji. Określicie swój własny kodeks i to, jakie chcecie mieć w nim zapisy." N. w zależności od narracji w jakiej wprowadza Kodeks może we wstępie zaznaczyć typ tej narracji, np. "Każdy prawdziwy pirat przestrzega starego pirackiego kodeksu. Jeśli go złamie, musi stanąć przed Królem Piratów i pirackim trybunałem wielkich mórz", "Superbohaterzy i superbohaterki przestrzegają własnych praw i wypełniają swoje obowiązki, zawsze pamiętają też o zasadach, gdyż bez nich mogłyby stracić swoje moce". (2 min)
2. N. zaprasza dzieci do zajęcia miejsc w kole. Obok powieszona zostaje na tablicy lub położona na środku w kole duża kartka. N. zaprasza dzieci do rozmowy o obowiązkach, jakie chcą, aby były zapisane w Kodeksie. O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji, czy chcą je zapisać. (10 min)
3. Po zakończeniu pracy nad obowiązkami N., zaprasza uczniów i uczennice do pracy nad ustaleniem praw, jakie będą w Kodeksie. O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji, czy chcą czy też nie dany zapis wprowadzić. (10 min)
4. Kiedy prawa zostają zapisane N. prosi dzieci, aby ustaliły zasady, jakie będą obowiązywać w czasie obowiązywania Kodeksu (czas trwania danej narracji). O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji czy chcą czy też nie dany zapis wprowadzić. (10 min)
5. N. lub dzieci odczytują zapisane ustalenia. Jeśli dzieci czytają, można poprosić, aby każde dziecko przeczytało po jednym zapisie z Kodeksu. Po odczytaniu N. pyta dzieci, czy ze wszystkimi rzeczami się zgadzają. Jeśli nikt nie ma uwag, Kodeks zostaje przyjęty przez np. podniesienie ręki przez wszystkie osoby lub wydanie okrzyku "My Piraci i Piratki przyjmujemy Kodeks". (10 min)
6. Dzieci składają kodeks: na jednym brzegu robią dziurki i wkładają go do segregatora Kodeksów klasy, który zostaje założony podczas pierwszej realizacji tego zadania. N. dziękuje dzieciom za zajęcia i prosi o informację, jak im się dziś pracowało, co z zajęć najbardziej utkwilo im w pamięci, czego nowego się dowiedziały. (3 min)

Warianty:

- Proponowane tematy:
 - Kodeks czytelników książek - dzieci omawiają kwestie właściwego korzystania z książek, zachowania w bibliotekach, księgarniach, zasady związane z pożyczaniem i oddawaniem książek (dzień 76 II semestru);

- Kodeks olimpijczyków - mówiący o zasadach fair play, współpracy oraz ducha uczciwego i przyjacielskiego współzawodnictwa (dzień 83 II semestru).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

W grupach

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.1.3 : 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-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

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

Tytuł zadania: GRA W POTWORY I BOHATERÓW (KLASA I)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

01:25:00

Streszczenie:

Gra ma na celu utrwalenie umiejętności dodawania oraz odejmowania liczb w zakresie do 10.

Cele:

- pokazanie uczniom i uczennicom, że same mogą tworzyć materiały do nauki i zabawy;
- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania;
- oswojenie uczniów i uczennic z sytuacją wygranej i przegranej.

Potrzebne materiały:

- przybory do malowania lub rysowania;
- nożyczki;
- wydrukowane karty z pliku Gra w potwory i bohaterów – pomoce.pdf.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom puste szablony kart i informuje, że dzieci będą mogły stworzyć

- własną grę. Wyjaśnia, że na otrzymanych arkuszach, mogą narysować wymyślone przez siebie potwory i bohaterów oraz określić ich cechy, zwane statystykami. Jedna karta to miejsce na rysunek jednego potwora lub bohatera. Każde dziecko ma stworzyć 4 - 6 kart (10 minut);
2. Dzieci (po wycięciu kart) rysują, a następnie według własnego uznania przypisują statystyki potworom i bohaterom, wpisując je w wolne miejsce na karcie. Suma statystyk każdego potwora lub bohatera jest stała i wynosi 10. (40 minut);
 3. Sprawdzenie poprawności statystyk - dzieci wymieniają się swoimi taliami i sprawdzają poprawność swoich statystyk; N. może pomagać. (10 minut)
 4. N. demonstruje na przykładowych kartach opisane poniżej zasady rozgrywki. Dzieci dobierają się w pary i zaczynają grę przy użyciu samodzielnie stworzonej talii. Jeżeli jedno dziecko ma więcej kart, wybiera z nich tyle ile posiada przeciwnik (liczba kart musi być taka sama). Zasady gry są podobne do „wojny” – obie strony losują pierwszą kartę ze stosu. Jedno dziecko (na razie bez pokazywania drugiemu dziecku), po obejrzeniu swojej karty deklaruje, przy użyciu której ze statystyk odbędzie się walka. Zawodnicy pokazują swoje karty. Wyższa statystyka wygrywa. Zwycięzca oblicza liczbę zdobytych punktów, odejmując niższą wartość od wyższej (zapisuje działanie oraz wynik w zeszycie lub na osobnej kartce). Wykorzystane karty odkłada się na bok. W drugiej turze, drugie dziecko wybiera statystykę, która mu bardziej odpowiada. Gra kończy się w momencie, w którym wszystkie karty zostały użyte do walki oraz odłożone na bok. Uczniowie i uczennice podliczają zdobytą przez siebie liczbę punktów – osoba z wyższym wynikiem wygrywa (25 minut)
 5. Omówienie ćwiczenia - N. omawia z dziećmi zadanie (całą klasą); przykładowe tematy do poruszenia: radzenie sobie z przegraną, z emocjami, które jej towarzyszą, odnoszenie zwycięstw.

Warianty:

- dzieci mogą same stworzyć wzory kart, zamiast tych znajdujących się w pomocach do zadania;
- dzieci mogą rozegrać klasowy turniej gry w potwory i bohaterów;
- przy powtórzeniu, dzieci mogą stworzyć nowe karty oraz poprawić te, które wcześniej zrobiły. W ten sposób budują swoją własną, wyjątkową talię.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:



Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Lista załączników:

gra w potwory i bohaterów - pomoce.pdf

Tytuł zadania: GRUPOWY MASAŻ RELAKSACYJNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 masaż, 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 szczypraweczka, (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 przesuujemy 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 masażysta lub masowany (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: TWORZYMY WŁASNE KSIĄŻKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci piszą opowiadania w edytorze tekstu oraz je ilustrują.

Cele:

- rozwijanie umiejętności kreatywnego pisania;
- rozwijanie umiejętności pisania w edytorze tekstu;
- rozwijanie umiejętności korzystania z technologii.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- edytor tekstu oraz edytor grafiki;
- ew. dostęp do internetu (do wyszukiwania grafiki w internecie).

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (zabawa).** Dzieci wraz z N. siadają w kręgu. N. wyjaśnia, że stworzą teraz wspólnie opowiadanie. Każdy dodaje jedno zdanie odnosząc się do tego, co wcześniej zostało powiedziane. N. rozpoczyna: "Dawno, dawno temu..." i dokańcza zdanie. Dziecko, które jest obok dodaje coś od siebie, odnosząc się do tego, co powiedział N. Każdy pomysł jest dobry (5 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom, że ich zadaniem będzie teraz stworzenie krótkiego opowiadania (składającego się z ok. 5 zdań).
3. **Wykonanie.** Dzieci spisują swoje opowiadania w edytorze tekstu, a następnie formatują tekst (N. pokazuje dzieciom najważniejsze funkcje), sprawdzają, czy nie zrobiły w tekście błędów. Następnie dzieci tworzą z pomocą edytora grafiki ilustrację do tekstu, a na koniec dodają ją do spisanego tekstu (35 minut);
4. **Podsumowanie.** Dzieci w parach czytają swoje prace i oglądają stworzone przez inne dzieci ilustracje.

Warianty:

- w ramach drugiego spotkania dzieci mogą stworzyć nowe opowiadania;
- jeśli dzieci słabiej radzą sobie z obsługą komputerów, to samo zadanie może być realizowane przez dwa spotkania.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

77 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 215 min

Tytuł zadania: TARGI ULUBIONYCH KSIĄŻEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci przynoszą do szkoły swoją ulubioną książkę. Zadaniem dzieci będzie zaprezentowanie innym dzieciom tej książki, opowiadanie, o czym ona jest, pokazanie ilustracji (jeśli zawiera).

Cele:

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych;
- ćwiczenie wystąpień na forum klasy;
- bliższe poznanie się dzieci.

Potrzebne materiały:

- ulubione książki przyniesione przez dzieci z domu (opowiadanie o książkach przez dzieci jest dosyć długie dlatego warto podzielić klasę na kilka tur. Najlepiej, jeśli jednego dnia będzie opowiadać 5-7 dzieci).

Przebieg:

1. N. zaprasza do kręgu wszystkie dzieci. Część klasy, która danego dnia prezentuje swoje książki, bierze je ze sobą do kręgu. N. zachęca dzieci, żeby wygodnie usiadły, dzieci mogą się też położyć lub siedzieć na pufach. (3 minuty)
2. N. zaprasza chętne dziecko do zaprezentowania swojej książki, prosi pozostałe dzieci o to, żeby odłożyły swoje książki z tyłu. Dziecko prezentujące swoją książkę odczytuje tytuł i autora (jeśli ma kłopot z odczytaniem autora, N. pomaga bez dodatkowych komentarzy - chodzi o to, żeby nie zestresować dziecka przed jego opowieścią). Dziecko opowiada o czym jest książka, pokazując jednocześnie obrazki, które są w książce. (7 minut)
3. N. zachęca inne dzieci do zadawania pytań na temat prezentowanej książki. Przykładowe pytania, które może podsuwać N.:
 - co Ci się najbardziej podobało w tej książce?
 - jak się nazywa Twój ulubiony bohater? (jeśli jakiś jest)
4. Pytań nie powinno być zbyt dużo, chyba że pochodzą one od dzieci i zdecydowana większość dzieci jest zainteresowana odpowiedziami. Opowiadanie jednego dziecka

łącznie z odpowiedziami na pytania powinno zająć 5 do 7 minut, jeśli zdarzy się wyjątkowo ciekawa opowieść. (7 minut)

5. Dzieci po kolei opowiadają o swoich książkach. (45 minut)
6. W trakcie opowiadania warto zrobić przerwę i/lub jakąś zabawę energetyczną. (15 minut)

Warianty:

- **w ramach pracy domowej:** każde dziecko może przygotować plakat przedstawiający jej/jego ulubioną książkę. Plakaty można zawiesić w klasie na czas trwania całej narracji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli zdarzy się taka sytuacja, że jednego dnia dwoje lub więcej dzieci przyniesie tę samą książkę, warto rozdzielić je na różne dni, ponieważ dzieci mogą bardzo mocno "zakotowiczać" się na wypowiedzi pierwszego dziecka, prezentującego daną książkę i kolejne dzieci ją prezentujące będą się powtarzać.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Prezentacja multimedialna

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.2.2 : 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.2.4 : 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-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
- Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych
- Int-Pol-I.8.1 : dziecko potrafi opisać swoje gusta czytelnicze
- 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
- Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Tytuł zadania: IDIOMY WG KASDEPKE KL. I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 wypowiedzania 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 dosięgnąć 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: TWORZYMY ALFABET

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Zadanie polega na stworzeniu przez dzieci alfabetu. Każde dziecko indywidualnie (lub w parach) tworzy swoją wizję artystyczną jednej litery alfabetu. Następnie alfabet, w miarę możliwości, przywieszany jest w widocznym miejscu w klasie.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem alfabetu,
- utrwalenie liter alfabetu i ich kolejności;
- rozwój wyobraźni i umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- opcjonalnie: wydrukowane i pocięte litery alfabetu.

Przebieg:

1. N. rozdaje każdemu dziecku jedną literę alfabetu oraz kartkę formatu A4. Zadaniem dzieci jest przedstawienie tej litery w dowolny, wybrany przez siebie sposób (namalowanie, narysowanie itp.) (30 minut);
2. N., pytając dzieci o właściwą kolejność, przywiesza litery w widocznym miejscu w sali (10

minut).

Warianty:

- litery mogą być przez dzieci stworzone na mniejszym formacie niż A4, jeśli w klasie jest niewiele przestrzeni na rozwieszenie alfabetu;
- Inna wersja:
 1. N. rozdaje dzieciom stempelki literowe - każde dziecko ma jedną literkę. (3 minuty)
 2. Dzieci malują literki dowolnym kolorem farby. (10 minut)
 3. Dzieci po kolei według alfabetu podchodzą do tablicy, na której przypięta jest duża kartka i odciskają swoje stempelki tak, żeby uzyskać pełny alfabet (10 minut)
 4. Dzieci głośno odczytują cały alfabet i liczą razem z N. ile liter jest w alfabecie. (5-7 minut)

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

Osiągnięcia GWK:

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

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

Tytuł zadania: ZACZAROWANE RÓWNANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują równania, a następnie wyszukują odpowiedzi na pytania.

Cele:

- wprowadzenie umiejętności wykonywania działań z jedną niewiadomą;
- rozwijanie umiejętności płynnego czytania;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku po jednym egzemplarzu dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega rozwiązywanie równań, przedstawia im przykładowe równania. Wraz z dziećmi poszukuje rozwiązań wypisanych równań (15 minut);
2. N. prosi dzieci, żeby rozwiązały równania, a następnie wyniki wpisane w kratki ułożyły w kolejności rosnącej. Literki przypisane do poszczególnych liter utworzą słowa (15 minut);
3. Zadaniem dzieci jest odczytanie utworzonych haseł, a następnie odnalezienie pytań, które pasują do poszczególnych słów (czyli odpowiedzią na jakie pytania są te słowa) (10 minut);

4. Dzieci między sobą porównują swoje odpowiedzi. Czy wszystkim udało się poprawnie rozwiązać zadanie? Czy z czymś miały problemy? N. zachęca dzieci, które poradziły sobie dobrze z zadaniem do wsparcia dzieci, które napotkały jakieś problemy (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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

Lista załączników:

równiania 4 (bez rysunków).pdf

równiania 1 (+ rysunki).docx

równiania 2 (+ rysunki).docx
równiania 3 (+ rysunki).docx
równiania 1 (bez rysunków).pdf
równiania 2 (bez rysunków).pdf
równiania 3 (bez rysunków).pdf
równiania 4 (+ rysunki).docx

Tytuł zadania: RUCHOWE PORY ROKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

78 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: CZAS CZYTANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność czytania ze zrozumieniem oraz uzupełniają proste historie według uznania.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności pisania;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały dla każdego dziecka z wybranego pliku.

Załączniki do zadania:

- Podróż 1 (65 dzień II semestru);
- Podróż 2 (68 dzień II semestru);
- Podróż 3 (71 dzień II semestru);
- Podróż 4 (72 dzień II semestru);
- Podróż 5 (73 dzień II semestru);
- Podróż 6 (74 dzień II semestru);
- Podróż 7 (75 dzień II semestru).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (podróż 1,2,3,4,5,6 lub 7). Zadaniem dzieci jest przeczytanie krótkich tekstów oraz w wolnych miejscach uzupełnienie historii wedle własnego uznania. Mogą posiłkować się pytaniami pomocniczymi, ale nie muszą. N. w razie potrzeby demonstruje na przykładzie sposób wykonania ćwiczenia. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do czytania oraz uzupełniania wolnych miejsc (10 minut);
3. Następnie dzieci po kolei czytają teksty na głos, mówiąc w jaki sposób uzupełniły poszczególne rubryki. (10 minut);
4. N. wraz z dziećmi przeprowadza krótką dyskusję na temat tego, kto i w jaki sposób uzupełnił swoją historyjkę. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

podróż 2.pdf
podróż 1.pdf
podróż 5.pdf
podróż 3.pdf
podróż 4.pdf
podróż 6.pdf
podróż 7.pdf

Tytuł zadania: DŹWIĘKI ŚWIATA I (BEZPIECZEŃSTWO W PODRÓŻY)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: LINIA CZASU I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Zadanie polega na przedstawieniu przy użyciu linii czasu przebiegu życia i osiągnięć osób szczególnie zasłużonych dla Polski i świata.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności pracy w grupie;
- ćwiczenie umiejętności wypowiedzania się na forum klasy;
- ćwiczenie umiejętności plastycznych;
- ćwiczenie umiejętności aktorskich.

