

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 97, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_1\_97*, do zastosowania z: *uczeń\_1\_97* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl) lub [www.scholaris.pl](http://www.scholaris.pl): *It's a monster* (133\_um\_It s a monster), *I've got two arms* (134\_um\_I've got two arms), *Poradnik metodyczny „Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie”* (opis metody projektu)

## Klasa I, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „W świecie książek”

### Temat: Nasza wymarzona książka

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności słuchania ze zrozumieniem,
- doskonalenie umiejętności wypowiedzania się zdaniami, tworzącymi spójną całość,
- ćwiczenie pomysłowości i wyobraźni,
- doskonalenie umiejętności pisania i czytania,
- wprowadzenie kolejnych liter alfabetu.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- słucha tekstu ze zrozumieniem,
- wypowiada się zdaniami, tworząc spójną całość,
- jest pomysłowy,
- pisze i czyta proste wyrazy,
- zna kolejność liter w alfabecie do litery **k**.

**Metody:** rozmowa, metoda ćwiczeniowa, ćwiczenia grafomotoryczne, dokończanie zdań.

**Formy:** praca indywidualna, praca grupowa

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, kolorowe kartki do losowania grup, kłębki nici dla grup.

#### Przebieg lekcji:

1. Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy. Po jego wykonaniu rozmawiają z nauczycielem, o czym marzy Ada.
2. Nauczyciel zadaje uczniom pytania: Jakie książki lubicie? Jaka tematyka Was ciekawi? Jakich lubicie bohaterów? O czym byłaby Wasza wymarzona książka?
3. Uczniowie opowiadają o swoich wymarzonych książkach.
4. Nauczyciel prosi uczniów, aby usiedli w kąciaku relaksacyjnym. Dzieli ich na mniejsze grupy według wylosowanych kolorów. Każdej grupie wręcza kłębek nici. Zadaniem uczniów jest wymyślenie wspólnej opowieści zaczynającej się od słów: *Pewnego razu mały zajaczek...* Uczeń, który dopowiedział dalszą część historyjki, przekazuje kłębek dalej. W jego rękach zostaje nitka, tworząca pajęczynę. W ten sposób swoje wspólne opowieści prezentuje każda z grup. Uczniowie nagradzają brawami prezentacje grup.
6. Uczniowie wykonują pozostałe polecenia z karty pracy.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## Klasa I, język angielski, krąg tematyczny „Body”

### Temat: I've got two arms

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności uważnego słuchania i reagowania na polecenia,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii,
- kształcenie umiejętności czytania.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- poznaje czasownik „have got”,
- słucha historyjki i powtarza,
- odpowiada na pytania,
- nazywa części ciała,
- dorysowuje brakujące części ciała po wysłuchaniu nagrania,
- korzysta z nowoczesnych technologii,
- rozpoznaje formę graficzną i kojarzy ją z formą fonetyczną.

**Metody:** zabawa, pogadanka, metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa.

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

**Środki dydaktyczne:** zabawka (miś lub lalka), muzyka z repertuaru dziecięcego (przygotowana przez nauczyciela), płyta CD, odtwarzacz płyt CD, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *Touch your head, It's a monster, I've got two arms*.

#### Przebieg lekcji:

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

2. Nauczyciel odtwarza muzykę (może to być poznana na wcześniejszych lekcjach piosenka), a dzieci tańczą. Prowadzący zatrzymuje muzykę i wydaje polecenia, np.: „Stamp your feet!”, a uczniowie je wykonują. Nauczyciel ponownie odtwarza muzykę i powtarza czynności, wypowiadając pozostałe polecenia z użyciem części ciała, np.: „Wave your hands!”, „Move your feet!”, „Touch your head!”.

3. Prowadzący wprowadza czasownik: „have got”. Pokazuje na sobie poszczególne części ciała, np.: „I've got two arms”, „I've got two legs” itp. Tłumaczy dzieciom, że czasownik „have got” w języku polskim oznacza ‘mieć’. Przy wprowadzeniu tego czasownika nauczyciel może wykorzystać np. misia albo lalkę. W takiej sytuacji mówi, że wypowiada zdania w imieniu zabawki. Dzieci pomagają nauczycielowi wymieniać nazwy części ciała i podawać ich liczbę.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



4. Nauczyciel mówi: „Let’s listen to the story!” (Posłuchajmy historyjki!). Jednocześnie tłumaczy, że obrazki z historyjki znajdują się na karcie pracy. Następnie uruchamia pomoc multimedialną *It’s a monster*, a uczniowie uważnie słuchają historyjki, śledząc obrazki.

