

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 44, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_1\_44*, do zastosowania z: *uczeń\_1\_44* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl) lub [www.scholaris.pl](http://www.scholaris.pl): *Kamyczki (94\_mat\_kamyczki)*.

## **Klasa I, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Kosmos”**

### **Temat: Dzień i noc**

#### **Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności pisania poznanych liter,
- doskonalenie umiejętności czytania sylab i prostych wyrazów,
- kształcenie umiejętności porządkowania zdarzeń według kolejności chronologicznej,
- rozwijanie umiejętności wypowiedzania się na tematy związane z życiem codziennym,
- doskonalenie umiejętności liczenia,
- kształcenie umiejętności pracy w grupie.

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

##### Uczeń:

- pisze poznane litery,
- czyta sylaby i proste wyrazy,
- porządkuje zdarzenia przedstawione na ilustracji według kolejności chronologicznej,
- wypowiada się na tematy związane z życiem codziennym,
- liczy sprawnie,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** rozmowa, metoda ćwiczeniowa, zabawa, ćwiczenia grafomotoryczne, metoda analityczno-syntetyczna.

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

**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 prosi, aby dzieci zastanowiły się, jakie czynności wykonują codziennie i w jakiej kolejności. Uczniowie opowiadają (warto do tego zadania zaangażować uczniów z trudnościami w nauce), a następnie wykonują zadanie 1 z karty pracy.

2. Nauczyciel zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej, gdzie dzieli ich na cztery grupy przez odliczanie do czterech. Jedyńki siadają z jedyńkami, dwójki z dwójkami itd. Nauczyciele informuje uczniów, że ich zadaniem będzie wymyślenie około pięciu czynności z życia codziennego i odegranie ich bez pomocy słów tak, aby mogły je odgadnąć pozostałe grupy. Uwaga: najlepiej byłoby, gdyby czynności było tyle, ilu jest członków grupy. Przykładowe czynności:

- mycie zębów,
- jedzenie śniadania/obiadu/kolacji,
- pójście do szkoły/powrót ze szkoły,
- zabawa,
- odrabianie lekcji,
- opieka nad młodszym rodzeństwem,
- wyprowadzenie psa na spacer,
- pomoc rodzicom.

3. Uczniowie przygotowują się, a następnie odgrywają swoje scenki. Czynności będą się zapewne powtarzać, dlatego pod koniec zabawy można wybrać najlepszych aktorów.

4. Nauczyciel prosi uczniów, aby wymienili zabawy, w które bawią się na dworze z innymi dziećmi. Uczniowie opowiadają i jeżeli to możliwe, podają nazwy zabaw. Jeżeli zabawy nie mają nazw, uczniowie wspólnie mogą wymyślić im dowolne nazwy.

5. Uczniowie wracają na miejsca i wykonują pozostałe polecenia z karty pracy.



## Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Kosmos”

### Temat: Dzień i noc

#### Cele edukacyjne:

- utrwalanie poznanych pojęć,
- kształtowanie umiejętności pisania poznanych cyfr,
- kształcenie umiejętności pamięciowych i spostrzegawczości,
- kształtowanie znajomości i umiejętności stosowania symboli:  $<$ ,  $>$ ,  $=$ ,
- kształtowanie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych,
- kształcenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- zna i rozumie poznane pojęcia,
- potrafi napisać poznane cyfry,
- zna i potrafi stosować symbole:  $<$ ,  $>$ ,  $=$ ,
- potrafi rozwiązywać zadania tekstowe,
- potrafi korzystać z tablicy multimedialnej/tabletu.

