

**PAKIET 63, PUBLIKACJA BEZPŁATNA**

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 63, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_1\_63*, do zastosowania z: *uczeń\_1\_63* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl) lub [www.scholaris.pl](http://www.scholaris.pl): *Bajkowe zwierzęta (117\_mn\_bajkowe\_zwierzeta)*

**Klasa I, edukacja przyrodnicza, krąg tematyczny „Świat bajek”****Temat: Ilustracje do bajek****Cele edukacyjne:**

- rozwijanie wiedzy dotyczącej warunków, jakie są konieczne do rozwoju zwierząt w gospodarstwie domowym,
- rozwijanie spostrzegawczości,
- porównanie cech zwierząt domowych występujących w bajkach z cechami prawdziwych zwierząt domowych,
- kształcenie umiejętności myślenia naukowego,
- rozwijanie umiejętności liczenia i pisania cyfr,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

## Uczeń:

- wie, jakie zwierzęta można trzymać w domu (kot, pies, patyczak, świnka morska, chomik, papuga, kanarek, królik),
- wie, że zwierzęta domowe potrzebują do prawidłowego rozwoju odpowiednich warunków,
- rozróżnia cechy zwierząt fikcyjnych i cechy zwierząt prawdziwych,
- rozpoznaje zwierzę na podstawie opisu,
- zapisuje poznane cyfry,
- współpracuje w grupie
- korzysta z tabletu.

**Metody:** rozmowa, metoda zadaniowa, metoda ćwiczeniowa, ćwiczenia interaktywne.

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



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**PAKIET 63, PUBLIKACJA BEZPŁATNA**

**Środki dydaktyczne:** tablety dla grup, pomoc multimedialna *Bajkowe zwierzęta*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, fotografie zwierząt domowych: kota, psa, patyczaka, świnki morskiej, chomika, papugi, kanarka, królika.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel zadaje uczniom pytanie: „Jakie znacie bajki, w których bohaterami są zwierzęta?”. Uczniowie odpowiadają, po czym wykonują zadanie 1 z karty pracy.

2. Nauczyciel zadaje uczniom pytania: „Które ze zwierząt występujących w bajkach można trzymać w domu?”, „Czym różnią się zwierzęta występujące w bajkach od takich samych zwierząt trzymanyh w domu?”.

Przy drugim pytaniu uczniowie powinni wskazać takie cechy, jak: mówienie ludzkim głosem, chodzenie na dwóch łapach zamiast na czterech, jedzenie takiego samego pożywienia jak jedzą ludzie itd.

3. Nauczyciel pokazuje uczniom fotografie kota, psa, patyczaka, świnki morskiej, chomika, papugi, kanarka, królika, a uczniowie podają nazwy przedstawionych na nich zwierząt.

4. Nauczyciel rozpoczyna rozmowę o tym, co trzeba zrobić, aby zwierzaki domowe dobrze się czuły i prawidłowo rozwijały. Uczniowie opowiadają:

- w jakich warunkach mogą żyć te zwierzęta,
- czym należy je karmić,
- jak należy je traktować,
- które z nich trzeba wyprowadzać na spacer itd.

Jeżeli uczniowie mają zwierzęta domowe, mogą powiedzieć, jak o nie dbają.

4. Po rozmowie dzieci wykonują zadania 2 i 3 z karty pracy. Przy zadaniu 3 nauczyciel może wygłosić krótką pogadankę na temat owadów trzymanyh w domu. Uczniowie mogą też wymyślić przykłady bohaterów, których mógłby zagrać patyczak.

5. Nauczyciel dzieli klasę na grupy. Każda grupa losuje jedną z fotografii pokazywanych wcześniej przez nauczyciela. Zadanie polega na przedstawieniu zachowań typowych dla wylosowanego zwierzęcia. Grupy przygotowują się przez jakiś czas, po czym pokazują innym, co przygotowały. Na koniec wszyscy uczniowie omawiają, co było dobrze pokazane, a co nie do końca pasowało do wylosowanych zwierząt.

