

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 140, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_2_140*, do zastosowania z: *uczeń_2_140* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Świętujemy (577_mat_swietujemy)*, *Sounds in town (610_mn_sounds in town)*, *Places in town (611_mn_places in town)*.

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

Temat: Dzień Unii Europejskiej

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności właściwej prezentacji informacji zgromadzonych podczas projektu „Poznajemy kraje Unii Europejskiej”,
- kształcenie umiejętności współpracy w grupie,
- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- prezentuje informacje zgromadzone podczas projektu „Poznajemy kraje Unii Europejskiej”,
- współpracuje w grupie,
- ocenia swój udział w projekcie,
- pracuje metodą projektów.

Metody: pogadanka, metoda ćwiczeniowa, metoda projektów.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, zabawkowe monety euro na nagrody, materiały niezbędne do przygotowania wystawy pt. „Poznajemy kraje Unii Europejskiej”, pytania do zgaduj-zgaduli dotyczące wiadomości zdobytych przez uczniów podczas realizacji projektu.

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie przygotowują wystawę zgodnie z wyznaczonymi wcześniej zadaniami.
2. Po przybyciu na wystawę zaproszonych gości, uczniowie przedstawiciele grup prezentują zgromadzone informacje, odwołując się do materiałów wystawowych. Następnie goście zwiedzają wystawę.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



3. W dalszej części uczniowie prezentują poznany podczas działań projektowych taniec zorba. Po prezentacji wciągają do tańca również gości.

4. Po zakończeniu wystawy uczniowie wracają do klasy. Jako podsumowanie projektu nauczyciel proponuje zgaduj-zgadulę dotyczącą krajów Unii Europejskiej. Uczniowie odpowiadają na pytania związane z treściami poruszonymi podczas zajęć z ostatniego tygodnia. Każda prawidłowa odpowiedź ucznia jest nagradzana symboliczną papierową monetą euro.

5. Nauczyciel omawia projekt „Poznajemy kraje Unii Europejskiej”. Uczniowie opowiadają o swoich wrażeniach z pracy nad poszczególnymi zadaniami projektowymi. Uczniowie oglądają wykonane przez siebie prace plastyczne i techniczne, oceniają je zgodnie z ustalonymi wcześniej kryteriami. Następnie nauczyciel rozmawia z uczniami o tym, co poszło dobrze, a co źle, czy przy następnym projekcie można uniknąć jakichś błędów.

6. Nauczyciel prosi, aby uczniowie wykonali w domu zadania z karty pracy (edukacja polonistyczna). Opcjonalnie: zadania te mogą zostać wykonane podczas zajęć edukacji społecznej, po zakończeniu sprawdzianu w następnym tygodniu.

Klasa II, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „Kraje Unii Europejskiej”
Temat: Dzień Unii Europejskiej

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mnożenia i dzielenia w zakresie 50,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych,
- przekształcanie zadań źle skonstruowanych,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- mnoży i dzieli w zakresie 50,
- rozwiązuje zadania tekstowe,
- potrafi przekształcić zadanie źle skonstruowane,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z tablicy multimedialnej.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



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

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

Środki dydaktyczne: kostki do gry, piłki, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Świętujemy*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel prosi, aby dzieci ustawiły się w kole. Sam staje w środku, rzuca piłkę po kolei do każdego ucznia i zadaje przykład na mnożenie lub dzielenie w zakresie 50. Kto źle odpowie, klęka na jedno kolano, gdy następnym razem źle odpowie – klęka na dwa kolana, a jeśli odpowie poprawnie – wstaje. Osoba, która trzy razy z rzędu źle odpowie na pytanie, odpada i wraca na swoje miejsce (nauczyciel wymyśla odpowiednie przykłady, aby uniknąć takiej sytuacji).
2. Dzieci dzielą się na grupy. Każdy zespół otrzymuje po dwie kostki do gry. Zabawa polega na tym, że każdy uczeń po kolei rzuca kostkami i mnoży otrzymane liczby oczek. Wyznaczona osoba prowadzi zapisy – kto i ile razy zrobił błąd. Wygrywa ta osoba, która zrobi najmniej błędów.
3. Uczniowie wracają na swoje miejsca i wykonują działania z zadania 1. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia.
4. Dzieci wykonują obliczenia w zadaniu 2. Ochotnicy zapisują działania i ich wyniki na tablicy.
5. Uczniowie najpierw wykonują obliczenia znajdujące się na rysunku w zadaniu 3. Zapisują je ołówkiem na odpowiednim polu, a następnie kolorują obrazek. Nauczyciel wyznacza uczniów, którzy odczytują wyniki i opowiadają, co widać na rysunku.
6. Dzieci dobierają się w pary. Razem ustalają sposób wykonania obliczeń w zadaniu 4 i 5. Na koniec przedstawiciele zespołów prezentują swoje propozycje na tablicy. Jeśli uczniowie nie zastosują poznanych wcześniej metod, to prowadzący tak kieruje rozmową, aby je przypomnieć (działanie, rysunek, oś, metoda symulacji).
7. Dzieci, nadal w parach, czytają i poprawiają treść zadań z polecenia 6. Przedstawiciele zespołów prezentują swoje propozycje. Na koniec uczniowie wybierają najciekawsze z nich i zapisują je w karcie pracy.
8. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Świętujemy*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa II, zajęcia komputerowe, krąg tematyczny „Kraje Unii Europejskiej”

Temat: Dzień Unii Europejskiej

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności posługiwania się programem Word,
- doskonalenie umiejętności tworzenia tabeli w programie Word,
- kształcenie umiejętności dodawania kolumn i wierszy w programie Word,
- ćwiczenie umiejętności zapisywania plików w odpowiedniej lokalizacji,
- kształcenie umiejętności myślenia naukowego.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- posługuje się poznanymi narzędziami programu Word,
- tworzy w programie Word tabelę – kalendarium życia i działalności wybranego znanego Europejczyka,
- dodaje w tabeli kolumny i wiersze,
- zapisuje plik we wskazanej lokalizacji,
- podaje przykłady zastosowania tabel w życiu codziennym.

