

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, pakiet 90, scenariusze lekcji, nazwa zasobu: nauczyciel_1_90, do zastosowania z: uczeń_1_90 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl lub www.scholaris.pl: *To jada strażacy!* (191_um_to jada strażacy!), *Czy to samogłoska?* (192_um_czy to samogłoska?)

Klasa I, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Zawody”

Temat: Odważny jak...

Cele edukacyjne:

- utwalenie wiadomości dotyczących pracy strażaka,
- określenie cech, którymi powinien odznaczać się strażak,
- wprowadzenie informacji dotyczących szkodliwości wypalania traw,
- wprowadzenie wiadomości na temat innych zawodów, w których trzeba się wykazywać odwagą (pielęgniarka, lekarz, ratownik górski, ratownik wodny, policjant),
- doskonalenie umiejętności pisania i czytania,
- kształcenie umiejętności myślenia naukowego,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wie, na czym polega praca strażaka,
- podaje argumenty przemawiające za tym, że strażak musi być odważny,
- wie, że wypalanie traw jest niebezpieczne i szkodliwe,
- wie, w jakich zawodach należy wykazywać się odwagą i dlaczego (pielęgniarka, lekarz, ratownik górski, ratownik wodny, policjant),
- czyta i pisze proste teksty,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

Metody: rozmowa, burza mózgów, pogadanka, metoda ćwiczeniowa, ćwiczenia interaktywne.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *To jada strażacy!*, *Czy to samogłoska?* karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, tekst *Jak Wojtek został strażakiem* autorstwa C. Janczarskiego.



Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel wraca do lektury *Jak Wojtek został strażakiem*. Dzieci przypominają najważniejsze fakty z lektury. Nauczyciel zadaje pytanie: Jakimi cechami powinien się odznaczać strażak? i przeprowadza burzę mózgów. Uczniowie podają cechy i tłumaczą, dlaczego wybrali właśnie takie. Przykłady cech i argumentów:

- **odwaga** – strażacy mają bardzo niebezpieczną pracę, nie mogą się bać, ponieważ przez to ktoś może stracić życie,
- **rozwaga** – strażacy nie mogą robić rzeczy nieprzemyślanych, muszą zachowywać się tak, aby nie spowodować większego pożaru lub nie spowodzić na innych niebezpieczeństwa,
- **spryt** – strażacy muszą wiedzieć, co mogą zrobić inaczej, szybciej i lepiej,
- **umiejętność udzielania pierwszej pomocy** – strażacy często pomagają ratować ludzkie życie,
- **koleżeńskość** – strażacy działają w grupie, są od siebie często uzależnieni, dlatego nie mogą się ze sobą kłócić, muszą sobie ufać nawzajem,
- **dbanie o porządek** – sprzęt przeciwpożarowy musi być zawsze w pełnej gotowości. Dlatego wszystko w remizie musi być na właściwym miejscu i zawsze sprawne.

Nauczyciel zadaje uczniom pytanie, czy widzieli kiedyś, jak ludzie wypalają trawę. Następnie tłumaczy uczniom, dlaczego wypalanie trawy jest złe (grozi pożarem i śmiercią ludzi oraz zwierząt, wyjaławia glebę).

2. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *To jadą strażacy!* Uczniowie zgadują, które syreny pasują do którego wozu. Na koniec nauczyciel może nauczyć uczniów rymowanek, ułatwiających zapamiętanie numerów alarmowych:

Dziewięć dziewięć siedem –
z policjantem łączy ciebie!

Dziewięć dziewięć osiem –
strażaka poznasz po głosie.

Dziewięć dziewięć dziewięć –
karetka jedzie do ciebie!

Uczniowie mogą powtarzać te rymowanki rytmicznie, idąc na przykład wężem po klasie. Mogą je również powtarzać podczas spaceru lub wycieczki szkolnej. Na koniec uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy.



