



KONSPEKT LEKCJI NA ŚWIEŻYM POWIETRZU

Szkoła: Szkoła Podstawowa

Klasa: VII b

Przedmiot: język polski

Data: 5 września 2025 r.

Miejsce: teren zielony wokół szkoły (boisko / park / dziedziniec)

Czas trwania: 1 × 45 minut

Prowadzący: Wioletta Mokosa

TEMAT LEKCJI

Gry i zabawy językowe na świeżym powietrzu.

CELE LEKCJI

Cele ogólne:

- Rozwijanie sprawności językowych poprzez zabawy i gry.
- Ćwiczenie słownictwa, kreatywności, spostrzegawczości i współpracy.
- Kształtowanie umiejętności wypowiedzi ustnej i poprawnej komunikacji.

Cele szczegółowe (uczeń):

- tworzy krótkie opowiadania lub zdania w oparciu o wybrane słowa,
 - aktywnie uczestniczy w grach językowych,
 - poprawnie stosuje formy gramatyczne i ortograficzne,
 - współpracuje w grupie i wykazuje inicjatywę,
 - stosuje strategię twórczego myślenia i rozwiązywania problemów językowych.
-

METODY I FORMY PRACY

- gry i zabawy językowe,
- burza mózgów,
- praca w grupach,
- elementy rywalizacji przyjaznej i współpracy.

Formy pracy:

- praca zbiorowa,
 - praca w grupach.
-

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

- karty pracy / kartki z zadaniami językowymi,
 - flipchart / tablica przenośna, mazaki,
 - piłka lub inny rekwizyt do gier ruchowych,
 - kolorowe kartki lub kartoniki do zabaw słownych.
-

PRZEBIEG LEKCJI

I. CZĘŚĆ WSTĘPNA (ok. 5 minut)

1. Powitanie uczniów, sprawdzenie obecności.
 2. Wyjaśnienie celu lekcji – zabawy językowe rozwijające kreatywność, słownictwo i współpracę.
 3. Krótkie przypomnienie zasad bezpieczeństwa na świeżym powietrzu.
-

II. CZĘŚĆ GŁÓWNA (ok. 35 minut)

1. Gra „Łańcuch słów”

- Uczniowie w kręgu. Pierwsza osoba mówi słowo, kolejna kontynuuje słowem zaczynającym się na ostatnią literę poprzedniego.

2. Zabawa „Szybkie opowiadanie”

- W grupach 3–4 osobowych.
- Każda grupa losuje zestaw 3–5 słów i w ciągu 2 minut tworzy krótkie opowiadanie lub zdanie z użyciem tych słów.
- Prezentacja wyników grupie.

3. Gra ruchowa „Wyrazy w biegu”

- Rozłożone kartki z wyrazami.
- Uczniowie w parach biegają, wybierają wyraz i tworzą zdanie.

4. Zabawa „Kalambury literackie”

- Hasła związane z literaturą, gramatyką lub słownictwem.
 - Pokazywanie hasła bez mówienia, reszta grupy odgaduje.
-

III. CZĘŚĆ PODSUMOWUJĄCA (ok. 5 minut)

1. Omówienie wrażeń z gier i zabaw.
2. Pytania refleksyjne:

- Która gra była najtrudniejsza, a która najzabawniejsza?
 - Jak gry językowe mogą pomagać w nauce języka?
3. Podsumowanie lekcji i podkreślenie roli kreatywności i współpracy.
-

OCENIANIE

- aktywność i zaangażowanie uczniów,
- poprawność językowa i pomysłowość w zadaniach,
- współpraca w grupie i przestrzeganie zasad.

Wioletta Holcowa