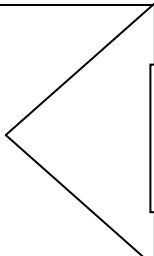
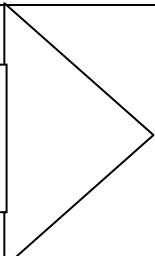


Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat”

| | |
|---|---|
| Autor: Magdalena Kubacka | |
| Klasa II Edukacja: polonistyczna, matematyczna, plastyczna, | Temat lekcji: Co słyszeć w Stumilowym Lesie? – tworzymy grę planszową |
| Cel/cele zajęć: - kształtowanie umiejętności orientowania się w dziesiętkowym systemie pozycyjnym, - rozwijanie umiejętności zawierania własnych myśli, spostrzeżeń dotyczących przeczytanego tekstu lektury, w formie ustnej i pisemnej, - rozwijanie kreatywności, wyobraźni i wdrażanie do działań twórczych, - kształcenie umiejętności podejmowania działań i zgodnej współpracy z innymi. | Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia: - wspólnie z kolegami narysuję planszę do gry „ <i>Co słyszeć w Stumilowym Lesie?</i> ” , - wymyślę i zapiszę w Kartach Zadań pytania związane z lekturą „ <i>Kubuś Puchatek</i> ”, - opowiem ulubioną przygodę mieszkańców Stumilowego Lasu. |
| Kryteria sukcesu dla ucznia: - wspólnie z kolegami rysuję planszę do gry, układam i zapisuję w Kartach Zadań pytania dotyczące lektury „ <i>Kubuś Puchatek</i> ”, - opowiadam w kilku zdaniach przygody bohaterów lektury. | |
| Podstawa programowa: 1.1)a), 1.1)b), 1.1)c), 1.2)a), 1.2)b), 1.2)d), 1.3)a), 1.3)c), 1.3)f), 1.4)a), 4.2)a), 4.2)b), 5.4), 7.3), 8.1), 8.2) | |
| Metody pracy: metoda ćwiczeń i praktycznego działania, gra dydaktyczna, TIK, „ <i>Krasnoludek</i> ”, pantomima- „ <i>Kalambury</i> ”, elementy Oceniania Kształtującego, ewaluacyjna | |
| Formy pracy: indywidualna, grupowa jednolita i zróżnicowana, zbiorowa | |
| Środki dydaktyczne: metodniki, białe kartki formatu A4 (dla każdego ucznia), 2 kostki do gry, rolka białej tapety, pastele olejne, 3 koperty (biała, niebieska, czerwona), zapisane i wydrukowane cele zajęć, szablon drzewa wycięty z szarego papieru, koła z papieru- „ <i>leśna ścieżka</i> ”- Załącznik nr 1, szablony Kart zadań do gry „ <i>Co słyszeć w Stumilowym Lesie?</i> ”- Załącznik nr 2, maskotka- Kubuś Puchatek, egzemplarze lektury A. A. Milne „ <i>Kubuś Puchatek</i> ”, dowolna muzyka- odgłosy natury, „emotki”- Załącznik nr 3, gra interaktywna stworzona na www.LearningApps.org – memory- bohaterowie lektury "Kubuś Puchatek" – autor: M. Kubacka | |

| | | |
|---|---|--|
| Przebieg zajęć | | |
|  | <p>„Drogowskazy” -wskazówki i uwagi o realizacji</p> |  |
| | | Centra Aktywnej Edukacji |

