

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 24, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_2\_24*, do zastosowania z: *uczeń\_2\_24* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Mieszka w lesie* (352\_mat\_mieszka w lesie)

**Klasa II, edukacja polonistyczna,**  
**krąg tematyczny „Co październik z sobą niesie? Jesień w lesie”**  
**Temat: Las domem zwierząt**

**Cele edukacyjne:**

- doskonalenie umiejętności cichego czytania tekstu ze zrozumieniem,
- kształcenie umiejętności wskazywania fragmentów tekstu w związku z postawionym pytaniem,
- kształcenie umiejętności łączenia w pary rymujących się wyrazów,
- kształcenie umiejętności poprawnego zapisu wyrazów ze zmiękczeniami.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- potrafi czytać tekst ze zrozumieniem,
- potrafi wskazywać fragmenty tekstu w związku z postawionym pytaniem,
- potrafi łączyć w pary rymujące się wyrazy,
- potrafi poprawnie zapisywać wyrazy ze zmiękczeniami.

**Metody:** rozmowa z elementami dyskusji, metoda ćwiczeniowa, zabawa.

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

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, obręcze i muzyka do zabawy, komputer z głośnikami lub odtwarzacz CD, emblematy ze zwierzętami leśnymi (dla każdego ucznia jeden emblemat).

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel proponuje uczniom przeczytanie krótkiego tekstu pt. *Domki leśnych zwierząt*. Następnie rozmawia z uczniami o jego treści. Zadaje uczniom pytania takie jak:

- Gdzie mieszka wiewiórka?
- Jak nazywa się dom niedźwiedzia?
- Gdzie jest jeź?
- Skąd wygląda lis?



Uczniowie odczytują fragmenty tekstu, które są odpowiedzią na pytania. Następnie wykonują 2 z karty pracy.

2. Nauczyciel proponuje uczniom zabawę „Rym dany”, która polega na dopowiadaniu rymu do podanego wyrazu. Uczniowie stają w kole w przestrzeni rekreacyjnej. Jeden z uczniów wypowiada wyraz, a wskazana przez niego osoba dopowiada rym. Potem ta osoba wypowiada wyraz i wskazuje następną osobę. Uwaga: wyrazy powinny kojarzyć się z jesienią lub lasem.

3. Uczniowie wykonują zadanie 3 z karty pracy.

4. Nauczyciel proponuje uczniom dydaktyczną zabawę ruchową „Domki leśnych zwierząt”. Dzieci poruszają się swobodnie na dywanie pomiędzy obręczami, w których znajdują się domy zwierząt (gawra, dziupla, nora, liście). Każde z dzieci ma emblemat przedstawiający wybrane zwierzę leśne (lis, wiewiórka, niedźwiedź, jeż). Gdy muzyka cichnie, nauczyciel daje hasło: „wiewiórki do dziupli”, dzieci (w tym przypadku – wiewiórki) muszą znaleźć się w środku obręczy. Pozostałe dzieci stoją nieruchomo.

4. Uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy.

## **Klasa II, edukacja matematyczna, krąg tematyczny**

### **„Co październik z sobą niesie? Jesień w lesie”**

#### **Temat: Las domem zwierząt**

##### **Cele edukacyjne:**

- doskonalenie techniki dodawania i odejmowania w zakresie 20,
- rozwijanie logicznego myślenia (wnioskowanie, uogólnianie),
- kształcenie umiejętności uzupełniania działań z okienkami,
- kształcenie umiejętności układania i rozwiązywania zadań tekstowych (także na porównywanie różnicowe),
- kształtowanie rozumienia znaczenia pojęć: *odjemna*, *odjemnik*, *różnica*,
- ćwiczenie umiejętności rozpoznawania linii pionowych i poziomych,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.