Tekst nagrania:

**Obrazek 1.**

Nauczycielka: Hello children! Today, we’ll draw a picture. Come on Sam!

**Obrazek 2.**

Nauczycielka: Draw a head and a body.

Sam: Ok, I’ll try.

**Obrazek 3.**

Nauczycielka: Draw four arms and four hands.

**Obrazek 4.**

Nauczycielka: Jimmy, draw two legs, please.

**Obrazek 5.**

Nauczycielka: Now, it’s Tara’s turn. Draw four feet, please.

**Obrazek 6**

Nauczycielka: Now look! What is it?

Sam, Tara, Jimmy, Emma: It’s a monster!

5. Prowadzący sprawdza, co uczniowie zrozumieli z wysłuchanej historyjki. Nauczyciel może zadawać pytania o sens historyjki lub proste pytania, wskazując na poszczególne obrazki w karcie pracy, np.: „What’s this?”, „How many arms?”, „Who’s this?” itp. Dzieci odpowiadają na pytania nauczyciela, np.: „A monster!/Four arms!/Emma!” itd. Prowadzący podaje również znaczenie nowego słownictwa („children”, „today”, „a monster”, „please”, „draw”, „a picture”).

6. Nauczyciel ponownie odtwarza nagranie z historyjką, jednak po każdym wypowiedzianym przez bohatera historyjki zdaniu zatrzymuje nagranie, a uczniowie powtarzają usłyszane wypowiedzi. Podczas tego ćwiczenia dzieci mają również uważnie śledzić obrazki i tekst w chmurkach.

7. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *I’ve got two arms* – znajduje się tam niedokończony obrazek potworka. Potworek ma jedynie dwie głowy. Zadanie polega na wysłuchaniu wypowiedzi potworka (opcjonalnie zdania może odczytać nauczyciel) i dorysowaniu jego brakujących części ciała (to samo polecenie znajduje się w zadaniu 3 w karcie pracy). Po dokończeniu obrazka uczniowie wspólnie z nauczycielem opisują potworka.



8. Uczniowie wykonują zadanie 4 w karcie pracy. Mają połączyć przedstawione za pomocą obrazka części ciała z odpowiednim wyrazem.
9. Nauczyciel zwraca uwagę uczniów na kącik Ady i Jasia, którzy pomagają im w nauce języka angielskiego. Na karcie pracy znajduje się słowniczek obrazkowy z częściami ciała. Uczniowie wspólnie z nauczycielem utrwalać wymienione w nim elementy.
10. Nauczyciel omawia pracę domową i żegna się z uczniami („Goodbye pupils!”).

## **Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „W świecie książek”**

### **Temat: Nasza wymarzona książka**

### **SCENARIUSZ LEKCJI Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW**

#### **Cele edukacyjne:**

- kształtowanie znajomości podstawowych zasad gry w szachy,
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 12,
- przypomnienie i utwalenie poznanych wcześniej pojęć i umiejętności dla liczb od 10 do 15,
- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów.

#### **Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

##### Uczeń:

- zna podstawowe zasady gry w szachy,
- dodaje i odejmuje w zakresie 12,
- zna i rozumie poznane wcześniej pojęcia dla liczb od 10 do 15,
- pracuje metodą projektów.

**Metody:** pogadanka, metoda ćwiczeniowa, metoda czynnościowa, metoda projektów.

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

**Środki dydaktyczne:** szachownica i figury szachowe, kolorowe guziki, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.*

#### **Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel mówi uczniom, że na tej lekcji nauczą się niektórych zasad gry w szachy. Zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej. Tam pokazuje kolejno wszystkie figury szachowe, a uczniowie głośno podają ich nazwy. Następnie ustawia je na szachownicy we właściwych miejscach.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



2. Nauczyciel zostawia na szachownicy tylko króla i tłumaczy dzieciom, że jest to jedyna figura, której nie można zabić. Wyjaśnia też zasady jej poruszania się (może się przesunąć o jedno pole w każdym kierunku, ale nie może zajmować pola atakowanego przez figurę przeciwnika). Wybrany uczeń podchodzi do szachownicy i wskazuje miejsce (np. kładzie na odpowiednich polach guziki), na które może się przesunąć.

3. Nauczyciel w podobny sposób objaśnia sposób poruszania się innych figur szachowych. Po pokazaniu każdej kolejnej figury uczniowie uzupełniają rysunki w zadaniu 1 w karcie pracy.

