

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 13, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_2_13*, do zastosowania z: *uczeń_2_13* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Zabawy z osią* (341_mat_zabawy z osia), *Przyjaciel to...*(407_mn_przyjaciel to...).

Klasa II, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Jesteśmy uczniami”

Temat: Tolerancja i przyjaźń w szkolnej ławce

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności głośnego czytania opowiadania,
- wprowadzenie pojęć *tolerancja* i *przyjaźń*,
- wprowadzenie zwrotów *podać komuś przyjazną dłoń*, *słowa mogą ranić albo koić*,
- doskonalenie umiejętności pisania,
- doskonalenie umiejętności dzielenia wyrazów na sylaby, głoski i litery,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- czyta płynnie na głos,
- wie, czym są *tolerancja* i *przyjaźń*,
- rozumie znaczenie zwrotów *podać komuś przyjazną dłoń*, *słowa mogą ranić albo koić*,
- pisze krótkie teksty,
- dzieli wyrazy na sylaby, głoski i litery,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

Metody: burza mózgów, rozmowa, piramida priorytetów, metoda ćwiczeniowa, metoda analityczno-syntetyczna, elementy dramy.

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

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Przyjaciel to...*



Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rozpoczyna lekcję od rozmowy z uczniami na temat przyjaźni. Uczniowie określają, czym jest przyjaźń i opowiadają o niej na podstawie własnych doświadczeń.
2. Nauczyciel zadaje uczniom pytanie: Czym jest waszym zdaniem tolerancja? Uczniowie podczas burzy mózgów podają swoje skojarzenia, a następnie wybierają najlepsze z nich i ustalają wspólnie z nauczycielem definicję tego słowa.
3. Nauczyciel prosi uczniów, aby przeczytali fragmenty opowiadania z zadania 1 z karty pracy pt. *Koledzy ze szkolnej ławki*. Uczniowie na podstawie tego opowiadania określają różnicę między przyjaźnią a tolerancją. Nauczyciel zachęca też uczniów do rozmowy na temat opowiadania i zadawania sobie i pozostałym uczniom pytań dotyczących przyjaźni i tolerancji. Uczniowie mogą wymienić też cechy, które należy tolerować u innych i swoje cechy, które chcieliby, żeby inni tolerowali.
4. Nauczyciel rozmawia z uczniami na temat ich rozumienia zwrotów *podać komuś przyjazną dłoń, słowa mogą ranić albo koić*. Następnie zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej, gdzie uczniowie w grupach opracowują scenki dramatyczne przedstawiające sytuacje świadczące o tym, że ktoś jest dobrym kolegą lub przyjacielem.
5. Nauczyciel prosi uczniów, aby wykonali kolejne zadania z karty pracy. W zadaniu 4 uczniowie pracują najpierw wspólnie, a dopiero na końcu każdy wypełnia piramidę w swojej karcie pracy.
6. Jako podsumowanie lekcji nauczyciel włącza pomoc multimedialną pt. *Przyjaciół to...* W wykonanie zadania z tej pomocy może zaangażować uczniów, którzy najslabiej uczestniczyli w lekcji.



Klasa II, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Jesteśmy uczniami”

Temat: Tolerancja i przyjaźń w szkolnej ławce

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych na odejmowanie,
- kształcenie umiejętności zapisywania działań do rysunków i tekstów zadań,
- kształcenie umiejętności dopełniania do 20,
- ćwiczenie umiejętności porównywania liczb,
- ćwiczenie zapisywania liczb na osi liczbowej,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- rozwiązuje zadania tekstowe na odejmowanie,
- zapisuje działania do rysunków i tekstów zadań,
- dopełnia liczby do 20,
- porównuje liczby,
- zna i stosuje pojęcie osi liczbowej,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

Metody: metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa, rozmowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w parach.

