

Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę - działam - idę w świat”

Autor: Beata Sochacka	
Klasa I Edukacja: społeczna, przyrodnicza, matematyczna	Temat bloku: Obserwuję przyrodę Temat lekcji: Gramy i sprawdzamy jesienne zmiany!
Cele: - wdrażanie do przejmowania odpowiedzialności za pracę w grupie, - rozwijanie umiejętności kojarzenia i analizowania zjawisk przyczynowo - skutkowych	Cele zajęć w języku ucznia: - podejmę grę zespołową, - ustalę poprawne odpowiedzi.
Kryteria sukcesu dla ucznia: - przestrzegam zasad gry, - opowiadam o zmianach w przyrodzie.	
Podstawa programowa: 5.4 / 6.5	
Metody i techniki pracy: bezpośredniego działania -gra dydaktyczna, polisensoryczna - zabawy paluszkowe, grupowego podejmowania decyzji, ewaluacyjna	
Formy pracy: indywidualna, zespołowa, grupowa	
Środki dydaktyczne: gazety, kostka (duża), kartki A3 z tarczą gry „Kostka pytań”, kartoniki do wypełnienia tarczy, kolorowe koła (punkty), plansza do gry „Późna jesień”, zasady gry z kryteriami odpowiedzi, kartoniki – punkty w grze, karta ewaluacyjna.	

Przebieg zajęć		
Działania uczniów		Centra Aktywnej Edukacji

<p>1. Powitanie „Zabawy paluszkowe”</p> <p>- uczniowie obrazują wypowiedany tekst, naśladując ruchy nauczyciela: <i>Późna jesień do nas zawitała.</i> <i>Deszczyk często kropi i liście szeleszczą.</i> <i>Przybyli do nas zimowi goście, będzie wesoło będzie donośnie.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Stoliki ustawione w podkowę • Centrum matematyczno – przyrodnicze, zlokalizowane na dywanie. • Gazety przyniesione przez uczniów przygotowane do wykorzystania. <p>1. Nauczyciel recytuje wierszyk, dzieląc niektóre wyrazy na sylaby.</p> <p><i>Pó-źna je-sień do nas za-wi-ta-ła.</i> (dzieci łączą kolejno paluszki ze sobą x 2)</p> <p><i>Deszczyk często kropi</i> (paluszki uderzają o podłogę lub o dywan) i <i>liście szeleszczą</i> (zgniatamy gazetę)</p> <p><i>Przy-by-li do nas</i> <i>zi-mo-wi go-ście,</i> (dzieci łączą kolejno paluszki ze sobą – w każdym wersie kończą małym palcem)</p> <p><i>bę-dzie we-so ło,</i> (klaszczą w dłonie)</p> <p><i>bę-dzie do-no-śnie.</i> (naśladują dłońmi otwieranie</p>	<p>polonistyczno-komunikacyjne</p>
---	--	------------------------------------

2. Gra „Kostka pytań”

Dzieci samodzielnie dobierają się w grupy 6-8 osobowe.

Wspólnie ustalają odpowiedzi, wypełniają koło gry.

i zamykanie dziobka: kra, kra)

2. Każda grupa otrzymuje kartkę A3, na której narysowane jest koło podzielone na 6 części. załącznik 1a,1b
 - Na każdej z nich zaznaczone są oczka kostki.
 - Do rzutu kostką podchodzą kolejno gracze z każdej grupy.
 - Wyrzucona liczba, określa liczbę oczek na kartce i konkretne pytanie, które nauczyciel głośno czyta dla wszystkich grup.
 - Grupy nie odpowiadają głośno, ustalają decyzję wewnątrz grupy, wybierają konkretny obrazek lub wpisują słowo – załącznik 1c
 - Jeżeli wyrzucana liczba powtarza się, gracz próbuje dwukrotnie, jeśli nie ma efektu, nauczyciel wskazuje pytanie do wyboru, uczeń decyduje o kolejnym numerze pytania.

