

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 122, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_1\_122* do zastosowania z: *uczeń\_1\_122* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Rozbrykane literki (276\_mn\_rozbrykane literki)*, *Likes and dislikes (183\_um\_likes and dislikes)*, *Liczbowe piramidy (248\_mat\_liczbowe piramidy)*, *Nasz elementarz, cz. 3*

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

### Temat: Wymyślamy żarty

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności rozpoznawania wyrazów bliskoznacznych,
- ćwiczenia w rozwiązywaniu rebusów i tworzeniu śmiesznych wierszyków,
- określanie cech dobrego żartu,
- doskonalenie umiejętności słuchania ze zrozumieniem,
- ćwiczenia w pisaniu i czytaniu krótkich tekstów,
- doskonalenie umiejętności matematycznych,
- kształcenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- rozpoznaje wyrazy bliskoznaczne (np. żart, dowcip, skecz),
- rozwiązuje rebusy i tworzy śmieszne wierszyki,
- określa, na czym polega dobry żart,
- słucha ze zrozumieniem opowiadania,
- pisze i czyta krótkie teksty,
- ustala numery w książce, na których znajdują się rebusy,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

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

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

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *Rozbrykane literki*, *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, *Nasz elementarz, cz. 3*, drobne upominki dla zwycięzców konkursu (np. kolorowe ołówki).



**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel rozpoczyna lekcję od przypomnienia informacji dotyczących wyrazów bliskoznacznych. Prosi, aby dzieci podały przykłady takich wyrazów, znane im z życia codziennego (np. auto – samochód, pojazd; książka – utwór). Następnie włącza pomoc multimedialną *Rozbrykane literki*. Uczniowie wspólnie wykonują zadania z tej pomocy. Chętni uczniowie rozwiązują je na tablicy.
2. Nauczyciel odczytuje opowiadanie *Prima aprilis* lub *Śmigus-dyngus* zamieszczone w *Naszym elementarzu*, cz. 3 (s. 54–55; 60–61). Uczniowie wracają do tematu poprzednich zajęć i określają, jakie cechy powinien mieć dobry żart.
3. Uczniowie wykonują zadanie 1 i 2 z karty pracy.
4. Nauczyciel prosi, aby uczniowie dobrali się w pary do konkursu. Zadaniem każdej pary jest odnalezienie w *Naszym elementarzu*, cz. 3, jak największej liczby rebusów, przepisanie numerów stron, na których znajdują się te rebusy, i rozwiązanie w zeszytach przynajmniej trzech z nich. Nauczyciel wyznacza czas na wykonanie zadania, po czym ustala, która para zwyciężyła. Zwycięzcy otrzymują drobne nagrody.
5. Uczniowie w tych samych parach wykonują zadanie 3 z karty pracy.

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

**Temat: Wymyślamy żarty**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności stosowania ze zrozumieniem określeń: *w, do, wewnątrz, na zewnątrz*,
- kształcenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 10,
- ćwiczenie spostrzegawczości,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

## Uczeń:

- stosuje ze zrozumieniem określenia: *w, do, wewnątrz, na zewnątrz*,
- dodaje i odejmuje w zakresie 10,



PAKIET 122, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- dostrzega różnice na obrazkach,
- dostrzega zależności między rysunkami,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

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

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

**Środki dydaktyczne:** plastikowe nakrętki w czterech kolorach (np. czerwone, zielone, żółte i niebieskie), sznurek, pudełko, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Liczbowe piramidy*.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły w kole. Na środku, na podłodze stawia pudełko, obok w pewnej odległości układa ze sznurka pętlę. Między pudełkiem a pętlą wysypuje nakrętki. Zadaniem uczniów jest posegregowanie nakrętek, np. zielone należy włożyć do pudełka, niebieskie należy położyć wewnątrz pętli, a czerwone – na zewnątrz pudełka i pętli. Na koniec prowadzący pyta, co znajduje się w pudełku, a co w pętli. Może przy tej okazji zapytać uczniów, co można zrobić z plastikowymi nakrętkami, aby ich nie wyrzucać do śmieci (można wymyślić różne zabawki, oddać nakrętki osobom, które zbierają je na przykład po to, aby w zamian otrzymać pieniądze na rehabilitację itd.).

