Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Tytuł lekcji: Magiczna Skrzynia Skarbów – Poznajemy Polski Alfabet.

Czas trwania: 45 minut

Cele lekcji:

Uczeń będzie wiedział:

- Czym jest alfabet i do czego służy.
- Że litery (znaki) służą do budowania słów i zdań.
- Jakie litery tworzą polski alfabet.
- Że w języku polskim występują wyjątkowe litery ze znakami diakrytycznymi (np. ą, ę, ś, ć, ł).
- Że z tych samych liter można ułożyć różne, nowe słowa.

Co się zmieni po lekcji:

- Uczeń potrafi rozpoznać i nazwać większość liter polskiego alfabetu.
- Uczeń podejmuje próby tworzenia prostych słów z poznanych liter.
- Uczeń rozwinie umiejętność analizy i syntezy wzrokowej oraz słuchowej.
- Wzrośnie zainteresowanie ucznia procesem czytania i pisania jako formą przygody.

Metody i techniki nauczania:

- **Oglądowa:** pokaz animacji, prezentacja kart demonstracyjnych z literami.
- **Słowna:** rozmowa kierowana, pogadanka, "burza mózgów", zagadki słowne.
- **Praktyczna:** praca z kartą pracy, ćwiczenia w układaniu słów z liter.
- **Aktywizująca:** zabawa ruchowa „Literowy pociąg”, zabawa w „Detektywów słów”.

Uzupełniające środki dydaktyczne:

- Projektor i ekran do wyświetlenia animacji.
- Karty pracy (Załączniki 1-3).
- Tablica (najlepiej magnetyczna).
- Magnesy z literami alfabetu (lub klocki z literami).
- „Magiczna skrzynia” – ozdobne pudełko, w którym ukryte są litery.
- Karty demonstracyjne (A4) z wielką i małą literą (A-Ż).

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki”** - interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”
Minister Edukacji

Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Przebieg lekcji

1. Wprowadzenie do tematu - Wyświetlenie animacji

- N: Nauczyciel wita uczniów. Rozpoczyna zajęcia od zadania pytania pobudzającego ciekawość
    - *„Czy zastanawialiście się kiedyś, z czego składa się wasze imię? Albo imię waszego ulubionego misia?”*
- N: Pokazuje uczniom przygotowane wcześniej ozdobne pudełko - „Magiczną skrzynię”
    - *„Mam tu dziś dla was skrzynię skarbów. Ale w środku nie ma ani złota, ani diamentów. W środku ukryte są... magiczne znaki!”*
- N: Wyjaśnia, że te znaki to litery, a wszystkie razem tworzą alfabet, który jest kluczem do niezwykłych przygód.
- N: Informuje uczniów, że za chwilę obejrzą krótki film o tej niezwykłej „drużynie znaków”
- N: Następnie wyświetla animację

2. Omówienie animacji - Magia przestawiania liter

- N: Po zakończonej projekcji nauczyciel inicjuje rozmowę z uczniami.
    - *„O jakiej magicznej drużynie opowiadał film? Co to jest alfabet?”*
- U: Uczniowie odpowiadają, że film był o literach, o alfabecie.
- N: Nauczyciel wyjmuje z „Magicznej skrzyni” magnesy lub klocki z literami T, O, M, E, K i układa je na tablicy
    - *„Zobaczcie, to imię TOMEK. Ale co się stanie, jeśli trochę zamieszamy w naszych skarbach? Jaką magię odkryjemy?”*
- N: Na oczach dzieci przestawia litery, tworząc słowa KOT oraz MOTEK. Głośno je odczytuje i pyta uczniów, co zauważyli.
- U: Dzieci odpowiadają, że powstały nowe słowa, że zobaczyły kota i motek wełny.
- N: Podsumowuje, że na tym właśnie polega magia liter - wystarczy je poprzestawiać, aby stworzyć zupełnie nowe znaczenia.

