

PAKIET 65, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 65, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_1_65*, do zastosowania z: *uczeń_1_65* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl lub www.scholaris.pl: *Niespodzianka (130_mat_niespodzianka)*, pomoc techniczna (tekturowa) nr 15: *monety*.

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

- doskonalenie umiejętności czytania prostych wyrazów,
- doskonalenie umiejętności pisania,
- kształcenie umiejętności pracy w zespole.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- czyta proste wyrazy,
- pisze poznane litery,
- pisze po śladzie litery, których nie zna,
- współpracuje w zespole.

Metody: zabawa, metoda ćwiczeniowa, ćwiczenia grafomotoryczne.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: pięć karteczek z numerami i obrazkami (samochód, motor, samolot, odkurzacz, pralka automatyczna), karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, piłka.

Uwaga: nauczyciel tydzień wcześniej informuje uczniów o klasowych mikołajkach. Uczniowie mogą się umówić na skromne prezenty z tej okazji. Ich zadaniem powinno być też przygotowanie kilku zabaw, w które mogłyby się pobawić cała klasa.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rozpoczyna klasowe mikołajki. Prosi, aby uczniowie przypomnieli, jaką literą rozpoczyna się imię Mikołaj (wielką czy małą). Następnie informuje uczniów, że wyraz *mikołajki* piszemy od małej litery. Zwrócenie uwagi na pisownię: Święty Mikołaj, św. Mikołaj (postać historyczna), mikołaj (człowiek przebrany w czerwony płaszcz i czapkę; takich przebranych mikołajów może być wielu), Mikołaj (imię). Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy. Jeżeli mikołajki nie wypadają dokładnie szóstego grudnia, nauczyciel



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 65, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

przed rozpoczęciem wykonywania przez dzieci zadania, pyta je, którego grudnia obchodzi się mikołajki.

2. Nauczyciel zaprasza dzieci do przestrzeni rekreacyjnej. Dzieci siadają w kółku i jeżeli przygotowały prezenty, mogą je teraz wręczyć po kolei. Kiedy już nacieszą się swoimi podarkami, nauczyciel rozpoczyna mikołajkowe zabawy. Mogą to być:

- **głuchy telefon** – dzieci siedzą w kręgu. Jedno dziecko wymyśla dowolne zdanie i mówi je dziecku obok na ucho. Uczniowie kolejno powtarzają sobie zdanie na ucho. Kiedy kolejka dojdzie do ucznia, który wymyślił zdanie, mówi on głośno zdanie, które usłyszał, a następnie zdanie, które wymyślił;
- **rysowanie na plecach** – uczniowie w kręgu odwracają się do siebie plecami. Jeden z uczniów wymyśla prosty znak, który rysuje następnemu uczniowi palcem na plecach. Ten powtarza znak. Na koniec uczeń, który wymyślił znak, pokazuje, jaki znak do niego dotarł i jaki znak wymyślił;
- **scenka z urządzeniami i pojazdami** – nauczyciel prosi pięcioro chętnych uczniów, aby wylosowali obrazki i nikomu ich nie pokazywali. Na znak nauczyciela do środka kręgu wchodzi uczeń, który wylosował karteczkę nr 1, i odgrywa za pomocą dźwięku i ruchu urządzenie lub pojazd z obrazka. Uczniowie rozpoznają urządzenie lub pojazd, ale uczeń nie przestaje odgrywać swojej roli. W podobny sposób wchodzi uczniowie z następnymi numerami. Na koniec wszystkie urządzenia i pojazdy działają obok siebie w kręgu;
- **mój tata jest kowalem** – pierwsza osoba z kręgu mówi: „Mój tata jest kowalem i robi tak”, po czym pokazuje, jak pracuje kowal. Pozostali uczniowie powtarzają jego ruchy. Druga osoba mówi: „Moja mama jest pielęgniarką i robi tak”, po czym pokazuje, jak pielęgniarka robi zastrzyk, a pozostałe osoby naśladują ją. Trzecia osoba mówi kwestię i kowala, i pielęgniarki, po czym wymyśla swoją własną. Kolejne osoby powtarzają zawody wszystkie po kolei. Można wykorzystać np. takie zawody: informatyk, murarz, piekarz, kucharz, kwiaciarka, lekarz, nauczyciel;
- **widzę, widzę** – jedna osoba wybiera po cichu przedmiot, następnie mówi: „Widzę, widzę”. Pozostałe dzieci pytają: „Co widzisz?”. Następnie każde dziecko po kolei zadaje jedno pytanie, które może pomóc odganać, o jaki przedmiot chodzi. Dziecko, które wybierało przedmiot, może odpowiadać tylko „Tak” lub „Nie”. Kiedy padnie odpowiedź „Tak”, dziecko, które ją usłyszało, może zapytać jeszcze raz, podając nazwę tego przedmiotu. Dziecko, które odgadło, o jaki przedmiot chodzi, wymyśla kolejny przedmiot i zabawa się powtarza;
- **gra w kolory** – dzieci wstają i rzucają sobie piłkę, mówiąc nazwę jakiegoś koloru. Kiedy ktoś powie „Czarny”, druga osoba nie powinna złapać piłki. Jeżeli złapie, klęka na jedno kolano. Jeżeli sytuacja się powtórzy, klęka na drugie kolano. Jeżeli złapie piłkę prawidłowo, wstaje;



