

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 91, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_2_91*, do zastosowania z: *uczeń_2_91* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Kto jest kim w filmie?* (532_mn_kto jest kim w filmie?), *Seans filmowy* (470_mat_seans filmowy), *Zegary* (471_mat_zegary).

Klasa II, edukacja społeczna, krąg tematyczny „Pomysły na długie, zimowe wieczory”

Temat: Zabawa w kino

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności radzenia sobie z nudą i rozleniwieniem,
- kształcenie umiejętności tworzenia map skojarzeń,
- ćwiczenie umiejętności tworzenia listy zajęć, które można wykonywać w wolnym czasie,
- kształcenie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii,
- doskonalenie umiejętności matematycznych.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- potrafi zorganizować sobie zajęcia w wolnym czasie,
- wie, że rozleniwienie nie jest dobrą cechą,
- tworzy mapy skojarzeń do wyrazów *nuda*, *rozrywka*,
- układa listę zajęć, które można wykonywać w wolnym czasie,
- korzysta z ciekawych stron z zadaniami matematycznymi,
- rozwiązuje zadania matematyczne z podanej strony internetowej,
- konstruuje tabelę według własnego pomysłu.

Metody: rozmowa z elementami dyskusji, metoda zadaniowa.

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

Środki dydaktyczne: dla grup: arkusze kolorowego papieru, mazaki, kredki, nożyczki, stare czasopisma dla dzieci, foldery turystyczne, czasopisma sportowe, klej, adresy sprawdzonych stron internetowych z zadaniami matematycznymi dla dzieci, tablety.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zapisuje na tablicy wyraz *nuda*. Pyta uczniów, czy zdarza im się nudzić i czy lubią się nudzić, co oznacza dla nich nuda. Uczniowie tworzą mapę skojarzeń z tym wyrazem (np. spanie, snucie się bez celu po domu, brak pomysłów).



2. Nauczyciel zadaje uczniom pytanie, czy nudzić się oznacza to samo, co być leniwym. Czy lenistwo jest dobrą cechą? Co można zrobić, aby się nie nudzić? Zapisuje na tablicy słowo *rozrywka*. Uczniowie tworzą mapę skojarzeń z tym słowem (np. kino, plac zabaw, sport).

3. Uczniowie pracują w grupach. Mają do dyspozycji arkusze kolorowego papieru, mazaki, kredki, nożyczki, stare czasopisma, klej. Ich zadanie polega na tym, aby ustalić w grupie co najmniej 10 sposobów na pozbycie się nudy i aktywność, a następnie przedstawić je w formie kolorowej listy.

4. Po zakończeniu pracy grupy prezentują swoje listy i wybierają najciekawsze propozycje.

5. Nauczyciel rozdaje grupom tablety i adresy ciekawych stron internetowych z zadaniami matematycznymi. Uczniowie wchodzi na strony i oceniają je. Konstruuja według własnego pomysłu tabelę, w której zapisują plusy i minusy stron, które odwiedzają. Na koniec grupy odczytują swoje oceny. Jeżeli wystarczy czasu, mogą dyskutować o tym, czy rzeczywiście dana strona ma więcej minusów niż plusów. Nauczyciel na zakończenie pyta uczniów, czy testowanie np. książek lub stron internetowych i dyskusowanie o nich z kolegami nie jest również sposobem na pozbycie się nudy.

Klasa II, edukacja polonistyczna,

krag tematyczny „Pomysly na dlugie, zimowe wieczory”

Temat: Zabawa w kino

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności wypowiedzania się na dany temat,
- zapoznanie z zawodami związanymi z kinem,
- kształcenie umiejętności przyporządkowywania rodzaju wykonywanej pracy poszczególnym ludziom kina,
- kształcenie umiejętności redagowania scenariuszy filmowych na podstawie historyjki obrazkowej,
- kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- potrafi umiejętnie wypowiedzieć się na dany temat,
- zna zawody związane z kinem (reżyser, scenopisarz, producent, charakteryzator, operator kamery, operator dźwięku, scenograf),



PAKIET 91, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- potrafi przyporządkować rodzaj wykonywanej pracy poszczególnym ludziom kina,
- potrafi redagować scenariusz filmowy na podstawie historyjki obrazkowej,
- posługuje się nowoczesnymi technologiami.

Metody: rozmowa z elementami dyskusji, szeregowanie promyczkowe, metoda ćwiczeniowa, elementy dramy.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Kto jest kim w filmie?*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, kolorowe kartki i plansza do uszeregowania promyczkowego.

Przebieg lekcji:

1. Na początku lekcji nauczyciel proponuje uczniom rozwiązanie krótkiej krzyżówki, której hasłem jest *kino*. Nauczyciel rozmawia z uczniami o tym, że nie tylko oglądanie filmów może być sposobem na nudę, ale jest nim także zapoznanie się z pracą ludzi kina, wymyślanie własnych scenariuszy czy interesowanie się historią kina i filmu. Uczniowie wypowiadają się na ten temat i podają nazwy zawodów związanych z kinem, o jakich słyszeli.

2. Następnie nauczyciel wspólnie z uczniami ustala wykaz osób pracujących nad powstaniem filmu z zastosowaniem techniki uszeregowania promyczkowego.

3. Podczas rozmowy nauczyciel zwraca uwagę na właściwe przyporządkowanie rodzaju wykonywanej pracy poszczególnym ludziom kina. Następnie nauczyciel poleca uczniom wykonanie polecenie 2, 3 i 4 z karty pracy.