*I kryterium sukcesu

Pytania do koła gry:

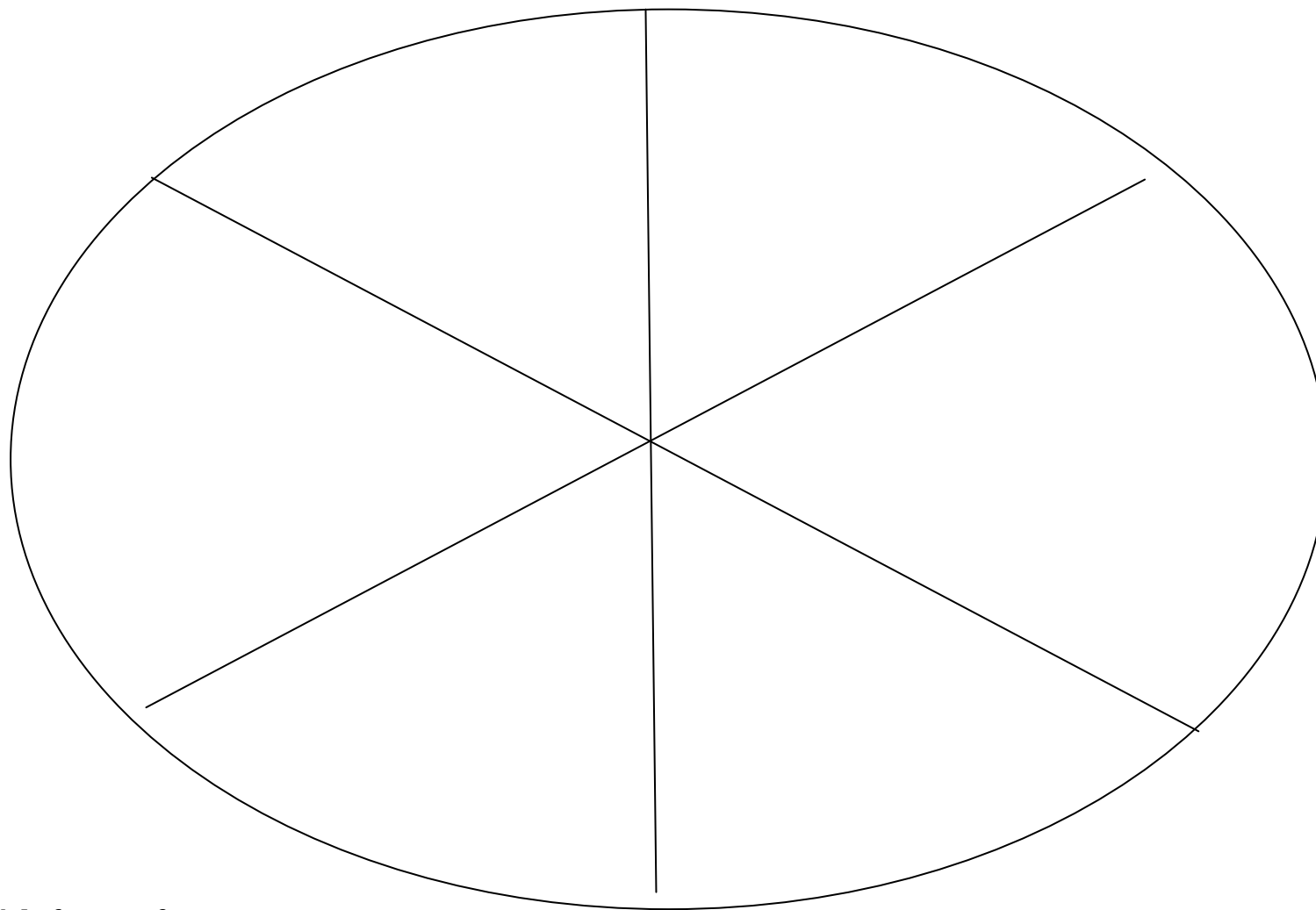
1. ***Który ptak został u nas na zimę?***
 - *bocian*
 - *sroka*
2. ***Kto zrobił zapasy, schował żołędzie?***
 - *wiewiórka*
 - *biedronka*
3. ***Jakie owoce spadły z dębu?***
 - *kasztany*
 - *żołędzie*
4. ***Jak wygląda liść dębu? Odszukaj go.***
5. ***Kto zapada w sen zimowy: niedźwiedź czy sarna?***
6. ***Czy spotkamy w listopadzie kaczkę w parku lub nad rzeką?***

