

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 104, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel_1_104, do zastosowania z: uczeń_1_104 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl lub www.scholaris.pl: *Wirus komputerowy* (204_mat_wirus komputerowy)

Klasa I, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „W krainie informacji”

Temat: Internet

Cele edukacyjne:

- wprowadzenie liter **Ć, ć** oraz dwuznaku **Ci, ci**,
- pisanie poznanych liter,
- kształtowanie umiejętności czytania prostych tekstów,
- wprowadzenie dalszej części alfabetu,
- utrwalenie wiadomości na temat pozytywnych i negatywnych stron internetu,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- doskonalenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- rozróżnia litery **Ć, ć** oraz dwuznak **Ci, ci**,
- pisze poznane litery i dwuznaki,
- czyta proste teksty,
- zna kolejność liter w alfabecie do litery s,
- wie, do czego służy internet,
- zna negatywne i pozytywne cechy internetu,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z tabletu.

Metody: rozmowa, metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa, metoda analityczno-syntetyczna.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, dla grup: kartki w formacie A4, kredki.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rozpoczyna lekcję powtórzeniem zdobytych dotychczas przez uczniów informacji na temat internetu. Zadaje uczniom pytania:

- Czy internet można nazwać nowoczesnym wynalazkiem?
- Co można robić w internecie?
- Co można robić dzięki internetowi?

2. Uczniowie oglądają obrazki z zadania 1 z karty pracy. Opowiadają, co widzą na obrazkach – jakie czynności wykonują przedstawione na nich osoby.

3. Nauczyciel prosi, aby uczniowie przegłoskowali wyrazy: *czytać, oglądać, pisać, grać*. Pyta uczniów, co te wyrazy oznaczają (czynność) i jaka głoska jest na końcu każdego z nich. Następnie wprowadza literę **ć** i dwuznak **ci**.

4. Uczniowie wykonują całe zadanie 1 w karcie pracy.

5. Nauczyciel prosi, aby uczniowie spojrzeli na adresy internetowe zapisane w karcie pracy, w zadaniu 2. Pyta, czym jest adres internetowy i czym się on różni od zdania.

6. Nauczyciel dzieli uczniów na tyle grup, ile jest tabletów. Każda grupa otrzymuje tablet i wchodzi na strony internetowe www.sieciaki.pl oraz www.kumpel.com.pl. Uczniowie przeglądają strony, a następnie opowiadają o tym, co można na nich znaleźć, czy są one ciekawe. Porównują je ze stroną www.matematycznawyspa.pl.

7. Nauczyciel prosi, aby każda grupa zaprojektowała swoją własną stronę internetową, pamiętając o nazwie i adresie internetowym.

8. Grupy wykonują zadanie, po czym opowiadają o wymyślonej przez siebie stronie internetowej pozostałym grupom. Następnie wykonują zadanie 3 z karty pracy.

9. Uczniowie wykonują zadania od 4 do 6. Przed zadaniem 7 nauczyciel pyta każdego ucznia, co najbardziej lubi robić codziennie. Prosi, aby uczniowie powtarzali i dokańczali zdanie: „Najbardziej lubię...”.

10. Uczniowie wykonują zadania 7 i 8 z karty pracy. Przed zadaniem 9 nauczyciel prosi uczniów, aby przypomnieli dotychczas poznaną kolejność liter w alfabecie. Następnie uczy dzieci alfabetu do litery **s**. Uczniowie wykonują zadania 9 i 10 z karty pracy.

11. Nauczyciel tłumaczy uczniom, jak mają wykonać pracę domową.



Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „W krainie informacji”**Temat: Internet****SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW****Cele edukacyjne:**

- ćwiczenie umiejętności gry w szachy,
- kształtowanie umiejętności uzupełniania ciągów matematycznych brakującymi liczbami,
- ćwiczenie umiejętności dobierania działania matematycznego do tekstu zadania,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- gra w szachy.
- uzupełnia ciągi matematyczne brakującymi liczbami,
- dobiera działania matematyczne do tekstu zadania,
- korzysta z nowoczesnych technologii.

Metody: metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa.

Formy pracy: praca w parach, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: szachy, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Wirus komputerowy*.

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie dobierają się w pary i grają w szachy.
2. Nauczyciel prosi, aby uczniowie wykonali zadanie 1 z karty pracy. Dzieci odgadują zasadę, według której należy uzupełnić kratki:



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



- pierwszy przykład – liczby nieparzyste: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19;
- drugi przykład – liczby parzyste: 0, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18;
- trzeci przykład – liczby naturalne coraz mniejsze: 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11;
- czwarty przykład – liczby zwiększają się o trzy: 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19;
- piąty przykład – każda następna liczba jest sumą dwóch poprzednich: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21;
- szósty przykład – na zmianę liczba największa i najmniejsza: 20, 0, 19, 1, 18, 2, 17, 3, 16, 4.

3. Na polecenie nauczyciela uczniowie wykonują zadanie 2 i 3 z karty pracy. Uwaga: zadania te można rozdzielić między uczniów. Zadanie 2 mogą wykonać uczniowie słabiej radzący sobie z matematyką, a zadanie 3 – uczniowie radzący sobie lepiej.

4. Uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy. Wybrani uczniowie odczytują poprawne odpowiedzi.

5. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Wirus komputerowy*. Ochotnicy podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.

6. Na zakończenie lekcji uczniowie urządzają wystawę szachów wykonanych w ramach projektu „Robimy własne szachy”. W czasie przerwy mogą zaprosić na nią uczniów z równoległych klas lub zostawić ją do momentu spotkania z rodzicami.

7. Nauczyciel prosi uczniów, aby z perspektywy czasu ocenili, jak im się pracowało w projekcie. Co im się podobało, a co nie, czego chcieliby uniknąć w przyszłości, a co chcieliby powtórzyć itd. Oceniają też swoje prace i dokonują samooceny.



Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „W krainie informacji”

Temat: Internet

Cele edukacyjne:

- kształcenie sprawności fizycznej przez udział w grach i zabawach,
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- bierze czynny udział w grach i zabawach sportowych,
- reaguje na umówione hasła,
- współpracuje w zespole,
- przestrzega zasady *fair play*,

Metody: metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: pachołki, ławeczki, materace.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka, sprawdzenie gotowości do zajęć.
2. Rozgrzewka: trucht po sali po przekątnej, wymachy ramion w przód, w tył i na przemian.
3. Uczniowie ustawieni są w dwóch rzędach przed linią startu, przed którą stoją pachołki wzdłuż Sali (ok. 10 pachołków w dwóch rzędach, w odstępach 1 metra od siebie). Dzieci wykonują slalom pomiędzy rozstawionymi pachołkami. Na gwizdek nauczyciela przyspieszają i jak najszybciej omijają pachołki.
4. Dzieci ustawione w dwóch rzędach wzdłuż pachołków wykonują (w truchcie) krok odstawno-dostawny twarzą do siebie i plecami, przeplatanka, naprzemienne omijanie pachołka. Na gwizdek nauczyciela – wyskok w górę i uderzenie partnera w dłonie, krok odstawno-dostawny. Zatrzymanie w lekkim rozkroku, skłony tułowia w przód, do prawej i lewej nogi.
5. Ustawienie w dwóch rzędach. Przeskok zawrotny przez ławeczkę, czołganie się po materacu, podskokami na jednej nodze ominięcie pachołka i bieg do mety.
6. „Kołyska”. Leżenie przodem na brzuchu, ramiona wyciągnięte do przodu, na dźwięk gwizdka – dzieci odrywają ramiona i stopy od podłogi, wzrok skierowany w ziemię.
7. Ćwiczenia oddechowe. Leżenie tyłem, ramiona wzdłuż tułowia w swobodnym ułożeniu, nogi ugięte w stawach biodrowych i kolanowych, stopy oparte o podłogę. Ruch przedłużony, wydech ustami, wdech nosem. Wznoszenie ramion przodem w górę – wdech, powrót do pozycji wyjściowej – wydech. Zakończenie zajęć.



Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „W krainie informacji”

Temat: Internet

Cele edukacyjne:

- kształcenie sprawności fizycznej poprzez udział w grach i zabawach,
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- bierze czynny udział w grach i zabawach sportowych,
- reaguje na umówione hasła,
- współpracuje w zespole,
- przestrzega zasady *fair play*.

Metody: metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: kije do unihokeja, bramki, pachołki, gazety.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka, sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Ustawienie uczniów w szeregu. Rozgrzewka: trucht po sali (skip A), powrót (skip C). Krok odstawno-dostawny. Przeplatanka w prawą i lewą stronę. Na gwizdek nauczyciela – wyskok w górę, zatrzymanie, przejście do pozycji w lekkim rozkroku, naprzemienne wypady w przód. Skłony tułowia w przód, do prawej i lewej nogi.

3. „Wyścigi rzędów”. Podział klasy na dwa rzędy. Ustawienie pachołków wzdłuż sali (około 10 pachołków, 1 metr odległości). Dzieci ustawione w poszczególnych rzędach wykonują ćwiczenia, które pokazuje nauczyciel:

a) Gnecenie gazety i wykonanie z niej piłeczki do unihokeja. Prowadzenie papierowej piłeczki pomiędzy pachołkami kijem do unihokeja, zakończone strzałem na bramkę (jeśli piłeczka zostanie umieszczona za pierwszym razem w bramce – punkt). Powrót biegiem do swojego rzędu, kij zabierany ze sobą i przekazany kolejnemu zawodnikowi.

b) Papierowa piłka umieszczona na łopatkę kija od unihokeja. Zadanie – nieść ją w taki sposób, aby nie spadła na ziemię. Slalom między pachołkami. Wygrywa drużyna, która doniesie jak najwięcej piłek do mety.

c) Każdy z zawodników idzie ze swoją piłeczką gazetową na głowie pomiędzy pachołkami slalomem – tak, aby piłeczka nie spadła (gdy spadnie, zawodnik podnosi ją, kładzie na głowie i szybko wraca do drużyny). Pierwszy zawodnik z rzędu trzyma na wewnętrznej stronie dłoni dwie kule z gazety, dłoń wyprostowana. Uczeń przechodzi slalomem pomiędzy pachołkami i szybko wraca – tak, aby kule nie spadły mu z dłoni. Przekazuje je następnemu zawodnikowi – i tak aż do ostatniego zawodnika w rzędzie.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