3. Nauczyciel zadaje pytanie: W jakich innych zawodach potrzebna jest odwaga? Uczniowie odpowiadają, po czym wykonują zadanie 2 z karty pracy. Nauczyciel angażuje uczniów, którzy mają problemy z nauką, do opowiadania o zawodach szczególnie ciekawych, np. ratownikach górskich i wodnych.

4. Uczniowie wykonują zadanie 3 z karty pracy.

5. Nauczyciel wprowadza terminy *samogłoski* i *spółgłoski*. Uczniowie mogą najpierw przećwiczyć samogłoski na podstawie znanego im ćwiczenia: wypowiedzienia samogłosek, z bardzo dokładnym układaniem warg, w kolejności: **a, e, i, o, u, y**. Mogą sobie w tym pomóc ruchem prawej ręki, wskazującym, w jakim położeniu jest język (przesuwa się do przodu, do tyłu, do góry, na dół). Następnie nauczyciel wprowadza informacje o pozostałych samogłoskach.

6. Uczniowie wykonują zadania od 4 do 6 z karty pracy. Potem nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Czy to samogłoska?* Chętni uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują zadanie z pomocy.

7. Nauczyciel odczytuje nazwy zawodów z lewej kolumny zadania 7 z karty pracy. Zadaniem uczniów jest jak najszybciej podać skojarzenia dotyczące tych zawodów. Następnie uczniowie wykonują zadanie 7.

8. Pod koniec lekcji nauczyciel przypomina uczniom, że zadania z pomocy multimedialnej mogą wykonać jeszcze raz w domu. Są one zamieszczone na stronie internetowej www.matematycznawyspa.pl.

Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Zawody”

Temat: Odważny jak...

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności układania pytań do zadań z treścią,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań na dodawanie i odejmowanie w zakresie 10 z użyciem grafów,
- ćwiczenie umiejętności zapisywania działań matematycznych przedstawionych na grafach.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- układa pytania do zadań z treścią,
- rozwiązuje zadania na dodawanie i odejmowanie w zakresie 10 z użyciem grafu,
- zapisuje działanie matematyczne przedstawione na grafie.

Metody: pogadanka, metoda ćwiczeniowa.**Formy pracy:** praca w parach, praca indywidualna.**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.***Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel opowiada uczniom, że na tej lekcji będą ćwiczyć uzupełnianie grafów i zapisywanie działań, które są na nich przedstawione, oraz będą układać pytania do zadań z treścią.
2. Prowadzący dobiera uczniów w pary. Jedno z dzieci wymyśla zadanie, a drugie układa do niego pytanie. Później role się odwracają.
3. Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy. Ochotnicy przedstawiają propozycje pytań i zapisują rozwiązanie na tablicy. Nauczyciel przy okazji zadania 1 rozmawia z uczniami o tym, kogo jeszcze uznajemy za odważnego. Czy odważna jest osoba, która ratuje bezdomne psy? Uczniowie wypowiadają się swobodnie na ten temat.
4. Nauczyciel tłumaczy uczniom, na czym polega uzupełnianie grafów. Dzieci wykonują zadanie 2 w karcie pracy. Prowadzący przypomina dzieciom, że w trakcie rozwiązywania zadań mogą wykonać rysunek pomocniczy. Uczniowie uzupełniają grafy, a wybrane osoby notują na tablicy działania zapisane w postaci grafów. Uwaga: niektóre z grafów mogą być zbyt proste dla uczniów uzdolnionych matematycznie. W takiej sytuacji nauczyciel może w domu przygotować trudniejsze wersje zadań lub podzielić klasę na grupy w zależności od możliwości uczniów. W grupie uczniów radzących sobie najlepiej dzieci mogą wykonywać zadania z karty pracy najpierw w parach w pamięci. Mogą również wymyślać dla siebie podobne zadania. Najciekawsze zadanie można powiesić na gazetce szkolnej bez rozwiązania. Wówczas rozwiązać je mogą wszyscy chętni uczniowie.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, język angielski, krąg tematyczny „Toys”

Temat: Let's revise!

