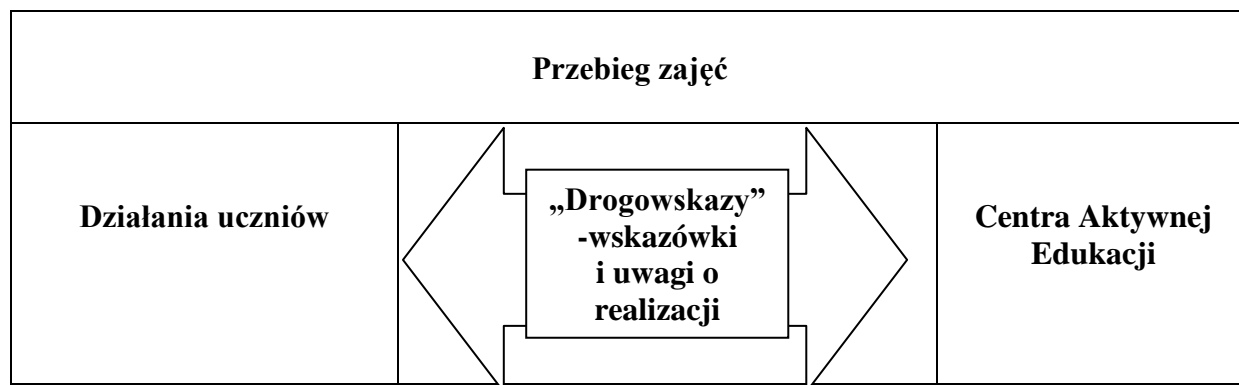


Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat”

Autor: Anna Dziadkiewicz	
Klasa I Edukacja: polonistyczna, matematyczna, techniczna, przyrodnicza, plastyczna	Temat lekcji: Domy i domki
Cel/cele zajęć: <ul style="list-style-type: none">- kształtowanie umiejętności układania pytań do odpowiedzi, tekstu i zaistniałej sytuacji,-doskonalenie zdolności wypowiedzania się w logicznej i uporządkowanej formie;- zapoznanie z różnymi rodzajami budynków mieszkalnych ludzi w różnych stronach świata,- rozwijanie wyobraźni i twórczego myślenia.- doskonalenie umiejętności przeliczania przedmiotów- doskonalenie umiejętności rozpoznawania i nazywania figur geometrycznych	Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia: <ul style="list-style-type: none">- wymyślę pytania do odpowiedzi, tekstu i sytuacji,- rozpoznam i nazwę różne domy i ich mieszkańców,- będę przeliczać przedmioty podczas gier i zabaw- rozpoznam i nazwę figury geometryczne
Kryteria sukcesu dla ucznia: <ul style="list-style-type: none">- wymieniam nazwy przynajmniej 5 rodzajów domów i przyporządkowuje do nich mieszkańców,- formułuję pytania do odpowiedzi, tekstu i sytuacji.- rozpoznaję, nazywam i przeliczam trójkąty, kwadraty, koła i prostokąty	
Podstawa programowa: 1.1.a), 1.1.b), 1.1.c), 1.2.a), 1.2.b), 1.3.a), 1.3.c), 4.2.b), 4.3.a), 5.1., 5.4., 6.6., 7.2., 7.5., 7.16., 9.1.b), 9.2.a), 9.2.b), 9.2.c), 9.3.a), 9.3.b), 10.3.c).	
Metody pracy: pokaz z objaśnieniem, audytywna, kinestetyczna, pogadanka, ćwiczeń i praktycznego działania, zabawa integracyjna, metoda ewaluacyjna, praca z tekstem, gra dydaktyczna	
Formy pracy: zbiorowa, indywidualna jednolita i zróżnicowana, grupowa, praca w parach	
Środki dydaktyczne: tekst bajki „Trzy małe świnki”, taśmy malarskie, papierowe trójkąty w siedmiu kolorach (minimum tyle, ilu jest uczniów), zadanie interaktywne typu „odsłanianie obrazka” z różnymi rodzajami domów, plansze do gry dla każdego ucznia – załącznik nr 2, patyczki, kostki do gry, karta kontrolna dla każdego ucznia – załącznik nr 3, figury geometryczne w różnych kolorach i wielkościach dla każdego ucznia min. 30 sztuk. Aplikacje multimedialne przygotowane na stronie www.learningapps.org i w programie Zrób to sam Odkrywanie obrazka Test podsumowujący lekcję WebQuest przygotowany na blogu Krzyżówka o podwyższonym stopniu trudności	



