

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 54, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_2_54*, do zastosowania z: *uczeń_2_54* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Liczbowe okienka* (384_mat_liczbowe okienka), pomoc techniczna (tekturowa) nr 5: *patyczki* (5_pomoc_techniczna_patyczki).

Klasa II, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Stolice mojej Ojczyzny”

Temat: Historia w legendzie zaklęta...

Cele edukacyjne:

- wprowadzenie lektury „Legendy polskie” autorstwa Wandy Chotomskiej,
- wprowadzenie podstawowych informacji dotyczących życia i twórczości Wandy Chotomskiej,
- przypomnienie informacji dotyczących pojęcia *legenda*,
- doskonalenie umiejętności prowadzenia dzienniczka lektur,
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania zdarzeń prawdopodobnych i zdarzeń fantastycznych,
- doskonalenie umiejętności określania bohaterów, czasu i miejsca akcji w legendach,
- **ćwiczenie umiejętności matematycznych.**

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zna wybrane legendy z książki „Legendy polskie” Wandy Chotomskiej,
- zna podstawowe informacje dotyczące życia i twórczości Wandy Chotomskiej,
- wie, czym jest legenda,
- rozróżnia legendę i bajkę,
- prowadzi dzienniczek lektur,
- podaje przykłady zdarzeń prawdopodobnych i zdarzeń fantastycznych,
- określa bohaterów, czas i miejsca akcji w legendach,
- **ćwiczenie umiejętności posługiwania się linijką.**

Metody: burza mózgów, mapa mentalna, zabawa, metoda ćwiczeniowa, rozmowa.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, tekst „Legend polskich” Wandy Chotomskiej, karteczki z tytułami legend, informacje o Wandzie Chotomskiej przygotowane przez nauczyciela, w tym fotografie i przykłady książek.

Uwaga: nauczyciel prosi uczniów wcześniej o przeczytanie lektury razem z rodzicami.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zapisuje na tablicy pytanie: Czym jest legenda? Następnie odwołuje się do wiadomości uczniów z poprzedniej klasy i urządza burzę mózgów. Uczniowie podają swoje skojarzenia dotyczące legendy, a najtrafniejsze z nich zapisują na tablicy w postaci mapy mentalnej.
2. Nauczyciel zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej. Pyta uczniów, czy pamiętają, jaką książkę mieli przeczytać na dzisiejszą lekcję. Następnie informuje uczniów, że za chwilę sprawdzi, czy uczniowie pamiętają tytuły legend z tej książki. Prosi, aby chętni uczniowie wylosowali tytuły legend, przeczytali je po cichu, a następnie postarali się je przedstawić bez pomocy słów. Do przedstawienia uczniowie mogą wykorzystać dowolne przedmioty zgromadzone w klasie, a także tablicę (uczniowie mogą rysować na niej części tytułu). Pozostali uczniowie odgadują tytuły legend. Ich zadaniem jest też streszczenie tych legend.
3. Uczniowie wracają na miejsca. Nauczyciel wprowadza informacje dotyczące Wandy Chotomskiej. Następnie uczniowie wykonują zadania od 1 do 3 z karty pracy.
4. Nauczyciel rozmawia z uczniami o wybranych legendach. Uczniowie podają bohaterów tych legend, starają się określić miejsce i czas akcji. Nauczyciel zwraca uczniom uwagę na to, że w wypadku legend, bajek i baśni bardzo często nie można ustalić miejsca i czasu akcji. Pyta uczniów, dlaczego ich zdaniem tak jest. Następnie nauczyciel rozmawia z uczniami o tym, czym są zdarzenia prawdopodobne i zdarzenia fikcyjne. Uczniowie wybierają dowolną legendę i wykonują **zadanie 4 z karty** pracy. Następnie wybrani uczniowie odczytują swoje odpowiedzi, a pozostała część klasy razem z nauczycielem sprawdza poprawność wykonania zadania.
5. Uczniowie wykonują zadanie 5 z karty pracy. Nauczyciel tłumaczy uczniom, na czym polega praca domowa.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa II, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „Stolice mojej Ojczyzny”
Temat: Historia w legendzie zaklęta...**

Cele edukacyjne:

- doskonalenie techniki dodawania i odejmowania z przekroczeniem progu dziesiętkowego,
- ćwiczenie umiejętności porównywania wyników dodawania i odejmowania z użyciem znaków: =, <, >,
- pogłębianie umiejętności rozumienia struktury zadań tekstowych (przez ich problematyzację),
- ćwiczenie umiejętności obliczania równań z niewiadomą w postaci okienka,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- dodaje i odejmuje z przekroczeniem progu dziesiętkowego,
- porównuje wyniki dodawania i odejmowania z użyciem znaków: =, <, >,
- rozumie strukturę zadań tekstowych,
- potrafi obliczać równania z niewiadomą w postaci okienka,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

Metody: metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa, rozmowa, ćwiczenia interaktywne.

