



### Scenariusz zajęć dla uczniów klasy I (I etap edukacyjny)

<b>Temat</b>	A to ci dopiero! Obchodzimy Dzień Kota.
<b>Cele</b>	Uczeń: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Uczestniczy w zabawie teatralnej, ilustruje mimiką, gestem i ruchem zachowania bohatera literackiego lub wymyślonego. (3 a, 3.c)</li><li>2. Wykonuje maskę karnawałową. (4.3)</li><li>3. Mierzy długość, posługując się np. linijką; porównuje długości obiektów. (7.3a)</li><li>4. Zapisuje rozwiązanie zadania z treścią przedstawionego słownie</li><li>5. w konkretnej sytuacji, stosując zapis cyfrowy i znaki działań. (7.2d)</li><li>6. Rozwiązuje krzyżówkę – rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy. (1.2 a)</li><li>7. Rozumie umowne znaczenie rekwizytu i umie posłużyć się nim w odgrywanej scenie. (1.3a)</li><li>8. Sprawnie liczy obiekty (dostrzega regularności dziesiętkowego systemu liczenia), zapisuje liczby cyframi (zakres do 10), wyznacza sumy (dodaje) i różnice (odejmuje), manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, zapisuje rozwiązanie zadania z treścią przedstawionego słownie w konkretnej sytuacji, stosując zapis cyfrowy i znaki działań. (7.2 a, b, d)</li></ol>
<b>Wykaz nabywanych umiejętności</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Umiejętność posługiwania się linijką.</li><li>2. Wykonywanie maski karnawałowej.</li><li>3. Umiejętność współpracy w grupie.</li></ol>
<b>Metody</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Podające (opowiadanie, wyjaśnianie).</li><li>2. Poszukujące (dyskusja, gry i zabawy dydaktyczne).</li><li>3. Ekspresyjna (tworzenie).</li><li>4. Bezpośrednie.</li></ol>
<b>Formy</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Praca z całą grupą.</li><li>2. Praca w grupach.</li><li>3. Praca indywidualna.</li></ol>





<b>Środki dydaktyczne</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <u>Karta pracy pt. „Krzyżówka”.</u></li><li>2. <u>Ćwiczenie interaktywne pt. „Uzupełnij wyrazy w tekście”.</u></li><li>3. <u>Ekran interaktywny z pokazem slajdów pt. „Kocie przesady i przysłowia”.</u></li><li>4. <u>Ćwiczenie interaktywne „Policz koty”.</u></li><li>5. <u>Dwa ćwiczenia interaktywne pt. „Koty”.</u></li><li>6. <u>Karta pracy pt. „Koty”.</u></li><li>7. <u>Karta pracy pt. „Maska kota”.</u></li><li>8. <u>Ćwiczenie interaktywne pt. „Policz miauknięcia”.</u></li><li>9. <u>Multimedialny pokaz slajdów pt. „Kocie przesady i przysłowia”.</u></li><li>10. Muzyka do zabawy ruchowej.</li></ol>
---------------------------	---

<b>Proponowany czas zajęć</b>	180 minut
-------------------------------	-----------

<b>Opis sposobu realizacji</b>  <ol style="list-style-type: none"><li>1. Nauczyciel wita się z dziećmi.</li><li>2. Nauczyciel czyta zagadkę (fragment rymowanki o kocie). Dzieci odgadują, o czym będzie mowa na zajęciach. <i>Powiem o całym miłym stworzeniu. Poznasz je szybko po: głośnym mruczeniu, po tym, jak mleko z miski wypija, a gdy jest senny – w kłębek się zwija, na wsi, najczęściej, skacze na płot.</i>  <i>Znasz już odpowiedź? O, tak!!! To .....</i></li><li>3. Karta pracy pt. „Krzyżówka”. Nauczyciel rozdaje dzieciom wydrukowaną krzyżówkę. Rozwiązuje ją wspólnie z dziećmi. Krzyżówka nie zawiera wyrazów ortograficznie trudnych, z obocznościami, a tylko łatwe do zapisania.</li><li>4. Ćwiczenie interaktywne pt. „Uzupełnij wyrazy w tekście”. Tekst ćwiczenia jest trudny (jak na klasę pierwszą), dlatego dzieci uzupełniają tylko 3 luki z odpowiedzi do wyboru. Zanim przystąpią do uzupełniania, odsłuchują wersję dźwiękową pełnego tekstu.</li></ol> <b>KOT</b>	<b>Indywidualizacja nauczania uwzględniająca specjalne potrzeby edukacyjne</b>
--	--



Powiem o całkiem miłym stworzeniu.  
Poznasz je szybko po:  
głośnym mruczeniu,  
po tym, jak mleko z miski wypija,  
a gdy jest senny – w kłębek się zwija,  
na wsi, najczęściej, skacze na płot.