6. Uczniowie wracają do swoich grup. Każda grupa otrzymuje tablet. Zadaniem grup jest wejście na stronę [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl) i odszukanie pomocy multimedialnej *Bajkowe zwierzęta*. Następnie grupy wykonują zadanie z tej pomocy. Grupa, która wykona je prawidłowo jako pierwsza, wygrywa.

7. Nauczyciel odczytuje zadanie 4 z karty pracy. Uczniowie wykonują je samodzielnie, a następnie w parach porównują uzyskane rozwiązania.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



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

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

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

## Uczeń:

- sprawnie rozwiązuje zadania ze sprawdzianu z zakresu edukacji matematycznej z ostatniego miesiąca.

**Metody:** sprawdzian wiedzy i umiejętności.

**Formy pracy:** praca indywidualna.

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

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel informuje uczniów, że będą rozwiązywać zadania ze sprawdzianu zamieszczonego w kartach pracy. Nauczyciel będzie odczytywać polecenia, a uczniowie będą po kolei wykonywać polecenia. Na koniec zajęć prowadzący zbierze karty i sprawdzi w domu, jak uczniowie wykonali poszczególne zadania.

2. Uczniowie rozwiązują zadania z kart pracy.

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

<b>Numer zadania</b>	<b>Badane umiejętności Uczeń:</b>	<b>Punktacja</b>
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi napisać poznane cyfry</li> <li>• potrafi zaznaczyć poznane liczby na osi liczbowej</li> </ul>	za każdą poprawnie zaznaczoną liczbę 1 p.; razem <b>4 p.</b>
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna i rozumie pojęcia: <i>najtańszy</i>, <i>najdroższy</i></li> <li>• zna i rozumie pojęcia poznanych liczb</li> </ul>	za każdy poprawnie zaznaczony przedmiot 1 p.; razem <b>2 p.</b>
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozróżnia i stosuje poznane liczby</li> <li>• potrafi pisać poznane cyfry</li> <li>• potrafi dodawać i odejmować w zakresie ośmiu</li> </ul>	za każde poprawnie zapisane działanie i podanie prawidłowego wyniku 1 p.; razem <b>4 p.</b>



**PAKIET 63, PUBLIKACJA BEZPŁATNA**

4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozróżnia i stosuje poznane liczby</li> <li>zna poznane cyfry</li> </ul>	za każde poprawne zaznaczenie książki 1 p. razem <b>2 p.</b>
5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozróżnia Ziemię wśród planet Układu Słonecznego</li> </ul>	za poprawne wskazanie Ziemi <b>1 p.</b>
6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>wie, jak wygląda flaga Polski</li> </ul>	za poprawne pokolorowanie flagi Polski <b>1 p.</b>
7.	<ul style="list-style-type: none"> <li>wie, jak wygląda godło Polski</li> </ul>	za poprawne zaznaczenie godła Polski <b>1 p.</b>
<b>Razem</b>		<b>15 p.</b>

**Klasa I, edukacja plastyczna, krąg tematyczny „Świat bajek”****Temat: Ilustracje do bajek****Cele edukacyjne:**

- rozwijanie zamiłowania do czytelnictwa,
- kształcenie sprawności manualnej,
- rozwijanie wrażliwości estetycznej i twórczej wyobraźni.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

## Uczeń:

- jest zainteresowany czytaniem książek,
- rozwija swoją sprawność manualną,
- rozwija wrażliwość estetyczną i twórczą wyobraźnię.