Metody: rozmowa, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: dla każdego ucznia: zestaw komputerowy, kalendarium życia i działalności wybranego znanego Europejczyka, opracowane przez uczniów podczas zajęć pt. „Sławni Europejczycy” (zob. pakiet 2_138).

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rozdaje uczniom kalendaria życia i działalności znanych osób, przygotowane przez nich wcześniej na zajęciach pt. „Sławni Europejczycy”. Uczniowie oglądają swoje tabelki, a nauczyciel prosi ich, aby zastanowili się, do czego mogą nam służyć tabelki w życiu codziennym. Uczniowie zapisują swoje propozycje (np. do nauki słówek w języku angielskim, do podliczania kieszonkowego, do robienia listy zakupów z przewidywanymi kosztami) na tablicy.

2. Uczniowie otwierają i zapisują we wskazanej lokalizacji plik w programie Word. Następnie tworzą w nim tabele na wzór wymyślonych wcześniej kalendarium. Nauczyciel pokazuje uczniom, jak wstawiać nowe kolumny i wiersze w tabeli. Na koniec lekcji uczniowie porównują swoje prace.



Klasa II, język angielski, krąg tematyczny „My town”

Temat: In my town

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności słuchania,
- kształcenie umiejętności czytania,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zna słownictwo opisujące miejsca w mieście,
- powtarza wyrazy za nauczycielem,
- rozpoznaje dźwięki pochodzące z różnych miejsc w mieście,
- numeruje obrazki,
- poprawnie zapisuje słowa opisujące miejsca w mieście,
- korzysta z nowoczesnych technologii.

Metody: metoda komunikacyjna, metoda audiolingwalna, metoda TPR, metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa, ćwiczenia interaktywne.

Formy pracy: praca zbiorowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa (przygotowane przez nauczyciela), karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *Sounds in town, Places in town*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rozpoczyna lekcję od rozgrzewki. Wydaje uczniom różnego rodzaju znane polecenia, np. „Stand up!/Open the door!/Close the door!/Open your eyes!/Close your eyes!/Open your books!/Close your books!/Sit down!”, a uczniowie je wykonują.

2. Prowadzący prosi, aby uczniowie usiedli wokół niego. Następnie pokazuje dzieciom kartę obrazkową, na której widać miasto, i mówi: „This is my town”. Nauczyciel kolejno wskazuje na różne miejsca w mieście, odpowiednio je nazywając, a uczniowie powtarzają nowe słowa. Później pokazuje kolejno karty obrazkowe z różnymi miejscami w mieście, a zadaniem uczniów jest podanie odpowiednich słów nazywających te miejsca.



3. Nauczyciel prosi uczniów, aby popatrzyli na zadanie 1 na karcie pracy, w którym zamieszczono obrazki miasta i miejsc, jakie mogą się w nim znajdować. Nauczyciel jeszcze raz powtarza z uczniami nowe słownictwo i prosi, aby dzieci patrzyły na wyrazy pod każdym obrazkiem.

4. Uczniowie wykonują kolejne zadanie w karcie pracy. Polega ono na wysłuchaniu dźwięków dochodzących z różnych miejsc w mieście i odgadnięciu, jakie to miejsce (pomoc multimedialna *Sounds in town*). Uczniowie wypowiadają nazwę miejsca oraz wstawiają „ptaszek” obok miejsca, którego dźwięki usłyszą. Następnie uczniowie podają nazwę miejsca, którego dźwięków nie było w nagraniu.

5. Dzieci wykonują zadanie na tablecie/tablicy interaktywnej, polegające na ustawieniu nazw miejsc w mieście w takiej kolejności, w jakiej pojawiają się w nagraniu (pomoc multimedialna *Places in town*). Uczniowie wybierają słowa z ramki i przeciągają je w odpowiednie miejsce (za każdym razem niewykorzystane zostaje jedno słowo).

6. Uczniowie wykonują zadanie na karcie pracy polegające na wysłuchaniu wypowiedzi nauczyciela i ponumerowaniu obrazków.

Tekst do odczytania:

I want to send my Christmas cards. Let's go to the post office!

I want to see a film. Let's go to the cinema!

It's warm and sunny. Let's go to the park!

It's too loud to read a book here. Let's go to the library!

I like playing tennis. Let's go to the sports centre!

I want to buy milk. Let's go to a shop!

7. Uczniowie wykonują kolejne zadanie na karcie pracy, które polega na uzupełnieniu zdań, na podstawie zadania wykonanego wcześniej.

8. Nauczyciel prosi uczniów, aby wycięli karty obrazkowe z miejscami w mieście z karty pracy. Następnie prowadzący wypowiada słowo, np. „post office”, a uczniowie podnoszą do góry kartę z obrazkiem poczty. Nauczyciel powtarza ćwiczenie, zmieniając tempo wypowiedzianych słów.

9. Nauczyciel omawia pracę domową i żegna się z uczniami.

