

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 39, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel_1_39 do zastosowania z: uczeń_1_39 (materiały dla ucznia), pomoce techniczne (tekturowe) nr 2, 13 i 14: kostka, kostka z kolorami, domino.

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

Temat: Filmowi bohaterowie

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności uważnego słuchania,
- rozwijanie umiejętności wypowiedzenia się pełnymi zdaniami,
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia,
- rozwijanie umiejętności pisania poznanych liter,
- rozwijanie umiejętności czytania prostych wyrazów,
- wprowadzenie pojęcia *zdanie*,
- kształcenie umiejętności pracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- słucha uważnie opowiadania,
- wypowiada się całymi zdaniami,
- myśli kreatywnie,
- pisze poznane litery,
- czyta proste wyrazy,
- rozpoznaje zdanie w tekście,
- współpracuje w grupie.

Metody: rozmowa, metoda zadaniowa, metoda ćwiczeniowa.

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

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.*



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel na rozpoczęcie zajęć odczytuje uczniom opowiadanie o Jasiu z zadania 1 z karty pracy.

Telewizor – ważna sprawa?

Tego dnia Jaś był wyraźnie nie w sosie. Pani w szkole zapowiedziała, że będą rozmawiać o filmowych bohaterach, a w jego domu nie ma telewizora! Wcześniej się tym tak bardzo nie przejmował, ale teraz martwił się, że kiedy dzieci się o tym dowiedzą, będą się z niego śmiać. To wszystko przez rodziców! Przecież prosili z bratem, żeby kupić taki mały, maluteńki telewizor tylko dla nich, ale mama była nieugięta. Mówiła, że kupują filmy na płytach, korzystają z legalnych serwisów z filmami i bajkami w internecie, mają książki i wyobraźnię, a na niektóre filmy można iść do kina (oczywiście po wypłacie). W sumie Jaś całkiem dobrze orientował się w filmach, ale jeżeli znajdzie się jeden, jedyny, o którym nie będzie nic wiedział, bo puszczają go tylko w telewizji? Koledzy będą się z niego śmiać do końca roku szkolnego.

Jaś stał smutny w szatni, kiedy podszedł do niego Tomek, jego najlepszy kolega.

- Co się stało? Dlaczego nie podejdziesz do nas? – zapytał.
- Eee, nic takiego... – Jaś odwrócił się do Tomka plecami.
- To dobrze, bo widzisz, ja to mam dopiero problem.
- Tak? A jaki? – zainteresował się Jaś.
- Ale nikomu, nikomu nie powiesz?
- Pewnie, że nie.
- Zupełnie nikomu?
- Zupełnie nikomu!
- Dzisiaj ma być ta lekcja o filmowych bohaterach, no nie? A my w domu nie mamy...

2. Nauczyciel prosi, aby uczniowie opowiedzieli własnymi słowami, o czym było opowiadanie. Wspólnie z uczniami wyjaśnia znaczenie zwrotu „być nie w sosie”. Następnie nauczyciel prosi uczniów, aby powiedzieli, co chciał powiedzieć Jasiowi Tomek. Jakie powinno być ostatnie słowo opowiadania (nauczyciel może odczytać opowiadanie jeszcze raz).



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



3. Uczniowie pracują w grupach. Ich zadaniem jest ułożenie dalszej części opowiadania. Po prezentacji grup cała klasa głosuje na najlepszą opowieść.
4. Nauczyciel pyta uczniów, jakich bohaterów filmowych lubią. Uczniowie muszą odpowiedzieć na pytanie, posługując się wzorem: „Lubię Kubusia Puchatka, ponieważ...”.
5. Nauczyciel wprowadza pojęcie *zdanie*. Uczniowie wykonują zadania z karty pracy.
6. Na zakończenie zajęć nauczyciel rozmawia z uczniami na temat znaczeń wyrazu *bohater* (bohater książkowy, filmowy, bohater – osoba, która postąpiła bohatersko).

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

Temat: Filmowi bohaterowie

Cele edukacyjne:

- kształtowanie umiejętności rozróżniania i stosowania poznanych liczb,
- kształtowanie umiejętności zapisywania poznanych cyfr,
- kształcenie umiejętności sprawnego liczenia,
- kształcenie umiejętności rozpoznawania figur geometrycznych i określania ich podstawowych własności.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- rozróżnia i stosuje poznane liczby,
- zapisuje poznane cyfry,
- sprawnie liczy,
- rozpoznaje figury geometryczne i określa ich podstawowe własności.

Metody: metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Formy pracy: praca zbiorowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: duże figury geometryczne (kwadrat, prostokąt, koło, trójkąt, romb, trapez), pomoc techniczna (tekturowa) nr 14: domino; karty pracy: *Ad@* i *J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*.

