

PAKIET 140, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 140, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel_1_140, do zastosowania z: uczeń_1_140 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Która najwyższa?* (265_mat_ktora najwyzsza?), *My clothes* (238_um_my clothes), pomoc techniczna (tekturowa) nr 5: patyczki

Klasa I, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Jesteśmy Europejczykami”

Temat: Niesamowite budowle europejskie

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów,
- wprowadzenie informacji dotyczących niezwykłych budowli europejskich,
- utrwalenie wiadomości na temat Unii Europejskiej,
- doskonalenie umiejętności poprawnego pisania i czytania.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- zna charakterystyczne budowle europejskie,
- rozwiązuje poprawnie zadania dotyczące Unii Europejskiej,
- poprawnie pisze i czyta.

Metody: rozmowa, pogadanka, metoda ćwiczeniowa, metoda projektów.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie* – materiały dla ucznia, mapa polityczna Europy, ilustracje niezwykłych budowli europejskich (Big Ben, Krzywa Wieża w Pizie, wieża Eiffla, kościół Sagrada Familia, Bazylika Świętego Piotra, Koloseum, Akropol) i ciekawostki na ich temat, przygotowane na przykład w formie prezentacji multimedialnej, komputer i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, małe flagi państw należących do Unii Europejskiej lub małe flagi Unii Europejskiej.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel pokazuje uczniom ilustracje przedstawiające niezwykle budowle europejskie (Big Ben, Krzywa Wieża w Pizie, wieża Eiffla, kościół Sagrada Familia, Bazylika Świętego Piotra, Koloseum, Akropol). Opowiada o każdej z nich różne ciekawostki, wskazuje miasta europejskie, w których owe budowle się znajdują.
2. Uczniowie wykonują polecenie 1 z karty pracy.
3. Uczniowie wraz z nauczycielem przygotowują się do końcowej prezentacji projektu „Poznajemy Unię Europejską” – Festiwalu Wiedzy o Unii Europejskiej. Nauczyciel zaprasza publiczność, po czym uczniowie rozpoczynają swoje prezentacje.
4. Na podsumowanie projektu nauczyciel proponuje zgaduj-zgadulę dotyczącą Unii Europejskiej. Uczniowie odpowiadają na pytania testowe związane z treściami poruszonymi podczas zajęć z ostatniego tygodnia. Każda prawidłowa odpowiedź ucznia jest nagradzana symboliczną chorągiewką jednego z państw UE. Na koniec każdy z uczniów prezentuje wykonaną przez siebie flagę państwa – sąsiada Polski i przypomina, jakiego kraju jest to flaga.
5. Nauczyciel omawia projekt „Poznajemy Unię Europejską”. Następnie nauczyciel rozmawia z uczniami o tym, co poszło dobrze, a co źle, czy przy następnym projekcie można uniknąć jakichś błędów.

**Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny
„Jesteśmy Europejczykami”**

Temat: Niesamowite budowle europejskie

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mierzenia odległości za pomocą jednostek umownych (1 cm, 1 m),
- kształcenie rozumienia pojęć: *1 cm, 1 m*,
- kształcenie umiejętności mierzenia za pomocą linijki,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- mierzy odległości za pomocą jednostek umownych (1 cm, 1 m),
- zna i stosuje pojęcia: *1 cm, 1 m*,
- mierzy za pomocą linijki,
- korzysta z tablicy multimedialnej/tabletu.

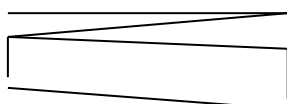
Metody: metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa, rozmowa.**Formy pracy:** praca w parach, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: paski o długości 30 cm (po trzy dla każdej pary uczniów) i jeden pasek o długości 60 cm, nożyczki, pomoc techniczna: patyczki, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna/tablety, pomoc multimedialna *Która najwyższa?*

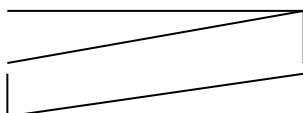
Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel dobiera uczniów w pary. Każdej rozdaje po trzy paski o długości 30 cm, sam bierze pasek o długości 60 cm i pokazuje kolejne czynności, które następnie wykonują dzieci:

- bierzemy jeden pasek i składamy go na trzy równe części,



- następnie rozkładamy pasek i odcinamy od niego jedną część,



- to samo robimy z drugim paskiem,
- krótkie kawałki odkładamy – nie będą nam już potrzebne,
- drugi pasek (już skrócony) składamy na pół i odcinamy w miejscu złożenia,
- jedną połowę odkładamy – nie będzie nam już potrzebna,



PAKIET 140, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- mierzymy, jakiej długości są wszystkie paski (uwaga: przy pasku o długości 30 cm nauczyciel odpowiada uczniom, o jaką liczbę chodzi).

Na koniec dzieci układają paski obok siebie na ławce.

2. Nauczyciel czyta zadanie 1 z karty pracy. Następnie pokazuje paski i tłumaczy dzieciom zależności między wysokością wieży Eiffla, Big Bena i Krzywej Wieży. Najdłuższy pasek symbolizuje wieżę Eiffla, średni – Big Bena, a najkrótszy – Krzywą Wieżę. Uczniowie zapisują odpowiedzi w karcie pracy.

