

SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH

Dzień aktywności: Kultura bezpieczeństwa

Ośrodek tematyczny

Moja szkoła

Temat: *Uczę się w bezpiecznej szkole*

Cele ogólne:

- rozwijanie orientacji przestrzennej,
- uświadomienie konieczności zachowania dyscypliny i podporządkowania się znakom ewakuacyjnym.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- potrafi wypowiedzieć się na dany temat,
- zna i umie korzystać ze znaków drogi ewakuacyjnej,
- rozróżnia i stosuje kierunki: w prawo, w lewo, w górę, w dół,
- zna i rozumie pojęcie ewakuacji,
- potrafi w praktyce zastosować zdobytą wiedzę.

Metody nauczania:

- poglądowa - pokaz,
- słowna - pogadanka,
- ćwiczeniowa,
- percepcyjno-odtwórcza.

Formy pracy:

- zbiorowa jednolita,
- indywidualna jednolita,
- grupowa zróżnicowana,
- zabawy orientacyjno-porządkowe,
- wycieczka - zwiedzanie szkoły.

Pomoce dydaktyczne:

- rebusy,
- układanka: rączki,
- tekst piosenki „Stary Abraham”,
- puzzle z wyrazem „Ewakuacja”,
- wzory znaków: w górę, w dół, w prawo, w lewo,
- slajd nr 1 ze znakami ewakuacyjnymi.

Zapis w dzienniku:

Uczę się w bezpiecznej szkole. Objaśnienie wyglądu symboli w górę, w dół, w prawo, w lewo. Wyjaśnienie znaczenia znaków ewakuacyjnych i sprzętu przeciwpożarowego. Analiza i synteza słuchowo-wzrokowa wybranych wyrazów z drogi ewakuacyjnej. Nauka piosenki „Stary Abraham” - improwizacja ruchowa.

Cele operacyjne - uczeń	Zadania dla uczniów	Czynności uczniów	Pomoce dydaktyczne
Potrafi poprawnie umieścić element.	Poprawne umieszczenie elementu.	W zadanych polach rysują podane figury i elementy. Użycie nazw: prawa, lewa, góra, dół.	Karta pracy ucznia, zadanie 1.
Potrafi rozpoznać kierunek dłoni.	Udzielenie odpowiedzi na pytanie: „Która to ręka?”	Segregują dłonie zgodnie z ich kierunkiem. Piszą literę L lub P.	Zadanie 2.
Potrafi rozpoznać kierunek grotu.	Poprawne zaznaczenie grotu strzałki.	Rozwiązują rebusy i oznaczają grot strzałki jako rozwiązanie.	Zadanie 3. Materiał pomocniczy dla nauczyciela nr 1.
Potrafi reagować ruchem zgodnie ze strzałką.	Rytmiczne wykonanie ćwiczeń.	Wykonują ćwiczenia ruchowe: unoszenie rąk, nóg; przeskoki, marsz, bieg w oznaczonym kierunku. Wskazanie kierunku w przestrzeni.	Zadanie 4. Materiał pomocniczy dla nauczyciela nr 1.
Pamięta tekst piosenki i potrafi dopasować ruch.	Nauka piosenki „Stary Abraham”	Bawią się przy muzyce. Improvizują ruchu wszystkich części ciała. Utrwalają kierunki.	Materiał pomocniczy dla nauczyciela nr 2.
Potrafi poprawnie rozwiązać układankę literową.	Ułożenie puzzli i odczytanie hasła.	Wybierają elementy - puzzle, układają napis z liter: „EWAKUACJA” i próbują wyjaśnić znaczenie wyrazu.	Zadanie 5.
Zna wygląd znaków ewakuacyjnych.	Omówienie znaczenia wybranych znaków ewakuacyjnych.	Poznają sposoby i wymieniają przykłady oznakowania drogi ewakuacyjnej.	Slajd nr 1.
Potrafi poruszać się drogą ewakuacyjną.	Rozpoznawanie wyglądu wybranych znaków drogi ewakuacyjnej.	Uczestniczą w wycieczce po szkole. Przyglądają się znakom drogi ewakuacyjnej.	Materiał pomocniczy dla nauczyciela nr 3.