Potrzebne materiały:

- kartki A4;
- krótka prezentacja na temat danej osoby;
- opcjonalnie: karty z informacjami na temat danej osoby.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy poziomą linię czasu. Następnie wprowadza dzieci w temat zajęć, informując je, o jakiej osobie będą rozmawiać. Wyświetla dzieciom krótką prezentację ze zdjęciami przedstawiającymi daną osobę oraz jej osiągnięcia. Następnie pyta dzieci, jak sądzą, czym mogła się dana osoba zajmować w ciągu swojego życia. Odpowiedzi dzieci można zapisać na bocznej tablicy. (10 minut)
2. N. dzieli dzieci na grupy oraz ustnie lub przy pomocy kart z informacjami przekazuje im wiedzę na temat poszczególnych etapów życia danej osoby. Zadaniem dzieci jest przedstawienie graficznie, w wybranej przez N. formie, odpowiedniego etapu. (20 minut)
3. Następnie w kolejności chronologicznej grafiki przywieszane są w odpowiednim punkcie na linii czasu oraz omawiane krótko przez dzieci. (10 minut)
4. N. dokonuje podsumowania stworzonej przez dzieci linii czasu. (5 minut)

Warianty:

- zamiast przedstawienia graficznego konkretnego etapu życia danej osoby, dzieci mogą odegrać krótką, przygotowaną przez nie scenkę teatralną;
- w ramach narracji "Podróż w czasie": można zaproponować dzieciom poznanie dziejów Marii Skłodowskiej-Curie oraz Mikołaja Kopernika;
- w ramach narracji "Świat wyobraźni i książek": zamiast przebiegu wydarzeń w życiu postaci historycznej dzieci mogą przedstawić linię czasu dla wydarzeń z wybranego opowiadania (tworzenie linii czasu może być poprzedzone odczytaniem opowiadania przez N. lub przez dzieci na głos).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
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.10.1 : dziecko wie, czym jest teatr i na czym polega zabawa teatralna

Tytuł zadania: OŚ LICZBOWA - GRA SKOK NA LICZBĘ!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z terminem "oś liczbowa". Następnie grają w matematyczną grę dydaktyczną.

Cele:

- poznanie terminu "oś liczbowa";
- utrwalanie wiedzy na temat kolejności poznanych liczb;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane arkusze z pliku "co można zrobić na osi liczbowej.pdf" (jeden dla każdego dziecka);
- wydrukowane arkusze z pliku "gra skok na liczbę.pdf" (jeden na każdą parę);
- wydrukowane arkusze z pliku "gra skok na liczbę - materiały.pdf" (jeden na każdą parę);
- linijka, metr krawiecki, termometr, zegarek;

Przebieg:**Lekcja 1**

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą zajmować się zapisywaniem liczb w kolejności, oraz poznają nowy termin matematyczny. Następnie pyta dzieci, na jakich rzeczach lub przyrządach spotkały się z liczbami zapisanymi po kolei. W razie potrzeby można nakierowywać dzieci na właściwe tory (np. linijka, zegarek, metr krawiecki, waga, termometr itp.). Odgadnięte przedmioty dzieci mogą narysować w zeszycie a N. na tablicy (10 minut);
2. N. informuje dzieci, że w matematyce też istnieje pewna "rzecz", zwana osią liczbową. N. rysuje na tablicy oś liczbową. Na niej znajdują się liczby zapisane w uporządkowanej kolejności. Oś liczbowa może okazać się pomocna podczas wykonywania różnych działań. N. przedstawia dzieciom, co można zrobić na osi liczbowej, bazując na pliku "co można zrobić na osi liczbowej.pdf". (5 minut);
3. Następnie N. informuje dzieci, że w parach będą grały w grę "Skok na liczbę". Przedstawia dzieciom zasady gry, bazując na pliku "gra skok na liczbę.pdf" oraz przeprowadza pokazową rozgrywkę. Dzieci wycinają potrzebne materiały z pliku "gra skok w liczbę - materiały" (5 minut);
4. Dzieci w parach grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich rozgrywkę i sprawdza poprawność zapisu działań. Po skończonej rundzie dzieci rozpoczynają nową rozgrywkę,

mogą zamienić się w parach z innymi osobami. (15 minut).

Lekcje 2 - 4

1. N. informuje dzieci, że na lekcji będą grały w poznaną przez nich wcześniej grę "Skok na liczbę". N. przypomina dzieciom informacje na temat osi liczbowych. Następnie rozdaje im materiały do gry. (5 minut);
2. Dzieci w parach grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich rozgrywkę i sprawdza poprawność zapisu działań. Po wygranej rundzie dzieci rozpoczynają nową rozgrywkę, mogą zamienić się w parach z innymi osobami (25 minut);

Warianty:

- W grę można zagrać również w 3 osoby, jeśli liczba dzieci w klasie jest nieparzysta;
- W grę można zagrać za pomocą kostki k10 (dziesięciościennej), zamiast używać kart z poleceniami. Gracze wybierają wówczas przed rzutem, czy chcą odjąć, czy dodać wartość, którą wyrzuca.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda wizualizacji

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

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.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

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

Lista załączników:

Gra Skok na Liczbę - materiały.pdf

Co można zrobić na osi liczbowej.pdf

Gra Skok na Liczbę (oś 0 - 10).pdf

Gra Skok na Liczbę (oś 1 - 9).pdf

79 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: TARGI ULUBIONYCH KSIĄŻEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci przynoszą do szkoły swoją ulubioną książkę. Zadaniem dzieci będzie zaprezentowanie innym dzieciom tej książki, opowiedzenie, o czym ona jest, pokazanie ilustracji (jeśli zawiera).

Cele:

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych;
- ćwiczenie wystąpień na forum klasy;
- bliższe poznanie się dzieci.

Potrzebne materiały:

- ulubione książki przyniesione przez dzieci z domu (opowiadanie o książkach przez dzieci jest dosyć długie dlatego warto podzielić klasę na kilka tur. Najlepiej, jeśli jednego dnia będzie opowiadać 5-7 dzieci).

Przebieg:

1. N. zaprasza do kręgu wszystkie dzieci. Część klasy, która danego dnia prezentuje swoje książki, bierze je ze sobą do kręgu. N. zachęca dzieci, żeby wygodnie usiadły, dzieci mogą się też położyć lub siedzieć na pufach. (3 minuty)
2. N. zaprasza chętne dziecko do zaprezentowania swojej książki, prosi pozostałe dzieci o to, żeby odłożyły swoje książki z tyłu. Dziecko prezentujące swoją książkę odczytuje tytuł i autora (jeśli ma kłopot z odczytaniem autora, N. pomaga bez dodatkowych komentarzy - chodzi o to, żeby nie zestresować dziecka przed jego opowieścią). Dziecko opowiada o czym jest książka, pokazując jednocześnie obrazki, które są w książce. (7 minut)
3. N. zachęca inne dzieci do zadawania pytań na temat prezentowanej książki. Przykładowe pytania, które może podsuwać N.:
 - co Ci się najbardziej podobało w tej książce?
 - jak się nazywa Twój ulubiony bohater? (jeśli jakiś jest)
4. Pytań nie powinno być zbyt dużo, chyba że pochodzą one od dzieci i zdecydowana większość dzieci jest zainteresowana odpowiedziami. Opowiadanie jednego dziecka łącznie z odpowiedziami na pytania powinno zająć 5 do 7 minut, jeśli zdarzy się wyjątkowo ciekawa opowieść. (7 minut)
5. Dzieci po kolei opowiadają o swoich książkach. (45 minut)
6. W trakcie opowiadania warto zrobić przerwę i/lub jakąś zabawę energetyczną. (15 minut)

Warianty:

- **w ramach pracy domowej:** każde dziecko może przygotować plakat przedstawiający jej/jego ulubioną książkę. Plakaty można zawiesić w klasie na czas trwania całej narracji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli zdarzy się taka sytuacja, że jednego dnia dwoje lub więcej dzieci przyniesie tę samą książkę, warto rozdzielić je na różne dni, ponieważ dzieci mogą bardzo mocno "zakotowiczać" się na wypowiedzi pierwszego dziecka, prezentującego daną książkę i kolejne dzieci ją prezentujące będą się powtarzać.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Prezentacja multimedialna

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.2.2 : 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.2.4 : 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-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.8.1 : dziecko potrafi opisać swoje gusta czytelnicze

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

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

Tytuł zadania: IDIOMY WG KASDEPKE KL. I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: KOLOROWY BEREK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: MATEMATYCZNI ODKRYWCY**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają najważniejsze cechy liczb od 11 do 20.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 11 do 20;
- rozwijanie umiejętności zapisywania słownego liczb;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy;
- przygotowane pomoce do liczenia (liczmany, patyczki, klocki itp.).

Załącznik do zadania:

- karta pracy dla wybranej liczby (11-20).

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom, aby stali się matematycznymi odkrywcami i lepiej poznali liczbę...(tu N. wybiera jedną z liczb). Czy znają już tę liczbę? Czy potrafią ją odnaleźć gdzieś w sali? Kiedy N. napisze daną liczbę na tablicy, pyta, co ona dzieciom przypomina. Z czego się składa? Czy dzieci potrafią złożyć dostępne pomoce w grupy liczące wskazaną liczbę? (7 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy i wyjaśnia każde z pól. Dzieci mają czas na rozwiązanie zadania, zgodnie z instrukcją (20 minut);
3. Czy w zadaniu pojawiło się coś szczególnie trudnego dla dzieci? Czy coś było dla nich zaskakujące? (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (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.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

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

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

Lista załączników:

odkrywcy 11-20.pdf

Tytuł zadania: NAZWY MIESIĘCY - ĆWICZENIE ODDECHOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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 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

80 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: IDIOMY WG KASDEPKE KL. I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: OŚ LICZBOWA - GRA SKOK NA LICZBĘ!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z terminem "oś liczbowa". Następnie grają w matematyczną grę dydaktyczną.

Cele:

- poznanie terminu "oś liczbowa";
- utrwalanie wiedzy na temat kolejności poznanych liczb;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane arkusze z pliku "co można zrobić na osi liczbowej.pdf" (jeden dla każdego dziecka);

- wydrukowane arkusze z pliku "gra skok na liczbę.pdf" (jeden na każdą parę);
- wydrukowane arkusze z pliku "gra skok na liczbę - materiały.pdf" (jeden na każdą parę);
- linijka, metr krawiecki, termometr, zegarek;

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą zajmować się zapisywaniem liczb w kolejności, oraz poznają nowy termin matematyczny. Następnie pyta dzieci, na jakich rzeczach lub przyrządach spotkały się z liczbami zapisanymi po kolei. W razie potrzeby można nakierowywać dzieci na właściwe tory (np. linijka, zegarek, metr krawiecki, waga, termometr itp.). Odgadnięte przedmioty dzieci mogą narysować w zeszytach a N. na tablicy (10 minut);
2. N. informuje dzieci, że w matematyce też istnieje pewna "rzecz", zwana osią liczbową. N. rysuje na tablicy oś liczbową. Na niej znajdują się liczby zapisane w uporządkowanej kolejności. Oś liczbowa może okazać się pomocna podczas wykonywania różnych działań. N. przedstawia dzieciom, co można zrobić na osi liczbowej, bazując na pliku "co można zrobić na osi liczbowej.pdf". (5 minut);
3. Następnie N. informuje dzieci, że w parach będą grały w grę "Skok na liczbę". Przedstawia dzieciom zasady gry, bazując na pliku "gra skok na liczbę.pdf" oraz przeprowadza pokazową rozgrywkę. Dzieci wycinają potrzebne materiały z pliku "gra skok w liczbę - materiały" (5 minut);
4. Dzieci w parach grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich rozgrywkę i sprawdza poprawność zapisu działań. Po skończonej rundzie dzieci rozpoczynają nową rozgrywkę, mogą zamienić się w parach z innymi osobami. (15 minut).

Lekcje 2 - 4

1. N. informuje dzieci, że na lekcji będą grały w poznaną przez nich wcześniej grę "Skok na liczbę". N. przypomina dzieciom informacje na temat osi liczbowych. Następnie rozdaje im materiały do gry. (5 minut);
2. Dzieci w parach grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich rozgrywkę i sprawdza poprawność zapisu działań. Po wygranej rundzie dzieci rozpoczynają nową rozgrywkę, mogą zamienić się w parach z innymi osobami (25 minut);

Warianty:

- W grę można zagrać również w 3 osoby, jeśli liczba dzieci w klasie jest nieparzysta;
- W grę można zagrać za pomocą kostki k10 (dziesięciościennej), zamiast używać kart z poleceniami. Gracze wybierają wówczas przed rzutem, czy chcą odjąć, czy dodać wartość, którą wyrzucą.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda wizualizacji

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

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.7.4 : dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres do 10)

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

Lista załączników:

Gra Skok na Liczbę - materiały.pdf

Co można zrobić na osi liczbowej.pdf

Gra Skok na Liczbę (oś 0 - 10).pdf

Gra Skok na Liczbę (oś 1 - 9).pdf

Tytuł zadania: RZEŹBY Z MYDŁA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą rzeźby z mydła.

Cele:

- rozwinięcie zdolności manualnych;
- ćwiczenie ekspresji.

Potrzebne materiały:

- kostka mydła (jedna na każde dziecko) - warto zwrócić uwagę, aby było to dość miękkie mydło;
- kawałek gazety, ew. papierowy talerzyk;
- plastikowy nożyk, kawałek drewnianka itp.

Przebieg:

1. N. prosi dzieci o przyniesienie kostek mydła, plastikowych nożyków (lub innych narzędzi, które umożliwiają rzeźbienie w mydle).
2. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie wyrzeźbienie z mydła wybranego przez nie przedmiotu, osoby lub zwierzęcia. W razie potrzeby podaje proste przykłady (młotek, twarz, samochód itp.) (5 minut);
3. Dzieci przystępują do pracy (30 minut);
4. Wszystkie prace umieszczane są w jednym miejscu. Dzieci wraz z N. oglądają prace. Osoby chętne mogą krótko opowiedzieć o swoich dziełach (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

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

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Tytuł zadania: MUZYCZNE AKROBACJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują zabawy ruchowe i rytmiczne przy dźwiękach różnych utworów muzycznych.

Cele:

- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie zdolności motorycznych;
- pobudzenie zainteresowań muzycznych;
- ćwiczenie wyobraźni, aktywowanej dźwiękami muzyki

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- różnego rodzaju utwory muzyczne;
- sala gimnastyczna;

Przebieg:

1. N. przeprowadza muzyczną rozgrzewkę. Włącza muzykę oraz pokazuje dzieciom pierwszy ruch, jaki powinny wykonać (np. pajacyk). Dzieci ćwiczą ruch. N. po około 20 - 30 sekundach pauzuje muzykę - dzieci mają za zadanie zatrzymać się natychmiast. Następnie N. wybiera dziecko, które zatrzymało się najszybciej lub prosi ochotnika / ochotniczkę o zgłoszenie się. Dany uczeń lub uczennica wybiera kolejny ruch dla reszty klasy. Następnie wybierana jest kolejna osoba itd. (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia z pliku "zabawy z muzyką.pdf". (25 minut);
3. Podsumowanie, sprząatanie sali (5 minut).

Warianty:

- W przypadku ćwiczenia "Zegar z hula hop" (zadanie zawarte w załączniku), jeśli dzieci nie radzą sobie z określaniem czasu, N. może zaproponować uproszczoną wersję, w której dzieci przedstawiają tylko pełne godziny. W związku z tym grupy „duża” i „mała wskazówka” powinny się zamienić po pewnym czasie rolami, bo „minutówka” ciągle ustawia się w tym samym miejscu.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda Rudolfa Labana

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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

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:

Zabawy z muzyką.pdf

81 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: BRZECZWA DZIECIOM - SAMOCHWAŁA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Zapoznanie dzieci z twórczością Jana Brzechwy z wykorzystaniem metod aktywnych i rozmowa na tematy związane z wierszem.