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

**Formy pracy:** praca zbiorowa, praca indywidualna.

**Środki dydaktyczne:** żółta piłka lub balon, karteczki z cyframi: 0, 1, 2, 3, 4, 5 dla każdego ucznia, karty pracy: *Ad@* i *J@s na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna/tablet, pomoc multimedialna *Kamyczki*.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Przebieg lekcji:**

1. Każdy uczeń otrzymuje karteczkę z cyfrą, a nauczyciel objaśnia zadanie. Dzieci z jednakowymi cyframi będą ustawiać się w kole dookoła piłki (balonu). Kolejność uczniowie ustalają sami. Osób z cyfrą 0 powinno być najmniej, trochę więcej z cyfrą 1 itd. Nauczyciel opowiada, że piłka oznacza Słońce, dookoła niego krążą planety (dzieci) – dzieci łapią się za ręce i krążą wokół „Słońca”. Następnie nauczyciel mówi, że planety krążą także wokół siebie – uczniowie, już bez trzymania się za ręce, dodatkowo obracają się wokół siebie.
2. Nauczyciel przypomina zastosowanie symboli:  $<$ ,  $>$ ,  $=$  i zapisuje na tablicy po jednym przykładzie, np.  $4 < 5$ ,  $3 > 1$ ,  $2 = 2$ . Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy.
3. Uczniowie wykonują zadanie 2, 3 i 4 w karcie pracy. Przy każdym zadaniu nauczyciel wyznacza ucznia, który udziela odpowiedzi.
4. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Kamyczki*. Chętni uczniowie wykonują zadania.
5. Uczniowie wykonują zadanie 5 i 6 z karty pracy. Przy wykonywaniu zadania 6 nauczyciel pomaga uczniom na początku w wynajdywaniu szczegółów na ilustracji, o które można zapytać. Potem uczniowie powinni sami podawać pytania. Zadawanie pytań można też najpierw przećwiczyć na przykładzie dowolnego przedmiotu. Nauczyciel ustala w myślach, o jaki przedmiot mu chodzi, a uczniowie, zadając pytania, muszą odgadnąć nazwę tego przedmiotu. Nie mogą jednak zadawać zbyt wielu pytań zaczynających się od *czy*. Nauczyciel odpowiada na pytania uczniów pełnymi zdaniami.
6. Nauczyciel tłumaczy, co uczniowie mają zrobić w ramach pracy domowej.

**Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Kosmos”****Temat: Dzień i noc****Cele edukacyjne:**

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

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

## Uczeń:

- współpracuje w zespole,
- rozwija swoją sprawność fizyczną.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



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

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

**Środki dydaktyczne:** gwizdek, szarfy dla klasy w dwóch kolorach.

### **Przebieg lekcji:**

1. Zbiórka sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Dzieci biegają swobodnie po sali. Na sygnał nauczyciela (gwizdek) cała grupa ustawia się przed nauczycielem w szeregu według wybranego przez nauczyciela klucza (np. wg wzrostu – od najniższego do najwyższego ucznia). Ponowny sygnał oznacza swobodny bieg po sali. Nauczyciel zmienia w tym czasie miejsce. Ponownie daje sygnał gwizdkiem – ustawienie się uczniów wg innego klucza (np. od najwyższego do najniższego ucznia).

3. Pozycja analogiczna do tej z poprzedniego zadania. Uczniowie wykonują ćwiczenie „Sowa” (wg pomysłu P. Dennisona). Lewą ręką chwytają mocno mięsień barku, głowę powoli odwracają w lewo. Biorą głęboki wdech i kierując głowę w stronę przeciwległego ramienia, głośno wydechają powietrze (można naśladować przy tym głos huczającej sowy). Gdy głowa znajduje się nad prawym ramieniem, uczeń ponownie bierze głęboki wdech i wydechając powietrze, wraca do punktu wyjścia. Zmiana układu rąk.

4. Poznana wcześniej zabawa „Słońce”. Nauczyciel wybiera jedno dziecko, które będzie „Słońcem”. Staje ono na środku sali i kuca. W tym czasie reszta dzieci („planety”) biega, nawet blisko „Słońca”. Na hasło: „Słońce wstaje!” wszystkie „planety” muszą jak najszybciej oddalić się od „Słońca” i – kucając – schować głowy między kolana. Zabawę powtarza się kilka razy, zmieniając przy tym dziecko odgrywające rolę Słońca.

