

PAKIET 121, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 121, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_1\_121*  
do zastosowania z: uczeń\_1\_121 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na  
[www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Dzień żartów* (275\_mn\_dzien\_zartow), *Żartownis* (247\_mat\_zartownis),  
pomoce techniczne (tekturowe) nr 10, 3 i 4: liczby i figury geometryczne

## Klasa I, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Tydzień żartów i zagadek”

### Temat: Prima aprilis

#### Cele edukacyjne:

- wprowadzenie informacji związanych z dniem 1 kwietnia,
- wprowadzenie nazwy *prima aprilis*,
- kształcenie umiejętności korzystania z kalendarza,
- rozwijanie umiejętności opowiadania na podstawie ilustracji,
- doskonalenie umiejętności wyciągania wniosków na podstawie zdarzenia przedstawionego na ilustracji,
- kształcenie umiejętności rozróżniania, co jest dobre, a co złe w kontaktach z rówieśnikami,
- kształcenie umiejętności pisania i czytania krótkich tekstów,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- wie, czym jest *prima aprilis*,
- wie, kiedy obchodzi się *prima aprilis*,
- zaznacza *prima aprilis* na karcie kalendarza,
- rozróżnia żarty dobre, od żartów, które mogą mieć złe skutki,
- opowiada na podstawie ilustracji,
- wyciąga wnioski na podstawie zdarzenia przedstawionego na ilustracji,
- pisze i czyta krótkie teksty,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

**Metody:** burza mózgów, rozmowa, metoda ćwiczeniowa.

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

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna: *Dzień żartów*, 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 zadaje uczniom pytania: Co się wam kojarzy z 1 kwietnia? Co wam mówi nazwa *prima aprilis*? Uczniowie podają swoje skojarzenia, po czym wybierają najtrafniejsze z nich. Nauczyciel prosi, aby uczniowie wykonali zadanie 2 z karty pracy. Przy okazji uczniowie mogą powtórzyć nazwy miesięcy.
2. Nauczyciel prosi, aby uczniowie przyjrzel się ilustracji z zadania 1 z karty pracy. Uczniowie opowiadają, jakie zdarzenie jest przedstawione na ilustracji. Następnie starają się podać, jaki mógł być skutek odstawienia krzesła chłopcu. Uczniowie wyjaśniają, dlaczego nie można robić tego typu żartów i podają przykłady innych negatywnych tego typu zachowań.
3. Nauczyciel prosi uczniów, aby zastanowili się w parach, jakie żarty i psikusy można zrobić w *prima aprilis* dzieciom i dorosłym. Uczniowie wymyślają żarty, opowiadają o nich.
4. Uczniowie odczytują zdanie z zadania 3 z karty pracy. Zajmują stanowisko: czy się z nim zgadzają, czy też nie. Następnie przepisują zdanie.
5. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Dzień żartów*. Uczniowie wspólnie wykonują zadanie z tej pomocy, a chętne osoby podchodzą do tablicy i zaznaczają odpowiedzi.

**Klasa I, zajęcia komputerowe, krąg tematyczny  
„Tydzień żartów i zagadek”**

**Temat: Prima aprilis**

**Cele edukacyjne:**

- doskonalenie umiejętności obsługi edytora tekstu,
- wprowadzenie wiadomości na temat klawisza Alt prawy.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- obsługuje edytor tekstu,
- posługuje się klawiszem Alt prawy.

**Metody:** metoda ćwiczeniowa.**Formy pracy:** praca indywidualna.

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

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel prosi, aby uczniowie wykonali zadanie 1 z karty pracy. Następnie pyta, co jest takiego szczególnego w pisaniu liter *ć, ś, ź, ó* na papierze. Nauczyciel tłumaczy uczniom, że litery te mogą zapisać w pliku tylko wtedy, gdy będą używać klawisza Alt prawy.
2. Uczniowie uruchamiają komputery i otwierają nowy plik. Nauczyciel zwraca uwagę na szczególny przypadek, jakim jest zapisanie litery *ź*. Następnie uczniowie zapisują w pliku wyrazy z zadania 2 z karty pracy. Jeżeli wystarczy czasu, układają własne wyrazy z literami, które można wpisać przy pomocy klawisza Alt prawy.



