

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 138, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_2_138*, do zastosowania z: *uczeń_2_138* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Sławni Europejczycy (575_mat_slawni Europejczycy)*, pomoc techniczna (tekturowa) nr 58: *slawni Polacy (58_pomoc_techniczna_slawni Polacy)*, nr 15: *monety (15_pomoc_techniczna_monety)*, nr 49: *banknoty 10, 20, 50 (49_pomoc_techniczna_banknoty 10_20_50)*, nr 56: *banknoty 50, 100, 200 (56_pomoc_techniczna_banknoty 50_100_200)*.

Klasa II, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Kraje Unii Europejskiej”

Temat: Sławni Europejczycy

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności wyszukiwania w internecie informacji o sławnych postaciach świata polityki, kultury i nauki,
- kształcenie umiejętności konstruowania notatek informacyjnych, kalendarium życia, dokonań wybranych postaci,
- kształcenie umiejętności wykonywania plakatów,
- kształcenie umiejętności dbania o poprawność stylistyczną i ortograficzną zapisu,
- doskonalenie umiejętności matematycznych,
- kształcenie umiejętności pracy metoda projektów.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- konstruuje opisy i notatki informacyjne na temat wybranych osób,
- wyszukuje w internecie informacje na temat sławnych postaci świata polityki, kultury i nauki,
- konstruuje notatki informacyjne, kalendarium życia, dokonań wybranych postaci,
- planuje plakat poświęcony wybranej postaci,
- dba o poprawność stylistyczną i ortograficzną zapisu,
- konstruuje tabelę – kalendarium życia i dokonań wybranego sławnego Europejczyka,
- posługuje się datami dotyczącymi życia i dokonań wybranego sławnego Europejczyka,
- pracuje metodą projektów.



Metody: pogadanka, metoda ćwiczeniowa, metoda projektów.

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

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, encyklopedie, ilustracje przedstawiające sławnych Europejczyków, dla grup: tablety, kartki w formacie A3; pomoc techniczna: sławni Polacy.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel przypomina uczniom, że dzisiaj jest ich kolejne spotkanie w ramach projektu: „Poznajemy kraje Unii Europejskiej”. Tym razem jest to spotkanie poświęcone sławnym Europejczykom. Prowadzący odwołuje się do wiedzy uczniów i pyta, czy znają jakieś postacie ze świata polityki, kultury i religii, które pochodzą z Europy, a są znane na całym świecie. W razie potrzeby podpowiada nazwiska takich postaci: Jan Paweł II, Krzysztof Kolumb, Pablo Picasso, Vincent van Gogh itp.
2. Następnie nauczyciel proponuje uczniom wykonanie polecenie 1 z karty pracy, które polega na ułożeniu nazwisk znanych Europejczyków w kolejności alfabetycznej.
3. Uczniowie pracują w grupach – wyszukują w tabletach informacje dotyczące wybranej wspólnie z nauczycielem postaci, zapisują je zgodnie z poleceniem 2 z karty pracy. Następnie konstruują notatki informacyjne oraz **kalendarium dotyczące życia i dokonań danej osoby. Kalendarium uczniowie sporządzają w formie tabeli, posługując się linijkami.** Ważne jest, aby przechować je do zajęć komputerowych.
4. Uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy, po czym grupy wspólnie sprawdzają poprawność wykonanych zadań i przygotowanych informacji.
5. Następnie uczniowie planują w grupach plakaty poświęcone poszczególnym postaciom (jakie treści mają zawierać, co się ma na nich znaleźć, jakie zdjęcia, teksty, tytuły, ozdobna grafika itp.). Plany te na koniec lekcji zbiera grupa osób, których zadaniem jest opracowanie informacji o sławnych Europejczykach na wystawę.
6. Uczniowie wykonują zadanie 3 z karty pracy. Nauczyciel wręcza uczniom pomoc techniczną sławni Polacy i prosi, aby w domu razem z rodzicami wykonali zadanie z tej pomocy.



