

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

Funkcjonowanie osobiste i społeczne

Prowadzący: Aneta Goraj

Klasa: A

Data: 9.05.2022

Temat: W wiejskiej zagrodzie-

CEL OGÓLNY:

- utrwalenie wiadomości na temat zwierząt żyjących w gospodarstwie wiejskim.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

- rozpoznawanie i nazywanie zwierząt wiejskich,
- poznanie korzyści płynących z hodowli zwierząt wiejskich,
- rozwijanie spostrzegawczości wzrokowej,
- doskonalenie umiejętności grafomotorycznych,
- doskonalenie umiejętności liczenia,
- rozwijanie umiejętności lepienia z plasteliny zwierząt i innych kształtów.

METODY PRACY:

- czynna – zadań stawianych dziecku, ruchowej ekspresji twórczej,
- słowna – rozmowa, objaśnienie, zagadki,
- percepcyjna – obserwacja, pokaz.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

-monitor, program multimedialny mTalent – Trudności w pisaniu, program multimedialny mTalent – Czytanie sylabami cz.2, program multimedialny mTalent – Percepcja wzrokowa, pomoc dydaktyczna Moje Bambino –Krótkie opowiadania do ćwiczeń rozumienia i czytania, pomoc dydaktyczna Moje Bambino –Sudoku – Zwierzęta dzikie i domowe, produkty pochodzenia zwierzęcego

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Powitanie uczniów, zapoznanie z celem zajęć.
2. Odczytanie przez nauczyciela opowiadania „Na wsi”. Rozmowa na temat treści wysłuchanego opowiadania - [pomoc dydaktyczna Moje Bambino –Krótkie opowiadania do ćwiczeń rozumienia i czytania.](#)
3. „Na wiejskim podwórku” – układania historyjki obrazkowej - [pomoc dydaktyczna Moje Bambino –Krótkie opowiadania do ćwiczeń rozumienia i czytania.](#)

4. Poznajemy rodzinę kotów - [program multimedialny mTalent – Czytanie sylabami cz.1.](#)
Uczniowie wykonują ćwiczenie: Sylaby otwarte z literą K (II, III, IV).
5. Odczytywanie nazw zwierząt wiejskich - [program multimedialny mTalent – Czytanie sylabami cz.2.](#)
Uczniowie wykonują ćwiczenie: Wyrazy proste z dwóch sylab otwartych (VI, X).
6. Ćwiczenia grafomotoryczne - [program multimedialny mTalent - Trudności w pisaniu.](#)
Uczniowie wykonują ćwiczenia interaktywne – Poziom 3: Kreślenie linii pionowych – ćwiczenie: 5, 8 oraz Labirynty - ćwiczenie 21, 22.
7. Zgadnij – co to jest? – rozpoznawanie produktów pochodzenia zwierzęcego różnymi zmysłami.
Uczniowie wskazują od jakiego zwierzęcia pochodzą te produkty.
8. Zaprowadź zwierzęta do celu - [program multimedialny mTalent – Percepcja wzrokowa.](#)
Uczniowie wykonują ćwiczenia – Spostrzeganie stosunków przestrzennych – Prosto do celu – ćwiczenie 1, 2.
9. Zabawa w kodowanie - [pomoc dydaktyczna Moje Bambino –Sudoku – Zwierzęta dzikie i domowe .](#)
Zadanie polega na rozłożeniu obrazków ze zwierzętami w taki sposób, aby w pionie i w poziomie dużego kwadratu żaden obrazek się nie powtarzał.
10. Liczymy zwierzęta.
Uczniowie wykonują ćwiczenie z [serwisu Superkid – Ile elementów widzisz na obrazku? – liczby 1 -10. Ile elementów widzisz na obrazku – Zwierzęta hodowlane.](#)
11. „Mieszkańcy wiejskiego podwórka” – grupowe wykonanie makiety przestrzennej.
Grupa dysponuje tekturką w formacie A4, stanowiącą „wiejskie podwórko”. Z plasteliny dzieci lepią przestrzenne sylwety zwierząt hodowlanych, drzew i krzewów i mocują do tekturki tak, by powstała makieta ilustrująca wiejskie podwórko i jego mieszkańców.
12. Zakończenie zajęć – pochwała uczniów za aktywny udział w zajęciach.











