

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 134, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_2\_134*, do zastosowania z: *uczeń\_2\_134* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Quiz architektoniczny* (628\_mn\_quiz architektoniczny), *Male i duże domki* (571\_mat\_male i duże domki), *Na dwa głosy* (629\_mn\_na dwa głosy).

## Klasa II, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Wyprawy w przeszłość i przyszłość”

### Temat: Stare budowle

#### Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności wypowiedzania się na temat wyglądu dawnych i współczesnych budowli na podstawie ilustracji,
- kształcenie umiejętności tworzenia definicji podanych pojęć,
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania zabytków Warszawy, Krakowa i Gniezna,
- kształcenie umiejętności wyszukiwania informacji na temat zabytkowych budowli znajdujących się w rodzinnej miejscowości i w najbliższej okolicy,
- kształcenie umiejętności tworzenia w grupach przewodnika po najbliższej okolicy,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania łamigłówek ortograficznych dotyczących poprawnej pisowni wyrazów z ó niewymiennym,
- doskonalenie umiejętności matematycznych,
- kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- wypowiada się swobodnie na temat wyglądu dawnych i współczesnych budowli na podstawie ilustracji,
- tworzy definicje pojęć: *zabytek*, *architektura*, *architekt*,
- rozpoznaje zabytki Warszawy, Krakowa i Gniezna,
- podaje nazwy zabytków Warszawy, Krakowa i Gniezna,
- potrafi wyszukiwać informacje na temat zabytkowych budowli znajdujących się w rodzinnej miejscowości i w najbliższej okolicy,
- tworzy w grupie przewodnik po najbliższej okolicy,
- rozwiązuje łamigłówki ortograficzne dotyczące poprawnej pisowni wyrazów z ó niewymiennym,
- rysuje plan okolicy i zaznacza na nim miejsca opisywane w przewodniku,



- posługuje się tablicą multimedialną.

**Metody:** rozmowa z elementami dyskusji, metoda ćwiczeniowa, ćwiczenia interaktywne.

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

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Quiz architektoniczny*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, prezentacja multimedialna przedstawiająca stare i współczesne budowle, zdjęcia dawnych i współczesnych budowli, kartki w formacie A4, materiały pomagające uczniom stworzyć przewodniki po zabytkach okolicy, przewodniki turystyczne.

**Uwaga:** jeżeli istnieje taka możliwość, uczniowie mogą wybrać się na wycieczkę w miejsca, w których znajdują się budynki zabytkowe i budynki nowoczesne.

### Przebieg lekcji:

1. Na początku lekcji nauczyciel proponuje uczniom obejrzenie prezentacji multimedialnej pokazującej wygląd starych i współczesnych budowli. Uczniowie wypowiadają się na temat obejrzanych zdjęć, wskazują podobieństwa i różnice. Określają też, z czego wynikają takie zmiany w wyglądzie budynków oraz które budynki podobają im się bardziej i dlaczego.
2. Następnie nauczyciel proponuje uczniom odgadnięcie i wyjaśnienie hasła z zadania 1 z karty pracy. Uczniowie wspólnie z nauczycielem zastanawiają się, w jaki sposób najlepiej jest zdefiniować pojęcia: *zabytek*, *architektura*, *architekt*. Porównują swoje pojęcia z pojęciami z zadania 2 z karty pracy.
3. Nauczyciel pokazuje uczniom zabytki z Warszawy, Krakowa i Gniezna. Uczniowie podają nazwy zabytków, po czym uzupełniają zadanie 3 z karty pracy.
4. W dalszej części lekcji nauczyciel dzieli klasę na cztery grupy. Uczniowie w grupach tworzą przewodniki po najbliższej okolicy, wykorzystując dostępne źródła materiały i własną wiedzę. Starają się w nich zwrócić uwagę na miejsca, które warto i należy odwiedzić, ze względu na ich walory historyczne. Na początku przewodników rysują z pamięci plan okolicy z zaznaczonymi miejscami, które opisują. Po skończonej pracy poszczególne grupy prezentują efekty swojej pracy, natomiast w domu jeden przedstawiciel każdej grupy ma za zadanie sprawdzić z rodzicami, czy grupa poprawnie wykonała plan.
6. Dalej uczniowie wykonują zadania poświęcone poprawnej pisowni wyrazów z ó niewymiennym – polecenie 4, 5, 6.
7. Na zakończenie nauczyciel zadaje pracę domową i włącza pomoc multimedialną *Quiz architektoniczny*. Urządza konkurs między ochotnikami, którzy jednak w trakcie konkursu nie mogą oglądać, co robią ich przeciwnicy.