Środki dydaktyczne: dwie kostki, kartki z osią liczbową od 0 do 20, paski papieru w dwóch kolorach (np. czerwony i zielony), pudełko, sznurek, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Zabawy z osią*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rysuje na podłodze oś z liczbami od 0 do 20. Dzieci podchodzą po kolei do biurka i rzucają dwiema kostkami, następnie dodają liczbę oczek i przechodzą po osi od 0 do liczby, którą otrzymali (np. 8), licząc głośno: 1, 2, 3, aż do 8. Prowadzący wydaje polecenie: przesuń się teraz np. o 3 do przodu lub np. o 5 do tyłu. Przykład trzeba dobrać tak, aby uczeń nie wyszedł poza oś. Na koniec dziecko podaje odpowiednie działanie, np. $8 + 3 = 11$.

2. Dzieci wracają na miejsca i wykonują zadanie 1 i 2 z karty pracy. Wyznaczone osoby zapisują działania i ich wyniki na tablicy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 13, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- 3.** Uczniowie zapisują działania odpowiednie do rysunków z zadania 3. Nauczyciel wskazuje osoby, które zapisują je na tablicy.
- 4.** Dzieci łączą punkty w zadaniu 4 i dopisują liczby w zadaniu 5. Wyznaczone osoby odczytują je głośno. Przy okazji nauczyciel powtarza nazwy figur geometrycznych, zadając pytania, np. jaką liczbę należy wpisać w prostokącie.
- 5.** Uczniowie porównują liczby w zadaniu 6 i wpisują odpowiednie znaki. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia.
- 6.** Uczniowie wykonują zadanie 7 w karcie pracy. W celu ułatwienia jego rozwiązania nauczyciel pokazuje pudełko na sznurku przychepione do tablicy, na której są zaznaczone poszczególne piętra wieżowca. W ten sposób można zobrazować to, co jest opisane w poleceniu. Zadanie można też utrudnić, wymyślając podobne, ale bardziej złożone sytuacje.
- 7.** Nauczyciel dobiera uczniów w pary. Każdej wręcza kartkę z osią i paski papieru. Zabawa polega na tym, że osoba z pary wybiera jedną z liczb od 0 do 20, np. 13, a druga ją zgaduje, zadając pytania, np. Czy jest to liczba 18? Pierwsza osoba odpowiada: nie, jest to za duża (albo za mała) liczba. Wtedy druga osoba zakrywa wszystkie liczby, które na pewno nie wchodzi w grę, czyli od 18 do 20, i znowu pyta: Czy to jest liczba 10? Zabawa trwa aż do odgadnięcia właściwej liczby. Później dzieci zamieniają się rolami. Oś można też zastąpić paskiem, z którego odrzucane liczby będą odcinane:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

(Ćwiczenie zostało opracowane na podstawie pomysłu Joanny Górniewicz.)

- 8.** Uczniowie wracają na miejsca i wykonują zadanie 8 z karty pracy. Nauczyciel zwraca uwagę na to, że odstęp między liczbami mogą być na osiach różne.
- 9.** Dzieci zapisują działania na osiach w zadaniu 9. Prowadzący wyznacza osoby, które zapisują je na tablicy.
- 10.** Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Zabawy z osią*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa II, edukacja plastyczna, krąg tematyczny „Jesteśmy uczniami”

Temat: Tolerancja i przyjaźń w szkolnej ławce

Cele edukacyjne:

- kształcenie sprawności manualnej,
- rozwijanie kreatywności i wyobraźni,
- poszerzanie podstawowej wiedzy plastycznej.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wie, co to jest abstrakcja,
- rozpoznaje dzieła abstrakcjonistyczne,
- bawi się plamą, rozpoznaje barwy ciepłe i zimne.