| | |
|--|---|
| <p>1. Wprowadzenie do zajęć- powitanie w kole na dywanie zabawą „Ludzie do ludzi”.</p> <p>2. Gra matematyczna na dobry początek dnia: „Bingo” Każde dziecko otrzymuje kartkę A4 i składa ją kolejno cztery razy. Po rozłożeniu kartka podzielona jest na 16 pól (przykład- Załącznik nr 1). Na tych polach zapisuje się liczby dwucyfrowe (na każdym polu inną), zbudowane z cyfr: 1, 2, 3, 4, 5, 6 (takie cyfry są na kostce). Nauczyciel rzuca kostkami, podaje informację o wyrzuconej liczbie oczek, w sposób pobudzający myślenie matematyczne, np.: 2 jedności i 3 dziesiątki - 32 Dzieci odszukują odpowiednią liczbę i przekreślają ją na planszy. To dziecko, które pierwsze skreśli cztery pola w poziomie, pionie lub po skosie, krzyczy „bingo”- czyli wygrywa.¹</p> <p>3. Ustalenie tematu dnia oraz celów zajęć. Nauczyciel powinien wcześniej napisać cele zajęć (w kolorowych kopertach: biała koperta- I cel zajęć, czerwona koperta- II cel zajęć, niebieska koperta- III cel zajęć). Koperty umieszcza na wyciętym z szarego papieru drzewie- eksponuje na tablicy. Omówienie kryteriów sukcesu uczniów.</p> <p>4. Malowanie na rozwiniętej rolce białej tapety ilustracji przedstawiającej Stumilowy Las. Dzieci otrzymują do pracy rolkę tapety (ilość rolek zależy od liczebności klasy), którą rozwijają na podłodze, połączonych w długi rząd stolikach lub przyklejają taśmą do ścian. Sami wybierają miejsce pracy i miejsce na płaszczyźnie papieru. Rysują pastelami olejnymi: drzewa, krzewy, domy mieszkańców bajkowego lasu, charakterystyczne miejsca opisane w lekturze itp.- według inwencji twórczej uczniów. W trakcie pracy</p> | <p>artystyczno- ruchowe</p> <p>matematyczno- przyrodnicze</p> <p>polonistyczno- komunikacyjne</p> <p>artystyczno- ruchowe</p> |
|--|---|

¹ E. Gruszczyk- Kolczyńska, M. Skura, Skarbiec matematyczny. Poradnik dla nauczyciela klasa 0 i klasy I-III, Warszawa 2005, s. 124

| | |
|--|---|
| <p>można wykorzystać muzykę- naturalne odgłosy przyrody, np.. śpiew ptaków (nagranie według pomysłu nauczyciela).</p> <p>Na tak przygotowaną planszę uczniowie będą w toku zajęć przyklejać koła- osiągnięte cele zajęć, tworząc „leśną ścieżkę”- Załącznik nr 1. <u>Każdy osiągnięty przez ucznia cel, to jedno kółko przyklejone na stworzonej planszy do gry. Nauczyciel wkleja koło- START, koło z napisem- META, wklejają uczniowie po zrealizowaniu wszystkich celów zajęć.</u></p> <p>5. Przygotowanie przez uczniów KART DO GRY. Dzieci pracując w grupach (dobór osób do grup według zaproponowanej przez dzieci wyliczanki), wspólnie wymyślają i zapisują na otrzymanych kartach po 4 zadania z każdej kategorii- ruchowe, muzyczne, wiedza (po 4 karty z każdym z zadań: tygrysek- „1, 2, 3 BRYKASZ TY...”, zadania ruchowe, miś- „MRUCZANKI” czyli zadania muzyczne, sowa- „RUSZ GŁOWĄ” czyli zadania sprawdzające wiedzę o lekturze). Szablony kart- Załącznik nr 2</p> <p><u>Przykłady zadań:</u> Karta- miś (Odszukaj w lekturze jedną z mrużonej Kubusia Puchatka i zaśpiewaj ją wymyślając własną melodię.) Karta- tygrysek („Brykaj” jak tygrysek wokoło naszej sali.) Karta- sowa (Opowiedz przygodę Puchatka z balonikiem.)</p> <p>Dzieci mają do dyspozycji egzemplarze lektury. Tworząc karty zadań bazują na wiedzy jaką zdobyły po samodzielnym przeczytaniu książki A. A. Milne „<i>Kubuś Puchatek</i>” oraz szukają inspiracji bezpośrednio w książce.</p> <p>Po wykonaniu zadania grupy wymieniają się Kartami i następuje ocena koleżeńska. Sprawdzane jest: czy pytania zapisane są poprawnie i zgodnie z treścią lektury.</p> <p>W trakcie pracy dzieci korzystają z metodników przekazując informację zwrotną nauczycielowi- czerwone „światło”- trudne zadanie, prosimy o pomoc, żółte- prosimy o wskazówki, nie wszystko potrafimy, zielone- jest ok., nie potrzebujemy pomocy.</p> <p>6. Zabawa ruchowa z elementami pantomimy- „<i>Kalambury</i>” Wybrane dziecko zadaje pozostałym zagadkę- naśladuje ruchem, gestem jedną z postaci występujących w lekturze. Koledzy muszą odgadnąć kto to i tak samo naśladować bohatera. Zabawę należy powtórzyć kilka razy.</p> <p>7. Opowiadanie przez dzieci ulubionych przygód bohaterów opisanych w lekturze. Uczniowie siedząc w kole na dywanie przekazują sobie z ręki do ręki pluszową maskotkę Kubusia Puchatka. Gra muzyka- mogą to być</p> | <p>polonistyczno- komunikacyjne</p> <p>artystyczno- ruchowe</p> <p>polonistyczno- komunikacyjne</p> |
|--|---|

