

PAKIET 33, publikacja bezpłatna

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 33, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_1\_33*, do zastosowania z: *uczeń\_1\_33* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl) lub [www.scholaris.pl](http://www.scholaris.pl): *Czy lód to woda?* (56\_mn\_czy lod to woda), *Chodniczki matematyczne* (67\_mat\_chodniczki matematyczne), pomoc techniczna (tekturowa) nr 5: patyczki.

## Kl. I, edukacja przyrodnicza, krąg tematyczny „Podróże bliskie i dalekie”

### Temat: Podróże wodne

#### Cele edukacyjne:

- wprowadzenie podstawowych informacji na temat wody,
- kształcenie umiejętności myślenia naukowego,
- rozwijanie umiejętności liczenia,
- kształcenie umiejętności pracy w grupie,
- kształcenie umiejętności zadawania pytań,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- wie, że woda jest niezbędna do życia,
- zna pojazdy poruszające się po wodzie,
- wie, że Polska leży nad Morzem Bałtyckim,
- formułuje wniosek na podstawie obserwacji,
- zadaje pytania,
- liczy sprawnie,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z nowoczesnych technologii.

**Metody:** burza mózgów, mapa mentalna, zajęcia terenowe, ćwiczenia interaktywne, metoda ćwiczeniowa.

**Formy:** praca indywidualna, praca w grupie.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna/tablety, pomoc multimedialna: *Czy lód to woda?*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, przygotowane przez nauczyciela dwie mapy pokazujące drogę do skarbu, dwa skarby (owoce, soczki lub kolorowe ołówki).

**Uwaga:** nauczyciel musi przygotować przed zajęciami mapy, schować skarby, ustalić trasę oraz umówić się z pracownikami biblioteki i stołówki w sprawie zajęć.

### Przebieg lekcji:

**1.** Nauczyciel zadaje uczniom pytanie: Do czego potrzebna jest woda? Przeprowadza burzę mózgow. Uczniowie podają swoje propozycje, z których na koniec wspólnie z nauczycielem tworzą na tablicy mapę mentalną. Mogą się w niej znaleźć, takie rysunki, jak: roślina, zwierzę, szklanka, pralka, prysznic. Nauczyciel podkreśla, że bez wody nie byłoby życia na naszej planecie.

**2.** Uczniowie odpowiadają na kolejne pytania nauczyciela:

- Czy po wodzie można podróżować? Jeżeli tak, to w jakim celu? (dostanie się na drugi brzeg, podróż do krewnych lub znajomych na innym kontynencie, zwiedzenie innych lądów, odkrycia naukowe, dla przyjemności itd.)
- Jak nazywają się zbiorniki wodne, po których ludzie podróżują? (oceany, morza, jeziora, rzeki, kanały)
- Czym podróżuje się po wodzie? (statkiem, żaglówką, promem, łódką, kajakiem).
- Czy można po wodzie jeździć saniami?

Przy ostatnim pytaniu nauczyciel wyjaśnia uczniom właściwość wody polegającą na przechodzeniu ze stanu ciekłego w stan stały. Aby lepiej to zobrazować, włącza pomoc multimedialną *Czy lód to woda?* Wybrany uczeń wykonuje polecenie. Inny uczeń lub uczniowie opowiadają o swoich obserwacjach.

**3.** Nauczyciel informuje uczniów, że odbędą teraz morską wyprawę. Uczniowie zamykają oczy i wyobrażają sobie, że płyną statkiem w nieznane. Po chwili wstają, zabierają karty pracy oraz ołówki i „płyną statkiem” na wyprawę w nieznane.

**4.** Port pierwszy: biblioteka. Nauczyciel odczytuje uczniom zadanie 1 z karty pracy. Uczniowie rozmawiają z osobą pracującą w bibliotece o Krzysztofie Kolumbie, po czym opowiadają o tym nauczycielowi. Uczniowie w bibliotece wykonują jeszcze zadania 2 i 3 z karty pracy.

**5.** Po wyjściu z biblioteki nauczyciel prowadzi uczniów do schodów (do 10 stopni). Uczniowie liczą stopnie schodów, nie wchodząc na nie, po czym zamykają oczy i na dany znak pokazują na palcach rąk, ile schody mają stopni. Uczniowie otwierają oczy i sprawdzają, kto się pomylił.



