

PAKIET 62, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 62, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_1_62*, do zastosowania z: *uczeń_1_62* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl lub www.scholaris.pl: *A parrot (92_um_a parrot)*, *Znaki rzymskie 128_mat_znaki rzymskie*, *Bajkowe instrumenty (168_um_bajkowe instrumenty)*, pomoc techniczna (tekturowa) nr 2: kostka

Klasa I, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Świat bajek”**Temat: Nasze ulubione bajki****Cele edukacyjne:**

- wprowadzenie pojęcia *zdanie*,
- zapoznanie uczniów z zasadami użycia wielkich liter (na początku zdania, w tytułach bajek, w imionach),
- kształcenie umiejętności myślenia naukowego,
- rozwijanie umiejętności pisania poznanych liter,
- rozwijanie umiejętności czytania prostych wyrazów,
- **rozwijanie umiejętności stosowania liczebników porządkowych.**

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wie, czym jest zdanie,
- rozpoznaje zdanie w tekście,
- wie, gdzie należy stosować wielkie litery (na początku zdania, w tytułach bajek, w imionach),
- docieka znaczenia podanych zwrotów,
- pisze poznane litery i czyta proste wyrazy,
- stosuje liczebniki porządkowe do numerowania części zdania.

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

Formy pracy: praca indywidualna, praca w parach.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, kartki w formacie A4 dla par, wycięte z gazet lub wydrukowane wcześniej wyrazy, z których pary będą mogły ułożyć dwa proste zdania, klej, słownik frazeologiczny.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 62, PUBLIKACJA BEZPŁATNA**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel prosi, aby uczniowie przypomnieli, jaką literę nauczyli się pisać na poprzednich zajęciach. Uczniowie piszą palcem w powietrzu dużą literę **B** i małą literę **b**. Następnie w parach starają się ułożyć dużą literę **B** z palców.
2. Nauczyciel poleca dzieciom wykonanie zadania 1 z karty pracy. Uczniowie opowiadają o tym, co widzą na obrazku. Następnie ukrywają w nim wskazane literki i zamieniają się kartami pracy z osobą, która siedzi obok. Teraz ich zadaniem jest odnalezienie ukrytych literek.
3. Nauczyciel prosi, aby uczniowie przeczytali teksty z zadania 2. Następnie wprowadza wiadomości dotyczące zdania. Pyta, czy uczniowie wiedzą lub zauważyli, w jakich jeszcze sytuacjach piszemy wielką literę.
4. Uczniowie wykonują zadanie 2 z karty pracy. **Nauczyciel prosi ich, aby najpierw odczytali wyrazy, a następnie ułożyli z nich zdania.** Po tym zadaniu nauczyciel rozdaje parom kartki w formacie A4 oraz wycięte wyrazy. Zadaniem par jest ułożenie z wyrazów zdań i naklejenie ich na kartki.
5. Uczniowie wykonują kolejne zadania z karty pracy. Do wykonania ostatnie polecenia przechodzą do części rekreacyjnej. Tam nauczyciel odczytuje im zwroty i urządza burzę mózgów. Uczniowie wspólnie z nauczycielem ustalają najlepsze według nich znaczenie podanych zwrotów. Na koniec nauczyciel odczytuje definicję ze słownika frazeologicznego (nauczyciel wyjaśnia, do czego służy ten słownik). Uczniowie porównują ustalone przez siebie znaczenie ze znaczeniem podanym w słowniku.

Klasa I, język angielski, krąg tematyczny „Family”**Temat: Let's revise!****Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności uważnego słuchania,
- kształcenie umiejętności zabawy w parach,
- kształcenie umiejętności nazywania obiektów z najbliższego otoczenia,
- doskonalenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- podaje nazwy zwierząt,
- podaje nazwy czynności: „fly”, „swim”, „jump”, „run”,
- reaguje na polecenia nauczyciela,
- bawi się i gra w bingo,



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 62, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- wkleja obrazki po wysłuchaniu nagrania,
- koloruje i utrwała nazwy kolorów,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

Metody: metoda zabawowa, gra, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca zbiorowa, praca indywidualna, praca w parach.

Środki dydaktyczne: obrazki/zdjęcia ze zwierzątkami, które uczniowie poznali podczas lekcji z kręgu tematycznego „Animals”, klej, nożyczki, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna: *A parrot*, pomoc techniczna (tekturowa) nr 2: kostka.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel wita się z uczniami.

