

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 19, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_2_19*, do zastosowania z: *uczeń_2_19* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Przyrodnicze lamigłówki* (347_mat_przyrodnicze_lamiglowki), *Baw się dobrze!* (285_mat_baw się dobrze), *Maszerujemy* (284_mat_maszerujemy)

Klasa II, edukacja polonistyczna,
krąg tematyczny „Jesteśmy miłośnikami przyrody”
Temat: W zgodzie z przyrodą
SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształcenie umiejętności czytania komiksu z podziałem na role,
- kształcenie umiejętności opowiadania na podstawie komiksu,
- kształcenie umiejętności pisania kodeksu,
- kształcenie umiejętności pisania *nie* z czasownikami,
- utrwalenie umiejętności pisania wyrazów z *rz*,
- doskonalenie umiejętności matematycznych.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- czyta komiks z podziałem na role,
- potrafi opowiadać na podstawie komiksu,
- tworzy kodeks przyjaciela przyrody,
- potrafi pisać poprawnie *nie* z czasownikami,
- potrafi pisać wyrazy z *rz*,
- liczy sprawnie głoski i sylaby w wyrazach.

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.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel przypomina uczniom, że jest to kolejne spotkanie w ramach projektu „Jedziemy na wycieczkę”. Następnie prosi, aby uczniowie przyjrzeni się obrazkom z zadania 1 z karty pracy i powiedzieli, jak można nazwać takie obrazki (komiks). Nauczyciel proponuje uczniom samodzielne przeczytanie komiksu pt. „Więzienie w reklamówce” zamieszczonego w karcie pracy.
2. Nauczyciel rozmawia z uczniami o bohaterach komiksu i wydarzeniach, które rozegrały się na wycieczce. Uczniowie próbują dokonać oceny zachowania poszczególnych bohaterów, ustalają, czego nie należy robić na wycieczce i z jakiego powodu.
3. Następnie uczniowie porządkują wydarzenia zgodnie z chronologią ich następowania – zadania 2 z karty pracy. Uczniowie opowiadają treść historyjki przedstawionej w komiksie, korzystając z uporządkowanego planu.
4. Nauczyciel proponuje uczniom wspólne zredagowanie *Kodeksu przyjaciela przyrody* – zadanie 3 z karty pracy. Pyta uczniów, czym jest kodeks. Może też porównać kodeks z regulaminem, który dzieci tworzyły na początku roku szkolnego.
5. **Uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy.** Nauczyciel zadaje i omawia pracę domową.

Klasa II, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „Jesteśmy miłośnikami przyrody”
Temat: W zgodzie z przyrodą

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania liczb w zakresie 20,
- kształtowanie umiejętności rozwiązywania równań z okienkiem,
- ćwiczenie umiejętności rozkładu liczby 10 na składniki,
- ćwiczenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- dodaje i odejmuje liczby w zakresie 20,
- rozwiązuje równania z okienkiem,
- rozkłada liczbę 10 na składniki,



PAKIET 19, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- rozwiązuje zadania tekstowe,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

Metody: metoda ćwiczeniowa, rozmowa, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w parach.

Środki dydaktyczne: karteczki z liczbami od 0 do 20 (po jednej dla każdego ucznia), karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Przyrodnicze łamigłówki*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły w kole. Każdy uczeń losuje karteczkę z liczbą. Następnie prowadzący podaje działania do wykonania, np. $8 + 3$, $10 - 7$. Dziecko, które wylosowało liczbę z właściwym wynikiem, wstaje i głośno go odczytuje.
2. Dzieci wracają na swoje miejsca i zapisują działania oraz wyniki z zadania 1 w karcie pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania polecenia.
3. Uczniowie wykonują zadanie 2 w karcie pracy. Kolorują obrazek i sprawdzają w parach, czy zrobili to prawidłowo.
4. Uczniowie wykonują zadanie 3 w karcie pracy. Uzupełniają okienka, a następnie chętni uczniowie zapisują poprawnie rozwiązane przykłady na tablicy.
5. Nauczyciel prosi, aby uczniowie wykonali zadanie 4 z karty pracy, a następnie sprawdza poprawność jego wykonania. Może zasugerować uczniom, którzy mylą się w liczeniu i zapamiętywaniu, ile koralików jest na nitce, aby je ponumerowali.
6. Nauczyciel wyznacza uczniów, którzy na tablicy zapisują kolejne przykłady z zadania 5, a następnie dopisują brakujące liczby i tłumaczą, w jaki sposób je odgadli. Przy okazji prowadzący przypomina o przemienności dodawania i wskazuje odpowiednie przykłady, np. $2 + 8$ i $8 + 2$, $3 + 7$ i $7 + 3$.
7. Dzieci wykonują zadanie 6 z karty pracy.
8. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Przyrodnicze łamigłówki*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa II, edukacja muzyczna,
krąg tematyczny „Jesteśmy miłośnikami przyrody”**

Temat: W zgodzie z przyrodą

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształcenie umiejętności realizowania prostych schematów muzyczno-ruchowych,
- utrwalanie podstawowej wiedzy muzycznej,
- kształtowanie umiejętności wyrażania doznań w sposób werbalny i niewerbalny.
- doskonalenie umiejętności dodawania,
- rozwijanie wrażliwości na różne rodzaje muzyki,
- rozwijanie umiejętności matematycznych.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- wypowiada się na temat wysłuchanej muzyki,
- ilustruje muzykę ruchem i obrazem,
- realizuje ruchem proste schematy rytmiczne,
- rozpoznaje całą nutę, półnutę, ćwierćnutę, ósemkę i pauzę ćwierćnutową,
- posługuje się liczebnikami porządkowymi.

