

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 110, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel\_1\_110, do zastosowania z: uczeń\_1\_110 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl) lub [www.scholaris.pl](http://www.scholaris.pl): *Tica-tac-toe* (138\_um\_Tic-tac-toe)

## **Klasa I, polonistyczna, krąg tematyczny „Z wizytą u lekarza”**

### **Temat: Katar Katarzyny**

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

#### **Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów,
- rozwijanie umiejętności tworzenia małych form teatralnych,
- doskonalenie umiejętności pisania liter **ch, cz, ci**,
- powtórzenie wiadomości na temat zdania,
- rozwijanie umiejętności czytania krótkich tekstów,
- rozwijanie twórczej wyobraźni.

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

##### Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- uczestniczy w próbie przedstawienia,
- wymawia starannie wyrazy,
- pisze starannie litery **ch, cz, ci**,
- zna cechy zdania oznajmującego.
- czyta krótkie teksty,
- projektuje kołdrę Katarzyny.

**Metody:** burza mózgów, metoda projektów, ćwiczenia grafomotoryczne, analiza sylabowa i głoskowa wyrazów.

**Formy:** praca indywidualna, praca zespołowa.

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel urządza burzę mózgów. Zadaniem uczniów jest przypomnienie sobie z poprzedniej lekcji propozycji walki z katarą. Potem uczniowie wykonują polecenie 1 z karty pracy – przypominają sobie, co należy zrobić, aby uniknąć kataru.
2. Nauczyciel przypomina uczniom, że dzisiaj jest ich drugie spotkanie w ramach projektu: „Inscenizacja wiersza Jana Brzechwy pt. *Katar*”. Podczas tego spotkania odbędą pierwszą próbę do przedstawienia. Zanim to nastąpi – mała rozgrzewka.
3. Nauczyciel zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej. Uczniowie siadają w kręgu. Potem uderzają rytmicznie po dwa razy w kolana i po dwa razy w dłonie. Wypowiadają przy tym, dzieląc na sylaby, zdania związane z wierszem *Katar* (np. Ka-ta-rzy-na ka-tar ma, Chus-tecz-ka-mi no-sek trze, Za-dzwo-ni-ła po dok-to-ra). Zabawę zaczyna nauczyciel, kolejni uczniowie ją kontynuują.
4. Nauczyciel przeprowadza próbę przedstawienia. Zwraca uwagę na właściwą intonację wygłaszanego tekstu.
5. Następnie nauczyciel ćwiczy z uczniami dzielenie wyrazów na sylaby oraz głoski. Uczniowie sylabizują i dzielą na głoski takie wyrazy, jak: pierzyna, terpentyna, doktor, Katarzyna, dudniło.
6. Uczniowie wykonują zadania 2.
7. Uczniowie wykonują zadanie 3 z karty pracy. Przy tym zadaniu nauczyciel powtarza z uczniami informacje dotyczące zdania oznajmującego, takie jak:
  - zdanie oznajmujące zaczyna się od wielkiej litery,
  - zdanie oznajmujące kończy się kropką.

Nauczyciel prosi, aby uczniowie odczytali zdanie z zadania 3. Następnie prosi uczniów o podanie przykładów innych zdań oznajmujących.

8. Uczniowie wykonują następne zadania z karty pracy.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Z wizytą u lekarza”

### Temat: Katar Katarzyny

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności dokonywania pomiarów za pomocą na przykład patyczków, kredki, dłoni,
- kształcenie umiejętności dodawania i odejmowania liczb w zakresie 10,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań na porównywanie różnicowe,
- utrwalenie pojęć *samogłoski*, *spółgłoski*.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- dokonuje pomiarów za pomocą np. patyczka, kredki, dłoni,
- dodaje i odejmuje w zakresie do 10,
- rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe,
- odróżnia samogłoski od spółgłosek.

**Metody:** rozmowa, metoda ćwiczeniowa, metoda czynnościowa.

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

**Środki dydaktyczne:** patyczki, kawałki włóczki, klocki, karty pracy: *Ad@* i *J@ś* na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.

#### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel informuje uczniów, że na początku lekcji będą mierzyć różne przedmioty za pomocą np. patyczka, dłoni, kawałka włóczki, klocka, kredki. Następnie prowadzący pyta, co ze znajdujących się w klasie przedmiotów można zmierzyć w ten sposób. Dzieci podają przykłady, które nauczyciel zapisuje na tablicy. Jeśli będzie ich dużo, to nie będą się powtarzały przy pomiarach. Liczbę przedmiotów trzeba dopasować do liczby grup. Chodzi o to, aby ten sam przedmiot był mierzony kilkakrotnie.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



2. Prowadzący dzieli uczniów na grupy. Każda grupa wybiera dwa przedmioty z listy na tablicy. Następnie nauczyciel wręcza każdej grupie patyczek, kawałek włóczki i klocek. Dzieci mierzą wybrane przez siebie przedmioty i uzupełniają tabelkę w zadaniu 1 z karty pracy.

3. Po zakończeniu pomiarów uczniowie odczytują wyniki. Nauczyciel zwraca uwagę dzieci na różnorodność wyników i ponownie tłumaczy konieczność wprowadzenia jednolitej miary używanej przez wszystkich.

