

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 88, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel_1_88, do zastosowania z: uczeń_1_88 (materiały dla ucznia), pomoc techniczna (tekturowa) nr 15: monety, pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl lub www.scholaris.pl: Co to za zawód? (189_um_co to za zawód?), Karma dla psa (176_mat_karma dla psa)

Klasa I, edukacja przyrodnicza, krąg tematyczny „Zawody”

Temat: Weterynarz

Cele edukacyjne:

- wprowadzenie informacji dotyczących zawodu weterynarza,
- określenie, w jakich sytuacjach należy się zwrócić o pomoc do weterynarza,
- określenie cech, które musi mieć dana osoba, aby zostać weterynarzem,
- kształcenie umiejętności rozpoznawania potrzeb zwierząt domowych – czy potrzebują one pomocy – na podstawie ich wyglądu i zachowania,
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania zagrożeń ze strony zwierząt,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- kształcenie umiejętności myślenia naukowego,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wie, czym się zajmuje weterynarz,
- wie, kiedy może poprosić weterynarza o pomoc,
- wie, jakie cechy musi mieć dana osoba, aby zostać weterynarzem,
- rozpoznaje na podstawie ilustracji (a następnie na podstawie własnych obserwacji), czy zwierzę wymaga pomocy weterynaryjnej,
- zna zagrożenia ze strony chorych zwierząt,
- współpracuje w grupie,
- formułuje wnioski, prowadzi obserwacje, podaje argumenty przemawiające za zajęciem przez siebie stanowiskiem,
- korzysta z nowoczesnych technologii.

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

Formy pracy: praca indywidualna, praca zespołowa, praca zespołowa.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna/tablety, pomoce multimedialne: *Co to za zawód?*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia, Nasz elementarz, cz. 2.*

Uwaga: w ramach tej lekcji warto wybrać się z klasą na wycieczkę do lecznicy weterynaryjnej lub zaprosić weterynarza na lekcję, aby opowiedział o swoim zawodzie.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Co to za zawód?* Uczniowie wykonują zadanie z pomocy, odpowiadają, kto jest przedstawiony na obrazku i czym zajmuje się ta osoba.

2. Nauczyciel prosi uczniów, aby otworzyli *Nasz elementarz, cz. 2*, na stronach 4 i 5. Odczytuje tekst ze strony 4, a uczniowie odnajdują wymienione w nim osoby i zwierzęta na obrazku. Na koniec odpowiadają na pierwsze pytanie z ćwiczenia 1 ze strony 5.

3. Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy. Następnie nauczyciel odwołuje się do doświadczeń własnych uczniów i zadaje pytania:

- Czy widzieliście kiedyś chore zwierzę?
- Jak się ono zachowywało?
- Po czym można poznać, że pies jest chory?
- Kiedy wiadomo, że coś dolega wróblowi lub kosowi?

Uczniowie odpowiadają, nauczyciel uzupełnia ich wypowiedzi w razie potrzeby.

4. Nauczyciel zadaje uczniom pytanie: Czy kiedy na ulicy zobaczy się chorego psa, należy natychmiast do niego podejść i się nim zaopiekować? Prosi, aby dzieci, które odpowiedzą „tak”, usiadły w jednym miejscu w przestrzeni rekreacyjnej, a dzieci, które odpowiedzą „nie”, usiadły naprzeciwko nich. Zadaniem obu grup jest podanie argumentów przemawiających za zajęciem stanowiskiem. Uczniowie dyskutują ze sobą. Nauczyciel pilnuje toku dyskusji.

5. Uczniowie wracają na miejsca i wykonują polecenia 2 i 3 z karty pracy. Następnie wspólnie z nauczycielem wykonują zadanie 4 – określają, jakie cechy powinien mieć weterynarz i dlaczego właśnie takie.

6. Uczniowie wykonują zadanie 5 z karty pracy.

7. Nauczyciel odczytuje zadanie 6 z karty pracy. Prosi, aby uczniowie zastanowili się w domu wspólnie z rodzicami nad znaczeniem odczytanego powiedzenia.



Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Zawody”

Temat: Weterynarz

Cele edukacyjne:

- zapoznanie z monetami: 1 gr, 2 gr, 5 gr, 10 gr,
- zapoznanie z wartością monet (1 gr, 2 gr, 5 gr, 10 gr) oraz ze skrótami *zł* i *gr*,
- ćwiczenia w zamianie monet o większej wartości na monety o mniejszej wartości,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się banknotami i monetami o większej wartości,
- ćwiczenie radzenia sobie w sytuacji kupna i sprzedaży,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zna monety: 1 gr, 2 gr, 5 gr, 10 gr,
- zna wartość monet,
- zna i stosuje skróty *zł* i *gr*,
- potrafi zamienić monety o większej wartości na monety o mniejszej wartości,
- posługuje się banknotami i monetami o większej wartości,
- radzi sobie w sytuacji kupna i sprzedaży,
- korzysta z nowoczesnych technologii.

Metody: metoda czynnościowa, pogadanka, metoda ćwiczeniowa.

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

Środki dydaktyczne: kartki papieru, miękkie ołówki, nożyczki, monety (2 zł, 5 zł, 1 gr, 2 gr, 5 gr, 10 gr), banknoty papierowe (10 zł, 20 zł), pomoc techniczna (tekturowa) nr 15: monety, karty pracy: *Ad@* i *J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, karteczki samoprzylepne, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna/tablety, pomoc multimedialna *Karma dla psa*.

Przebieg lekcji:



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



1. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Każdej grupie rozdaje kartki, monety (grosze) i miękkie ołówki. Dzieci kładą monety pod kartki i pocierają je ołówkami. Wizerunki monet pozostają na kartce. Uczniowie wycinają je, a później wracają na swoje miejsca.
2. Prowadzący tłumaczy uczniom, że oprócz poznanych wcześniej monet i banknotów używamy także groszy. Złotówki w skrócie zapisujemy jako *zł*, a grosze jako *gr*.
3. Nauczyciel rozdaje dzieciom monety i banknoty tekturowe. Uczniowie wykonują zadanie 1 i 2 z karty pracy. Wybrane osoby podają rozwiązania.
4. Uczniowie wykonują zadanie 3 w karcie pracy. Ochotnicy zapisują rozwiązania na tablicy, np.: $5\text{ zł} + 2\text{ zł} + 2\text{ zł} + 10\text{ gr} + 5\text{ gr} = 9\text{ zł } 15\text{ gr}$. Uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy.
5. Nauczyciel dobiera uczniów w pary. Jedno dziecko kładzie na ławce monetę (2 zł lub 5 zł) albo banknot (10 zł lub 20 zł). Druga osoba dobiera inne tak, aby ich wartość była równa pierwszej. Później dzieci zamieniają się rolami.
6. Prowadzący tłumaczy dzieciom, że będą się bawić w sklep. Rozdaje uczniom karteczki samoprzylepne. Każdy rysuje lub zapisuje nazwę towaru i notuje jego cenę od 1 zł do 20 zł, (całe złote). Karteczki uczniowie przyklejają na pierwszej ławce, która będzie pełnić funkcję sklepu (może być kilka takich sklepów). Nauczyciel wraz z uczniami wybiera ekspedientów. Pozostałe dzieci chodzą po klasie i robią „zakupy”, płacąc tekturowymi monetami i papierowymi banknotami.
7. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Karma dla psa*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.
8. Nauczyciel prosi, aby w domu, w ramach pracy domowej, uczniowie zagraли z rodzicami w „Piotrusia”, posługując się kartami przyniesionymi na poprzednią lekcję.

Klasa I, edukacja plastyczna, krąg tematyczny „Zawody”

Temat: Weterynarz

Cele edukacyjne:

- kształcenie sprawności manualnej,
- kształcenie kreatywności i wyobraźni,
- kształtowanie umiejętności pracy w grupie.
- kształcenie umiejętności wypowiedzania się na dany temat.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- rozwija swoją sprawność manualną,
- wykonuje rysunek wybranego zwierzęcia,
- potrafi współpracować w grupie,
- poprawnie wypowiada się na dany temat.

