

**PAKIET 61, PUBLIKACJA BEZPŁATNA**

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 61, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_1\_61* do zastosowania z: *uczeń\_1\_61* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl) lub [www.scholaris.pl](http://www.scholaris.pl): *Bajeczna dziewiątka* (127\_mat\_bajeczna dziewiątka), pomoc techniczna (tekturowa) nr 5: patyczki

**Klasa I, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Świat bajek”****Temat: Postaci z bajek****Cele edukacyjne:**

- wprowadzenie liter **B, b** pisanych i drukowanych,
- kształcenie umiejętności pisania liter **B, b**,
- wprowadzenie pojęcia *bajka*,
- doskonalenie umiejętności analizy sylabowej i głoskowej,
- doskonalenie umiejętności porównywania liczebności zbiorów,
- kształcenie umiejętności myślenia naukowego,
- kształcenie umiejętności pracy w grupie.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

## Uczeń:

- rozróżnia litery **B, b** pisane i drukowane,
- pisze litery **B, b**,
- wie, czym charakteryzuje się bajka,
- łączy wyrazy z odpowiednimi modelami dźwiękowymi,
- używa znaków <, >, = do porównania liczebności zbiorów,
- podaje powody, dla których lubi daną postać bajkową,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** rozmowa, burza mózgów, metoda zadaniowa, metoda analityczno-syntetyczna, ćwiczenia grafomotoryczne.

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

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, dla grup: kartki w formacie A3, kredki.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel informuje uczniów, że ten tydzień będzie poświęcony bajkom. Rozpoczyna lekcję od rozmowy na temat bajek, które uczniowie szczególnie lubią. Uczniowie odróżniają bajki spisane w książkach od bajek filmowych.
2. Nauczyciel stawia uczniom pytanie: „Skąd wiemy, że dany utwór to bajka?”. Urządza burzę mózgów, w której efekcie ustala wspólnie z uczniami cechy bajki.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**PAKIET 61, PUBLIKACJA BEZPŁATNA**

3. Uczniowie przechodzą do przestrzeni rekreacyjnej. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy przez odliczanie na przykład do pięciu. Zadaniem członków każdej grupy jest samodzielne ustalenie, jaka jest ich ulubiona postać z bajki, narysowanie tej postaci i podanie trzech powodów, dla których uczniowie wybrali właśnie tę postać. Po upływie wyznaczonego czasu uczniowie prezentują wyniki swojej pracy.

4. Nauczyciel prosi, aby uczniowie podzielili wyraz „bajka” najpierw na sylaby, potem na głoski. Zadaje uczniom pytanie: „Jaką głoską zaczyna się ten wyraz?”. Nauczyciel wprowadza litery **B, b** pisane i drukowane. Uczniowie wykonują zadania z karty pracy.

**Klasa I, edukacja społ., edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Świat bajek”****Temat: Sprawdzian****Cele edukacyjne:**

- sprawdzenie wiedzy ucznia oraz nabytych przez niego umiejętności w zakresie edukacji polonistycznej i edukacji społecznej z ostatniego miesiąca.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- sprawnie rozwiązuje zadania ze sprawdzianu z zakresu edukacji polonistycznej i edukacji społecznej z ostatniego miesiąca.

**Metody:** sprawdzian wiedzy i umiejętności.

**Formy pracy:** praca indywidualna.

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

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel informuje uczniów, że na tej lekcji odbędzie się sprawdzian. W jego trakcie będzie odczytywać polecenia, które uczniowie będą po kolei wykonywać. Jeżeli jakiś uczeń nie zrozumie polecenia, może to zgłosić przez podniesienie ręki. Na koniec zajęć nauczyciel zbierze karty i sprawdzi w domu, jak uczniowie wykonali poszczególne zadania.

2. Nauczyciel odczytuje poszczególne zadania ze sprawdzianu zamieszczonego w karcie pracy.

3. Nauczyciel zbiera karty pracy. Dziękuje uczniom za napisanie sprawdzianu.

<b>Numer zadania</b>	<b>Sprawdzana wiedza/umiejętność maksymalna liczba punktów</b>
1.	umiejętność dzielenia wyrazy na głoski i odnajdywania w wyrazach głosek a, e, i, o, u, ó; 2 p. za prawidłowe podzielenie wszystkich wyrazów na głoski, 1 p. za prawidłowe