Cele:

- kształtowanie umiejętności dostrzegania swoich mocnych stron i mówienia o nich;
- rozwój aktywnego słuchania;
- rozbudzanie zainteresowań czytelniczych dzieci.

Potrzebne materiały:

- tekst wiersza Jana Brzechwy z książki "Brzechwa dzieciom", Warszawa 1989 (załącznik Samochwała.pdf);
- kredki, papier kolorowy, klej, nożyczki;
- biały brystol lub kartka papieru;
- kolorowe czasopisma.

Przebieg:

Na początku N. czyta dzieciom wiersz, po czym rozmawia z dziećmi na różne tematy, związane z tematyką wiersza, np. (5 minut)

- Gdzie stała i czym chwaliła się samochwała?
- Dlaczego dziewczynka nazwała się samochwałą?
- Kto ma podobne zalety do samochwały (np. świetnie jeździ na rowerze, tryska zdrowiem itd.)?

Następnie zapowiada, że za chwilę dzieci raz jeszcze usłyszą wiersz - tym razem jednak ich zadaniem jest swobodna inscenizacja tego, co się dzieje w wierszu. Dzieci, słuchając wiersza, odwzorowują go za pomocą gestów, ruchów i mimiki. (5 minut)

N. przez kilka minut rozmawia z dziećmi na temat tego, że każda osoba ma jakieś zalety i o wartości człowieka i sposobie komunikowania tego (w jaki sposób dowiadujemy się o zaletach

innych osób i w jaki sposób możemy pokazać swoje?) - że warto wiedzieć i pamiętać o swoich mocnych stronach, wykorzystywać je na co dzień itp. (5 minut)

Następnie dzieci otrzymują brysole lub kartki papieru, czasopisma i pozostałe materiały. Zadaniem każdego dziecka jest stworzenie moodboardu, czyli tablicy, na której znajdzie się możliwie dużo zalet, osiągnięć, sukcesów i umiejętności danego dziecka. Dzieci wycinają z gazet to, co kojarzy im się z nimi i przyklejają do swoich moodboardów. Powstaną w ten sposób tablice mocnych stron. (30 minut)

Na zakończenie, każde dziecko przedstawia moodboard, opowiadając o swoich mocnych stronach reszcie klasy. (15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda wizualizacji

Techniki:

Ilustracja ruchowa

Moodboard

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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-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.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.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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna swoje mocne strony i potrafi o nich opowiadać.

Lista załączników:

Samochwała.pdf

Tytuł zadania: ZBIERAM DO 10**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

W ramach gry karcianej dzieci ćwiczą umiejętność dodawania do 10.

Cele:

- utrwalenie umiejętności dodawania do 10 (w pamięci i z pomocą elementów zastępczych);
- oswojenie z rywalizacją w ramach gier i zabaw z rówieśnikami;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- 4-6 talii kart (po jednej na każdą 4-osobową grupę) bez królów i dam.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 3-4 osobowe (zależnie od liczebności klasy), a każdej grupie wręcza jedną talię potasowanych kart (5 minut);
2. Każdemu z graczy rozdane zostaje po 5 kart. Reszta kart zostaje rozłożona pośrodku grupy (w taki sposób, żeby nie było widać ich wartości, czyli koszulkami do góry). Zaczyna dziecko, które ma najbardziej kolorową bluzkę. Jego zadaniem jest zdobycie kart, które z jedną z kart, które już posiada dadzą sumę 10, jednak musi pamiętać o zachowaniu odpowiedniego koloru. Np. jeśli ma 3 piki (czarne serca), potrzebuje 7 pik. Może więc żądać od dziecka, które siedzi po lewej stronie, wszystkich siódemek. Jeśli dziecko ma siódemki, musi je oddać żądającemu, jeśli nie ma, żądający losuje jedną kartę z puli kart rozrzuconych pośrodku. Dziecko, które uzbierało już 10 w danym kolorze musi wyłożyć tę parę na stół. Gra kończy się, kiedy wszystkie karty ze środka zostały zebrane. Wygrywa dziecko, które ma najwięcej wyłożonych par (35 minut).

Uwaga! As jest liczony za 1, natomiast walet za 0. Oznacza to, że zarówno walet, jak i As stworzą parę wyłącznie z kartą o wartości 9.

Warianty:

- Na początku można dzieciom rozrysować, jak parować karty.
- W innej wersji, dzieci mogą zbierać również trójki (np. karty $7+2+1 = 10$).

Potencjalne problemy:

- Przy pierwszej rozgrywce należy przewidzieć więcej czasu na wyjaśnienie zasad gry.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

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-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

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KOSZULKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:25:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą rysunki na koszulkach na podstawie przeczytanej baśni.

Cele:

- doskonalenie umiejętności słuchania ze zrozumieniem czytanego materiału;
- rozwijanie aktywnego słuchania i pobudzanie uczniów i uczennic do zadawania pytań;
- rozwijanie kreatywnego tworzenia własnych prac plastycznych;
- doskonalenie organizowania pracy samodzielnej.

Potrzebne materiały:

- białe koszulki;
- farby do materiału;
- pędzle;
- treść wybranej przez N. baśni (N. może wesprzeć się listą lektur uzupełniających, załączoną do Programu nauczania I-III).

Przebieg:

1. N. wita dzieci na zajęciach i przedstawia na czym polega dzisiejsze zadanie: "Witajcie na zajęciach. Dzisiaj zajmiemy się tworzeniem baśniowych koszulek. Każdy z Was zna różne baśnie - podajcie przykłady". Dzieci odpowiadają, a N. zapisuje ich odpowiedzi na tablicy. (10 min)
2. N. przedstawia, jaką baśń dzisiaj poznają i czyta na głos treść baśni. (15 min)
3. N. pyta dzieci o ich wrażenia po wysłuchaniu baśni. Zachęca dzieci do wypowiedzi i

zadawania sobie nawzajem pytań. (15 min)

4. Dzieci po zakończonej pierwszej części zadania, otrzymują od N. koszulki oraz farby do materiału. Każde dziecko przygotowuje swoją ilustrację inspirowaną wysłuchaną baśnią. (30 min)
5. Dzieci przedstawiają swoje baśniowe koszulki całej klasie. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda wizualizacji

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

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

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

Int-Tech-I.4.1 : dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie

Int-Tech-I.4.2 : dziecko wie, że inne osoby mogą potrzebować pomocy przy utrzymywaniu porządku

82 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: TARGI ULUBIONYCH KSIĄŻEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci przynoszą do szkoły swoją ulubioną książkę. Zadaniem dzieci będzie zaprezentowanie innym dzieciom tej książki, opowiedzenie, o czym ona jest, pokazanie ilustracji (jeśli zawiera).

Cele:

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych;
- ćwiczenie wystąpień na forum klasy;
- bliższe poznanie się dzieci.

Potrzebne materiały:

- ulubione książki przyniesione przez dzieci z domu (opowiadanie o książkach przez dzieci)

jest dosyć długie dlatego warto podzielić klasę na kilka tur. Najlepiej, jeśli jednego dnia będzie opowiadać 5-7 dzieci).

Przebieg:

1. N. zaprasza do kręgu wszystkie dzieci. Część klasy, która danego dnia prezentuje swoje książki, bierze je ze sobą do kręgu. N. zachęca dzieci, żeby wygodnie usiadły, dzieci mogą się też położyć lub siedzieć na pufach. (3 minuty)
2. N. zaprasza chętne dziecko do zaprezentowania swojej książki, prosi pozostałe dzieci o to, żeby odłożyły swoje książki z tyłu. Dziecko prezentujące swoją książkę odczytuje tytuł i autora (jeśli ma kłopot z odczytaniem autora, N. pomaga bez dodatkowych komentarzy - chodzi o to, żeby nie zestresować dziecka przed jego opowieścią). Dziecko opowiada o czym jest książka, pokazując jednocześnie obrazki, które są w książce. (7 minut)
3. N. zachęca inne dzieci do zadawania pytań na temat prezentowanej książki. Przykładowe pytania, które może podsuwać N.:
 - co Ci się najbardziej podobało w tej książce?
 - jak się nazywa Twój ulubiony bohater? (jeśli jakiś jest)
4. Pytań nie powinno być zbyt dużo, chyba że pochodzą one od dzieci i zdecydowana większość dzieci jest zainteresowana odpowiedziami. Opowiadanie jednego dziecka łącznie z odpowiedziami na pytania powinno zająć 5 do 7 minut, jeśli zdarzy się wyjątkowo ciekawa opowieść. (7 minut)
5. Dzieci po kolei opowiadają o swoich książkach. (45 minut)
6. W trakcie opowiadania warto zrobić przerwę i/lub jakąś zabawę energetyczną. (15 minut)

Warianty:

- **w ramach pracy domowej:** każde dziecko może przygotować plakat przedstawiający jej/jego ulubioną książkę. Plakaty można zawiesić w klasie na czas trwania całej narracji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli zdarzy się taka sytuacja, że jednego dnia dwoje lub więcej dzieci przyniesie tę samą książkę, warto rozdzielić je na różne dni, ponieważ dzieci mogą bardzo mocno "zakotowić" się na wypowiedzi pierwszego dziecka, prezentującego daną książkę i kolejne dzieci ją prezentujące będą się powtarzać.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Prezentacja multimedialna

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.2.2 : 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.2.4 : 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-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych
Int-Pol-I.8.1 : dziecko potrafi opisać swoje gusta czytelnicze
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
Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Tytuł zadania: MATEMATYCZNI ODKRYWCY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają najważniejsze cechy liczb od 11 do 20.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 11 do 20;
- rozwijanie umiejętności zapisywania słownego liczb;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy;
- przygotowane pomoce do liczenia (liczmany, patyczki, klocki itp.).

Załącznik do zadania:

- karta pracy dla wybranej liczby (11-20).

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom, aby stali się matematycznymi odkrywcami i lepiej poznali liczbę...(tu N. wybiera jedną z liczb). Czy znają już tę liczbę? Czy potrafią ją odnaleźć gdzieś w sali? Kiedy N. napisze daną liczbę na tablicy, pyta, co ona dzieciom przypomina. Z czego się składa? Czy dzieci potrafią złożyć dostępne pomoce w grupy liczące wskazaną liczbę? (7 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy i wyjaśnia każde z pól. Dzieci mają czas na rozwiązanie zadania, zgodnie z instrukcją (20 minut);
3. Czy w zadaniu pojawiło się coś szczególnie trudnego dla dzieci? Czy coś było dla nich zaskakujące? (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.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.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstecz (zakres do 20)

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

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

Lista załączników:

odkrywcy 11-20.pdf

Tytuł zadania: MUZYCZNE ĆWICZENIA RELAKSACYJNE I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 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: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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

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 Ź 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 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

83 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: BINGO SŁOWNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: PRAWDA CZY FAŁSZ NR 1

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: WIELE W JEDNYM I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą słowa, wykorzystując litery ze słowa, o którym się uczą.

Cele:

- rozwijanie wiedzy o literach;
- ćwiczenie kreatywnego myślenia;
- ćwiczenie umiejętności składania słów z liter.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- komputer;
- prezentacja przedstawiająca znaczenie omawianego słowa.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom w prezentacji trudne, długie słowo, o którym się uczą. Przypomina lub wyjaśnia jego znaczenie za pośrednictwem obrazów w prezentacji. Podaje też sytuację, w których słowo to jest wykorzystywane. Dopytuje dzieci, czy zrozumiały i odpowiada na ich pytania (5 minut);
2. Następnie prosi dzieci, aby z liter, z których jest zbudowane, stworzyły inne słowa. Informuje je, że mogą tworzyć jakiegokolwiek zbitki literowe, gdyż może okazać się, że mają one jakieś znaczenie. Daje dzieciom czas na zastanowienie się. (Jeśli stworzenie słów jest trudne, można wykorzystać litery występujące w danym słowie 2 razy). (10 minut);
3. N. prosi dzieci chętne o podejście do tablicy i zapisanie wymyślonych słów. Następnie wraz z klasą zastanawia się, co te nowe słowa mogą oznaczać (10 minut).

Przykładowe słówka

"bohater literacki, niepełnosprawny, karta płatnicza, recykling, zjawiska atmosferyczne, świadomość, opakowanie ekologiczne, program komputerowy, monety i banknoty".

Potencjalne problemy:

Inwencja twórcza dzieci może być nieograniczona, jeśli pojawią się wulgarne słowa, należy uczulić dzieci, że nie są publicznie akceptowalne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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: TWORZYMY WŁASNE KSIĄŻKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci piszą opowiadania w edytorze tekstu oraz je ilustrują.

Cele:

- rozwijanie umiejętności kreatywnego pisania;
- rozwijanie umiejętności pisania w edytorze tekstu;
- rozwijanie umiejętności korzystania z technologii.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- edytor tekstu oraz edytor grafiki;
- ew. dostęp do internetu (do wyszukiwania grafiki w internecie).

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (zabawa).** Dzieci wraz z N. siadają w kręgu. N. wyjaśnia, że stworzą teraz wspólnie opowiadanie. Każdy dodaje jedno zdanie odnosząc się do tego, co wcześniej zostało powiedziane. N. rozpoczyna: "Dawno, dawno temu..." i dokończa zdanie. Dziecko, które jest obok dodaje coś od siebie, odnosząc się do tego, co powiedział N. Każdy pomysł jest dobry (5 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom, że ich zadaniem będzie teraz stworzenie krótkiego opowiadania (składającego się z ok. 5 zdań).
3. **Wykonanie.** Dzieci spisują swoje opowiadania w edytorze tekstu, a następnie formatują tekst (N. pokazuje dzieciom najważniejsze funkcje), sprawdzają, czy nie zrobiły w tekście błędów. Następnie dzieci tworzą z pomocą edytora grafiki ilustrację do tekstu, a na koniec dodają ją do spisanego tekstu (35 minut);
4. **Podsumowanie.** Dzieci w parach czytają swoje prace i oglądają stworzone przez inne dzieci ilustracje.

Warianty:

- w ramach drugiego spotkania dzieci mogą stworzyć nowe opowiadania;
- jeśli dzieci słabiej radzą sobie z obsługą komputerów, to samo zadanie może być realizowane przez dwa spotkania.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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 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

84 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: ZDANIA Z KSIĄŻEK RYSOWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice przepisują wybrane przez N. zdania z książek i tworzą do nich ilustracje.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności pisania u uczniów i uczennic;

- ćwiczenie umiejętności wyszukiwania informacji w tekście;
- ćwiczenie praktyczne umiejętności liczenia;
- rozwinięcie umiejętności interpretacji tekstu pisanego u uczniów i uczennic;
- umożliwienie uczniom i uczennicom twórczej ekspresji swoich wyobrażeń.

Potrzebne materiały:

- lektury (w liczbie odpowiadającej liczbie dzieci);
- przygotowane wcześniej i wycięte paski do losowania, wskazujące na fragment do przepisania.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że w trakcie lekcji wyruszą w świat książek i wyobraźni. Najpierw jednak każde dziecko musi wylosować jedną karteczkę. Na karteczkach zapisane są tajne instrukcje, które wskazują fragment książki, który dane dziecko ma przepisać (np. 3 zdania od 2 linijki od góry na stronie 30). W razie wątpliwości dzieci mogą pytać o sens zawartej na karteczce instrukcji (3 minuty);
2. Uczniowie i uczennice wyszukują odpowiedni fragment (mogą go zaznaczyć ołówkiem). W tym czasie N. rozdaje im kartki. Z jednej strony dzieci mają miejsce na zapisanie podanego fragmentu książki, z drugiej - miejsce na rysunek (5 minut);
3. Dzieci przepisują podane fragmenty. Następnie ich zadaniem jest stworzenie ilustracji do przepisanej części książki. N. zachęca do zawarcia na rysunku możliwie największej liczby szczegółów zawartych w przepisanych fragmentach (30 minut);
4. Na zakończenie dzieci łączą się w pary i czytają sobie na zmianę przepisane fragmenty. Pokazują sobie stworzone rysunki i je opisują (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Zdania z książek opowiadanie".