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności rozumienia ze słuchu,
- kształcenie umiejętności pracy w parach i w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zna słownictwo opisujące zabawki,
- słucha wypowiedzi nauczyciela i właściwie na nie reaguje,
- współpracuje w parach i grupie,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

Metody: metoda zabawowa, gry.

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

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, nożyczki, klej, kostka do gry.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel wita się z uczniami („Hello pupils!” – „Hello teacher!”).

2. Nauczyciel wypowiada słowo odnoszące się do określonej zabawki za pomocą ruchu warg (może być słycać jedynie szept nauczyciela). Uczniowie mają za zadanie odgadnąć wypowiedziany wyraz. Prowadzący powtarza to ćwiczenie z pozostałymi wprowadzonymi w tym dziale słowami. Może również zaprosić kilkoro uczniów do wypowiadania w ten sposób wyrazów.

3. Na polecenie nauczyciela uczniowie zapoznają się z kartą pracy, na której znajduje się wąż. Następnie nauczyciel pyta: „Do you remember the snake?”, a uczniowie powinni odpowiedzieć: „Yes!”. Prowadzący przypomina, że wężowi czegoś brakuje, dlatego ma puste pola (jest to powtarzające się ćwiczenie na lekcjach powtórzeniowych). Nauczyciel rozdaje kartę pracy z obrazkami, na których znajdują się obrazki przedstawiające zabawki i meble



(odnoszące się do słów poznanych w rozdziale piątym). Prosi uczniów, aby wycięli obrazki z karty pracy. Następnie mówi, co po kolei znajduje się w wężu. Uczniowie mają za zadanie znaleźć właściwy obrazek i wkleić go w odpowiednie miejsce, np. nauczyciel mówi: „It’s a robot”, a dzieci przyklejają obrazek, na którym znajduje się robot, w odpowiedniej kratce. Nauczyciel czyta zdania dwukrotnie, w wolnym tempie, aby uczniowie mieli czas na zastanowienie się i wklejenie obrazków.

Zdania do odczytania:

- „It’s a robot”,
- „It’s a bed”,
- „It’s a doll”,
- „It’s a car”,
- „It’s a shelf”.
- „It’s a table”.
- „It’s a train”.
- „It’s a plane”,
- „It’s a ball”.

4. Nauczyciel pokazuje gotową grę (plakat), która powstała w wyniku uzupełnienia węża obrazkami. Uczniowie w parach grają w grę na kartach pracy. Następnie prowadzący dzieli klasę na dwie grupy (np. rząd po lewej stronie to grupa pierwsza, a rząd po prawej stronie to grupa druga). Każda z grup rzuca kostką i mówi, co jest na danym polu, na którym stanęła. Jako pionki uczniowie mogą wykorzystać gumkę do ścierania albo skuwka od długopisu.

5. Uczniowie wykonują zadanie 2 w karcie pracy. Muszą znaleźć, gdzie znajduje się zabawka każdego dziecka, a następnie powiedzieć np.: „It’s under the table”.

6. Nauczyciel pokazuje uczniom małą planszę do gry w bingo, która znajduje się na kartach pracy uczniów, i tłumaczy zasady gry. Dzieci wybierają trzy małe elementy, które mogą posłużyć im jako pionki do gry (może to być gumka, skuwka od długopisu lub flamastra i temperówka). Prowadzący wyjaśnia, że uczniowie wybierają trzy obrazki z planszy i ustawiają na nich swoje pionki. Następnie nauczyciel wymienia nazwy zabawek znajdujących się na planszy. Gdy uczeń usłyszy trzy wypowiedziane wyrazy, które wybrał, krzyczy: „Bingo!” i wygrywa. Nauczyciel może używać całych zdań lub pojedynczych wyrazów, np. „It’s a car./Car”.

7. Nauczyciel omawia pracę domową i żegna się z uczniami („Goodbye pupils!”).

