

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 29, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_1_29*, do zastosowania z: *uczeń_1_29* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl lub www.scholaris.pl: *Cyfrowe memory 63_mat_cyfrowe memory*), *Matematyczne przetwory* (64_mat_matematyczne przetwory).

Klasa I, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Pory roku: jesień”

Temat: Laurka dla nauczyciela

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności odtwarzania tekstu z pamięci i tworzenia przedstawienia,
- rozwijanie umiejętności ilustrowania mimiką, gestem i ruchem zachowania odgrywanej postaci,
- kształcenie umiejętności posługiwania się rekwizytami,
- kształcenie umiejętności odczytywania piktogramów,
- doskonalenie umiejętności liczenia,
- doskonalenie umiejętności pisania cyfry cztery,
- ćwiczenia grafomotoryczne,
- ćwiczenia w czytaniu,
- kształcenie umiejętności pracy zespołowej.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zna na pamięć tekst do przedstawienia *Na straganie*,
- uczestniczy czynnie w tworzeniu przedstawienia,
- ilustruje mimiką, gestem i ruchem zachowanie odgrywanej postaci,
- posługuje się rekwizytami,
- odczytuje piktogramy,
- liczy do czterech,
- zapisuje cyfrę cztery,
- pisze litery **a, A, d, D, O, o**,
- odczytuje sylaby,
- współpracuje w zespole.



Metody: metoda projektów, pogadanka, metoda ćwiczeniowa, pociąg.

Formy pracy: praca indywidualna, praca zespołowa.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, dość duży pociąg wycięty z kolorowych kartek papieru z trzema ponumerowanymi wagonami, biała kartka w formacie A4 dla każdego ucznia, klej, nożyczki.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zarządza próbę generalną do przedstawienia *Na straganie*. Tłumaczy uczniom, czym jest i na czym polega próba generalna. Uczniowie muszą wziąć swoje rekwizyty i ustawić scenografię. Potem odgrywają przedstawienie tak, jakby uglądała ich prawdziwa publiczność.

Uwaga: próbę można też przeprowadzić pod koniec zajęć.

2. Po próbie przeprowadza krótką pogadankę na temat Dnia Edukacji Narodowej. Po pogadance uczniowie wykonują zadania 1 i 2 z karty pracy.

3. Uczniowie wycinają obrazki z zadania 3 z karty pracy. Następnie przechodzą z nimi do przestrzeni rekreacyjnej. Nauczyciel rozkłada na podłodze pociąg. Pyta uczniów, co oznaczają symbole na wyciętych przez nich obrazkach. Uczniowie odgadują (miłość, szczęście, zdrowie).

4. Nauczyciel informuje uczniów, że karteczki będą oznaczać życzenia dla nauczycieli w Dniu Edukacji Narodowej. Prosi, aby uczniowie włożyli je do wagoników tak, aby w pierwszym wagoniku znalazła się karteczka z najważniejszym ich zdaniem życzeniem, w drugim – karteczka z życzeniem, które uważają za trochę mniej ważne, a w trzecim – z życzeniem, które uważają za jeszcze trochę mniej ważne. Uczniowie układają swoje karteczki. Następnie nauczyciel lub uczeń liczy, których życzeń jest najwięcej w wagoniku pierwszym, drugim i trzecim. W ten sposób powstaje hierarchia życzeń dla nauczyciela.

5. Po tym ćwiczeniu uczniowie starają się ułożyć wspólnie rymowane życzenia dla nauczycieli.

6. Uczniowie wykonują zadania 5–7 z karty pracy. Zadania te mają trzy stopnie trudności, dlatego można je podzielić w następujący sposób: zadanie 5 dla uczniów słabszych, 6 – dla uczniów o przeciętnych zdolnościach, 7 – dla uczniów zdolnych.

7. Jeżeli starczy czasu, nauczyciel wręcza uczniom kartki papieru i prosi ich, aby wycięli kwiatki z karty pracy, z zadania 4, a potem wykonali laurki dla nauczyciela.