## Klasa I, edukacja społeczna, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Tydzień żartów i zagadek”

### Temat: Sprawdzian

#### Cele edukacyjne:

- sprawdzenie wiedzy ucznia oraz nabytych przez niego umiejętności w zakresie edukacji polonistycznej i edukacji społecznej z ostatniego miesiąca.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- sprawnie rozwiązuje zadania ze sprawdzianu z zakresu edukacji polonistycznej i edukacji społecznej 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 na tej lekcji odbędzie się sprawdzian. Jeżeli uczeń nie zrozumie polecenia, może to zgłosić przez podniesienie ręki. Na koniec zajęć nauczyciel zbierze karty i sprawdzi w domu, jak uczniowie wykonali poszczególne zadania.
2. Uczniowie wykonują zadania, po czym nauczyciel zbiera karty pracy i dziękuje uczniom za napisanie sprawdzianu.

Numer zadania	Sprawdzana wiedza/umiejętność (maksymalna liczba punktów)
1.	rozpoznawanie lekarzy czterech specjalności, umiejętność prawidłowego zapisywania nazw lekarzy – 1 p. za każdego dobrze rozpoznanego lekarza i 1 p. za każdą poprawnie wpisaną nazwę lekarza; razem <b>4 p.</b>
2.	znajomość treści lektury pt. <i>Katar</i> – <b>1 p.</b> za poprawnie zapisany wyraz
3.	wiedza na temat zwierząt pomagających ludziom – 1 p. za każde poprawne przyporządkowanie; razem <b>3 p.</b>
4.	umiejętność czytania ze zrozumieniem – 1 p. za każdą prawidłowo zaznaczoną odpowiedź; razem <b>3 p.</b>
5.	wiedza na temat zwierząt hodowanych w Polsce – 1 p. za każdą prawidłową odpowiedź; razem <b>5 p.</b>
<b>W sumie</b>	<b>16 p.</b>



## Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Tydzień żartów i zagadek”

### Temat: Prima aprilis

## SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności stosowania ze zrozumieniem określeń: *za, przed, nad, pod, obok*,
- kształcenie umiejętności porównywania dwóch liczb,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania prostych zadań z treścią,
- kształcenie umiejętności uzupełniania ilustracji do zadań z treścią,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii,
- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów.

### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

#### Uczeń:

- stosuje ze zrozumieniem określenia: *za, przed, nad, pod, obok*,
- porównuje dwie liczby,
- rozwiązuje proste zadania z treścią,
- uzupełnia ilustracje do zadań z treścią,
- korzysta z tablicy multimedialnej,
- pracuje metodą projektów.

**Metody:** metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa, rozmowa, ćwiczenia interaktywne, metoda projektów.

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

**Środki dydaktyczne:** pomoce techniczne: cyfry i figury geometryczne, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Żartowniś*.

### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel prosi, aby dzieci zebrały się w przestrzeni rekreacyjnej. Następnie każdy uczeń po kolei wydaje polecenie, które wykonują pozostali, np. chłopiec staje za dziewczynką, wszyscy stają na prawej nodze obok ławki. Zaczyna nauczyciel, aby uczniowie łatwiej zrozumieli, na czym polega zabawa.



PAKIET 121, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

2. Uczniowie wracają na swoje miejsca i wykonują zadanie 1 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza odpowiedzi. Na koniec dzieci opowiadają, co im przypomina otrzymany rysunek i co jest w nim niecodziennego.

3. Nauczyciel pyta o nazwy kwiatów z zadania 2 w karcie pracy. Następnie zadaje pytania:

- Ile jest białych kwiatów?
- W jakich miejscach są one na rysunku?
- Jakie kwiaty znajdują się dookoła nich i z której strony?