Metody: metoda zadaniowa.**Formy pracy:** praca indywidualna, praca w grupie.**Środki dydaktyczne:** białe kartki formatu A3 z bloku technicznego, farby plakatowe, pędzle, duże arkusze kolorowego brystolu, zeszyt papierów kolorowych, klej, nożyczki.**Przebieg lekcji:**

1. Uczniowie przygotowują swoje stanowiska pracy – rozkładają folię, wyjmują farby plakatowe, pędzle i nalewają wodę do pojemniczków.
2. Nauczyciel rozdaje dzieciom białe kartki formatu A3 z bloku rysunkowego. Następnie wyjaśnia, na czym będzie polegało zadanie – uczniowie mają na całej powierzchni kartki namalować farbami wybrane zwierzę egzotyczne.
3. Po wykonaniu pracy nauczyciel odkłada rysunki dzieci do wyschnięcia.
4. Prowadzący dzieli klasę na kilka grup. Każdej z nich daje duży arkusz kolorowego brystolu. Zespoły ustalają, gdzie żyją egzotyczne zwierzęta (np. w Afryce, Australii, Azji, na Antarktydzie czy też w zoo). Następnie przygotowują z zeszytów papierów kolorowych otoczenie, w którym będą mieszkały wybrane i namalowane przez dzieci zwierzęta.
5. Grupy z pomocą nauczyciela wycinają kontury namalowanych zwierząt, a następnie przyklejają je w wybranym miejscu na dużym kolorowym brystolu. Przyklejają również przygotowane wcześniej elementy otoczenia.
6. Uczniowie porządkują miejsca pracy.
7. Zespoły kolejno omawiają, jakie wybrały miejsce do życia dla swoich zwierząt. Na zakończenie nauczyciel prosi grupy o podanie nazw wybranych zwierząt, opisanie ich wyglądu oraz podanie, czym się żywią. Pyta też uczniów, czy zwierzęta egzotyczne żyjące w zoo też potrzebują weterynarza. Uczniowie wymieniają najważniejszą ich zdaniem cechę, którą powinien się cechować weterynarz leczący takie zwierzęta (np. odwaga).
8. W ramach pracy domowej uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Zawody”

Temat: Weterynarz

Cele edukacyjne:

- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- branie czynnego udziału w grach i zabawach,
- szybka reakcja na umówione hasła.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wykonuje poprawnie ćwiczenia gimnastyczne,
- wchodzi na drabinkę i schodzi z drabinki,
- współpracuje w grupie.

Metody: metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: piłki, ławeczki, szarfy, skakanki.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka, sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Ustawienie w rzędzie, bieg truchtem po obwodzie dużego koła. Na sygnał nauczyciela uczniowie zatrzymują się i wykonują 10 przysiadów. Trucht po obwodzie dużego koła. Kolejny sygnał – wykonanie 10 pajaców i 5 pompek.

3. Uczniowie ustawiają się na obwodzie dużego koła, zwrócenie twarzą do nauczyciela, który stoi w środku koła. Wymachy rąk, naprzemiennie – raz lewą, raz prawą ręką – uczniowie zataczają duże koła, potem małe kółka. Krążenie ramionami, krążenie samymi nadgarstkami.

4. Zabawa „Murarz i cegły”. Jeden z uczniów to „murarz”, który stoi na środku sali i próbuje „zbudować mur”. Uczestnicy zabawy stoją po jednej stronie i na znak nauczyciela przebiegają z jednej strony sali na drugą. Osoby, które „murarz” złapie, ustawiają się z prawej i z lewej strony sali, „budują mur”. W ten sposób uczestnicy zabawy, przebiegając, mają coraz węższe przejście. Osoba, która najdłużej nie daje się złapać zostaje „murarzem”.

5. Tor przeszkód, skoki zawrotne przez ławeczki, rzut do celu piłką, kozłowanie piłki, podciąganie się oburącz na ławeczce, skoki obunóż przez szarfy lub na skakance, czworakowanie do przodu i do tyłu.

6. Uczniowie ustawiają się przed drabinkami (na odległość wyciągniętych ramion). Kładą ręce na pierwszym szczebelku od dołu i wspinają się tylko rękoma na wysokość wyciągniętych w górę ramion. Wyprost. Powtórzenie ćwiczenia.

7. Uczniowie wchodzi obunóż na drugi szczebel drabinki, chwytają szczebel rękoma na wysokości wyciągniętych ramion, na wprost swojej głowy. Na sygnał nauczyciela dzieci uginają i prostują nogi w kolanach (naprzemiennie – raz wyprost, raz zgięcie). Zejście z drabinek.

8. Zbiórka, zakończenie zajęć.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