2. Uczniowie wracają na swoje miejsca i wykonują zadania 1 i 2 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza odpowiedzi.

3. Dzieci wykonują zadanie 3 w karcie pracy. Wyznaczeni uczniowie zapisują działania i wyniki na tablicy.

4. Uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy. Ochotnicy głośno wymieniają szczegóły, którymi różnią się obrazki.

5. Na polecenie nauczyciela uczniowie rozwiązują kolejne zadania z karty pracy. Prowadzący prosi dzieci, które szybko odgadły zasadę, aby pomogły pozostałym. Następnie wszyscy razem uzupełniają rysunki.

6. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Liczbowe piramidy*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



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

### Temat: Wymyślamy żarty

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie podstawowej wiedzy muzycznej,
- kształcenie umiejętności realizowania prostych układów muzyczno-ruchowych,
- rozwijanie słuchu, kształcenie umiejętności pracy w grupie.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- zna nuty,
- bierze udział w zabawach muzyczno-ruchowych,
- odtwarza schematy melodyczne oraz tworzy własne,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** metoda zadaniowa.

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

**Środki dydaktyczne:** plansza z nutami, kartki z narysowanymi nutami, kartki z pięciolinią dla każdego ucznia, dzwonki, ilustracje przedstawiające różne przedmioty, zwierzęta lub osoby, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.*

#### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel pokazuje uczniom planszę z nutami oraz ich nazwami (cała nuta, półnuta, ćwierćnuta, ósemka, szesnastka). Dzieci powtarzają nazwy nut za prowadzącym.
2. Prowadzący pokazuje dzieciom narysowaną na kartce A4 nutę, a zadaniem uczniów jest podanie jej właściwej nazwy. Ćwiczenie można powtórzyć kilka razy.
3. Nauczyciel rozdaje dzieciom kartki z pięciolinią. Na każdej linii narysowane są nuty. Na pierwszej od dołu cała nuta, na drugiej półnuta, na trzeciej ćwierćnuta, na czwartej ósemka, a na piątej szesnastka. Zadaniem uczniów jest powtórzenie prawidłowego zapisu nut na pięciolinii. Potem uczniowie rozwiązują zadania 1 i 2 z karty pracy.
4. Nauczyciel odtwarza na dzwoneczkach poznane wcześniej przez uczniów dźwięki: *mi, sol, fa*. Dzieci grają je wspólnie, a następnie każdy uczeń po kolei gra je samodzielnie.
5. Dzieci powtarzają na dźwięku *mi* schemat rytmiczny zaprezentowany przez nauczyciela.
6. Nauczyciel dzieli klasę na trzy grupy. Zespoły ustawiają się w trzech rzędach, ściśle obok siebie. Zadaniem każdej grupy będzie odgadnięcie wyrazu. Nauczyciel podchodzi do wybranego przez siebie dziecka i pokazuje mu karteczkę z ilustracją jakiegoś przedmiotu, zwierzęcia lub osoby. Następnie mówi, w jaki sposób uczeń ma wyśpiewać ten wyraz: najdziwniej, najciszej, najgłośniej lub najweselej. Może też zaśpiewać go, dzieląc na sylaby lub na głoski. Grupa, do której należy dana osoba, odgaduje, o jakie słowo chodzi.
7. Nauczyciel, w ramach utrwalenia wiadomości, pokazuje uczniom planszę z nutami i omawia wartości poszczególnych nut. Prosi, aby uczniowie w domu wykonali zadanie 3 z karty pracy.



