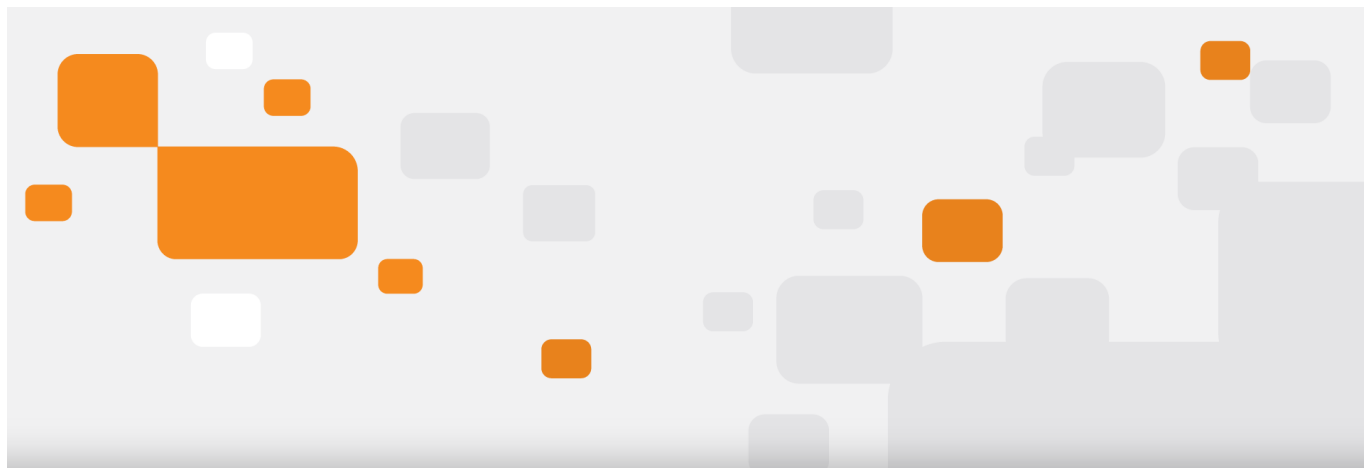




GŁOSKA- LITERA- SYLABA

GŁOSKA- LITERA- SYLABA

Autor/autorka

Monika Handke

1. Etap edukacyjny i klasa

edukacja wczesnoszkolna - klasa II

2. Przedmiot

edukacja wczesnoszkolna - informatyczna, edukacja wczesnoszkolna - humanistyczna

3. Temat zajęć

GŁOSKA- LITERA- SYLABA

4. Czas trwania zajęć

90 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat zajęć pozwala na realizację celów i utrwalenie zagadnień wynikających z podstawy programowej I ETAP EDUKACYJNY, KLASY I-III EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA w obszarze edukacji polonistycznej- OSIĄGNIĘCIA W ZAKRESIE KSZTAŁCENIA JĘZYKOWEGO oraz w obszarze edukacji informatycznej- OSIĄGNIĘCIA W ZAKRESIE POSŁUGIWANIA SIĘ KOMPUTEREM, URZĄDZENIAMI CYFROWYMI I SIECIAMI KOMPUTEROWYMI. Głoski, litery i sylaby to nieodłączne elementy fonetyki, które bardzo często sprawiają uczniom dużo problemów m.in. w ich rozróżnianiu. Są to zagadnienia, które towarzyszą uczniom również w dalszych etapach kształcenia, w związku z czym, wymagają utrwalenia i opanowania wiedzy w tym zakresie.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Ciekawa forma przekazu, w której można połączyć edukację i zabawę jednocześnie, zdecydowanie sprzyja efektywniejszemu przyswajaniu wiedzy przez uczniów. Temat zajęć doskonale wpisuje się w realizację lekcji z wykorzystaniem narzędzi TIK. Realizacja zajęć w takiej formie z pewnością będzie dla uczniów ciekawsza, przyniesie oczekiwane efekty, przyspieszy i usprawni proces przyswajania wiedzy, zaktywizuje uczniów do działania, pozwoli na lepsze opanowanie umiejętności poruszania się w świecie cyfrowym, wirtualnym, technologicznym i zapoznanie się z namiastką tego, co ten świat może zaoferować w procesie edukacji młodego pokolenia. Poszerzanie wachlarza metod

kształcenia o umiejętne korzystania z narzędzi TIK wraz z przestrzeganiem netykiety, zasad bezpiecznego poruszania się w Internecie, z pewnością przyczyni się do wzrostu wśród uczniów chęci poznawania świata i podejmowania trudu zdobywania wiedzy. Zastosowanie technologii sprzyja realizacji tematu zarówno w formie edukacji stacjonarnej, jak i zdalnej.

7. Cel ogólny zajęć

Utrwalenie podstawowych wiadomości i umiejętności o głoskach, literach, sylabach z wykorzystaniem narzędzi TIK.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń potrafi odróżnić głoski od liter, prawidłowo podzielić wyraz na sylaby oraz określić ich liczbę.
2. Uczeń potrafi wskazać samogłoski i spółgłoski.
3. Uczeń posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym przy wykonywaniu zadania.