2. Zabawa. Nauczyciel przygotowuje obrazki zwierząt. Trzyma w dłoniach np. obrazek z żyrafą, ale jest on przysłonięty inną kartą obrazkową. Nauczyciel pyta: „What’s this?” i stopniowo odkrywa obrazek, a uczniowie zgadują, co to za zwierzątko.

3. Zabawa. Nauczyciel zaprasza kilkoro uczniów do tablicy („Come here”), szepcze na ucho każdemu z nich nazwę jakiegoś zwierzątka. Uczeń naśladuje zwierzątko, które wskazał mu nauczyciel, a pozostali uczniowie zgadują i wypowiadają jego nazwę. Nauczyciel powtarza czynności z pozostałymi zwierzątkami. Nauczyciel może również szeptać uczniom nazwę czynności poznanych w tym dziale (np. „jump”, „run”, „swim”, „fly”), a nawet całe zdania (np. „I can fly”). W tej sytuacji uczeń obrazuje czynność ruchem całego ciała i mimiką twarzy. Nauczyciel stara się zaangażować w zabawę jak największą liczbę uczniów.

4. Nauczyciel prosi, aby uczniowie zwrócili uwagę na karty pracy, na których znajduje się wąż i mówi: „Look! It’s a snake”. Wyjaśnia, że wężowi czegoś brakuje, dlatego ma puste pola (jest to powtarzające się ćwiczenie na lekcjach powtórzeniowych). Nauczyciel rozdaje kartę z obrazkami, na których znajdują się zwierzątka i czynności poznane w rozdziale czwartym. Prosi uczniów, aby wycięli obrazki z karty pracy. Nauczyciel mówi, co po kolei znajduje się w wężu. Uczniowie mają za zadanie znaleźć właściwy obrazek i wkleić go w odpowiednie miejsce, np. nauczyciel mówi: „I’m a lion” i uczniowie wklejają obrazek, na którym znajduje się lew. Nauczyciel odczytuje zdania dwukrotnie, w wolnym tempie.

Tekst:

1. I’m an elephant.
2. I can jump!
3. I’m a snake.
4. I can’t swim.
5. I’m a parrot.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



6. I can run!

7. I'm a giraffe.

8. I can't fly.

9. I'm a monkey.

10. I'm a lion.

5. Gra. Nauczyciel pokazuje gotową grę (plakat), która powstała w wyniku uzupełnienia węża obrazkami. Uczniowie w parach grają w grę na kartach pracy. Nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy (np. rząd po lewej stronie to grupa 1, a rząd po prawej stronie to grupa 2), rzuca kostką (pomoc techniczna nr 2) dla poszczególnych grup, a uczniowie mówią, co jest na polu, na którym stanęli.

6. Uczniowie wykonują zadanie na tablicy interaktywnej i na karcie pracy. Na karcie pracy i tablicy multimedialnej znajduje się czarno-biały obrazek z papugą. Pod obrazkiem znajduje się legenda. Uczniowie kolorują obrazek zgodnie z informacjami w legendzie. W tym samym czasie nauczyciel zaprasza kilkoro uczniów do tablicy, aby wykonali zadanie z pomocy multimedialnej.

7. Gra bingo. Nauczyciel pokazuje uczniom małą planszę do gry w bingo, która znajduje się na kartach pracy uczniów i tłumaczy zasady gry. Uczniowie wybierają trzy małe elementy, które mogą posłużyć im jako pionki do gry (może to być gumka, zatyczka od długopisu lub flamastra i temperówka). Nauczyciel mówi, że uczniowie wybierają trzy obrazki z planszy i ustawiają na nich swoje pionki. Następnie nauczyciel wymienia nazwy zwierzątek i czynności, które znajdują się na planszy. Gdy uczeń usłyszy trzy wypowiedziane wyrazy lub wyrażenia, które wybrał krzyczy: „Bingo!” i wygrywa. Nauczyciel może używać całych zdań lub pojedynczych wyrazów, np. „I'm a lion”/ „A lion”/ „I can swim”/ „Swim”.

8. Po wykonaniu ćwiczeń uczniowie dokonują samooceny. Rysują buźkę w przeznaczonym do tego kółeczku znajdującym się na dole karty pracy.