**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- dodaje i odejmuje w zakresie 20,
- myśli logicznie (wnioskuje, uogólnia),
- uzupełnia działania z okienkami,
- układa i rozwiązuje zadania tekstowe (także na porównywanie różnicowe),
- zna i stosuje pojęcia: *odjemna, odjemnik, różnica*,
- rozpoznaje linie poziome i pionowe,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

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

**Środki dydaktyczne:** koła podzielone na sześć pól (po jednym dla każdego ucznia), 21 pionków, kostki do gry, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Mieszka w lesie*.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel omawia zasady zabawy „Zapełniamy swoje pola” (zabawa opracowana na podstawie propozycji Marzeny Siejak – internet). Każde dziecko otrzymuje wycięte koło podzielone na 6 części – pól (może też być jedno koło – plansza na grupę, ale wtedy każdy członek zespołu musi mieć pionki w swoim kolorze). Każde pole zawiera o jedną kropkę więcej od 1 do 6. Nauczyciel przygotowuje 21 pionków – mogą to być np. guziki lub kulki uformowane z bibuły. Następnie prowadzący dzieli klasę na grupy 4-osobowe. Każda otrzymuje kostkę sześcienną z cyframi (np. może to być klocek z naklejonymi na ściankach cyframi). Zespoły układają przed sobą planszę i zgromadzone pionki. Kolejno rzucają kostką i w zależności od tego, jaką liczbę wylosują, układają pionki na odpowiednim polu. Jeżeli któreś z dzieci powtórnie wylosuje taką samą liczbę, to omija go kolejka. Zabawę wygrywa to dziecko w grupie, któremu najwcześniej uda się zapełnić swoją planszę.

2. Dzieci wracają na miejsca i rysują obrazki w zadaniu 1. Ustalają zasadę, według której powstają rysunki w ostatnim rzędzie. Później samodzielnie uzupełniają przykład. Chętni pokazują swój pomysł pozostałym.

3. Dzieci uzupełniają kratki w zadaniu 2. Nauczyciel pyta, jak można obliczyć brakujące liczby bez zgadywania:  $17 - 15 = 2$ ,  $15 + 1 = 16$ ,  $20 - 5 = 15$ ,  $15 - 4 = 11$ ,  $15 - 6 = 9$ . Jeżeli uczniowie mieliby jeszcze problemy z zadaniami tego typu, należy podpowiedzieć im rysowanie odpowiedniej liczby np. kresek lub kropek.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



4. Uczniowie w parach układają zadania do polecenia 3. Para, która skończy wcześniej, pomaga innym, mającym trudności z wykonaniem polecenia samodzielnie. Prowadzący przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność jego wykonania.
5. Nauczyciel tłumaczy, co znaczą pojęcia: *odjemna*, *odjemnik*, *różnica*. Następnie zapisuje na tablicy przykłady odejmowania (po jednym dla każdego ucznia). Dzieci kolejno dyktują wyniki i odczytują, ile jest równa odjemna, ile odjemnik, a ile różnica.
6. Dzieci wykonują obliczenia w zadaniu 4 i 5. Nauczyciel prosi, aby podkreśliły odjemną na czerwono, odjemnik na zielono, a różnicę na niebiesko.
7. Prowadzący przypomina, jak wygląda linia pozioma, a jak pionowa. Później wyznacza uczniów, którzy rysują przykłady na tablicy. Następnie dzieci wykonują zadanie 6 i 7 w karcie pracy. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania poleceń.
10. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Mieszka w lesie*. 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 „Co październik z sobą niesie? Jesień w lesie”**

**Temat: Las domem zwierząt**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności realizowania prostych schematów muzyczno-ruchowych,
- utrwalanie podstawowej wiedzy muzycznej,
- rozwijanie umiejętności improwizowania na instrumentach perkusyjnych,
- kształcenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- śpiewa piosenkę z pamięci,
- aktywnie bierze udział w zabawach rytmicznych,
- rozumie, czym jest takt i do czego służy kreska taktowa,
- realizuje ruchem takt na 2,
- gra na wybranych instrumentach perkusyjnych,
- posługuje się tablicą multimedialną.