4. Uczniowie wykonują zadanie 3 z karty pracy. Wybrane osoby zapisują odpowiedzi na tablicy.

5. Dzieci rozwiązują zadania tekstowe (od 4 do 6) z karty pracy. Nauczyciel przypomina o tym, że w rozwiązaniu zadań może pomóc wykonanie rysunku. Ochotnicy zapisują działania, wyniki i odpowiedzi na tablicy.

6. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Żartowniś*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia z tej pomocy.

7. Na koniec lekcji nauczyciel informuje uczniów, że będą pracować w parach nad projektem: „Konkurs na matematyczną zagadkę”. Uczniowie mają tydzień na przygotowanie jak najciekawszej matematycznej zagadki, którą zapiszą na planszy. Prezentacja zagadek nastąpi za trzy lekcje, na zajęciach pt. „Matematyczne łamigłówki”. Propozycja opisu projektu:

**Temat: „Konkurs na matematyczną zagadkę”**

Liczba spotkań: 2 lub 3, praca w parach

Tematy spotkań: wyszukanie ciekawych zagadek matematycznych, próba ułożenia własnej zagadki matematycznej i zapisanie tej zagadki na planszy.

Zakładane osiągnięcia ucznia w pracy metodą projektów:

Uczeń:

- potrafi zdobywać informacje pochodzące z różnych źródeł,
- układa zagadki matematyczne,
- kształci umiejętności matematyczne,
- współpracuje z innym uczniem.

Umowa z uczniami:

- Pracujecie w parach.
- Pomagacie sobie nawzajem.
- Na rozstrzygnięcie projektu zaprosimy uczniów z równoległej klasy.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa I, edukacja techniczna, krąg tematyczny „Tydzień żartów i zagadek”****Temat: Prima aprilis****Cele edukacyjne:**

- kształcenie sprawności manualnej,
- kształcenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie twórczej wyobraźni.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

## Uczeń:

- rozwija swoją sprawność manualną,
- współpracuje w grupie,
- rozwija twórczą wyobraźnię.

**Metody:** metoda zadaniowa.

**Formy pracy:** praca w grupie.

**Środki dydaktyczne:** duże arkusze szarego papieru, białe kartki formatu A4, kredki, mazaki, nożyczki, klej.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel dzieli uczniów na kilka grup.
2. Każda grupa wybiera sobie miejsce w sali, gdzie będzie pracować, tak aby pozostali uczniowie nie wiedzieli, co przygotowuje.
3. Nauczyciel prosi o wybranie kapitana każdej grupy.
4. Kapitanowie otrzymują od nauczyciela zadanie, które mają przekazać całej grupie w tajemnicy przed innymi zespołami.
5. Nauczyciel prosi poszczególne grupy o wykonanie różnych części ciała i innych elementów: głowy, oczu, uszu, ust, nosa, włosów, tułowia, rąk, nóg, butów, wymyślnego nakrycia głowy i ubrania.
6. Po narysowaniu na białych kartkach wyznaczonych elementów grupy wycinają odpowiednie elementy. Mogą je też ozdobić, wykorzystując w tym celu mazaki lub kredki.
7. Nauczyciel rozkłada na podłodze duży arkusz szarego papieru i prosi każdą grupę, aby usiadła wokół arkusza z wyciętymi elementami. Kapitan drużyny wyznacza osobę, która będzie przyklejała poszczególne części do szarego papieru.
8. Wszystkie zespoły kolejno przyklejają przygotowane przez siebie elementy na szarym papierze. W ten sposób powstaje zabawna postać.
9. Uczniowie sprzątaj swoje miejsca pracy.
10. Nauczyciel wiesza gotową pracę w klasie w widocznym miejscu. Uczniowie mogą nadać postaci, która powstała, imię.
11. Jeśli zabawa spodoba się klasie, można ją jeszcze raz powtórzyć, tworząc kolejną śmieszna postać.

