

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 20, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_2\_20*, do zastosowania z: *uczeń\_2\_20* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Wycieczka* (348\_mat\_wycieczka), pomoc techniczna (tekturowa) nr 39: zegar

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

**Temat: Jedziemy na wycieczkę!**

**SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształcenie umiejętności wymyślania opowieści ruchowej przy muzyce,
- wprowadzenie pojęcia *harmonogram*,
- kształtowanie umiejętności planowania działań związanych z podróżą,
- kształcenie umiejętności porządkowania zdań,
- kształcenie umiejętności wyszukiwania czasowników w zdaniach,
- doskonalenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- potrafi wymyślać opowieść ruchową przy muzyce,
- wie, czym jest harmonogram,
- potrafi planować działania związane z podróżą,
- porządkuje zdania,
- wyszukuje w zdaniach czasowniki,
- wyszukuje informacje w tablecie.

**Metody:** zabawa, 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*, odtwarzacz CD lub komputer z głośnikami, muzyka do opowieści ruchowej, chusty, szale, arkusze kolorowego brystolu, mazaki, kredki, tablety dla grup.

**Przebieg lekcji:**



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



1. Nauczyciel przypomina uczniom, że jest to kolejne spotkanie w ramach projektu „Jedziemy na wycieczkę”. Na początku lekcji proponuje uczniom zabawę edukacyjną w przestrzeni relaksacyjnej. Uczniowie mają wysłuchać muzyki i wymyślić do niej opowieść pt. „Marzenia latawca”. Każdy uczeń trzyma chustę lub szal. Na początku uczniowie słuchają muzyki. Mogą przy tym wykonywać różne ruchy. Potem nauczyciel odtwarza nagranie jeszcze raz i uczniowie po kolei mówią jedno zdanie tak, aby powstała spójna opowieść o marzeniach latawca. Rozpoczyna nauczyciel, np. zdaniem: „Dawno, dawno temu pewien chłopiec skonstruował latawca”.
2. Uczniowie wracają na miejsce. Następnie nauczyciel prosi, aby przeczytali tekst z zadania 1 z karty pracy.
3. Uczniowie odpowiadają na pytania nauczyciela do tekstu. Ustalają, dlaczego nie doszło do wycieczki. Nauczyciel wprowadza pojęcie *harmonogram*. Uczniowie wykonują zadanie 2 z karty pracy.
4. Nauczyciel zdaje uczniom pytanie: Gdzie chcielibyście pojechać na klasową wycieczkę? Klasa razem ustala cel podróży. Nauczyciel zapisuje cel na brystolu. Następnie uczniowie w grupach wyszukują w internecie (w tabletach) ciekawe miejsca, które chcieliby odwiedzić. Na tej podstawie cała klasa ustala harmonogram wycieczki, ustalają zadania do wykonania przed wycieczką i określają sposób ich realizacji. Nauczyciel dzieli klasę na trzy grupy, które muszą ze sobą współpracować. Pierwsza grupa zapisuje na brystolu pod celem podróży harmonogram, bez zaznaczonych godzin, druga grupa – na oddzielnym brystolu zapisuje zadania do wykonania przed wycieczką, a trzecia grupa – na trzecim arkuszu brystolu zapisuje sposoby ich realizacji.
5. Uczniowie wykonują kolejne zadania z karty pracy.

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

**Temat: Jedziemy na wycieczkę!**

**SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW**

**Cele edukacyjne:**

- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształtowanie umiejętności planowania działań (harmonogram),
- ćwiczenie umiejętności rozwiązywania zadań wymagających obliczeń kalendarzowych i zegarowych (w zakresie 12),
- kształtowanie umiejętności zapisywania danych w tabeli,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.



**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- potrafi planować działania (harmonogram),
- rozwiązuje zadania, które wymagają obliczeń kalendarzowych i zegarowych (w zakresie 12),
- potrafi zapisywać dane w tabeli,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

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

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Wycieczka*, nożyczki, pomoc techniczna (tekturowa) nr 39\_pomoc techniczna\_zegar; stoper.