matematyczno – przyrodnicze

<p>3. <i>Prezentacja i omówienie wypełnionych kół.</i></p> <p>4. <i>Zabawa ruchowa „Zgadnij, jakim jestem zwierzątkiem”</i></p> <p>5. <i>Gra zespołowa „Późna jesień”</i></p>	<p>3. Grupy otrzymują punkty od 0 do 6, w zależności od liczby poprawnie wypełnionych pól.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Punkty każdej grupy układamy w centrum matematyczno-przyrodniczym, tworząc „pociąg punktowy” - można wykorzystać koła z wyprawki kreatywnej.</u> <p>4. Uczniowie losują nazwę zwierzęcia, pokazują charakterystyczne ruchy lub opisują je dowolnie, grupa odgaduje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uczeń pokazujący otrzymuje brawa. • Wszyscy naśladują pokazane ruchy lub wymyślają własne. <p>5. Uczniowie grają zespołowo. *Warto powiększyć plansze gry do formatu A3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworzą krąg na dywanie – gra na środku. • Do rzutów podchodzą kolejno <u>pary</u> z każdej grupy. • Jedna osoba z pary rzuca kostką, druga przesuwając pionek. Wspólnie naradzają się nad odpowiedzią, jeżeli zatrzymali się na polu ilustrowanym. • Za poprawną odpowiedź, otrzymują punkt. <p><u>*II kryterium sukcesu</u></p> <p>Zasady gry:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. W grze bierze udział dowolna liczba graczy (zespołów). 2. Ustala się kolejność rzutów i przestrzega jej do końca. <ul style="list-style-type: none"> • Gra nie jest na czas, każdy ją kończy, wygrywa ten gracz, który zbiera najwięcej punktów - kolorowych obrazków z elementami przyrody. 3. Rozpoczynamy wyrzucając dowolną liczbę. 	<p>polonistyczno-komunikacyjne</p> <p>artystyczno – ruchowe</p> <p>matematyczno – przyrodnicze</p>
---	---	--