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**PAKIET 61, PUBLIKACJA BEZPŁATNA**

	podzielenie trzech wyrazów na głoski; 2 p. za prawidłowe zaznaczenie wszystkich wskazanych głosek, 1 p. za prawidłowe zaznaczenie trzech głosek; razem <b>4 p.</b>
2.	umiejętność uważnego słuchania tekstu, umiejętność pisania poznanych głosek; 1 p. za prawidłowo podane imiona, 1 p. za prawidłowe zapisanie obu imion; razem <b>2 p.</b>
3.	umiejętność rozpoznawania emocji na podstawie wyrazu twarzy, <b>1 p.</b> za zaznaczenie prawidłowego obrazka
4.	umiejętność odczytywania informacji z ilustracji i poprawnego liczenia, umiejętność pisania litery p; 1 p. za zapisanie właściwej liczby liter p, 1 p. za poprawne zapisanie litery p; razem <b>2 p.</b>
<b>W sumie</b>	<b>9 p.</b>

**Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Świat bajek”****Temat: Postaci z bajek****Cele edukacyjne:**

- wprowadzenie pojęcia *liczba dziewięć* na poziomie enaktywnym,
- wprowadzenie pojęcia *liczba dziewięć* na poziomie ikonicznym,
- kształcenie rozumienia pojęcia *liczba dziewięć* w aspekcie kardynalnym, porządkowym i miarowym,
- wprowadzenie pojęcia *liczba dziewięć* na poziomie symbolicznym,
- kształtowanie umiejętności pisania cyfry dziewięć,
- kształcenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie dziewięciu,
- kształcenie umiejętności w rozkładzie liczby dziewięć na składniki,
- kształcenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

## Uczeń:

- zna i rozumie pojęcie *liczba dziewięć* w aspekcie kardynalnym, porządkowym i miarowym,



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**PAKIET 61, PUBLIKACJA BEZPŁATNA**

- zna i rozumie pojęcie *liczba dziewięć* na poziomie enaktywnym, ikonicznym i symbolicznym,
- potrafi napisać cyfrę dziewięć,
- potrafi dodawać i odejmować w zakresie dziewięciu,
- potrafi rozłożyć liczbę dziewięć na składniki,
- korzystać z tablicy multimedialnej/tabletu.

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

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

**Środki dydaktyczne:** pomoce techniczne (tekturowe): patyczki, liczby w kolorach, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Bajeczna dziewiątka*.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel przedstawia cel lekcji – poznanie liczby dziewięć. Następnie dzieli dzieci na grupy. Każda grupa ma dziewięć patyczków tekturowych. Zadaniem uczniów jest ułożenie ich w taki sposób, aby otrzymać jak największą liczbę trójkątów. Na koniec wszystkie zespoły podają, ile figur udało im się ułożyć. Najciekawsze rozwiązanie przerysowują do zeszytu. Nauczyciel może zdecydować, czy patyczki mogą się przecinać, czy też nie.

2. Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy. Po policzeniu postaci nauczyciel może zachęcić uczniów do tego, aby spróbowali podać ich imiona. Może zadawać pytania, np: Kto jest narysowany między Czerwonym Kapturkiem a Pionokiem?

3. Na polecenie nauczyciela uczniowie wykonują zadanie 2 w karcie pracy. Prowadzący może zadawać pytania, np. jaki kształt mają guziki, ile dziurek dzieci narysowały w trzecim guziku, a ile w piątym.

4. Uczniowie wykonują zadanie 3 z karty pracy.

5. Nauczyciel prosi, aby uczniowie wyjęli liczby w kolorach. Dzieci wykonują zadanie 4 z karty pracy. Jeśli wystarczy czasu, układają różne możliwości, a wybrany przykład rysują w karcie pracy. Na koniec zapisują, najpierw na tablicy, a później w zeszycie, swoje rozwiązania w postaci sum (na podstawie cyfr z kolorowych pasków), np.:

$$5 + 4$$

$$3 + 3 + 3$$

$$2 + 5 + 1 + 1$$

6. Uczniowie wykonują zadanie 5 i 6 z karty pracy. W tym czasie nauczyciel mówi, że liczba dziewięć była niegdyś uznawana za liczbę szczęśliwą.

7. Nauczyciel prosi uczniów, aby wykonali zadanie 7 z karty pracy. Wybrane dzieci czytają działanie i wynik, a później zapisują je na tablicy.

8. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Bajeczna dziewiątka*. Ochotnicy podchodzą do tablicy i wykonują polecenie, a prowadzący może zadawać pozostałym uczniom następujące pytania:

- Ile par łabędzi udało się ułożyć koledze/koleżance?
- Ile łabędzi zostało bez pary?



