

Scenariusz lekcji otwartej w klasie I b

opracowała Agnieszka Skarżyńska

Miejsce zajęć: sala zabaw „Radosna szkoła”

Temat: „Zdobycy piankowego zamku” – ćwiczenia i zabawy z wykorzystaniem dostępnych pomocy dydaktycznych.

Cele główne:

- Kształtowanie cech motorycznych poprzez zabawy ruchowe i ćwiczenia
- Wykorzystanie podczas zajęć ruchowych dostępnych pomocy dydaktycznych

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- zachowuje prawidłową postawę ciała
- doświadcza różnych doznań sensorycznych
- poprawnie wykonuje ćwiczenia
- przeżywa radość z zabawy
- współpracuje w drużynie
- przestrzega zasad rywalizacji

Metody :

- zabawowa,
- zadaniowa

Formy :

- indywidualna,
- zespołowa
- grupowa

Środki dydaktyczne:

- klocki i materace (gąbkowe, piankowe), klocki sensoryczne, piłki, obręcze, woreczki, pachołki, magnetofon, płyta CD

Przebieg zajęć :

I. Część wstępna

1. Poinformowanie o tematyce zajęć.
2. Zabawa ożywiająca- bieg po obwodzie koła, na sygnał dźwiękowy (gwizdek) - przysiad i wyskok "do nieba" (w górę), przysiad –następnie powolna „wspinaczka” pod górę zamkową od przysiadu do wyprostu i wspięcia na palce.
3. Stanie w rozkroku: krążenie głowy, tułowia, skłony - dzieci witają się z sufitem, kolanami, podłogą.

II. Część główna:

Odczytanie tajemniczego listu, który dzieci znalazły w sali. Wykonywanie kolejnych poleceń według wskazań nieznanego autora listu.

1. Zabawa kolorowa droga – zadaniem dzieci jest przebiec po klockach we wskazanym kolorze.
2. Test wytrzymałości – dzieci pokonują drogę do zamku po klockach sensorycznych skacząc obunóż.
3. Test równowagi- zadaniem dzieci jest przejść po równoważni , zachowując wyprostowaną sylwetkę.
4. Podział klasy na dwie drużyny .
5. Bieg kołując piłką do pachotka, powrót z piłką biegiem.
6. Skoki na piłce do wyznaczonego miejsca, powrót biegiem.
7. Rzut woreczkami do celu.
8. Zabawa muzyczno-ruchowa „Umiem liczyć do 10” .

III. Część końcowa:

1. Dzieci siadają w kole omówienie zajęć, ocena aktywności dzieci.
2. Budowanie przez zwycięską drużynę zamku.
3. Uporządkowanie sali, powrót do klasy.