3. Prezentacja polskiego alfabetu - "Drużyna znaków"

- N: *„Teraz poznamy całą naszą polską drużynę znaków!”*
- N: Nauczyciel prezentuje karty demonstracyjne z kolejnymi literami alfabetu (od A do Ż). Przy każdej literze głośno i wyraźnie podaje przykład
    - *„Oto A, jak auto. Oto Ą, jak wąż. Oto B, jak banan...”* (i tak dalej, aż do Ż).
- N: Podczas prezentacji nauczyciel kładzie specjalny nacisk na litery wyjątkowe dla języka polskiego

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki”** - interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”
Minister Edukacji

- *„Spójrzcie na Ą i Ę. Mają ogonki! A teraz zobaczcie na Ś, Ć, Ń, Ź, Ż i Ó. Mają nad sobą kreski! To nasi wyjątkowi zawodnicy, którzy sprawiają, że nasz język jest taki niezwykły.”*

- N: Pokazuje na tablicy różnicę między słowami KOŃ i KONIEC.
  - *„Widzicie? Mała kreska, a jaka wielka różnica!”*

4. Aktywność ruchowa - "Literowy pociąg"

- N: Nauczyciel zaprasza uczniów na środek sali do zabawy ruchowej.
- N: Rozdaje każdemu dziecku kartkę z jedną, wybraną literą (np. A, B, C, D, E - litery mogą się powtarzać).
- N: Włącza dowolną, skoczną muzykę (np. piosenkę „Jedzie pociąg z daleka”).
  - *„Kiedy muzyka gra, biegacie swobodnie po sali. Kiedy muzyka ucichnie, podam hasło, na przykład: Pociąg A! Wtedy wszystkie dzieci, które mają literę A, łapią się za ramiona i tworzą pociąg, który głośno 'jedzie' (Ciuch-ciuch!).”*
- N: Nauczyciel powtarza zabawę kilka razy, wywołując różne litery.
- N: (Wariant alternatywny zabawy) *„Jeśli macie karty z wielką i małą literą, na hasło: Szukamy pary! musicie jak najszybciej odnaleźć swoją drugą połówkę (np. 'A' szuka 'a') i złapać się za ręce.”*

5. Praca z kartami - Systematyzacja wiedzy

- N: Nauczyciel prosi uczniów o powrót do ławek.
- N: Rozdaje uczniom Karty pracy nr 1 i 2.
- N: Omawia spokojnie każde polecenie. Uczniowie w ciszy wykonują zadania, co pozwala na indywidualne utrwalenie materiału. Nauczyciel w tym czasie podchodzi do uczniów i w razie potrzeby służy pomocą.

6. Podsumowanie lekcji - "Klucz do przygody"

- N: *„Poznaliście dziś całą drużynę liter. Wiecie już, że dzięki nim możemy tworzyć słowa. A co możemy stworzyć ze słów?”*
- U: Zdania, opowiadania, książki.
- N: Zapisuje na tablicy zdanie z animacji: *„Żółta żaba żuje gumę.”*. Odczytuje je razem z uczniami.
- N: *„Alfabet to prawdziwy klucz do skrzyni skarbów. Dzięki niemu możemy czytać książki, poznawać niezwykłe przygody i zapisywać własne myśli.”*
- N: Zadaje pytania podsumowujące:
  - *„Do czego służy nam alfabet?”*
  - *„Jaka litera z naszej dzisiejszej drużyny podobała wam się najbardziej?”*

Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Karty pracy

Karta Pracy 1: Detektywi Słów

Polecenie 1: Z liter ukrytych w imieniu **TOMEK** ułóż i zapisz 3 nowe słowa.

1. .....
2. .....
3. .....

Polecenie 2: W poniższym "wężu literowym" ukryły się nazwy zwierząt, które poznaliśmy na lekcji. Znajdź je, oddziel pionową kreską | i przepisz poniżej.

KOTFOKAPSESSŁOŃŻABA

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

Polecenie 3: Ułóż dwa wyrazy z rozsypanych liter.

T O L A -> ..... M M A A -> .....

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki”** - interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”

Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Karta Pracy 2: Nasi Wyjątkowi Zawodnicy

Polecenie 1: Uzupełnij brakujące „ogonki” lub „kreski” (ę, ą, ś, ć, ń, ź, ż, ó, ł), aby powstały poprawne słowa.

GEŚ

WAZ

SLIMAK

ZABA

ZREBAK

KON

LAKA

OSEMKA

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki” -** interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”

Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Karta Pracy 3: Piszemy starannie

Polecenie 1: Spróbuj samodzielnie i starannie napisać wielką i małą literę.

A a .....

B b .....

C c .....

D d .....

Polecenie 2: Przepisz starannie zdanie, które poznaliśmy na lekcji.

Żółta żaba żuje gumę.

.....

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki” -** interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”