<p>1. Wymyślają pytania do gotowej odpowiedzi.</p>	<p>Zadanie na dobry początek. Nauczyciel wyświetla na tablicy lub pisze dużą cyfrę 3. Informuje uczniów, że to jest odpowiedź na pytanie, ich zadaniem jest sformułowanie pytania. Dzieci pracują w parach nad utworzeniem pytania. Po kilku minutach każda para prezentuje swoje pytanie.</p> <p>Nauczyciel również formułuje pytanie: Ile było świnek w znanej bajce o tych zwierzątkach?</p>	<p>polonistyczno - komunikacyjne</p>
<p>2. Słuchają bajki czytanej przez nauczyciela.</p>	<p>Zaprasza dzieci do uważnego wysłuchania bajki. Dzieci w trakcie czytania mogą leżeć na dywanie, zamknąć oczy i wyobrażać sobie treść czytanej bajki.</p> <p>Po odczytaniu tekstu nauczyciel rozmawia z dziećmi na temat wysłuchanego tekstu. Prosi ich o opinię na temat zachowania świnek i czy możemy nauczyć się czegoś od świnek.</p>	<p>polonistyczno- komunikacyjne</p>
<p>3. Poznają cele lekcji i ustalają kryteria oceniania.</p>	<p>Nauczyciel zapoznaje uczniów z celami lekcji i ustala z nimi kryteria sukcesu.</p> <p>Następnie rozdaje uczniom trójkąty wycięte z papieru w 7 kolorach. Dzieci losują po jednym a następnie szukają osoby – osób, które wylosowały trójkąt w tym samym kolorze. W ten sposób tworzą się 2-3 osobowe grupy. Zadaniem dla każdej z grup jest sformułowanie jednego pytania do tekstu o trzech małych świnkach.</p> <p>Po kolei uczniowie z każdej grupy zadają swoje pytanie pozostałym grupom, te w</p>	<p>polonistyczno- komunikacyjne</p>

	<p>ciszy ustalają odpowiedź i wybierają dziecko, które jej udzieli. Następnie nauczyciel losuje kolorowy trójkącik, czyli grupę, która odpowie na pytanie. Odpowiada wybrana osoba. Zabawa trwa do póki wszystkie grupy nie usłyszą odpowiedzi na swoje pytania.</p>	
<p>4. Nakleją na podłódze taśmę malarską tworząc trójkąty.</p>	<p>Nauczyciel rozdaje uczniom taśmy malarskie. Każdy uczeń odcina sobie pasek dowolnej długości, jednak nie mniejszej niż długość ręki i nie większy niż rozpiętość ramion dziecka. Następnie prosi uczniów, by dobrali się w grupy 3 osobowe (mogą to być te same trójki, które utworzyły się przy poprzednim zadaniu lub inne wskazane przez nauczyciela).</p> <p>Zadaniem każdej trójki jest utworzenie na podłódze – przyklejenie do podłogi wyprostowanych pasków taśmy w taki sposób, by utworzyły jak największy trójkąt. W ten sposób powstają domki, w których później ktoś zamieszka.</p> <p>W zależności od liczebności klasy ilość grup można zmodyfikować.</p> <p>Powstałe w ten sposób domki posłużą do zabawy ruchowej.</p>	<p>matematyczno- przyrodnicze</p>
<p>5. Bawią się zgodnie i słuchają uważnie poleceń nauczyciela.</p>	<p>Nauczyciel dobiera dzieci w grupy 4-osobowe. Jedna osoba zostaje bez grupy – może to być nauczyciel lub dołącza on do którejś z grup.</p> <p>Trzy osoby z każdej grupy stają na wierzchołkach jednego z utworzonych na podłódze trójkątów i w miarę możliwości łapią się za ręce. Czwarta osoba wchodzi do środka i staje się jego lokatorem – mieszkańcem.</p> <p>Osoba, która pozostała bez grupy może wyrzucić domki lub mieszkańcy. Po wyrzuczeniu, któregoś z dwóch haseł dzieci tworzące domki lub mieszkańcy zamieniają się miejscami. W tym czasie dziecko bez grupy może zająć wolne miejsce, a tym</p>	<p>artystyczno-ruchowe</p>