**Klasa II, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „Kraje Unii Europejskiej”**

Temat: Sławni Europejczycy

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mnożenia i dzielenia przez 9 i 10 w zakresie 50,
- poznanie pojęcia *kurs walut* (zabawa w wymianę euro, dolarów, franków na złotówki po aktualnie obowiązujących cenach),
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań z treścią, w tym na porównywanie różnicowe,
- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów oraz pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- mnoży i dzieli przez 9 i 10 w zakresie 50,
- zna i rozumie pojęcie *kurs walut* (zabawa w wymianę euro, dolarów, franków na złotówki po aktualnie obowiązujących cenach),
- rozwiązuje zadania z treścią, w tym na porównywanie różnicowe,
- pracuje metodą projektów, pracuje w parach,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

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

Formy pracy: praca indywidualna, praca w parach.

Środki dydaktyczne: pomoc techniczna (tekturowa): monety i banknoty (10, 20, 50, 100, 200), przygotowane przez nauczyciela papierowe banknoty euro, dolary i franki, kartki z wydrukowanymi znakami euro, dolara i franka, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Sławni Europejczycy*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel informuje uczniów, że na dzisiejszych zajęciach w ramach projektu „Poznajemy kraje Unii Europejskiej” poznają waluty obowiązujące w niektórych krajach oraz na terenie całej UE. Na początku dzieci zapisują odpowiednie działania oraz ich wyniki



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 138, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

w zadaniu 1 z karty pracy. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia.

2. Uczniowie wykonują zadanie 2 w karcie pracy. Prowadzący wyznacza osoby, które zapisują działania na tablicy. Przy okazji nauczyciel może poćwiczyć własności: liczba podzielna przez 10 dzieli się także przez 5 i 2, a liczba podzielna przez 9 dzieli się przez 3.

3. Dzieci uzupełniają tabelki z zadania 3, a nauczyciel na przykładach przypomina, na czym polegają działania odwrotne. Ochotnicy odczytują wyniki.

4. Uczniowie wyszukują w internecie, korzystając z tablicy multimedialnej, co oznaczają terminy *kurs walut* oraz *kurs euro, dolara i franka*. Na podstawie odszukanych danych uzupełniają tabelkę z zadania 4 (nauczyciel decyduje o dokładności przybliżenia odszukanych liczb). Później dzieci wspólnie z nauczycielem formułują definicję kursu walut.

5. Dzieci obliczają wartość walut z zadania 5. Wyznaczone osoby zapisują odpowiednie działania na tablicy.

6. Uczniowie dobierają się w pary (lub w większe grupy). Nauczyciel każdej parze rozdaje papierowe pieniądze – po 50 zł i ich równowartość w euro, dolarach i frankach. Jedna osoba jest pracownikiem kantoru (przygotowuje cennik), a druga jest klientem. Prowadzący wymyśla zadania dla „kupujących”, np.:

- kup franki za 20 zł,
- kup euro za 15 zł,
- kup dolary za 10 zł,
- kup tyle samo dolarów, franków i euro w sumie za 50 zł.

Na koniec dzieci zamieniają się rolami.

7. Uczniowie wracają na swoje miejsca i zaznaczają poprawną odpowiedź w zadaniu 6 oraz wykonują obliczenia do zadania 7.

8. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Sławni Europejczycy*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa II, edukacja plastyczna,
krąg tematyczny „Kraje Unii Europejskiej”**

Temat: Sławni Europejczycy

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- poszerzanie wiedzy na temat Unii Europejskiej, kształcenie sprawności manualnej,
- kształcenie umiejętności przygotowywania wystawy,
- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów oraz pracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- poszerza wiedzę na temat Unii Europejskiej,
- rozwija swoją sprawność manualną, rozwija twórczą wyobraźnię,
- wie, jakie elementy należy przygotować na wystawę,
- pracuje metodą projektów, współpracuje w grupie.

Metody: metoda zadaniowa, metoda projektów.

