



GRAM Z JESIENIĄ

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

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

Gram z jesienią

Temat kompleksowy

Jesień wokół nas

Adresaci zajęć

5-latki, w tym dzieci ze SPE

Etap edukacyjny

wychowanie przedszkolne

Miejsce i czas realizacji zajęć

przedszkole (z możliwością wydłużenia)

Cel ogólny

wspieranie aktywności dziecka podnoszącej poziom umiejętności matematycznych.

Cele operacyjne

Wiadomości: dziecko zna zasady komunikacji; zna sposoby liczenia: liczebniki główne i porządkowe; wie, że ostatni policzony przedmiot oznacza liczebność zbioru; zna sposoby odczytywania wskazówek; wie, że urządzenia cyfrowe służą do zabawy i nauki; zna zasady kulturalnej komunikacji w grupie.

Umiejętności: dziecko uważnie słucha wskazówek i objaśnień; przestrzega zasad i reguł zabawy; liczy przedmioty; wskazuje liczebność zbioru; posługuje się liczebnikami głównymi i porządkowymi w zakresie 6; uzupełnia diagram sudoku; odczytuje wskazówki i porusza się zgodnie z oznaczonymi kierunkami; korzysta z magicznego dywanu w sposób odpowiedzialny.

Postawy: dziecko jest kreatywne, aktywne, komunikatywne.

Środki dydaktyczne

mata do sudoku; obrazki przedstawiające grzybka, liść, orzecha i kasztana; kasztany; kartoniki z kropkami od 1 do 6; tamburyn, mata do kodowania (16 pól); obrazki ze wskazówkami (układ strzałek).

Zastosowanie narzędzi ICT

magiczny dywan, gra „Liście”

Formy pracy

zespołowa, grupowa, indywidualna

Metody/techniki pracy

aktywizujące (uczenie się w małych zespołach, programowanie), praktyczne (ćwiczenia), słowne (objaśnienia)/techniki: układanka, doświadczenia poszukujące.

Opis przebiegu zajęć

Część wstępna

1. Zabawa dydaktyczna „Jesienne sudoku”. Przed dziećmi leży mata (16 pól, 4x4), na której wypełnionych jest 9 pól (obrazkami: grzyba, liścia, kasztana, orzecha). Obok leżą pozostałe kartoniki z obrazkami. Dzieci układają obrazki w taki sposób, by w rzędach pionowych i poziomych oraz w polu 2x2 nie powtórzył się obrazek. Nauczyciel zmienia układ obrazków.

Część główna

2. Zabawa ruchowa z regułami „Droga liska do nory”. Dzieci stoją przed matą do skakania (16 pól). Kolejno losują wskazówki, zapisany układ strzałek w jaki sposób należy pokonać drogę (np. w górę, w prawo, w górę, w górę, w lewo itd.). Dzieci pokonują trasę zgodnie z instrukcją.
3. Zabawa dydaktyczna „Kasztanowy zawrót głowy”. Każde dziecko otrzymuje 6 kasztanów oraz kartoniki z kropkami od 1 do 6. Układają w szeregu kasztany i liczą je. Następnie kolejno układają nad kasztanami kartoniki z kropkami od najmniejszej do największej ilości kropek (kartonik z jedną kropką nad pierwszym kasztanem, z dwoma kropkami nad drugim kasztanem itd.). Liczą kasztany, stosując liczebniki porządkowe: pierwszy kasztan, drugi kasztan. Wskazują, który w szeregu jest drugi, trzeci, ... kasztan. Mogą wspomagać się obrazkami z kropkami.
4. Zabawa dydaktyczna „Zbieramy kasztany”. Dzieci rozsypują kasztany na dywanie i chodzą między nimi w rytm wygrywany przez nauczyciela na tamburynie. Na przerwę w muzyce zatrzymują się i słuchają, ile razy nauczyciel uderzy w instrument. Podnoszą z dywanu i wrzucają do koszyka tyle kasztanów, ile uderzeń wykonał nauczyciel. Zabawę kontynuujemy do momentu zebrania wszystkich kasztanów.

Część końcowa

5. Zabawa na magicznym dywanie „Liście”. Dzieci w parach rozgarniają liście, używając nóg lub rąk. Muszą odszukać ukryte pod jesiennymi liśćmi obrazki: jeża i grzybka.

Podsumowanie zajęć

Dzieci otrzymują po jednym kasztanie. Przed dziećmi leżą dwa pudełka z namalowaną wiewiórką smutną i wesołą: kasztan dla wesołej wiewiórki oznacza, że zajęcia im się podobały, kasztan dla smutnej wiewiórki, że nie podobały się.

Komentarz metodyczny

Nauczyciel na bieżąco przekazuje dziecku informację zwrotną poprzez wskazanie, co dziecko robi dobrze, co i jak wymaga poprawy. Brak narzędzi ICT – można zaproponować dzieciom zdmuchiwanie z dywanu papierowych listków.

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, dostosowanie środków dydaktycznych do dysfunkcji dziecka, zróżnicowanie kart pracy, stały nadzór, dostosowanie stanowiska pracy/ sposobu komunikowania się do dysfunkcji dziecka (np. przez odpowiednie oświetlenie, widoczność, miejsce blisko nauczyciela itp.).