

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 10, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_2_10*, do zastosowania z: *uczeń_2_10* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Co mówią znaki?* (397_mn_co mówia znaki?), *Których znaków więcej* (338_mat_których znakow wiecej), *Rooms and toys* (325_mn_rooms and toys), *There are toys in my room* (324_um_there are toys in my room)

Klasa II, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Zawsze dbam o bezpieczeństwo swoje i innych”

Temat: Co mówią znaki?

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności czytania tekstu informacyjnego ze zrozumieniem,
- kształcenie umiejętności rozpoznawania sposobów pozawerbalnej komunikacji,
- kształcenie umiejętności kodowania i rozszyfrowywania informacji,
- kształcenie umiejętności podziału wyrazów na głoski i litery,
- kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- czyta tekst informacyjny ze zrozumieniem,
- rozpoznaje sposoby pozawerbalnej komunikacji,
- potrafi zakodować i rozszyfrować informację,
- dzieli wyrazy na głoski i litery,
- posługuje się tablicą multimedialną.

Metody: rozmowa z elementami dyskusji, metoda ćwiczeniowa, ćwiczenia interaktywne.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Co mówią znaki?*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, tabliczki z piktogramami.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rozmawia z uczniami nt. sposobów porozumiewania się ludzi. Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



2. Nauczyciel proponuje uczniom wysłuchanie tekstu informacyjnego pt. „Jak się porozumiewamy?”.

Jak się porozumiewamy?

Ludzie porozumiewają się w różny sposób. Przede wszystkim rozmawiają ze sobą. Oprócz tego wykonują gesty i ruchy wyrażające ich myśli i uczucia. Nie bez znaczenia są też wymowne spojrzenia, wydawane odgłosy, dotyk. Czasami ludzie piszą do siebie za pomocą znaków zwanych literami. Kiedyś porozumiewano się pismem obrazkowym. Obecnie w wielu miejscach możemy spotkać rozmaite symbole rysunkowe, które zastępują zbyt długi opis czy wyjaśnienie. Dzięki nim wiemy, jak się zachować.

3. Nauczyciel prosi, by uczniowie sprawdzili, czy uważnie słuchali tekstu. Uczniowie wykonują polecenie 2 z karty pracy. Następnie chętni uczniowie odczytują fragmenty tekstu.

4. Następnie nauczyciel wyjaśnia uczniom, czym są piktogramy, podaje przykłady piktogramów, pokazuje tabliczki z różnymi znakami będącymi piktogramami, które znajdują się na terenie szkoły lub w jej pobliżu. Uczniowie próbują odgadnąć ich znaczenie.

5. Uczniowie wykonują pozostałe zadania z karty pracy.

6. Na zakończenie nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Co mówią znaki?* Chętni uczniowie wykonują zadanie z tej pomocy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa II, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „Zawsze dbam o bezpieczeństwo swoje i innych”**

Temat: Co mówią znaki?

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności tworzenia zbiorów i podzbiorów,
- doskonalenie znajomości i rozumienia znaków: <, >, =,
- kształtowanie umiejętności rozumowania przez analogię,
- ćwiczenie umiejętności porównywania liczb w zakresie 20 oraz wyników dodawania i odejmowania w zakresie 10,
- kształcenie umiejętności pracy w grupie i parach,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- tworzy zbiory i podzbiory, zna i potrafi stosować znaki: <, >, =,
- rozumuje przez analogię,
- porównuje liczby w zakresie 20 oraz wyniki dodawania i odejmowania w zakresie 10,
- współpracuje w grupie i parze, korzysta z tablicy multimedialnej.

Metody: metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa.

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

Środki dydaktyczne: plansze ze znakami drogowymi (takimi, jak w zadaniu 1 w karcie pracy), karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Których znaków więcej?*

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rysuje na tablicy siatkę złożoną z kwadratów 3×3 (zadanie opracowane na podstawie strony <http://zamiastkserowki.blogspot.com/2014/11/mucha-skoncentruj-sie.html>). W środku rysuje kropkę i wyjaśnia, że oznacza ona muchę. Następnie tłumaczy, na czym będzie polegać ćwiczenie. Prowadzący opowiada, w jaki sposób owad „porusza się” po siatce: w lewo, w prawo, w górę, w dół (np. o jedną kratkę). Zadaniem dzieci jest „obserwowanie” pozycji owada i sygnalizowanie, kiedy wyjdzie on poza narysowane pole. Nauczyciel najpierw mówi powoli, a za każdym następnym razem zwiększa tempo. Gdy dzieci opanują ten etap, nie trzeba już rysować siatki – dzieci słuchają instrukcji i obserwują muchę w pamięci. Następnym poziomem trudności jest siatka 5×5 . Podczas określania drogi owada można zapytać: gdzie jest mucha?

2. Nauczyciel przykleja na tablicy znaki drogowe z zadania 1. Dzieci, pracując w grupach, wymyślają jak najwięcej sposobów ich podziału: ze względu na kształt: koła, trójkąty, prostokąty, ze względu na kolor: żółte, białe i niebieskie, ze względu na rysunki: z cyframi i ze strzałkami. Następnie przedstawiciele każdego zespołu podchodzą do tablicy i prezentują propozycje podziału rysunków. Później prowadzący prosi, aby z elementów każdego zaproponowanego zbioru wyodrębnić podzbiory.

3. Nauczyciel przypomina, kiedy stosuje się znaki: <, >, =. Uczniowie wracają na swoje miejsca i wykonują zadania od 2 do 4 z karty pracy.

4. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Których znaków więcej?* Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



**Klasa II, zajęcia komputerowe, krąg tematyczny
„Zawsze dbam o bezpieczeństwo swoje i innych”**

Temat: Co mówią znaki?