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

Środki dydaktyczne: kostki do gry (po trzy dla każdej grupy), karty pracy: *Ad@ i J@s na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Liczbowe okienka*, pomoc techniczna: patyczki, opcjonalnie: drobna nagroda dla zwycięzcy konkursu.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Każdej rozdaje po trzy kostki do gry. Dzieci po kolei rzucają wszystkimi kostkami, a następnie ustawiają je obok siebie w taki sposób, aby jak najłatwiej obliczyć sumę ich oczek i dokonują obliczeń. W drugiej kolejce dzieci ustawiają kostki w kolejności od największej do najmniejszej liczby oczek, dodają oczka z dwóch pierwszych kostek i odejmują liczbę oczek z trzeciej kostki. Ważne jest, aby każdy uczeń



wykonał zadania obu kolejek. Uwaga: jeżeli nauczyciel przewiduje, że zadanie to może być za trudne dla niektórych dzieci, może podzielić uczniów na grupy w zależności od ich umiejętności matematycznych. Dzieci, które najslabiej radzą sobie z dodawaniem i odejmowaniem, mogą posługiwać się dwiema kostkami i na przykład rysować działania na kartkach w postaci kresek lub kropek.

2. Uczniowie wracają na swoje miejsca i wykonują obliczenia z zadania 1 z karty pracy. Dla ułatwienia mogą się posłużyć na przykład patyczkami. Jednak prowadzący stara się nakłonić uczniów do obliczeń w pamięci. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia. Dla urozmaicenia prowadzący może zorganizować konkurs – ten, kto najszybciej wykona dobrze wszystkie obliczenia, dostaje drobną nagrodę.

3. Dzieci wyznaczają wyniki działań z zadania 2, a później porównują je za pomocą znaków: $<$, $>$ lub $=$. Nauczyciel wyznacza osoby, które zapisują odpowiedzi na tablicy.

4. Prowadzący dobiera uczniów w pary. Dzieci wymyślają propozycje do przykładów z zadania 3. Później jedna osoba z każdej pary prezentuje je pozostałym. Wszyscy wspólnie wybierają najciekawszy pomysł i zapisują go w karcie pracy.

5. Uczniowie wracają na swoje miejsca i rozwiązują zadanie 4 i 5. Zadanie 4 można, w miarę możliwości, zademonstrować na prawdziwych schodach.

6. Przed rozpoczęciem wykonywania zadania 6 prowadzący przypomina uczniom o tym, że szukane liczby można obliczyć: w przykładach z sumą przez odejmowanie, a w przykładach z różnicą przez dodawanie.

7. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Liczbowe okienka*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.

**Klasa II, edukacja muzyczna,
krąg tematyczny „Stolice mojej Ojczyzny”
Temat: Historia w legendzie zaklęta...**

Cele edukacyjne:

- kształtowanie umiejętności zespołowego wykonywania piosenek,
- doskonalenie umiejętności z zakresu podstaw wiedzy muzycznej,
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- śpiewa piosenkę,
- odczytuje podane rytmy za pomocą sylab rytmicznych,



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



- rytmizuje tekst z użyciem gestodźwięków,
- współpracuje w grupie.

Metody: zabawa ruchowa, zabawa dydaktyczna, rozmowa.

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

Środki dydaktyczne: odtwarzacz CD, nagranie piosenki *Płynie, Wisła, płynie*, dowolne instrumenty dla wszystkich dzieci w klasie, tekst legendy o Wiśle autorstwa Hanny Zdzitowieckiej, dla grup: koperty z kartkami z: całymi nutami, półnutami, ćwierćnutami oraz odpowiadającymi im pauzami i sylabami.

Przebieg lekcji:

1. Aby wprowadzić uczniów w tematykę zajęć, nauczyciel zadaje zagadkę:

Od Beskidu płynie
przez całą naszą Polskę.
A gdy przemierzy ją wzdłuż i wszerz,
wpada w ramiona morskie.

2. Dzieci samodzielnie podają propozycje tematu dzisiejszej lekcji. Następnie wspólnie wybierają jedną z nich i ochotnik zapisuje temat na tablicy.

3. Na podstawie tekstu Hanny Zdzitowieckiej prowadzący opowiada dzieciom legendę o tym, jak powstała Wisła. Może też przeczytać tę legendę.