4. Uczniowie wracają na miejsca i wykonują zadanie 2 z karty pracy. Wybrane dzieci odczytują wyniki działań oraz hasło.

5. Nauczyciel prosi, aby uczniowie wykonali zadanie 3 w karcie pracy. Ochotnicy podają wpisane liczby.

6. Uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy. Nauczyciel przypomina pojęcia *samogłoski* i *spółgłoski*. Później dzieci uzupełniają tabelę w zadaniu 7 w karcie pracy. Na koniec razem uzgadniają, jak należy uzupełnić zdania:

- Liter K jest o 1 więcej niż liter N.
- Liter K jest o 2 mniej niż liter A.
- Liter Z jest o 1 mniej niż liter R.
- Samogłosek jest 6, a spółgłosek 8.
- Samogłosek jest o 2 mniej niż spółgłosek.

**Uwaga:** to zadanie można podzielić tak, aby uczniowie, którzy słabiej sobie radzą z liczeniem, uzupełnili tylko tabelkę. Pozostali uczniowie wykonują całe zadanie.

7. Nauczyciel tłumaczy uczniom, jak wykonać zadanie domowe.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



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

### Temat: Let's revise!

#### Cele edukacyjne:

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

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- zna nazwy części ciała w języku angielskim,
- słucha wypowiedzi nauczyciela i właściwie na nie reaguje,
- współpracuje w parze,
- korzysta z nowoczesnych technologii.

**Metody:** zabawa, gra w kółko i krzyżyk, gra bingo.

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

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

#### Przebieg lekcji:

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

2. Nauczyciel wypowiada słowo dotyczące określonej części ciała jedynie za pomocą ruchu warg (może być słychać jedynie szept nauczyciela). Uczniowie mają odgadnąć wyraz, jaki wypowiedział nauczyciel. Prowadzący powtarza te same czynności z pozostałymi, poznanymi wcześniej w tym dziale, słowami. Nauczyciel może również zaprosić kilkoro uczniów do wypowiedziania w ten sposób wyrazów.

3. Uczniowie mają zwrócić uwagę na karty pracy, na których znajduje się wąż. Nauczyciel pyta: „Do you remember the snake?” (Czy pamiętacie węża?) i przypomina, że wężowi czegoś brakuje, dlatego ma puste pola (podobne ćwiczenia pojawiają się na innych lekcjach powtórzeniowych). Następnie prosi uczniów, aby wycięli obrazki z karty pracy. Później objaśnia, co po kolei znajduje się w wężu, a dzieci mają znaleźć właściwy obrazek i wkleić go w odpowiednie miejsce, np. nauczyciel mówi: „I'm a monster”, a uczniowie wklejają obrazek, na którym znajduje się potworek. Prowadzący czyta zdania dwukrotnie, w wolnym tempie, aby dzieci miały czas na zastanowienie się i wklejenie obrazków.



**Tekst do zadania:**

1. It's a head.
2. I've got two eyes.
3. I'm a monster.
4. I've got two feet.
5. I've got a big body.
6. I've got two arms.
7. I've got dark hair.
8. I've got two hands.
9. I've got two legs.

**4.** Prowadzący pokazuje gotową grę (plakat), która powstała w wyniku uzupełnienia węża obrazkami. Uczniowie grają w parach w grę na kartach pracy. Nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy (np. rząd po lewej stronie to grupa pierwsza, a rząd po prawej stronie to grupa druga), następnie rzuca kostką dla poszczególnych grup, a uczniowie mówią, co jest na polu, na którym stanęli. Dzieci jako pionek mogą wykorzystać gumkę do ścierania albo zakrętkę od długopisu.

**5.** Uczniowie wykonują zadanie 2 w karcie pracy – znajduje się tam tabelka typowa dla gry w kółko i krzyżyk. Nauczyciel tłumaczy zasady gry. Dzieci pracują w parach. Każdy uczeń wybiera jedną część ciała, którą rysuje w wybranym miejscu na planszy. Te same czynności wykonuje drugi uczeń. Za każdym razem po narysowaniu obrazka dziecko wypowiada jego nazwę. Uczniowie mogą wykorzystać dwie plansze do gry (tę na swojej karcie pracy, a potem na karcie pracy kolegi/koleżanki z ławki). Wygrywa osoba, która wypełni swoimi obrazkami wszystkie rubryki w jednej linii (w poziomie lub pionie) w tabeli. Prowadzący może również uruchomić pomoc multimedialną *Tica-tac-toe* z podobnym zadaniem – zasady gry są takie same, różnicą jest jedynie to, że uczniowie nie rysują obrazka, tylko przeciągają go w wybrane przez siebie miejsce.

**6.** Nauczyciel pokazuje uczniom małą planszę do gry w bingo, która znajduje się na kartach pracy, i tłumaczy zasady gry. Dzieci wybierają trzy małe elementy, które mogą posłużyć im jako pionki (może to być gumka, zatyczka od długopisu lub flamastra i temperówka). Uczniowie wybierają trzy obrazki z planszy i ustawiają na nich swoje pionki. Następnie nauczyciel wymienia nazwy części ciała, które znajdują się na planszy. Gdy dziecko usłyszy trzy wyrazy, które wybrał, krzyczy: „Bingo!” i wygrywa. Nauczyciel może używać zdań lub pojedynczych wyrazów, np.: „I've got two hands./Hands./I'm a monster/A monster”.

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