odgłosy natury wykorzystane wcześniej podczas tworzenia planszy gry. Kiedy nagranie milknie uczeń, który akurat trzyma w rękach Kubusia Puchatka opowiada ulubioną przygodę bohaterów Stumilowego Lasu. Zabawę powtarzamy kilkakrotnie.

Wszyscy uczniowie będą mieć możliwość opisanie ulubionej przygody tworząc 5 zdaniową wypowiedź pisemną w domu- podanie pracy domowej do zeszytu.

8. Gra interaktywna stworzona na www.LearningApps.org – [memory- bohaterowie lektury "Kubuś Puchatek"](#) – autor:

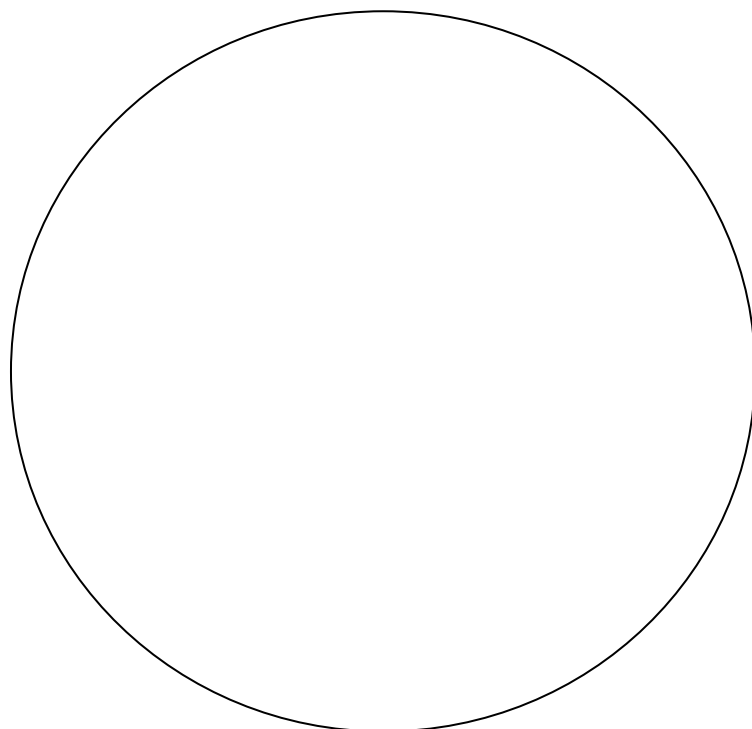
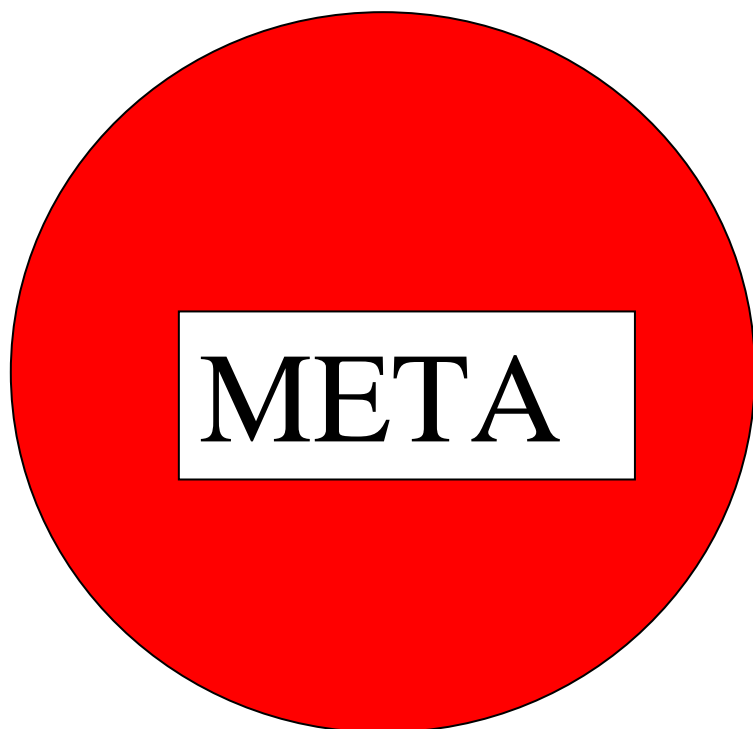
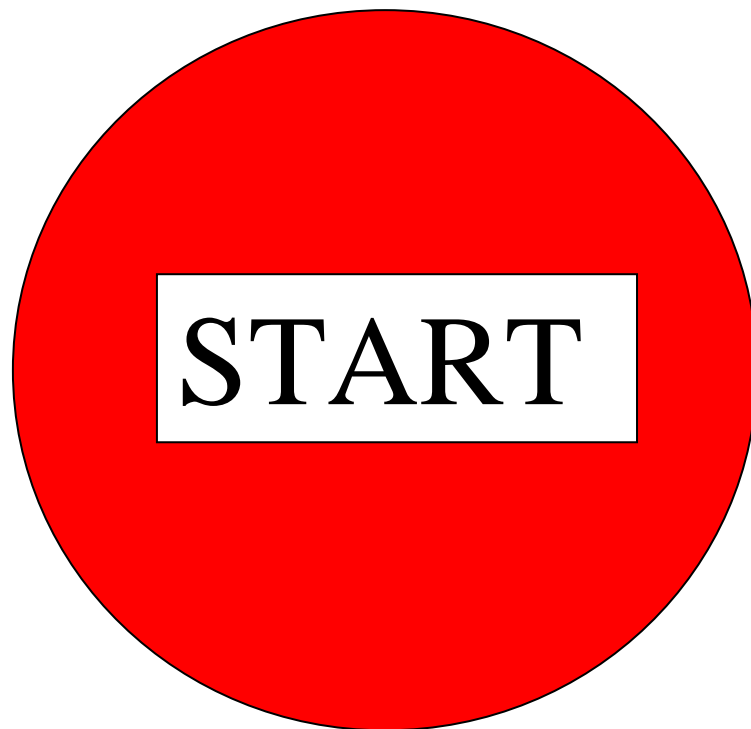
M. Kubacka