5. Zabawa „Dzień i noc”. Nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy. Jedna grupa otrzymuje szarfy w tym samym kolorze – jest „dnem”. Druga grupa – „noc” – dostaje szarfy w innym kolorze. Nauczyciel ustawia dwie grupy na środkowej linii boiska, plecami do siebie. Na sygnał „Dzień!” uczniowie, którzy są „dnem” odwracają się szybko i gonią dzieci „noc”. Złapani, przechodzą na stronę „dnia”. Nalicza się punkty (ilość złapanych dzieci) dla grupy „dzień”. Na hasło „Noc!” uczniowie, którzy są „nocą”, gonią uczniów „dzień”. Złapani przechodzą na stronę „nocy”. Naliczanie punktów drużynie „noc”.

6. Zabawa relaksująca „Minutka” – dzieci leżą na plecach z zamkniętymi oczami, zadaniem dzieci jest po cichu odliczenie 60 sekund. Nauczyciel odmierza czas na stoperze. Wygrywa osoba, która najdokładniej odmierzyła czas. Zakończenie zajęć.



## **Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Kosmos”**

### **Temat: Dzień i noc**

#### **Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności pracy w grupie,
- kształcenie umiejętności słuchania.

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

Uczeń:

- współpracuje w zespole,
- reaguje na umówione hasło.

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

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

**Środki dydaktyczne:** karteczki z nazwami planet Układu Słonecznego, krzesła.

#### **Przebieg lekcji:**

**1.** Zabawa „Pieski na spacer – pieski do domu”. Uczniowie wcielający się w rolę piesków odpoczywają w siadzie podpartym. Na hasło „Pieski na spacer!” wychodzą na czworakach, omijając się ostrożnie. Na hasło „Pieski do domu!” wracają na swoje miejsca. Odpoczynek w siadzie podpartym.

**2.** Odmiana zabawy „Sałatka”. Uczniowie siedzą w kręgu, każdy na swoim krzeselku. Otrzymują od nauczyciela karteczki z nazwami planet Układu Słonecznego. Nauczyciel czyta, powtarza nazwę każdej planety – tak, aby każde dziecko zapamiętało swoją. W środku stoi wybrany uczeń „Słońce”, jego zadaniem jest wymienianie nazw planet. Wymienione „planety” zamieniają się miejscami. Uczeń „Słońce” może w tym czasie usiąść na wolnym krzeselku. Wtedy on jest „planetą”, która nie zdążyła usiąść, a „planeta” ta zostaje prowadzącym zabawę „Słońcem”. „Słońce” może też kilka razy wymieniać nazwy planet, lub wypowiadać hasło: „Sałatka!”, na które wszystkie planety zmieniają swoje miejsce.

**3.** Zabawa „Dyrygent”. Chętny uczeń zostaje poproszony o wyjście z sali. Pozostali uczniowie siedzą w kręgu. Wyznaczony przez nauczyciela (np. dotknięty w ramię) uczeń z kręgu wymyśla ciekawe ruchy i gesty („dyrygent”). Nie wolno nic mówić. Reszta uczniów z klasy powtarza wszystkie gesty i ruchy, dyskretnie patrząc na „dyrygenta”. Dziecko, które było na zewnątrz, zostaje poproszone o powrót do sali. Bacznie obserwuje i przygląda się grupie. Jego zadaniem jest wyłapanie i wskazanie, kto jest dyrygentem. Następuje zamiana ról. Zabawę powtarza się kilka razy.

**4.** Ćwiczenia relaksujące. Uczniowie leżą na plecach. Na hasło „Dzieci się budzą!” uczniowie powoli siadają, przeciągają się, wykonują skłony do stóp. Na hasło „Dzieci śpią!” uczniowie znowu powoli kładą się na plecy i spokojnie leżą. Ćwiczenie należy powtórzyć.

**5.** Zabawa „Iskierka”. Wszyscy uczniowie wraz z nauczycielem stoją w kręgu. Nauczyciel wypuszcza „iskierkę” (gest, uścisk dłoni), która ma powrócić do niego. Podziękowanie za zajęcia.

