



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



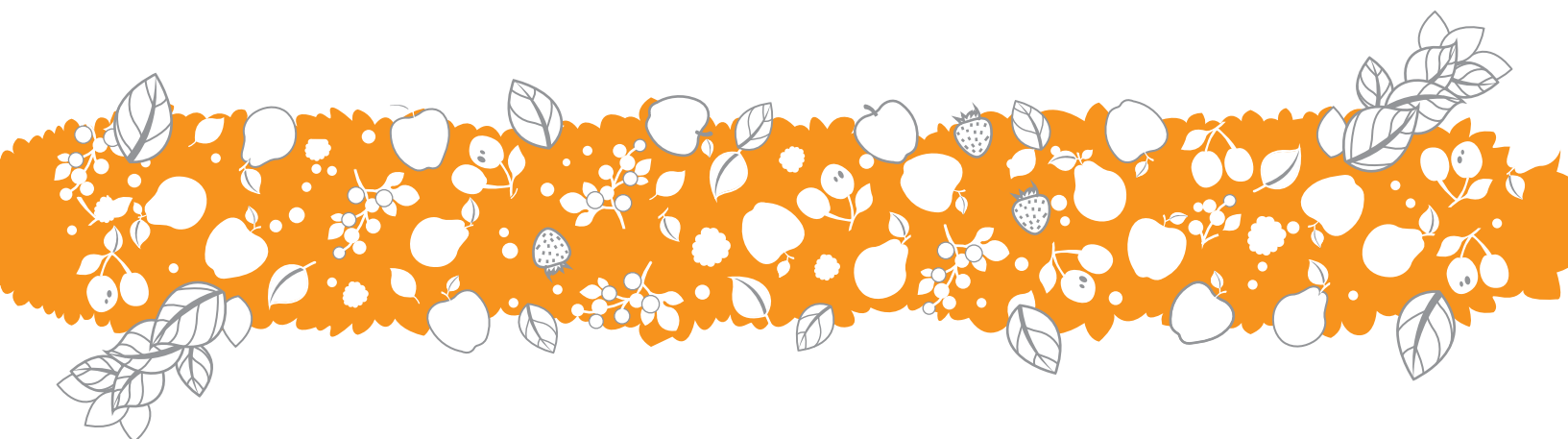
**SZKOŁA  
MYŚLENIA**

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



„Człowiek – najlepsza inwestycja”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego  
Program Operacyjny Kapitał Ludzki  
Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty  
Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia



# *Zbiór scenariuszy zajęć dla klasy II szkoły podstawowej*

opracowanych w ramach projektu  
„Od dziecięcej ciekawości do dojrzałości poznawczej”

Publikacja współfinansowana ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**Opracowanie scenariuszy zajęć:**

Ewa Adamkiewicz  
Magdalena Andrzejczak  
Magdalena Bagińska  
Dominik Michalski  
Alicja Nyczaj-Matusiak  
Renata Papis  
Barbara Sobczak  
Renata Szlezingier-Zalewska

**Nadzór metodyczny:**

Anna Lesińska-Gazicka

**Lider projektu:**

La Tinta Agnieszka Binek-Kaszyńska

**Partner:**

Domino Project Marek Sangórski

**Koordynator projektu:**

Agnieszka Binek-Kaszyńska

Łódź, 2015

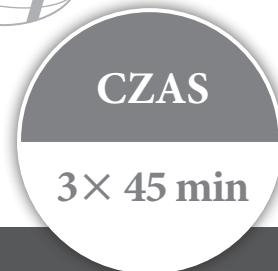


## KRYTERIA INNOWACYJNOŚCI: LEGENDA IKON

1.		Integracja treści nauczania wczesnoszkolnego i języka obcego
2.		Aktywności nakierowane na rozwój krytycznego myślenia
3.		Aktywności nakierowane na rozwój twórczego myślenia
4.		Aktywności nakierowane na rozwój inteligencji emocjonalnej
5.		Nauczanie polisensoryczne
6.		Użycie nowoczesnych metod nauczania, między innymi: mnemotechnik; mapy myśli; metody projektu edukacyjnego; burzy mózgów; użycie piktogramów jako metody wspomagającej uczenie
7.		Aktywności nakierowane na rozwój myślenia matematycznego
8.		Różnicowanie pracy z sześcio- i siedmiolatkami
9.		Nauczanie przez działanie



# Piłka – cz. 1



## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Wypowiedzi dzieci na temat dyscyplin sportowych, w których wykorzystujemy piłkę.
<b>Edukacja matematyczna:</b>	Ważenie, mierzenie różnego rodzaju piłek. Porównywanie piłek.
<b>Edukacja muzyczna:</b>	Nauka piosenki „Piłka”.

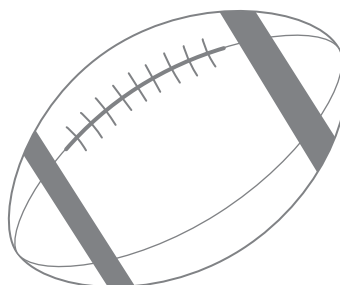
## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- wzbogaca słownictwo o nazwy dyscyplin sportowych,
- wykonuje ćwiczenia z piłką – podrzuca, łapie, rzuca do celu,
- współuczestniczy w działaniach zespołu, grupy,
- kształtuje prawidłową postawę przez zabawę z piłką.

### Kryterium sukcesu:

- rozpoznasz piłki z różnych dyscyplin sportowych,
- dokonasz porównania piłek pod względem wagi, miary i innych cech,
- nauczysz się śpiewać piosenkę pt. „Piłka”.



## Kryteria innowacyjności:







# Piłka – cz. 1



## Przebieg zajęć:

1. **KRÓTKA ROZMOWA Z UCZNIAMI NA TEMAT ICH ULUBIONYCH GIER, ZABAW, SPORTÓW**

2. **„JAKI TO SPORT?” – praca z obrazkiem**

Dzieci omawiają planszę przedstawiającą różne dyscypliny sportowe – zwrócenie uwagi na sprzęt i rekwizyty sportowe. Możesz skorzystać też z flashcards „Piłka”.

3. **ZABAWA „RÓB TO SAMO, CO JA”**

Uczniowie dobierają się w pary. Na sygnał nauczyciela jedna osoba wykonuje ruchy charakterystyczne dla jakiegoś sportu, a druga osoba ją naśladuje. Na sygnał pary wymieniają się zadaniami.

4. **ZABAWA Z PIŁKĄ**

Dzieci podają piłkę do siebie i wymieniają dyscyplinę sportu, w której jest potrzebna piłka, np. koszykówka. Osoba, która nie złapie lub źle poda, biegnie raz dookoła dzieci.

5. **PRZY UŻYCIU KAMERY, DZIECI NAKRĘCAJĄ SWÓJ TELEDYSK DO PIOSENKI. POMOC NAUCZYCIELA W MONTAŻU TELEDYSKU. WSPÓLNE OGLĄDANIE NAGRANEGO TELEDYSKU**

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

– **do pobrania:**

- scenariusz „Piłka” cz. 1,
- karta pracy 1 „Piłka” cz. 1,
- piosenka „Piłka” z wokalem,
- piosenka „Piłka” z podkładem,
- flashcards „Piłka”;

– **do przygotowania:**

- plansza przedstawiająca różne dyscypliny sportowe,
- kóleczka w 4 kolorach dla klasy;

– **dodatkowe:**

- piłka do koszykówki, piłka nożna, piłka do tenisa oraz piłka do ping-ponga, kamera.



# Piłka – cz. 1



## 6. NAUKA PIOSENKI PT. „PIŁKA”

1. *Kiedy świeci piękne słońce,  
kiedy łąki są pachnące,  
piłkę weźmy z kolegami  
może w parku nią pogramy.*

Ref.:

*Piłkę turlam, ja kozłuję,  
kopię w górę, ja żongluję.*

*Zabaw z piłką są tysiące  
w parku, w wodzie i na łące } ×2*

2. *Piłką na boisku gramy,  
żonglujemy, podrzucamy.  
Sztuka piłką strzelić gola,  
więc trenować jest już pora.*

Ref.:

3. *Piłka ludzi czasem zmienia.  
Piłka łączy pokolenia.  
Z tatą, z dziadkiem w piłkę gramy,  
mecze wspólnie oglądamy.*

Ref.:

## 7. ROZMOWA NA TEMAT TREŚCI PIOSENKI

- Jak można bawić się aktywnie?
- Czy bawić się można tylko w domu?

8. **NAUCZYCIEL POKAZUJE UCZNIOM PIŁKI DO KOSZYKÓWKI, PIŁKI NOŻNEJ, TENISA ORAZ PING-PONGA** i zadaje pytania: *Co to jest za przedmiot? Do czego on służy? Gdzie się najczęściej gra w tę grę? Co jeszcze jest potrzebne do gry?* (rozmowa kierowana). Uczniowie przekazują sobie piłkę z rąk do rąk, oceniają, czy jest ciężka, duża itp.

## 9. KARTA PRACY 1: Praca w zespołach

N. dzieli klasę na 4 zespoły. Dzieci losują kolorowe kółeczka. Kolor kółeczka decyduje o przynależności do zespołu. Każda grupa otrzymuje 1 piłkę: Zespół 1. – piłkę do koszykówki, Zespół 2 – piłkę nożną, Zespół 3 – piłkę do tenisa oraz Zespół 4 – piłkę do ping-ponga. Każdy zespół otrzymuje zadania do wykonania:

Piłka				
	Wygląd piłki	Miara piłki	Waga piłki	Wygląd (narysuj piłkę)



## Piłka – cz. 1

- ma za zadanie opisać wygląd piłki. Dzieci oglądają piłkę,
- ma za zadanie zmierzyć piłkę. Dzieci mierzą obwody piłek za pomocą metra krawieckiego oraz sznurka, zapisują wyniki.
- ma za zadanie zważyć piłkę. Dzieci określają ciężar piłki za pomocą rąk (np. lżejsza, ciężka) oraz przy użyciu wagi, zapisują wynik.

Każdy zespół notuje wyniki swoich badań lub spostrzeżeń na kartkach pracy. Po zebraniu informacji grupy dzielą się zdobytą wiedzą z całą klasą. Następuje odczytanie wyników i zapisanie wyników pozostałych zespołów na swojej karcie pracy. Przykładowe wpisy.

	Wygląd piłki	Miara piłki	Waga piłki	Wygląd (narysuj piłkę)
<b>Piłka do koszykówki</b>	Kulista, zrobiona z gumy, szorstka, kolor pomarańczowy, dobrze się odbija	Średnica 23,86 cm	Waży 567–650 g	
<b>Piłka nożna</b>	Kulista zrobiona ze skóry, piłka zszyta z 32 „łat”, 12 z nich to pięciokąty, a 20 to sześciokąty, w kolorach czarnym i białym	Średnica 21,3 cm	Waży 410–453 g	
<b>Piłka do tenisa ziemnego</b>	Kulista, wykonana z twardej gumy, oklejona filcem, w kolorze żółtym, dobrze się odbija	Średnica ok. 6,541–6,858 cm	Waży ok. 56,0–59,4 g	
<b>Piłka do ping-ponga</b>	Kulista, wykonana z celulozoidu, dobrze się odbija	Średnica ok. 4 cm,	Waży 2,7 g	

### 10. PODSUMOWANIE „PIŁKA W KOLE”

Dzieci siedzą w kole, podają sobie piłkę po kolei. Każde dziecko ma za zadanie wypowiedzieć się na temat dzisiejszych zajęć:  
*Czego się dzisiaj nauczyłem? Co najbardziej podobało mi się na zajęciach?*



# Piłka – cz. 2

CZAS

3 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Wypowiedzi dzieci na temat dyscyplin sportowych, w których wykorzystujemy piłkę.
<b>Wychowanie fizyczne:</b>	Nauka żonglowania piłkami, zabawy z elementem współzawodnictwa.
<b>Zajęcia techniczne:</b>	Wykonanie piłek do żonglowania.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- kształtuje zwinność, koordynację oraz szybkość reakcji,
- potrafi żonglować trzema piłkami,
- wykonuje ćwiczenia z piłką – podrzuca, łapie, rzuca do celu,
- współuczestniczy w działaniach zespołu, grupy.

