

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 157, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_2_157*, do zastosowania z: *uczeń_2_157* (materiały dla ucznia).

**Klasa II, edukacja przyrodnicza,
krąg tematyczny „Wakacje tuż, tuż...”
Temat: Przygody w Stumilowym Lesie**

Cele edukacyjne:

- określanie miejsc życia zwierząt, które stały się pierwowzorem dla postaci literackich z *Kubusia Puchatka*,
- rozwiązywanie testu dotyczącego ogólnych wiadomości o zwierzętach i środowiskach ich życia,
- doskonalenie umiejętności myślenia naukowego,
- doskonalenie umiejętności pracy w parach.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wie, gdzie żyją kangury, króliki, sowy, niedźwiedzie i świny,
- rozwiązuje test dotyczący ogólnych wiadomości o zwierzętach i środowiskach ich życia,
- opowiada swoją ulubioną przygodę z *Kubusia Puchatka* i uzasadnia, dlaczego wybrał właśnie nią,
- pracuje w parach.

Metody: rozmowa, metoda ćwiczeniowa, zabawa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca zespołowa, praca w parach

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, prezentacja multimedialna dotycząca kangurów, królików, sów, niedźwiedzi i świń (cechy, środowisko życia).

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej. Tam uczniowie opowiadają swoje ulubione przygody z *Kubusia Puchatka*. Uczeń, który się wypowiada, uzasadnia, dlaczego wybrał akurat tę przygodę.
2. Nauczyciel rozmawia z uczniami o tym, jakie prawdziwe zwierzęta stały się pierwowzorami poszczególnych bohaterów ze Stumilowego Lasu. Dzieci oglądają



prezentację multimedialną przygotowaną przez nauczyciela. Następnie porównują cechy bohaterów z *Kubusia Puchatka* z cechami realnych zwierząt.

3. Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy w przestrzeni rekreacyjnej. Prosi, aby każdy uczeń wybrał sobie jedno z omówionych zwierząt i wymyślił po cichu, jaką jego cechę charakterystyczną chciałby przedstawić. Potem nauczyciel prosi, żeby na środek sali wyszły same „króliki”. Uczniowie wychodzą i próbują przedstawić króliki i ich charakterystyczne cechy. Pozostałe osoby odgadują, o jaką cechę danej osobie chodzi. Następnie na środek przestrzeni rekreacyjnej wychodzą kolejno „prosiaczki”, „niedźwiedzie” i „sowy”.

4. Nauczyciel prosi, aby uczniowie samodzielnie rozwiązali test z karty pracy. Na koniec uczniowie sprawdzają w parach poprawność udzielonych przez siebie odpowiedzi. Potem następuje sprawdzenie testu przez nauczyciela.

**Klasa II, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „Wakacje tuż, tuż...”
Temat: Przygody w Stumilowym Lesie**

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mnożenia i dzielenia liczb w zakresie 50,
- utrwalanie pojęć mnożenia i dzielenia jako działań odwrotnych,
- kształcenie umiejętności uzupełniania tabelek funkcyjnych,
- kształcenie umiejętności układania treści zadań do działania,
- kształcenie umiejętności wykonywania obliczeń kalendarzowych,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- doskonalenie umiejętności pracy w parach.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- mnoży i dzieli liczby w zakresie 50,
- zna i stosuje pojęcie mnożenia i dzielenia jako działań odwrotnych,
- uzupełnia tabelki funkcyjne,



PAKIET 157, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- układa treść zadań do działania,
- wykonuje obliczenia kalendarzowe,
- współpracuje w grupie,
- współpracuje w parze.

Metody: metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa, rozmowa.

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

Środki dydaktyczne: dla grup: szary papier, mazaki, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.*

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy (powinna być parzysta liczba zespołów) i każdej wręcza arkusz szarego papieru. Zadaniem dzieci jest narysowanie planu Stumilowego Lasu (uczniowie mają uwzględnić tylko domki Kubusia, Prosiaczka, Królika, Kłapouchego i Kangurzyca z Maleństwem). Uczniowie rysują domki w kształcie figur geometrycznych oraz ścieżki między nimi (odcinki). Gotowe prace dzieci prezentują innej drużynie i za pomocą szyfru opowiadają, gdzie mieszka dany bohater, np.:

- Kubuś mieszka w domku, który nie jest wielokątem,
- od jego domku do domku Prosiaczka prowadzi ścieżka, której długość jest wynikiem działania $34 + 15$ (cm).

Drugi zespół zgaduje, gdzie mieszka dana postać. Później grupy zamieniają się rolami.

2. Uczniowie wracają na swoje miejsca i rozwiązują zadania z zadania 1 i 2. Ochotnicy zapisują wyniki na tablicy i odczytują odpowiedzi.

3. Dzieci uzupełniają kratki w zadaniu 3. Później uczniowie uzupełniają tabelki z zadania 4. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania obu poleceń.

4. Dzieci dobierają się w pary. Nauczyciel przydziela każdej jedno działanie z zadania 5 z karty pracy. Uczniowie układają do niego zadanie. Na koniec zespoły prezentują swoje pomysły. Każda osoba w klasie zapisuje zadanie, które najbardziej mu się spodobało.

5. Uczniowie wyznaczają liczbę dni z zadania 6. Ochotnicy odczytują odpowiedzi.

6. Każde dziecko podaje miesiąc, w którym się urodziło, wymienia miesiące (po kolei), które jeszcze zostały do jego urodzin i podaje ich liczbę. Później uczniowie wspólnie obliczają, ile miesięcy minie, zanim będą święta Bożego Narodzenia (zadania 7 i 8).