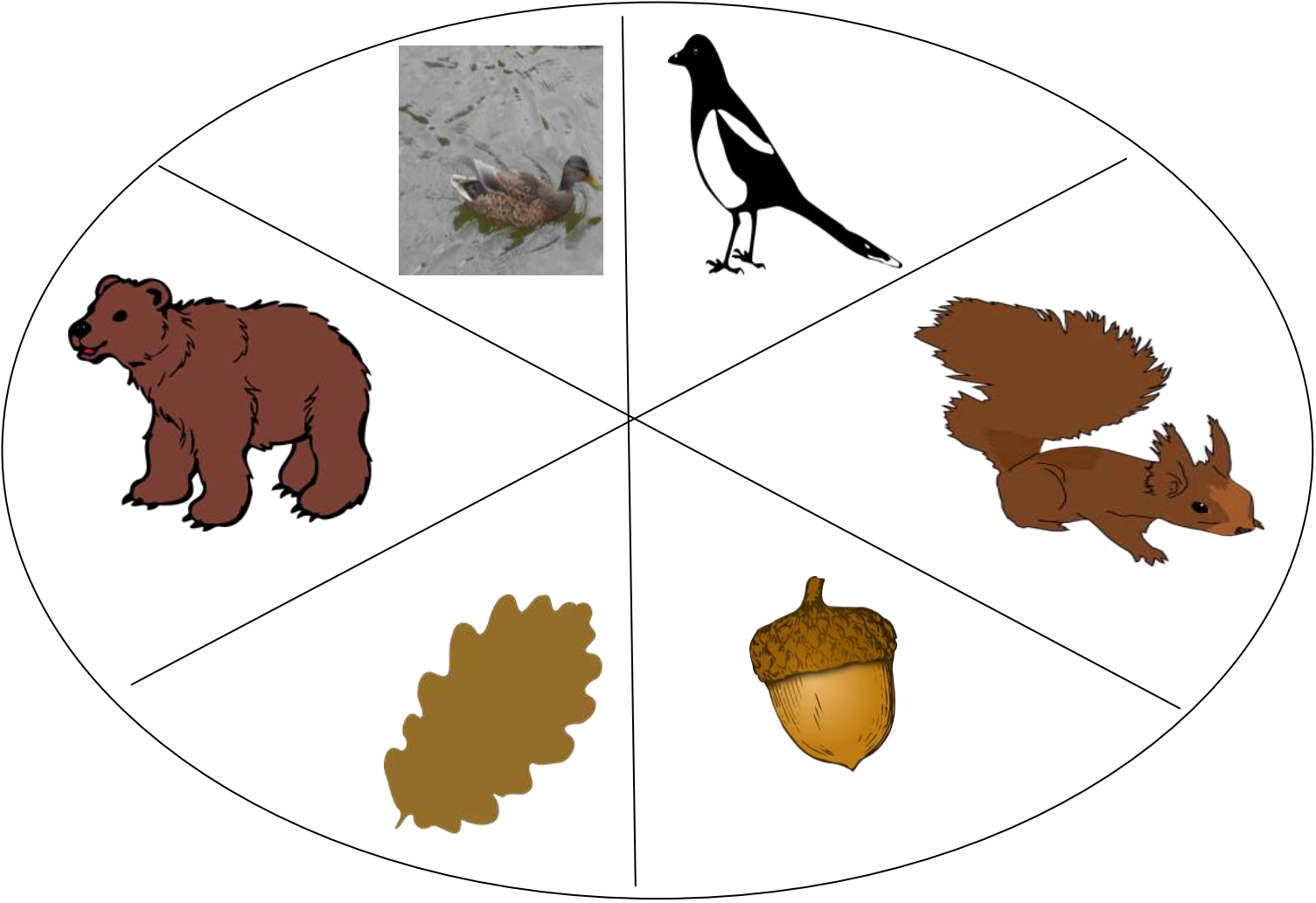
<p>6. Samoocena „Aktywność na zajęciach”</p> <p>7. Omówienie zadania domowego. <i>„Zagraj w domu w grę planszową, słowną lub rysunkową ”</i> <i>Jutro nam o niej opowiesz</i> <i>Jeżeli możesz, przynieś ją do szkoły – zagramy!</i></p> <p>8. Pożegnanie, zabawa ruchowa z piosenką „Stary niedźwiedź”</p>	<p>4. Jeżeli zatrzymujemy się na pustym polu – nic nie zyskujemy.</p> <p>5. Jeżeli zatrzymujemy się na polu z ilustracją, musimy o niej coś powiedzieć – wtedy zdobywamy punkt.</p> <p>Kryteria wypowiedzi:</p> <p>A. Gracz udziela prawidłowej informacji na temat: zmian w przyrodzie późną jesienią.</p> <p>B. Informacja dotyczy elementu na obrazku.</p> <p><u>Załącznik nr 2a,b,c</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Rozgrywki kończymy podsumowaniem punktowym. <p>* <u>Punkty każdej grupy dokładamy do zdobytych wcześniej – podsumowujemy!</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Nagradzamy drużyny brawami, zwycięska drużyna proponuje i prowadzi zabawę. <p>6. Karta ewaluacyjna – załącznik nr 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Każdy uczeń wybiera jedno kółeczko wokół wiewiórki i rysuje w nim żółędzie <p>Maksymalnie 3, jeżeli uważa, że był aktywny na zajęciach. 2 lub 1, jeżeli słabiej ocenia swoją aktywność.</p> <p>7. Można zasugerować, aby uczniowie samodzielnie przygotowali grę.</p> <p>*Zabawa pochodzi z propozycji zabaw zamieszczonych w Zabawniku www.zabawnik.org (treść zabawnika można wykorzystywać i rozpowszechniać)</p>	<p>polonistyczno-komunikacyjne</p> <p>polonistyczno-komunikacyjne</p> <p>artystyczno - ruchowe</p>
---	---	--