MATERIAŁ POMOCNICZY DLA NAUCZYCIELA NR 1

ROZWIĄZANIA ZADAŃ

Zadanie 3



t = p



PRAWA



LEWA



st = d

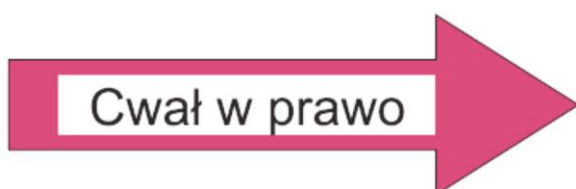


DÓŁ



GÓRA

Zadanie 4



MATERIAŁ POMOCNICZY DLA NAUCZYCIELA NR 2

Nauka piosenki i poznawanie kierunków

Stary Abraham miał siedmiu synów,
Siedmiu synów miał stary Abraham.
A oni siedli i nic nie jedli,
Tylko śpiewali sobie tak:

*Uczestnicy zabawy zajmują wygodną dla siebie pozycję stojącą lub siedzącą.
Po odśpiewaniu po raz pierwszy dzieci wypowiadają słowa: „Prawa ręka!”. Są one sygnałem do poruszania w dowolny sposób ręką w czasie następnego wykonania piosenki. Po każdym kolejnym jej wykonaniu pada hasło (np. „Lewa ręka, prawa noga, lewa noga i do tego głowa!”) mobilizujące do ruchu wymienioną część ciała.
Zabawa trwa tak długo, dopóki nie będzie już możliwe dodanie jakiegokolwiek ruchu.*

MATERIAŁ POMOCNICZY DLA NAUCZYCIELA NR 3

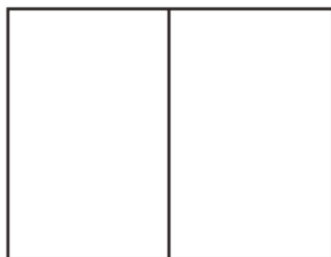
Naklejki lub tablice ze znakami bezpieczeństwa do rozdania uczniom po wycieczce



KARTA PRACY UCZNIĄ

Zadanie 1

Wykonaj polecenia.



1. Z lewej strony narysuj słońce, a z prawej drzewo

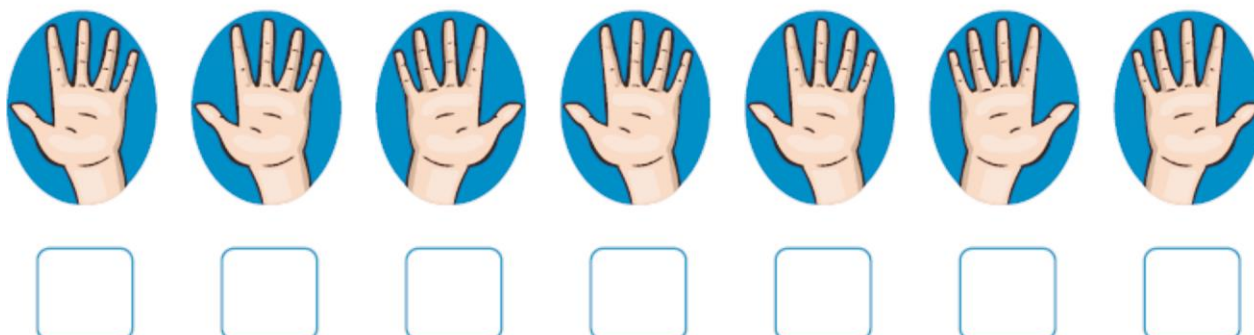
2. Na górze narysuj trójkąt, a na dole kota



3. W lewym górnym kwadracie narysuj piłkę, w prawym górnym kwadracie narysuj skakankę, w prawym dolnym kwadracie narysuj kwiatek, w lewym dolnym kwadracie narysuj misia.

Zadanie 2

Wstaw literkę **P** pod każdą prawą, a literkę **L** pod każdą lewą ręką.