8. Nauczyciel tłumaczy, jak wykonać zadanie domowe.



Klasa I, edukacja matematyczna, „Pory roku: jesień”

Temat: Laurka dla nauczyciela

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności rozpoznawania poznanych liczb,
- kształtowanie umiejętności zapisywania poznanych liczb,
- kształcenie umiejętności myślenia naukowego,
- kształcenie umiejętności samodzielnego rozwiązywania zadań wymagających spostrzegawczości i zastosowania wiedzy matematycznej,
- ćwiczenie umiejętności porządkowania przedmiotów wg określonej cechy.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- rozróżnia poznane liczby,
- zapisuje poznane liczby w postaci cyfr,
- próbuje samodzielnie rozwiązać zadanie dotyczące prawidłowości w rozmieszczeniu oczek na kostce do gry,
- porządkuje przedmioty wg określonej cechy.

Metody: pogadanka, metoda ćwiczeniowa, metoda czynnościowa, ćwiczenia interaktywne.

Formy: praca w grupie, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@* i *J@ś* na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia, pomoc techniczna (tekturowa) nr 2: kostki do gry, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *Cyfrowe memory*, *Matematyczne przetwory*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel opowiada uczniom, że lekcja zacznie się od przypomnienia poznanych wcześniej cyfr. Zadaje pytania, na które odpowiadają wybrani przez niego uczniowie:

- Która cyferka wije się jak wąż? Jednocześnie rysuje w powietrzu trójkę;
- Która cyferka składa się z kresek dwóch? Jednocześnie rysuje w powietrzu jedynekę;
- Która cyferka przypomina krzesło? Jednocześnie rysuje w powietrzu czwórkę;
- Która cyferka wyglądem przypomina łabędzia? Jednocześnie rysuje w powietrzu dwójkę.

2. Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy. Nauczyciel zwraca uwagę na kolejność zapisywania cyfr.

3. Nauczyciel prosi, aby uczniowie wyjęli kostki do gry i dokładnie je obejrżeli. Zadaje pytanie, czy uczniowie zauważyli coś ciekawego. Jeśli nie, to sam zwraca uwagę dzieci na to, że suma oczek na przeciwległych ściankach zawsze wynosi siedem.



4. Uczniowie wykonują zadanie 2 i 3 z karty pracy. Przed wykonaniem zadania 3 nauczyciel pyta uczniów, czy wiedzą, czym jest domino. Jeżeli nie, tłumaczy uczniom, czym jest ta gra.
5. Nauczyciel włącza tablicę multimedialną i uruchamia pomoc multimedialną *Cyfrowe memory*. Ponieważ jest to kolejny zasób tego rodzaju, którym posługują się uczniowie, warto, aby do jego rozwiązania zostali wybrani uczniowie słabsi lub o przeciętnych zdolnościach.
6. Uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy. Wcześniej nauczyciel prosi, aby uczniowie policzyli, ile nóg mają poszczególne zwierzęta. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania po każdym punkcie.
7. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Przetwory matematyczne*. Przy okazji tej pomocy może wprowadzić luźniejszy wątek – robienia domowych przetworów. Z czego się robi takie przetwory, jakie są to przetwory itd.
8. Uczniowie wykonują zadania 7 i 8 z karty pracy. Następnie nauczyciel tłumaczy pracę domową i zachęca uczniów, by razem z rodzicami korzystali z pomocy multimedialnych zgromadzonych na stronie www.matematycznawyspa.pl. Podaje nazwy pomocy z tej lekcji: *Cyfrowe memory* i *Matematyczne przetwory*.

Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Pory roku: jesień”

Temat: Laurka dla nauczyciela

Cele ogólne:

- rozwijanie sprawności fizycznej przez zabawy na świeżym powietrzu lub w sali gimnastycznej,
- wyzwalanie radości i pozytywnych emocji,
- kształcenie umiejętności stosowania zasad bezpiecznego poruszania się po drodze,
- przestrzeganie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- przestrzega zasad obowiązujących w zabawach,
- bawi się wesoło z innymi uczniami,
- reaguje właściwie na kolory stosowane w sygnalizatorach drogowych,
- poprawnie wykonuje polecenia nauczyciela.

Metody: metoda zabawowa.

