

Scenariusz zajęć

Data zajęć: 25.10.2022 r.

Nauczyciel prowadzący: Paulina Ługowska

Grupa wiekowa: 5 – latki

Wiodąca aktywność: rozwijanie kompetencji językowych

Podstawa programowa: I.5, I.9, III.5, IV.2, IV.4, IV.7, IV.18

Temat: *Jesienna szaruga*

Cel ogólny (główny): wprowadzenie litery *E, e*; kształtowanie umiejętności analizy sylabowej

Cele szczegółowe

Dziecko:

- dokonuje analizy sylabowej wyrazu „szaruga”;
- odtwarza kształt drukowanej litery „E” za pomocą sznurka;
- wymienia wyrazy rozpoczynające się głoską „e”;
- dokonuje analizy sylabowej wyrazów rozpoczynających się głoską „e” (np. ekierka, emu, eskimos, eliksir, elf, ekran) i określa liczbę sylab w tych wyrazach ;
- wskazuje obrazki, w których nazwach głoska „e” występuje w nagłosie;
- współpracuje w grupie;
- dobiera elementy garderoby odpowiednio do jesiennej pogody;
- chętnie uczestniczy w zabawie ruchowej;
- wykonuje proste ćwiczenia gimnastyczne;
- obsługuje tablicę interaktywną w czasie gry dydaktycznej;
- układa kształt litery „E” z wyciętych wcześniej puzzli;
- odszukuje i koloruje kropelki, na których znajduje się litera „E” lub „e”.

Metody: oglądowa (pokaz), słowne (rozmowa, objaśnienia i instrukcje), aktywizująca (cyfrowe gry dydaktyczne), praktycznego działania (metoda ćwiczeń), pedagogika zabawy

Formy: zbiorowa, grupowa, indywidualna

Środki dydaktyczne: nagranie z dowolną muzyką, tablica interaktywna, komputer, 3 sylwety chmur w różnych odcieniach szarości, wydrukowane sylaby do wyrazu „szaruga”, plansza demonstracyjna przedstawiająca zapis graficzny litery „e”, „E”, ilustracja przedstawiająca krajobraz podczas jesiennej pogody, szarfy, włóczka/sznurek, ilustracje których nazwy rozpoczynają się głoską „e”, drewniane patyczki, 4-5 obręczy hula-hop, plansze „klamerkowe” z literą „e”, „E” i ilustracjami, spinacze do ubrań (klamerki), wydrukowane sylaby zawierające w zapisie graficznym literę „e”, karta pracy „Puzzle litera E”, karta pracy „Litery e i E w kropelkach”, kredki, kleje, nożyczki

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Etap wstępny:

• **Powitanie**

Dzieci dobierają się w pary i tańczą przy muzyce. Na przerwę w muzyce witają się w sposób podany przez nauczyciela np. „*Witamy się dotykając się kolanami*”, „*Witamy się mrugając do siebie*”, *Witamy się prawymi stopami*” itp. Po każdej przerwie w muzyce dzieci dobierają się w inne pary.

Etap główny:

- **Skojarzenia – zabawa językowa**

Nauczyciel prosi dzieci o podzielenie na sylaby wyrazu „szaruga”. Następnie przywiesza na tablicy wydrukowane sylaby „sza”, „ru” „ga”. Później prosi dzieci o wymienienie słów, które kojarzą im się ze słowem „szaruga”. Następnie nauczyciel wyjaśnia, że szaruga to trwająca dłużej czas jesienna deszczowa pogoda, kiedy niebo przysłaniają ciemne chmury. Po wyjaśnieniach nauczyciel prezentuje dzieciom 3-4 sylwety chmur w różnych odcieniach szarości i prosi, by dzieci ułożyły je od najjaśniejszej do najciemniejszej i odwrotnie.

- **Gra dydaktyczna prawda/fałsz – *W co się ubrać na jesienną szarugę?***

Gra z wykorzystaniem strony internetowej Wordwall oraz tablicy interaktywnej. Nauczyciel zaprasza chętne dzieci, których zadaniem jest wybranie jednej z dwóch ilustracji, która przedstawia ubranie odpowiednie do jesiennego pogody.

- ***E jak...* - podawanie wyrazów z głoską „e” w nagłosie**

Nauczyciel prosi dzieci o wymienienie słów, które rozpoczynają się od głoski „e”. Następnie przedstawia ilustracje, których nazwy rozpoczynają się głoską „e” (wraz z podpisami) np. ekran, eskimos, ekierka, elf, emu, eliksir.

- **Wprowadzenie znaku graficznego drukowanej litery „e”, „E”, odwzorowywanie kształtu drukowanej litery „E”**

Nauczyciel wiesz na tablicy planszę przedstawiającą zapis graficzny drukowanej litery „e”, „E” oraz ilustrację przedstawiającą ekran. Następnie prosi, 2-3 chętne dzieci, aby ułożyły na podłodze szarfy na kształt litery „E”. Później każde dziecko otrzymuje kawałki sznurka (jeden długi, dwa średniej długości i jeden krótki) i próbuje z ich wykorzystaniem odwzorować kształt drukowanej litery „E”.

- **Jesienne gimnastyka**

Nauczyciel losuje ćwiczenie na kole fortuny, które wyświetla na tablicy interaktywnej. Czyta dzieciom instrukcje do ćwiczenia, a dzieci wykonują je zgodnie z poleceniem.

- **Poszukujemy głoski „e” oraz sylab zawierających „e”**

Nauczyciel dzieli dzieci na 5-7 osobowe zespoły. Dzieci siadają na podłodze wokół obręczy hula-hop. Dla zespołów dzieci 5-letnich nauczyciel rozdaje plansze z ilustracjami i spinacze do ubrań (klamerki). Zadaniem dzieci jest przypięcie spinaczy na ilustracjach, których nazwy zawierają głoskę „e” w nagłosie. Dla zespołów dzieci 4-letnich nauczyciel rozdaje koperty z wydrukowanymi sylabami. Zadaniem dzieci jest wybranie sylab, w których zapisie graficznym zauważą literę „e”.

Zadanie dodatkowe dla dzieci 5-letnich: nauczyciel rozdaje wcześniej przedstawione dzieciom ilustracje oraz drewniane patyczki. Zadaniem dzieci jest podzielenie na sylaby nazw tego co znajduje się na każdej z ilustracji i położenie pod ilustracjami tyle patyczków, ile sylab jest w danej nazwie.

Etap końcowy:

- **Karty pracy**

Dzieci 5-letnie: wycinanie puzzli zawierających obrazki, których nazw rozpoczynają się głoską „e” i układanie puzzli na kształt litery „E”. Ryzowanie przy obrazkach tylu kropek, ile sylab zawiera nazwa obrazka. Dzieci 4-letnie: kolorowanie kropek, na których znajdują się litery „e” oraz „E”.

- **Ewaluacja zajęć**

Nauczyciel rozdaje dzieciom buzie umieszczone na patyczkach. Dzieci wbijają patyczek w styropian z buzią zieloną (uśmiechniętą), gdy zajęcia się im podobały (były interesujące) lub z buzią czerwoną (smutną), jeśli zajęcia im się nie podobały/nie były interesujące.