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie razem z nauczycielem siadają w kole. Nauczyciel pokazuje np. kwadrat, a dzieci kolejno mówią po jednym zdaniu na temat danej figury, np. ma równe boki, jest zielony, ma dwa boki pionowe, ma dwa boki poziome, to jest kwadrat, to jest wielokąt. Na tej samej zasadzie nauczyciel przeprowadza pozostałe ćwiczenia, pokazując inne figury geometryczne. Do tego ćwiczenia warto angażować uczniów z problemami w nauce.
2. Nauczyciel przypomina zasady gry w domino. Uczniowie wyjmują grę wyciętą w domu i układają domino.
3. Uczniowie chowają domino i siadają na swoich miejscach. Następnie wykonują zadanie 1 i 2 z karty pracy.
4. Nauczyciel tłumaczy przykład z zadania 3 z karty pracy. Wybrani uczniowie liczą rybki, najpierw w poszczególnych kratkach, później w rzędach i kolumnach. Nauczyciel wyraźnie podkreśla, że w każdym rzędzie i w każdej kolumnie powinna się znaleźć jednakowa liczba elementów. Następnie pomaga uczniom w dokończeniu pierwszego kwadratu. Wybrane osoby znowu liczą elementy w pojedynczych kratkach, rzędach i kolumnach.
5. Uczniowie ze szczególnymi umiejętnościami matematycznymi jako zadanie domowe mogą rozwiązać zadanie 4 z karty pracy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Podróże bliskie i dalekie”

Temat: Filmowi bohaterowie

Cele edukacyjne:

- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- kształcenie umiejętności pracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- współpracuje w grupie,
- prawidłowo wykonuje ćwiczenia.

Metody: metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: miękka, gumowa piłka.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka. Ustawienie w szeregu. Sprawdzenie gotowości uczniów do zajęć.
2. Rozgrzewka – bieg truchtem dookoła sali lub boiska. Sygnał „Szybszy bieg” i odpowiednia reakcja. Następny sygnał „Stop” – uczniowie stają w miejscu. Powtórzenie zadania. Można umówić się z uczniami, że kolejny sygnał oznacza trucht tyłem.
3. Zabawa orientacyjno-porządkowa „Pająk i muchy”. Nauczyciel wybiera osobę, która wciela się w rolę pająka. Reszta uczniów jest „muchami”, brzęcząc, biega po sali. Na hasło nauczyciela „Pająk” wszystkie „muchy” zastygają w bezruchu. „Pająk” chodzi i sprawdza, czy ktoś się poruszy. Gdy zauważy ruszającą się „muchę”, odprowadza ją na ławeczkę. Powtórka zabawy. Według uznania – zamiana ról.
4. Ćwiczenia rozciągające. Uczniowie stoją przed nauczycielem w tzw. rozsypce. Nauczyciel prosi, aby uczniowie stanęli w lekkim rozkroku, wyciągnęli jedną rękę w górę, drugą opuścili, naprzemiennie – raz lewą, raz prawą. Krążenie ramion, małe kółeczka, potem duże.
5. Z pozycji klęku podpartego uczniowie wykonują naprzemiennie: raz tzw. koci grzbiet, raz siodełko. Odpoczynek – leżenie na plecach.
6. Przypomnienie zasad gry w „Dwa ognie”. Grupa uczniów zostaje podzielona na dwie drużyny. Wyznaczenie boiska do gry w „Dwa ognie”. Każda drużyna wyznacza „matkę” – osobę, która stoi po przeciwnej stronie boiska niż jej drużyna i „zbija” uczestników z drugiej drużyny. Za każde trafienie („zbiecie”) zawodnika z drużyny przeciwnej otrzymuje się punkt. Osoby trafione piłką odchodzą, siadają na ławeczce. Do gry używa się piłki miękkiej, gumowej.
7. Zakończenie zajęć. Zbiórka i podziękowanie za aktywne uczestnictwo.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Podróże bliskie i dalekie”

Temat: Filmowi bohaterowie

Cele edukacyjne:

- ćwiczenie spostrzegawczości i szybkości,
- kształcenie umiejętności pracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- współpracuje w grupie,
- potrafi szybko reagować.

Metody: metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

Formy pracy: praca w grupie.

Środki dydaktyczne: małe karteczki w różnych kolorach, pomoce techniczne (tekturowe) nr 2 i 13: kostka do gry z kropkami, kostka do gry z kolorami.

Przebieg lekcji:

1. Zabawy z kostką. Uczniowie siedzą w kole. Nauczyciel dzieli klasę na kilka grup, rozdając karteczki w różnych, wyznaczających grupę kolorach. Tworzy się grupa kolorów, np.: czerwonych, żółtych, niebieskich i zielonych. Nauczyciel rzuca kostką do gry i informuje uczniów, że wskazana przez nauczyciela grupa wymieni tyle nazw zwierząt, ile wskaże liczba oczek na kostce. Następnie można poprosić o wymienienie: nazw zabawek, owoców, warzyw, kolorów, gier, imion dzieci, środków komunikacji, ulubionych bohaterów filmowych itp.

Każda grupa powinna brać udział w zabawie. Można naliczać punktację grupom. Za poprawne wykonanie zadania – jeden punkt.

2. Rzut kostką do gry. Liczba wyrzuconych oczek decyduje o liczbie osób w wyznaczonej grupie kolorów. Członkowie grup: skaczą jak żabki, stoją na jednej nodze, naśladują ruchy innych wymyślonych zwierząt.

3. Zmiana kostki na taką, która zamiast kropek ma naklejone kolory poszczególnych grup uczniów. Rzuty kostką – uczniowie mówią głośno, co to za kolor. Osoby, które mają taki kolor, zamieniają się miejscami. Zabawę powtarza się kilka razy.

4. Rzuty kostką z kolorami. Wyznaczenie grupy (kolor, który wskaże kostka), która ma odpowiedzieć na pytanie „Prawda” lub „Fałsz”. Nauczyciel wymyśla dla grup różne pytania, np.: „Czy zebry mają różowe paski?”. Uczniowie z grupy odpowiadają, czasami muszą się naradzić, więc można dać im chwilę czasu na zastanowienie. Za poprawną odpowiedź grupy otrzymują punkt.

5. Zliczenie punktów. Grupa, która wygra, w nagrodę prowadzi następną zabawę.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