6. Nauczyciel prowadzi uczniów do stołówki. Zadaje uczniom pytanie: Jak nazywa się morze, nad którym leży Polska? Uczniowie odpowiadają, po czym rozwiązują zadanie 4 z karty pracy. Po tym zadaniu nauczyciel informuje uczniów, że za chwilę, jak tylko wykonają zadanie 5 z karty pracy, będą szukać skarbu. Uczniowie wykonują zadanie 5 z karty pracy. Następnie nauczyciel dzieli uczniów na dwie grupy. Każda grupa dostaje mapę wskazującą drogę do skarbu. Grupy, posługując się mapą, szukają skarbu. Grupy oglądają znalezione skarby i dzielą się nimi, po czym wracają do klasy.

## Kl. I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Podróże bliskie i dalekie”

### Temat: Podróże wodne

#### Cele edukacyjne:

- kształtowanie umiejętności rozróżniania i stosowania poznanych liczb,
- kształtowanie umiejętności pisania poznanych cyfr,
- kształtowanie umiejętności liczenia na konkretach,
- kształtowanie umiejętności stosowania technologii informacyjnej.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- rozróżnia i stosuje poznane liczby,
- pisze poznane cyfry,
- potrafi liczyć na konkretach.

**Metody:** metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa, gra dydaktyczna.

**Formy:** praca w grupie, praca indywidualna.

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna/tablety, pomoc multimedialna: *Chodniczki matematyczne*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, pudełko, kasztany lub np. cukierki, pomoc techniczna (tekturowa) nr 5: patyczki.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel włącza tablicę multimedialną i uruchamia pomoc multimedialną *Chodniczki matematyczne*. Zanim uczniowie zaczną rozwiązywać zadanie, przy każdym przykładzie nauczyciel zadaje pytania, takie jak:

- Jak ułożony jest chodniczek? Z jakich kwadratów się składa?
- Jakim kwadratem się rozpoczyna? Jakim kwadratem się kończy?
- Czy widzisz jakąś regularność?
- Ile ten chodnik ma wszystkich kwadratów?

2. Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy. Następnie nauczyciel wybiera jednego ucznia (najlepiej ucznia z trudnościami w nauce), aby narysował na tablicy swój własny chodniczek matematyczny.

3. Uczniowie wykonują zadania od 2 do 4 z karty pracy. Nauczyciel odczytuje powoli treść zadania 5. Stara się nie podpowiadać uczniom, jak je wykonać, jednak jeżeli zajdzie taka potrzeba, nie odmawia pomocy.

4. Nauczyciel przeprowadza ćwiczenie wg pomysłu Moniki Murawskiej-Ślęzak. Prosi, aby uczniowie wyjęli tekturowe patyczki. Następnie tłumaczy, na czym będzie polegała zabawa: nauczyciel odwróci się tyłem i będzie wrzucał do pudełka kasztany. Uczniowie muszą położyć na ławce tyle patyczków, ile kasztanów zostało wrzuconych do pudełka. Uczniowie muszą dobrze słuchać. Po każdej serii rzutów nauczyciel pyta uczniów, ile kasztanów wrzucił do pudełka. Po kilku rzutach nauczyciela może zastąpić uczeń. Wtedy nauczyciel pokazuje mu kartkę z zapisaną cyfrą, która wskazuje, ile ma rzucić kasztanów. Liczbę wrzucanych kasztanów należy dostosować do możliwości klasy. W pierwszej fazie może to być 10, w drugiej – nie więcej niż 4.

5. Uczniowie wykonują zadanie 6 i 7 z karty pracy. W miarę możliwości czasowych nauczyciel może najpierw polecić rysowanie podobnych przykładów w zeszycie, a później zadawać podobne pytania na temat przedmiotów znajdujących się w klasie. Na przykład: Ile w klasie jest regałów? A jeśli dostawimy jeszcze dwa, to ile ich będzie?



## **Klasa I, edukacja plastyczna, krąg tematyczny „Podróże bliskie i dalekie”**

### **Temat: Podróże wodne**

#### **Cele edukacyjne:**

- poznanie nowej techniki,
- kształcenie sprawności manualnej.

#### **Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- wykonuje pracę poznaną techniką,
- sprawnie i estetycznie wykonuje pracę.

**Metody:** metoda zadaniowa.

**Formy:** praca indywidualna.

**Środki dydaktyczne:** niebieski i błękitny tusz, papier akwarelowy, białe kartki papieru w formacie A4, pędzle, sól gruboziarnista, kredki pastelowe, nożyczki, klej.

