

PAKIET 125, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 125, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_1\_125*, do zastosowania z: *uczeń\_1\_125* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Zgaduj-zgadula* (277\_mn\_zgaduj\_zgadula), *Łamigłówka językowa* (278\_mn\_lamiglowka\_jezykowa), *Monety i banknoty* (251\_mat\_monety\_i\_banknoty), pomoce techniczne (tekturowe) nr 23, 24 i 15: litery, monety

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

### Temat: Matematyczne łamigłówki

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności rozpoznawania wielu znaczeń tego samego wyrazu,
- ćwiczenie umiejętności rozwiązywania łamigłówek,
- doskonalenie umiejętności pisania prostych tekstów,
- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem,
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- rozpoznaje obiekty o tej samej nazwie,
- rozwiązuje językowe łamigłówki,
- pisze proste teksty,
- czyta ze zrozumieniem prosty tekst,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z tabletu.

**Metody:** metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa, ćwiczenia interaktywne.

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

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablety, pomoce multimedialne: *Zgaduj-zgadula*, *Łamigłówka językowa*, pomoc techniczna nr 23 i 24: litery, nożyczki, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, dla par: przygotowane wcześniej przez nauczyciela łamigłówki językowe.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel prosi uczniów, aby przeczytali po cichu tekst z zadania 1 z karty pracy. Następnie zdaje uczniom pytania sprawdzające, czy zrozumieli tekst, na przykład:

- Co lubią Ada i Jaś?
- Czy dzieci szukają łamigłówek tylko w książkach lub gazetach?
- Jakie łamigłówki przygotowują dla siebie Ada i Jaś?

Następnie uczniowie wykonują pozostałą część polecenia z zadania 1 z karty pracy.

2. Nauczyciel prosi, aby uczniowie dobrali się parami. Uczniowie bawią się w Adę i Jasia – każda osoba z pary musi wymyślić dla drugiej osoby trzy zagadki lub łamigłówki, w tym jedną zagadkę związaną z układaniem wyrazów. W tym celu nauczyciel wręcza uczniom pomoc techniczną nr 23 i 24: litery. Dzieci wycinają litery i wykorzystują je w parach do tworzenia łamigłówek. Pozostałe zagadki, jeżeli chcą, mogą rysować w zeszytach lub na kartce papieru.

3. Uczniowie wykonują zadanie 2 z karty pracy.

4. Nauczyciel wręcza parom przygotowane wcześniej przez siebie łamigłówki. Uczniowie rozwiązują je wspólnie. Para, która skończy pracę, zgłasza to przez podniesienie rąk.

5. Nauczyciel dzieli klasę na grupy, którym wręcza tablety. Zadaniem grup jest wejście na stronę internetową [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl), odnalezienie pomocy multimedialnych *Zgaduj-zgadula*, *Łamigłówka językowa* i wykonanie zadań z tych pomocy. Nauczyciel zwraca uwagę na to, aby wszystkie dzieci z grupy uczestniczyły w rozwiązywaniu zadań. Grupy, które wykonają zadania wcześniej, mogą wykonać inne zadania z tej strony.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



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

### Temat: Matematyczne łamigłówki

#### SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności określania położenia przedmiotów względem siebie oraz innego obserwatora,
- kształcenie umiejętności porównywania dwóch liczb,
- kształcenie umiejętności posługiwania się monetami: 1 zł, 2 zł, 5 zł i banknotami o nominale 10 zł,
- kształcenie umiejętności zamiany monet o większej wartości na monety o mniejszej wartości,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii,
- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- określa odległości położenia przedmiotów względem siebie oraz innego obserwatora,
- porównuje dwie liczby,
- posługuje się monetami 1 zł, 2 zł, 5 zł i banknotami o nominale 10 zł,
- zamienia monety o większej wartości na monety o mniejszej wartości,
- korzysta z tablicy multimedialnej,
- prezentuje wyniki projektu.

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

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

**Środki dydaktyczne:** pluszowa zabawka dla każdego ucznia (uczniowie mogą przynieść zabawki z domu), pomoc techniczna nr 15: monety, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Monety i banknoty*, nagrody dla zwycięzców „Konkursu na matematyczną łamigłówkę”.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 125, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

**Uwaga:** podczas tej lekcji zostaną zaprezentowane efekty pracy nad projektem, dlatego, w zależności od możliwości klasy, można skrócić czas poświęcony na ćwiczenia, a rozpocząć prezentację.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel dzieli uczniów na równoliczne grupy. Wszystkie zespoły stają w rzędach – dzieci ustawiają się jedno za drugim plecami do tablicy. Następnie każdy dostaje pluszową zabawkę. Prowadzący wydaje polecenia, takie jak:

- łapiemy zabawkę w prawą rękę i kładziemy na ławce w rzędzie z lewej strony,
- łapiemy zabawkę lewą ręką i kładziemy na krześle w rzędzie po prawej stronie.

Polecenia najpierw wykonują je osoby stojące jako pierwsze, które potem przechodzą na koniec swojego rzędu. Zabawa kończy się, gdy wszystkie dzieci wykonają polecenia.

**Uwaga:** zabawę można przeprowadzić w trudniejszej wersji. Można wówczas urządzać wyścigi między zespołami, a polecenia mogą być zapisane lub zaszyfrowane na karteczkach.