9. Nauczyciel omawia pracę domową i żegna się z uczniami.

Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Świat bajek”

Temat: Nasze ulubione bajki

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności grafomotorycznych,
- kształcenie umiejętności stosowania nazw dni tygodnia,
- kształcenie umiejętności nazywania i rozpoznawania znaków rzymskich do pięciu,
- kształcenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 62, PUBLIKACJA BEZPŁATNA**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- rysuje kształty na podstawie strzałek,
- zna i stosuje nazwy dni tygodnia,
- zna nazwy i znaki rzymskie do pięciu,
- korzysta z tablicy multimedialnej/tabletu.

Metody: metoda ćwiczeniowa, pogadanka.

Formy pracy: praca zbiorowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, kartki ze znakami: **I, II, III, IV, V** oraz **1, 2, 3, 4, 5** do przyklejenia na tablicy, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna/tablety, pomoc multimedialna *Znaki rzymskie*.

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy. Jest to dość trudne zadanie, wymagające skupienia. Dlatego dobrze jest przeprowadzić je powoli. Następnie nauczyciel prosi, aby pokolorowali rysunek. W miarę możliwości można też rysować inne kształty, np. znalezione w internecie.

2. Nauczyciel z pomocą uczniów przypomina, jaka była pogoda w ostatnim tygodniu. Uczniowie używają nazw dni tygodnia. Na koniec prowadzący zadaje pytania:

- Ile było dni słonecznych?
- Którego dnia padał deszcz?
- Który to z kolei dzień tygodnia?
- O ile więcej było dni słonecznych niż deszczowych?

3. Nauczyciel opowiada, że cyfry używane na co dzień nazywamy cyframi arabskimi. Pochodzą one z Indii (zostały wymyślone około 6 tysięcy lat temu), a do Europy przywędrowały z Arabami (około 700 lat temu) i stąd pochodzi ich nazwa. Wcześniej używano innych znaków, np. Rzymianie już około 4 tysięcy lat temu używali takich – w tym momencie przykleja na tablicy po kolei kartki ze znakami: I, II, III, IV, V. Następnie obok znaków rzymskich przykleja ich arabskie odpowiedniki: 1, 2, 3, 4, 5. Wyjaśnia, że znaki rzymskie są ważne, ponieważ używa się ich do dziś, np. przy zapisie daty, a dokładniej miesięcy.

4. Uczniowie wykonują zadania od 3 do 6 z karty pracy.

5. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Znaki rzymskie*. Zachęca uczniów z problemami w nauce do wykonania polecenia z tej pomocy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, edukacja muzyczna, krąg tematyczny „Świat bajek”**Temat: Nasze ulubione bajki****Cele edukacyjne:**

- kształtowanie umiejętności odbioru muzyki,
- uwrażliwianie na różne rodzaje muzyki,
- kształcenie umiejętności słuchania,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zapoznaje się z klasycznym utworem muzycznym, jakim jest bajka muzyczna,
- zna towarzyszące utworowi instrumenty,
- potrafi słuchać z uwagą,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

Metody: pogadanka, metoda osłuchowa, metoda pogładowa.

Formy pracy: praca zbiorowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: płyta CD, odtwarzacz CD, nagranie z bajką muzyczną *Piotruś i wilk*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna/tablety, pomoc multimedialna *Bajkowe instrumenty*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel pyta dzieci, czy znają bajki muzyczne. Następnie informuje uczniów, że taką słynną bajkę muzyczną dla dzieci pod tytułem *Piotruś i wilk* napisał Sergiusz Prokofiew – kompozytor, dyrygent i pianista rosyjski. Prowadzący mówi też uczniom, że bajka ta ma im przybliżyć muzykę klasyczną.

2. Nauczyciel opowiada treść bajki – podaje, kto jest jej głównym bohaterem i jakie inne postacie w niej występują. Następnie odtwarza melodię bajki z płyty CD. Ważne jest, aby uświadomić uczniom, że każdej postaci towarzyszy inny instrument i niepowtarzalna melodia. Występujące instrumenty to: kwartet smyczkowy towarzyszący Piotrusiowi, flet poprzeczny towarzyszący Sikorce, Kaczce przygrywa obój, Kocicy klarnet, dziadkowi Piotrusia – fagot, a wilkowi – waltornia. Dodatkowo występujące instrumenty, które potęgują wyobrażenie wystrzałów, to kotły i wielki bęben.

4. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Bajkowe instrumenty*. Chętni uczniowie wykonują zadanie z tej pomocy. Uwaga: zadanie to można kilkakrotnie powtórzyć.