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 65, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- **św. Mikołaj jest...** – uczniowie siadają w kręgu. Pierwszy uczeń zaczyna zdanie: „Św. Mikołaj jest duży”. Następny uczeń powtarza: „Św. Mikołaj jest duży, nosi okulary”, trzeci uczeń dodaje: „Św. Mikołaj jest duży, nosi okulary, mieszka w Laponii”.
3. Następnie nauczyciel prosi uczniów, aby przedstawili przygotowane przez siebie gry. Uczniowie po kolei zapraszają pozostałych uczniów do zabawy.
4. Nauczyciel prosi, aby uczniowie wrócili na miejsca i wykonali zadania z karty pracy. Przy ostatnim zadaniu prosi uczniów, aby sami zdecydowali, jak połączyć wyrazy. Następnie uczniowie odczytują utworzone pary wyrazów. Nauczyciel zwraca im uwagę, że to zadanie miało więcej niż jedno poprawne rozwiązanie.

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

- kształcenie umiejętności dodawania i odejmowania liczb w zakresie dziewięciu,
- kształcenie umiejętności zapisywania działań,
- kształtowanie umiejętności w wykonywaniu obliczeń pieniężnych,
- kształcenie umiejętności w stosowaniu znaków: $<$, $>$, $=$,
- kształtowanie umiejętności przekształcania zadań na dodawanie w zadania na odejmowanie w zakresie dziewięciu,
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie,
- kształcenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- potrafi dodawać i odejmować w zakresie dziewięciu,
- potrafi zapisywać działania,
- wykonuje obliczenia pieniężne,
- poprawnie stosuje znaki: $<$, $>$, $=$,
- potrafi przekształcić zadanie na dodawanie w zadanie na odejmowanie,



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 65, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- współpracuje w grupie,
- potrafi korzystać z tablicy multimedialnej/tabletu.

Metody: metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa, pogadanka.

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

Środki dydaktyczne: pomoc techniczna (tekturowa) nr 15: monety; karteczki z napisami: 5 zł, 6 zł, 7 zł, 8 zł, 9 zł, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna/tablet, pomoc multimedialna *Niespodzianka*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel prosi, aby uczniowie wyjęli tekturowe monety i dzieli uczniów na pięć grup. Przedstawiciel każdej z nich podchodzi do biurka i losuje jedną karteczkę z napisem: 5 zł, 6 zł, 7 zł, 8 zł lub 9 zł. Zadaniem dzieci jest dobranie odpowiednich monet tak, aby miały one równowartość kwoty z wylosowanej karteczki. Wygrywa ten zespół, który jako pierwszy wymyśli wszystkie możliwości. Uczniowie chodzą od stanowiska do stanowiska i sprawdzają, jak pozostałe grupy rozwiązały swoje zadanie.

2. Uczniowie przerysowują do zeszytów te przykłady ze swojej grupy, w których monet jest najwięcej i najmniej. Na koniec uczniowie wracają na swoje miejsca. Możliwa jest jeszcze inna wersja tego zadania: nauczyciel dzieli uczniów według ich zdolności matematycznych. Uczniowie słabsi i z trudnościami w nauce otrzymują karteczki z prostymi przykładami, np. 5 zł, 6 zł. Uczniowie przeciętni otrzymują karteczki 7 zł i 8 zł, a uczniowie szczególnie uzdolnieni – karteczkę 9 zł (lub 8 zł i 9 zł).

3. Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy. Wybrane osoby podchodzą do tablicy i zapisują rozwiązanie, np. $2\text{ zł} + 2\text{ zł} + 1\text{ zł} = 5\text{ zł}$.