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

3. Nauczyciel łączy uczniów w pary. Dzieci siadają naprzeciwko siebie. Następnie prowadzący wydaje polecenia, np. podnosimy prawą rękę, łapiemy się za lewe ucho. Nauczyciel zwraca uwagę dzieci na to, że prawa strona jednej osoby znajduje się po przeciwnej stronie drugiej osoby.

4. Dzieci wracają na miejsca i wykonują zadanie 2 w karcie pracy. Nauczyciel sprawdza odpowiedzi.

5. Nauczyciel zapisuje na tablicy przykłady z zadania 3 w karcie pracy. Dzieci podnoszą tę rękę, z której strony znajduje się większa liczba. Później wykonują zadanie 3.

6. Dzieci wykonują zadania od 4 do 6 z karty pracy. Wyznaczeni uczniowie zapisują działania i wyniki na tablicy.

7. Nauczyciel rozdaje uczniom monety. Dzieci układają je w taki sposób, aby w sumie miały wartość 10 zł. Wybrane osoby zapisują swoje propozycje na tablicy. Każdy uczeń wybiera trzy różne możliwości i wpisuje je na karcie pracy jako rozwiązanie zadania 7.

9. Nauczyciel zaprasza uczniów z równoległej klasy na rozstrzygnięcie „Konkursu na matematyczną łamigłówkę”. Mogą oni być jurorami i wskazać zwycięzcę. Ewaluację projektu nauczyciel przeprowadza na następnej lekcji.

10. Zadaniem domowym dla chętnych uczniów jest wykonanie polecenia z pomocy multimedialnej *Monety i banknoty*.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



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

### Temat: Do you like fish?

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności rozumienia ze słuchu,
- kształcenie umiejętności czytania,
- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności pracy w parze.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- zna słownictwo związane z jedzeniem,
- słucha i powtarza wypowiedzi nauczyciela,
- decyduje, które produkty lubi, a których nie lubi,
- zadaje pytanie: *Do you like...?*,
- odpowiada na pytanie: *Do you like...?*,
- współpracuje w parze.

**Metody:** słuchanie, metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa, ankieta, powtarzanie, tworzenie krótkich dialogów.

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

**Środki dydaktyczne:** karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa (przygotowane przez nauczyciela), karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*.

#### Przebieg lekcji:

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

2. Nauczyciel pokazuje uczniom obrazek przedstawiający rybę i pyta: „Do you like fish?”. Zaraz też odpowiada ze smutną/zdegustowaną miną: „No, I don’t”. Następnie zadaje pytanie: „Do you like juice?” (jednocześnie pokazuje obrazek z sokiem pomarańczowym) i mówi z uśmiechniętą miną: „Yes, I do”. Prowadzący, wypowiadając te słowa, może pogłodzić się po brzuchu na znak, że lubi sok (może również użyć słowa „Yummy!” – ‘Pycha!’). Na koniec sprawdza zrozumienie jego wypowiedzi przez uczniów.

3. Prowadzący prosi uczniów, aby zwrócili uwagę na rysunek znajdujący się na kartach pracy. Nauczyciel odczytuje wypowiedzi Ady, Jimmiego, Sama i Emmy, a następnie zadaje dzieciom pytania, czy poszczególne postaci lubią, czy nie lubią danego jedzenia. Sprawdza w ten sposób zrozumienie krótkich dialogów przez uczniów.



4. Uczniowie wykonują kolejne zadanie na karcie pracy – mają wysłuchać wypowiedzianych przez nauczyciela krótkich dialogów z udziałem bohaterów: Tary, Jimmiego, Emmy i Sama, a później dorysować postaciom buzię zadowoloną lub smutną. Prowadzący czyta dialogi dwukrotnie, a następnie wspólnie z uczniami sprawdza poprawność wykonanego zadania.

**Tekst nagrania:**

1. Do you like fish, Tara?

No, I don't.

2. Do you like meat, Jimmy?

Yes, I do.

3. Do you like milk, Sam?

Yes, I do.

4. Do you like cheese, Emma?

No, I don't.

5. Dzieci wykonują kolejne zadanie w karcie pracy. Nauczyciel tłumaczy, że w zadaniu znajdują się obrazki przedstawiające jedzenie (jest to pewnego rodzaju ankieta, którą uczniowie muszą uzupełnić informacjami dotyczącymi siebie samych). Obok każdego obrazka znajduje się kratka na wpisanie znaku V, jeżeli uczeń lubi ten produkt, lub znaku X, jeżeli danego produktu nie lubi. Następnie nauczyciel omawia wykonane zadanie – zadaje pytania kilkorgu uczniom, np.: „Do you like cheese?”, a uczniowie odpowiadają: „Yes!/Yes, I do!” lub „No!/No, I don't!”.

6. Nauczyciel informuje uczniów, że będą pracować w parach, a ich zadaniem będzie zadawanie sobie pytania: „Do you like...?”, wymieniając różne produkty, i odpowiadanie na pytania, używając krótkich odpowiedzi: „Yes, I do/No, I don't?”. Dla pewności prowadzący kilkakrotnie powtarza z uczniami wymowę i znaczenie krótkich odpowiedzi.

7. Uczniowie wykonują kolejne zadanie z karty pracy. Nauczyciel tłumaczy dzieciom, że będą słuchać krótkich dialogów. Ich zadaniem będzie ponumerowanie obrazków zgodnie z wysłuchanym nagraniem.

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

