

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH DLA KLASY I
(8 TYDZIEŃ NAUKI)**

Temat: *Ślimaki i maślaki*

W opracowaniu scenariusza odwołano się do:

- 1) Marzena Kędra, *Doświadczenie świata*. Edukacja wczesnoszkolna. Program nauczania dla I etapu kształcenia, Warszawa 2014
- 2) Barbara Bieg-Panic Beata Sobczyk Beata Stachańczyk, Mirosława Gruszka Ewa Stolarczyk, *Poradnik dla nauczyciela klasy pierwszej szkoły podstawowej*, Warszawa 2014
- 3) Maria Lorek, Lidia Wollman, *Nasz elementarz*, Warszawa 2014
- 4) Kart pracy do części I podręcznika *Nasz elementarz*
- 5) Albumu liter do części I podręcznika *Nasz elementarz*

Założenie dydaktyczne /za: Marzena Kędra, *Doświadczenie świata*. Edukacja wczesnoszkolna. Program nauczania dla I etapu kształcenia, Warszawa 2014, s. 112-113/

**"Organizacja procesu nauczania – uczenia się
„Neurony umierają z nudów”**

Stosowane w praktyce szkolnej metody nauczania – uczenia się powinny wykorzystywać możliwości obydwu półkul mózgowych, ponieważ do optymalnego uczenia się jest potrzebna ich harmonijna współpraca. W odniesieniu do dzieci w młodszym wieku należy przede wszystkim wykorzystywać możliwości prawej półkuli, gdyż lewa jeszcze rozwija się i kształtuje do około dwunastego roku życia. W praktyce oznacza to działanie poprzez obrazy, kolory, ruch, muzykę, emocje, twórczość dziecięcą, spontaniczność i wyobraźnię. Dla wszystkich dzieci z dominującą półkulą *gestalt* ruch stanowi podstawę uczenia się. /.../

TREŚCI KSZTAŁCENIA I OCZEKIWANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIÓW	
zapisy z programu nauczania	w odniesieniu do jednostki lekcyjnej
Uczeń EDUKACJA POLONISTYCZNA – OSIĄGNIĘCIA	
Sluchanie i mówienie - wyraża własne zdanie o postaciach i zdarzeniach (swobodne wypowiedzi) Czytanie - rozpoznaje wszystkie litery alfabetu (małe i wielkie, pisane i drukowane) - czyta nieskomplikowane krótkie teksty Pisanie - koduje informacje (uproszczone rysunki) Poprawność językowa - formułuje zdania i posługuje się nimi - interesuje się literaturą dziecięcą (np. baśniami, opowiadaniem, komiksami)	- rozpoznaje litery <i>a, l, o, t, i, e, k, j, s, ś</i> - rozpoznaje "s" od "ś", rozpoznaje brzmienia wyrazów z głoskami "s" i "ś" - czyta globalnie krótkie nazwy - czyta przygotowane przez nauczyciela sylaby - samodzielnie czyta komiks o ślimaku - kreśli literę "ś" - tworzy opowiadanie kreatywne nt. przygód ślimaka
EDUKACJA MUZYCZNA – OSIĄGNIĘCIA	
Sluchanie i rozumienie muzyki - słucha różnych odmian muzyki (w tym muzyki poważnej) - dostrzega zmiany dynamiki, tempa i wysokości dźwięku utworu muzycznego, potrafi je wyrazić w piosenkach i tańcu	- słucha muzyki i improwizuje do niej, oddając jej charakter - wykonuje piosenkę "Ślimak"
EDUKACJA PLASTYCZNA – OSIĄGNIĘCIA	
Ekspresja przez sztukę - posługuje środkami wyrazu plastycznego, takimi jak: kształt, barwa, faktura - ilustruje sceny, sytuacje realne i fantastyczne inspirowane wyobraźnią, literaturą	- wykonuje ślimaka z papieru i krepiny - odtworzy kształt i kolorystykę ślimaka
EDUKACJA SPOŁECZNA I ETYKA – OSIĄGNIĘCIA	
Ja i moje otoczenie - ma szacunek dla siebie i dla innych - dokonyuje samooceny Współbycie i współdziałanie - współpracuje z innymi osobami poprzez zabawę, wspólną naukę czy uczestniczenie w codziennych sytuacjach	- szanując innych, uczestniczy w zabawach ruchowych typu "Wita ten, kto..." - ustala zasady współzawodnictwa i przestrzega ich - współpracuje w grupie przy tworzeniu planszy do gry