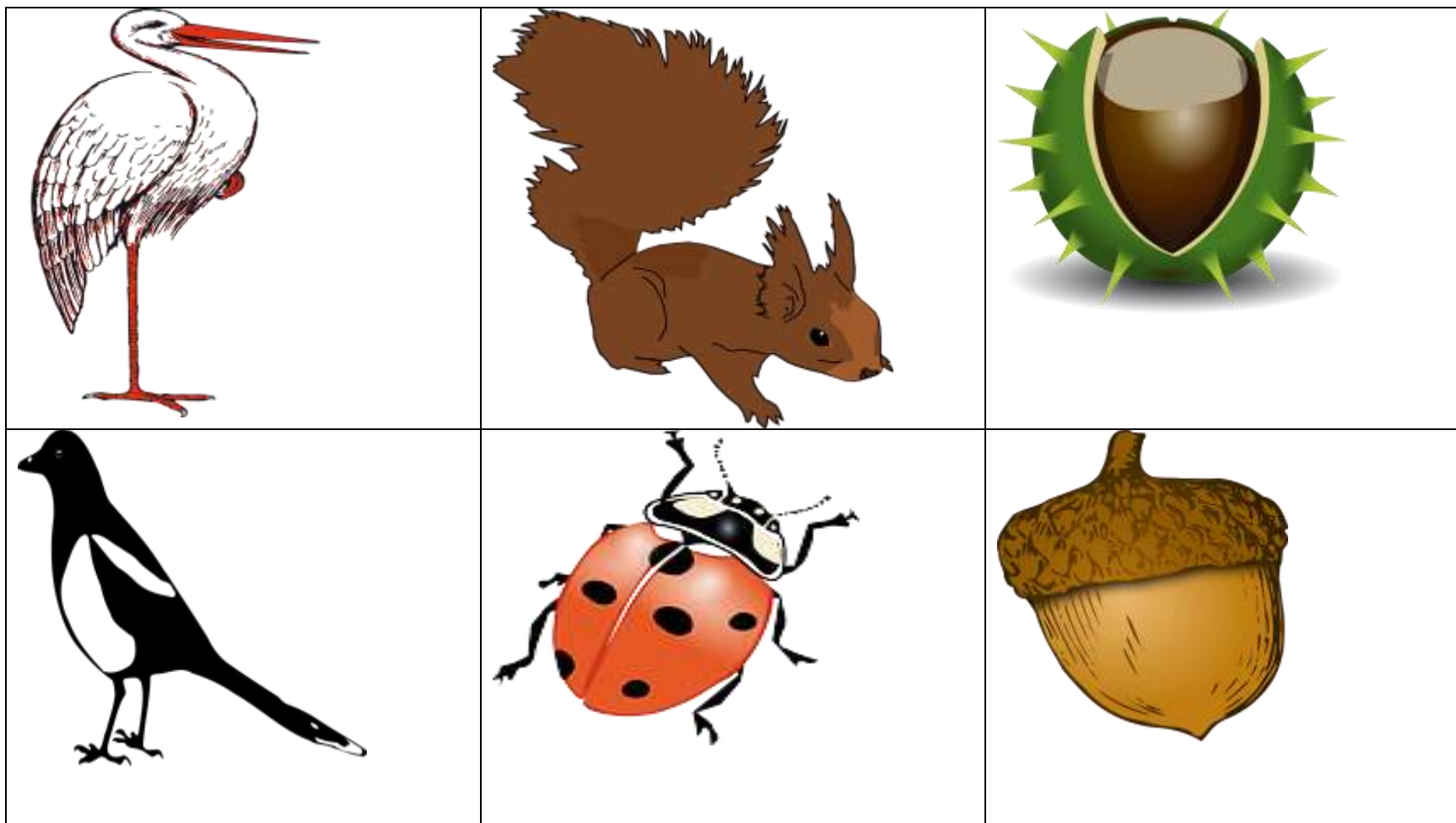
Tarcza do gry „Kostka pytań”