Metody: metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca zespołowa.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, słownik pojęć plastycznych, białe kartki formatu A3, słomki, kolorowe tusze, kredki pastelowe, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.*

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel wyjaśnia uczniom, co oznacza termin *abstrakcja*.
2. Prowadzący pokazuje dzieciom na stronach internetowych obrazy przedstawicieli abstrakcjonizmu, takich jak np.: Wassily Kandinski, Francis Picabia, Jackson Pollock. Uczniowie próbują określać temat i nastrój danego dzieła. Nauczyciel rozmawia z klasą o tym, które barwy należą do barw ciepłych, a które – do barw zimnych, oraz jakie efekty plastyczne można uzyskać, posługując się barwami ciepłymi i zimnymi.
3. Uczniowie otrzymują białe kartki formatu A3. Następnie każde dziecko wybiera kolor tuszu. Nauczyciel prosi, aby uczniowie zrobili na swojej kartce jedną plamę z tuszu, w wybranym przez siebie miejscu.
4. Prowadzący rozdaje uczniom słomki. Dzieci dmuchają na zrobioną wcześniej plamę z tuszu, tak aby rozlała się w dowolne miejsce na kartce. Z plam powstają różne kształty i wzory.
5. Uczniowie zastanawiają się, co przedstawia ich obraz. Po wyschnięciu plamy z tuszu dzieci dorysowują kredkami w innym kolorze niż plama brakujące elementy i tło na kartce, stosując barwy ciepłe i zimne.
6. Na koniec nadają tytuły swoim pracom i prezentują je na forum klasy.
7. Nauczyciel zawiesza prace dzieci w wyznaczonym do tego miejscu w sali.
8. Jeżeli wystarczy czasu, uczniowie wykonują zadania z karty pracy. Jeżeli czasu jest za mało, nauczyciel prosi uczniów, aby na ich podstawie wyjaśnili w domu rodzicom własnymi słowami, czym jest abstrakcja i jakie barwy należą do barw zimnych, a jakie – do barw ciepłych.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa II, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Jesteśmy uczniami”

Temat: Tolerancja i przyjaźń w szkolnej ławce

Cele edukacyjne:

- utrwalanie prawidłowej reakcji na polecenia,
- kształtowanie prawidłowej postawy ciała.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- prawidłowo reaguje na polecenia,
- potrafi ustawić się w szeregu, dwuszeręgu i rzędzie,
- bierze aktywny udział w zabawach rytmiczno-ruchowych.

Metody: metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca w grupie, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: woreczki gimnastyczne, szarfy, odtwarzacz CD, nagranie z muzyką w rytmie ćwierćnut.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Zabawa orientacyjno-porządkowa „Jesteśmy przyjaciółmi”. Na sygnał nauczyciela – uczniowie biegają swobodnie po sali. Gdy nauczyciel wypowie słowo „Przyjacieł!” – uczniowie szybko ustawiają się twarzą do nauczyciela w dwuszeręgu. Kolejny sygnał oznacza bieg swobodny po sali. Gdy nauczyciel wypowie słowo „Zabawa!” – uczniowie jak najszybciej ustawiają się w jednym rzędzie, gdy wypowie słowo „Koleżeństwo!” – uczniowie ustawiają się w szeregu przed nauczycielem. Nauczyciel chodzi po całej sali, zmienia miejsce.

3. Marsz po dużym okręgu, pobranie woreczków gimnastycznych i szarf. Chodzenie z woreczkiem na głowie, plecy wyprostowane. Założenie szarfy przez głowę. Marsz i kolejno zmiana: ręce uniesione, dłonie położone na boki, położone na ramiona. Siad podparty, woreczek pomiędzy stopami, przenoszenie woreczka w lewą w prawą stronę. Chwytywanie woreczka palcami stóp i przenoszenie go do środka i na zewnątrz ułożonej wcześniej wkoło ucznia szarfy. Szarfa złożona na pół, trzymana w dłoniach. Leżąc na brzuchu, uczniowie odpychają i przesuwają od siebie i do siebie woreczki. Leżenie na plecach, woreczki pomiędzy kolanami, przekładanie szarf przez od stóp do głowy, tak aby woreczek nie spadł na podłogę. Powtórzenie ćwiczenia ze zmianą kierunku przekładania szarfy (od głowy w stronę stóp). W pozycji stojącej, wyprostowanej – podrzucanie woreczka i łapie go.

4. Zabawa z muzyką w rytmie ćwierćnutowym: podskoki, marsz dookoła sali z klaskaniem w dłonie w rytm muzyki. Na pauzę w muzyce – przykucnięcie. Powtórzenie zabawy trzy razy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

