



# ZWIERZĘTA I ICH DZIECI

BOŻENA PAŹDZIO  
MAGDALENA KLABACHA-LICA  
WIOLETTA MAJEWSKA  
RENATA PAŹDZIO

## SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania wychowania przedszkolnego

opracowany w ramach projektu

**„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”**

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach  
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – Agnieszka Karczewska-Gzik  
Recenzja merytoryczna – dr Anna Kienig  
Maria Ferenc  
Agnieszka Ratajczak-Mucharska  
Urszula Borowska

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019  
Ośrodek Rozwoju Edukacji  
Aleje Ujazdowskie 28  
00-478 Warszawa  
[www.ore.edu.pl](http://www.ore.edu.pl)

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –  
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

## Temat zajęć

Zwierzęta i ich dzieci

## Temat kompleksowy

W wiejskiej zagrodzie

## Adresaci zajęć/typ/typ SPE

5-latki, w tym dzieci ze SPE

## Etap edukacyjny

wychowanie przedszkolne

## Miejsce i czas realizacji zajęć

przedszkole, 30 minut (z możliwością wydłużenia)

## Cel ogólny

rozwijanie umiejętności szacowania i klasyfikowania poprzez włączenie różnych rodzajów aktywności (zabawy, nauki).

## Cele operacyjne

**Wiadomości:** dziecko wie, jak odpowiednio konstruować wypowiedzi; zna nazwy zwierząt gospodarskich, ich wygląd i odgłosy; zna sposoby szacowania i klasyfikowania; wie, że tablica multimedialna służy do nauki i zabawy; zna swoje potrzeby ruchu i zabawy.

**Umiejętności:** dziecko odpowiada na pytania nauczyciela; nazywa i opisuje wygląd zwierząt hodowlanych; rozpoznaje zwierzęta gospodarskie po głosie i wyglądzie; manipuluje figurkami; doskonali umiejętności manualne; tworzy zbiory zwierząt; przelicza elementy zbiorów w zakresie 10; szacuje wielkość zbiorów; stosuje określenia: najwięcej, najmniej; korzysta z tablicy interaktywnej; wskazuje różnice między dwoma obrazkami; aktywnie uczestniczy w zabawach ruchowych.

**Postawy:** dziecko jest komunikatywne, aktywne, ciekawe znaczenia technologii, wyraża szacunek dla zwierząt.

## Środki dydaktyczne

gra interaktywna <http://scholaris.pl/resources/run/id/49357>, szarfy i woreczki w 4 kolorach, figurki zwierząt wiejskich, miseczki i pęsety antystatyczne drewniane, ugotowany makaron nitki, dowolne nagranie odgłosów zwierząt wiejskich.

## Zastosowanie narzędzi ICT

tablica interaktywna

### Formy pracy

grupowa, indywidualna, zespołowa

### Metody/techniki

oglądowa (obserwacja przyrodnicza)/techniki: ekspresja artystyczna, doświadczenia poszukujące.

### Opis przebiegu zajęć

#### Część wstępna

1. Zagadki słuchowe. Nauczyciel włącza nagranie odgłosów zwierząt wiejskich. Dzieci rozpoznają dźwięki i nazywają zwierzęta, które je wydają. Naśladują głosy zwierząt.
2. Zabawa manipulacyjna „Głodne kurki”. Dzieci siedzą przy stolikach, na których leży stos ugotowanego makaronu (typu nitki). Dzieci pęsetami zbierają makaron do swoich miseczek. Szacują, kto mógł zebrać najwięcej, a kto najmniej nitek makaronu.

#### Część główna

3. Zabawa dydaktyczna „Zwierzęta i ich dzieci”. Dzieci siedzą na dywanie, przed nimi rozłożone są figurki zwierząt gospodarskich: krów, koni, kaczek, kur, owiec itp. Dzieci manipulują zwierzątkami, opisują ich wygląd i nazywają zwierzątko. Nauczyciel prosi, by dzieci posegregowały zwierzęta według jednej cechy. Dzieci tworzą zbiory rodzin zwierząt, następnie liczą elementy w utworzonych zbiorach (w zakresie 10). Określają, w którym zbiorze jest najwięcej zwierząt.
4. Nauka: oglądanie filmu na tablicy interaktywnej. Dzieci oglądają filmik o zwierzętach wiejskich, utrwalają wiadomości na temat zwierząt hodowlanych. Rozmowa na temat treści filmu, dzieci odpowiadają na pytania nauczyciela dotyczące obejrzanego filmu.
5. Zabawa interaktywna „Znajdź różnice” (nr 3). Dzieci wykonują zadanie na tablicy interaktywnej. Porównują dwa obrazki przedstawiające wiejskie podwórko i zaznaczają na nich 5 różnic.

#### Część końcowa

6. Zabawa ruchowa „Kwoki i ich dzieci”. Nauczyciel wybiera 4 dzieci (kwoki), którym zakłada szarfy w różnych kolorach (np. czerwonym, zielonym, żółtym, niebieskim). 4 szarfy w tych samych kolorach kładzie w różnych częściach sali (są to kurniki). Pozostałe dzieci (kurczęta) trzymają w dłoniach woreczki gimnastyczne w kolorach szarf i biegają po dywanie. Dzieci (kwoki) muszą odnaleźć wśród biegających

dzieci te, które mają taki sam kolor woreczka w dłoniach, jak ich szarfa. Następnie zaprowadzają swoje dzieci do kurników. Dzieci wymieniają się szarfami i woreczkami. Zabawę powtarzamy.

### Podsumowanie zajęć

Dzieci mówią, która zabawa podobała im się najbardziej, zabawę powtarzamy.

### Komentarz metodyczny

Nauczyciel na bieżąco przekazuje dziecku informację zwrotną poprzez wskazanie, co dziecko robi dobrze, co i jak wymaga poprawy. Nauczyciel w przypadku braku pęsety wykorzystuje plastikowe widelczyki. W grze interaktywnej korzystamy z 2 i 3 rozdziału. Film – część 2, gra interaktywna – część 3. Jeśli nie mamy figurek zwierząt, możemy użyć zdjęć/ilustracji zwierząt wiejskich. W przypadku stymulacji, rozwijania, usprawniania funkcji psychomotorycznych nauczyciel włącza do zajęć cele terapeutyczne. Etapy zajęć powiązane są z kształtowaniem kompetencji kluczowych w zakresie rozumienia i tworzenia informacji, kompetencji matematycznych oraz kompetencji w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii, kompetencji cyfrowych, kompetencji osobistych, społecznych i w zakresie umiejętności uczenia się.

**Ogólne wskazania do pracy z dzieckiem ze SPE** (szczegółowe wskazania co do dostosowania metod/technik/form/warunków/organizacji pracy do indywidualnych możliwości dziecka zawarte są w IPET, opinii) – w razie potrzeby: zmiana formy aktywności, formy pracy, zmodyfikowanie metody/techniki pracy, zmniejszenie/zwiększenie liczby zadań/kart pracy itp.