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa II, edukacja techniczna,
krąg tematyczny „Wakacje tuż, tuż...”
Temat: Przygody w Stumilowym Lesie

Cele edukacyjne:

- kształcenie sprawności manualnej,
- rozwijanie wyobraźni i kreatywności,
- kształcenie umiejętności tworzenia formy przestrzennej,
- doskonalenie umiejętności matematycznych.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wykonuje ciekawe i pomysłowe prace,
- tworzy prace przestrzenne,
- rysuje i wycina po linii prostej,
- posługuje się linijką.

Metody: metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: kolorowe kartki formatu A4, brystol, nożyczki, klej, linijka, ołówek.

Uwaga: zajęcia z papierowymi paskami są dobrym wstępem do omówienia i przeprowadzenia lekcji z quillingu. Jest to metoda skręcania i zawijania pasków, które ułożone w różne kształty przykleja się do kartki tak, aby powstały ciekawe wzory.

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie przygotowują różnokolorowe paski papieru o różnej długości. Najpierw przykładają linijkę do kartki, odrysowują ołówkiem linie proste, a następnie wycinają paski.
2. Dzieci z wyciętych papierowych pasków formują różne postacie, zwierzęta, pojazdy, budowle lub rośliny. Stosują przy tym różne techniki pokazane przez nauczyciela: zawijania, zwijania, załamywania i przekładania oraz przeplatania pasków ze sobą.
3. W dalszej kolejności uczniowie przygotowują tekturowe podstawki, na których przyklejają gotowe prace.
4. Uczniowie sprzątają swoje miejsca pracy.
5. Każde dziecko pokazuje, co zrobiło z pasków papieru. Pozostali zgadują, co przedstawia dana praca.
6. Nauczyciel umieszcza prace uczniowskie w wyznaczonym do tego miejscu w sali.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa II, język angielski krąg tematyczny „Round up”

Temat: Round up

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności słuchania,
- kształcenie umiejętności czytania,
- kształcenie umiejętności pisania.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zna słownictwo poznane w klasie drugiej,
- poprawnie wypowiada słownictwo poznane w klasie drugiej,
- numeruje obrazki,
- samodzielnie uzupełnia zdania,
- pisze liczby,
- odpowiada na pytania o umiejętności,
- mówi, co lubi, a czego nie lubi,
- mówi, co posiada, a czego nie posiada.

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

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

Środki dydaktyczne: karty obrazkowe ze słownictwem ze wszystkich kręgów tematycznych, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.*

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rozpoczyna lekcję od rozgrzewki. Informuje uczniów, że na tej lekcji będą powtarzać i utrzymywać to, czego nauczyli się w klasie drugiej. Następnie pokazuje kolejno karty obrazkowe, a zadaniem uczniów jest wypowiedzenie określonego słowa odpowiadającemu temu, co znajduje się na karcie. Jeśli uczniowie mają problem z przypomnieniem sobie danego wyrazu, nauczyciel im podpowiada. Na koniec prowadzący może pokazywać kolejno karty i wypowiadać słowa, a uczniowie powtarzają po nim.

2. Nauczyciel zaprasza uczniów na dywan. Następnie głośno wypowiada polecenia związane z dyscyplinami sportowymi i włącza muzykę. W tym czasie uczniowie pokazują daną



dyscyplinę sportu za pomocą gestów. Później prowadzący wyłącza muzykę, a dzieci starają się stać bez ruchu. Nauczyciel może wyznaczyć ucznia do wydawania kolejnych poleceń.

3. Prowadzący prosi uczniów, aby spojrzeli na karty pracy. W zadaniu 1 znajduje się gra planszowa. Nauczyciel wraz z dziećmi uzupełnia luki w grze. Prowadzący prosi uczniów, aby przygotowali sobie pionki (może to być gumka do ścierania, temperówka lub zatyczka od długopisu) i ustawili na pozycji „Start”. Następnie nauczyciel rzuca kostką, a uczniowie ustawiają pionek na właściwym polu i głośno odczytują to, co na nim jest. Nauczyciel powtarza czynność do momentu, aż dojdą do pola „Finish”. Na koniec uczniowie uzupełniają pozostałe pozycje w grze. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania.

4. Uczniowie wykonują zadanie 2 na karcie pracy. Znajdują się tam obrazki trojga dzieci, a pod spodem trzy krótkie teksty opisujące postacie. Nauczyciel prosi uczniów, aby zasłonili teksty, popatrzyli na obrazki, wysłuchali opisów i ponumerowali rysunki. W dalszej kolejności prowadzący prosi uczniów, aby odsłonili teksty, przeczytali je i sprawdzili, czy dobrze wykonali zadanie.

Teksty do odczytu:

She's got blue eyes. She's worried. She's got a teddy bear.

She's got blue eyes. She's happy. She's got a hamster.

He's got green eyes. He's sad. He can't play football.

5. Uczniowie wykonują zadanie 3 w karcie pracy. Znajduje się tam obrazek chłopca, a nad nim obrazki przedstawiające różne czynności. Obok dwóch z nich znajduje się znak V, a obok dwóch pozostałych – znak X. Uczniowie patrzą na obrazki, układają i zapisują zdania o umiejętnościach chłopca. Nauczyciel monitoruje pracę dzieci i sprawdza poprawność wykonania zadania. Następnie uczniowie mówią o swoich umiejętnościach.

6. Uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy. Uczniowie najpierw liczą zwierzątka, zapisują działanie matematyczne, a następnie zapisują wynik słownie. Podobnie postępują z tą częścią zadania, w której znajdują się zabawki.

7. Nauczyciel żegna się z uczniami.

