

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 98, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel_1_98, do zastosowania z: uczeń_1_98 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl lub www.scholaris.pl: O czym są książki przyrodnicze? (208_mn_o czym sa książki przyrodnicze?)

Klasa I, edukacja przyrodnicza, krąg tematyczny „W świecie książek”

Temat: Książki przyrodnicze

Cele edukacyjne:

- utwalenie wiadomości dotyczących elementów, które tworzą przyrodę,
- wprowadzenie informacji dotyczących tematyki książek przyrodniczych,
- wprowadzenie informacji dotyczących rodzajów książek przyrodniczych (album, atlas, encyklopedia) i książki dotyczącej pielęgnacji roślin lub zwierząt (poradnik),
- wprowadzenie informacji na temat grzybów niejadalnych i grzybów jadalnych,
- doskonalenie umiejętności komponowania książki z podanych elementów,
- doskonalenie umiejętności liczenia elementów i tworzenia zbiorów,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wie, jakie elementy tworzą przyrodę,
- zna tematykę książek przyrodniczych,
- rozróżnia rodzaje książek przyrodniczych (album, atlas, encyklopedia),
- wie, że informacje dotyczące pielęgnacji roślin i zwierząt znajdzie w poradnikach,
- rozróżnia główne gatunki grzybów niejadalne i grzybów jadalnych,
- tworzy album grzybów niejadalnych i grzybów jadalnych z podanych elementów,
- liczy dowolne elementy i tworzy zbiory,
- korzysta z nowoczesnych technologii.

Metody: burza mózgów, mapa mentalna, rozmowa, metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna, 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, pomoc multimedialna: *O czym są książki przyrodnicze?*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, album przyrodniczy, atlas, encyklopedia, poradnik, album lub zdjęcia grzybów jadalnych i grzybów niejadalnych, dla każdego ucznia: kartki białego lub zielonego papieru, mazaki, kredki, nożyczki, klej.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zadaje uczniom pytanie: Jakie elementy tworzą przyrodę? Urządza burzę mózgow. Uczniowie myślą nad skojarzeniami, a nauczyciel zapisuje na środku tablicy hasło PRZYRODA. Uczniowie podają swoje odpowiedzi, z których wybierają najlepsze i zapisują lub rysują je w postaci mapy mentalnej na tablicy.
2. Nauczyciel zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej. Uczniowie siadają w kręgu, a nauczyciel pokazuje im kolejno przyniesione przez siebie książki. Stara się wciągnąć dzieci do rozmowy nad książkami tak, aby same ustaliły ich tematykę. **Na koniec dzieci liczą, ile rodzajów książek poznały na tej lekcji.**
3. Uczniowie wracają do ławek i wykonują zadania 1 i 2 z karty pracy.
4. Nauczyciel informuje uczniów, że w dalszej części lekcji stworzą swoją własną książkę przyrodniczą – album grzybów jadalnych i grzybów niejadalnych. Rozmawia z uczniami na temat poszczególnych rodzajów grzybów, pokazuje ich zdjęcia w albumie lub na tablicy multimedialnej. Zadaje też uczniom pytania, takie jak:
 - Dlaczego grzyby niejadalne są niebezpieczne dla naszego zdrowia?
 - Czy należy niszczyć wszystkie grzyby niejadalne, które występują w lesie?
 - Jaką inną wspólną nazwę można nadać grzybom niejadalnym?
5. Uczniowie biorą kartki papieru, klej, nożyczki, mazaki i kredki. **Wycinają poszczególne gatunki grzybów i nakleją je na kartki (tworzą zbiory).** Mogą wykorzystać dowolną liczbę kartek i na przykład dorysować przy każdym grzybie ramkę, drzewo, pod którym występuje, itp. Dzieci powinny też zaprojektować okładkę swojego albumu.
6. Nauczyciel prosi dzieci, aby przeszły ze swoimi albumami do przestrzeni rekreacyjnej. Tam uczniowie porównują utworzone przez siebie albumy i opowiadają o nich.
7. Pod koniec lekcji nauczyciel włącza pomoc multimedialną *O czym są książki przyrodnicze?* Do wykonania zadania z tej pomocy zaprasza uczniów, którzy nie byli skoncentrowani na lekcji.



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

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@ś 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.

Numer zadania	Badane umiejętności Uczeń:	Punktacja
1.	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia nazwy miesięcy w kolejności ich występowania • rozumie liczby w aspekcie porządkowym od 1 do 12 	za poprawne ponumerowanie wszystkich miesięcy – 3 p. za poprawne ponumerowanie 8–11 miesięcy – 2 p. za poprawne ponumerowanie 4–7 miesięcy – 1 p. za poprawne ponumerowanie mniej niż 4 miesięcy – 0 p.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



2.	<ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje i odczytuje godziny na zegarze zna cyfry arabskie 	<p>za poprawne zapisanie godziny na obu zegarach – 2 p.</p> <p>za poprawne zapisanie godziny na jednym zegarze – 1 p.</p>
3.	<ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje i odczytuje godziny na zegarze zna cyfry rzymskie 	<p>za poprawne zaznaczenie godziny na obu zegarach – 2 p.</p> <p>za poprawne zaznaczenie godziny na jednym zegarze – 1 p.</p>
4.	<ul style="list-style-type: none"> zna monety: 1 zł, 2 zł, 5 zł zna wartość monet 	<p>za poprawne zaznaczenie wszystkich przykładów – 3 p.</p> <p>za poprawne zaznaczenie dwóch przykładów – 2 p.</p> <p>za poprawne zaznaczenie jednego przykładu – 1 p.</p>
5.	<ul style="list-style-type: none"> rozdzieli cyfry dziesiątek i jedności 	<p>za poprawne pokolorowanie wszystkich cyfr – 3 p.</p> <p>za poprawne pokolorowanie 3–4 cyfr – 2 p.</p> <p>za poprawne pokolorowanie 1–2 cyfr – 1 p.</p>
6.	<ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje pomniki przyrody 	<p>za poprawne rozpoznanie dwóch pomników przyrody – 2 p.</p> <p>za poprawne rozpoznanie jednego pomnika przyrody – 1 p.</p>
7.	<ul style="list-style-type: none"> łączy w pary zwierzęta z elementami, w których człowiek udostępni im pokarm 	<p>za poprawne przyporządkowanie wszystkich elementów – 3 p.</p> <p>za poprawne przyporządkowanie dwóch elementów – 2 p.</p> <p>za poprawne przyporządkowanie jednego elementu lub niepoprawne przyporządkowanie całości – 0 p.</p>



Klasa I, edukacja plastyczna, krąg tematyczny „W świecie książek”

Temat: Książki przyrodnicze

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów,
- zapoznanie z wyglądem planszy szachów,
- kształcenie umiejętności plastycznych z wykorzystaniem wybranej techniki.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- wie, jak wygląda plansza szachowa,
- potrafi wykonać planszę szachową z wykorzystaniem wybranej techniki plastycznej.

Metody: rozmowa, metoda zadaniowa, metoda projektów.

Formy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: plansze do gry w szachy, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, kolorowe kartki formatu A3, klej, nożyczki, ołówki, szablony kwadratów, szeroka taśma klejąca.

Przebieg lekcji:

1. Przypomnienie, że jest to kolejne spotkanie w ramach projektu: „Robimy własne szachy”, w trakcie którego uczniowie wykonują plansze do gry w szachy wg własnego projektu.
2. Nauczyciel rozkłada na tablicy lub w innym widocznym miejscu planszę do gry w szachy (może być ich kilka, tak aby uczniowie mogli blisko podejść i je obejrzeć). Prowadzący wspólnie z uczniami liczy, ile jest pól ciemnych, a ile jasnych. Pyta też, ile powinno być wszystkich pól, zwracając uwagę, że pola ułożone są naprzemiennie.
3. Prowadzący prosi uczniów, aby wyjęli kolorowe kartki formatu A3, nożyczki, klej, ołówki.
4. Nauczyciel rozdaje uczniom wcześniej przygotowane szablony dużych i małych kwadratów. Powinny być jednak nie mniejsze niż 5×5 cm i nie większe niż 10×10 cm.
5. Prowadzący prosi uczniów, aby wybrali dwa kolory kartek do swojej planszy: jaśniejszy i ciemniejszy, np. żółty i niebieski, czerwony i czarny. Na jaśniejszym tle dzieci odrysowują szablony kwadratów, wycinają narysowane kwadraty i przyklejają je w odpowiednim miejscu, wskazanym przez nauczyciela na kartce w ciemniejszym kolorze. Duże formaty plansz należy skleić ze sobą szeroką taśmą klejącą. W ten sposób powstanie plansza do gry.
6. Uczniowie porządkują swoje miejsca pracy.
7. Prezentacja plansz. Dzieci podpisują je i składają w odpowiednim miejscu.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „W świecie książek”

Temat: Książki przyrodnicze

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształcenie umiejętności zabawy grupowej „Figury szachowe”,
- rozwija umiejętność pracy w zespole.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- wie, na czym polega zabawa „Figury szachowe”,
- potrafi współpracować w grupie.

Metody: rozmowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca zespołowa.

Środki dydaktyczne: kolorowe szarfy, opaski na głowę z figurami szachowymi, mata, która wyznacza pola do gry w szachy.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel przypomina uczniom, że jest to kolejne spotkanie w ramach projektu: „Robimy własne szachy”. W ramach tego spotkania poznają zabawę „Figury szachowe”.

2. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy, których członkowie będą określonymi „figurami szachowymi”, takimi jak: król, hetman, goniec, skoczek, wieża. Każda grupa otrzymuje odpowiedni kolor szarfy. Na hasło (np. „Król!”) – uczniowie, którzy należą do wywołanej grupy, wykonują różne, zaproponowane przez nauczyciela ćwiczenia kształtujące, np. chodzenie z wysoko uniesionymi kolanami, plecy wyprostowane. Na hasło „Hetman!” – tylko wywołana grupa wykonuje pajace. Na hasło „Goniec!” – grupa „gońców” biega po całej sali. Na hasło „Skoczek!” – dzieci z tej grupy podskakują na jednej nodze. W tym czasie reszta „figur” stoi bez ruchu. Na hasło „Wieża!” – wszyscy stoją nieruchomo. Potem następuje zmiana – tak, by każda grupa miała okazję do zmiany ćwiczeń ruchowych.

3. Nauczyciel może z uczniami spróbować zagrać w „Żywe szachy” przy pomocy „figur” – uczniów. Należy wyznaczyć na boisku (lub w innym miejscu zabaw) szachownicę – narysować ją kredą lub przygotować dużą matę z dwukolorowymi polami. Można wcześniej zaproponować uczniom wykonanie opasek na głowę z symbolem danej figury szachowej. Dzieci ustawiają się na odpowiednich polach szachownicy. Nauczyciel wyznacza dwóch uczniów, którzy dobrze znają zasady gry w szachy, do rozegrania partii „Żywych szachów”. Uczniowie ci wydają polecenia swoim „figurom szachowym”, mówią, na które pole przesuwać się „figury”.

4. Zbiórka, zakończenie zajęć.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