3. Uczniowie wykonują zadanie 2 z karty pracy. Prowadzący wyznacza osoby, które odczytują długości odcinków.

4. Nauczyciel czyta zadanie 3. Dzieci na podstawie rysunku odgadują szerokość brakującej półki. Później odgadują, która z narysowanych półek jest odpowiednia. Prowadzący pyta uczniów, czy mają propozycje, jak tego dokonać. Ważne jest, aby to najpierw uczniowie postarali się znaleźć rozwiązanie do zadania. W razie trudności z wykonaniem polecenia prowadzący może zaproponować uczniom, aby:

- z pasków, z których korzystali w zadaniu 1, odmierzyli i odcieśli pasek o długości 16 cm, złożyli go na pół i zmierzili,
- sprawdzili metodą prób po kolei, która półka najbardziej pasuje, rysując obok siebie dwie półki (o szerokości np. 5 cm, 7 cm, 8 cm i 4 cm itp.) i mierząc je, aż otrzymają w sumie 16 cm.

5. Nauczyciel rozdaje uczniom tekturowe patyczki. Umawiają się, że każdy ma długość 1 m. Uczniowie układają na ławce cztery patyczki (4 m) obok siebie. Następnie kładą pod spodem odpowiednią liczbę patyczków, aby zilustrować odległość Ady od Tomka. Jeszcze niżej układają tyle patyczków, aby zilustrować odległość Joasi od Ady. Na koniec zapisują obliczenia i wyniki:

- dla Tomka: $4\text{ m} + 4\text{ m} = 8\text{ m}$,
- dla Joasi: 2 m, bo $2\text{ m} + 2\text{ m} = 4\text{ m}$.

6. Prowadzący uruchamia pomoc multimedialną *Która najwyższa?* Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, język angielski, krąg tematyczny „Clothes”

Temat: My clothes

Cele edukacyjne:

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

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- poznaje części garderoby,
- nazywa części garderoby,
- słucha piosenki,
- śpiewa piosenkę,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z tablicy multimedialnej/tabletu.

Metody: słuchanie, powtarzanie, zabawa, piosenka, gra, metoda zadaniowa, metoda ćwiczeniowa.

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

Środki dydaktyczne: muzyka z repertuaru dziecięcego, kapelusz, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, nożyczki, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *My clothes*.

Przebieg lekcji:

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

2. Nauczyciel wprowadza słownictwo dotyczące ubrań („a T-shirt”, „a jumper”, „a dress”, „a hat”, „trousers”, „shoes”). Następnie pokazuje na sobie części garderoby, np. wskazuje na swoje buty i mówi: „Look! Shoes!” (Spójrzcie! Buty!), a uczniowie powtarzają. Prowadzący powtarza czynności, wprowadzając pozostałe słownictwo. Może również zaprosić kilkoro dzieci do tablicy, wskazywać na ich ubrania i nazywać poszczególne części garderoby. Pozostali uczniowie powtarzają nazwy ubrań.

3. Prowadzący mówi uczniom, że będą się bawić w „Find someone who’s wearing...”, a następnie tłumaczy zasady gry. Dzieci będą tańczyć w rytm muzyki, a gdy nauczyciel zatrzyma muzykę i wypowie zdanie, np. „Find someone who’s wearing a dress!”, uczniowie znajdują osobę, która ma na sobie wymienioną rzecz. Nauczyciel powtarza polecenia,



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



używając wszystkich poznawanych na tej lekcji nazw ubrań. Na koniec zabawy prowadzący mówi: „Find someone who’s wearing a hat!” i sam zakłada kapelusz. Nauczyciel będzie zapewne jedyną osobą w klasie, która ma na sobie kapelusz, więc zostanie wybrany przez wszystkich uczniów.

4. Nauczyciel prosi uczniów, aby spojrzeli na karty pracy. Znajduje się tam obrazek z ubraniami. Prowadzący uruchamia pomoc multimedialną *My clothes*. Dzieci mają wysłuchać piosenki oraz wskazywać na ubrania znajdujące się na obrazku, gdy usłyszą, że pojawiły się one w piosence. Nauczyciel pyta uczniów, jakie elementy garderoby zostały wymienione w piosence.

Tekst nagrania:

I’m wearing trousers and shoes
and a T-shirt that’s really cool.

I’m wearing a dress and shoes
and a jumper. That’s true!

What’s on your head? What’s that?

And that’s my favourite hat!

5. Uczniowie wycinają ze swoich kart pracy obrazki z nazwami ubrań do demonstrowania słownictwa. Następnie nauczyciel ponownie odtwarza piosenkę, a dzieci unoszą karty obrazkowe z odpowiednimi ubraniami, gdy usłyszą, że zostały wymienione w piosence.

6. Nauczyciel po raz kolejny odtwarza piosenkę i zachęca uczniów do wspólnego śpiewania. W trakcie śpiewania piosenki dzieci unoszą karty z odpowiednimi obrazkami przedstawiającymi ubrania.

7. Uczniowie wykonują zadanie 2 z karty pracy – znajduje się tam mała gra planszowa, na której polach widnieją poznane elementy garderoby. Nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy (np. rząd po lewej stronie to grupa pierwsza, a rząd po prawej stronie – grupa druga), następnie rzuca kostką dla poszczególnych grup, a uczniowie mówią co jest na polu, na którym stanęli. Dzieci jako pionki do gry wykorzystują małe elementy z przyborów szkolnych, np. gumkę lub zakrętkę od długopisu.

8. Uczniowie wykonują zadanie 3 w karcie pracy. Dzieci przyglądają się obrazkom, na których znajduje się Tara i Jimmy, a następnie łączą ubrania, które postacie mają na sobie, z ubraniami w szafie. Następnie uczniowie wymieniają elementy garderoby, które ma na sobie Tara i elementy garderoby, które nosi Jimmy.

9. Nauczyciel prosi uczniów, aby na następną lekcję zabrali ze sobą karty z obrazkami ubrań, które wycięli podczas dzisiejszej lekcji.

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