## Kryterium sukcesu:

- zapamiętasz dyscypliny sportowe, w których używa się piłki poprzez metodę zakładki osobistych,
- wykonasz piłki do żonglowania z balonów i ryżu.

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Piłka” cz. 2,
  - prezentacja multimedialna „Piłki”;
- **do przygotowania:**
  - 6 balonów na jednego ucznia, wata lub ryż;
- **dotatkowe:**
  - skoczna muzyka, skakanki, piłki, rakiety od ping-ponga.

## Kryteria innowacyjności:





## Piłka – cz. 2

### Przebieg zajęć:

#### 1. „ZABIERZ PIŁKĘ DO KOŁA” – zabawa orientacyjno-porządkowa

N. rozrzuca różnego rodzaju piłki w klasie. Uczniowie poruszają się po sali, kiedy przestanie grać muzyka, każdy bierze jedną piłkę i staje w kole.

#### 2. NAUCZYCIEL WCIELA SIĘ W ROLĘ KOMENTATORA SPORTOWEGO – RELACJONUJE MECZ PIŁKI NOŻNEJ

Uczniowie ustawiają się na linii rzutu karnego. Na sygnał gwizdka, naśladując piłkarzy, starają się strzelić gola. Następnie komentatorem zostaje chętny uczeń. Zabawę można powtórzyć z inną dyscypliną sportową.

#### 3. PREZENTACJA MULTIMEDIALNA: „ILE PIŁEK JEST NA ZDJĘCIU?” – ćwiczenie w formułowaniu pytań do fotografii

N. pokazuje prezentację, na której przedstawione są różnego rodzaju piłki. Chętni uczniowie mają za zadanie poprawnie sformułować pytanie do fotografii. Pozostali uczniowie odpowiadają na pytania kolegów.

#### 4. TECHNIKA PAMIĘCIOWA (szczegółowy opis w instrukcji dla nauczycieli str. 43)

**Kojarzenie i zapamiętywanie słów na podstawie części twarzy (włosy, czoło, brwi, powieki, rzęsy, nos, policzki, usta, uszy, szyja):**

Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel pokazuje na sobie części twarzy i je nazywa.

Przy każdej parze wyrazów zatrzymuje się i wyjaśnia, jakie mogą być skojarzenia, porównania, które pomogą je zapamiętać. Po skojarzeniach dzieci za nauczycielką powtarzają i naśladują ruchy, dotykając swoich części ciała.

- Dotykamy włosów – kojarzymy i zapamiętujemy słowo **piłka siatkowa**.  
Przykładowy sposób zapamiętania dyscyplin sportowych, w których wykorzystuje się piłkę: z włosów tworzymy siatkę.
- Dotykamy czoła – kojarzymy i zapamiętujemy słowo **piłka nożna**.  
Przykładowy sposób zapamiętania dyscyplin sportowych, w których wykorzystuje się piłkę: leci wielka piłka nożna i odbijasz ją czołem.
- Dotykamy brwi – kojarzymy i zapamiętujemy słowo **piłka do koszykówki**.  
Przykładowy sposób zapamiętania dyscyplin sportowych, w których wykorzystuje się piłkę: na brwiach mamy zawieszony kosz do piłki.
- Dotykamy rzęs – kojarzymy i zapamiętujemy słowo **piłka do golfa**.  
Przykładowy sposób zapamiętania dyscyplin sportowych, w których wykorzystuje się piłkę: pomiędzy rzęsami znajdują się dołki golfowe.
- Dotykamy oczu – kojarzymy i zapamiętujemy słowo **piłka wodna**.  
Przykładowy sposób zapamiętania dyscyplin sportowych, w których wykorzystuje się piłkę: z oczu płyną nam łzy, na których unosi się piłka.
- Dotykamy policzków – kojarzymy i zapamiętujemy słowo **piłka ręczna**.  
Przykładowy sposób zapamiętania dyscyplin sportowych, w których wykorzystuje się piłkę: ręka uderza w policzek, chcąc odbić piłkę.



## Piłka – cz. 2

- Dotykamy nosa – kojarzymy i zapamiętujemy słowo **tenis ziemny**.  
Przykładowy sposób zapamiętania dyscyplin sportowych, w których wykorzystuje się piłkę: z nosa wylatują na ziemię piłeczki do tenisa ziemnego.
- Dotykamy ust – kojarzymy i zapamiętujemy słowo **tenis stołowy**.  
Przykładowy sposób zapamiętania dyscyplin sportowych, w których wykorzystuje się piłkę: ustami łapiemy na stole piłeczkę.
- Dotykamy uszu – kojarzymy i zapamiętujemy słowo **rugby**.  
Przykładowy sposób zapamiętania dyscyplin sportowych, w których wykorzystuje się piłkę: uchem spłaszczamy piłkę.
- Dotykamy szyi – kojarzymy zapamiętujemy słowo **piłka lekarska**.  
Przykładowy sposób zapamiętania dyscyplin sportowych, w których wykorzystuje się piłkę: boli nas szyja i robimy okład z piłki lekarskiej.

Dzieci dotykając swoich części twarzy wymieniają 10 słów według kolejności.

Kolejny etap – Nauczyciel pokazuje nie po kolei części ciała, np. czoło, włosy, policzki itd., a dzieci mówią odpowiednie do tego słowa np. piłka.

Potem odwrotnie – nauczyciel mówi słowa, np. piłka lekarska, a dzieci dotykają szyję, nauczyciel mówi: piłka nożna, a dzieci dotykają swojego czoła.

Dzieci dobrowolnie zgłaszają się do indywidualnego sprawdzenia siebie. Dziecko dotykając części twarzy po kolei wymienia z pamięci odpowiednie wyrazy.

### 5. WYKONANIE PIŁEK DO ŻONGLOWANIA

Balony przecinamy. Ważne jest, aby równo odciąć wąską część balonu. Na piłkę składają się dwie warstwy (jeden balon, jedna warstwa). Wypełniamy pierwszy balon puchem, ryżem lub watą. Na wypchany pierwszy balon naciągamy ostrożnie drugi balon. Jeżeli chcemy, aby piłeczka była w kropki, wycinamy nożyczkami dziury w drugim balonie. Dziury wycinamy na 1/3 powierzchni balonu. Cześć, na której nic nie wycinamy pomoże nam zakryć dziurę w pierwszym balonie.

### 6. ZAJĘCIA NA SALI GIMNASTYCZNEJ

- Rozgrzewka w formie zabawowej.  
Zabawa „Piłka parzy”.  
N. włącza muzykę. Uczniowie stojący w kole podają sobie piłkę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na pauzę w muzyce piłka zatrzymuje się. Uczeń, który zostanie z piłką wymyśla i wykonuje zadanie ruchowe (np. skoki na jednej nodze), a grupa naśladuje go. Po wykonanym zadaniu puszczana jest ponownie muzyka i zabawa toczy się dalej.
- N. podrzuca piłkę w rozmaity sposób: wysoko, nisko, pod kolanem, za plecami podbija piłkę pod różnymi częściami ciała np. ręki itp. Uczniowie naśladują go. Ćwiczenia odbywają się w miejscu i w marszu.
- Zabawy z elementem współzawodnictwa.  
Podział klasy na dwa zespoły. N. kolejno odlicza uczniów. Uczeń z parzystą liczbą to zespół 1, uczeń z nieparzystą liczbą – zespół 2.





## Piłka – cz. 2



- Toczenie dużej piłki wzdłuż toru utworzonego z długich skakanek, w obie strony.
  - Toczenie małej piłki głową w pozycji na czworakach. Powrót z piłką w rękach w pozycji wyprostowanej.
  - „Wyścigi piłek” – w rzędach, w siadzie skrzyżnym, podawanie piłki górną w obie strony.
  - Przenoszenie piłeczki na raketce tak, aby nie spadła na podłogę.
- Nauka postawy do żonglowania  
N. podaje wskazówki: stań prosto, w lekkim rozkroku (stopy na szerokość ramion), ugnij lekko nogi w kolanach, ręce wyciągnij przed siebie i zegnij w łokciach pod kątem prostym, łokcie trzymaj przy ciele (nie unosz rąk za wysoko). Oddychaj spokojnie i głęboko. W czasie żonglowania patrz w miejsca, w które chcesz rzucić piłki, a nie na ręce.
- Nauka żonglowania. N. zachęca do podjęcia się zadania.  
We właściwej pozycji wykonaj ćwiczenie, używając dwóch piłek. Ułóż je sobie na palcach obu dłoni i na przemian, harmonijnie, podrzucaj na wysokość oczu w następujący sposób: piłkę wyrzuć z lewej ręki na wysokość lewego oka, drugą piłkę wyrzuć z prawej ręki, na wysokość prawego oka.  
Podrzucić jedną piłkę, a kiedy osiągnie właściwy punkt i zacznie spadać, podrzuć drugą piłkę.  
Po 15–20 minutach zacznij żonglowanie trzema piłkami jednocześnie. Na początku możesz je łączyć naprzemiennie.

### 7. ZABAWA USPOKAJAJĄCA

Uczniowie stojąc w kole wykonują ćwiczenia z treścią wiersza recytowanego przez nauczyciela:

*Raz i dwa piłka swego pana ma.  
Trzy i cztery no i pięć piłka kręcić się ma chęć,  
sześć obrotów z piłką w prawo  
siedem skłonów, no i brawo.  
Przy ósemce robię kółka,  
tak jak robi to jaskółka.  
Dziewięć – skoków w przód i w tył,  
abyś kiedyś mistrzem był.  
Dziesięć rzutów w górę śmiało-  
czy wam się to podobało?*

### 8. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

Omówienie zajęć. Przekazanie spostrzeżeń, dotyczących ćwiczeń. Przypomnienie o stosowaniu aktywnych form spędzania czasu wolnego.



# Piłka – cz. 3 Ball Games



CZAS

45 min

## Zapis w dzienniku:

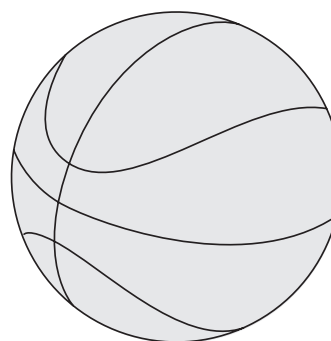
Throw the ball! Nauka zwrotów związanych z grą w piłkę.

Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
językowej, muzycznej, wychowania fizycznego, społecznej.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- wykorzystuje posiadaną wiedzę,
- słucha i wykonuje bardzo proste polecenia nauczyciela,
- rozwija umiejętności czytania, spostrzegania, liczenia, porównywania,
- rozróżnia i rozumie znaczenie zwrotów związanych z grą w piłkę,
- umie powiedzieć, który sport lubi.



## Kryterium sukcesu:

- rozróżniasz i nazywasz sporty w języku angielskim,
- umiesz powiedzieć, jaki sport lubisz uprawiać,
- znasz zwroty dotyczące gry w piłkę,
- umiesz zaśpiewać piosenkę po angielsku.

