

Blok tematyczny: Ja i moja rodzina.

Temat dnia: Popołudnie z rodziną. Gry i zabawy bez telewizora.

Cel lekcji: Pokazać możliwość zabawy słownikowej również w gronie rodzinnym w opozycji do ciągłego spędzania czasu przed telewizorem. Powtórzyć i utrwalić słownictwo. Wykształcić zdolność zadawania prostych pytań o otaczające przedmioty. Rozbudzić zainteresowanie dzieci słownictwem poprzez grę. Ćwiczyć pamięć i umiejętność logicznego myślenia poprzez zadawanie zagadek.

Pomoce:

Uczeń: przybory szkolne.

Nauczyciel: Tekturki do gry, kartki z wydrukowanymi słowami, zagadki do wklejenia w uczniowskie zeszyty, wydrukowany zestaw wyrazów.

Zapis w dzienniku: Powitanie. Zapisanie na tablicy daty. Postawienie pytań utrwalających bieżący dzień i miesiąc. Powtórzenie właściwej wymowy. Wolny czas z domownikami. Wyłączamy telewizor. Tworzymy własnej produkcji grę na wzór Memory. Samodzielna praca uczniów podzielonych na grupy. Pytania i odpowiedzi w związku z odbytą grą. Zagadki utrwalające materiał. Ćwiczenia w pisaniu i przepisywaniu.

1. Powitanie.

2. Podanie daty i zadanie pytań utrwalających o bieżący dzień i miesiąc.

3. Rozmowa kierowana. Jak możemy spędzać czas z domownikami, aby nie siedzieć przed telewizorem?

4. Tworzymy własnej produkcji grę na wzór Memory.

- N. przygotowuje tekturki z wyrazami tworzącymi pary, posługując się słownictwem, które pojawiło się na dotychczasowych lekcjach języka polskiego. Np. dom - budynek, ptak - wróbel, brat - siostra, las - drzewo, wiewiórka - orzech, klasa - uczeń, miasto - wieś, mama - tata, piórnik - pióro, kredka - ołówek, szafa - wieszak, stół - krzesło, książka - autor, kogut - kura, krowa - byk, woda - jezioro, tablica - kreda, pies - buda, kot - mysz, mleko - kubek, wzrok - okulary, nitka - igła, komputer - internet, babcia - dziadek, ciocia - wujek, chłopak - dziewczyna, wiersz - poeta, pianino - muzyka, koza - koziołek, jeź - kolce, wilk - owca, okno - firanka, but - noga, ręka - rękawiczka, obraz - malarz, Wisła - rzeka, nożyczki - fryzjer, chleb - kromka.

N. przygotowuje odpowiedniej wielkości jednakowe tekturki oraz kartki z wyrazami wypisanymi powyżej.

- Zadaniem dzieci jest nalepić wyrazy na tekturki. w ten sposób dajemy im okazję do samodzielnego przygotowania gry i wstępnego powtórzenia znanych już wyrazów. Jeśli dzieci w klasie jest dużo, warto podzielić je na grupy i stworzyć dla każdej grupy osobny zestaw. Przy tej okazji każdy wyraz jest przez dzieci odczytywany i analizowany. Przypominają sobie znaczenia poszczególnych słów. Zapamiętują je, wskazują na pary skojarzeniowe, które tworzą wybrane wyrazy. Utrwalają materiał w pamięci.

- Gotowe elementy gry układamy słowem do stołu w pewnym stałym układzie (kwadrat, krzyż itp.). Gracze losują dwa wyrazy. Jeśli nie stanowią one pary skojarzeniowej, odkładają je w tym samym miejscu i starają się zapamiętać położenie. Do gry przystępują kolejni gracze. Prawo kontynuacji ma ten gracz, któremu udało się trafić na parę skojarzeniową. Gracz zdobyte pary skojarzeniowe układa przy swoim stanowisku. Wygrywa ten, kto zbierze jak największą ilość tekturek.
- Na koniec gry gracze odczytują swoje pary skojarzeniowe. Na ich podstawie mogą także zadawać ułożone przez siebie pytania. Każde dobrze zadane pytanie można nagradzać dodatkową premią dla gracza, podobnie jak dobrą odpowiedź. Przykłady pytań może proponować na początku nauczyciel:

Kto mieszka w lesie?

Kto uczy się w klasie?

Gdzie piszemy temat lekcji? (itp.)

Odpowiedź na pytanie powinna się wiązać z pokazaniem odpowiedniej tekturki. To sposób na powtórzenie jeszcze raz poszczególnych wyrazów.

Gra powinna być powtórzona trzykrotnie, bo to utrwała w pamięci dzieci słownictwo. Przed powtórzeniem gry wyrazy należy odpowiednio przemieszać.

5. Zagadki. Ćwicząc, też aktywizujemy uczniów. To oni muszą zadawać zagadki, które wcześniej wylosują zapisane na paskach. N. aktywnie pomaga w odczytaniu kartki bądź odczytuje, dając dziecku możliwość powtórzenia tekstu zagadki za nim. Dziecko zadające zagadkę staje z nauczycielem na środku klasy.

- Rosną w nim drzewa i ptaszek śpiewa (las).
- Píše na niej uczeń literki, jest pożytek z tego wielki (tablica).
- Chodzi do szkoły, zeszyt ma, wszystkie reguły dobrze zna (uczeń).
- Lubi orzechy, rudą ma kitkę, szybko z pamięci twojej nie zniknie (wiewiórka).
- Stoi na nim twoje śniadanie i każde inne codzienne danie (stół).
- Człowiek i niedźwiedź, a nawet jeź, każdy ma własny i ty masz też (dom)
- Kredki w nim chowasz i długopisy, ale nie schowasz tam spódnicy (piórniki).
- Uszyjesz nimi bluzkę i spodnie, a potem usiądź sobie wygodnie (nitka i igła).
- Jeśli zdrowa, życia doda (woda).
- Mleko daje, dużo ryczy, woli pastwisko od ulicy (krowa).
- Na nosie ma je babcia i każdy kto źle widzi, to rzecz normalna i nikt się nie dziwi (okulary).
- W oknie ją wieszają i mama i babcia, wieszają ją także pani sąsiadka (firanka).

- Malarz, stojąc przed sztalugą, czasami maluje go bardzo długo (obraz).
- Zwinny jest, szybki i myszy łowi, czasem go gęsty ogon zdobi (kot).
- Płynie jak wstęga między polami, wije się, srebrzy drobnymi błyskami (rzeka).
- Ekran ma oraz klawiaturę, znajdziesz w nim wszystko, nawet lekturę (komputer).
- Mieszka w niej Burek i inny pieseczek, stoi przy domu zbita z deseczek. (buda)
- Gdyby sobie nie skakała, toby smutne życie miała (koza).
- Od Tatr do morza rzeka płynie. Jest Polską rzeką, nigdy nie zginie. (Wisła)

Zadanie domowe

Powtórz wyrazy z lekcji, postaraj się je zapamiętać. Przepisz w liniaturze wyrazy wklejone do zeszytu (wybór N. do dziesięciu słów) i dobrze je zapamiętaj. Poćwicz wymowę.