9. Metody i formy pracy

METODY PRACY:

- słowna,
- oglądowa,
- zajęć praktycznych (ćwiczeniowa)

FORMY PRACY

- indywidualna
- grupowa

10. Środki dydaktyczne

- Sprzęt elektroniczny: laptop, rzutnik
 - Narzędzia TIK: Padlet, YouTube, interaktywna mata do kodowania, wordwall, Learning Apps, e-podręczniki.pl
 - <https://sites.google.com/view/literowo-gloskowe-wyzwania/strona-g%C5%82%C3%B3wna>

11. Wymagania w zakresie technologii

Dostęp do komputera, laptopa, lub tabletu oraz Internetu, rzutnik, ekran

12. Przebieg zajęć

- **Aktywność 1**
 - **Temat:** Sylaby, głoski, litery- film edukacyjny
 - **Czas trwania:** 10 minut
 - **Opis aktywności:**

Zapraszam Was do utrwalenia wiadomości o głoskach, literach i sylabach, które wstępnie pojawiły się już w klasie 1. Na naszych zajęciach wielokrotnie używaliście wspomnianych pojęć: głoska, litera, sylaba, pracowaliście wytrwale. Przed Wami zadania, quizy, zabawy, które przypomną Wam zdobytą wcześniej wiedzę i pozwolą ją jeszcze bardziej utrwalić i zrozumieć. Rozpocznijmy od krótkiego filmu edukacyjnego.

<https://youtu.be/42cwUdQS8xo>

- **Aktywność 2**

- **Temat:** Sylaby, głoski, litery wierszem utrwalone- zabawa słowno-ruchowa
- **Czas trwania:** 10 minut
- **Opis aktywności:**

Pogadanka na temat wiadomości zawartych w materiale filmowym.

Przypomnienie wierszyka o głoskach, literach i sylabach z klasy pierwszej celem utrwalenia, usystematyzowania wiadomości, które pojawiły się w filmie.

<https://padlet.com/monikahandke80/6t3srj2ri30622rt>

- **Aktywność 3**

- **Temat:** Notatka do zeszytu- karta pracy
- **Czas trwania:** 20 minut
- **Opis aktywności:**

Zapisanie w zeszycie tematu lekcji.

Wycięcie z karty pracy poszczególnych elementów i wklejenie ich do zeszytu zgodnie z treścią wierszyka.

[https://www.canva.com/design/DAEtGwtTEzY/EMbOpMhv3Cf6brW8fTdggA/view?](https://www.canva.com/design/DAEtGwtTEzY/EMbOpMhv3Cf6brW8fTdggA/view?utm_content=DAEtGwtTEzY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)

[utm_content=DAEtGwtTEzY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAEtGwtTEzY/EMbOpMhv3Cf6brW8fTdggA/view?utm_content=DAEtGwtTEzY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)

- **Aktywność 4**

- **Temat:** Głoski, litery, sylaby: zadania- wyzwania
- **Czas trwania:** 40 minut
- **Opis aktywności:**

Uczniowie wykorzystują narzędzia TIK do utrwalenia zdobytej na poprzednich zajęciach wiedzy. Łączą naukę z zabawą, teorię z praktyką. Uczeń powinien wykonać minimum 4 zadania (sam wybiera które). Poprawność wykonania zadania najpierw sprawdza kolega, a później nauczyciel.

1. Zadanie polega na tym, aby wskazać prawidłową odpowiedź.

<https://wordwall.net/pl/resource/22278366>

2. Zadanie polega na tym, aby uporządkować wyrazy w odpowiedniej grupie pod względem ilości głosek w wyrazie.

<https://wordwall.net/pl/resource/22276745>

3. Zadanie polega na tym, aby połączyć wyrazy z odpowiadającą im liczbą sylab.

<https://wordwall.net/pl/resource/22277545>

4. Zadanie polega na tym, aby połączyć odpowiednią głoskę z odpowiadającym jej obrazkiem.

<https://learningapps.org/21382247>

5. Zadanie polega na tym, aby na interaktywnej macie wyznaczyć trasę, na której znajdują się wyrazy rozpoczynające się samogłoską.

<http://www.mata.uczymydzieciprogramowac.pl/pl/7424a37a>

6. Wykonaj ćwiczenie 1 i ćwiczenie 9

<https://zpe.gov.pl/b/P1CMDf6bL>

13. Sposób ewaluacji zajęć

Oceną atrakcyjności i dostępności pod względem zrozumienia treści zajęć będzie wypełnienie formularza:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe1qaK8v2cGKYk4T14CC1LgfezATRIbJ3ylPyoiBB1cpEfKwg/viewform?](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe1qaK8v2cGKYk4T14CC1LgfezATRIbJ3ylPyoiBB1cpEfKwg/viewform?usp=pp_url&entry.633369196=Zaj%C4%99cia+bardzo+mi+si%C4%99+podoba%C5%82y)

[usp=pp_url&entry.633369196=Zaj%C4%99cia+bardzo+mi+si%C4%99+podoba%C5%82y](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe1qaK8v2cGKYk4T14CC1LgfezATRIbJ3ylPyoiBB1cpEfKwg/viewform?usp=pp_url&entry.633369196=Zaj%C4%99cia+bardzo+mi+si%C4%99+podoba%C5%82y).

14. Licencja

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Scenariusz może być realizowany zarówno podczas zajęć w formie stacjonarnej, jak i zdalnej.

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej

Tak

18. Forma prowadzenia zajęć

dowolna