Warianty:

- Uczniowie i uczennice mogą dostać jeden tytuł, ale można również pracować na dwóch tytułach lektur.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

W świecie książek (ksiaz)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstak (zakres do 20)

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

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.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

Tytuł zadania: ZDANIA Z KSIĄŻEK OPOWIADANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice w grupach tworzą wspólnie jedno opowiadanie na podstawie otrzymanych fragmentów książek.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności pracy w grupie;
- zachęcenie do ćwiczenia wyobraźni;
- rozwinięcie umiejętności logicznego budowania opowieści.

Potrzebne materiały:

- fragmenty książek przepisane przez dzieci w zadaniu *Zdania z książek rysowanie*.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 5-osobowe (2 minuty);
2. Dzieci siadają w grupach. Każda grupa ma stworzyć jedną, w miarę możliwości spójną opowieść, która będzie w sobie zawierała przepisane wcześniej fragmenty książek (nie ma znaczenia czy jest to ta sama książka czy różne).
 - najpierw dzieci wybierają, w jakiej kolejności układają swoje fragmenty - numerują je od 1 do 5;
 - następnie wspólnie tworzą historię, która będzie łączyła w sobie te fragmenty w wybranej kolejności. To oznacza, że muszą wymyślić, jak połączyć różne fragmenty ze sobą. Mogą się wspomagać rysunkami lub rekwizytami (15 minut);
3. Na koniec każda grupa prezentuje przed resztą klasy przygotowane opowiadanie. Każde z dzieci w grupie opowiada część historii zawierającą fragment, który przepisywało (w sumie 20 minut);
4. Po zakończeniu opowieści dzieci opowiadają, co im się najbardziej podobało w historiach

oraz jak się pracowało w grupach - czy były jakieś problemy, nieporozumienia (5 minut).

Warianty:

- zadanie można wykorzystać jako sposób zapoznania dzieci z nieznaną lekturą - wówczas korzystają z fragmentów (np. przygotowanych wcześniej przez N.) z jednej książki (powieści, opowiadania).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

W świecie książek (ksiaz)

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

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

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

Tytuł zadania: UKŁADANIE LICZB W KOLEJNOŚCI - URUCHAMIAMY ROBOTA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się układania liczb w kolejności podczas gry w prostą grę edukacyjną.

Cele:

- utrwalenie wiedzy na temat kolejności liczb;
- ćwiczenie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- ćwiczenie umiejętności współpracy z innymi w ramach nauki i zabawy.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "roboty 1.jpg" lub "roboty 2.jpg" (jeden arkusz na każde dziecko)
- wydrukowane karty z liczbami do losowania (jedna na każdą 3 - 4);
- pudełeczko (woreczek lub inny pojemnik) na karty z liczbami (jeden na każdą 3 - 4);
- opcjonalnie: kostka k10 (jedna na każdą 3 - 4).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas zajęć będą grały w prostą grę matematyczną. Ich zadaniem będzie uruchomienie jednego z robotów. Do tego przyda im się wiedza o kolejności cyfr.

Dzieci dzielą się na grupy 3-, 4-osobowe. N. rozdaje dzieciom arkusze z robotami oraz karty z liczbami (5 minut);

2. Następnie tłumaczy zasady gry oraz prezentuje je podczas przykładowej rozgrywki. (5 minut);

Zasady

Gra polega na jak najszybszym wypełnieniu wszystkich 3, 4 i 5 kolumnowych prostokątów, które znajdują się na robocie. Wypełnia się je tworząc sekwencje liczb w odpowiedniej kolejności (np. w 4 kolumnowy prostokąt można zapełnić cyframi 4,5,6,7, a 3 - kolumnowy cyframi 2,3,4). Cyfry z różnych prostokątach mogą się powtarzać, ważne jest tylko, aby były ułożone w kolejności.

Dzieci na przemian losują kartkę z cyfrą oraz umieszczają ją na dowolnym prostokącie w wybranym przez siebie miejscu.

1. Dzieci przystępują do gry. N. w miarę potrzeby nadzoruje zabawę dzieci. (20 minut).

Warianty:

- Do gry zamiast kartek z cyframi można użyć kostki 10 - ściennej.

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.2.3 : dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii

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

Lista załączników:

roboty 2.jpg

roboty 1.jpg

Tytuł zadania: MODELINOWE LITERKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

85 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: BRZECHWA DZIECIOM - KŁAMCZUCHA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Zapoznanie dzieci z twórczością Jana Brzechwy, rozmowa i praca metodami aktywnymi nad tematem wiersza (o kłamstwie i prawdzie).

Cele:

- rozwój aktywnego słuchania;
- rozbudzanie zainteresowań czytelniczych dzieci;
- kształtowanie umiejętności rozróżniania prawdy od kłamstwa;
- rozwój współpracy w grupie;
- sprawdzenie wiedzy z zakresu matematyki i ewentualnie innych dziedzin (do wyboru N.

podczas gry).

Potrzebne materiały:

- tekst wiersza Jana Brzechwy z książki "Brzechwa dzieciom", Warszawa 1989 (załącznik Kłamczucha.pdf);
- (opcjonalnie) materiały do gry (banknot 10 zł, książka, długopis).

Przebieg:

Na początku N. czyta dzieciom wiersz, po czym rozmawia z dziećmi na różne tematy, związane z tematyką wiersza, z wykorzystaniem elementów burzy mózgów, np. (15 minut)

- Jakie nieprawdopodobne rzeczy wymyśliła Kłamczucha?
- Z jakich powodów ludziom zdarza się kłamać?
- Jak może się czuć osoba, która jest okłamywana?
- Jakie mogą być konsekwencje kłamstwa?
- Czy zdarza Wam się skłamać? Jeśli tak, to z jakiego powodu?

Następnie N. zapowiada zabawę - za chwilę odczyta różne zdania, które albo będą prawdą albo kłamstwem. Zadaniem dzieci jest zdecydowanie, czy dane zdanie jest prawdziwe czy nie.

N. dzieli klasę na kilka grup (patrz sposoby podziału na grupy w podręczniku dla nauczyciela) po około 5-6 osób. Każda z grup będzie miała chwilę czasu, by naradzić się, czy dane zdanie jest prawdziwe czy fałszywe, a następnie na znak N. (np. kłaśnięcie), wszystkie grupy jednocześnie przedstawiają swoje zdanie:

1. Jeśli dzieci uważają, że zdanie jest prawdą, podnoszą wysoko ręce do góry.
2. Jeśli dzieci uważają, że zdanie jest kłamstwem, kładą się na podłogę.

Po każdym zdaniu, dzieci jeszcze przez chwilę zostają w swoich pozycjach, a N. wyjaśnia czy zdanie jest prawdziwe czy nie; może przyznać punkty drużynom, które miały rację.

(15 minut)

Przykładowe zdania dla dzieci (w tym miejscu N. może wstawiać dowolne zdania z wybranych dziedzin):

1. Telefon na pogotowie to 997.
2. Stolicą Polski jest Kraków.
3. Na Wielkanoc zajaczek wielkanocny wraz ze Świętym Mikołajem przynoszą dzieciom prezenty.
4. Wyraz "Wielkanoc" ma trzy sylaby.
5. Tydzień ma osiem dni.

6. $7+2=10$

7. Książka jest cięższa od długopisu (N. może pokazać te dwa przedmioty)

8. Teraz jest godzina 16:30

9. Za 2 zł można kupić w sklepie nowy telewizor.

10. To jest banknot 10 zł (N. prezentuje banknot 10 zł)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Analiza tekstu

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Int-Mat-I.14.3 : dziecko potrafi rozpoznawać czas na zegarze
Int-Mat-I.15.1 : dziecko zna będące w obiegu monety i banknot o wartości 10 zł
Int-Mat-I.15.2 : dziecko rozumie wartość nabywczą monet
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.2.3 : 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.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

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:

Kłamczucha.pdf

Tytuł zadania: POGODOWE PORTFOLIO I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: MUZYCZNE AKROBACJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują zabawy ruchowe i rytmiczne przy dźwiękach różnych utworów muzycznych.

Cele:

- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie zdolności motorycznych;
- pobudzenie zainteresowań muzycznych;
- ćwiczenie wyobraźni, aktywowanej dźwiękami muzyki

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- różnego rodzaju utwory muzyczne;
- sala gimnastyczna;

Przebieg:

1. N. przeprowadza muzyczną rozgrzewkę. Włącza muzykę oraz pokazuje dzieciom pierwszy ruch, jaki powinny wykonać (np. pajacyk). Dzieci ćwiczą ruch. N. po około 20 - 30 sekundach pauzuje muzykę - dzieci mają za zadanie zatrzymać się natychmiast. Następnie N. wybiera dziecko, które zatrzymało się najszybciej lub prosi ochotnika / ochotniczkę o zgłoszenie się. Dany uczeń lub uczennica wybiera kolejny ruch dla reszty klasy. Następnie wybierana jest kolejna osoba itd. (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia z pliku "zabawy z muzyką.pdf". (25 minut);
3. Podsumowanie, sprząatanie sali (5 minut).

Warianty:

- W przypadku ćwiczenia "Zegar z hula hop" (zadanie zawarte w załączniku), jeśli dzieci nie radzą sobie z określaniem czasu, N. może zaproponować uproszczoną wersję, w której dzieci przedstawiają tylko pełne godziny. W związku z tym grupy „duża” i „mała wskazówka” powinny się zamienić po pewnym czasie rolami, bo „minutówka” ciągle ustawia się w tym samym miejscu.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda Rudolfa Labana

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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

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:

Zabawy z muzyką.pdf

Tytuł zadania: MATEMATYCZNI ODKRYWCY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają najważniejsze cechy liczb od 11 do 20.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 11 do 20;
- rozwijanie umiejętności zapisywania słownego liczb;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy;
- przygotowane pomoce do liczenia (liczmany, patyczki, klocki itp.).

Załącznik do zadania:

- karta pracy dla wybranej liczby (11-20).

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom, aby stali się matematycznymi odkrywcami i lepiej poznali liczbę...(tu N. wybiera jedną z liczb). Czy znają już tę liczbę? Czy potrafią ją odnaleźć gdzieś w sali? Kiedy N. napisze daną liczbę na tablicy, pyta, co ona dzieciom przypomina. Z czego się składa? Czy dzieci potrafią złożyć dostępne pomoce w grupy liczące wskazaną liczbę? (7 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy i wyjaśnia każde z pól. Dzieci mają czas na rozwiązanie zadania, zgodnie z instrukcją (20 minut);
3. Czy w zadaniu pojawiło się coś szczególnie trudnego dla dzieci? Czy coś było dla nich zaskakujące? (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.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.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstecz (zakres do 20)
Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura
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

Lista załączników:

odkrywcy 11-20.pdf

Tytuł zadania: PRZEKAZYWANIE IMPULSU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 słyszeć. Sygnał ma wrócić do ochotnika i oceni on na ile sygnał jest zniekształcony.
3. Zabawa toczy się w ciszy. N. zachęca dzieci, żeby wytrzymały 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".

86 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: DODAWANIOWY GENERAŁ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci grając w kości utrwalają umiejętność dodawania.

Cele:

- utrwalenie umiejętności dodawania w zakresie do 12;
- pogłębianie zaangażowania w naukę matematyki.

Potrzebne materiały:

- kości (po dwie na grającą grupę 4-osobową);
- plansze do zaznaczania zdobytych wyników.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą miały okazję poćwiczyć umiejętność dodawania w ramach gry. Dzieli dzieci na grupy 4-osobowe, a następnie każdej grupie rozdaje kości oraz plansze do gry (4 minuty);
2. Dzieci w turach rzucają kostkami i dodają oczka do siebie. Wynik odznacza się na swojej planszy. Jeśli już jest to odznaczony wynik, nic się nie dzieje. Każde dziecko rzuca raz i przekazuje dalej kości. N. zwraca uwagę, aby dzieci nawzajem sprawdzały swoje wyniki (25 minut).

Warianty:

- dzieci mogą stworzyć własne plansze do gry, robiąc 12 pól, w których wpisane jest 12 liczb;
- **Alternatywnie:** jeśli dzieci nie poznały jeszcze dodawania powyżej 10 i mogą sobie z tym nie poradzić, N. może zaproponować, że w przypadku wyrzucenia $6 + 6$ oraz $6 + 5$, dzieci otrzymują 10 punktów oraz mogą powtórzyć rzut.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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-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:

plansza dodawaniowy generał.pdf

Tytuł zadania: WIELE W JEDNYM I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą słowa, wykorzystując litery ze słowa, o którym się uczą.

Cele:

- rozwijanie wiedzy o literach;
- ćwiczenie kreatywnego myślenia;
- ćwiczenie umiejętności składania słów z liter.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- komputer;
- prezentacja przedstawiająca znaczenie omawianego słowa.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom w prezentacji trudne, długie słowo, o którym się uczą. Przypomina lub wyjaśnia jego znaczenie za pośrednictwem obrazów w prezentacji. Podaje też sytuację, w których słowo to jest wykorzystywane. Dopytuje dzieci, czy zrozumiały i odpowiada na ich pytania (5 minut);
2. Następnie prosi dzieci, aby z liter, z których jest zbudowane, stworzyły inne słowa. Informuje je, że mogą tworzyć jakiegokolwiek zbitki literowe, gdyż może okazać się, że mają one jakieś znaczenie. Daje dzieciom czas na zastanowienie się. (Jeśli stworzenie słów jest trudne, można wykorzystać litery występujące w danym słowie 2 razy). (10 minut);
3. N. prosi dzieci chętne o podejście do tablicy i zapisanie wymyślonych słów. Następnie wraz z klasą zastanawia się, co te nowe słowa mogą oznaczać (10 minut).

Przykładowe słówka

"bohater literacki, niepełnosprawny, karta płatnicza, recykling, zjawiska atmosferyczne, świadomość, opakowanie ekologiczne, program komputerowy, monety i banknoty".

Potencjalne problemy:

Inwencja twórcza dzieci może być nieograniczona, jeśli pojawią się wulgarne słowa, należy uczulić dzieci, że nie są publicznie akceptowalne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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: SAMOCHODZIKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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: SKĄD SIĘ WZIĘŁY NAZWY MIESIĘCY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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: MUZYCZNE AKROBACJE**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują zabawy ruchowe i rytmiczne przy dźwiękach różnych utworów muzycznych.

Cele:

- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie zdolności motorycznych;
- pobudzenie zainteresowań muzycznych;
- ćwiczenie wyobraźni, aktywowanej dźwiękami muzyki

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- różnego rodzaju utwory muzyczne;
- sala gimnastyczna;

Przebieg:

1. N. przeprowadza muzyczną rozgrzewkę. Włącza muzykę oraz pokazuje dzieciom pierwszy ruch, jaki powinny wykonać (np. pajacyk). Dzieci ćwiczą ruch. N. po około 20 - 30 sekundach pauzuje muzykę - dzieci mają za zadanie zatrzymać się natychmiast. Następnie N. wybiera dziecko, które zatrzymało się najszybciej lub prosi ochotnika / ochotniczkę o zgłoszenie się. Dany uczeń lub uczennica wybiera kolejny ruch dla reszty klasy. Następnie wybierana jest kolejna osoba itd. (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia z pliku "zabawy z muzyką.pdf". (25 minut);
3. Podsumowanie, sprząatanie sali (5 minut).

Warianty:

- W przypadku ćwiczenia "Zegar z hula hop" (zadanie zawarte w załączniku), jeśli dzieci nie radzą sobie z określaniem czasu, N. może zaproponować uproszczoną wersję, w której dzieci przedstawiają tylko pełne godziny. W związku z tym grupy „duża” i „mała

wskazówka” powinny się zamienić po pewnym czasie rolami, bo „minutówka” ciągle ustawia się w tym samym miejscu.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda Rudolfa Labana

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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

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:

Zabawy z muzyką.pdf

87 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: TARGI ULUBIONYCH KSIĄŻEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci przynoszą do szkoły swoją ulubioną książkę. Zadaniem dzieci będzie zaprezentowanie innym dzieciom tej książki, opowiedzenie, o czym ona jest, pokazanie ilustracji (jeśli zawiera).

Cele:

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych;
- ćwiczenie wystąpień na forum klasy;
- bliższe poznanie się dzieci.