**Klasa II, edukacja matematyczna,**  
**krąg tematyczny „Wyprawy w przeszłość i przyszłość”**

**Temat: Stare budowle**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności obliczania obwodu kwadratu i prostokąta,
- kształcenie umiejętności wykonywania rysunku pomocniczego do zapisywania danych o treści geometrycznej,
- kształcenie umiejętności obliczania obwodu kwadratu i prostokąta, gdy podane są długości ich boków,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- oblicza obwód kwadratu i prostokąta,
- wykonuje rysunek pomocniczy do zapisywania danych o treści geometrycznej,
- oblicza obwód kwadratu i prostokąta, gdy podane są długości jego boków,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

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

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

**Środki dydaktyczne:** dla grup: linijki, wielokąty, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Małe i duże domki*.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Każdej rozdaje zestaw wielokątów. Prosi, aby dzieci porównały (bez mierzenia, mogą wyłącznie składać, zginać, przykładać) długości boków, ich obwody, np.:

- niebieski trójkąt z zielonym prostokątem,
- żółty kwadrat z niebieskim prostokątem.

2. Nauczyciel prosi, aby uczniowie w zeszycie narysowali i zapisali obwody prostokątów:

- długości np. 6 kratek i szerokości np. 4 kratek,
- 10 kratek  $\times$  3 kratki,



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



- 5 kratek × 1 kratka.

Dzieci wymyślają różne sposoby rozwiązań i prezentują je pozostałym.

**3.** Dzieci dobierają się w pary i samodzielnie obliczają obwody figur w zadaniu 1 w karcie pracy. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia, a później wyznacza osoby, które zapisują obliczenia na tablicy.

**4.** Uczniowie, nadal w parach, rysują figury z zadania 2. Przedstawiciele każdego zespołu zapisują dane (długość i szerokość) wymyślonych przez siebie figur na tablicy (aż do wyczerpania propozycji). Nauczyciel zwraca uwagę na dużą liczbę możliwych poprawnych rozwiązań.

**5.** Dzieci wracają na swoje miejsca i samodzielnie ustalają, w jaki sposób można obliczyć obwody okien budynków na rysunkach z zadania 3, a później wykonują polecenie.

**6.** Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Małe i duże domki*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.

## Klasa II, edukacja muzyczna

### krąg tematyczny „Wyprawy w przeszłość i przyszłość”

#### Temat: Stare budowle

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności śpiewu,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się podstawowymi pojęciami muzycznymi,
- doskonalenie umiejętności improwizowania muzyki,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- śpiewa piosenkę z pamięci,
- rytmizuje tekst piosenki,
- wie, co to są instrumenty dęte,
- rozpoznaje brzmienie trąbki,
- wyjaśnia, co oznaczają pojęcia *alt* i *tenor*,
- improwizuje na samodzielnie wykonanych instrumentach,
- posługuje się tablicą multimedialną.



**Metody:** gra na instrumentach, ćwiczenie interaktywne.

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

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Na dwa głosy*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, nagranie piosenki *Grunt to dobre wychowanie!*, nagranie dźwięku trąbki, odtwarzacz CD, czyste rurki od flamastrów, taśma klejąca, plansza z budową trąbki lub trąbka.