4. Następnie nauczyciel wykonuje piosenkę *Płynie, Wisła, płynie* lub odtwarza jej nagranie. Uczniowie ustawiają się w kole. Każdy otrzymuje dowolny instrument, po czym uczniowie wygrywają odpowiedni rytm pierwszej zwrotki piosenki i jednocześnie poruszają się w prawo. Przy drugiej zwrotce zmieniają kierunek ruchu i idą w lewą stronę. Przy każdej nowej zwrotce dzieci zmieniają kierunek ruchu.

5. Nauczyciel mówi klasie, że rytm piosenek można również wykonywać za pomocą gestodźwięków, czyli klaskania, tupania, uderzania o uda, pstrykania palcami. Następnie prosi uczniów, żeby wykonali pierwszą zwrotkę piosenki według wskazówek:

Płynie Wisła, płynie – klaskanie
po polskiej krainie – tupanie lewą nogą
po polskiej krainie. – tupanie prawą nogą
Zobaczyła Kraków, pewnie go nie minie. – uderzanie rękami o uda
Zobaczyła Kraków, pewnie go nie minie. – klaskanie

6. W dalszej kolejności uczniowie uczą się tekstu piosenki.

7. Na zakończenie zajęć nauczyciel przypomina uczniom, jakim wartościom nutowym odpowiadają jakie sylaby rytmiczne. Następnie dzieli klasę na grupy trzyosobowe. Każda z nich otrzymuje kopertę, w której znajdują się nuty i sylaby. Członkowie zespołów wybierają spośród siebie Muzyka, Ucznia i Sędziego. Zadaniem muzyka jest ułożenie z nut dowolnego rytmu. Uczeń powinien podpisać nuty odpowiednimi sylabami, a Sędzia rozstrzygnąć, czy zadanie zostało wykonane poprawnie. Zabawa trwa tak długo, aż każdy wcieli się w każdą z trzech ról przynajmniej raz.



**Klasa II, wychowanie fizyczne,
krąg tematyczny „Stolice mojej Ojczyzny”
Temat: Historia w legendzie zaklęta...**

Cele edukacyjne:

- rozwijanie ogólnej sprawności fizycznej,
- utrzymanie równowagi,
- rozwijanie zainteresowań tanecznych.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- ćwiczy równowagę i duże grupy mięśni,
- prawidłowo reaguje na polecenia i sygnały,
- zapamiętuje poznane kroki taneczne.

Metody: metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca zespołowa.

Środki dydaktyczne: odtwarzacz z płytą CD, nagranie z muzyką kujawiaka, lina, obręcz hula-hoop.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć. Marsz po obwodzie dużego koła. Na sygnał nauczyciela – szybszy bieg. Kolejny sygnał oznacza zmianę kierunku ruchu.

2. Uczniowie stoją w dużym kole, twarzą zwróceniu do środka. Nauczyciel stoi w środku koła i głośno wymawia słowo: „Hop!”. Na ten sygnał uczniowie obunóż podskakują wysoko. Gdy nauczyciel zawoła: „Stop!”, wszyscy kładą się na brzuchu z wyciągniętymi przed siebie rękoma. Mają nogi proste, głowę zwróconą twarzą do podłogi. Na hasło: „Trop!” – wszyscy przyjmują postawę na czworakach, z dłońmi opartymi na podłodze. Powtórka ćwiczenia.

3. Nauczyciel rozkłada na podłodze linę. Uczniowie przechodzą po linie, małymi kroczkami, stopa za stopą. Kolejny raz przechodzą dużymi krokami, następnie przeskakują na jednej nodze (raz na lewej, raz na prawej). Przeciąganie liny. Wcześniej – podział klasy na dwie grupy. Wyznaczenie środka liny.

4. Zabawa bieżna: „Uwaga, smok!”. Jeden chętny uczeń zostaje „smokiem”. Reszta grupy to „owieczki”. W wybranych miejscach na sali „owieczki” kładą swoje obręcze, które będą ich schronieniem przed „smokiem”. Na sygnał – wszyscy swobodnie biegają po sali. Gdy nauczyciel krzyknie: „Uwaga, smok!” – „owieczki” chowają się do bezpiecznej „zagrody”, kucają w środku obręczy. Kolejny sygnał oznacza swobodny bieg po sali. W tym czasie nauczyciel zabiera kilka obręczy, po czym mówi: „Uwaga, smok!”. Kto nie zdąży się schować lub zostanie złapany przez „smoka”, siada na ławeczce. Powtórzenie zabawy.

5. Utrwalenie kroków i figur kujawiaka. Zbiórka, okrzyk.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