Potrzebne materiały:

- ulubione książki przyniesione przez dzieci z domu (opowiadanie o książkach przez dzieci jest dosyć długie dlatego warto podzielić klasę na kilka tur. Najlepiej, jeśli jednego dnia będzie opowiadać 5-7 dzieci).

Przebieg:

1. N. zaprasza do kręgu wszystkie dzieci. Część klasy, która danego dnia prezentuje swoje książki, bierze je ze sobą do kręgu. N. zachęca dzieci, żeby wygodnie usiadły, dzieci mogą

- się też położyć lub siedzieć na pufach. (3 minuty)
2. N. zaprasza chętne dziecko do zaprezentowania swojej książki, prosi pozostałe dzieci o to, żeby odłożyły swoje książki z tyłu. Dziecko prezentujące swoją książkę odczytuje tytuł i autora (jeśli ma kłopot z odczytaniem autora, N. pomaga bez dodatkowych komentarzy - chodzi o to, żeby nie zestresować dziecka przed jego opowieścią). Dziecko opowiada o czym jest książka, pokazując jednocześnie obrazki, które są w książce. (7 minut)
 3. N. zachęca inne dzieci do zadawania pytań na temat prezentowanej książki. Przykładowe pytania, które może podsuwać N.:
 - co Ci się najbardziej podobało w tej książce?
 - jak się nazywa Twój ulubiony bohater? (jeśli jakiś jest)
 4. Pytań nie powinno być zbyt dużo, chyba że pochodzą one od dzieci i zdecydowana większość dzieci jest zainteresowana odpowiedziami. Opowiadanie jednego dziecka łącznie z odpowiedziami na pytania powinno zająć 5 do 7 minut, jeśli zdarzy się wyjątkowo ciekawa opowieść. (7 minut)
 5. Dzieci po kolei opowiadają o swoich książkach. (45 minut)
 6. W trakcie opowiadania warto zrobić przerwę i/lub jakąś zabawę energetyczną. (15 minut)

Warianty:

- **w ramach pracy domowej:** każde dziecko może przygotować plakat przedstawiający jej/jego ulubioną książkę. Plakaty można zawiesić w klasie na czas trwania całej narracji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli zdarzy się taka sytuacja, że jednego dnia dwoje lub więcej dzieci przyniesie tę samą książkę, warto rozdzielić je na różne dni, ponieważ dzieci mogą bardzo mocno "zakotowić" się na wypowiedzi pierwszego dziecka, prezentującego daną książkę i kolejne dzieci ją prezentujące będą się powtarzać.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Prezentacja multimedialna

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.2.2 : 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.2.4 : 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-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.8.1 : dziecko potrafi opisać swoje gusta czytelnicze

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

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

Tytuł zadania: MUZYCZNE RYSUNKI I**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

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: RAKI GRAJĄ W PIŁKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozgrywają mecz w piłkę halową, będąc w podporze tyłem.

Cele:

- rozwijanie sprawności fizycznej;

- rozwijanie umiejętności współpracy i organizacji pracy grupowej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, piłka siatkowa;
- notatnik, długopis ew. ołówek lub pióro;
- aparat fotograficzny.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą rozgrywać mecze w halową piłkę nożną, znajdując się w podporze tyłem. Każda z drużyn będzie miała określone zadanie. Drużyny nr 1 oraz 2 będą rozgrywały mecz (do jednej lub dwóch bramek, ewentualnie na czas np. przez 5 minut). Dzieci z drużyny nr 3 będą miały kilka zadań, którymi muszą się podzielić: komentować rozgrywkę, robić zdjęcia i krótkie notatki dotyczące meczu oraz sędziować. Pozostałe drużyny pełnią rolę kibiców (dopingują, słuchają komentatora, robią mini meksykańską falę itp.) (10 minut);
2. Gdy mecz się zakończy następuje rotacja drużyn, aż do momentu w którym wszystkie będą miały możliwość "obsługi" meczu. (30 minut);
3. N. podsumowuje rozgrywkę (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia techniczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

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

Int-Tech-I.2.2 : dziecko potrafi posługiwać się urządzeniami domowymi (takimi jak latarka, odkurzacz) nie psując ich

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: MATEMATYCZNI ODKRYWCY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają najważniejsze cechy liczb od 11 do 20.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą z przedziału od 11 do 20;

- rozwijanie umiejętności zapisywania słownego liczb;
- rozwinięcie wyobraźni matematycznej;
- zapoznanie z korelacją między określonym zapisem liczby a jej przedstawieniem w rzeczywistości.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy;
- przygotowane pomoce do liczenia (liczmany, patyczki, klocki itp.).

Załącznik do zadania:

- karta pracy dla wybranej liczby (11-20).

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom, aby stali się matematycznymi odkrywcami i lepiej poznali liczbę...(tu N. wybiera jedną z liczb). Czy znają już tę liczbę? Czy potrafią ją odnaleźć gdzieś w sali? Kiedy N. napisze daną liczbę na tablicy, pyta, co ona dzieciom przypomina. Z czego się składa? Czy dzieci potrafią złożyć dostępne pomoce w grupy liczące wskazaną liczbę? (7 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy i wyjaśnia każde z pól. Dzieci mają czas na rozwiązanie zadania, zgodnie z instrukcją (20 minut);
3. Czy w zadaniu pojawiło się coś szczególnie trudnego dla dzieci? Czy coś było dla nich zaskakujące? (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.7.1 : dziecko potrafi sprawnie liczyć objekty (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.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstecz (zakres do 20)

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

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

Lista załączników:

odkrywcy 11-20.pdf

88 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: OD 20 DO 0

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci grają w prostą grę matematyczną, uczącą odejmować oraz liczyć od danej liczby w tył.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności odejmowania;
- ćwiczenie umiejętności liczenia od danej liczby w tył;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z porażką i zwycięstwem.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "Od 20 do 0.pdf" (na każdej karcie znajdują się materiały dla 2 par);
- kostka 6 - ścienna;
- pionki do gry lub małe przedmioty imitujące pionki (np. gumka, temperówka itp.).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą grały w prostą grę polegającą na dotarciu od liczby 20 do 0. Prosi je, aby dobrały się w pary. (2 minuty);
2. N. rozdaje dzieciom karty. Dzieci wycinają obie linie (od 1 do 10 i od 11 do 20) i łączą je ze sobą, kładąc obok siebie (powstaje jedna długa linia od 1 do 20). (5 minut);
3. N. tłumaczy zasady gry. Dzieci ustawiają swoje pionki na polu odpowiadającym liczbie 20. Następnie naprzemiennie rzucają kostką. Przemieszczają się w od prawej do lewej o tyle oczek, ile wyrzuciły na kostce. Pierwsza osoba która dotrze do 0 wygrywa. N. w razie potrzeby demonstruje dzieciom przykładową rozgrywkę (5 minut);
4. Dzieci grają między sobą - N. może zachęcać, by dzieci liczyły na głos pola, przesuając jednocześnie pionki. (20 minut);
5. N. wraz z dziećmi podsumowuje zadanie (3 minuty).

Warianty:

- Można ograniczyć możliwość poruszania się po planszy (np. poprzez wyłączenie liczb 4 - 6 na kostce).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

od 20 do 0.pdf.pdf

Tytuł zadania: PUZZLOWE RYSUNKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą rysunek na szablonie puzzli z 12 elementów, a następnie je wycinają.

Cele:

- rozwijanie umiejętności plastycznych;
- rozwijanie umiejętności motorycznych.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "puzzle 12.jpg" dla każdego dziecka;
- kawałek tektury do umocnienia rysunku dla każdego dziecka;
- kawałek materiału (wielkością umożliwiającą stworzenie woreczka na puzzle);
- kawałek sznurka;
- klej, nożyczki, przybory do malowania i rysowania.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z pliku "puzzle 12.jpg". Zadaniem dzieci jest narysowanie rysunku (np. dla mamy lub taty). (15 minut);
2. Następnie zadaniem dzieci, jest podklejenie rysunku kawałkiem tektury oraz jego wycięcie wzdłuż kratek przedstawiających puzzle (15 minut);
3. Dzieci zawijają puzzle w kawałek materiału oraz zawiązują je przy pomocy sznurka. Można do niego przyczepić kartkę z informacją, życzeniami itp. (5 minut);
4. Dzieci mogą przetestować swoje puzzle, wymieniając się z innymi osobami w klasie (10 minut).

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci mogą same stworzyć własny obrys puzzli, które potem kolorują i wycinają. N. powinien przy tym zwrócić uwagę na wykonanie tego według pewnych zasad:
 - puzzle powinny się "zamykać", a więc mieć zewnętrzną krawędź;
 - puzzle powinny przy tym być zbudowane na określonym kształcie geometrycznym, np. prostokącie.
- **Alternatywnie 2:** Kiedy dzieci poznają już wszystkie litery, oprócz rysunków, puzzle mogą zawierać wiadomości, które dzieci będą tworzyły dla siebie nawzajem.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Metody:

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

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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

Lista załączników:

puzzle 12.jpg

Tytuł zadania: CZARUJEMY GŁOSEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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. ucą 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: TWORZYMY SKLEP

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Streszczenie:

Dzieci, bawiąc się w sklep, uczą się zapisywać sytuacje opisane słownie przy pomocy liczb i znaków działań.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności zapisywania sytuacji opisanej słownie przy pomocy znaków i liczb;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych;
- ćwiczenie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "karty zakupów.pdf" oraz "produkty na półki sklepowe.pdf";
- kartki papieru A4, tektura, kolorowy papier, bibuła itp. materiały, które mogą się dzieciom przydać do zaprojektowania oraz stworzenia sklepu;
- nożyczki, klej, przybory do rysowania i malowania.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie stworzenie sklepów oraz poszukiwanie w nich różnego typu przedmiotów.
2. N. dzieli dzieci na grupy (5 - 6 osobowe). Pierwszym zadaniem jest stworzenie sklepu. Dzieci wykorzystują do tego dostępne i przyniesione przez nie materiały, projektując i budując półki sklepowe, wycinając produkty, tworząc nazwę sklepu itp. N. rozdaje każdej grupie karty z pliku "produkty na półki sklepowe.pdf". (30 minut);
3. W międzyczasie N. przygotowuje karty zakupów z pliku "karty zakupów.pdf". Dzieci będą je losować i wykonywać po stworzeniu sklepów.
4. Gdy sklepy będą już gotowe, N. losuje pierwsze zadanie i tłumaczy dzieciom, w jaki sposób powinny je wykonywać. Na każdej karcie jest słowny opis tego, co dzieci powinny

kupić - muszą najpierw go przeczytać. Następnie ich zadaniem jest znalezienie sklepu, w którym dany towar jest dostępny oraz jego zakupienie. Ostatnią częścią karty jest uzupełnienie działania związanego z danym zakupem - czyli zastosowanie zapisu cyfrowego i znaków działań do opisanej sytuacji. Wykonane działanie dziecko pokazuje sklepikarzowi, jeśli jest poprawne, otrzymuje żądany produkt, jeśli nie, musi je poprawić. Każde dziecko losuje jedną kartę oraz wykonuje znajdujące się na niej zadania i zbiera produkty. W każdym sklepiku pracują na zmianę osoby z grupy, które go stworzyły. Osoba obsługująca sklep ma za zadanie wydać karteczkę z danym produktem, zapisując pod nim żadaną przez osobę liczbę. Nie można kupować produktów w sklepie, który się tworzyło. (10 minut);

5. N. przeprowadza kilka ćwiczebnych zadań na tablicy, analogicznych do tych znajdujących się na kartach (5 minut);
6. Dzieci rozpoczynają zabawę oraz wypełnianie kart. N. nadzoruje zabawę, rozstrzyga ewentualne spory i sprawdza poprawność wykonania zadań. Na koniec dzieci sprzątaję salę. N. podsumowuje zadanie, zadaje dzieciom pytania kontrolne itp. (45 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

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.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.1.2 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni

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

Lista załączników:

karty zakupów.pdf

produkty na półki sklepowe.pdf

89 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: TARGI ULUBIONYCH KSIĄŻEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci przynoszą do szkoły swoją ulubioną książkę. Zadaniem dzieci będzie zaprezentowanie innym dzieciom tej książki, opowiedzenie, o czym ona jest, pokazanie ilustracji (jeśli zawiera).

Cele:

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych;
- ćwiczenie wystąpień na forum klasy;

- bliższe poznanie się dzieci.

Potrzebne materiały:

- ulubione książki przyniesione przez dzieci z domu (opowiadanie o książkach przez dzieci jest dosyć długie dlatego warto podzielić klasę na kilka tur. Najlepiej, jeśli jednego dnia będzie opowiadać 5-7 dzieci).

Przebieg:

1. N. zaprasza do kręgu wszystkie dzieci. Część klasy, która danego dnia prezentuje swoje książki, bierze je ze sobą do kręgu. N. zachęca dzieci, żeby wygodnie usiadły, dzieci mogą się też położyć lub siedzieć na pufach. (3 minuty)
2. N. zaprasza chętne dziecko do zaprezentowania swojej książki, prosi pozostałe dzieci o to, żeby odłożyły swoje książki z tyłu. Dziecko prezentujące swoją książkę odczytuje tytuł i autora (jeśli ma kłopot z odczytaniem autora, N. pomaga bez dodatkowych komentarzy - chodzi o to, żeby nie zestresować dziecka przed jego opowieścią). Dziecko opowiada o czym jest książka, pokazując jednocześnie obrazki, które są w książce. (7 minut)
3. N. zachęca inne dzieci do zadawania pytań na temat prezentowanej książki. Przykładowe pytania, które może podsuwać N.:
 - co Ci się najbardziej podobało w tej książce?
 - jak się nazywa Twój ulubiony bohater? (jeśli jakiś jest)
4. Pytań nie powinno być zbyt dużo, chyba że pochodzą one od dzieci i zdecydowana większość dzieci jest zainteresowana odpowiedziami. Opowiadanie jednego dziecka łącznie z odpowiedziami na pytania powinno zająć 5 do 7 minut, jeśli zdarzy się wyjątkowo ciekawa opowieść. (7 minut)
5. Dzieci po kolei opowiadają o swoich książkach. (45 minut)
6. W trakcie opowiadania warto zrobić przerwę i/lub jakąś zabawę energetyczną. (15 minut)

Warianty:

- **w ramach pracy domowej:** każde dziecko może przygotować plakat przedstawiający jej/jego ulubioną książkę. Plakaty można zawiesić w klasie na czas trwania całej narracji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli zdarzy się taka sytuacja, że jednego dnia dwoje lub więcej dzieci przyniesie tę samą książkę, warto rozdzielić je na różne dni, ponieważ dzieci mogą bardzo mocno "zakotowić" się na wypowiedzi pierwszego dziecka, prezentującego daną książkę i

kolejne dzieci ją prezentujące będą się powtarzać.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Prezentacja multimedialna

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.2.2 : 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.2.4 : 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-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Int-Pol-I.8.1 : dziecko potrafi opisać swoje gusta czytelnicze

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

Tytuł zadania: POZNAJEMY PORY ROKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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

Tytuł zadania: MATEMATYCZNY TOR PRZESZKÓD**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci pokonują pojedynczo lub grupowo tor przeszkód złożony z zadań sprawnościowych oraz matematycznych i logicznych.

Cele:

- utrwalenie prostych umiejętności matematycznych;
- zapoznanie dzieci z prostymi ćwiczeniami ruchowymi;
- oswojenie dzieci z elementami rywalizacji.

Potrzebne materiały:

- materiały z pliku matematyczny tor przeszkód – pomoce.pdf;
- sala gimnastyczna, materace, piłki do gry (koszykówka, piłka nożna).