## Kryteria innowacyjności:







# Piłka – cz. 3 Ball Games



## POMOCE DYDAKTYCZNE:

### – do pobrania:

- scenariusz „Sport” cz. 3 “Ball Games”,
- karta pracy 1 „Sport” cz. 3 “Ball Games”,
- flashcards ilustrujące wyrażenia „Piłka”:
  - a. *Play the ball (table tennis)* – granie w ping-ponga,
  - b. *Pass the ball (handball)* – podawanie piłki,
  - c. *Kick the ball (rugby)* – kopanie piłki,
  - d. *Score a goal (football)* – strzelanie gola,
  - e. *Serve the ball (volleyball)* – serwowanie w siatkówce,
  - f. *Throw the ball (basketball)* – rzucanie piłki do kosza;

### – do przygotowania:

- magnesy do przymocowania kart obrazkowych na tablicy,
- kosz na śmieci bądź kartonowe pudełko,
- miękka piłka lub piłka wykonana z gazet;

### – dodatkowe:

- odtwarzacz CD.

## Przebieg zajęć:

### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

Nauczyciel wita się z uczniami: *Hello! Hello to you!* Zadaje pytanie: *What's your name?* jednocześnie zachęca do podania odpowiedzi. Następnie wita się z kilkoma wybranymi uczniami słowami: *Hello!*, oczekując poprawnej odpowiedzi. Nauczyciel pyta wybranych uczniów o ich ulubione dyscypliny sportowe: *What sport do you like?* lub *Do you like football? Do you like basketball?*

### 2. WPROWADZENIE ZWROTÓW ZWIĄZANYCH Z GRĄ W PIŁKĘ

Nauczyciel rysuje chmurkę na środku tablicy i wpisuje słowo *BALL*. Nauczyciel prezentuje poszczególne flashcards z wyrażeniami, prosi o powtórzenie i przymocowuje



## Piłka – cz. 3 Ball Games

obok napisu BALL. Najpierw nauczyciel pokazuje słowa, a potem rysunki. W trakcie prezentacji nowych wyrażeń można dodatkowo zaprezentować dzieciom ich znaczenie odpowiednimi ruchami ciała np. udając, że podrzucamy i serwujemy piłkę lub strzelamy gola.

### 3. PIOSENKA – prezentacja

Nauczyciel przedstawia flashcards z prezentowanymi wyrażeniami. Przed słuchaniem piosenki nauczyciel prosi dzieci, aby spróbowały zapamiętać, które z prezentowanych zwrotów pojawiają się w piosence. Po wysłuchaniu, dzieci wskazują zasłyszane zwroty. Nauczyciel aranżuje je na tablicy w takiej kolejności w jakiej pojawiają się w piosence. Nauczyciel zachęca uczniów aby razem zaśpiewać piosenkę. Uczniowie powtarzają wraz z nauczycielem. Można zapytać uczniów, jakie nazwy sportów słyszą w tekście piosenki.

#### *The song goes like this ....*

*Hey hey do you want to play?  
Come and join us today  
Play the ball, kick the ball, score a goal!  
Do you like (playing) football ?  
Yes, yes, we do!  
Do you like it too?*

*Hey hey do you want to play?  
Come and join us today  
Bounce the ball, pass the ball, throw the ball!  
Do you like (playing) basketball ?  
Yes, yes, we do!  
Do you like it too?*

*Hey hey do you want to play?  
Come and join us today  
Pass the ball, serve the ball, hit the ball.  
Do you like (playing) volleyball ?  
Yes, we do ! we do !  
Do you like it too ?!*



# Piłka – cz. 3 Ball Games

## 4. KARTA PRACY 1: Which sport do you like?


U. uzupełniają kartę z pytaniami. Pytają koleżanki i kolegów, jaki sport lubią i zapisują odpowiedź. Liczą, ile osób lubi grać w poszczególne gry. Dla każdej osoby przydzielają jeden kwadracik i rysują słupki, które odpowiadają liczbie osób lubiących dany sport.

## 5. ZABAWA "LET'S PLAY BASKETBALL! LET'S THROW THE BALL TO THE BASKET!"

Nauczyciel prosi dzieci o ustawienie się w jednej linii: *Please form a line!* Tworzymy dwa lub trzy zespoły. Kosz ustawiamy w oddaleniu. Przed oddaniem rzutu każdy uczeń musi powiedzieć co znaczy karta trzymana przez nauczyciela. Jeśli odpowiedź jest poprawna, uczeń wykonuje rzut. Zdobyte punkty zapisujemy na tablicy. Każde dziecko powinno mieć szansę oddać rzut. *Ok. Now please throw the ball! Throw to the basket!*

## 6. OPCJONALNIE – ZABAWA "WHAT AM I DOING!"

Nauczyciel utrwała nowe słownictwo używając gestów mimiki. Pokazuje, jak gra w piłkę serwując, kozłując lub kopiąc piłkę i jednocześnie prosi dzieci o podanie właściwego zwrotu. Następnie prosi, aby chętni podchodzili i demonstrowali, w jaki sposób bawią się piłką: *Please show us how you are playing with the ball!* Nauczyciel pyta: *Look, is he/she kicking the ball? Is he /she throwing the ball?*



### Ball Games

1. Ask your classmates which sport they like and write down the answers. Count how many students like each sport. Draw a graph to illustrate the results.

Your questionnaire		
Do you like football?	YES	NO
Do you like basketball?	YES	NO
Do you like ping-pong?	YES	NO

The most popular sport in my class

Students who like football
Students who like basketball
Students who like ping-pong



# Piłka – cz. 4 Ball Games



CZAS

45 min

## Zapis w dzienniku:

Throw the ball! Nauka zwrotów związanych z grą w piłkę.

Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
językowej, muzycznej, wychowania fizycznego, społecznej.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- wykorzystuje posiadaną wiedzę,
- słucha i wykonuje bardzo proste polecenia nauczyciela,
- rozwija umiejętności czytania, spostrzegania, liczenia, porównywania,
- rozróżnia i rozumie znacznie słów oznaczających nazwy sportów,
- umie powiedzieć, który sport lubi.

### Kryterium sukcesu:

- umiesz powiedzieć, w jaki sport lubisz grać,
- znasz zwroty dotyczące gry w piłkę w języku angielskim,
- znasz nazwy sportów w języku angielskim.

## Kryteria innowacyjności:





# Piłka – cz. 4 Ball Games



## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Sport” cz. 4 “Ball Games”
  - karta pracy 1 „Sport” cz. 4 “Ball Games”;
- **do przygotowania:**
  - magnesy do przymocowania kart obrazkowych na tablicy,
  - flashcards ilustrujące wyrażenia czasownikowe „Piłka”:
    - a. *Play the ball (table tennis)* - granie w ping-ponga,
    - b. *Pass the ball (handball)* – podawanie piłki,
    - c. *Kick the ball (rugby)* – kopanie piłki,
    - d. *Score a goal (football)* – strzelanie gola,
    - e. *Serve the ball (volleyball)* – serwowanie w siatkówce,
    - f. *Throw the ball (basketball)* – rzucanie piłki do kosza,
  - kosz na śmieci bądź kartonowe pudełko,
  - miękka piłka lub piłka zrobiona z gazet,
  - balony (po jednym dla każdego zespołu) lub piłki;
- **dodatkowe:**
  - odtwarzacz CD.

## Przebieg zajęć:

### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

Nauczyciel wita się z uczniami: *Hello! Hello to you!* I zadaje pytanie: *What's your name?* jednocześnie zachęca do podania odpowiedzi. Następnie wita się i pyta wybranych uczniów o sporty, w które lubią grać, oczekując poprawnej odpowiedzi: *What sport do you like playing? I like playing...*

### 2. PRZYPOMNIENIE PIOSENKI

Nauczyciel układa karty obrazkowe na tablicy w taki sposób, jak na pierwszych zajęciach, aby ilustrowały słowa piosenki. Pokazując kolejne rysunki, nauczyciel zachęca uczniów do powtórzenia piosenki.



# Piłka – cz. 4 Ball Games

*Hey hey do you want to play?  
Come and join us today  
Play the ball, kick the ball, score a goal!  
Do you like (playing) football ?  
Yes, yes, we do!  
Do you like it too?*

*Hey hey do you want to play?  
Come and join us today  
Bounce the ball, pass the ball, throw the ball!  
Do you like (playing) basketball ?  
Yes, yes, we do!  
Do you like it too?*

*Hey hey do you want to play?  
Come and join us today  
Pass the ball, serve the ball, hit the ball.  
Do you like (playing) volleyball ?  
Yes, we do ! we do !  
Do you like it too ?!*

### 3. ZABAWA “TELL ME WHAT TO DO”

Ćwiczymy zwroty z piłką. Dzieci ustawione w kole rzucają do siebie piłkę. Za każdym razem dziecko wybiera ucznia, do którego chce rzucić piłkę i potem prosi o zademonstrowanie zwrotu związanego z grą w piłkę np.: *Tomek, serve the ball, please!* Uczeń po wykonaniu polecenia odrzuca piłkę do innego uczestnika zabawy.

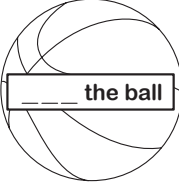



### 4. KARTA PRACY 1: Do the mathematical operations

Rysunek piłek z działaniami matematycznymi. Wynik każdego działania koresponduje z odpowiednią literą. Wiedząc, jakie litery kryją się za

## Ball Games

1. Do the mathematical operations.  
Look which letter correspond to your results.  
Write the results.

5 = A, 11 = C, 7 = E, 1 = H, 2 = I, 10 = K, 8 = R, 6 = S, 3 = T, 9 = V

<p>7 - 6 =</p> <p>1 + 1 =</p> <p>12 - 9 =</p>	<p>9 + 1 =</p> <p>10 - 8 =</p> <p>7 + 4 =</p> <p>12 - 2 =</p>
 <p>the ball</p>	 <p>the ball</p>
<p>9 - 3 =</p> <p>6 + 1 =</p> <p>10 - 2 =</p> <p>7 + 2 =</p> <p>10 - 3 =</p>	<p>6 + 5 =</p> <p>6 - 1 =</p> <p>14 - 11 =</p> <p>9 + 2 =</p> <p>15 - 14 =</p>
 <p>the ball</p>	 <p>the ball</p>



# Piłka – cz. 4 Ball Games



poszczególnymi wynikami, uczniowie wpisują je w odpowiednie miejsca i wykorzystują słowa do stworzenia zwrotów związanych z grą w piłkę.

5.

## LET'S PLAY RUGBY!

Nauczyciel prosi, aby wybrani uczniowie nadmuchali balony. Klasa jest podzielona na kilkusobowe zespoły. Jeden balon przypada na zespół. W rugby trzeba podawać balon do tyłu. Nauczyciel ustawia uczniów w każdej drużynie jeden za drugim. Stojący na początku uczeń musi podać balon do tyłu ponad swoją głowę do stojącego za nim kolegi. Po otrzymaniu balonu, druga osoba podaje go następnej pomiędzy swoimi nogami.

Za każdym razem trzeba powiedzieć: *Over!* lub *Under!*

Zespoły podają piłkę raz nad głowę, a raz między nogami. Najszybszy zespół wygrywa.