**Przebieg lekcji:**

1. Na początku zajęć nauczyciel odtwarza nagranie piosenki *Grunt to dobre wychowanie!*.
2. Następnie wiesza na tablicy arkusz papieru z tekstem utworu. Ochotnicy wykonują piosenkę, rapując. W ten sposób rytmizują utwór.
3. Prowadzący wyjaśnia uczniom, w jaki sposób wykonać fletnię pana z rurek po pisakach i taśmy klejącej. Dzieci samodzielnie przygotowują instrument.
4. Następnie nauczyciel poleca uczniom, żeby zagrali na nim kilka schematów rytmicznych występujących w piosence.
5. Prowadzący prosi dzieci, żeby opisały, w jaki sposób gra się na fletni pana. Następnie pyta, czy wiedzą, jak nazywa się ten rodzaj instrumentów, w których dźwięki wydobywają się dzięki wdmuchiwanemu powietrzu. Aby uzyskać właściwą odpowiedź, poleca uczniom wykonać zadanie 1. w karcie pracy.
6. W dalszej kolejności nauczyciel pokazuje dzieciom planszę z budową trąbki lub prawdziwą trąbkę i omawia jej budowę.
7. Następnie odtwarza dźwięk trąbki i prosi dzieci, żeby go opisały. Wszystkie określenia zapisywane są na tablicy.
8. Nauczyciel poleca uczniom wykonać zadanie 2 w karcie pracy. Ochotnik prezentuje rozwiązanie ćwiczenia na forum klasy.
9. Prowadzący włącza pomoc multimedialną *Na dwa głosy*. Osoba chętna podchodzi do tablicy multimedialnej i wykonuje zadanie. Następnie wszyscy wspólnie słuchają nagrań głosów.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa II, wychowanie fizyczne,  
krąg tematyczny „Wyprawy w przeszłość i przyszłość”**

**Temat: Stare budowle**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- wzmacnianie mięśni kształtujących prawidłową postawę ciała,
- rozwijanie płynności, szybkości, zwinności ruchów.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- poprawnie wykonuje ćwiczenia,
- utrzymuje prawidłową postawę.

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

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

**Środki dydaktyczne:** duże piłki do fitnessu, ławeczki, piłki, skakanki, woreczki, obręcze, step do aerobiku lub step do ćwiczeń – niższy, wyższy.

**Przebieg lekcji:**

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.
2. Zabawa orientacyjno-porządkowa „Domy i domki”. Swobodny bieg po sali w różnych kierunkach. Na sygnał „Domy” stanie na palcach w miejscu z wysoko uniesionymi w górę rękoma, na sygnał „Domki” – kucanie. Powtórzenie zabawy.
3. Zabawa naśladowcza „Wyprawa do lasu”. Przechodzenie przez leżący pień drzewa, przeskakiwanie przez kałuże, przeskakiwanie przez rów. Omijanie drzew slalomem. Skakanie jak wiewiórka. Wchodzenie pod górkę, schodzenie z górki.
4. Ćwiczenia gimnastyczne, ogólnorozwojowe z dużymi piłkami fitness. Kładzenie się na brzuchu na piłce, turlanie w przód i w tył lub w bok. Uczniowie leżą na plecach, stopy opierają na podłodze i wgniatają plecy w środek piłki. Podnoszenie piłki do góry, podawanie piłki w parach, turlanie piłki głową na czworakach. Dzieci opierają ręce na podłodze, stopy kładą na piłce i próbują podnieść do góry raz lewą, raz prawą nogę.
5. Nauka biegu z pokonywaniem niskich przeszkód.
6. Tor z pokonywaniem niskich przeszkód: przez ławeczki, piłki, skakanki, woreczki, obręcze, step do aerobiku lub step do ćwiczeń. Przechodzenie i przeskakiwanie z jednego toru na drugi. Wyznaczenie w parach pościgu przez tor przeszkód. Jedna osoba rusza przez tor przeszkód. Goniący czeka 1 minutę i rusza w pościg za pierwszą osobą. Gdy ją dogoni, następuje zmiana w parach. Zbiórka, zakończenie zajęć.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