EDUKACJA PRZYRODNICZA – OSIĄGNIĘCIA	
Człowiek i świat zwierząt - opisuje życie zwierząt żyjących na łące, w lesie, ogrodzie, parku W świecie roślin - opisuje rośliny rosnące na łące, w lesie, ogrodzie, parku	- opowiada o życiu ślimaka - opisuje wygląd, warunki występowania oraz smak maślaków
EDUKACJA MATEMATYCZNA – OSIĄGNIĘCIA	
Czynności umysłowe - numeruje obiekty - wyprowadza kierunki od siebie i innych osób - określa położenie obiektów względem innego obranego obiektu - doprowadza do końca rozpoczęte zadanie Liczenie - liczy w aspekcie kardynalnym bez odgórnego ustalania zakresu <i>liczy w aspekcie porządkowym bez odgórnego ustalania zakresu</i> - liczy od danej liczby (w zakresie co najmniej 20) Pomiar - mierzy długości posługując się np. linijką - porównuje długości obiektów	- odmierza pola gry planszowej, porównuje ich długości - używa liczebników głównych, numerując pola gry planszowej - przesuwa pionki po planszy - uczestniczy do końca w rozpoczętej grze - liczy pola na planszy - kontynuuje liczenie rozpoczęte przez kolegę z grupy
ZAJĘCIA KOMPUTEROWE – OSIĄGNIĘCIA	
Obsługa komputera - posługuje się komputerem w podstawowym zakresie - korzysta z różnych programów edukacyjnych w zależności od potrzeb i własnych możliwości	- korzysta z multimedialnej strony www.wymowapolska.pl - wykonuje okładkę książki w dostępnym programie graficznym
ZAJĘCIA TECHNICZNE – OSIĄGNIĘCIA	
Bezpieczeństwo - utrzymuje porządek wokół siebie: na swojej ławce, w szatni, w ogrodzie - sprząta po sobie i pomaga innym w utrzymaniu porządku	- utrzymuje porządek podczas wykonywania gry planszowej - sprząta po plastycznej pracy grupowej - pomaga w sprzątanii dzieciom, które są niepełnosprawne
WYCHOWANIE FIZYCZNE I EDUKACJA ZDROWOTNA – OSIĄGNIĘCIA	
Sprawność fizyczna - uczestniczy w zabawach i grach ruchowych - wykonuje ćwiczenia równoważne	- uczestniczy w ćwiczeniach równoważnych (zawody "Maślaków" i "Ślimaków") - uczestniczy w zabawie z piłką

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Powitanie - zabawa *Wita ten, kto...* [dzieci stoją w kręgu]

Nauczyciel formułuje zadanie, dziecko (dzieci), które spełniają zawarte w nim warunki podchodzą do kolegów i podają rękę na powitanie.

Np. *Wita wszystkich ten, kto ma w swoim imieniu literkę ... (a, l, o, t, i, e, k, j, s)*

Wita wszystkich ten, kto ma w swoim imieniu taką literkę (i tu pokazuje kartonik z literą Ś)

Nauczyciel pokazuje ilustrację na której jest narysowany ślimak i ma przypiętą wizytówkę z napisem „Staś”

2. Zabawa z piłką – wysłuchujemy różnic w brzmieniu wyrazów

Nauczyciel rzuca piłkę do wybranego dziecka i mówi słowo. Jeśli słychać w nim „s” – nie wolno dotknąć piłki; jeśli „ś” – należy piłkę złapać. (*Kos – koś; nos- noś; list – liść*)

Można wykorzystać pomoce z www.wymowapolska.pl

3. Ćwiczenia w mówieniu – kreatywne opowiadanie

Dzieci wymyślają przygody, jakie może mieć ślimak Staś, który wędruje po lesie i szuka grzybów. Ćwiczenie ma przygotować dzieci do samodzielnego układania opisu gry stolikowej.

1. Nauka kreślenia litery „ś” [stoliki, grupy czteroosobowe]

Odczytanie wyrazu ślimak i nazwanie pierwszej litery w wyrazie. Praca z Elementarzem (str. 58). Nauka kreślenia litery zgodnie z przyjętą przez nauczyciela zasadą.

2. Ćwiczenia w czytaniu sylab [stoliki, grupy czteroosobowe]

Wykorzystanie tabeli z sylabami (karta pracy)

3. Kącik czytelnika [dzieci siedzą przy stolikach, praca indywidualna]

Samodzielne czytanie komiksu o ślimaku Stasiu (Elementarz). Po lekturze można zaproponować wspólne opowiadanie przeczytanej przez dzieci historii.