**Metody:** pogadanka, metoda zadaniowa.

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

**Środki dydaktyczne:** książki z bajkami, białe kartki formatu A3, kredki pastelowe, mazaki, kleje, nożyczki, kolorowe kartki z bloku technicznego formatu A4, wstążki, tasiemki, dziurkacz, 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 pokazuje uczniom książki z bajkami. Omawia ich tytuły, mówi, kto jest ich autorem i kto wykonał ilustracje. Następnie pyta dzieci o ulubione bajki. Uczniowie wymieniają swoich ulubionych bajkowych bohaterów. Nauczyciel prosi o podanie miejsc, gdzie rozgrywa się akcja bajek.
2. Nauczyciel pyta uczniów, czy chcieliby zostać dziś ilustratorami swoich bajek. Następnie rozdaje dzieciom białe kartki formatu A3 i prosi, aby przygotowały kredki pastelowe i mazaki.
3. Uczniowie wycinają bajkowe postacie z karty pracy lub rysują na kartkach postacie ze znanych lub wymyślonych bajek, różne przedmioty, zwierzęta, przyrodę, budowle itp. Po skończonej pracy nauczyciel prosi dzieci, aby wycięły dokładnie wszystkie narysowane elementy.
4. Nauczyciel przygotowuje dla każdego ucznia kilka kolorowych kartek z bloku technicznego formatu A4. Następnie przecina kartki na pół – w ten sposób powstaje kartka formatu A5. W dłuższym boku kartki robi dziurkaczem dwie dziurki.
5. Na polecenie nauczyciela uczniowie każdą wyciętą część swojej ilustracji przyklejają na jednej kolorowej kartce. Następnie układają kartki według kolejności zdarzeń opisanych w bajce i przewiązują je sznureczkiem lub wstążeczką – w ten sposób powstaje książeczka z ich ulubioną bajką. Dzieci mogą zabrać swoją pracę do domu i opowiedzieć rodzicom bajkę, do której wykonały ilustracje.

**Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Świat bajek”****Temat: Ilustracje do bajek****Cele edukacyjne:**

- rozwijanie sprawności fizycznej poprzez gry i zabawy,
- rozwijanie sprawności chwytania i podania piłki.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:****Uczeń:**

- podejmuje próby chwytania oburącz piłki (oburącz sprzed klatki piersiowej, zza głowy),



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**PAKIET 63, PUBLIKACJA BEZPŁATNA**

- reaguje na umówione hasła,
- współpracuje w zespole.

**Metody:** metoda zabawowa.

**Formy:** praca w grupie.

**Środki dydaktyczne:** piłki, kreda, karton.

**Przebieg lekcji:**

1. Zbiórka, sprawdzenie gotowości uczniów do zajęć.
2. „Berek po okręgu”. Uczestnicy zabawy podzieleni są na grupy. Liczba grup odpowiada liczbie kół (dość dużych) narysowanych kredą na boisku. Uczestnicy ustawieni są na linii kół. W każdej grupie wyznacza się jednego „berka”, który – zmieniając kierunek i tempo biegu – ma za zadanie dotknąć uciekającego. Dotknięty staje się „berkiem”. Można poruszać się tylko po obwodzie koła.
3. Zabawa „Pełna skrzynia”. Na środku sali lub boiska stoi wielki karton lub skrzynia z piłkami. Nauczyciel wybiera dziecko (dwoje lub troje), którego zadaniem będzie wyrzucenie wszystkich piłek na zewnątrz – tak, aby jak najszybciej opróżnić skrzynię. Pozostali uczestnicy zabawy, biegnąc, zbierają piłki i odnoszą je do skrzyni. W ten sposób nieustannie ją zapełniają i utrudniają całkowite jej opróżnienie, które jest celem zabawy. Powtarzając zabawę, należy zmieniać dzieci opróżniające skrzynię.
4. Zabawa „Żywe kręgle”. Uczestnicy zabawy poruszają się po niewielkiej przestrzeni (boisku, wyznaczonym miejscu). Jeden z uczniów trzyma piłkę. Jego zadaniem jest potoczenie piłki w taki sposób, aby trafić nią w nogi innych dzieci. Toczenie wykonuje z miejsca, w którym złapał piłkę, a następnie biegnie do niej i z nowego miejsca (bez przemieszczania się) ponownie ją toczy. Dziecko, które zostało trafione piłką w nogi, łapie piłkę i rozpoczyna zabawę od początku. Trafienie jest nieważne, gdy piłka została rzucona, a nie potoczona.
5. Ćwiczenia oddechowe. Siad skrzyżny, unoszenie ramion – duży wdech powietrza nosem, opuszczenie ramion – wypuszczenie powietrza ustami. Ćwiczenie powtarza się kilkakrotnie.
6. Zebranie sprzętu, zbiórka w szeregu. Okrzyk i podziękowanie uczniom za zajęcia.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