Przebieg:

1. Podczas zajęć N. wraz z dziećmi przygotowuje tor przeszkód według własnego uznania lub bazując na załączonych do zadania plikach (matematyczny tor przeszkód – pomoce.pdf) (10 minut);
2. Dzieci ćwiczą pojedyncze elementy na każdym przygotowanym stanowisku (z wyłączeniem stanowisk matematycznych, które zostaną dodane później). (20 minut);
3. Rozpoczyna się turniej. N. dodaje do już istniejącego toru przeszkód kilka stacji z obliczeniami matematycznymi. Zadaniem dzieci jest przejście toru przeszkód jak najszybciej, wykonując zadania sprawnościowe oraz matematyczne. N. w czasie pokonywania toru przeszkód odmierza czas. Za każde poprawnie wykonane działanie N. odejmuje 2 sekundy od ogólnego czasu, a za błędnie wykonane dodaje 2 sekundy (30 minut);

4. Na koniec ogłaszane są wyniki, 3 osoby z najwyższymi wynikami wygrywają zmagania. (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą pokonywać tor przeszkód podzielone na dwie lub więcej drużyn. Zlicza się wtedy wyniki wszystkich osób znajdujących się w danej drużynie;
- N. może zaproponować dzieciom inne zadania matematyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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.2.1 : dziecko posiada umiejętność zabawy piłką

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

Lista załączników:

Matematyczny tor przeszkód pomoce.pdf

90 - Koniec narracji "Świat wyobraźni i książek" - 90 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: POGODOWE PORTFOLIO I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 kilkuosobowe. 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: OD 20 DO 0

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci grają w prostą grę matematyczną, uczącą odejmować oraz liczyć od danej liczby w tył.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności odejmowania;
- ćwiczenie umiejętności liczenia od danej liczby w tył;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z porażką i zwycięstwem.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "Od 20 do 0.pdf" (na każdej karcie znajdują się materiały dla 2 par);
- kostka 6 - ścienna;
- pionki do gry lub małe przedmioty imitujące pionki (np. gumka, temperówka itp.).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą grały w prostą grę polegającą na dotarciu od liczby 20 do 0. Prosi je, aby dobrały się w pary. (2 minuty);

2. N. rozdaje dzieciom karty. Dzieci wycinają obie linie (od 1 do 10 i od 11 do 20) i łączą je ze sobą, kładąc obok siebie (powstaje jedna długa linia od 1 do 20). (5 minut);
3. N. tłumaczy zasady gry. Dzieci ustawiają swoje pionki na polu odpowiadającym liczbie 20. Następnie naprzemiennie rzucają kostką. Przemieszczają się w od prawej do lewej o tyle oczek, ile wyrzuciły na kostce. Pierwsza osoba która dotrze do 0 wygrywa. N. w razie potrzeby demonstruje dzieciom przykładową rozgrywkę (5 minut);
4. Dzieci grają między sobą - N. może zachęcać, by dzieci liczyły na głos pola, przesuając jednocześnie pionki. (20 minut);
5. N. wraz z dziećmi podsumowuje zadanie (3 minuty).

Warianty:

- Można ograniczyć możliwość poruszania się po planszy (np. poprzez wyłączenie liczb 4 - 6 na kostce).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wstecz (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

Lista załączników:

od 20 do 0.pdf.pdf

Tytuł zadania: ZAGADKOWE OPOWIADANIA - KTO POPSUŁ LATAWIEC?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Przedstawienie dzieciom zagadki-opowiadania "Kto popsuł latawiec?" autorstwa Grzegorza Kasdepke (z książki "Grzegorz Kasdepke dzieciom") i dyskusja nad rozwiązaniem, poszerzenie wiedzy o rosie i wietrze oraz rozmowa o tematach poruszonych w opowiadaniu.

Cele:

- rozwój umiejętności aktywnego słuchania;
- rozwój logicznego myślenia i spostrzegawczości;
- rozwój twórczego myślenia;
- rozwój myślenia przyczynowo-skutkowego;
- poszerzenie wiedzy na temat zjawiska rosy i wiatru.

Potrzebne materiały:

- tekst opowiadania "Kto popsuł latawiec?" Grzegorza Kasdepke (z książki "Grzegorz Kasdepke dzieciom");
- prezentacja PowerPoint (załącznik Rosa i wiatr.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 skąd wiedział, że nikt nie zniszczył latawca. N. może też zapytać o postaci występujące w opowiadaniu (kto się pojawił) i miejsce wydarzeń.

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:

- Jak się czuł chłopiec, który rano zobaczył zniszczonego latawca?
- Kiedy ostatnio coś Wam się popsuło? Co wtedy czuliście?
- Jakie wnioski płyną z tego opowiadania? (m.in. nie zostawiaj książek i rzeczy papierowych na noc na dworze / na trawie, jeśli nie chcesz, by się zniszczyły)
- "Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej" - czy zgadzacie się z tym powiedzeniem, które pojawiło się w opowiadaniu? Gdzie lubicie przebywać? A gdzie nie lubicie?
- Zagadnienie potrzeby znalezienia winnego - w opowiadaniu chłopiec od razu sądzi, że ktoś mu celowo popsuł latawiec. Jakie mogą być konsekwencje takiego myślenia? Jak byście się poczuli, gdybyście zostali niesłusznie oskarżeni o coś, czego nie zrobiliście?

Następnie N. wyświetla slajd ze zdjęciami rosy (prezentacja Rosa i latawce.pptx) i pyta dzieci, co wiedzą o rosie, czy kiedyś ją widziały. Rozmawiając z dziećmi, N. może podać kilka ciekawostek dotyczących rosy: (10 minut)

- Dlaczego o rosie nie mówią prognozy pogody? (m.in. dlatego, że nie wyrządza żadnych szkód materialnych i nie jest uciążliwa)
- Jakie inne zjawisko często możemy jeszcze spotkać rano, oprócz rosy? (mgłę)
- Rosa nie jest szkodliwa czy niebezpieczna, ale inne zjawiska mogą być - jakie znacie groźne zjawiska pogodowe?
- W Afryce rosy czasem jest bardzo dużo w koronach drzew i występuje tam zjawisko zwane deszczem rosy (deszcz z koron drzew)

Następnie N. pokazuje drugi slajd z latawcami i rozmawia z dziećmi o innym zjawisku atmosferycznym, czyli o wietrze: (10 minut)

- Jak to się dzieje, że latawiec lata?
- Czy latawiec może latać bez wiatru?

N. zachęca dzieci, by zadawały pytania, jeśli chcą.

N. pokazuje trzeci slajd i pyta dzieci, w którym z tych miejsc zwykle najbardziej wieje wiatr a zatem nadawałoby się najlepiej do puszczania latawców.

Na czwartym slajdzie N. pokazuje różne sporty i pyta dzieci, czy potrafią nazwać sporty, w których wykorzystuje się wiatr i latawca (np. kitesurfing, windsurfing).

N. podaje kilka ciekawostek o latawcach, np.:

- Latawiec jest jednym z najstarszych znanych przyrządów latających, cięższym od powietrza.
- Ojczyzną latawca są Chiny.

Możliwe kontynuacje:

Po tym zadaniu, warto, by dzieci wykonały zadanie polegające na tworzeniu latawca (zadanie "Tworzymy latawce").

Warianty:

- wraz z następnym zadaniem pt. "Tworzymy latawce", zadanie to może kończyć narrację "Świat wyobraźni i książek" - wówczas wspólne puszczanie latawców, które powstały w inspiracji po lekturze opowiadania, stanowi zamknięcie narracji.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Przyroda

Etyka

Metody:

Analiza tekstu

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-I.3.4 : dziecko wie, jak może reagować na kłamstwo skierowane do niego

Int-Ety-I.3.5 : dziecko wie, jak może reagować na kłamstwo, kiedy jest jego świadkiem

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

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

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-Przy-I.11.2 : dziecko potrafi wymienić zagrożenia z strony zjawisk pogodowych

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.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

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:

Rosa i wiatr.pptx

Tytuł zadania: TWORZYMY LATAWCE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci budują latawce.

Cele:

- dzieci uczą się wykonywać i obsługiwać latawce;
- rozwijanie umiejętności organizacji pracy samodzielnej.

Potrzebne materiały:

- bibułka ew. papier;
- listewki, małe deseczki lub patyczki (ew. patyczki do szaszłyków);
- nitka, sznurek, klej lub taśma klejąca;
- przybory do malowania lub rysowania.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czym jest latawiec, czy kiedyś bawiły się latawcem itp. N. moderuje krótką dyskusję na forum klasy. (5 minut);
2. N. informuje dzieci, że będą konstruować własny model latawca z przyniesionych przez nie elementów. Następnie N. demonstruje przykładowy sposób budowy latawca (wzór w pliku "tworzymy latawce - pomoce.pdf"). Jednocześnie mówi dzieciom, że mogą spróbować stworzyć go, bazując na własnych pomysłach. (5 minut);
3. Dzieci konstruują latawce. N. w miarę potrzeby pomaga konkretnym osobom, jeżeli będą miały problem. (30 minut);
4. Gdy wszystkie latawce będą gotowe, N. wraz z dziećmi wychodzą na dwór. Uczniowie i uczennice puszczają swoje latawce. (20 minut);

Warianty:

- wraz z poprzedzającym zadaniem pt. "Zagadkowe opowiadania - Kto popsuł latawiec?", zadanie to może kończyć narrację "Świat wyobraźni i książek" - wówczas wspólne puszczanie latawców, które powstały w inspiracji po lekturze opowiadania, stanowi zamknięcie narracji.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia techniczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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.3.2 : dziecko potrafi skonstruować urządzenia techniczne z gotowych zestawów do montażu, np. miniaturowe dźwigi, samochody, samoloty, statki, domy

Lista załączników:

schemat tworzenia latawaca.pdf

91 - Początek narracji "Letnia olimpiada" - 91 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: NASZ KODEKS KLASA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice tworzą własne kodeksy praw, obowiązków oraz zasad. Uczą się dochodzenia do wspólnego zdania i dyskusowania. Poznają znaczenie znajomości praw i obowiązków związanych z konkretnymi sytuacjami społecznymi.

Cele:

- doskonalenie umiejętności współpracy w dużej grupie;
- rozwój wiedzy o znaczeniu praw i obowiązków;
- znajomość praw jakie obowiązują w różnych grupach społecznych;
- świadomość konsekwencji za złamanie zasad;
- rozwój poczucia odpowiedzialności za swoje decyzje i czyny.

Potrzebne materiały:

- duża kartka;
- kolorowe mazaki;
- segregator na Kodeksy;
- kolorowe długopisy.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zajęć: "Dzisiaj porozmawiamy o tym, jakie obowiązki, prawa i zasady będą nas obowiązywać w czasie naszej narracji. Określicie swój własny kodeks i to, jakie chcecie mieć w nim zapisy." N. w zależności od narracji w jakiej wprowadza Kodeks może we wstępie zaznaczyć typ tej narracji, np. "Każdy prawdziwy pirat przestrzega starego pirackiego kodeksu. Jeśli go złamie, musi stanąć przed Królem Piratów i pirackim trybunałem wielkich mórz", "Superbohaterzy i superbohaterki przestrzegają własnych praw i wypełniają swoje obowiązki, zawsze pamiętają też o zasadach, gdyż bez nich mogłyby stracić swoje moce". (2 min)
2. N. zaprasza dzieci do zajęcia miejsc w kole. Obok powieszona zostaje na tablicy lub położona na środku w kole duża kartka. N. zaprasza dzieci do rozmowy o obowiązkach,

- jakie chcą, aby były zapisane w Kodeksie. O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji, czy chcą je zapisać. (10 min)
3. Po zakończeniu pracy nad obowiązkami N., zaprasza uczniów i uczennice do pracy nad ustaleniem praw, jakie będą w Kodeksie. O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji, czy chcą czy też nie dany zapis wprowadzić. (10 min)
 4. Kiedy prawa zostają zapisane N. prosi dzieci, aby ustaliły zasady, jakie będą obowiązywać w czasie obowiązywania Kodeksu (czas trwania danej narracji). O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji czy chcą czy też nie dany zapis wprowadzić. (10 min)
 5. N. lub dzieci odczytują zapisane ustalenia. Jeśli dzieci czytają, można poprosić, aby każde dziecko przeczytało po jednym zapisie z Kodeksu. Po odczytaniu N. pyta dzieci, czy ze wszystkimi rzeczami się zgadzają. Jeśli nikt nie ma uwag, Kodeks zostaje przyjęty przez np. podniesienie ręki przez wszystkie osoby lub wydanie okrzyku "My Piraci i Piratki przyjmujemy Kodeks". (10 min)
 6. Dzieci składają kodeks: na jednym brzegu robią dziurki i wkładają go do segregatora Kodeksów klasy, który zostaje założony podczas pierwszej realizacji tego zadania. N. dziękuje dzieciom za zajęcia i prosi o informację, jak im się dziś pracowało, co z zajęć najbardziej utkwiło im w pamięci, czego nowego się dowiedziały. (3 min)

Warianty:

- Proponowane tematy:
 - Kodeks czytelników książek - dzieci omawiają kwestie właściwego korzystania z książek, zachowania w bibliotekach, księgarniach, zasady związane z pożyczeniem i oddawaniem książek (dzień 76 II semestru);
 - Kodeks olimpijczyków - mówiący o zasadach fair play, współpracy oraz duchu uczciwego i przyjacielskiego współzawodnictwa (dzień 83 II semestru).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:



W grupach

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.1.3 : 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-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

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

Tytuł zadania: SPORTOWE OPOWIADANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:40:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice przy wykorzystaniu dyktafonów nagrywają swoje sportowe opowiadania.

Cele:

- rozwój zainteresowań o różnych dyscyplinach sportu;
- doskonalenie umiejętności tworzenia wypowiedzi lub opowiadań w formie ustnej;
- rozwój umiejętności aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:

- dyktafony lub telefony komórkowe z opcją dyktafonu albo komputery z opcją rejestracji audio;
- gazety sportowe.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do zadania i wspólnego poznawania różnych dyscyplin sportowych. Dzieci otrzymują gazety sportowe (mogą być też wydruki dotyczące sportu, np. zdjęcia sportowców). N. prosi dzieci o przejrzanie materiałów. W miarę potrzeb N. wspomaga dzieci w zakresie poznawania materiałów (10 min);
2. N. prosi, aby uczniowie i uczennice przy wykorzystaniu dyktafonów lub telefonów z opcją nagrywania nagrały opis wybranej przez siebie dyscypliny sportowej, opowiedziały jak się do niej trzeba ubrać, jakie wg nich należy zachować środki ostrożności itp. Dzieci nagrywają swoje wypowiedzi. N. pilnuje, aby nagrania dzieci były do 3 minut, o czym informuje dzieci i pomaga w przygotowaniu nagrań (20 min);
3. N. prosi każde z chętnych dzieci o puszczenie swojego nagrania. Cała klasa próbuje pokazać ruchy w danej dyscyplinie, np. dzieci mogą przebiec po sali, pokazać jak się rusza narciarz, podskoczyć jak w skoku przez płotki. N. zwraca dzieciom uwagę na zasady bezpieczeństwa, rozmawia z dziećmi o zagrożeniach w danej dyscyplinie i o tym, co trzeba zrobić, aby ich uniknąć (70 min).

Warianty:

- zamiast dowolnego wybierania, dzieci mogą losować dyscypliny sportowe, o których będą

opowiadały.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy

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

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: MATEMATYCZNA WIEŻA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci układają wieże z klocków i ćwiczą operacje na zbiorach, rozwijają umiejętność współpracy w parach.

Cele:

- rozwój umiejętności współpracy w parach;
- ćwiczenie komunikacji między osobami w klasie;
- doskonalenie umiejętności samooceny.

Potrzebne materiały:

- klocki w 3 kolorach, np.: czerwony, niebieski, żółty po 10 sztuk dla każdego dziecka;
- przykładowe instrukcje dla dzieci- załącznik "Matematyczne klocki - działania".