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa I, zajęcia komputerowe, krąg tematyczny „Świat bajek”****Temat: Postaci z bajek****Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności pracy w programie Paint,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się poznanymi narzędziami programu Paint,
- wprowadzenie narzędzia lupa,
- kształcenie umiejętności posługiwania się narzędziem tekst,
- kształcenie umiejętności posługiwania się klawiaturą.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

## Uczeń:

- posługuje się narzędziami programu Paint: pędzlem, gumką, ołówkiem, kształtami, wypełnieniem kolorów, aerografem, tekstem,
- wpisuje poznane wyrazy za pomocą klawiatury.

**Metody:** metoda zadaniowa.

**Formy pracy:** praca indywidualna.

**Środki dydaktyczne:** zestawy komputerowe dla uczniów.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel prosi uczniów, aby przyjrzeni się klawiaturze. Następnie urządza konkurs: podaje wybraną literę, a uczniowie muszą jak najszybciej ją odnaleźć. Ten, kto odnalazł literę, podnosi rękę do góry.
2. Nauczyciel prosi uczniów, aby włączyli komputery, a następnie otworzyli program Paint. Zadaniem uczniów jest narysowanie dowolnego bajkowego obrazka przy pomocy poznanych narzędzi oraz napisanie na nim wyrazu *bajka*. Po skończonej pracy każdy uczeń opowiada o swoim obrazku. Nauczyciel sprawdza, czy uczniowie poprawnie wpisali wyraz.
3. Nauczyciel pyta uczniów, czego można użyć, aby zobaczyć jakiś obraz większy, niż jest w rzeczywistości. Przeprowadza burzę mózgów. Uczniowie podają propozycje.
4. Nauczyciel informuje uczniów, że do powiększania obrazka w programie Paint używa się narzędzia o nazwie lupa. Pokazuje uczniom, gdzie mogą znaleźć to narzędzie i jak się go używa. Następnie pyta uczniów, do czego ich zdaniem potrzebne jest to narzędzie w programie Paint. Co dzięki niemu mogą uzyskać. Uczniowie odpowiadają, po czym uczą się posługiwać lupą w programie Paint.



**Klasa I, edukacja techniczna, krąg tematyczny „Świat bajek”****Temat: Postaci z bajek****Cele edukacyjne:**

- kształcenie sprawności manualnej,
- kształcenie twórczej wyobraźni i kreatywności,
- kształtowanie umiejętności pracy w grupie.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

## Uczeń:

- rozwija sprawność manualną,
- rozwija twórczą wyobraźnię i kreatywność,
- konstruuje kukiełkę,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** pogadanka, metoda zadaniowa.

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

**Środki dydaktyczne:** długie drewniane łyżki (długość około 40 cm), skrawki kolorowych materiałów, kolorowa włóczka, kolorowa bibuła, kartonowe pudełka, taśma klejąca, klej, nożyczki, mazaki.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel rozmawia z dziećmi na temat ich ulubionych postaci z bajek. Następnie przedstawia cel zajęć – wykonanie ulubionej postaci z bajki w formie kukiełki.
2. Uczniowie przygotowują swoje stanowiska pracy, wyjmują przyniesione materiały.
3. Nauczyciel zwraca uwagę na zachowanie bezpieczeństwa podczas wykonywania zadania, szczególnie podczas posługiwania się nożyczkami, klejenia i rozcinania materiałów.
4. Uczniowie pod kierunkiem nauczyciela pracują nad wykonaniem kukiełki. Prowadzący pomaga w trudniejszych czynnościach. Na koniec dzieci wspólnie z nauczycielem oglądają wszystkie kukiełki.
5. Nauczyciel dzieli klasę na kilka grup, których zadaniem jest przygotowanie krótkich scenek w teatryku kukiełkowym z wykorzystaniem zrobionych kukiełek. Uczniowie pod kierunkiem nauczyciela wykonują też scenografię do scenek. Mogą ją wykonać z pustych kartonów po butach. Wnętrze każdego pudełka należy pomalować farbami plakatowymi i dokleić różne elementy. Pudełka można porozcinać, odgiąć ich boki, poukładać jedno na drugim. Kartony mogą służyć jako pokój, dom, ogród, zamek lub inne wnętrza.
6. Grupy kolejno pokazują scenki, wykorzystując przygotowaną przez siebie scenografię.
7. Dzieci porządkują swoje miejsca pracy. Na zakończenie nauczyciel proponuje dzieciom wspólny taniec z kukiełkami.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