Warto powiększyć do formatu 3

Wypełniona tarcza gry „Kostka pytań”





Pytania do gry:

1. Który ptak został u nas na zimę? (bocian, sroka)
2. Kto zrobił zapasy, schował żołądź? (wiewiórka, biedronka)
3. Jakie owoce spadły z dębu?
4. Jak wygląda liść dębu? Odszukaj go.
6. Kto zapada w sen zimowy: niedźwiedź czy sarna?
6. Czy spotkamy w listopadzie kaczkę w parku lub nad rzeką?

		 <p>Tak</p>
		<p>Nie</p>

Zasady gry „Późna jesień”

1. W grze bierze udział dowolna liczba graczy.
2. Ustala się kolejność rzutów i przestrzega jej do końca. Gra nie jest na czas, każdy ją kończy, wygrywa ten gracz, który zbiera najwięcej punktów - kolorowych obrazków z elementami przyrody.
3. Rozpoczynamy wyrzucając dowolną liczbę.
4. Jeżeli zatrzymujemy się na pustym polu – nic nie zyskujemy.
5. Jeżeli zatrzymujemy się na polu z ilustracją, musimy o niej coś powiedzieć, wtedy zdobywamy punkt.

Kryteria wypowiedzi:

- C. Gracz udziela prawidłowej informacji na temat „zmian w przyrodzie późną jesienią”
- D. Informacja dotyczy elementu na obrazku.

Warianty:

1) ZOSTAŁY czy ODLECIAŁY?

Ptaki – należy podać przynajmniej jedną nazwę ptaka (nie trzeba odnosić się bezpośrednio do ilustracji) i określić, został, czy odleciał.

Odleciały np.: bociany, kukułki, jaskółki, słowiki.

Pozostały: kosy, gawrony, kawki, wróble, wrony, sroki, kaczki, gołębie, oraz niektóre dzięcioły, sowy, sójki, kuropatwy



2) CO SIĘ Z NIMI DZIEJE?

Owady, zwierzęta:

- raczej nie spotkamy,
- schowały się do zimowego snu (biedronki, żuki),
- lub śpią okresowo i szukają pożywienia (wiewiórki).



3) JAKIE ZMIANY OBSERWUJEMY?

Drzewa i ich owoce:

