

Scenariusz zajęć dla dzieci 6-letnich

Temat : „Zabawy literami” – wprowadzenie litery U, u, I, i w oparciu o sojusz metod.

Obszar podstawy programowej i osiągnięcia dziecka na koniec wychowania przedszkolnego:

- III. Społeczny obszar rozwoju dziecka. Dziecko przygotowane do podjęcia nauki w szkole:
- 3) posługuje się swoim imieniem,
 - 5) współdziała z dziećmi w zabawie.
- IV. Poznawczy obszar rozwoju dziecka. Dziecko przygotowane do podjęcia nauki w szkole:
- 2) rozróżnia głoski na początku i końcu w wybranych prostych fonetycznie słowach,
 - 4) rozpoznaje litery, odczytujewyrazy,
 - 19) korzystanie z nowoczesnej technologii.

Cele :

Kompetencje kluczowe:	Cele ogólne:	Cele szczegółowe:
Kompetencje cyfrowe.	Rozwijanie umiejętności korzystania z urządzeń multimedialnych.	- korzysta z laptopa, - wie, że gry multimedialne mogą nie tylko bawić ale i uczyć,
Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji.	Rozwijanie umiejętności dokonywania syntezy i analizy mowy ludzkiej.	- dokonuje analizy sylabowej swojego imienia, - dokonuje syntezy logotomowej, - dokonuje analizy sylabowej na bieżąco, - wie, od czego pochodzi nazwa samogłoska, - odnajduje imiona rozpoczynające się daną głoską, - odnajduje słowa zaczynające się dana głoską,
	Kształcenie umiejętności czytania.	- odczytuje swoje imię, - wskazuje prezentowane litery w swoim imieniu lub stwierdza ich brak, - odnajduje prezentowane litery w albumie liter, - rozpoznaje litery a, e, i, o, ó, u, y, - rozpoznaje litery A, E, I, O, Ó, U, Y, - wie, która litera jest wielka, a która mała, - nazywa litery a, e, i, o, ó, u, y, - nazywa litery A, E, I, O, Ó, U, Y, - odczytuje ciąg samogłosek,
Kompetencje osobiste i społeczne.	Rozwijanie umiejętności współdziałania w grupie i zespole.	czeka na swoją kolej,
Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości.	Rozwijanie umiejętności podejmowania decyzji.	wybiera sposób przedstawienia się.

Metoda :

Słowna – rozmowa, instrukcja

Czynna – zadań stawianych do wykonania, gra interaktywna, gra dydaktyczna

Oglądowa – pokaz

W zakresie nauki czytania wykorzystano elementy metody I. Majchrzak, J. Cieszyńskiej, G. Domana, glottodydaktyki.

Form: zabawa z całą grupą, praca w zespołach, praca indywidualna

Pomoce: zestaw obrazków z podpisami (antylopa, ananas, autobus, aligator, ogryzek, eliksir, orzechy, ołówek, ogórek, okulary, ulewa, ubrania, Afryka, imbryk, aparat), **rozsypanka obrazkowo - wyrazowa** wzór i części podzielone na sylaby (osa, igloo, ekran, oko, usta, akwarium, aparat), wizytówki z imionami, album liter, 2 korony, litery U, u, I, i, kartoniki z literami U, u w liczbie równej ilości dzieci oraz kartoniki z literami I, i w liczbie równej ilości dzieci, Dooble samogłoskowe, prezentacja samogłosek, prezentacja wybranych stron książeczki „Samogłoski” z serii „Kocham czytać” J. Cieszyńskiej, gry interaktywne **Znajdź taką samą małą literę i ją nazwij** (<https://wordwall.net/pl/resource/21889225>) **Znajdź taką samą wielką literę i ją nazwij** (<https://wordwall.net/pl/resource/20444405>).

