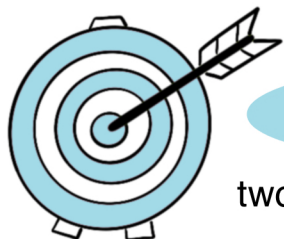




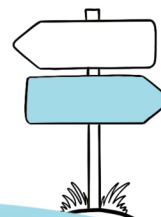
Scenariusz lekcji

To takie proste – gram memory.



Cel główny:

tworzenie gry memory



Cele szczegółowe:

uczeń wie, jak **prawidłowo** posługiwać się nożyczkami

uczeń potrafi **zaplanować** swoją pracę

uczeń wie, jak **brzmia** liczebniki główne

uczeń **dba o porządek** w miejscu pracy

uczeń potrafi prawidłowo **wykonać** grę zgodnie z instrukcją

Cele wychowawcze:

uczeń wdraża się do **samodzielnej pracy** na lekcji



Metody pracy:

praca indywidualna



pogadanka



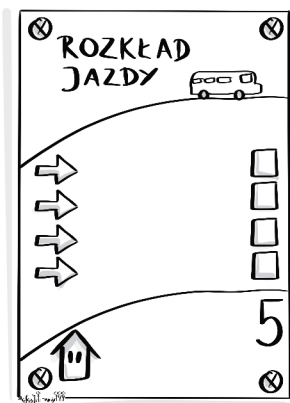
praca praktyczna





Środki dydaktyczne:

to do list



załącznik nr 1
karta pracy

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
ZERO	JEDEN	DWA	TRZY	CZTERY
PIĘĆ	SZEŚĆ	SIEDM	OSIEM	DZIEWIĘĆ

kredki,
klej, nożyczki,
kolorowe kartki
techniczne



sketchnotka



Opis przebiegu lekcji z określeniem etapów.

ETAP WSTĘPNY

1. Zapoznanie z TO DO LIST



Słuchamy o różnych rodzajach gier oraz poznajemy instrukcję wykonania gry



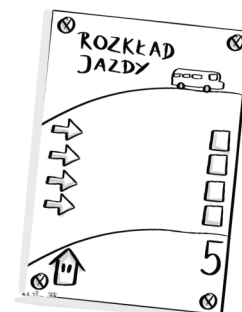
Utrwalamy wiadomości – gra w parach.



Indywidualna praca nad grą memory.



Zadanie domowe.



2. Wprowadzenie do tematu.

Odgadnij hasło. Skreśl co drugą literę, zaczynając od pierwszej z lewej strony.

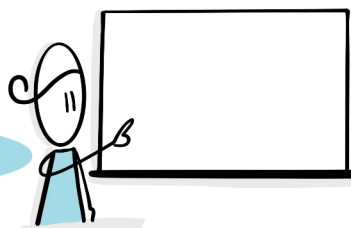
[odniesienie do sketchnotki – liczebniki główne]

DLAIBCWZMEPBSNAIZKAIYGKŁRÓFWBNLE



ETAP GŁÓWNY

STREFA NAUKI



3. Rozmowa z uczniami na temat **różnych gier planszowych**:
co dają uczestnikom, czego uczą. Naprowadzenie uczniów, że możemy sami wykonać taką grę. Ustalenie zadania — stworzymy grę memory do zapamiętywania liczebników głównych.

[odniesienie do sketchnotki
– Jak dzielimy liczebniki]



4. Zapoznanie z **instrukcją wykonania gry memory**.

Nauczyciel rozdaje wzory kart memory. W pierwszej kolejności prosi uczniów o naklejenie ich na kartki z bloku technicznego dowolnego koloru, a następnie o wycięcie i rozcięcie po liniach.

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
ZERO	JEDEN	DWA	TRZY	CZTERY
PIĘĆ	SZEŚĆ	SIEDEM	OSIEM	DZIEWIĘĆ

STREFA RELAKSU

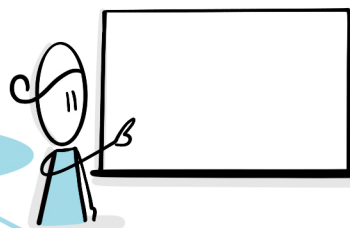


Odpoczynek na pufach (przerwa śródlekcyjna).
Uczniowie siadają na pufach.
Następnie nauczyciel wskazuje ucznia, który **wymienia liczebnik główny w kolejności od 1 do 10**.



ETAP GŁÓWNY cd.

STREFA NAUKI



5. Praca nad grą (załącznik nr 1).

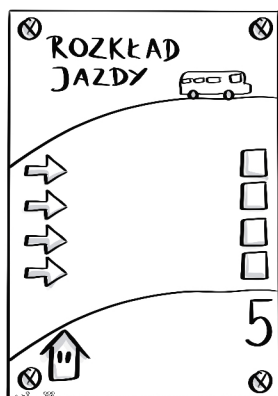
0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
ZERO	JEDEN	DWA	TRZY	CZTERY
PIĘĆ	SZEŚĆ	SIEDEM	OSIEM	DZIEWIĘĆ

6. Gra w parach.



ETAP KOŃCOWY

7. Podsumowanie lekcji (z odniesieniem do TO DO LIST).



8. Samoocena uczniów.



9. Zadanie domowe

Zagraj z rodzicami
lub z kimś bliskim
w stworzoną
przez siebie
grę memory.





ZAŁĄCZNIKI

Załącznik nr 1.

Naklej przykłady na kolorowe kartki techniczne i wytnij po liniach.

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
ZERO	JEDEN	DWA	TRZY	CZTERY
PIĘĆ	SZEŚĆ	SIEDEM	OSIEM	DZIEWIĘĆ