**Uwaga:** dzieci dzień wcześniej przygotowują zadania z pomocy technicznej.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły w kole. Następnie tłumaczy im zasady zabawy. Uczniowie zamykają oczy, a prowadzący odmierza 1 minutę (np. stoperem). Ta osoba, która uzna, że minuta już upłynęła, wstaje. Wygrywa ten, kto najmniej się pomyli.
2. Dzieci wracają na swoje miejsca i w parach wymyślają czynności, które należy wykonać po południu oraz godziny ich rozpoczęcia. Na koniec jedna osoba z pary prezentuje zgromadzone pomysły. Uczniowie wykonują zadanie 1 karty pracy.
3. Uczniowie wycinają obrazki z zadania 2 z karty pracy. Dzieci wspólnie uzgadniają kolejność, w jakiej należy je ułożyć. Na koniec wklejają je do zeszytu.
4. Nauczyciel rozdaje zegary tekturowe i mówi, którą godzinę należy na nich ustawić. Dzieci podnoszą zegary do góry, a nauczyciel sprawdza poprawność wykonania polecenia. Później prowadzący dla każdego dziecka ustawia wskazówki na różnych godzinach, a wyznaczona osoba głośno odczytuje daną godzinę.
5. Uczniowie wykonują zadanie 3 z karty pracy. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność jego wykonania.
6. Dzieci na podstawie kalendarza ustają dzień tygodnia i miesiąca w zadaniu 4. Prowadzący wyznacza osobę, która podaje odpowiedź.
7. Uczniowie wspólnie wykonują zadanie 5, po czym wracają do harmonogramu wycieczki zapisanego na brystolu i ustalają i zapisują godziny poszczególnych czynności. Uwaga: wyniki dzisiejszej pracy uczniowie prezentują na wystawie pt. *Jesteśmy przygotowani do wycieczki!* Nauczyciel dzieli uczniów na grupy, które w domu przygotowują krótkie prezentacje tych wyników.
8. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Wycieczka*. Ochotnicy podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



**Klasa II, zajęcia komputerowe,  
krąg tematyczny „Jesteśmy miłośnikami przyrody”**

**Temat: Jedziemy na wycieczkę!**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności posługiwania się systemem operacyjnym zamontowanym w komputerze,
- kształcenie umiejętności matematycznych.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

**Uczeń:**

- kształcenie umiejętności odnajdywania zegara i kalendarza zamontowanych w systemie operacyjnym w komputerze,
- kształcenie umiejętności ustawiania daty i godziny w komputerze,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się zegarem elektronicznym,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się kalendarzem.

**Metody:** metoda zadaniowa.

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

**Środki dydaktyczne:** zestaw komputerowy dla każdego ucznia, pomoc techniczna (tekturowa) nr 39\_pomoc techniczna\_zegar, kartka w formacie A5 dla par.

**Uwaga:** przed lekcją nauczyciel dostosowuje ustawienia zegara do możliwości dzieci (zgodnie z rozkładem uczniowie posługują się 12-godzinnym systemem odmierzania czasu).

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel prosi uczniów, aby dobrali się w pary i nawzajem wydawali sobie polecenia dotyczące ustawiania godzin na zegarze. Następnie uczniowie w parach wypisują miejsca lub urządzenia, w których znajdują się zegary (np. dworzec PKP, telefon komórkowy).
2. Uczniowie pracują indywidualnie. Włączają komputery i przy pomocy nauczyciela odnajdują zegar i kalendarz w systemie operacyjnym. Odczytują, która jest godzina na zegarze.
3. Nauczyciel pokazuje dzieciom, jak zmieniać godzinę w komputerze. Uczniowie trenują tę czynność kilkakrotnie.
4. Następnie za pomocą kalendarza ustalają, w jakie dni tygodnia przypadną wybrane przez nauczyciela daty (mogą to być na przykład święta).