Cele edukacyjne:

- przypomnienie pojęć *ikona, program*,
- kształcenie umiejętności tworzenia folderów,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się programem Paint.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wie, czym są ikona, folder i program,
- tworzy foldery na pulpicie,
- rysuje poznane znaki drogowe w programie Paint, posługując się poznanymi w klasie I narzędziami.

Metody: rozmowa, burza mózgów, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: zestaw komputerowy dla każdego ucznia, tablica ze znakami drogowymi poznanymi przez uczniów.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zadaje uczniom pytania: Czym są ikona, folder i program? Urządza burzę mózgów, a najlepsze propozycje odpowiedzi zapisuje na tablicy.
2. Uczniowie włączają komputery. Zadaniem każdego ucznia jest odszukanie na pulpicie ikon i folderów, a następnie wskazanie, gdzie można znaleźć programy.
3. Nauczyciel prosi uczniów, aby założyli na pulpicie swój własny folder. Następnie uczniowie otwierają program Paint i rysują w nim dowolny znak drogowy, wybrany z tablicy ze znakami drogowymi. Pod koniec lekcji każdy uczeń tłumaczy, jakich użył narzędzi z programu Paint do narysowania swojego znaku.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa II, język angielski, krąg tematyczny „Toys”

Temat: There are blocks in my room

Cele edukacyjne:

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

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- nazywa zabawki,
- reaguje na polecenia nauczyciela,
- słucha historyjki,
- formułuje wnioski po wysłuchaniu historyjki,
- współpracuje w grupie,
- opisuje obrazek,
- rysuje zabawki zgodnie z wypowiedziami nauczyciela,
- łączy opis z obrazkiem,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

Metody: TPR, metoda audiolingwalna, metoda komunikacyjna, metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa.

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

Środki dydaktyczne: pomoc tekturowa: obrazek pokoju i zabawek, nożyczki, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *Rooms and toys, There are toys in my room*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel uczniami i rozpoczyna zabawę. Wyjaśnia uczniom jej zasady – mówi, że odwróci się do nich plecami i będzie wypowiadał zaklęcie, w którym znajdzie się nazwa zabawki. Gdy skończy, odwróci się, a zadaniem dzieci będzie naśladowanie zabawy z wymienioną w zaklęciu zabawką. Prowadzący powtarza czynności z użyciem pozostałych zabawek.

Tekst do zabawy:

Hocus Pocus the toy spell
Take (a yo-yo) and play!



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



3. Prowadzący mówi: „Let’s listen to the story!” (‘Posłuchajmy historyjki!’). Jednocześnie tłumaczy, że obrazki z historyjki znajdują się na karcie pracy. Następnie odtwarza historyjkę (pomoc multimedialna *Rooms and toys*), a dzieci uważnie jej słuchają, śledząc obrazki.

Tekst nagrania:

Obrazek 1.

Narrator: The children are at school.

Teacher: OK, children, show me your rooms and your favourite toys. Who’s first?

Emma: Me! Me! Look, there are teddy bears in my room. Aren’t they cute?

Girls: Yes, they are.

Obrazek 2.

Teacher: Who’s next? Maybe Sam?

Sam: OK. Look, there are blocks in my room.

Teacher: Thank you, Sam. Come on Tara, show us your picture.

Obrazek 3.

Tara: There are puzzles in my room!

Teacher: OK, Tara. And what is there in your room, Jimmy?

Obrazek 4.

Jimmy: Look! This is me and this is my room. There are a lot of yo-yos in my room!

Children: Oh! We can see that!

Po wysłuchaniu historyjki nauczyciel wspólnie z uczniami omawia ją i sprawdza jej ogólne zrozumienie. Może też zadawać pytania o sens historyjki, a także proste pytania, wskazując na poszczególne obrazki z historyjki, np. „What’s this?”, „What colours is the dress?”. Dzieci odpowiadają na pytania nauczyciela: np. „A dinosaur!/Red!”. Prowadzący tłumaczy również nowe słownictwo („cute”, „next”, „first”, „see”).

4. Nauczyciel ponownie odtwarza nagranie, jednak po każdym wypowiedzianym przez bohatera historyjki zdaniu zatrzymuje historyjkę, a uczniowie powtarzają usłyszane wypowiedzi. Podczas tego ćwiczenia dzieci mają również uważnie śledzić obrazki i tekst w chmurkach.

5. Prowadzący rozdaje dzieciom pomoce tekturowe – obrazki przedstawiające pokój. Pod ilustracją znajdują się obrazki do wycięcia przedstawiające zabawki. Dzieci wycinają obrazek pokoju oraz zabawki. Następnie nauczyciel dzieli klasę na trzyosobowe grupy i tłumaczy, że mają ułożyć zabawki w różnych miejscach w pokoju. Na koniec uczniowie w poszczególnych zespołach, używając prostych zdań, opisują kolegom/koleżankom swoje pokoje.

6. Uczniowie wykonują zadanie na kartach pracy – słuchają wypowiedzi nauczyciela i zgodnie z nimi łączą i rysują zabawki we właściwym miejscu.

Tekst do zadania:

1. There are puzzles and blocks in my room.

2. There are a teddy bear, a yo-yo and a dinosaur in my room.

7. Nauczyciel prosi uczniów, aby spojrzeli na tablicę interaktywną. Następnie tłumaczy, że znajdują się tam opisy pokoju i zgromadzonych w nim zabawek (pomoc multimedialna *There are toys in my room*). Uczniowie mają przeczytać opisy i połączyć je z właściwymi ilustracjami. Prowadzący zaprasza kilkoro uczniów do wykonania zadania na tablicy multimedialnej oraz informuje pozostałe osoby, że takie zadanie znajduje się również na ich kartach pracy.

8. Nauczyciel omawia pracę domową i żegna się z uczniami.

