

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 111, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel_1_111, do zastosowania z: uczeń_1_111 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl lub www.scholaris.pl: *Zwierzaki Kingi (221_mat_zwierzaki Kingi)*

Klasa I, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Nasze zwierzaki”

Temat: Kochane pupile

Cele edukacyjne:

- utrwalenie nazw zwierząt domowych,
- ćwiczenia w czytaniu krótkich tekstów,
- kształcenie umiejętności podawania argumentów,
- wprowadzenie zdrobnień.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zna nazwy zwierząt domowych,
- podaje nazwy swoich ulubionych zwierząt,
- podaje argumenty przemawiające za tym, dlaczego lubi określone zwierzęta,
- podaje argumenty dotyczące tego, jak dziecko może opiekować się zwierzęciem,
- tworzy zdrobienia wyrazów.

Metody: rozmowa, zabawa, burza mózgów, metoda ćwiczeniowa, ćwic. grafomotoryczne.

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

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucz.*

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej. Uczniowie stają w parach naprzeciwko siebie i wymawiają naprzemiennie nazwy zwierząt domowych. Osoba, która się pomyli lub powtórzy nazwę, przegrywa. Pary, które zakończyły grę, siadają.
2. Nauczyciel pyta uczniów, czy ktoś z nich chciałby opowiedzieć o swoim ulubionym zwierzęciu, które można trzymać w domu lub które ma w domu. Uczeń opisuje zwierzaka, podaje jego imię, wiek, gatunek.
3. Nauczyciel zadaje uczniom pytanie, czy wiedzą, co oznacza wyraz *pupil*. Urządza burzę mózgów, po czym razem z uczniami wybiera najlepsze skojarzenia. Informuje dzieci, że w tym tygodniu będą rozmawiać i uczyć się o zwierzętach domowych.
4. Uczniowie wracają do ławek i wykonują zadania z karty pracy. Przed wykonaniem zadania 3 nauczyciel zadaje uczniom pytanie: Dlaczego nie każdy może mieć zwierzaka? Uczniowie udzielają odpowiedzi (za małe mieszkanie, uczulenie na sierść lub roztocza, brak możliwości zajęcia się zwierzęciem w ciągu dnia itd.).
5. Przed wykonaniem zadania 5 nauczyciel rozmawia z uczniami na temat zdrobnień. Na koniec lekcji uczniowie mogą też wymyślać zdrobienia wyrazów lub podawać zdrobienia swoich imion.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, edukacja społeczna, krąg tematyczny „Nasze zwierzaki”

Temat: Kochane pupile

Cele edukacyjne:

- utrwalenie wiadomości na temat odpowiedniego traktowania zwierząt domowych i innych zwierząt,
- utrwalenie wiadomości na temat zagrożeń ze strony zwierząt,
- kształcenie umiejętności oceniania prawdziwości informacji,
- doskonalenie umiejętności myślenia naukowego.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wie, jak należy traktować zwierzęta domowe i inne zwierzęta,
- zna zagrożenia ze strony zwierząt domowych i innych zwierząt,
- ocenia prawdziwość podanych informacji,
- wyjaśnia, dlaczego w stosunku do zwierząt nie wolno się zachowywać w określony sposób.

Metody: rozmowa, metoda ćwiczeniowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca zespołowa.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucz.*

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel informuje uczniów o temacie zajęć. Na początku rozmawia z uczniami o tym, co lubią, a czego nie lubią ich zwierzęta domowe. Następnie zadaje uczniom pytania, takie jak: Czy wolno ciągnąć psa za ogon? Czy wolno kota wrzucać do wody? Czy żółw służy do zabawy?

Uczniowie odpowiadają na pytania w następujący sposób: „Tak/Nie, ponieważ...”.

2. Nauczyciel rozmawia z uczniami o tym, jak należy się zachować, kiedy spotka się bezdomnego psa lub kota albo zwierzę, które jest chore czy niedożywione. Czy powinno się do nich zbliżać, czy powinno się kogoś powiadomić i jeżeli tak, to kogo. Porusza też temat zabierania do domu piskląt, które wypadły z gniazda.

3. Uczniowie wykonują zadania z karty pracy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Nasze zwierzaki”

Temat: Kochane pupile

Cele edukacyjne:

- ćwiczenie umiejętności gry w warcaby,
- kształcenie umiejętności mierzenia długości odcinków oraz długości boków figur geometrycznych,
- kształcenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 10,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- potrafi grać w warcaby,
- mierzy długość odcinka oraz długość boku figury geometrycznej,
- dodaje i odejmuje w zakresie 10,
- posługuje się tablicą multimedialną.

Metody: rozmowa, metoda ćwiczeniowa, metoda czynnościowa.

Formy pracy: praca w parach, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: warcaby dla par, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, linijki, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Zwierzaki Kingi*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel dobiera uczniów w pary i każdej parze wręcza warcaby. Dzieci ustawiają pionki jak na rysunku w zadaniu 1 w karcie pracy i odczytują odpowiedzi:

- c3 na a5
- a1 na b2
- c1 na b2 lub d2
- e7 na d6 lub f6
- g5 na f4.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



2. Uczniowie wracają na miejsca i wykonują zadanie 2 w karcie pracy. Przy podawaniu rozwiązania nauczyciel zadaje takie pytania, jak:

- Jaką długość ma poziomy odcinek po lewej stronie?
- Jakim znakiem jest oznaczony ten odcinek?
- Jaką długość ma poziomy odcinek po lewej stronie?