# W sadzie – cz. 1

CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Swobodne wypowiedzi dzieci na temat przygotowywanych i spożywanych w ich domach przetworów ze śliwek. Wykonanie książki kucharskiej „Jesień w stoiku – przepisy na powidła śliwkowe”.
<b>Edukacja przyrodnicza:</b>	Wartości odżywcze owoców jesiennych.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- zna owoce z sadu zbierane jesienią,
- zna wybrane nazwy i sposoby przetwarzania owoców,
- zna walory niektórych przetworów dla zdrowia człowieka,
- umie przeprowadzić wywiad z osobą starszą,
- uważnie słucha wypowiedzi innych,
- wykonuje kartę z przepisem na powidła owocowe.

## Kryterium sukcesu:

- wymienisz trzy nazwy jesiennych owoców z sadu,
- wymienisz sposoby przetwarzania owoców,
- przeprowadzisz wywiad z osobą dorosłą.

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz zajęć „W sadzie” cz. 1,
  - karta pracy 1 „W sadzie” cz. 1;
- **dodatkowe:**
  - przyniesione przepisy po wywiadzie z babcią lub inną osobą, przyniesione przez dzieci powidła i dżemy śliwkowe, wafle, książki z przepisami.

## Kryteria innowacyjności:







# W sadzie – cz. 1

## Przebieg zajęć:

### 1. POWTÓRZENIE MATERIAŁU Z POPRZEDNIEJ LEKCJI

N. wraz z uczniami siada w kręgu na dywanie. Wspólne powtórzenie materiału z poprzedniej lekcji.

### 2. WPROWADZENIE DO TEMATU LEKCJI – ZAGADKI RUCHOWE

Nauczyciel rysuje w powietrzu dowolny kształt i zadaje pytanie: *Jaki owoc narysowałam/łem? (jabłko, gruszka, śliwka); wyobraźcie sobie że, wasze ręce to pędzle, narysujcie nimi teraz takie samo jabłko, gruszkę, śliwkę.*

### 3. ROZMOWA NA TEMAT WALORÓW ZDROWOTNYCH I SMAKOWYCH PRZETWORÓW Z OWOCÓW JESIENNYCH

Nauczyciel zadaje pytania :

- *Jakie znacie sposoby robienia przetworów z owoców? (gotowanie, np. kompoty; smażenie, np. dżemy i konfitury; suszenie; zalewanie wodą i octem, np. gruszki czy śliwki)*
- *Gdzie przechowuje się owocowe przetwory?*
- *Jakie przetwory owocowe najbardziej lubicie i dlaczego?*
- *Dlaczego robimy przetwory owocowe?*
- *Czy przetwory owocowe są zdrowe?*
- *Do czego można wykorzystywać przetwory owocowe?*

### 4. DEGUSTACJA PRZETWORÓW OWOCOWYCH – ZE ŚLIWEK (powidła, dżemy) przyniesionych przez dzieci (nauczyciel nakłada dzieciom na kawałek wafła przetwory ze śliwek). Dzieci po zjedzeniu opowiadają o walorach smakowych przetworów śliwkowych. Dochodzą do wniosku, że różnią się one smakiem, ponieważ wykonane były z różnych przepisów i różnych owoców.

### 5. BUDOWA KSIĄŻKI KUCHARSKIEJ Z PRZEPISAMI

Dzieci oglądają książki kucharskie z przepisami i wspólnie ustalają budowę książki – strona tytułowa, autor, spis treści, strony z przepisami. Ustalają, jak ma wyglądać kartka z przepisem.

# W sadzie – cz. 1

## 6. KARTA PRACY 1: Wykonanie książki kucharskiej „Jesień w słoiku – przepisy na powidła śliwkowe” – metoda projektu edukacyjnego

**Metoda projektu edukacyjnego** – projekt to planowe przedsięwzięcie w ramach zajęć szkolnych odnoszące się do otoczenia, za które odpowiedzialność ponoszą zarówno nauczyciele, jak i uczniowie. Odniesienie do otoczenia powinno być wyraźne przede wszystkim w końcowym rezultacie wspólnych działań. Efekt ten powinien posiadać cechy „ważności społecznej”, a tym samym możliwość autentycznego zastosowania. Proces związany z pracą i uczeniem się wywołany pomysłem projektu jest równie ważny, jak efekt działania, czyli produkt, który powstaje na koniec projektu (patrz *Zbór instrukcji wdrażania programu nauczania i obudowy dydaktycznej dla kl I–III szkoły podstawowej* str. 33.).

**W sadzie**

1. Napisz swój przepis.

PRZEPIS

składniki:

sposób przygotowania:

*Smacznego!*

Każde dziecko czyta swój przepis na powidła śliwkowe, które przyniosło po wywiadzie z babcią. Nauczyciel sprawdza przepis i dokonuje ewentualnych poprawek. Wspólne ustalenie części przepisu (składniki i sposób wykonania).

Uczniowie wykonują na kartce (karta pracy 1) przepis na powidła (przepisują przyniesiony przepis, ozdabiają kartkę). N. kopiuje napisane przepisy, łączy karki ze sobą, tak by powstała książeczka.

Na zajęciach komputerowych uczniowie wykonują stronę tytułową. Książeczka z przepisami może być prezentem np. dla babci na gwiazdkę.



# W sadzie – cz. 2

CZAS

45 min

## Zapis w dzienniku:

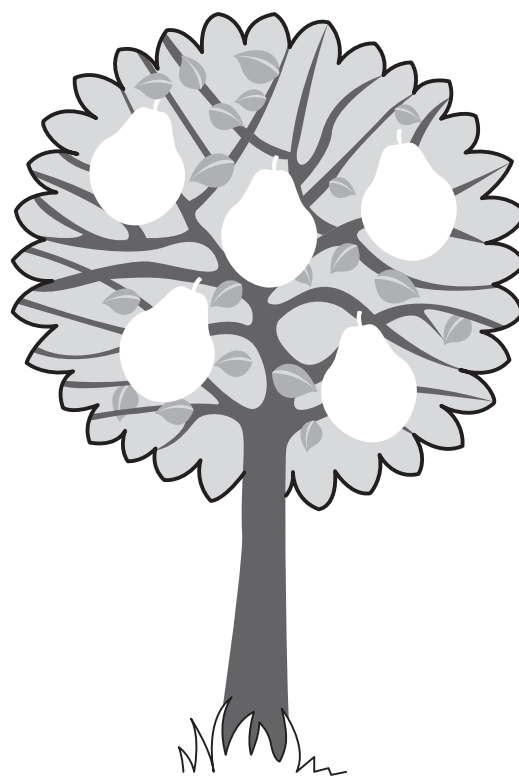
### Zajęcia komputerowe:

Wykonanie strony tytułowej – „Jesień w słoiku – przepisy na powidła śliwkowe” – kopiowanie i wklejanie elementów graficznych w programie graficznym Paint.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- tworzy elementy graficzne według własnego pomysłu w edytorze graficznym Paint,
- zaznacza, kopiuje i wkleja elementy graficzne.



## Kryterium sukcesu:

- samodzielnie uruchomisz program graficzny Paint,
- wykonasz stronę tytułową.

## Kryteria innowacyjności:



# W sadzie – cz. 2

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz zajęć „W sadzie” cz. 2,
- **dodatkowe:**
  - książki kucharskie.

## Przebieg zajęć:

### 1. NAWIĄZANIE DO POPRZEDNICH LEKCJI

N. prosi U., żeby przypomnieli sobie o jakich przepisach rozmawialiśmy na ostatniej lekcji – przepis na powidła śliwkowe.

### 2. PROJEKT STRONY TYTUŁOWEJ KSIĄŻKI KUCHARSKIEJ – zapoznanie z tematem zajęć

N. informuje U., że dzisiaj zabawią się w grafików komputerowych, których zadaniem jest zaprojektowanie strony tytułowej książki kucharskiej. „Jesień w słoiku – przepisy na powidła śliwkowe”.

Dzieci oglądają książki kucharskie z przepisami i wspólnie ustalają budowę strony tytułowej: tytuł, autor, rysunek.

### 3. PREZENTACJA SPOSOBU WYKONANIA STRONY TYTUŁOWEJ

N. demonstruje i wyjaśnia kolejne etapy pracy:

- Rysujemy elementy graficzne związane z tematem lekcji.
- Wpisujemy tytuł.
- Wpisujemy autora.

### 4. PREZENTACJA NA TABLICY MULTIMEDIALNEJ STRON TYTUŁOWYCH WYKONANYCH PRZEZ UCZNIÓW



# W sadzie – cz. 3

## In the Orchard

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
In the orchard.  
W sadzie – nauka nazw owoców i zastosowanie zwrotów:  
“there is” i “there are”.**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
językowej, matematycznej, społecznej**

### Cele operacyjne:

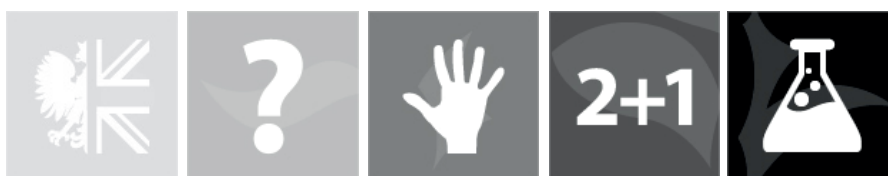
#### Uczeń:

- potrafi podać angielskie nazwy owoców i drzew owocowych,
- używa poznanego słownictwa odpowiadając na pytania,
- porównuje obrazki i wskazuje różnice stosując nowe zwroty.

### Kryterium sukcesu:

- będziesz potrafił wymienić nazwy kilku drzew owocowych,
- porównasz obrazki i wskażesz różnice,
- zagrasz w grę planszową.

### Kryteria innowacyjności:





# W sadzie – cz. 3

## In the Orchard

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „W sadzie” cz. 3 “In the Orchard”,
  - flashcards “In the Orchard”,
  - karta pracy 1 „W sadzie” cz. 3 “In the Orchard”,
  - karta pracy 2 „W sadzie” cz. 3 “In the Orchard”;
- **do przygotowania:**
  - kolorowe liczby 1–20 prezentowane na tablicy interaktywnej lub napisane na dużej kartce,
  - pionki i kostki do gry;
- **dodatkowe pomoce:**
  - owoce naszych sadów przyniesione przez nauczyciela i dzieci (jabłka , gruszki, śliwki).

### Przebieg zajęć:

1. **POWITANIE I ROZGRZEWKA JĘZYKOWA** – przeliczanie dzieci w klasie oraz liczenie w zakresie 20 różnymi sposobami

N. wita dzieci: *Good morning, children.* U. odpowiadają: *Good morning, teacher.*

N. wspólnie z dziećmi liczy chłopców i dziewczynki: *How many girls (boys) are there in the classroom?* N. wyświetla na tablicy interaktywnej kolorowe liczby 1–20 lub przypina kartkę z liczbami na tablicy (każda liczba ma inny kolor, choć niektóre kolory się powtarzają). U. liczą głośno w przód, w tył, potem liczby parzyste, nieparzyste. Następnie U. kolejno mówią liczby wraz z kolorami (*1 is purple, 2 is orange, 3 is blue, 4 is brown, 5 is green, 6 is red, 7 is yellow, 8 is pink, 9 is black, 10 is white, 11 is pink, 12 is grey, 13 is red, 14 is yellow, 15 is white, 16 is green, 17 is brown, 18 is blue, 19 is orange, 20 is purple*).



# W sadzie – cz. 3

## In the Orchard

### 2. PREZENTACJA PRZYNIESIONYCH DO KLASY OWOCÓW

N. prezentuje koszyk z owocami: *This is my fruit basket. In my basket I've got some apples, some plums and a pear. How many apples (pears, plums) have I got? Let's count.* Wspólnie z dziećmi przelicza owoce i dzieci powtarzają zdania: *There are five apples. There are ten plums. There is one pear.* Następnie kilkoro uczniów mówi zdania o przyniesionych przez siebie owocach stosując konstrukcję *there is, there are.*

### 3. POZNANIE DRZEW OWOCOWYCH ROSNĄCYCH W SADZIE

N. prezentuje flashcard Sad – Orchard: *It's an orchard. In this orchard there are some apple trees, some pear trees and some plum trees.* N. zadaje pytania: *How many apple (pear, plum) trees are there?* U. odpowiadają: *There are three apple trees. There are two pear trees. There is one plum tree.*

### 4. KARTA PRACY 1: Spot the difference

N. rozdaje dzieciom karty pracy i prosi o zaznaczenie różnic na obrazkach. Po wykonaniu zadania N. zadaje dzieciom pytania: *What's different?* U. wskazują różnice:

*In picture A there is 1 apple tree.*

*In picture B there are 2 apple trees.*

*In picture A there are 4 plum trees.*

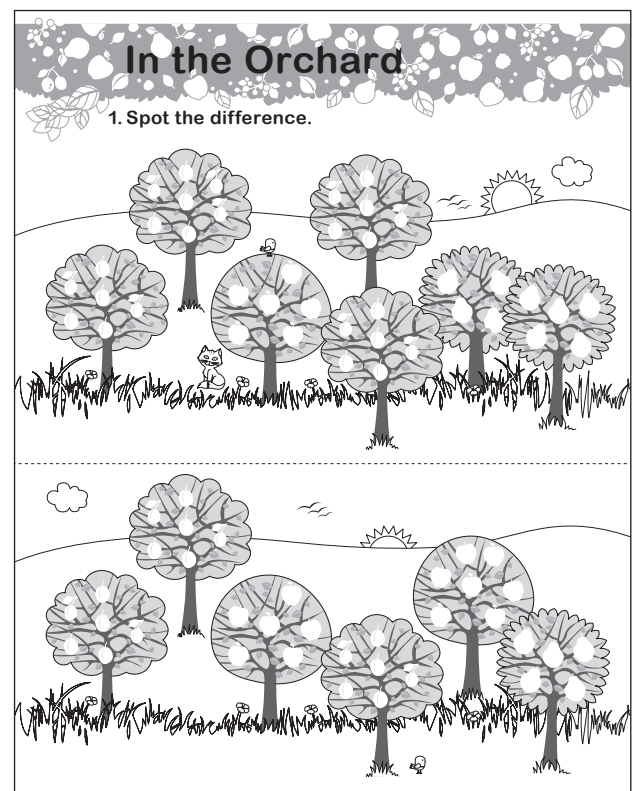
*In picture B there are 3 plum trees.*

*In picture A there are 2 pear trees.*

*In picture B there is 1 pear tree.*

### 5. ZABAWA RUCHOWA

U. wykonują polecenia: *If you like apples – jump. If you like pears – clap your hands. If you like plums – turn around.*

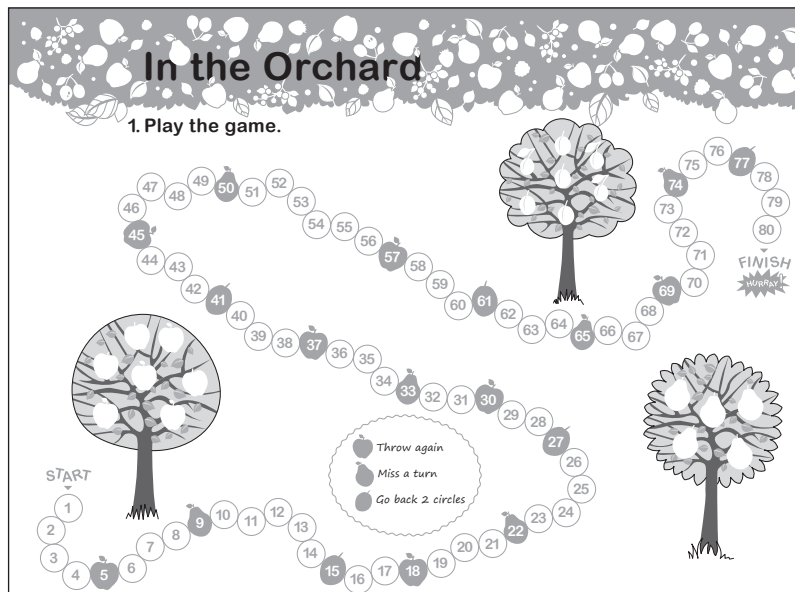


# W sadzie – cz. 3

## In the Orchard

### 6. KARTA PRACY 2: Gra planszowa

N. rozdaje dzieciom gry planszowe, prosi o pokolorowanie owoców: *Colour the apples red, colour the pears green, colour the plums purple*. Następnie U. dobierają się w grupy trzy-, czteroosobowe. N. wyjaśnia zasady gry (gdy trafisz na jabłko rzucasz ponownie kostką, gruszka – tracisz kolejkę, śliwka – cofasz się o 2 pola), rozdaje kostki i pionki, a następnie U. grają.



### 7. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

N. chwali pracę uczniów podczas zajęć i zaprasza do wspólnej konsumpcji przyniesionych owoców.





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# W sadzie – cz. 4

## In the Orchard

CZAS

45 min

### Zapis w dzienniku: Fruit Monster – Owocowy potwór

Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
językowej, plastycznej, muzycznej, społecznej

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- samodzielnie czyta tekst i na jego podstawie rysuje potworka,
- wykonuje pracę plastyczną według wskazówek N. i własnych pomysłów,
- używa poznane słownictwo opisując potworka.

### Kryterium sukcesu:

- wykonasz owocowego potworka i opisziesz jego wygląd,
- przeczytasz zdania i narysujesz potworka według opisu.

## Kryteria innowacyjności:



# W sadzie – cz. 4

## In the Orchard

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „W sadzie” cz. 4 “In the Orchard”,
  - karta pracy 1 „W sadzie” cz. 4 “In the Orchard”,
  - flashcard,
  - zdjęcie z gotowymi potworkami,
  - film instruktażowy “Fruit Monsters”;
- **do przygotowania:**
  - N. może przynieść zrobionego wcześniej potworka lub pokazać zdjęcie dołączone do scenariusza;
- **dodatkowe pomoce:**
  - owoce przyniesione przez dzieci (jabłka, gruszki, mogą też być śliwki, winogrona),
  - kolorowy papier samoprzylepny, wykałaczki, patyczki, szpilki z kolorowymi łebkami, listki itp.

### Przebieg zajęć:

#### 1. POWITANIE I ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

N. wita dzieci i wspólnie z nimi śpiewa piosenkę powitalną (dzieci mogą zaproponować znaną im piosenkę).

#### 2. POWTÓRZENIE MATERIAŁU Z POPRZEDNICH ZAJĘĆ

N. prezentuje flashcard Sad – Orchard i prosi o dokończenie zdań zaczynających się zwrotami: *There is...*, *There are...*. Dzieci podają zdania, np.: *There is one plum tree. There are three apple trees. There are two pear trees.*

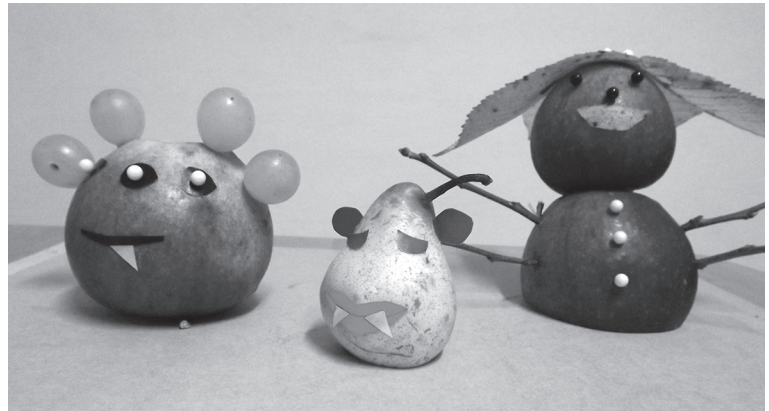
# W sadzie – cz. 4

## In the Orchard

### 3. PREZENTACJA NOWEGO MATERIAŁU

N. pokazuje zrobionego wcześniej owocowego potwora lub zdjęcie gotowych potworków i mówi: *I'm a Fruit Monster. My body is a pear. I've got 3 big eyes, a small nose and a mouth. I haven't got hair.*

N. włącza film instruktażowy prezentujący wykonanie owocowych potworków. Tłumaczy dzieciom, że mogą wzorować się na tym, co zobaczyły i zachęca do wykorzystania własnych pomysłów. U. wykonują pracę plastyczną.



### 4. DEMONSTROWANIE I OPISYWANIE POTWORKA

U. siadają w kręgu wraz ze swoimi potworkami i kolejno opisują ich wygląd, np.: *I'm a Pear Monster. I've got 1 big eye, a nose and a mouth.*

N. chwali wykonaną pracę: *Fantastic! Great work! Well done!*

### 5. KARTA PRACY 1: Fruit Monster

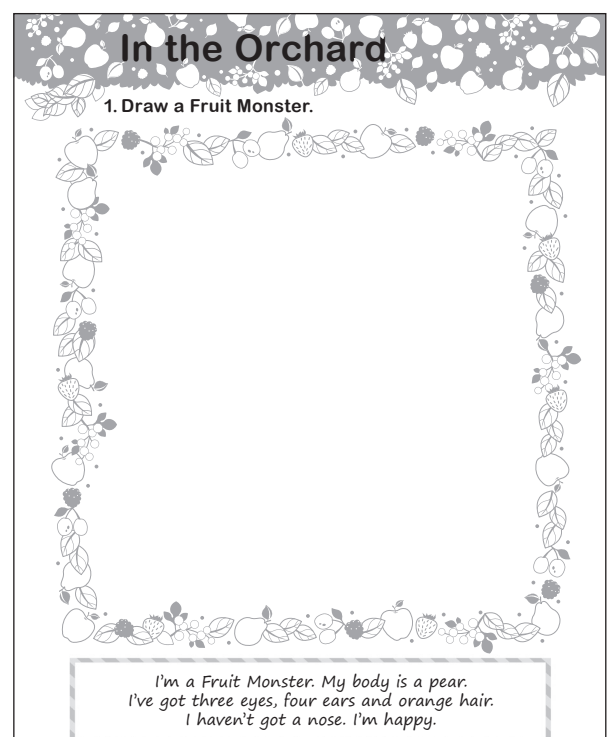
U. wracają na miejsca. N. rozdaje karty pracy i tłumaczy zadanie. Dzieci czytają opis potworka i rysują go w ramce.

*I'm a Fruit Monster. My body is a pear. I've got three eyes, four ears and orange hair. I haven't got a nose. I'm happy.*

Po wykonaniu zadania N. sprawdza poprawność jego wykonania, a chętne dzieci czytają głośno tekst.

### 6. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

N. prosi dzieci, by zabrały swoje prace do domu, pokazały rodzicom i spróbowały opowiedzieć o nich po angielsku. Na zakończenie wszyscy śpiewają dowolną angielską piosenkę.





# Woda – cz. 1



CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Dyskusja na temat występowania i znaczenia wody dla człowieka.
<b>Edukacja przyrodnicza:</b>	Przeprowadzenie eksperymentów badających właściwości wody. Wyciąganie wniosków z doświadczeń.
<b>Edukacja muzyczna:</b>	Słuchanie i rozpoznawanie dźwięków wydawanych przez wodę w różnych sytuacjach. Zabawa muzyczna z folią malarską.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- uczestniczy w dyskusji na podany temat,
- uważnie słucha wypowiedzi innych osób,
- z uwagą obserwuje eksperymenty i stara się wyciągać z nich wnioski,
- słucha z uwagą dźwięków wydawanych przez wodę.

## Kryterium sukcesu:

- zapiszesz zdania – wnioski z przeprowadzonych obserwacji,
- zauważysz podczas eksperymentu, jakie produkty rozpuszczają się w wodzie.

## Kryteria innowacyjności:

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

### – do pobrania:

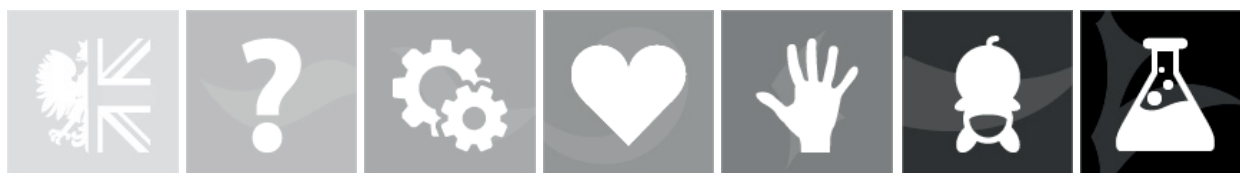
- scenariusz „Woda” cz. 1,
- karty pracy 1 „Woda” cz. 1,
- karty pracy 2 „Woda” cz. 1,
- film z doświadczeniem „Eksperyment chemiczny”;

### – do przygotowania:

- woda, szklanki, stoiki, miski metalowe oraz szklane, talerzyk, gazety, kamyki, tyżeczki, zakraplacz, szmatka, konewka, balony, ocet, soda, folia, mąka, kasza, sól, proszek do prania, pieprz, cukier, kasztan, kulka plastelinowa, miseczka plastelinowa, naturalny korek od butelek, liść, moneta, kulka papieru, gąbka, mleko, herbata ekspresowa, olej, folia malarska

### – dodatkowe:

- muzyka klasyczna przypominająca szum morza.





# Woda – cz. 1



## Przebieg zajęć:

### 1. CO SŁYSZYCIE? – zagadki dźwiękowe wprowadzające w temat zajęć

- N. stoi za parawanem lub inną zastoną i wykonuje czynności z wodą. Zadaniem dzieci jest odgadywanie i nazywanie tej czynności.
- Przykłady czynności-zagadek:
  - przelewanie wody ze szklanki do szklanki w połowie napełnionej wodą,
  - nalewanie wody ze szklanki do pustej metalowej miski,
  - mieszanie wody łyżeczką w szklance,
  - podawanie zakraplaczem pojedynczych kropeł z dużej wysokości do metalowej pustej miski,
  - nalewanie wody konewką do pustej miski metalowej, na gazetę i na folię,
  - „pranie” szmatki w misce z wodą,
  - wrzucanie kamyczków lub kasztanów do słoika z wodą.
- Podsumowanie zabawy z dźwiękami: co było zaskakujące, trudne, najłatwiejsze do odgadnięcia.
- Wyciągnięcie wniosku, że tematem zajęć będzie WODA.

### 2. TAJEMNICE WODY – burza mózgów

Dyskusja z wymianą opinii na tematy:

- *Gdzie jest woda, gdzie ją widać, gdzie nie widać?*
- *Do czego człowiek potrzebuje wody?*

### 3. POEKSPERYMENTUJMY!

Klasa dzieli się na 5–6-osobowe grupy, które zajmują wybrane miejsce w sali, aby przeprowadzać kolejne eksperymenty.

- Oglądanie filmu „Eksperyment chemiczny” z doświadczeniem, w którym mieszanina wody, octu i sody wytwarza gaz. Uczniowie przeprowadzają eksperyment w zespołach, a następnie omawiają jego przebieg i efekt.

#### • KARTA PRACY 1: Woda rozpuszcza

Uczniowie, według instrukcji N. wykonują kolejne kroki w badaniu tego, co się rozpuszcza, a co nie.



# Woda – cz. 1



Opis: uczniowie mają do dyspozycji kilka szklanek lub stoików, w których kolejno próbują rozpuszczać przygotowane substancje: mąkę, kaszę, sól, proszek do prania, pieprz, cukier.

Po skończonym eksperymencie uczniowie wypełniają tabelę nr 1 w karcie pracy.

**WNIOSEK:** Woda dobrze rozpuszcza te substancje, które mają podobną do niej budowę cząsteczkową, tzw. budowę polarną. Oznacza to, że takie cząsteczki mają dwa bieguny – dodatni i ujemny.

**Woda**

1. Wypełnij tabelę.

1 TABELA – ROZPUSZCZANIE W WODZIE

	rozpuszcza się	nie rozpuszcza się
mąka		
kasza		
sól		
proszek do prania		
pieprz		
cukier		

## • KARTA PRACY 2 Co pływa, co tonie?

Opis: uczniowie w misce z wodą badają, co utrzymuje się na powierzchni wody, a co tonie. Przedmioty do badania: kasztan, kamień, kulka plastelinowa, miseczka plastelinowa, naturalny korek od butelek, liść, moneta, kulka papieru, gąbka.

Po skończonym eksperymencie uczniowie wypełniają tabelę nr 3 w karcie pracy.

**WNIOSEK:** Na statki i inne ciała zanurzone w wodzie działa siła wyporu, której wartość jest równa ciężarowi wypartej wody (prawo Archimedes). Jeśli statek jest bardziej obciążony towarem i głębiej zanurzony, to działa na niego większa siła wyporu, częściowo równoważąca to dodatkowe obciążenie.

**Woda**

1. Wypełnij tabelę.

3 TABELA – CO PŁYWA, A CO TONIE

	pływa	tonie
kasztan		
kamień		
kulka z plasteliny		
miseczka z plasteliny		
korek do butelek		
liść		
moneta		
kulka z papieru		
gąbka		

## • KARTA PRACY 1: Co się łączy z wodą, a co nie?

Opis: uczniowie badają, które płyny łączą się ze sobą:

- do szklanki do połowy wypełnionej wodą uczniowie wkrapiają zakraplaczem lub słomką do napojów kilka kropel mleka, obserwują „zachowanie” mleka i mieszając sprawdzają, czy płyny się połączyły;
- do szklanki ciepłej wody dzieci wrzucają torebkę herbaty ekspresowej i dokonują podobnych obserwacji, jak z mlekiem;



# Woda – cz. 1



- do szklanki z wodą dzieci wlewają olej i dokonują obserwacji, jak rozptywa się olej, co się z nim dzieje po zamieszaniu łyżeczką i po ustaniu się płynów.

2 TABELA – CO ŁĄCZY SIĘ Z WODĄ, A CO NIE

	łączy się	nie łączy się
mleko		
herbata		
olej		

Po skończonym eksperymencie uczniowie wypełniają tabelę nr 2 w karcie pracy.

## 4. PODSUMOWANIE EKSPERYMENTÓW

Ucniowie wspólnie opowiadają, co zaobserwowali, co je zaskoczyło i sprawdzają, czy u wszystkich wyniki są takie same. N. pyta jednocześnie, czy dzieci wiedzą, dlaczego kulka plasteliny tonie, a miseczka z plasteliny – nie. Warto, aby N. przeprowadził przed klasą następujący dodatkowy eksperyment:

- Do miski wypełnionej wodą N. wrzuca kulkę plasteliny, która oczywiście utonie.
- Następnie z tej samej kulki lepi placuszek, który również utonie.
- Z placuszka N. lepi łódeczkę tak, aby utrzymała się na powierzchni.
- Uczniowie powinni drogą dedukcji wywnioskować, że tak utrzymują się na powierzchni wody ciężkie statki, jeśli tylko jest w nich powietrze. Zalenie statku wodą spowoduje jego zatonięcie.

## 5. RELAKS NAD WODĄ

Dzieci zbierają się w kole i biorą do ręki przygotowaną folię malarską. N. może włączyć utwór muzyczny, np. *Akwarium* z „Karnawału zwierząt” Saint-Saensa. W rytm melodii dzieci poruszają folię wsłuchując się w dźwięki muzyki i folii przypominające szum wody. Mogą przy tym eksperymentować zwiększając i zmniejszając tempo, naśladując wzburzone i spokojne morze.

## 6. PAROWANIE WODY – SPRAWDŹMY TO!

Ucniowie przygotowują doświadczenie, którego efekty będą obserwować do następujących zajęć o wodzie:

- w dwóch szklankach znajduje się taka sama ilość wody. Wodę z pierwszej szklanki wlewamy do szklanej miseczki i ustawiamy ją w ciepłym, nasłonecznionym miejscu sali (np. na parapecie lub bezpośrednio na grzejniku). Wodę z drugiej szklanki wlewamy do takiej samej szklanej miseczki i ustawiamy w chłodniejsze miejsce sali, z dala od źródła ciepła. Każdego dnia dzieci sprawdzają, ile wody wyparowało z obu misek. Od początku obserwacji za każdym razem zaznaczają zmieniający się poziom wody.
- w dwóch szklankach znajduje się taka sama ilość wody. Wodę z pierwszej szklanki wlewamy do dużego, szerokiego talerza, a z drugiej szklanki – do szklanej butelki. Oba naczynia ustawiamy na parapecie i w najbliższych dniach obserwujemy, w jakim tempie woda wyparowuje.

## 7. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

# Woda – cz. 2



CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Twórcze układanie zdań do podanej zasady.
<b>Edukacja przyrodnicza:</b>	Badanie procesu parowania wody i wyciąganie wniosków z eksperymentów. Obserwacja procesu powstawania chmur, nazywanie ich.
<b>Edukacja muzyczna:</b>	Tworzenie melodii wygrywanej na butelkach wypełnionych różną ilością wody.
<b>Edukacja matematyczna:</b>	Badanie zjawiska stałości objętości i dostosowywania się wody do kształtu naczynia.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- układa zdania do podanej zasady,
- uważnie słucha wypowiedzi innych osób,
- z uwagą obserwuje eksperymenty i stara się wyciągać z nich wnioski,
- tworzy dźwięki i melodię za pomocą butelek z wodą,
- bada zjawisko stałości objętości.

## Kryterium sukcesu:

- zapiszesz zdania do podanego szyfru: WODA,
- zauważysz podczas eksperymentu, jak powstaje chmura.

## Kryteria innowacyjności:







# Woda – cz. 2



## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Woda” cz. 2,
  - karta pracy 1 „Woda” cz. 2.,
  - karta pracy 2 „Woda” cz. 2.,
  - flashcards „Woda” (chmury);
- **do przygotowania:**
  - plastikowa przezroczysta butelka, gorąca woda, kostka lodu, butelki z wodą, butelki, szklanki, słoiki, kieliszki, miseczki.

## Przebieg zajęć:

1. **NAWIĄZANIE DO POPRZEDNICH ZAJĘĆ**, przypomnienie zdobytych wiadomości o wodzie i efektów eksperymentów.
2. **KARTA PRACY 1: Parowanie wody – sprawdźmy to!**

Uczniowie podsumowują prowadzone obserwacje z parowaniem wody (patrz: scenariusz 1).

- Parowanie wody z jednakowych szklanych misek: dzieci powinny zauważyć, że woda z miseczki stojącej na grzejniku wyparowała szybciej niż z tej, stojącej z dala od źródła ciepła. Uczniowie wyciągają i nazywają wnioski oraz zapisują je w ćw. 1 na karcie pracy.
- Parowanie wody w naczyniach o różnej powierzchni parowania: dzieci mierzą poziom wody, która pozostała w talerzu i butelce poprzez przelanie jej do takich samych dwóch szklanek. Uczniowie powinni zauważyć, że woda szybciej paruje ze zbiorników o dużej powierzchni parowania. Wnioski zapisują w ćw. 2 na karcie pracy.

### Woda

1. Uzupełnij zdania wyrazami z ramki i zapisz wnioski z obserwacji parowania wody z jednakowych naczyń.

chłodnym

ciepłym

Woda szybciej paruje w \_\_\_\_\_ miejscu.

Woda wolniej paruje w \_\_\_\_\_ miejscu.

2. Uzupełnij zdania wyrazami z ramki i zapisz wnioski z obserwacji parowania wody z różnych naczyń.

szybciej

małej

Woda \_\_\_\_\_ paruje z naczynia o dużej powierzchni parowania.

Woda wolniej paruje z naczynia o \_\_\_\_\_ powierzchni parowania.

## Woda – cz. 2



### 3. ZALETY I WADY PAROWANIA WODY, CZYLI CO BY BYŁO, GDYBY WODA NIE PAROWAŁA

Dzieci w parach przez kilka minut dyskutują na temat wad i zalet faktu parowania wody. Próbują znaleźć jak najwięcej sytuacji, w których parowanie jest dla człowieka dobre i pożyteczne (np. wysychanie wypranych ubrań), a kiedy parowanie może przeszkadzać.

Dyskusja i dzielenie się wnioskami z rozmów w parach.

### 4. CHMURY I ICH POWSTAWANIE

Oglądanie flaszcardów z różnymi rodzajami chmur, nazywanie ich i postawienie pytania problemowego: jak one powstają?

Eksperyment: przezroczystą butelkę plastikową napełniamy gorącą wodą. Na kilka sekund pozostawiamy wodę, po czym wylewamy jej połowę. W otwór butelki wkładamy kostkę lodu. Obserwujemy, jak kostka lodu ochładza parę wodną w butelce i tworzy mglistą chmurkę składającą się z kropelek wody.

Wniosek: *chmura powstaje nad powierzchnią ziemi ze schłodzonej pary wodnej, czyli wody parującej nieustannie ze wszelkich zbiorników wodnych (mórz, rzek, jezior, kałuż). Chmurę można też zobaczyć tuż nad ziemią – to mgła.*

### 5. ZAGRAJMY NA BUTELKACH

Uczniowie w kilkuosobowych grupach przygotowują muzyczne butelki: napełniają kilka szklanych butelek wodą do różnej wysokości. Pałeczkami próbują „wygrać” melodię na butelkach. Warto, aby ją zaprezentowały przed całą klasą, a następnie zauważyły, od czego zależy wysokość dźwięku.

### 6. KARTA PRACY 2

Układanie zdań do szyfru WODA: N. zapisuje na tablicy wyraz WODA. Zadaniem uczniów jest wymyślanie zdań składających się z czterech wyrazów, gdzie każdy zaczyna się kolejno od liter tworzących wyraz WODA, np.:

**W**aldek **O**biera **D**użego **A**rbuza.  
**W**iesia **O**dkryła **D**wa **A**steroidy.

### Woda

1. Zapisz zdania, których kolejne wyrazy zaczynają się kolejnymi literami słowa: WODA. Poniżej zilustruj jedno ze zdań.

wzór: **W**aldek **O**dbiera **D**użego **A**rbuza.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Woda – cz. 2



N. zapisuje na tablicy zdania, a potem uczniowie wybierają kilka z nich i przepisują je w ćw. 1 karty pracy 2.

### 7. OBJĘTOŚĆ WODY

Eksperyment: N. przygotowuje różnego kształtu przezroczyste naczynia: butelki, szklanki, słoiki, kieliszki, miseczki. Do dwóch jednakowych szklanek wlewa wodę, którą można zabarwić dla lepszej obserwacji. Każdorazowo N. ustawia parę naczyń o różnym kształcie i wlewa do nich tę samą ilość wody z przygotowanych dwóch szklanek. Zadaje przy tym pytanie: gdzie jest więcej, a gdzie mniej wody? Dzieci wielokrotnie badają zmieniający się poziom wody w naczyniach. Jeśli dzieciom wydaje się, że ilość wody w naczyniach jest inna, N. powinien ją przelewać do wyjściowych dwóch jednakowych szklanek.

Wniosek: *woda przyjmuje kształt naczynia, ale jej ilość się nie zmienia, co nazywa się stałością objętości.*

### 8. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

# Woda – cz. 3



CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Swobodne wypowiedzi na temat: gdybym był wodą... . Układanie opowiadania pt. „Kropla w tęczy”.
<b>Edukacja społeczna:</b>	Podejmowanie współpracy z rówieśnikami podczas licytacji i tworzenia konstrukcji przestrzennych.
<b>Edukacja przyrodnicza:</b>	Badanie procesu powstawania tęczy i rozszczepiania się światła.
<b>Edukacja plastyczna i techniczna:</b>	Maszyna do produkcji tęczy – tworzenie konstrukcji przestrzennej z dostępnych materiałów. Rysowanie historyjki obrazkowej do opowiadania „Kropla w tęczy”.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- wypowiada się na zadany temat,
- uważnie słucha wypowiedzi innych osób,
- współpracuje z rówieśnikami podczas zadań grupowych,
- ilustruje historyjkę obrazkową,
- uczestniczy we wspólnym redagowaniu opowiadania,
- z uwagą obserwuje eksperymenty i stara się wyciągać z nich wnioski,
- rozumie pojęcie tęczy i procesu jej powstawania w przyrodzie.

### Kryterium sukcesu:

- wspólnie z kolegami stworzysz „maszynę do produkcji tęczy”,
- narysujesz obrazki do historyjki obrazkowej.

## Kryteria innowacyjności:





# Woda – cz. 3



## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Woda” cz. 3.,
  - flashcards „Woda” (tęcza);
- **do przygotowania:**
  - kilka tekturowych pudeł, nożyczki, kleje, materiały do konstruowania maszyny do produkcji tęczy, żetony do licytacji, do eksperymentu; biała kartka, źródło światła, np. latarka, szklanka z wodą, kartki A6 do historyjki obrazkowej, zszywacz do papieru.

## Przebieg zajęć:

1. **NAWIĄZANIE DO POPRZEDNICH ZAJĘĆ, przypomnienie zdobytych wiadomości o wodzie, jej właściwościach i efektów dotychczasowych eksperymentów**

2. **„GDYBYM BYŁ WODĄ...”**

Dzieci siedząc w kole opowiadają o swoich wyobrażeniach, co by zrobili, czym by byli, gdyby stały się wodą.

3. **MASZYNA DO PRODUKCJI TĘCZY**

- N. prezentuje flashcards – TĘCZA i pyta dzieci, czy lubią oglądać tęczę, czym ona jest i jak powstaje.
- N. prezentuje dzieciom zgromadzone w klasie przedmioty, które za chwilę otrzyma każdy kilkusobowy zespół uczniów, a będą to: pudło tekturowe, nożyczki i klej. Jest to podstawowy zestaw dla każdego zespołu. Inne materiały, których N. dzieciom nie pokazuje, grupy będą licytować. Zadaniem zespołów będzie zbudowanie ze zdobytych materiałów fantazyjnej „maszyny do produkcji tęczy”.
- LICYTACJA:

## Woda – cz. 3



- Każdy zespół otrzymuje 20 żetonów (np. kamyków, kasztanów, patyczków do liczenia, itp.), którymi po wspólnej naradzie zespół będzie „płacił” za wystawiony przez N. na licytacji przedmiot.
- N. pokazuje przedmiot (nie ujawniając kolejnych), a zespoły określają, ile żetonów chcą za niego dać. Przedmiot odbiera zespół, który oczywiście „zapłacił” największą liczbę żetonów. Ceną wywoławczą jest zawsze 1 żeton.

Uwaga: N. powinien na początku licytacji uprzedzić dzieci, że należy rozsądnie wydawać żetony, oszczędzając je na inne materiały, które będą się pojawiały podczas licytacji (rozemocjonowane dzieci mogą zbyt szybko pozbyć się wszystkich żetonów przy pierwszym przedmiocie).

Propozycja przedmiotów do wystawienia na licytacji: **papierowa taśma klejąca, rolka folii aluminiowej, zestaw rurek do napojów, zestaw kilku papierowych talerzyków, dwie rurki po ręcznikach kuchennych, zestaw kilku rurek po papierze toaletowym, zestaw kolorowej bibuły, zestaw kolorowych wstążek, pudełko z farbami, zestaw kilku plastikowych kubeczków, samoprzylepny papier kolorowy, blok kolorowych kartek A4.**

- Po zakończonej licytacji dzieci konstruują według własnego pomysłu i dostępnych materiałów maszynę do produkcji tęczy.
- Gotowe maszyny każdy zespół prezentuje wyjaśniając jej działanie.

### 4. JAK NAPRAWDĘ POWSTAJE TĘCZA?

Eksperyment: na białej kartce należy ustawić przezroczystą szklankę napelnioną do połowy wodą. W zacienionej sali na szklankę wody N. puszcza mocny snop światła (z latarki lub klasowego rzutnika) tak, aby cień szklanki zajmował dużą część kartki. Następnie należy przesuwac źródło światła do uzyskania na kartce efektu tęczy.

N. wyjaśnia, że tęcza powstaje na niebie, gdy po deszczu powietrze jest wilgotne, przepełnione kropelkami wody, w których rozszczepia się światło słońca na wiązki w różnych kolorach.

### 5. HISTORIA JEDNEJ KROPLI

- Na tablicy N. zapisuje następujący tytuł i początek opowiadania:

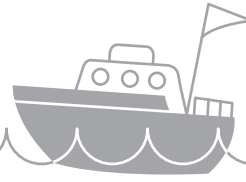
#### *Kropla w tęczy*

*„Jestem kroplą wody. Od wielu dni pływam w dużej kałuży i przyznaję, że zaczyna mi się to nudzić.*

*Jest ciepły, słoneczny dzień. Nagle czuję, że odrywam się od mojej kałuży i unoszę się coraz wyżej i wyżej”.*



## Woda – cz. 3



Dalszą część opowiadania uczniowie układają wspólnie proponując kolejne zdarzenia. N. zapisuje zdania na tablicy.

- N. rozdaje dzieciom 6 małych kartek (formatu A 6). Treść całego opowiadania dzieci ilustrują na kolejnych kartkach w postaci historyjki obrazkowej. W razie potrzeby dzieci mogą dobierać sobie więcej kartek do swojej historyjki. Gotowe kartki dzieci składają w książeczkę i łączą je za pomocą zszywacza.

### 6. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ





# Woda – cz. 4 – Water



CZAS

45 min

## Zapis w dzienniku: Woda – Water

Opisywanie pogody. Tworzenie pracy plastycznej.  
Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji: plastycznej, przyrodniczej

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- wie, z czego zbudowane są chmury,
- wie, na jakiej wysokości i z jaką prędkością poruszają się chmury,
- wykona doświadczenie,
- potrafi rozpoznać i z pomocą nauczyciela nazwać, narysować cztery rodzaje chmur,
- potrafi rozpoznać na podstawie wyglądu chmury czy będzie padał deszcz, czy będzie burza, czy będzie słonecznie i czy zanoszą się na śnieg.

