

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 155, SCENARIUSZE LEKCJI,  
nazwa zasobu: nauczyciel\_1\_155, do zastosowania z: uczeń\_1\_155 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne  
zgrupowane na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Memo – clothes* (245\_um\_memo-clothes)

## **Klasa I, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Jesteśmy grupą”**

### **Temat: Co jest dla nas najważniejsze?**

#### **Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności słuchania ze zrozumieniem,
- doskonalenie umiejętności wypowiedzania się na dany temat,
- kształcenie umiejętności odczytywania i zapisywania wyrazów i zdań.

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

Uczeń:

- słucha tekstu ze zrozumieniem,
- wypowiada się w kilku zdaniach na dany temat,
- odczytuje i zapisuje wyrazy i zdania.

**Metody:** rozmowa, metoda ćwiczeniowa, ćwiczenia grafomotoryczne, ćwiczenia interaktywne.

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

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

#### **Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel proponuje, by uczniowie zajęli miejsca w przestrzeni rekreacyjnej i wysłuchali krótkiego opowiadania pt. *Co jest w życiu najważniejsze?*

### **Co jest w życiu najważniejsze?**

Na jednej z lekcji w klasie Ia pani zapytała uczniów, co dla nich w życiu jest najważniejsze, co się najbardziej liczy. Wszyscy chwilę się zastanowili, a potem zaczęli się wypowiadać. Ach, jakie rzeczy wymyślali! Dla Zbyszka najważniejsza była przeprowadzka do nowego domu, który tata właśnie wybudował. Ania za najważniejsze uznała przyszłe wakacje, które miała spędzić z rodzicami w Egipcie. Mateusz ambitnie wspomniął coś o studiach i dobrym wykształceniu, a Basia o koniecznej wręcz znajomości języków. I tak dalej. Coraz bardziej pomysłowym wypowiedziom nie było końca. Pani z zainteresowaniem wysłuchiwała każdej. W pewnej chwili zwróciła uwagę, że jeden Bartek jeszcze się nie zgłosił.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



– Bartku, a co według ciebie jest w życiu najważniejsze? – zapytała chłopca.

Bartek ze smutkiem popatrzył na wychowawczynię, łza zakręciła mu się w oku. Nie wiedział, jak zacząć mówić.

– Mój tato... Mój tato jest poważnie chory, leży w szpitalu. Nie wiadomo, czy wyzdrowieje. My nie pojedziemy na wakacje, nie przeprowadzimy się do nowego domu. Ja tylko chcę, by wyzdrowiał i wrócił do nas.

W klasie zrobiło się cicho. Nikt nie pomyślał, że mogą być rzeczy jeszcze ważniejsze.

2. Nauczyciel rozmawia z uczniami nt. sytuacji, jaka miała miejsce w klasie Ia. Zadaje pytania odnośnie tekstu. Uczniowie wykonują polecenie 1 z karty pracy. Nauczyciel rozmawia z uczniami nt. co dla nich wydaje się najważniejsze. Uczniowie wspólnie ustalają piramidę rzeczy w życiu najważniejszych.

3. Uczniowie wykonują kolejne polecenia z kart pracy.

4. Nauczyciel zadaje i omawia pracę domową.

## **Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Jesteśmy grupą”**

### **Temat: Co jest dla nas najważniejsze?**

#### **Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań na dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego,
- kształcenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 20 z wpisywaniem liter we właściwe okienka i rozwiązywaniem hasła.

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

Uczeń:

- rozwiązuje zadania na dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego,
- dodaje i odejmuje w zakresie 20, wpisuje litery we właściwe okienka i rozwiązuje hasło.

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

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



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@* i *J@ś* na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia, kartki z działaniami i literami, arkusz szarego papieru z kratkami:

11	17	13		6	9	12	4	15	7	10	5		14	16	18	8	20	19	3

### Przebieg lekcji:

1. Uczniowie wykonują zadanie 1 i 2 z karty pracy. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania poleceń. Wskazane dzieci odczytują wpisane liczby.
2. Dzieci wykonują obliczenia do zadania 3. Ochotnik zapisuje je na tablicy.
3. Nauczyciel dobiera uczniów w pary. Dzieci ustalają w parach rozwiązanie do zadania 4 i przedstawiają pozostałym uczniom swoje pomysły. Wszyscy wspólnie wybierają, którą wersję zapiszą w karcie pracy.
4. Dzieci wracają na swoje miejsca i wykonują zadanie 5 w karcie pracy. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia. Później wyznacza uczniów, którzy zapisują działania i wyniki na tablicy.
5. Nauczyciel przyczepia szary papier do tablicy i rozdaje dzieciom kartki z działaniami i literami:

$7 + 4 =$	$11 + 6 =$	$19 - 6 =$	$11 - 5 =$	$13 - 4 =$	$9 + 3 =$	$10 - 6 =$	$15 - 0 =$	$13 - 6 =$
J	U	Ż	N	I	E	D	Ł	U
$0 + 10 =$	$12 - 7 =$	$8 + 6 =$	$20 - 4 =$	$4 + 14 =$	$2 + 6 =$	$3 + 17 =$	$20 - 1 =$	$7 - 4 =$
G	O	W	A	K	A	C	J	E

Każdy uczeń dostaje jedną kartkę (jeśli w klasie jest mniej uczniów, to ci, którzy wykonają pierwszy przykład, dostają kolejny; jeśli w klasie jest więcej osób, to dzieci, dla których nie starczyło przykładów, mogą odbierać wyniki od kolegów/koleżanek i zapisywać litery na szarym papierze; niektórzy mogą też pracować w parach). Dzieci wyznaczają i zapisują wyniki. Na koniec w odpowiednich miejscach tabeli wpisują litery i odczytują hasło.



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

### Temat: Let's revise!

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności rozumienia ze słuchu,
- kształcenie umiejętności zabawy w grupach,
- kształcenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- zna nazwy ubrań,
- określa pogodę za pomocą sformułowań: *It's hot/ It's cold*,
- reaguje na polecenia nauczyciela,
- wkleja obrazki po wysłuchaniu wypowiedzi nauczyciela,
- bawi się i gra,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z nowoczesnych technologii.

**Metody:** zabawa, gra, metoda zadaniowa.

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

**Środki dydaktyczne:** pomoc tekturowa: obrazki do uzupełnienia węża, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, nożyczki, kostka do gry, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Memo – clothes*.

#### Przebieg lekcji:

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



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



2. Nauczyciel wyjaśnia zasady zabawy w głuchy telefon. Zaprasza uczniów do rekreacyjnej części sali lekcyjnej, gdzie wszyscy siadają w dużym okręgu. Prowadzący rozpoczyna zabawę, szepcze na ucho uczniowi siedzącemu obok słowo poznane w kręgu tematycznym „Clothes”, następnie dzieci przekazują słowo dalej, a ostatnia osoba głośno mówi wyraz, który usłyszała. Następnie nauczyciel dzieli uczniów na mniejsze grupy i jedynie przygląda się zabawie oraz koryguje wymowę uczniów.

3. Prowadzący prosi, aby uczniowie zwrócili uwagę na karty pracy, na których znajduje się wąż i mówi: „Look! It’s a snake”. Przypomina, że wężowi czegoś brakuje, dlatego ma puste pola (jest to powtarzające się ćwiczenie na lekcjach podsumowujących). Uczniowie wycinają z kart pracy obrazki, na których widać rysunki ubrań oraz wyrazy: „hot”, „cold”, „put on” poznane w rozdziale czwartym. Później nauczyciel objaśnia, co po kolei znajduje się w wężu, a dzieci mają znaleźć właściwy obrazek i wkleić go w odpowiednie miejsce, np. nauczyciel mówi: „It’s a T-shirt”, a uczniowie wklejają obrazek, na którym znajduje się koszulka z krótkim rękawem. Prowadzący czyta zdania dwukrotnie, w wolnym tempie, aby dzieci miały czas na zastanowienie się i wklejenie obrazków.

### **Tekst do zadania:**

1. I’m wearing trousers.
2. It’s hot.
3. I’m wearing a T-shirt.
4. I’m wearing a jumper.
5. It’s cold.
6. I’m wearing shoes.
7. I’m wearing a hat.
8. I’m wearing a dress.
9. Put on your jumper.

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 – 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. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Memo – clothes*. Prowadzący może zaprosić kilkoro uczniów do tablicy, aby wykonali zadanie w parach lub małych grupach.

6. Uczniowie wykonują zadanie 2 w karcie pracy – słuchają wypowiedzi nauczyciela i zakreślają właściwy obrazek.

**Tekst do zadania:**

1. I'm wearing a red T-shirt, blue trousers and black shoes.

2. I'm wearing a purple hat, a pink dress and black shoes.

3. I'm wearing a blue jumper, green trousers and black shoes.

7. 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.: „A T-shirt/I'm wearing a T-shirt” lub „It's hot/Hot”.

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



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