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zadania: "Dzisiaj zajmiemy się budowaniem wież z klocków. W czasie budowy będziemy ćwiczyć działania matematyczne - dodawanie i odejmowanie na klockach." (2 min)
2. N. dzieli klasę na pary. N. może wykorzystać dowolną metodę podziału klasy. (10 min)
3. Każdy uczeń i uczennica dostaje swój zestaw klocków. N. prosi jedno z dzieci, aby wspólnie z nim wykonało zadanie pokazowo dla całej klasy. N. ze swojego zestawu klocków buduje wieżę z 5 klocków czerwonych i 2 niebieskich, następnie prosi dziecko, aby ze swoich klocków zbudowało wieżę z 3 klocków mniej, ale z takiej samej liczby klocków niebieskich. Uczeń lub uczennica buduje swoją wieżę- wspólnie sprawdzają wykonanie zadania. Następnie N. prosi, aby uczeń lub uczennica zbudował dowolną swoją

wieżę i zadał operację na dodawanie lub odejmowanie dla N. N. wykonuje polecenie dziecka. (3 min)

4. N. pokazuje dzieciom instrukcje, na których są namalowane kwadraty w odpowiednim kolorze, przy których jest cyfra oznaczająca liczbę danych kwadratów w wieży. N. tłumaczy, że teraz osoby z instrukcjami budują swoje wieże, a następnie zadają zadanie dla swojego partnera w parze. W kolejnej turze instrukcję dostaje partner, który jeszcze jej nie miał. Uczniowie i uczennice sami sprawdzają poprawność wykonania zadania, N. może wspomóc dzieci, jeśli zgłoszą taką potrzebę. (8 min)
5. N. pyta dzieci, czy dla wszystkich zadanie jest jasne, jak im się je wykonywało, czy mają z czymś problemy. N. odpowiada na pytania dzieci. (2 min)
6. N. prosi dzieci, aby w kolejnej turze zbudowały wieże bez instrukcji i same zadały zadanie do wybudowanej wieży. Osoby w parze zamieniają się rolami- druga osoba buduje i zadaje działanie matematyczne. (10 min)
7. N. prosi dzieci, aby same powiedziały jak im się pracowało, z czym miały trudność, które działania były dla nich łatwe, a które jeszcze chciałyby poćwiczyć. N. dziękuje dzieciom za wybudowanie wspaniałych wież i zaprasza, aby na koniec dzieci wybudowały w parach swoje dowolne wieże ze wszystkich klocków, jakie dana para ma. Na koniec nagradzamy budowlę brawami całej klasy. (10 min)

Potencjalne problemy:

- brak odpowiedniej liczby klocków w klasie: N. może poprosić dzieci o przyniesienie różnych klocków w miarę możliwości, jeśli w klasie nie ma dostępu do takich pomocy

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:



Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

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

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

92 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 225 min

Tytuł zadania: GRA O BILET - PRZYGOTOWANIE GRY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

03:00:00

Streszczenie:

Dzieci w zespołach przygotowują samodzielnie grę planszową także z ułożeniem pytań i odpowiedzi do gry.

Cele:

- rozwój pracy w zespołach zadaniowych;
- powtórzenie materiału poprzez przygotowywanie pytań i odpowiedzi z różnych dziedzin;
- rozwój umiejętności wspólnej pracy i zabawy;
- osvajanie dzieci z sytuacją współzawodnictwa - rozwój umiejętności przyjmowania wygranej i przegranej;
- kształtowanie umiejętności tworzenia gier planszowych;

Potrzebne materiały:

- kolorowy papier,
- nożyczki,
- klej,
- kredki,
- duże kartony, z których powstaną plansze do gry,
- dla każdej grupy wydrukowana karta do tworzenia pytań i odpowiedzi jako wzór (załącznik),
- dla każdej grupy wydrukowana karta z opisem fabuły gry (załącznik),
- komputer z dostępem do internetu (przynajmniej jeden).

Załączniki:

- ogólne zasady tworzenia gry;
- plansza.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do stworzenia wspólnej gry planszowej. Tłumaczy dzieciom, że grę będą przygotowywać w zespołach. N. pokazuje dzieciom przykładową planszę (załączoną na wzór), przedstawia dzieciom fabułę gry oraz tłumaczy, jakie zadania będą miały dzieci.

2. N. dzieli dzieci na zespoły kilkuosobowe. Każdy z zespołów ma stworzyć planszę do gry (wyciąć kartoniki, ułożyć je w pociąg i przykleić na kartonie, dorysować tory, ponumerować wagoniki) oraz ułożyć pytania i odpowiedzi do gry.

N. tłumaczy dzieciom, że każdy zespół przygotowuje grę dla innego zespołu (inny zespół będzie w nią grał). Zadaniem każdego zespołu jest stworzenie gry o jak najciekawszych pytaniach i jak najstaranniej wykonanej grafice.

3. N. tłumaczy dzieciom zasady konstruowania pytań. Tłumaczy, pokazując na przykładzie planszy, że każdy kolor wagonika odpowiada za pytanie z innej kategorii (przykładowa rozpiska

kolorów wagoników z dopasowanymi kategoriami w załączniku).

Pytań (oraz odpowiedzi) z danej kategorii należy ułożyć tyle, ile jest kartoników danego koloru na przygotowanej przez dzieci planszy. Liczbę kartoników (wagoników) może odgórnie określić N. lub pozostawić decyzję dzieciom, umawiając się z nimi na liczbę kartoników nie mniejszą niż 25.

4. N. podchodzi do każdego zespołu i pomaga dzieciom w poszczególnych etapach przygotowania gry. N. podpowiada dzieciom, że przygotowując pytania mogą sięgnąć do zeszytu lub sprawdzić coś w internecie. N. sprawdza z dziećmi z każdej grupy, czy do każdego pytania dzieci wpisały odpowiedź.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Przyroda

Język angielski

Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ang-I.2.1 : dziecko zna angielskie nazwy otaczających go przedmiotów

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

- Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)
- 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-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.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
- 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-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 najbliższej dla niego dostępnych środowiskach przyrodniczych, takich jak: park, las, pole uprawne, sad i ogród (działka)
- 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.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych
- 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
- Int-Tech-I.6.2 : dziecko potrafi korzystać ze środków komunikacji (autobusu, tramwaju, pociągu)

Lista załączników:

- Ogólne zasady tworzenia gry.pdf
- Kategorie pytań i odpowiedzi wzór.pdf
- Opis fabuły.pdf
- Plansza.pdf

Tytuł zadania: GRA O BILET - ROZGRYWKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grają w grę, którą samodzielnie wykonali.

Cele:

- rozwój pracy w zespołach zadaniowych;
- powtórzenie materiału poprzez przygotowywanie pytań i odpowiedzi z różnych dziedzin;
- rozwój umiejętności wspólnej pracy i zabawy;
- osvajanie dzieci z sytuacją współzawodnictwa - rozwój umiejętności przyjmowania wygranej i przegranej.

Potrzebne materiały:

- pionki i kostki do gry;
- samodzielnie przygotowane plansze;
- samodzielnie przygotowany zestaw pytań i odpowiedzi do gry.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na zespoły kilkuosobowe, takie same, jak przy tworzeniu gry.

Następuje wymiana gier między zespołami.

Każdy z zespołów gra w grę przygotowaną przez inny zespół (dzięki temu nie zna pytań i odpowiedzi).

2. N. przypomina dzieciom o zasadach gry oraz o uczciwości w grze.

3. Po zakończonych rozgrywkach N. zaprasza wszystkie dzieci do jednego, wspólnego kręgu i pyta:

- czy podobała im się gra?
- co się podobało a co nie?
- kto wygrał w każdej z grup?
- jak się czuł zwycięzca?
- jak się czuli pozostali gracze?

N. podsumowuje, wyjaśniając rolę emocji związanych z wygraną i z przegraną.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Przyroda

Etyka

Język angielski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

- Int-Ang-I.2.1 : dziecko zna angielskie nazwy otaczających go przedmiotów
- Int-Ety-I.1.1 : dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi podczas zabaw oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania
- Int-Ety-I.1.2 : dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi w sytuacjach zadaniowych 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-Mat-I.4.1 : w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności
- Int-Mat-I.5.4 : dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)
- 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-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
- 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-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-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.7.2 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych
- 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

93 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 (rozwinięcie umiejętności zapisywania liczbowych zadań tekstowych i ich rozwiązywania w oparciu o poznane działania oraz rozwinięcie 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: PRZYGOTOWANIE OLIMPIJSKIEGO POCHODU - FLAGI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci w grupach tworzą proporce, które będą prezentować podczas pochodu olimpijskiego.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności manualnych;
- ćwiczenie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

Każda grupa powinna przynieść:

- kawałki materiałów różnego typu, kawałek prześcieradła;
- kijek, listwę lub patyk ok. metrowej długości oraz drugi ok. 30 - centymetrowy;
- nożyczki, klej, kawałek sznurka;
- przybory do malowania.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na 4 - 5 osobowe grupy oraz wprowadza ich w zadanie. Informuje, że będą przygotowywać ceremonię otwarcia klasowej mini-olimpiady. Do tego będzie im potrzebne przygotowanie proporców dla każdej grupy, stworzenie prostej choreografii, ćwiczenie biegania itp. Następnie grupy będą współzawodniczyć między sobą w różnych konkurencjach olimpijskich, nie tylko sportowych. Za każdą z nich, będą mogły otrzymać złoty, srebrny lub brązowy medal. W klasie prowadzona będzie klasyfikacja medalowa przez cały czas trwania olimpiady (5 minut);
2. N. informuje dzieci, że podczas tego zadania będą wymyślać nazwy dla swoich drużyn oraz tworzyć proporce z przyniesionych materiałów. Dzieci najpierw tworzą projekt, a następnie wykonują go. (30 minut);
3. Dzieci prezentują swoje proporce oraz nazwy drużyn olimpijskich (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

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.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne
Int-Tech-I.5.1 : dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: PRZYGOTOWANIE OLIMPIJSKIEGO POCHODU - CHOREOGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci robią ćwiczenia fizyczne poprzez choreografię taneczną, przygotowaną na potrzeby pochodu olimpijskiego.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności pracy synchronicznej;
- rozwijanie tężyzny fizycznej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, ew. korytarz;
- opcjonalnie: utwór muzyczny.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą ćwiczyć taniec synchroniczny złożony z zaproponowanych przez N. ruchów. Choreografia ta, będzie następnie zaprezentowana podczas olimpijskiego pochodu. N. prosi dzieci, aby ustawiły się w 3 lub 4 rzędach tak, aby każde z nich miało dostateczną ilość miejsca dla siebie. (5 minut);
2. N. przedstawia dzieciom pierwszy, drugi i trzeci ruch (np. krok w przód, pajacyk, krok w tył). Dzieci powtarzają je kilka razy, starając się wykonać je synchronicznie. Następnie N. wprowadza kolejne 3 ruchy (np. przykucnięcie, wyskok do góry, podniesienie lewej nogi i umieszczenie jej na boku). Dzieci powtarzają układ kilka razy, po czym wykonują całość od początku. N. wprowadza jeszcze 2 lub 3 dodatkowe "trójki" ruchów. (20 minut);
3. Dzieci po krótkiej przerwie robią próbę generalną układu (5 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Tytuł zadania: PRZYGOTOWANIE OLIMPIJSKIEGO POCHODU - MECZ OTWARCIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozgrywają mecze otwarcia, podczas których każda grupa pełni określoną rolę.

Cele:

- rozwijanie sprawności fizycznej;
- rozwijanie umiejętności organizacji pracy grupowej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, piłka siatkowa;
- notatnik, długopis ew. ołówek lub pióro;
- aparat fotograficzny.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą rozgrywać mecze otwarcia w "zbijaka". Każda z drużyn będzie miała określone zadanie. Drużyny nr 1 oraz 2 będą rozgrywały mecz (do jednego lub dwóch zwycięstw). Dzieci z drużyny nr 3 będą miały kilka zadań, którymi muszą się podzielić: komentować rozgrywkę, robić zdjęcia oraz krótkie notatki dotyczące meczu i sędziować. Pozostałe drużyny pełnią rolę kibiców (dopingują, słuchają komentatora, robią mini meksykańską falę itp.) (10 minut);
2. Gdy mecz się zakończy następuje rotacja drużyn, aż do momentu, w którym wszystkie zespoły będą miały możliwość "obsługi" meczu w "zbijaka" (30 minut);
3. N. podsumowuje rozgrywkę (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia techniczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

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

Int-Tech-I.2.2 : dziecko potrafi posługiwać się urządzeniami domowymi (takimi jak latarka, odkurzacz) nie psując ich

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: MOMENT ODPOCZYNKU**Zastosowanie nowoczesnych technologii:**

NIE

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 dramatycznych:
 - udają działanie wyobrażonej 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

94 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 220 min

Tytuł zadania: RAPORT Z OTWARCIA OLIMPIADY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci w grupach tworzą krótką informację na temat otwarcia klasowej mini olimpiady.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności tworzenia sprawozdań;
- ćwiczenie umiejętności wyboru istotnych informacji.

Potrzebne materiały:

- notatki z meczów otwarcia olimpiady, wywołane lub wydrukowane zdjęcia (ew. w formie cyfrowej, jeśli możliwa jest praca z komputerem);
- kartka papieru A4 w kratkę lub biała (jedna lub dwie na grupę).

Przebieg:

1. N. informuje grupy, że ich zadaniem będzie przygotowanie krótkiej informacji prasowej na temat otwarcia klasowej olimpiady. Dzieci mają za zadanie opisać w kilku zdaniach ceremonię otwarcia oraz mecz, który był przez nich obsługiwany przy użyciu stworzonych przez nich notatek, zdjęć oraz zapamiętanych informacji. Ponadto ich informacja prasowa musi zawierać tytuł oraz co najmniej jedno zdjęcie. (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom kartki A4 oraz informuje, że najpierw warto przemyśleć, co będą chciały zapisać oraz stworzyć wersję "na brudno". N. w razie potrzeby podsuwa pomysły oraz podpowiada grupom, w jaki sposób mogą rozplanować swoje działania. Dzieci przystępują do pracy (25 minut);
3. Grupy prezentują przygotowane przez nich informacje prasowe. Następuje krótka rozmowa oraz podsumowanie zadania przez N. (5 minut).

Warianty:

- Zadanie można wykonać przy użyciu komputera, korzystając z edytora tekstu lub programu do obróbki grafiki.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda planowania

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

Tytuł zadania: MAGICZNA GRA W KLASY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice przygotowują grę w klasy, a następnie grają w nią.

Cele:

- doskonalenie liczenia na liczbach do 10;
- rozwój umiejętności tworzenia prac plastycznych na płaszczyźnie;
- doskonalenie umiejętności pisania.

Potrzebne materiały:

- szary papier (lub inny) - tyle sztuk ile jest dzieci w klasie;
- mazaki, kredki, pastele, farby;
- małe kartki papieru;
- długopisy;
- kostki do gry.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w temat zajęć: "Spróbujemy teraz stworzyć dla każdego z Was magiczną grę w klasy - każda będzie inna". (3 min)
2. N. rozdaje uczniom i uczennicom szary papier oraz szkicuje na tablicy wzór, jak wygląda plansza do gry w klasy. Dzieci wybierają, przy użyciu jakich pomocy plastycznych będą tworzyć swoje plansze. N. prosi dzieci, aby przygotowały swoje plansze, napisały w określonych polach odpowiednie cyfry. (17 min)
3. N. rozdaje małe kartki i prosi, aby na nich dzieci namalowały za pomocą piktogramów polecenia do gry - każdemu dziecku można rozdać inną liczbę kartek lub dzieci same mogą określić ile piktogramów przygotowują (min. każdy przygotowuje dwa rysunki). Przy każdym wykonanym piktogramie dzieci wpisują wybraną przez siebie cyfrę. Następnie N. zbiera przygotowane kartki, miesza je i podchodzi do każdego dziecka, aby wylosowało kartki, które będą obowiązywały na jego planszy. (25 min)
4. Dzieci otrzymują kości do gry i w zależności od tego co wyrzucą na dwóch kościach, tyle razy skaczą po swoich planszach - jeśli staną na polu do którego wylosowały polecenie (piktogram) wykonują je. Dzieci mogą wymieniać się planszami lub grać w parach lub grupach na wybranej przez siebie planszy. (15 min)

Warianty:

- Zadanie można analogicznie zrealizować tradycyjnie - rysując pole kredą na boisku.
- Wykonane plansze dzieci mogą zabrać do domu lub można je wykorzystać w czasie zabawy w szkole.
- Piktogramy przedstawiające polecenia do gry dzieci mogą wykonać jako zadanie domowe z pomocą rodziców.
- Powstałe plansze do gry mogą być wykorzystane w ramach np. przygotowania prezentów na Dzień Mamy- taki prezent pozwoli dzieciom na wspólną zabawę z rodzicami - wówczas należy poprosić dzieci o wykonanie -napisanie- dedykacji z drugiej strony planszy.
- N. może przygotować parę piktogramów z poleceniami do gry, aby ułatwić dzieciom pracę lub pokazać na czym polega zadanie.
- Zadanie może być powtarzalne - dzieci przygotowują nowe zadania do każdej gry.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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.8.3 : 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-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.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych

Tytuł zadania: MATEMATYCZNA WIEŻA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci układają wieże z klocków i ćwiczą operacje na zbiorach, rozwijają umiejętność współpracy w parach.