**Metody:** zabawa muzyczna, gra dydaktyczna, rozmowa.

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

**Środki dydaktyczne:** odtwarzacz CD, nagranie utworu *Witaj, nasza dobra szkoła*, nagranie prostego utworu do taktowania, grzechotki, bębenki, trójkąty, pionki do gry, kostka, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*.

**Przebieg lekcji:**

1. Na początku zajęć nauczyciel przeprowadza zabawę „Echo”. Każde dziecko otrzymuje grzechotkę, trójkąt lub bębenek. Wszyscy uczniowie maszerują po sali do piosenki „Witaj, nasza dobra szkoła”. Nauczyciel wyłącza na chwilę muzykę, a uczniowie zatrzymują się. Wówczas prowadzący wystukuje na instrumencie perkusyjnym dowolny rytm. Dzieci odtwarzają go na instrumentach. Po włączeniu muzyki maszerują dalej.

2. Nauczyciel wyjaśnia uczniom, czym jest takt i do czego służy kreska taktowa.

3. Prowadzący włącza utwór do taktowania. Uczniowie wsłuchują się w niego i taktują.

4. Nauczyciel pokazuje dzieciom, jakie gesty wykonuje się podczas taktowania na 2. Następnie gra na pianinie wybrany utwór w taktowaniu na 2. Uczniowie w tym czasie taktują gestami.

5. Na zakończenie prowadzący dzieli klasę na grupy trzyosobowe. Każdej drużynie wręcza karty pracy z grą dydaktyczną. W razie potrzeby pomaga dzieciom w przeprowadzeniu zabawy.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa II, wychowanie fizyczne,  
krąg tematyczny „Co październik z sobą niesie? Jesień w lesie”**

**Temat: Las domem zwierząt**

**Cele edukacyjne:**

- rozwijanie ogólnej sprawności fizycznej poprzez gry i zabawy,
- rozwijanie współzawodnictwa w grupie.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- potrafi skakać i przeskakiwać,
- prawidłowo wykonuje ćwiczenia i zabawy,
- poznaje zasady zdrowej rywalizacji.

**Metody:** metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

**Formy pracy:** praca w grupie, praca zespołowa.

**Środki dydaktyczne:** skakanki, materace, ławeczki, obręcze, płotki.

**Przebieg lekcji:**

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.
2. Marsz po dużym okręgu. Na sygnał szybszy bieg. Kolejny sygnał: stop. Powtarzamy 2–3 razy. Pobranie skakanek.
3. Przeskakiwanie w miejscu przez skakanki obunóż i jednonóż, przeskakiwanie przez skakankę naprzemiennie w biegu.
4. Dobieranie się parami. Skakanki składamy na pół. Pary trzymają końce złożonych skakanek w lewej i prawej ręce, przesuwiają je ruchami naprzemiennymi od siebie i do siebie. Następnie trzymają obie skakanki w dłoniach i pokazują ruchem jednoczesne przesuwanie do siebie od siebie – „Cięcie drzewa”.
5. Ustawienie się parami na materacach. Zabawa skoczna z mocowaniem. Należy zepchnąć przeciwnika z materaca. Nie można używać rąk, przepychamy się tylko dotykając barków i klatki piersiowej.
6. Ustawienie się w szeregu. Odliczanie do dwóch. Jedyńki ustawiają się jako jedna drużyna, dwójki jako druga drużyna. Wyścigi dwóch rzędów w skokach z wykorzystaniem płotków, obręczy, skakanek i ławeczek gimnastycznych. Przeskakiwanie przez kilka płotków niewielkiej wysokości. Wskakiwanie do obręczy i wyskakiwanie, przeskoki przez skakankę jednonóż i obunóż, przeskakiwanie i przejście przez ławeczkę. Powrót do drużyny.
7. Zebranie sprzętu. Zbiórka w szeregu, odliczanie kolejności. Zakończenie zajęć.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