Link do pomocy:

<https://drive.google.com/drive/folders/1WWp9BmPmEb1fFaBX6sfN0v8qIHT4vS2k?usp=sharing>

PRZEBIEG ZAJĘCIA	UMIEJĘTNOŚCI KLUCZOWE DZIECKO:	UWAGI
1. Powitanie gości przez dzieci. Zabawę "Imiona z sylab z gestem" wg. Glottodydaktyki. Nauczycielka demonstruje dzieciom kilka sposobów przedstawienia się i powitania gości np. pomachanie ręką po każdej sylabie, cmoknięcie po każdej sylabie. Zachęca dzieci do wymyślenia swojego sposobu. Chętne dzieci przedstawiają się.	- dokonyuje analizy sylabowej swojego imienia, - wybiera sposób przedstawienia się,	Dzieci siedzą w kole.
2. Zabawa „Co jest na moim obrazku? wg. Glottodydaktyki. Nauczycielka dokonuje analizy logotomowej podając dzieciom fragmenty słów np. ubr-ani-a, ok-ul-ar-y, odk-urz-acz wybrane dziecko podaje jakie to słowo, a następnie nauczyciel pokazuje obrazek, by zweryfikować poprawność wykonania zadania.	dokonyuje syntezy logotomowej,	
3. Zabawy rozsypaną obrazkowo – wyrazową wg. Glottodydaktyki Nauczycielka kładzie na dywanie obrazek, którego nazwa składa się z 2 lub 3 sylab, a pierwszą sylabę stanowi samogłoska. Pyta: - Kto ma pierwszą część obrazka? Dziecko posiadające ten fragment układa swoją część wymawiając pierwszą sylabę. - Kto ma drugą część obrazka? Dziecko posiadające ten fragment układa swoją część wymawiając tylko i	- dokonyuje analizy sylabowej na bieżąco, - wie, od czego pochodzi nazwa samogłoska,	Dzieci ze środka koła losują po jednej części układanki. Wyznaczone dzieci zbierają z dywanu części

wyłącznie drugą sylabę. • Kto ma trzecią część obrazka? Dziecko posiadające ten fragment układa swoją część wymawiając tylko i wyłącznie trzecią sylabę. Nauczycielka prosi dzieci, by wskazały sylaby, które tworzy tylko jedna litera i powiedziały jak nazywa się dźwięk mowy ludzkiej zapisany za ich pomocą.		układanki.
4. Prezentacja samogłosek inspirowana sesją G. Domana. Nauczycielka odtwarza prezentację samogłosek wielkich i małych z ich nazwami. Informuje dzieci, że mogą powtarzać nazwy prezentowanych liter.	• rozpoznaje litery wielki, • i małe służące do zapisu samogłosek,	Dzieci siadają przed tablicą interaktywną.
5. Prezentacja litery U, u, I, i wg. I. Majchrzak i wyjaśnienie brzmienia liter w imionach dzieci w oparciu o Glottodydaktykę. Nauczycielka informuje dzieci, że dziś swoje urodziny ma litera U. Pokazuje ją i prosi, by dzieci sprawdziły czy ktoś ma taką literę na początku swojego imienia. Po stwierdzeniu faktu, że nikt w grupie nie ma imienia zaczynającego się tą literą, nauczycielka prosi, by dzieci poszukały imion zaczynających się na U. Dzieci podają swoje propozycje. Nauczycielka prezentuje literę u i prosi, by dzieci sprawdziły czy ktoś ma taką literę w środku lub na końcu swojego imienia. Odnajdują ją Danusia, Piotruś, Zuzia, Julia. Następnie nauczycielka prosi, by dzieci poszukały rzeczy, których nazwy zaczynają się na u. Dzieci podają swoje propozycje. Wybrane dziecko odnajduje prezentowane litery U, u w albumie liter i przypina nad nimi koronę. Nauczycielka informuje dzieci, że dziś swoje urodziny ma także litera I. Pokazuje ją i prosi, by dzieci sprawdziły czy ktoś ma taką literę na początku swojego imienia. Ignaś na taką literę. Nauczycielka prosi, by dzieci poszukały innych imion zaczynających się na I. Dzieci podają swoje propozycje. Nauczycielka prezentuje literę i. Prosi, by dzieci sprawdziły czy ktoś ma taką literę w środku lub na końcu swojego imienia. Odnajdują ją Julia, Bianka, Piotruś, Oliwia, Zuzia, Danusia Zosia. Nauczycielka zwraca uwagę, że tylko pierwsze i w imieniu Oliwia brzmi / a drugie brzmi / j tak jak w imieniu Bianka i Piotruś. U Zuzi, Danusi i Zosi też nie słychać i. W tych imionach i zmienia z w ż , s w ś. Następnie nauczycielka prosi, by dzieci poszukały rzeczy, których nazwy zaczynają się na i. Wybrane dziecko odnajduje prezentowane litery I, i w albumie liter i przypina nad nimi koronę.	• rozpoznaje swoje imię, • wskazuje prezentowane litery w swoim imieniu lub stwierdza ich brak, • odnajduje imiona rozpoczynające się daną głoską, • odnajduje słowa zaczynające się daną głoską, • odnajduje prezentowane litery w albumie liter,	Dzieci odnajdują wizytówkę ze swoim imieniem i siadają w kole.

6. Zabawa dydaktyczna „Stań przed literą” rozpoznawanie samogłosek wg J. Cieszyńskiej Dzieci poruszają się po sali we wskazany przez nauczyciela sposób np. biegając bez potrącania, chodząc tyłem skacząc na jednej nodze. Na umówiony sygnał stają przed nazwaną przez nauczyciela literą U, u lub I, i. Przyjmują pozę w zależności od tego czy stoją na wielkiej, czy małej literze np. kto stoi na wielkiej robi drzewo, a kto na małej żabę. Zabawę powtarzamy kilka razy.	• rozpoznaje literę U, • rozpoznaje literę u, • rozpoznaje literę I, • rozpoznaje literę i, • wie, która litera jest wielka, a która mała,	Na dywanie rozłożone są kartoniki z literami U, u w liczbie równej ilości dzieci oraz I, i w liczbie równej ilości dzieci.
7. Gra interaktywna rozpoznawanie i nazywanie samogłosek wg J. Cieszyńskiej Znajdź taką samą małą literę i ją nazwij. https://wordwall.net/pl/resource/21889225 Znajdź taką samą wielką literę i ją nazwij. https://wordwall.net/pl/resource/20444405 Nauczycielka uruchamia grę. Chętne dziecko wyznaczone przez nauczyciela podchodzi do laptopa i wykonuje zadanie.	• rozpoznaje i nazywa litery a, e, i, o, ó, u, y, • rozpoznaje i nazywa litery A, E, I, O, Ó, U, Y, • korzysta z laptopa, • wie, że gry multimedialne mogą nie tylko bawić ale i uczyć,	Dzieci siadają Przed tablicą interaktywną.
8. Dooble samogłoskowe - rozpoznawanie i nazywanie samogłosek wg J. Cieszyńskiej Dzieci poruszają się między kartami w sposób podany przez wybrane dziecko. Na sygnał podnoszą kartę. Łączą się w pary z kolegą, który ma ramkę w takim samym kolorze. Siadają w parze na dywanie odnajdują wspólną identyczną literę i kolejno para za parą ją nazywają. Zabawę powtarzamy kilka razy. Nauczyciel prosi dzieci, by odłożyły kartę w dowolnym miejscu tak, by między kartami można było swobodnie się poruszać i następnym razem wybrały inną kartę.	• nazywa litery a, e, i, o, ó, u, y, • nazywa litery A, E, I, O, Ó, U, Y, • wie, która litera jest wielka, a która mała,	Na dywanie literami do dołu są rozłożone karty dooble.

9. Czytanie wybranych stron książeczki „Samogłoski” część 1 z serii „Kocham Czytać” J. Cieszyńskiej Nauczycielka uruchamia prezentację. Omawia z dziećmi ilustrację. Chętne dziecko, a następnie cała grupa odczytuje tekst.	• odczytuje ciąg samogłosek.	Dzieci siadają przed tablicą interaktywną.
---	--	---

opracowała:
Ewa Poręba
Przedszkole z Oddziałami Integracyjnymi nr 17
im. J. Brzechwy