Formy pracy: praca zespołowa, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, duże arkusze brystolu, kolorowe czasopisma, gazety, fotografie, foldery, nożyczki, klej, mazaki, kredki, ilustracje: flag UE i Syriusza.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel krótko informuje uczniów o celu zajęć: zaplanowanie wystawy kończącej projekt „Poznajemy kraje Unii Europejskiej” pod względem plastycznym. Na początku uczniowie opowiadają, jakie materiały przygotowują w grupach na wystawę, jak będą one wyglądały: czy będą to plakaty, czy zdjęcia, informacje wydrukowane czy ręcznie zapisane. Potem uczniowie wspólnie zastanawiają się, jak najlepiej urządzić taką wystawę, co jest potrzebne, np.: stojaki/tablice korkowe, pinezki, kolorowe kartki jako podkłady, ładny napis z tytułem wystawy, wstążki do ozdoby, elementy zdobiące na każdy stojak/tablicę korkową.

Po wybraniu elementów należy określić, kto je zorganizuje. Część pracy uczniowie wykonają na zajęciach.

2. Klasa zostaje podzielona na kilka grup. Każda grupa ma za zadanie wykonać jeden z elementów niezbędnych na wystawę, np.:

- grupa I – flagi Unii Europejskiej na każdy stojak/każdą tablicę korkową,
- grupa II – wizerunek Syriusza,
- grupa III – ładny napis z tytułem wystawy.

3. Uczniowie pracują w grupach. Wykonane prace składają we wskazanym przez nauczyciela miejscu tak, aby mogli je wykorzystać przy tworzeniu wystawy.



**Klasa II, wychowanie fizyczne,
krąg tematyczny „Kraje Unii Europejskiej”
Temat: Sławni Europejczycy**

Cele edukacyjne:

- podniesienie ogólnej sprawności fizycznej,
- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- kształtowanie prawidłowej postawy ciała,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- rozwija koordynację wzrokowo-ruchową,
- rozwija szybkość i zwinność, poprawnie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne,
- współpracuje w grupie.

Metody: metoda zadaniowa, metoda zabawowa.**Formy pracy:** praca w grupie, praca indywidualna.**Środki dydaktyczne:** pachołki, woreczki i laski gimnastyczne.**Przebieg lekcji:****1.** Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Zabawa bieżna „Berek – czarodziej”. Wyznaczamy 4 lub 5 małych boisk, w kwadracie lub kole, ustawiając pachołki ograniczające pole. Klasę dzielimy na grupy 6–8-osobowe. W zespołach należy wybrać „czarodzieja”, który goni pozostałe osoby ze swojej grupy, tylko na wyznaczonym terenie. Uczeń złapany przez „czarodzieja” zatrzymuje się i przyjmuje pozycję „zaczarowanego”, starając się nie poruszyć. „Odczarować” może go inny uczestnik zabawy, który nie jest ani „czarodziejem”, ani „osobą zaczarowaną”. Po „odczarowaniu” osoba taka może dalej uczestniczyć w zabawie. Nauczyciel ustala z uczniami, że co trzecia złapana osoba zostaje „czarodziejem”.

3. Czworakowanie w rzędach między ustawionymi pachołkami. Wyścigi rzędów.**4.** Pobranie lasek gimnastycznych. Pełzanie i turlanie z laską.

5. Pobranie woreczków gimnastycznych. Chodzenie z woreczkiem na głowie, plecy wyprostowane, przekładanie laski pod kolanami. Marsz z woreczkiem na głowie i kolejno zmiana: ręce z laską uniesione w górę, przekładanie woreczka z ręki lewej do prawej, z góry w bok. W siadzie podpartym woreczek między stopami, przenoszenie woreczka w lewą i w prawą stronę, przytrzymanie laski pod brodą. Palcami u stóp chwytywanie woreczków i podnoszenie do góry, opuszczanie woreczka i turlanie stopami laski w przód i powrót.

6. Zabawa z mocowaniem. Ustawienie się uczniów w dwóch rzędach, naprzeciwko siebie. Na sygnał rozpoczyna się „Walka kogutów”. Uczniowie, skacząc w przysiadzie, jednocześnie odpychają się dłońmi z przeciwnikiem.

7. Zbiórka, zakończenie zajęć.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