4. Nauczyciel prosi, aby dzieci układały przed sobą monety i obliczały ich wartość, np.:

- 5 zł, 1 zł, 1 zł,
- 2 zł, 1 zł,
- 1 zł, 5 zł, 1 zł,
- 2 zł, 5 zł,
- 2 zł, 5 zł, 1 zł,
- 2 zł, 2 zł, 5 zł.

5. Uczniowie wykonują zadanie 2 z karty pracy. Osoby chętne dyktują lub zapisują rozwiązanie na tablicy.

6. Dzieci odgadują rozwiązanie z zadania 3 w karcie. Mogą sobie pomagać, układając tekturowe monety (złotówki) w rzędach jeden pod drugim. Ochotnicy czytają rozwiązania.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 65, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

7. Nauczyciel tłumaczy, że teraz będą zadania, w których rozwiązanie trzeba znaleźć, wykonując dodawanie. Później uczniowie będą przekształcać zadania tak, aby podczas ich rozwiązywania trzeba było wykonać odejmowanie. Dzieci wykonują zadanie 4 z karty pracy. Następnie prowadzący pyta, czy to jedyny sposób rozwiązania tego zadania. Na koniec wyjaśnia, że zadanie zawsze można przekształcić na dwa sposoby, ale każde dziecko zapisze tylko jeden z nich.

8. Dzieci rozwiązują wszystkie przykłady z zadania 5 w karcie pracy. Przy każdym z nich podają dwa sposoby jego przekształcenia.

9. Nauczyciel prosi uczniów, aby zastanowili się nad własnymi przykładami takich zadań, które przed chwilą rozwiązywali. Uczniowie podają przykłady zadań, a na koniec wspólnie wybierają zadanie, które było najtrudniejsze, lub było najciekawsze. Nauczyciel zachęca uczniów, aby powtórzyli rodzicom wymyślone przez siebie lub innych zadania.

10. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Niespodzianka*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia. Zadanie jest dosyć długie, dlatego warto w nie zaangażować jak największą liczbę uczniów. Na koniec nauczyciel przypomina uczniom, że zadanie to mogą wykonać w domu, jeżeli wejdą na stronę internetową www.matematycznawyspa.pl.

Klasa I, język angielski, krąg tematyczny „Animals”**Temat: Do it yourself!****Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności słuchania ze zrozumieniem.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**Uczeń:**

- zna słownictwo dotyczące zwierząt,
- zna słownictwo dotyczące czynności: fly, swim, jump, run,
- wie, co oznaczają czasowniki: can oraz can't,
- słucha, wpisuje właściwy element lub rysuje ☺/☹.

Metody: słuchanie, rysowanie, metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna.

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 wita się z uczniami.

2. Uczniowie otrzymują karty pracy, na których znajduje się test obejmujący materiał z czwartego kręgu tematycznego („Animals”). Tekst składa się z dwóch zadań. Nauczyciel tłumaczy uczniom polecenia do zadań. Nauczyciel mówi uczniom, że w pierwszym zadaniu znajduje się sześć obrazków ze zwierzętami. Zadaniem uczniów będzie wysłuchać wypowiedzi nauczyciela i wstawić V lub X przy właściwym obrazku. Nauczyciel odczytuje wypowiedzi dwukrotnie. Pierwsza wypowiedź nauczyciela jest przykładem. Pod każdym zadaniem znajdują się gwiazdki do pokolorowania przez nauczyciela, które będą oznaczały, jak uczeń poradził sobie z danym zadaniem.

Tekst do zadania:

1. I'm a lion.
2. I'm a monkey.
3. I'm a snake.
4. I'm an elephant.
5. I'm a parrot.
6. I'm a giraffe.

3. Nauczyciel wspólnie z uczniami omawia zadanie drugie testu. Nauczyciel tłumaczy uczniom, że na karcie pracy znajduje się sześć obrazków dzieci. Dzieci nie mają na twarzach ust. Zadaniem uczniów będzie wysłuchać wypowiedzi nauczyciela i narysować dzieciom wesołą lub smutną minę. Nauczyciel przypomina uczniom, że obrazek pierwszy w zadaniu jest przykładem, który ma im pomóc zrozumieć sens zadania, które mają wykonać.

Tekst do zadania:

1. I can't swim.
2. I can run.
3. I can't fly.
4. I can swim.
5. I can't jump.
6. I can jump.

4. Po oddaniu przez dzieci prac nauczyciel może przeprowadzić z nimi zabawy utrwalające słownictwo lub odegrać historyjkę, piosenki i rymowanki z działu „Animals”. Wszystkie pomoce multimedialne z tego działu znajdują się na stronie **www.matematycznawyspa.pl**.

5. Nauczyciel żegna się z uczniami.