#### **Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel informuje uczniów, że na zajęciach nauczą się nowej techniki malarskiej. Prosi, aby uczniowie przygotowali swoje stanowiska pracy.
2. Nauczyciel demonstruje, krok po kroku, wykonanie zadania: maczamy gruby pędzel w wodzie, potem w tuszu niebieskim lub błękitnym. Nanosimy tusz na papier akwarelowy. Tak zamalowujemy całą kartkę papieru. Następnie czubkiem pędzelka nanosimy tusz, robiąc plamki większe i mniejsze. Potem całą pracę lekko skrapiamy wodą i posypujemy solą gruboziarnistą, odkładamy i czekamy, aż praca wyschnie. To będzie morze.
4. W międzyczasie na osobnych kartkach papieru uczniowie malują błękitne tło, które będzie niebem. Odkładają kartkę do wyschnięcia.
5. Na białych kartkach papieru uczniowie rysują kredkami pastelowymi do wyboru: rybki, statek, kuter rybacki, prom, łódkę, żaglówkę. Wycinają te obiekty z kartki.
6. Gdy kartka przedstawiająca morze jest już sucha, uczniowie zbierają sól. Wycinają z kartki fale, przecinając kartkę w połowie. Następnie fale naklejają na kartkę z niebem.
7. Nauczyciel prosi, aby uczniowie przyłożyli na pracę narysowane i wycięte elementy. Zanim je przykleją do kartki, muszą rozplanować dokładnie ich położenie. Nauczyciel zwraca uczniom uwagę na to, by elementy nie nachodziły na siebie. Dopiero po rozplanowaniu ułożenia elementów uczniowie przyklejają je do kartki.
8. Uczniowie sprzątają miejsca pracy i urządzają wystawę prac. Jeżeli wystarczy czasu, mogą wymyślić historie do swoich obrazków.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Podróże bliskie i dalekie”****Temat: Podróże wodne****Cele ogólne:**

- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- doskonalenie umiejętności liczenia w zakresie 10,
- przypomnienie zasad *fair play*.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

## Uczeń:

- wykonuje poprawnie ćwiczenia,
- współpracuje w grupie,
- liczy sprawnie w zakresie 10,
- uczy się zasady nowej gry.

**Metody:** metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

**Formy pracy:** praca indywidualna, praca w grupie

**Środki dydaktyczne:** miękka gumowa piłka.

**Przebieg lekcji:**

1. Zbiórka, sprawdzenie gotowości do zajęć. Powitanie wymyślonym okrzykiem. Informacja o zajęciach. Przypomnienie zasady urządzania bezpiecznych zabaw.

2. Zabawa „Niebo – Ziemia – Woda”. Uczniowie poruszają się marszem w prawidłowej postawie, w różnych kierunkach sali. Na sygnał nauczyciela „Niebo” – muszą wspiąć się na palcach stóp, wyciągnąć ramiona wraz z głową w górę. Na sygnał „Stop” uczniowie znowu chodzą swobodnie po sali. Na kolejny sygnał nauczyciela („Ziemia”) – siadają na podłodze w siadzie skrzyżnym, z wyprostowanymi plecami. Powrót do marszu. Na sygnał „Woda” uczniowie muszą położyć się na podłodze, ze ściśle przylegającymi do podłogi plecami, z ugiętymi nogami w kolanach. Powtórzenie zabawy.

3. Marsz po obwodzie dużego koła. Na sygnał nauczyciela „Stop” uczniowie zatrzymują się, odliczają pięć kroków w przód i wykonują pięć przysiadów. Znowu maszerują, nauczyciel daje sygnał „Stop”, uczniowie zatrzymują się, odliczają siedem kroków i wykonują siedem pajaców. Zabawę można urozmaicić wymyślonymi ćwiczeniami i różną liczbą kroków.

4. Odmianą powyższej zabawy może być marsz po obwodzie dużego koła. Na sygnał nauczyciela „Stop” uczniowie zatrzymują się i odliczają np.: cztery kroki w tył, po czym wykonują skłony tułowia w przód lub wymachy ramion itp.

5. Nauczyciel dzieli uczniów na dwie drużyny. Wyznacza boisko do gry w „Dwa ognie”. Nauczyciel omawia zasady gry. Każda drużyna wyznacza „Matkę”, która stoi po przeciwnej stronie boiska niż jej drużyna i zbija członków drugiej drużyny. Za każde trafienie zawodnika z drużyny przeciwnej otrzymuje się punkt. Osoby trafione odchodzą, siadając na ławeczce. Członkowie drużyn, jeżeli złapią piłkę, również mogą zbijać przeciwnika. Do gry używa się miękkiej, gumowej piłki.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