4. Następnie nauczyciel zaprasza uczniów do przestrzeni relaksacyjnej, gdzie proponuje zabawy dramatyczne związane z filmem i tworzeniem filmów wykorzystujące takie pojęcia jak: *reżyser, aktor, scenariusz*. W tym celu dzieli uczniów na trzy grupy, z których każda losuje jedno pojęcie. Grupy mają czas na zaplanowanie scenki i podział ról. Następnie poszczególne grupy prezentują przygotowane przez siebie scenki. Pozostali uczniowie je oglądają nagradzają brawami.

6. Nauczyciel zadaje uczniom pracę domową.

7. Na zakończenie nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Kto jest kim w filmie?* Chętni uczniowie wykonują zadanie z tej pomocy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa II, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „Pomysły na długie, zimowe wieczory”**

Temat: Zabawa w kino

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności odczytywania informacji (z programu repertuaru kinowego),
- kształcenie umiejętności wykonywania obliczeń zegarowych,
- doskonalenie umiejętności wykonywania obliczeń iloczynów w zakresie 30,
- kształcenie umiejętności rozkładu liczby na czynniki (z wykorzystaniem konkretów i ilustracji),
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- odczytuje dane informacje (z programu repertuaru kinowego),
- wykonuje obliczenia zegarowe,
- oblicza iloczyny w zakresie 30,
- rozkłada liczbę na czynniki (z wykorzystaniem konkretów i ilustracji),
- współpracuje w grupie,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

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

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

Środki dydaktyczne: ulotki z repertuarem kinowym, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *Seans filmowy, Zegary*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Każdej rozdaje ulotki z repertuarem kinowym. Dzieci oglądają je, a później odpowiadają na pytania:

- Czego możemy się z nich dowiedzieć?



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



- Jak należy zachowywać się w kinie?
- Kiedy można obejrzeć film o tytule...?
- Ile kosztuje bilet do kina?
- Co jeszcze trzeba doliczyć do kosztów wyjścia do kina?

2. Dzieci wracają na swoje miejsca i wyznaczają wyniki działań z zadania 1, wpisują odpowiednie litery i odczytują hasło. Dla ułatwienia mogą wyznaczać iloczyny metodą symulacji (rysowanie kresek, zabawa kamykami lub patyczkami). Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia, a na koniec wskazuje osoby, które odczytują hasło.

3. Dzieci dobierają się w pary i wspólnie ustalają odpowiedzi do zadania 2 i 3. Nauczyciel wybiera uczniów, którzy udzielają odpowiedzi, zapisują działania i wyniki na tablicy.

4. Uczniowie wracają na swoje miejsca i odpowiadają na pytania z zadania 4, 5 i 6. Ochotnicy czytają odpowiedzi.

5. Dzieci na podstawie rysunku wyznaczają odpowiedź na pytanie z zadania 7. Nauczyciel pyta:

- Ile biletów Patrycja kupi za 20 złotych?
- Ile koleżanek dziewczynka może zaprosić do kina?

6. Uczniowie wymyślają inne pytania związane z repertuarem kina „Syriusz”. Ochotnicy czytają je głośno, a pozostali wybierają najciekawsze z nich.

7. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Seans filmowy*, a później kolejną – *Zegary*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



**Klasa II, wychowanie fizyczne,
krąg tematyczny „Pomysły na długie, zimowe wieczory”**

Temat: Zabawa w kino

Cele edukacyjne:

- rozwijanie ogólnej sprawności fizycznej poprzez gry i zabawy na świeżym powietrzu,
- przestrzeganie zasad bezpiecznych zabaw na śniegu,
- wyzwalanie radości i pozytywnych emocji,
- zwiększanie odporności organizmu,
- kształcenie poczucia przynależności do grupy.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zachowuje się bezpiecznie podczas zabaw na śniegu,
- zgodnie bawi się i współpracuje z innymi.

Metody: rozmowa, metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

Formy pracy: praca w grupie, praca zespołowa.

Środki dydaktyczne: sanki, jabłuszka, lina, piłki.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka. Ustawienie w parach, w dwóch rzędach. Sprawdzenie ubioru do zabaw na śniegu. Przypomnienie zasad poruszania się po drodze. Rozmowa na temat bezpiecznych zabaw na śniegu, zwrócenie uwagi na miejsca, w których można bezpiecznie bawić się zimą. Wyjście z grupą poza teren szkoły, wybranie odpowiedniego miejsca do zabaw, ogrodzonego i bezpiecznego.
2. Ustawienie się w szeregu. Na sygnał wszyscy stają na jednej nodze, ręce wysunięte w bok, wykonanie „jaskółki”, utrzymanie równowagi.
3. Przejście po rozłożonej linie. Przejście po leżącym pniu drzewa, z asekuracją nauczyciela.
4. Podział uczniów na dwie drużyny. Próba przeciągania liny na śniegu.
5. Uczniowie lepią duże kule śnieżne i ustawiają je w odległości 1–2 metrów od siebie. Ustawiają się przed wyznaczoną linią i slalomem, kopiąc piłkę nogą, omijają duże kule. Jeżeli nie ma śniegu, uczniowie wykorzystują kamienie, patyki lub szyszki
6. Lepienie ze śniegu dużych kul i rzucanie w nie z odległości 3–5 metrów piłką tak, żeby je rozbić (przy braku śniegu można ustawić przeszkodę z kamieni i patyków).
7. Zabawy na śniegu. Swobodne bieganie po śniegu. Chodzenie po śladach. Lepienie bałwana. Rzucanie się śnieżkami, poniżej pasa, w nogi. Lepienie kul śnieżnych, dużych i małych.
8. Zjazdy na sankach, na jabłuszkach w wyznaczonych do tego miejscach.
9. Zbiórka. Zebranie sprzętu, powrót do szkoły.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