Formy pracy: praca zbiorowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: ringo dla każdego, szarfy: czerwona, zielona i pomarańczowa, piłka.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Przebieg lekcji:

1. Powitanie, zbiórka w szeregu, sprawdzenie obecności oraz przekazanie, co będzie celem lekcji. Przypomnienie komend „W prawo zwrot”, „W lewo zwrot”, „W tył zwrot”, „Kolejno odlicz”, „W prawo patrz”, „W lewo patrz”.
2. Zabawa „Dzieci do domu, dzieci na spacer”. Dzieci ustawiają się w tzw. luźnej rozсыпce w pobliżu nauczyciela. Na hasło nauczyciela „Dzieci na spacer!” – rozbiegają się i dowolnie się bawią. Na hasło „Dzieci do domu!” – jak najszybciej biegną do nauczyciela.
3. Zabawa „Powódź”. Dzieci swobodnie biegają po wyznaczonym terenie, może to być boisko do koszykówki lub siatkówki. Na hasło „Powódź!” dzieci muszą znaleźć miejsce ponad podłogą, może być to ławka, materace, drabinki. Na hasło „Powódź minęła!” dzieci schodzą na ziemię i swobodnie biegają.
4. Zabawa „Samochody”. Każdy uczeń naśladuje jazdę samochodem, przy czym za kierownicę służy mu ringo. Kiedy nauczyciel pokazuje na przykład szarfę w czerwonym kolorze, dzieci zatrzymują się i stoją w bezruchu. Kiedy nauczyciel pokazuje szarfę w pomarańczowym kolorze, dzieci dzieci przygotowują się do dalszej jazdy samochodem. Na widok zielonej szarfy dzieci swobodnie poruszają się po wyznaczonym terenie.
5. Zabawy „Piłka parzy” i „Kolory”. Uczniowie mogą grać w „Kolory”, stosując nazwy kolorów w języku angielskim.
6. Ćwiczenia oddechowe. Naśladowanie odgłosów: szumiącego wiatru („szszszsz...”), gęgającej gąski („gę, gę, gę...”), miauczącego kotka („miau, miau...”), szczekającego pieska („hau, hau...”), gdaczącej kurki („ko, ko, ko...”).
7. Zbiórka i okrzyk. Nauczyciel dziękuje za udział w zajęciach, chwali dzieci.



Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Pory roku: jesień”

Temat: Laurka dla nauczyciela

Cele ogólne:

- rozwijanie sprawności fizycznej,
- wyzwalanie radości i pozytywnych emocji,
- przestrzeganie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw,
- kształtowanie umiejętności pracy w parach i grupach.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- przestrzega zasad obowiązujących w zabawach,
- współpracuje w parze i grupie,
- bawi się wesoło z innymi dziećmi,
- wykonuje polecenia nauczyciela.

Metody: metoda zabawowa.

Formy pracy: praca w parach, praca zbiorowa.

Środki dydaktyczne: szarfy, lina.

Przebieg lekcji:

1. Powitanie, sprawdzenie obecności, powtórzenie poznanych komend.
2. Zabawa „Berek parami”. Dzieci dobierają się w pary, trzymając się za ręce, biegają swobodnie po sali (kilka par zamiast za ręce trzyma się za szarfy). Każda para z szarfą zaczyna pogoń za parami trzymającymi się za ręce. Para dotknięta przez parę z szarfą przekazuje szarfę, a sama zaczyna uciekać. W czasie ucieczki dzieci nie mogą się odłączać od swojej pary. Jeżeli któreś dziecko odłączy się od swojej pary, wówczas odbiera szarfę od najbliższej biegającego berka i razem ze swoim partnerem rozpoczyna pościg.
3. Zabawa „Cień”. Uczniowie dobierają się w pary, w każdej parze jedno dziecko porusza się swobodnie, wykonując przy tym różne ćwiczenia, na przykład podskoki na jednej nodze, cwał, przeskoki, przysiady. Zadaniem drugiego dziecka jest podążanie za partnerem i naśladowanie jego ruchów (niczym cień). Dzieci powinny dość często zmieniać się rolami w parach.
4. Zabawa „Rybacy i rybki”. Dwoje dzieci trzyma linę niczym sieć. Dziecko, które zostanie dotknięte liną, dołącza do rybaków i rozpoczyna pościg za rybami (pozostałymi dziećmi). Wygrywa uczeń, który zostanie jako ostatni.
5. Zabawa „Zagubione pisklą”. Uczniowie siedzą w kole ze spuszczonej głowami. Wyznaczony uczeń „mama” stoi w środku i nasłuchuje. Wcześniej wyznaczony przez nauczyciela uczeń wydaje ciche piśnięcia. „Mama” odgaduje i wskazuje, kto pisnął. Zmiana ról.
6. Zbiórka, okrzyk. Nauczyciel dziękuje dzieciom za udział w zajęciach i chwali je.