Metody: zabawy ruchowe, rozmowa, działania plastyczne.

Formy pracy: praca indywidualna, praca zbiorowa.

Środki dydaktyczne: odtwarzacz CD, nagranie utworu Antoniego Vivaldiego *Cztery pory roku – Jesień*, duże kartki z bloku rysunkowego, kredki i flamastry, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, trzy małe karteczki dla każdego ucznia, opcjonalnie: komputer z dostępem do internetu, pomoce multimedialne: *Baw się dobrze!, Maszerujemy*.

Przebieg lekcji:

1. Na polecenie nauczyciela dzieci ustawiają się w kole. Nauczyciel gra na dowolnym instrumencie proste schematy rytmiczne, a uczniowie wykonują odpowiednie ruchy:

- maszerują w rytmie ćwierćnut,
- biegają w rytmie ósemek,



PAKIET 19, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- przeskakują z nogi na nogę w rytmie ósemkowym i szesnastkowym,
- zastygają w bezruchu na pauzę muzyczną.

Uwaga: nauczyciel może skorzystać również z pomocy multimedialnych: *Baw się dobrze!, Maszerujemy.*

2. Prowadzący zajęcia odtwarza nagranie utworu Antoniego Vivaldiego *Cztery pory roku – Jesień*. Podczas słuchania uczniowie oddają ruchem nastrój muzyki.

3. Nauczyciel rozmawia z uczniami na temat usłyszonej kompozycji i jej nastroju. Pyta również, jaki tytuł można by nadać dziełu Vivaldiego. Wszystkie pomysły zapisywane są na tablicy, a następnie wybierane są najtrafniejsze z nich.

4. Nauczyciel prosi uczniów, aby zastanowili się:

- czy jesienna wycieczka może mieć taki nastrój, jak w utworze Vivaldiego,
- czy jest to muzyka pobudzająca do działania, czy raczej usypiająca,
- czy słuchając jej, ma się ochotę coś zrobić, czy może raczej odpoczywać.

5. Kolejne zadanie uczniów polega na wykonaniu abstrakcyjnej ilustracji do utworu *Jesień*. Podczas rysowania odtwarzane jest nagranie kompozycji Antoniego Vivaldiego.

6 Ochotnicy przedstawiają gotowe prace na forum klasy i opisują, co chcieli wyrazić przez rysunki.

7. Nauczyciel pyta uczniów, jaką porę roku lubią najbardziej i dlaczego.

8. Na zakończenie zajęć prowadzący wręcza uczniom karty pracy i poleca wykonać zamieszczone w nich zadania.

9. Przed wykonaniem zadania 1 nauczyciel wręcza uczniom po trzy małe karteczki. Uczniowie numerują je, a potem wpisują na nich rozwiązania kolejnych zagadek. Na sygnał nauczyciela podnoszą najpierw karteczkę z rozwiązaniem zagadki pierwszej, potem z rozwiązaniem zagadki drugiej i trzeciej. Nauczyciel podaje prawidłową odpowiedź, a uczniowie sprawdzają, czy dobrze odgadli zagadki. Następnie wpisują poprawne odpowiedzi w karcie pracy.

10. Uczniowie wykonują zadania 2 i 3 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadań.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa II, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Jesteśmy miłośnikami przyrody”

Temat: W zgodzie z przyrodą

Cele edukacyjne:

- kształcenie koordynacji ruchowej,
- przypomnienie zasad *fair play*,
- rozwijanie szybkości i zwinności.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- potrafi grać w grę zespołową,
- potrafi chwytać i łapać piłkę,
- szybko biega.

Metody: metoda zadaniowa, zabawa.

Formy pracy: praca w grupie, praca zespołowa.

Środki dydaktyczne: piłka, koc, karimata.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Marsz po obwodzie dużego koła. Na sygnał nauczyciela: „Stop!” – uczniowie zatrzymują się, odliczają i wykonują sześć kroków do przodu i wykonują osiem przysiadów. Znowu maszerują. Na kolejny sygnał „Stop!” – uczniowie zatrzymują się, odliczają dziesięć kroków i wykonują pięć pajaców. Marsz po obwodzie, kolejny sygnał oznaczający np.: siedem podskoków obunóż.

3. Zabawa „Gorące słońce”. Uczniowie siedzą w kole, podają sobie piłkę. Na hasło nauczyciela: „Gorące słońce!” – starają się podawać piłkę bardzo szybko. Ten, komu piłka wypadnie z rąk, odchodzi na bok. Wygrywają najszybsi.

4. Gra w „Dwa ognie”. Podział klasy na dwie grupy. Wyznaczenie obszaru gry. Przypomnienie zasad gry w „Dwa ognie”. Zwrócenie uwagi na bezpieczne zachowanie podczas gry. Wybranie „matek” obu drużyn. Rozpoczęcie gry.

5. Zabawy w parach. W siadzie podpartym – dotykanie się stopami, przepychanie. Stanie plecami do siebie, ręce splecione w tzw. haczyki, podnoszenie się nawzajem (tzw. waga).

6. Nauka z tzw. startu niskiego. Biegi na dystansie 15 metrów.

7. Leżenie na brzuchu, na kocu lub karimacie. Na sygnał nauczyciela – próba przesuwania się i odpychania rękoma (do przodu i do tyłu). W pozycji na czworakach – kolana i stopy pozostają na kocu lub karimacie. Próba odpychania się i przesuwania do przodu, do tyłu, w lewo, w prawo. Leżenie na plecach, spokojny oddech, ręce rozluźnione. Ćwiczenia oddechowe.

8. Zbiórka i zakończenie zajęć.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