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

### Temat: I don't like cheese

#### SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności pracy w grupie,
- kształcenie umiejętności uważnego słuchania,
- kształcenie umiejętności reagowania na polecenia,
- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- zna znaczenie słownictwa opisującego produkty żywnościowe,
- poprawnie wymawia słowa opisujące produkty żywnościowe,
- współpracuje w grupie,
- po wysłuchaniu wypowiedzi określa odpowiedni obrazek,
- reaguje na polecenia nauczyciela,
- używa zwrotu *I like*,
- śpiewa piosenkę,
- pracuje metodą projektów.

**Metody:** mówienie, metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa, słuchanie, metoda projektu, pogadanka.

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

**Środki dydaktyczne:** karty obrazkowe z produktami żywnościowymi przygotowane przez nauczyciela, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, karty obrazkowe z produktami żywnościowymi wycięte z kart pracy dla uczniów (uczeń 1\_117), komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Likes and dislikes*.

#### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel wita się z uczniami („Hello pupils!” – „Hello teacher!”).
2. Nauczyciel prosi uczniów, aby wyjęli wycięte na wcześniejszych zajęciach karty obrazkowe z produktami żywnościowymi. Następnie tłumaczy, że będzie wypowiadał zdanie, a zadaniem uczniów będzie podniesienie do góry karty z odpowiednim obrazkiem. Prowadzący mówi: „I like cheese”, a uczniowie podnoszą kartę obrazkową, na której jest ser. Nauczyciel powtarza zdanie, zmieniając tylko nazwę produktu (można też zaprosić kilkoro dzieci do wypowiadania zdań).



3. Prowadzący prosi dzieci, aby spojrzały na karty pracy – w zadaniu 1 jest tekst piosenki, którą będą śpiewać, obok tekstu znajdują się buźki, jedna uśmiechnięta, a druga z grymasem/smutna. Nauczyciel mówi uczniom, żeby posłuchali piosenki i spróbowali odgadnąć, co oznaczają buźki. Po wysłuchaniu nagrania prowadzący tłumaczy, co oznacza zwrot: „I don't like”. Później prosi, aby uczniowie powtórzyli z nim słowa piosenki i zachęca do wspólnego śpiewania.

**Tekst piosenki:**

Food, food. I like food.

I like fish and meat too.

Drink, drink. I like drink.

I like water and milk.

Food, food. I don't like food.

I don't like bread and cheese too.

Drink, drink. I don't like drink.

I don't like orange juice. Yuck!

4. Uczniowie wspólnie z nauczycielem wykonują zadanie na karcie pracy – na podstawie piosenki łączą produkty żywnościowe z odpowiednimi buźkami.

5. Nauczyciel prosi uczniów, aby popatrzyli na kartę pracy, na której znajdują się podpowiadacze Ada i Jaś. Następnie wyjaśnia uczniom różnicę między zwrotami: „I like” i „I don't like”. Później prosi uczniów o powtórzenie tych zwrotów, a także zwraca uwagę na słownictwo, które znajduje się w *Let's study*. Uczniowie powtarzają je, utrwalając wymowę.

6. Prowadzący włącza pomoc multimedialną *Likes and dislikes*, a uczniowie wykonują polecenie. Polega ono na przeciągnięciu odpowiedniego obrazka do zbioru. Dzieci słuchają wypowiedzi i przyporządkowują odpowiedni produkt do odpowiedniej twarzy.

**Tekst nagrania:**

I don't like fish.

I like water.

I like milk.

I don't like meat.

I don't juice.

I like bread.

I like cheese.

7. Uczniowie wykonują zadanie na karcie pracy – rysują, co lubią i czego nie lubią, a następnie uzupełniają zdania.

8. Nauczyciel zaprasza uczniów na dywan i prosi poszczególne grupy o prezentację wykonanych zabawek ekologicznych. Następnie wspólnie z dziećmi przygotowuje wystawę prac. Na koniec przeprowadza krótką ewaluację projektu, zadając pytania, takie jak: Z czego wykonałście swoje zabawki? Czy łatwo było je wykonać? Czego nauczyliście się, robiąc zabawkę ekologiczną?