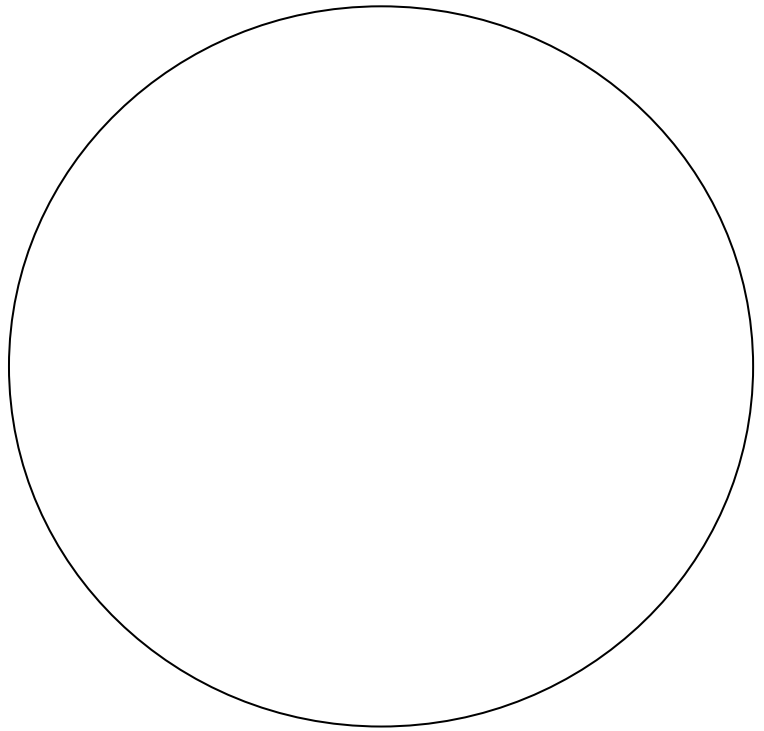
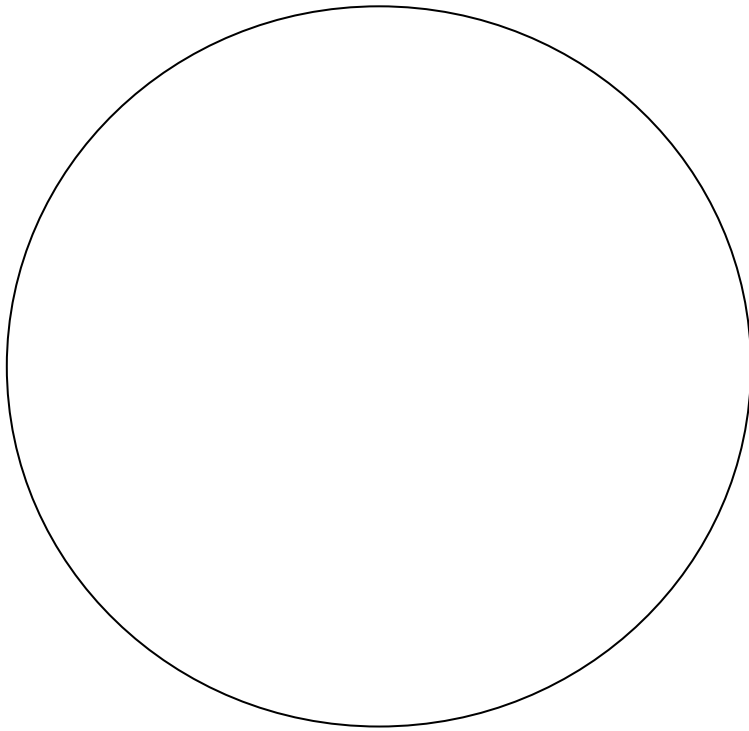
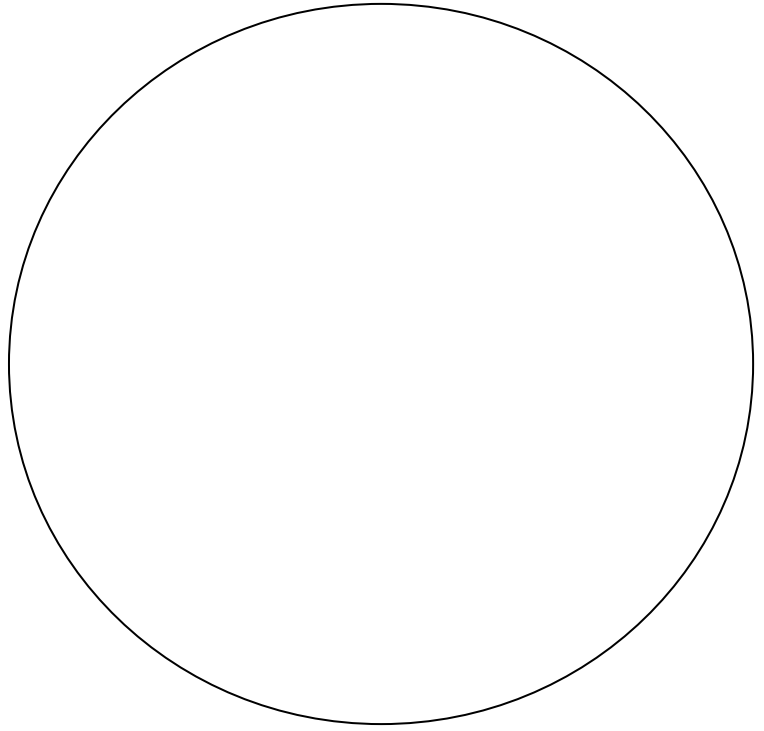
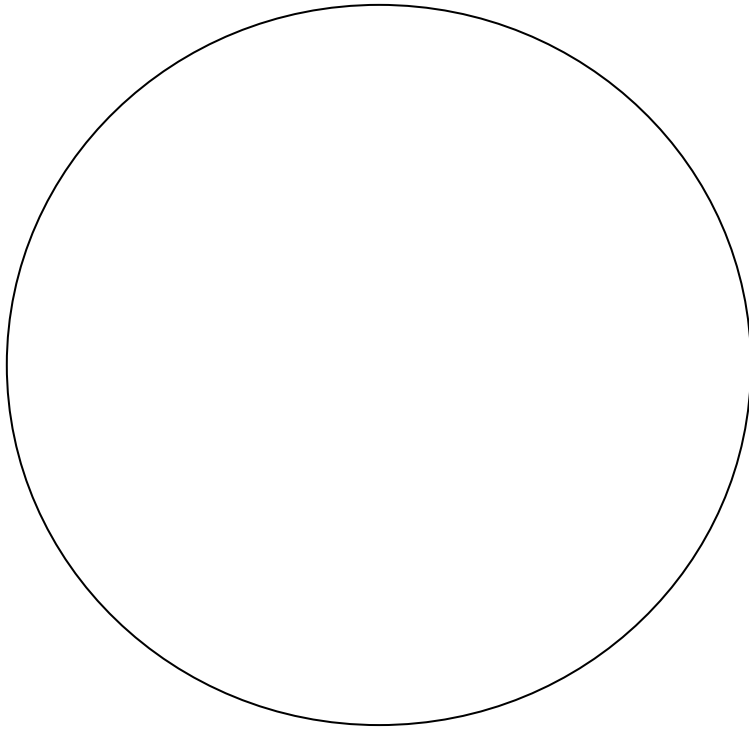
9. Ewaluacja zajęć- Prezentacja stworzonej przez dzieci planszy gry „*Co słychać w Stumilowym Lesie?*”

Każdy osiągnięty przez ucznia cel- kółko jest elementem leśnej ścieżki przyklejonej na planszy.

Na podsumowanie zajęć dzieci przyklejają na planszy drzewa umieszczonego na tablicy odpowiednią „emotkę” symbolizującą ich nastrój po zajęciach.- Załącznik nr 3

Koła do gry planszowej- „leśna ścieżka” do powielenia i wycięcia.





KARTY ZADAŃ DO GRY- do powielenia (po 4 karty dla każdej z grup)



RUSZ GŁOWĄ



1, 2, 3 BRYKASZ
TY...



MRUCZANKI

Podsumowanie zajęć- „emotki” do powielenia i wycięcia przez nauczyciela.