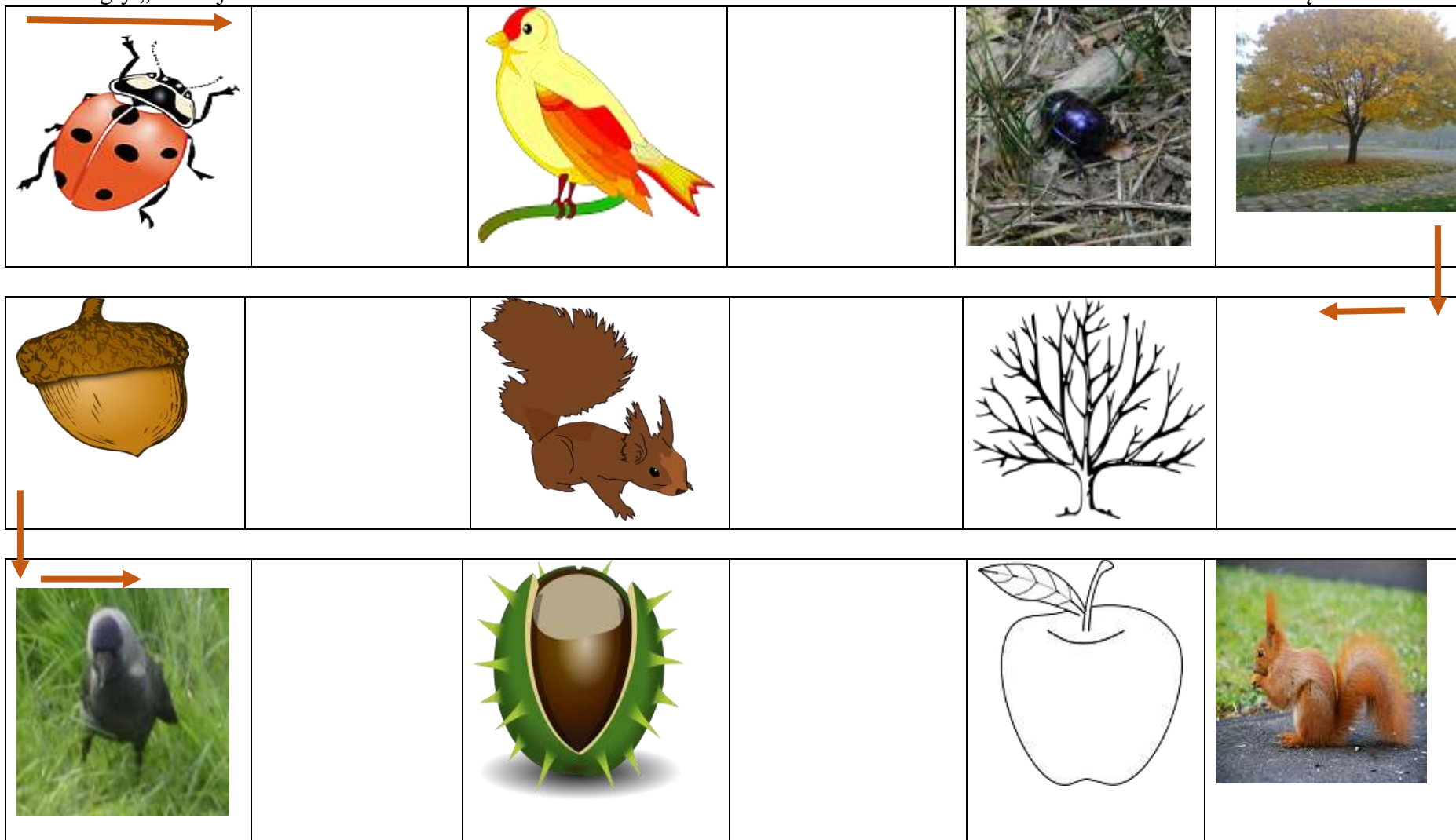
- zgubiły liście całkowicie lub częściowo,
- liście zmieniły kolory,
- owoce spadły z drzew (kasztany, żołądzie) lub zostały zerwane (jabłka, morele, śliwki).



*Uczniom klasy pierwszej zasady czyta nauczyciel. Poprawność odpowiedzi, najczęściej weryfikowana jest przez samych uczniów – w sytuacjach problemowych, nauczyciel służy pomocą.