4. Nauczyciel informuje uczniów, że na tej lekcji rozpoczną projekt edukacyjny pt. „Robimy własne szachy”. Dzięki temu projektowi stworzą własną planszę do gry w szachy i własne pionki. Uczniowie wspólnie z nauczycielem ustalają harmonogram spotkań, kryteria oceny efektu projektu oraz spisują kontrakt.

### **Propozycja opisu projektu:**

#### **Temat: Robimy własne szachy**

Liczba spotkań: 6

Tematy spotkań:

1. Przygotowanie planu działania, określenie niezbędnych materiałów – 15 min
2. Indywidualne wykonywanie planszy do szachów – 45 min
3. Zabawa ruchowa „Figury szachowe”, gra w „Żywe szachy” – 45 min
4. Indywidualne wykonywanie figur do szachów – 45 min
5. Gra w parach na wykonanych przez siebie planszach – 15 min
6. Wystawa plansz i zaproszenie uczniów z innych klas do jej obejrzenia.

Zakładane osiągnięcia ucznia w pracy metodą projektów:

Uczeń:

- wykonuje planszę i pionki do szachów według własnego pomysłu,
- organizuje swoje miejsce pracy,
- przygotowuje materiały do wykonania planszy i pionków,
- gra w szachy na poziomie podstawowym na wykonanej planszy oraz w internecie.

Umowa z uczniami:

- Pracujemy przez pięć dni.
- Pracujemy zespołowo i indywidualnie.
- Wszyscy sobie nawzajem pomagają.
- Plansze i pionki wykonujemy estetycznie, zgodnie z regułami, według wskazówek nauczyciela.
- Oceniamy: pomysł wykonania, samodzielność i estetykę pracy.



## Klasa I, edukacja muzyczna, krąg tematyczny „W świecie książek”

### Temat: Nasza wymarzona książka

#### Cele edukacyjne:

- rozwijanie zdolności wokalnych,
- kształcenie podstawowej wiedzy muzycznej,
- kształcenie umiejętności w realizowaniu prostych schematów rytmiczno-ruchowych.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- potrafi zaśpiewać gamę C-dur,
- rozpoznaje pięciolinię, klucz wiolinowy oraz nutę *mi*,
- uczestniczy w ćwiczeniach rytmiczno-ruchowych.

**Metody:** pogadanka, metoda zadaniowa.

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

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, plansza z pięciolinią, kluczem wiolinowym i nutami, gama C-dur, tamburyno.

#### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel powtarza z uczniami nazwy nut solmizacyjnych i literowych na podstawie gamy C-dur. Dzieci wspólnie z prowadzącym śpiewają gamę.
2. Prowadzący rysuje na tablicy długą linię i pisze na niej cyfrę 1. Następnie wyżej rysuje kolejną linię i pisze na niej cyfrę 2, dalej rysuje jeszcze trzy linie i zapisuje na nich odpowiednio cyfry: 3, 4 i 5. Później pyta uczniów, co im przypominają takie linie. Dzieci odpowiadają, a gdy ktoś poda słowo *pięciolinia*, nauczyciel wyjaśnia, że na tych liniach lub w polach między nimi wpisuje się nuty.
3. Nauczyciel pokazuje uczniom planszę z pięciolinią, na której widoczny jest klucz wiolinowy oraz nuty. Prowadzący pyta uczniów, jakie znają klucze. Dzieci odpowiadają, że są klucze do drzwi, kluczyki do samochodu, są klucze lecących ptaków. Nauczyciel mówi, że jest jeszcze jeden klucz, związany z muzyką, który nazywa się kluczem wiolinowym i zapisuje się go na pięciolinii. Inna nazwa tego klucza to klucz skrzypcowy. Jest on umieszczony na drugiej linii pięciolinii – w ten sposób wyznacza położenie nuty *g/sol*.
4. Uczniowie pokazują w powietrzu za nauczycielem kierunek pisania klucza wiolinowego, rozpoczynając od środka klucza.
5. Nauczyciel prosi o wykonanie zadań od 1 do 3 w karcie pracy.
6. Prowadzący wygrywa tempo na tamburynie, w tym czasie uczniowie chodzą po sali. Podczas pauzy dzieci wykonują: przysiad, trzy podskoki, witanie się kolankami, witanie się stopami, witanie się łokciami. Zabawę można powtórzyć, zmieniając instrument i rytm.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