3. Na polecenie nauczyciela uczniowie wykonują zadanie 3 z karty pracy. Wybrane dzieci odczytują rozwiązania, odpowiadając na pytania:

- Jakie są długości poziomych boków prostokąta?
- Jakie są długości boków kwadratu?

Przy okazji nauczyciel przypomina własności figur geometrycznych: przeciwległe boki prostokąta równej długości, wszystkie boki kwadratu i rombu tej samej długości, dwa boki trapezu poziome. Zwraca również uwagę na to, że w kwadracie i rombie wszystkie boki są równe, a mimo to figury te nie są identyczne.

4. Uczniowie wykonują zadanie 4 i 5 z karty pracy. Nauczyciel wyznacza dzieci, które odczytują odpowiedzi.

5. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Zwierzaki Kingi*. Chętni uczniowie wykonują na tablicy zadanie z tej pomocy.

6. Nauczyciel tłumaczy, jak wykonać pracę domową.

Klasa I, edukacja techniczna, krąg tematyczny „Nasze zwierzaki”

Temat: Kochane pupile

Cele edukacyjne:

- kształcenie sprawności manualnej,
- kształcenie kreatywności i wyobraźni,
- kształtowanie prawidłowych postaw wobec zwierząt.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- rozwija swoją sprawność manualną,
- wykonuje postacie różnych zwierząt,
- dba i szanuje zwierzęta.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Metody: rozmowa, metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

Formy pracy: praca zbiorowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: okrągłe papierowe talerzyki, farby plakatowe lub akrylowe, kolorowe kartki z bloku technicznego, klej, nożyczki, kolorowa włóczka, guziki, kredki, mazaki.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel, nawiązując do poprzedniej rozmowy z uczniami na temat ich zwierząt domowych, pyta:

- Jak dbacie o swoje zwierzęta?
- Jakie zwierzęta chcielibyście mieć w domu?
- Czym można zastąpić prawdziwego zwierzaka?

2. Prowadzący rozdaje uczniom okrągłe papierowe talerzyki i mówi, że na dzisiejszej lekcji wykonają postacie różnych zwierząt. Dzieci mają się zastanowić, jakie zwierzę wybiorą. Od tego zależy, na jaki kolor pomalują swój talerzyk.

3. Uczniowie malują talerzyki farbami plakatowymi lub akwarelowymi. Mogą wybrać więcej niż jeden talerzyk.

4. Dzieci odkładają pomalowane talerzyki do wyschnięcia.

5. W tym czasie uczniowie z kartek kolorowego bloku technicznego wycinają uszy, oczy, plamki, łapki, nóżki, ogonki i uszy. Przygotowują też odpowiedniej długości i w odpowiednim kolorze kawałki włóczki. Następnie przyklejają przygotowane elementy do talerzyka. Dokleją również wąsy, rysują pyszczki, przyklejają guziki jako oczy.

6. Nauczyciel proponuje, aby stworzyć w klasie „Kącik pupila”, w którym uczniowie umieszczą wykonane przez siebie zwierzaki. Dzieci wybierają w sali odpowiednie miejsce.

7. Uczniowie porządkują swoje miejsca pracy i prezentują wykonane zwierzątka.

8. Nauczyciel przeprowadza zabawę ruchową. Mówi głośno do uczniów:

- Wstaną wszystkie koty i zamiauczą.
- Wstaną wszystkie pieski i zaszczekają.
- Wstaną wszystkie świnki morskie i pomachają łapkami.
- Wstaną wszystkie króliczki i zamerdają ogonkiem.

Jeżeli dzieci wykonały jeszcze inne zwierzątka, nauczyciel w odpowiedni sposób modyfikuje swoje polecenia.



Klasa I, zajęcia komputerowe, krąg tematyczny „Nasze zwierzaki”

Temat: Kochane pupile

Cele edukacyjne:

- nauka obsługi edytora tekstu,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się klawiaturą.,
- wprowadzenie narzędzia podkreślenie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- obsługuje edytor tekstu,
- posługuje się klawiaturą,
- wie, do czego służy narzędzie podkreślenie.

Metody: metoda ćwiczeniowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w parach.

Środki dydaktyczne: zestawy komputerowe dla uczniów, mała biała kartka papieru dla każdego ucznia, ołówki.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel prosi, aby uczniowie uruchomili komputery i otworzyli edytor tekstu. Kolejnym zadaniem uczniów jest napisanie i ponumerowanie sześciu wybranych imion zwierząt. Następnie nauczyciel wprowadza narzędzie podkreślenie. Uwaga: jeżeli dzieci dość dobrze radzą sobie z komputerem i klawiaturą, można wprowadzić skróty klawiaturowe ułatwiające im posługiwanie się pogrubieniem (Ctrl + B), kursywą (Ctrl + I) oraz podkreśleniem (Ctrl + U).

2. Pod koniec zajęć nauczyciel rozdaje uczniom białe kartki papieru i ołówki. Prosi, aby uczniowie, nie patrząc w monitor, napisali kolejno literę, którą jest oznaczone narzędzie:

- do zmiany koloru czcionki,
- do pogrubienia tekstu,
- do pochylenia tekstu,
- do podkreślenia tekstu.

Po wykonaniu zadania uczniowie wymieniają się karteczkami w parach i sprawdzają swoje wyniki.