	<p>samym stać się częścią którejś grupki. Osoba, która pozostanie sama ponownie wykrzykuje jedno z haseł, a dzieci uważnie słuchają i zamieniają się miejscami.</p> <p>To przekształcona na potrzeby scenariusza tradycyjna zabawa „Zamki i księżniczki”</p>	
<p>6. Bawią się zgodnie w grupie i szukają cech wspólnych dla trzech osób z klasy.</p>	<p>Zabawa „Podium” Uczestnicy zabawy integracyjnej siadają w kole. Każdy uczeń próbuje znaleźć wspólną cechę łączącą trzy osoby z grupy. Jeśli ktoś taką znajdzie, wywołuje wskazane trzy osoby na środek. Reszta grupy odgaduje jaka to cecha.</p>	<p>matematyczno- przyrodnicza</p>
<p>7. Odslaniają obrazki w ćwiczeniu multimedialnym i próbują jak najszybciej odgadnąć, co znajduje się na zdjęciu. Nazywają różne rodzaje domów.</p>	<p>Nauczyciel wyświetla na tablicy multimedialnej zadanie interaktywne wykonane w programie „Zrób to sam” Zadaniem uczniów jest odgadnięcie, co znajduje się na zdjęciu po odsłonięciu jak najmniejszej liczby zasłaniających je kolorowych pól. Po odsłonięciu każdego z obrazków dzieci wypowiadają się, kto mógłby mieszkać w takim domu, jak nazywa się osoba, która w nim mieszka oraz gdzie taki dom może się znajdować.</p> <p>Jest to sytuacja stworzona do rozmów na temat różnych rodzajów budynków mieszkalnych oraz domów z całego świata i ich mieszkańców.</p>	<p>polonistyczno- komunikacyjne i matematyczno- przyrodnicze</p>
<p>8. Grają w grę „Domek z patyczków” i przeliczają patyczki w zakresie 6 lub dodają w zakresie 12.</p>	<p>Nauczyciel dobiera uczniów parami. Przy tej okazji warto zwrócić uwagę na poziom umiejętności matematycznych dzieci. Jeżeli są w klasie dzieci, które już sprawnie dodają powinny znaleźć się w jednej parze. Dzieci, które potrafią przeliczać oczka na kostce i elementy w zakresie 6 powinny być w miarę możliwości dobrane w parach pod względem umiejętności.</p> <p>Nauczyciel przygotowuje po 2 plansze do gry dla każdej pary – załącznik nr 2, patyczki oraz kostki do gry „Domek z patyczków”. Opis gry znajduje się w załączniku nr 1.</p> <p>Dzieci grają do momentu, gdy pierwsza</p>	<p>matematyczno- przyrodnicze</p>