## Klasa II, język angielski, krąg tematyczny „Toys”

### Temat: How to make a paper toy?

#### SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTU

##### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności uważnego słuchania,
- kształcenie umiejętności reagowania na polecenia,
- kształcenie umiejętności pisania,
- kształcenie umiejętności czytania,
- doskonalenie umiejętności matematycznych.

##### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

###### Uczeń:

- mówi o zabawkach,
- mówi o kształtach,
- poprawnie wymawia słowa opisujące zabawki,
- poprawnie wymawia słowa opisujące kształty,
- reaguje na polecenia,
- czyta krótkie teksty i łączy je z obrazkami,
- opisuje obrazek.

**Metody:** metoda audiolingwalna, metoda komunikacyjna, metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa, metoda projektu.

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

**Środki dydaktyczne:** obrazki przedstawiające zabawki i kształty, figury geometryczne z papieru (trójkąt, koło, cztery prostokąty), tekturowa lalka, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.*

##### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel wita się z uczniami. Następnie powtarza z uczniami słownictwo opisujące zabawki i kształty poznane na lekcjach wcześniejszych. Przyczepia na tablicy obrazki zabawek i kształtów, tak aby nie były widoczne dla uczniów (powinny być przykryte białymi kartkami). Następnie powoli odkrywa fragment danego obrazka i pyta, czy uczniowie wiedzą, jaka to rzecz. Jeśli nie są w stanie odgadnąć, nauczyciel pokazuje kolejną część ilustracji.



2. Prowadzący prosi, aby uczniowie popatrzyli na karty pracy, na których znajdują się obrazki zabawek. Są to zabawki nietypowe, ponieważ wykonane są z różnych kształtów wyciętych z papieru. Nauczyciel wskazuje na poszczególne obrazki zabawek i pyta: „What’s this?”, a uczniowie odpowiadają. Następnie wypowiada głośno słowo, a dzieci je powtarzają. Na koniec wskazuje na obrazkach różne kształty, a uczniowie podają ich nazwy.
3. Uczniowie wykonują zadanie 2 w karcie pracy – znajdują się tam opisy zabawek z zadania 1. Uczniowie czytają opisy najpierw po cichu i próbują odgadnąć, o jaką zabawkę chodzi. Następnie ochotnicy odczytują na głos opisy i wspólnie podają odpowiedzi.
4. Dzieci wykonują kolejne zadanie na karcie pracy. W wyznaczonym ramką miejscu rysują zabawkę za pomocą kształtów. Następnie obok ramki opisują swoją zabawkę, analogicznie jak w zadaniu 2. Nauczyciel chodzi po klasie, monitoruje pracę uczniów i zadaje im pytania: „What’s this?” oraz „What shapes are here?”, a dzieci opisują daną zabawkę.
5. Nauczyciel przynosi na lekcję przygotowaną wcześniej lalkę z tektury, pokazuje ją uczniom i pyta: „What’s this?”, a uczniowie odpowiadają: „It’s a doll”. Następnie pokazuje wycięte z papieru kształty: trójkąt, koło, cztery prostokąty i przyczepia je do tablicy w taki sposób, aby powstała lalka. Prowadzący informuje uczniów, że będą pracować metodą projektu. Ich zadaniem będzie zrobienie zabawki za pomocą kształtów wyciętych z papieru (tektura, papier kolorowy). Nauczyciel dobiera uczniów w pary, spisuje kontrakt z uczniami, w którym zawarty jest termin oddania papierowej zabawki (lekcja, na której uczniowie piszą test) oraz sposób oceniania projektu. Nauczyciel mówi, że na kolejną lekcję uczniowie mają przynieść rysunek projektu.
6. Nauczyciel żegna się z uczniami.