Cele:

- rozwój umiejętności współpracy w parach;
- ćwiczenie komunikacji między osobami w klasie;
- doskonalenie umiejętności samooceny.

Potrzebne materiały:

- klocki w 3 kolorach, np.: czerwony, niebieski, żółty po 10 sztuk dla każdego dziecka;

- przykładowe instrukcje dla dzieci- załącznik "Matematyczne klocki - działania".

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zadania: "Dzisiaj zajmiemy się budowaniem wież z klocków. W czasie budowy będziemy ćwiczyć działania matematyczne - dodawanie i odejmowanie na klockach." (2 min)
2. N. dzieli klasę na pary. N. może wykorzystać dowolną metodę podziału klasy. (10 min)
3. Każdy uczeń i uczennica dostaje swój zestaw klocków. N. prosi jedno z dzieci, aby wspólnie z nim wykonało zadanie pokazowo dla całej klasy. N. ze swojego zestawu klocków buduje wieżę z 5 klocków czerwonych i 2 niebieskich, następnie prosi dziecko, aby ze swoich klocków zbudowało wieżę z 3 klocków mniej, ale z takiej samej liczby klocków niebieskich. Uczeń lub uczennica buduje swoją wieżę- wspólnie sprawdzają wykonanie zadania. Następnie N. prosi, aby uczeń lub uczennica zbudował dowolną swoją wieżę i zadał operację na dodawanie lub odejmowanie dla N. N. wykonuje polecenie dziecka. (3 min)
4. N. pokazuje dzieciom instrukcje, na których są namalowane kwadraty w odpowiednim kolorze, przy których jest cyfra oznaczająca liczbę danych kwadratów w wieży. N. tłumaczy, że teraz osoby z instrukcjami budują swoje wieże, a następnie zadają zadanie dla swojego partnera w parze. W kolejnej turze instrukcję dostaje partner, który jeszcze jej nie miał. Uczniowie i uczennice sami sprawdzają poprawność wykonania zadania, N. może wspomóc dzieci, jeśli zgłoszą taką potrzebę. (8 min)
5. N. pyta dzieci, czy dla wszystkich zadanie jest jasne, jak im się je wykonywało, czy mają z czymś problemy. N. odpowiada na pytania dzieci. (2 min)
6. N. prosi dzieci, aby w kolejnej turze zbudowały wieże bez instrukcji i same zadały zadanie do wybudowanej wieży. Osoby w parze zamieniają się rolami- druga osoba buduje i zadaje działanie matematyczne. (10 min)
7. N. prosi dzieci, aby same powiedziały jak im się pracowało, z czym miały trudność, które działania były dla nich łatwe, a które jeszcze chciałyby poćwiczyć. N. dziękuje dzieciom za wybudowanie wspaniałych wież i zaprasza, aby na koniec dzieci wybudowały w parach swoje dowolne wieże ze wszystkich klocków, jakie dana para ma. Na koniec nagradzamy budowlę brawami całej klasy. (10 min)

Potencjalne problemy:

- brak odpowiedniej liczby klocków w klasie: N. może poprosić dzieci o przyniesienie różnych klocków w miarę możliwości, jeśli w klasie nie ma dostępu do takich pomocy

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

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

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

Tytuł zadania: WYŚCIG PO WIEDZĘ I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Ćwicząc fizycznie, podczas którego dzieci jednocześnie sprawdzają swoją wiedzę.

Cele:

- sprawdzenie i utrwalenie wiedzy uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności współpracy i współzawodnictwa;
- rozwinięcie sprawności fizycznej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- pomoce gimnastyczne np. szarfy, skakanki, piłki, worki;
- przygotowane wcześniej przez N. zadania dla uczniów i uczennic, np. zadania matematyczne, litery, z których należy ułożyć 10 słów i zapisać je, zdjęcia oraz słowa, które trzeba ze sobą sparować (np. zdjęcia różnych zwierząt, które trzeba dopasować do ich nazw albo miejsc, w których można je znaleźć).

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na pary. Pary stają wzdłuż ściany sali gimnastycznej. Każda para dostaje jeden przyrząd do wykonywania ćwiczenia sportowego (np. piłkę do kozłowania; każda para w danej turze otrzymuje ten sam przyrząd/pomoc), z którym jednocześnie będzie się przemieszczać na drugą stronę sali (5 minut);
2. Na drugiej ścianie wiszą rysunki, daty, cyfry, sylaby, zdjęcia obejmujące wiedzę lub umiejętności, których dzieci mają się nauczyć lub które już poznały. Wieszają też ewentualną pomoc naukową (wzór zadania, rysunek podpowiedź itp.) (3 minuty);
3. Na sygnał jedno dziecko wykonuje zadanie sportowe, a drugie towarzyszy mu obok. Towarzyszące dziecko pokonuje dystans na przykład na kolanach lub w kuckach. Wszystkie pary startują jednocześnie. Po dotarciu do ściany każda para wykonuje zadanie „wiedzowe” np. wybiera samogłoski, określone figury geometryczne itp. (4 minuty);
4. Dzieci w parze w tej samej konfiguracji wracają na początkową stronę sali. Kiedy pierwsza para powróci na miejsce odliczamy 30 sekund. A potem dajemy sygnał do

powrotu pozostałym grupom, niezależnie od ich etapu realizacji zadania. Pary konsultują się ze sobą, sprawdzając poprawność decyzji (co do wybranych elementów) (2 minuty);

5. Potem N. zbiera materiały od uczniów i uczennic i wiesza je na miejsce, aby mogły być wykorzystane ponownie do tego samego lub podobnego zadania. Dzieci w parach zamieniają się rolami i powtarzają wyścig.

Zadanie jest kontynuowane tak długo, jak dzieci przejawiają chęć, a N. uważa, że nadal rozwijają swoją wiedzę.

Warianty:

- w zadaniu można też wykorzystać zagadki logiczne lub zadania matematyczne - wówczas dzieci muszą wrócić z liczbą przedstawiającą wynik zadania;
- zadanie może obejmować dowolną dziedzinę wiedzy np. słówka obcojęzyczne dotyczące jakiegoś tematu, liczby przynależące do różnych kategorii, zwierzęta należące do różnych kategorii, instrumenty muzyczne itd.;
- wśród ćwiczeń mogą być np. hulajnoga, piłka do skakania, skakanie przez skakankę, skakanie w worku i różne rodzaje ćwiczeń sportowych (przy pozostającym założeniu, że dzieci mają przedostać się z jednego końca sali na drugi);
- zadanie można przeprowadzić na świeżym powietrzu, przy założeniu, że jest gdzie przyczepić lub położyć zdjęcia;
- para, która pierwsza ukończyła wyścig może wymyślić ćwiczenie fizyczne dla kolejnego wyścigu;
- na każdym etapie wyścigu można zmieniać ćwiczenie fizyczne.

Potencjalne problemy:

Należy zwrócić szczególną uwagę na poprawność wykonania zadania motorycznego. Jeżeli dzieci nie starają się lub widocznie niepoprawnie je wykonują, można przerwać rywalizację (np. gwizdkiem) i zacząć ją od nowa, zaznaczając, że jednym z wymagań zadania jest poprawne wykonanie ćwiczenia fizycznego.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

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.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

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

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

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 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

95 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: IDIOMY WG KASDEPKE KL. I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 dosięgnąć 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 rydwaniu, 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 czytanim 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: BAJKA MATEMATYCZNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 (rozwinięcie umiejętności zapisywania liczbowych zadań tekstowych i ich rozwiązywania w oparciu o poznane działania oraz rozwinięcie 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: DRUŻYNOWE ZAWODY LEKKOATLETYCZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Streszczenie:

Dzieci w grupach rywalizują między sobą podczas różnych ćwiczeń, głównie lekkoatletycznych.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności pokonywania przeszkód sztucznych;
- ćwiczenie utrzymywania równowagi;
- rozwijanie sprawności fizycznej;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna lub boisko;
- piłki tenisowe
- piłki siatkowe;
- przeszkody do toru przeszkód: słupki, równia itp.
- stoper.

Przebieg:

1. N. przeprowadza krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszego dnia zawodów olimpijskich będą rywalizować między sobą w różnych dyscyplinach lekkoatletycznych. N. wraz z dziećmi przygotowuje odpowiednie stacje (rzut piłką tenisową do celu, rzut piłką siatkową do celu, skok w dal, bieg na krótki dystans, rzut piłką na odległość, tor przeszkód). (5 minut);
3. Dzieci najpierw ćwiczą w grupach poszczególne stacje przez około 5 minut, po czym następuje rotacja. (25 minut);
4. Następnie każda z drużyn wyznacza po jednej osobie, która będzie ich reprezentować na

danej stacji (jeśli dzieci w grupie jest więcej niż stacji, mogą zdecydować podczas której dyscypliny wystąpią dwie osoby) (5 minut);

5. Rozpoczynają się zawody sportowe. Reprezentanci drużyn rywalizują między sobą na poszczególnych stacjach. N. nadzoruje ich zmagania oraz ogłasza zwycięzców. (25 minut);
6. Następuje oficjalne podsumowanie wyników zawodów lekkoatletycznych. N. lub dzieci zapisują zdobyte medale przez każdą z drużyn w tabeli olimpijskiej. Na koniec dzieci w atmosferze olimpijskiego, przyjacielskiego współzawodnictwa przyznają sobie nawzajem - w parach lub trójkach - odznaki (mogą to być odznaki wszelkiego rodzaju, ale jednocześnie mające charakter pozytywnej informacji zwrotnej np. najbardziej uśmiechnięta zawodniczka, najlepiej dopingujący kibic itp.) (10 minut);
7. Zakończenie oraz powrót do klasy (10 minut).

Potencjalne problemy:

- Przy rzucie np. piłką lekarską należy zwrócić uwagę, aby dzieci podnosiły piłkę w odpowiedni sposób (nie wykorzystywały pleców).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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.3.2 : dziecko potrafi pokonywać przeszkody sztuczne

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

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

96 - Koniec narracji "Letnia olimpiada" - 96 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 125 min

Tytuł zadania: PAMIĘTNIK Z CAŁEGO ROKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci w grupach wykonują prace plastyczne na prześcieradłach. Tworzą ilustrowany pamiętnik z całego roku.

Cele:

- kształtowanie umiejętności plastycznych;
- doskonalenie zdolności pracy w grupie;
- rozwój umiejętności podejmowania decyzji;

Potrzebne materiały:

- stare, białe prześcieradła (jedno na grupę 3 - 4 osobową);
- przybory do malowania;
- pisaki, markery;
- ew. papier kolorowy, nożyczki, klej.
- ew. aparat fotograficzny.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą tworzyć wielkie obrazkowe pamiętniki. Na nich będą przedstawiać pewne fragmenty z życia klasy, które miały miejsce w ciągu minionego roku. (5 minut)
2. N. dzieli dzieci na grupy (3 - 4 osobowe). Każda z grup otrzymuje jedno prześcieradło. Następnie N. informuje dzieci, co powinny zawrzeć podczas malowania pamiętnika:
 - coś, czego się nauczyły podczas minionego roku;
 - coś, co udało im się osiągnąć;
 - co sprawiało im największą trudność;
 - jakie było najsmutniejsze wydarzenie;
 - co sprawiło im największą przyjemność;
 - ktoś, kogo poznali;
 - itp.
3. Dzieci w grupach ustalają, jakie elementy chcą zawrzeć w pamiętniku. N. pomaga w razie potrzeby ustalić wspólne stanowisko, ewentualnie dojście do kompromisu. (10 minut)
4. Dzieci przystępują do pracy, tworzą prześcieradłowe pamiętniki, bazując na swoich ustaleniach. (20 - 30 minut)
5. Każda grupa prezentuje swoje prześcieradło, krótko je opisując. N. może każdemu z nich zrobić zdjęcie (lub dać dzieciom, by same sfotografowały swoje prace) oraz wrzucić na blog klasowy lub powiesić w gazecie. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Metody:

Metoda planowania

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

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-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.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: OLIMPIJSKIE MEDALE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą dla siebie nawzajem medale olimpijskie, bazując na załączonym szablonie.

Cele:

- kształtowanie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- przybory do malowania, rysowania;
- nożyczki;

- materiały dla dzieci z pliku "medale";
- ew. zdjęcia dzieci (twarze).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć. Będą przygotowywać olimpijskie medale dla siebie nawzajem. Dzieci dobierają się w pary. N. rozdaje dzieciom karty z pliku "medale". (5 minut)
2. Dzieci wycinają oraz tworzą dla siebie nawzajem medale (w parach), umieszczając wewnątrz koła coś, co kojarzy im się z daną osobą (lub z mocną stroną danej osoby). Jeśli dzieci mają swoje zdjęcia, mogą je nakleić na środku medalu. (10 minut)
3. Dzieci wręczają sobie nawzajem stworzone medale. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

Lista załączników:

medale.jpg

Tytuł zadania: RAKI GRAJĄ W PIŁKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozgrywają mecz w piłkę halową, będąc w podporze tyłem.

Cele:

- rozwijanie sprawności fizycznej;
- rozwijanie umiejętności współpracy i organizacji pracy grupowej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna, piłka siatkowa;
- notatnik, długopis ew. ołówek lub pióro;
- aparat fotograficzny.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą rozgrywać mecze w halową piłkę nożną, znajdując się w podporze tyłem. Każda z drużyn będzie miała określone zadanie. Drużyny nr 1 oraz 2 będą rozgrywały mecz (do jednej lub dwóch bramek, ewentualnie na czas np. przez 5 minut). Dzieci z drużyny nr 3 będą miały kilka zadań, którymi muszą się podzielić: komentować rozgrywkę, robić zdjęcia i krótkie notatki dotyczące meczu oraz sędziować. Pozostałe drużyny pełnią rolę kibiców (dopingują, słuchają komentatora, robią mini

- meksykańską falę itp.) (10 minut);
2. Gdy mecz się zakończy następuje rotacja drużyn, aż do momentu w którym wszystkie będą miały możliwość "obsługi" meczu. (30 minut);
3. N. podsumowuje rozgrywkę (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia techniczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Pol-I.6.1 : dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)

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

Int-Tech-I.2.2 : dziecko potrafi posługiwać się urządzeniami domowymi (takimi jak latarka, odkurzacz) nie psując ich

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

97 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: WYCIECZKA DO KINA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

03:00:00

Streszczenie:

Na zakończenie roku szkolnego dzieci wybierają film, na który chcą się wspólnie wybrać.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami zachowania w przestrzeni publicznej;
- rozwinięcie zainteresowania uczniów i uczennic kinem odpowiednim do ich wieku.

Przebieg:

1. N. wraz z dziećmi idzie na wybrany przez dzieci seans filmowy.
2. Wcześniej warto:
 - zwrócić dzieciom uwagę na zasady zachowania w kinie (nieprzeszkadzanie innym osobom oglądającym film, niekomentowanie na głos itp.);
 - pozwolić uczniom i uczennicom wspólnie podjąć decyzję na jaki film idą (niech to na nich, a nie na N. spoczywa odpowiedzialność za podjętą decyzję) - oczywiście zwracając uwagę, że musi to być film odpowiedni do ich wieku;
 - wcześniej spytać dzieci, czego spodziewają się po filmie.

Warianty:

- zamiast kina można z dziećmi zdecydować o zorganizowaniu seansu filmowego w klasie - wówczas można po obejrzeniu filmu porozmawiać o nim z dziećmi i omówić ich wrażenia.
- zamiast kina dzieci mogą wybrać się na wycieczkę w teren (warto wtedy przewidzieć dodatkowe atrakcje - np. grę terenową).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

Metody:

Pokaz

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.3(od) : dziecko rozumie różnicę między odczuwaniem (emocji) a zachowaniem (reakcją na emocję)

Int-Psych-I-III.6.2(od) : dziecko wie, jak może się zachować w sytuacji konfliktu