Znasz już odpowiedź?  
O, tak!!! To **KOT!**  
Zazwyczaj chadza swoimi drogami.  
Oj, tak już bywa z tymi **KOTAMI**.

5. Pokaz slajdów z audio pt. „Kocie przesady i przysłowia”.  
Nauczyciel wyświetla zasób. Po jego obejrzeniu  
rozpoczyna dyskusję na temat wysłuchanego tekstu:

- Co zapamiętałeś/zapamiętałaś z tego pokazu slajdów?
- Jakie przesady związane z kotami poznałeś/poznałaś?
- Jaki jest sens poniższych przysłów i powiedzonek:
  - Zabawa w kotka i myszkę.
  - Drzeć z kimś koty.
  - Kota komuś popędzić.
  - Pierwsze koty za płoty.
  - Kupować kota w worku.
  - Mieć kocie oczy.

6. Ćwiczenie interaktywne pt. „Policz koty”.  
Dzieci oglądają ilustrację z pochowanymi kotami,  
liczą je i zapisują pod ilustracją liczbę kotów.

7. Dwa ćwiczenia interaktywne pt. „Koty”.  
Uczniowie odsłuchują wierszyki i rozwiązują zadania  
matematyczne (dodawanie i odejmowanie w zakresie  
10).

Zadanie 1  
Czarny kot ma **osiem**.  
Biały jest wyższy o **dwa**.  
Czy wiesz, ile wzrostu biały kotek ma?

8 + ..... = .....

Jeśli w grupie znajdują się dzieci z trudnościami słuchowymi (obniżona percepcja słuchowa, niedosłuch) lub z problemami w skupieniu się, nauczyciel może skorzystać z pliku zawierającego transkrypcję narracji bajki, animacji lub filmu. Tekst należy przeczytać głośno przed projekcją, upewniając się, że wszystkie dzieci wiedzą, o czym będzie mowa w wyświetlanym materiale i na co mają zwrócić uwagę. Jeśli nauczyciel uzna to za zasadne, materiał można wyświetlić dwukrotnie.





Zadanie 2

Chudy kot ma **dziewięć**.

O **dwa** mniej ma kot w łący.

Ile ma wzrostu kotek łąciaty?

$$9 - \dots = \dots$$

8. Karta pracy pt. „Koty”.  
Nauczyciel rozdaje karty pracy, na których są narysowane różnej wysokości koty. Dzieci będą mierzyć ich wzrost linijką i wpisywać wyniki pomiarów.
9. Ćwiczenie interaktywne pt. „Policz miauknięcia”.  
Dzieci odsłuchują nagrania miauknięć kotów i liczą je. Wpisują liczbę miauknięć do luk.
10. Zabawa ruchowa pt. „Rasowce i dachowce”.  
Przed przystąpieniem do zabawy nauczyciel omawia z dziećmi zwyczaje kotów (np. koty się „myją”, zwijają się w kłębek, robią koci grzbiet, rasowe na wystawach chodzą inaczej niż koty podwórkowe itp.).  
Nauczyciel umawia się z dziećmi na określone zachowania, gdy muzyka gra i gdy milknie. Dzieci muszą adekwatnie reagować, np. gdy gra cicho – chodzą jak dystygowane koty rasowe; gdy gra głośno – biegają jak kotki na podwórku, gdy zamilknie – robią koci grzbiet lub zwijają się w kłębek.
11. Karta pracy pt. „Maska kota”.  
Dzieci wykonują maski kota dowolną techniką (wyklejanką, kolorowanie itp.).
12. Podsumowanie Dnia Kota.  
Nauczyciel pyta, czego dzieci dowiedziały się podczas zajęć. Potem informuje uczniów, że Dzień Kota jest rzeczywiście obchodzony. W różnych krajach jest to inny dzień, w Polsce przypada on w lutym. Może to być dobry wstęp do dyskusji na temat opieki nad bezdomnymi kotami w zimie (również w dniu ich święta).

Dzieci z trudnościami dostają wersję karty z podziałką.

Dzieci z trudnościami mogą wykonywać maski w parze z innym dzieckiem.