Zadanie 3

W zamieszczonych prostokątach narysuj strzałki zgodne z rozwiązaniami rebusów.



t = p



+ a

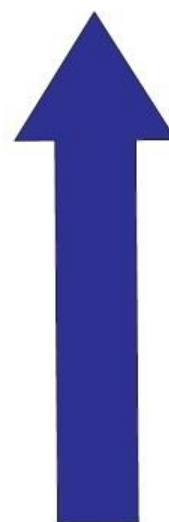
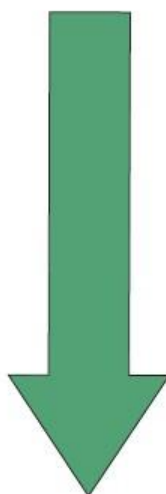
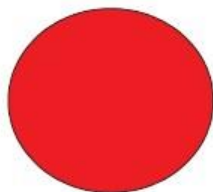
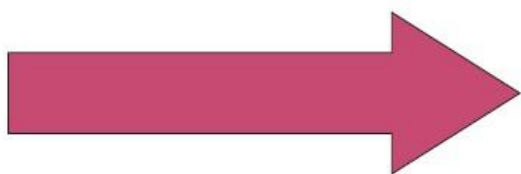


st = d

**Zadanie 4**

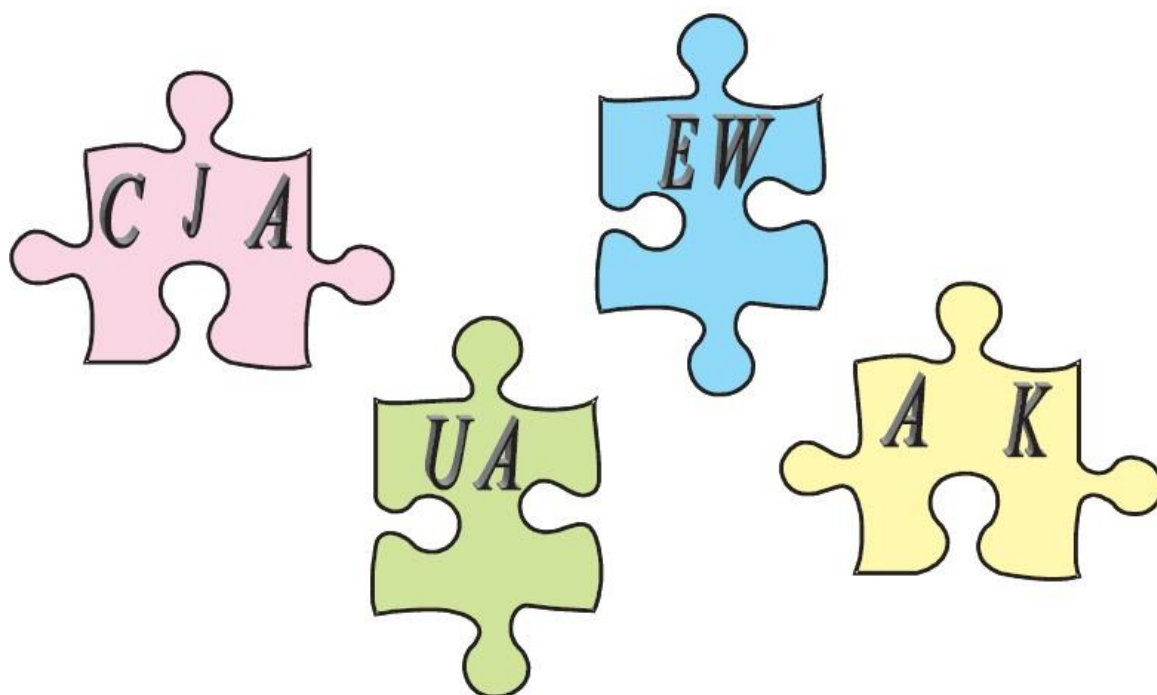
Strzałki do wycięcia i stosowania w zabawach ruchowych.

Wytnij strzałki i przyklej je na osobnych kartkach.



Zadanie 5

Wytnij i ułóż puzzle. Odczytaj hasło i objaśnij je.



HASŁO: