

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ WYRÓWNAWCZYCH  
ZAJĘCIA OTWARTE  
KLASA I**

**PPROWADZĄCA: Małgorzata Nadolna**

**TEMAT: Orientacja w czasie. Określenie, co było przedtem. Próby  
określania czynności w czasie.**

**POMOCE DYDAKTYCZNE:**

- ❖ sprawny zegar ze wskazówkami ( najlepiej budzik)
- ❖ plansza z zegarami
- ❖ kartki z bloku rysunkowego
- ❖ przybory do pisania

**METODY:**

- ❖ zadań naprzemiennych

**CELE SZCZEGÓŁOWE**

**UCZEŃ:**

- ❖ zna ruch wskazówek zegara
- ❖ zmierzy czynności przebiegające w czasie w sposób ciągły
- ❖ narysuje na schemacie wskazówki
- ❖ porówna wielkość zakreślonych kątów i porówna czas trwania różnych czynności

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Określenie zjawiska poprzedzającego wskazane zjawisko.

Dziecko na kartce wykonuje rysunek przedstawiający podane zjawisko.

Wypowiedzi na temat przyczyn zaobserwowanego zjawiska.

2. Kończenie zdań – określenie dalszego ciągu.

Mam temperaturę mamo.....

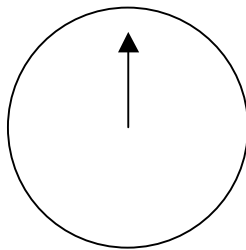
Wyłączono prąd.....

Przeczytałam książkę.....

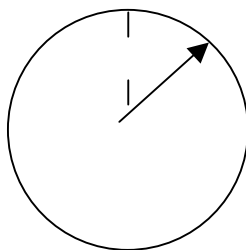
Pani zadała ćwiczenia.....

3. Zabawa - „Na tarczy”

- a) ustawienie dużej wskazówki zegara na liczbie 12 przed każdym ćwiczeniem
- b) zaznaczenie strzałką na schemacie położeni wskazówki



- c) śledzenie ruchu wskazówki i zaznaczenie na schemacie wskazówki po zakończeniu czynności



4. Przykładowe ćwiczenia; karta pracy nr 1

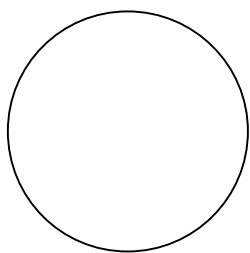
- a) - Zaczynamy śpiewać  
- Kończymy śpiewać
- b) – Mówimy wiersz  
- Kończymy mówić
- c) - Początek czytania  
- Koniec czytania
- d) - Rozpoczynamy grę  
- Kończymy grę ( np. pchełki)

5. Wypełnianie kątów zakreślonych przez ruch wskazówki.

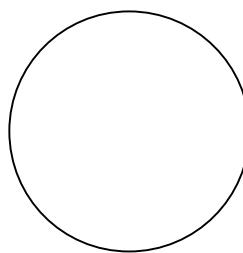
6. Określenia czynności, która trwała najdłużej, a która najkrócej.

7. Ustalenie, jakie pomiary można wykonać w domu, np. praca lodówki, dobranocka, spacer ( karta pracy nr 2)

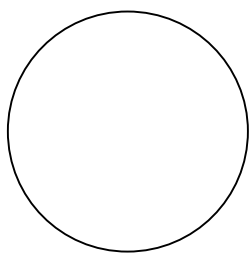
**KARTA PRACY NR 1 .....**



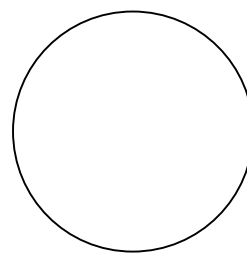
Zaczynamy śpiewać.



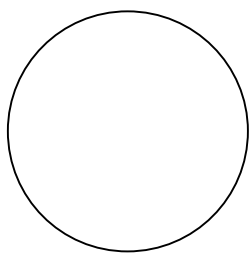
Kończymy śpiewać.



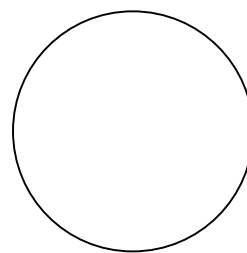
Mówimy wiersz.



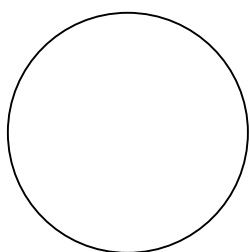
Kończymy mówić.



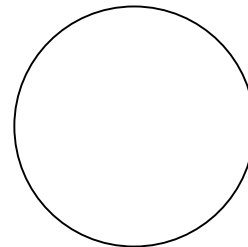
Początek czytania.



Kończymy czytać.



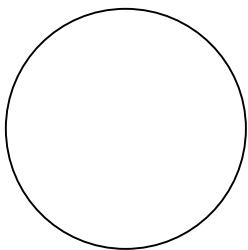
Rozpoczynamy grę.



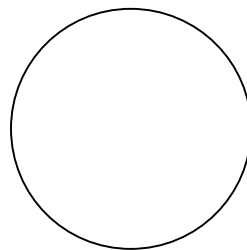
Kończymy grę.

## KARTA PRACY NR 2

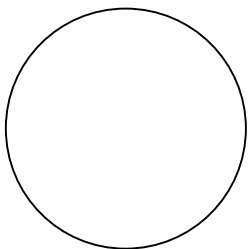
---



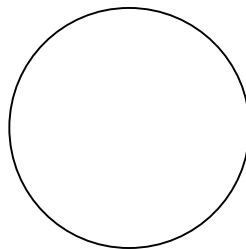
Początek bajki.



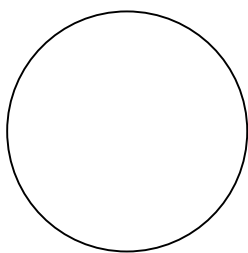
Koniec bajki.



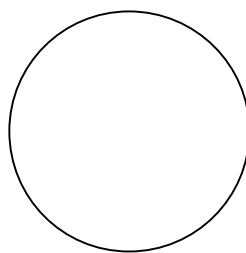
Lodówka zaczyna pracować.



Lodówka przerywa pracę.



Początek spaceru.



Koniec spaceru