4. Nauka śpiewanki „Ślimak”. Ilustracja ruchem [wolna przestrzeń]

W trawie, w czasie deszczu siedzi ślimak zły...

ślimaku pokaż rogi, dam ci sera na pierogi!

Nie pokażę rogów, bo nakapie mi....

Na lewy róg i prawy! Nie, nie wyjdę z mojej trawy!

5. Praca plastyczna [dzieci siedzą przy stolikach, praca indywidualna]

Ślimaki z kolorowego papieru i krepiny (Elementarz)

6. Konstruowanie gry planszowej *Ślimaki i maślaki*

[Arkusze dużego papieru dla każdej grupy, pionki, kostka, kredki, ślimaki wyklejone z papieru i krepiny, papier kolorowy, nożyczki, klej; dla każdej grupy „warsztat do pracy” – 2 złęczone stoliki, Muzyka pobudzająca do pracy.]

Zadaniem dzieci jest zbudowanie planszy do gry. Rysują pola, po których będą poruszały się pionki odrysowując drewniany klocek lub tekturowe kółko. Na niektórych polach umieszczają znaczki (rysunki), które mają symbolizować przygodę ślimaka. Wymyślają swoją fabułę (przygotowały się do tego zadania podczas ćwiczenia kreatywnego opowiadania). Ustalają (z pomocą nauczyciela) proste zasady gry, np.: jak pionek stanie na polu ze ślimakiem, gracz traci kolejkę; jak na polu z maślakiem – cofa się o 1 pole do tyłu, jak z 2 maślakami – o 2 pola do tyłu, itp.

7. Kto wygra? Wspólne granie w gry przygotowane przez dzieci.

[nauczyciel przypina arkusz z grą do tablicy, dzieci siedzą przy stolikach.]

W grze bierze udział tylu zawodników, ile jest grup. Każda grupa przygotowuje sobie pionek (guzik na kawałku plasteliny). Autorzy planszy przypiętej do tablicy prowadzą grę (przy asyście nauczyciela). Dzieci reprezentujące grupy podchodzą kolejno do stolika ustawionego przy tablicy, rzucają kostką, głośnie odliczają pola i przyklejają swój pionek w odpowiednim miejscu.

Wygrani nagradzani są brawami.

8. Mój komiks o ślimaku i maślaku. [Nauczyciel przygotowuje papier A5]

Praca indywidualna. Dzieci zainspirowane grą samodzielnie rysują historyjkę ślimaka i maślaka. Wykonują okładkę swojej książeczki, kartki spinają spinaczem.

9. Zawody sportowe „Ślimaki kontra Maślaki” [podwórko, korytarz szkolny lub wolna przestrzeń w sali dydaktycznej]

Nauczyciel dzieli klasę na 2 części. Dzieci siadają w rzędach w siadzie skrzyżnym, a nauczyciel ustawia przed każdym z rzędów ławeczkę. Na znak nauczyciela do ławeczki podchodzą dzieci siedzące na początku każdego rzędu i jak najwolniej przechodzą po ławeczce (trzeba zachować równowagę, nie wolno zatrzymywać się). Wygrywa ta osoba, która zeskoczyła na podłogę później. Dzieci liczą zwycięzców w każdej z grup. Wygrywa zespół, który miał najwięcej „ślimaków”

10. Moja gra planszowa – praca indywidualna [dzieci siedzą przy stolikach, praca indywidualna]

Uczniowie samodzielnie wymyślają „przygody ślimaka” i dorysowują elementy na karcie pracy¹. Nauczyciel indywidualnie rozmawia z każdym uczniem i sprawdza umiejętność logicznego myślenia, liczenia, formułowania wypowiedzi. Przygotowana przez dzieci indywidualna plansza do gry może posłużyć do zabawy z kolegą lub z kimś z rodziny, jako praca domowa.

¹ Karta pracy nr 1

11. Podsumowanie lekcji [podwórko, korytarz szkolny lub wolna przestrzeń w sali dydaktycznej]

Nauczyciel dziękuje uczniom za wspólną naukę, pracę i zabawę. Wręcza odznaki ślimaka dzieciom z grupy, która wolniej wykonywała ćwiczenie, a odznakę maślaka tym, którzy zadanie wykonali szybciej.

12. Praca domowa

Wykonanie okładki do stworzonej w czasie lekcji książeczki (chętni mogą wykonać okładkę wykorzystując dostępny program komputerowy). Nadanie tytułu, wpisanie nazwiska autora. Przeczytanie swojej książeczki członkom rodziny.