	<p>osoba z pary ułoży cały domek z patyczków. Następnie każda osoba z pary uzupełnia kartę pracy i przelicza liczbę figur geometrycznych znajdujących się na planszy – załącznik nr 3.</p> <p>W tym momencie mogą się pojawić rozbieżności w wynikach. Dlatego warto, by chętne dzieci pokazały na swoich przykładach – planszach lub planszy wyświetlonej na tablicy interaktywnej w jaki sposób doszły do swoich wyników. Warto zastosować w tym momencie metodę „Głośne myślenie”, by dzieci opowiedziały i pokazały w jaki sposób po kolej policzyły figury na planszy.</p>	
<p>9. Wypowiadają się na zadany temat: „Otwieram okno tajemniczego domu i widzę...”.</p>	<p>Nauczyciel rysuje na tablicy lub wyświetla zdjęcie przedstawiające szeroko otwarte okno – załącznik nr 4. Zadaniem dzieci jest dokończyć rozpoczęte zdanie. „Otwieram okno tajemniczego domu i widzę...”</p> <p>Nauczyciel daje uczniom chwilę czasu na zastanowienie się i uwrażliwia, by odpowiadały pełnym zdaniem, mogą też wyjaśnić swój wybór oraz opowiedzieć co wtedy czują. Gdy któreś dziecko jest gotowe – i chce się wypowiedzieć wstaje i czeka na udzielenie głosu. Ćwiczenie trwa dopóki nie wypowiedzą się wszyscy uczniowie.</p>	<p>polonistyczno-komunikacyjne</p>
<p>10. Wykonują pracę plastyczną – domki z figur geometrycznych.</p>	<p>Przed lekcją nauczyciel rozdaje dzieciom do rozcięcia w domu kolorowe figury geometryczne: trójkąty, kwadraty, prostokąty i koła. Każde dziecko ma do wycięcia ok 20-30 figur. (Można poprosić o pomoc rodziców jak również wykorzystać gotowe karteczki do orgiami i orgiami z kół).</p> <p>W klasie dzieci siadają przy wspólnym stole na którym zgromadzone są wszystkie figury. Każde dziecko otrzymuje kartkę z kolorowego bloku technicznego oraz klej i w kolorowych figur geometrycznych tworzy domek i jego otoczenie.</p>	<p>artystyczno-ruchowe</p>
<p>11. Przeliczają i nazywają figury, z</p>	<p>Gdy wszystkie prace są gotowe, przeliczają użyte przez siebie figury, określają kolory i</p>	<p>matematyczno-przyrodnicze</p>

<p>których stworzyły domki.</p>	<p>kszałty, następnie dobierają się w pary i opowiadają o swoim domku na zasadzie:</p> <p>Do zbudowania mojego domku użyłam 7 zielonych trójkątów i 4 niebieskie kwadraty.</p> <p>Dzieci mogą zadawać sobie również pytania, np. ile kwadratów użyłeś do zbudowania ścian swojego domku?</p> <p>Za każdym razem druga osoba z pary sprawdza poprawność odpowiedzi.</p>	
<p>12. Rozwiązują wspólnie lub indywidualnie test podsumowujący pracę na lekcji i sprawdzający zrozumienie czytanej bajki.</p>	<p>Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej test jednokrotnego wyboru lub uruchamia aplikacje na komputerach uczniów. Dzieci rozwiązują test jednokrotnego wyboru.</p> <p>W tym momencie można skorzystać z aplikacji przygotowanej przez Annę Dziadkiewicz na stronie www.learningapps.org w ramach projektu „Nowy program – nowe szanse”.</p>	<p>polonistyczno-komunikacyjne</p>
<p>13. Realizują projekt edukacyjny „Trzy pomysły – trzy domki” Wykonują domy – bazy przy użyciu różnych materiałów.</p>	<p>Przy realizacji tego tematu można wykorzystać projekt edukacyjny przygotowany przez Annę Dziadkiewicz metodą WebQuest w ramach projektu „Nowy program-nowe szanse” - projekt dostępny jest na blogu.</p>	<p>artystyczno-ruchowe</p>