Plansza gry „Późna jesień

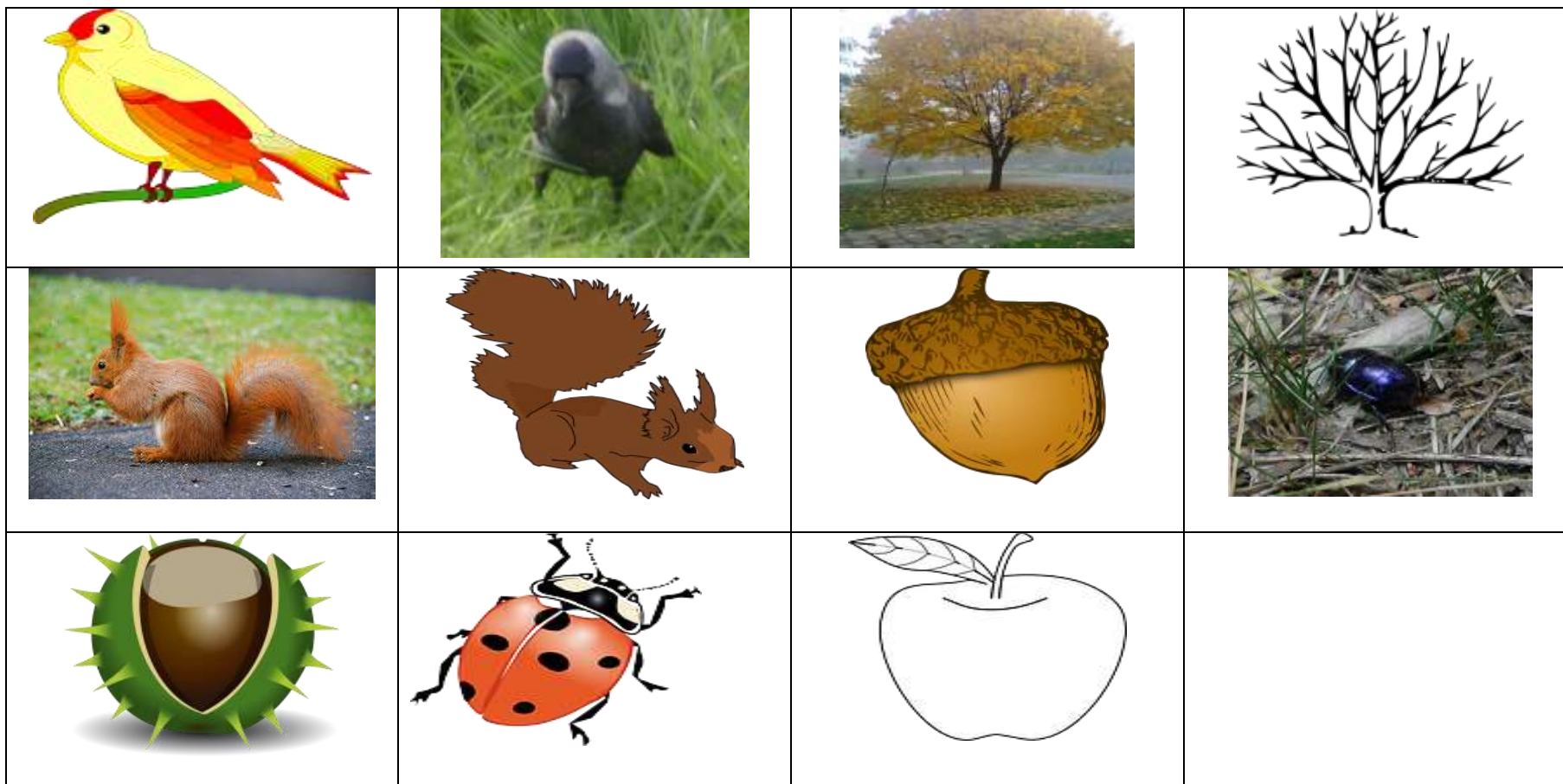
Załącznik nr 2b



Grafika: <http://pixabay.com/pl> oraz zdjęcia własne

Kartoniki – punkty w grze.

Załącznik nr 2c



Warto przygotować dla każdej grupy.

Aktywność na zajęciach

Załącznik nr 3