## Kryterium sukcesu:

- będziesz wiedział, z czego zbudowane są chmury,
- poznasz cztery typy chmur i dowiesz się, jaką pogodę zwiastują,
- przeprowadzisz doświadczenie,
- uzupełnisz kartę pracy.

## Kryteria innowacyjności:



# Woda – cz. 4 – Water



## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Woda” cz. 4 “Water”,
  - karta pracy 1 „Woda” cz. 4 “Water”;
  - flashcards „Chmury”,
- **do przygotowania:**
  - opcjonalnie małe szablony chmur i kropli wody do odrysowania; 6 szklanek, ciepła woda, 6 kostek lodu;
- **dodatkowe:**
  - niebieska bibuła, papier kolorowy, włóczka, klej, nożyczki, kredki, mazaki.

## Przebieg zajęć:

### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

#### Powitanie

N. wita się z uczniami: *Hello!, Hello!* i zachęca dzieci do przywitania się. N. zaprasza uczniów do wspólnego wykonania piosenki powitalnej (CD podręcznik).

### 2. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

#### Prezentacja

Uczniowie stają przy oknie, a N. wskazuje na niebo.

N: *Look at the sky. Point to the sky. What colour is the sky?*

U: *It's blue, grey and white.*

N: *Can you see the clouds?*

U: *Yes, I can.*

N. zaprasza uczniów na dywan.



# Woda – cz. 4 – Water



N. utrwała z uczniami słowo *weather* – pogoda. N. prosi uczniów, aby położyli się na dywanie i obserwowali chmury: *Let's lie on our backs and look at the clouds for a bit. Are the clouds white, grey or blue?*

N. zadaje pytania:

1. *Do you think the clouds are high or low?* (N. gestem ilustruje znaczenie słów *high/low*). Po otrzymaniu odpowiedzi, N. może opowiedzieć dzieciom, że chmury znajdują się na wysokości od 15 do 25 kilometrów nad ziemią.
2. *Are they moving fast or slow?* (N. gestem ilustruje znaczenie słów *fast/slow* oraz *move*). Po otrzymaniu odpowiedzi od dzieci N. może opowiedzieć, że chmury poruszają się z prędkością od 50 do 200 km/h (im wyżej się znajdują, tym szybciej się poruszają).

Uwaga: Jeśli masz możliwość przyniesienia do sali lekcyjnej kostek lodu przeprowadź eksperyment.

## Eksperyment

N. wskazuje na chmury i opowiada uczniom, z czego są zrobione: *Clouds are made of water and ice*. Wskazuje na kostki lodu, a następnie na wodę w szklance i zachęca uczniów do powtórzenia nowych słów.

Następnie N. pokazuje dzieciom prawie pełną szklankę z ciepłą wodą. Zachęca uczniów, przechodząc po klasie, aby sprawdzili, czy woda jest ciepła.

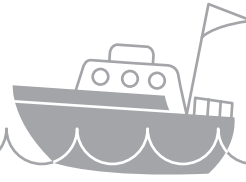
N.: *This is a glass with warm water. Touch it.* Następnie dzieli uczniów na grupy i stawia na ławce przed nimi szklanki z ciepłą wodą. N. powtarza z dziećmi nowe słowa (*glass, warm*). N. podnosi przygotowane wcześniej kostki lodu i pyta: *What's this? This is an ice cube. Let's experiment.*

N. prosi uczniów, aby włożyli do szklanki kostkę lodu: *Put an ice cube into the glass.*

N.: *The ice is melting* (N. tłumaczy znaczenie słowa *melt*). N. pyta uczniów, czy kiedy lód rozpuści się, woda zmieści się w szklance czy się przeleje? Zapisuje odpowiedzi na tablicy. Po zakończeniu doświadczenia okazuje się że woda nie przelewała się. N. tłumaczy dzieciom, że woda zamarzając zwiększa swoją objętość i zajmuje więcej miejsca niż ta w stanie ciekłym. Woda, która powstała po rozpuszczeniu kostki lodu zajmuje mniej miejsca niż ta pod postacią lodu. Dlatego też zimą, w niskiej temperaturze czasem pękają rury z wodą.

N. prosi uczniów, aby wstali i usiedli w kręgu. N. prezentuje kolejno flashcards, nazywa chmury (*cirrus, cumulus, stratus, cumulo nimbus*) i opowiada, jaką niosą one ze sobą pogodę (*Cirrus-rain or snow on the way, Cumulus – sunny (good weather), Stratus – rainy (bad weather), Cumulo-nimbus – stormy (bad weather)*). Następnie zadaje pytanie: *What's the weather like?* i wspólnie z uczniami powtarza: *It's sunny, It's stormy, It's rainy, Rain or snow on the way.*

# Woda – cz. 4 – Water



## 3. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

### KARTA PRACY 1: Praca plastyczna/Karta pracy

N. rozdaje każdemu uczniowi kartę pracy zatytułowaną “What’s the weather like? ”, kredki, mazaki, papier kolorowy, bibułę w odcieniach koloru niebieskiego, włóczkę, opcjonalnie szablony chmur i kropli deszczu do odrysowania. Uczniowie odwzorowują cztery rodzaje chmur poznanych na lekcji korzystając z powieszonych wcześniej na tablicy flashcards. N. prosi również, aby pod każdym rodzajem chmur uczniowie opisali w wyznaczonym na to miejscu niosącą przez nie pogodę. Potrzebne opisy powinny znajdować się na tablicy pod poszczególnymi typami chmur (*Cirrus- Rain or snow on the way, Cumulus – It’s sunny, Stratus – It’s rainy, Cumulo-nimbus – It’s stormy*).

<h2 style="margin: 0;">Water</h2>	
<p>1. What’s the weather like?</p>	
<p><i>CIRRUS</i> rain or snow on the way</p>	<p><i>CUMULUS</i> It’s.....</p>
<p><i>STRATUS</i> .....</p>	<p><i>CUMULO-NIMBUS</i> .....</p>



# Woda – cz. 5 – Water



CZAS

45 min

## Zapis w dzienniku: Water – Woda

Podawanie informacji nt. pogody. Nauka piosenki *What's the Weather Like?*  
Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji: społecznej, muzycznej,  
przyrodniczej

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

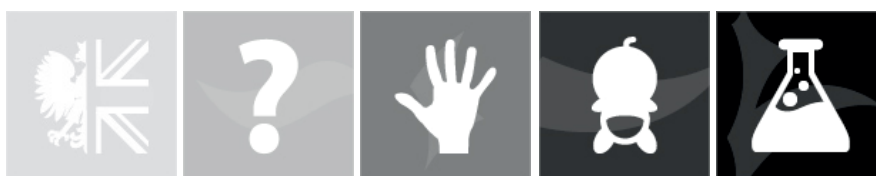
- recytuje rymowankę z użyciem poznanych słów,
- gra w memory,
- wymienia różne rodzaje pogody.

### Kryterium sukcesu:

- zagrasz w grę
- pokażesz gestem treść piosenki,
- wymienisz różne rodzaje pogody..



### Kryteria innowacyjności:







# Woda – cz. 5 – Water



## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Woda” cz. 5 “Water”,
  - karta pracy 1 „Woda” cz. 5 “Water”,
  - karta pracy 2 „Woda” cz. 5 “Water”,
  - Piosenka ”What’s the Weather Like?”;
- **dodatkowe:**
  - nagranie piosenki powitalnej z podręcznika.

## Przebieg zajęć:

### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

#### Powitanie

N. wita się z uczniami: *Hello!, Hello!* i zachęca dzieci do przywitania się. N. zaprasza uczniów do wspólnego wykonania piosenki powitalnej (CD podręcznik).

### 2. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

#### Prezentacja

N. przed lekcją zamieścił w różnych miejscach w klasie kserokopie przedstawiające różne zjawiska pogodowe. N. zaprasza dzieci na spacer po klasie i wskazując na poszczególne obrazki opowiada: *Look, it’s sunny, It’s rainy, It’s windy, It’s cloudy, It’s snowy, It’s foggy, It’s stormy.* N. zachęca uczniów do odpowiedzi na pytanie: *What’s the weather like?* i do zilustrowania pogody gestem. Po zakończonym ćwiczeniu uczniowie wracają do ławek.

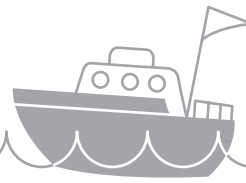
#### Praktyka

#### KARTA PRACY 1, 2: Gra memory

N. dzieli uczniów na 4 – 5 grup. N. rozdaje Karty pracy 1, 2 i prosi uczniów o wycięcie obrazków. Każda z grup będzie potrzebowała dwa zestawy obrazków przedstawiające zjawiska pogodowe. N. prezentuje zadanie z jedną z grup. N. rozkłada karty na podłozę tak, aby nie wiadomo było co przedstawiają. Następnie odwraca dwie karty. Jeżeli karty się różnią odkłada je na miejsce i ustępuje miejsca kolejnemu graczowi.



# Woda – cz. 5 – Water



Jeśli są takie same, zatrzymuje je, głośno wypowiada nazwę zjawiska przedstawionego na obrazku i i gra dalej. Gra kończy się w momencie, kiedy wszystkie karty zostają usunięte, wygrywa gracz, który zebrał największą liczbę kart.



### 3. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ: PIOSENKA

N. przydziela uczniom karty z gry memory. N. zachęca dzieci do wysłuchania po raz pierwszy piosenki „What’s the Weather Like?” Zadaniem uczniów jest podniesienie do góry karty ilustrującej usłyszany w piosence opis pogody.

Następnie N. prosi uczniów, aby wstali i gestem ilustruje poszczególne wersy piosenki, zachęcając dzieci do powtórzeń, a następnie do odśpiewania piosenki.

#### *The Weather Song*

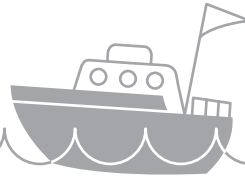
*What’s the weather like today?*

*Look outside, what do you say?* (make gestures as if you are looking outside)

*Is it sunny?* (spread out your arms)

*Is it windy?* (make a gesture of the wind blowing out of your mouth)

# Woda – cz. 5 – Water



*Can you come outside to play?* (make a gesture of calling people outside)

*Is it rainy?* (wiggle your fingers downwards like rain)

*Is it foggy?* (close your eyes and put your hand out in front like you are trying to feel for something you can't see).

*Can my friends come and stay?*

*What's the weather like today?*

*Look outside, what do you say?*

*Is it cloudy?* (make cloudy shapes with your hands)

*Is it snowy?* (wiggle your fingers downwards like snow and shiver)

*Can my friends come to stay?*

*Is it sunny?* (spread your arms out)

*Is it windy?* (make a gesture of the wind blowing out of your mouth)

*Can you come outside to play?* (make a gesture of calling people outside)

*Spoken at the end: Rain, rain, rain – please go away!*



# Zwierzęta domowe – cz. 1

CZAS

45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Wypowiedzi na temat zwierząt domowych.
<b>Edukacja społeczna:</b>	W jaki sposób należy dbać o swoje zwierzątko domowe? – Rozmowa na temat roli, jaką spełniają zwierzęta domowe.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- zna zwierzęta domowe: psa, kota, chomika, świnkę morską, królika, rybkę, żółwia,
- zna potrzeby zwierząt, sposoby opieki, odżywiania się tych zwierząt,
- wie, z czym związana jest decyzja o przyjęciu nowego zwierzaka do domu,
- umie dostrzegać i oceniać złe traktowanie zwierząt przez ludzi,
- uważnie słucha wypowiedzi innych.

### **Kryterium sukcesu:**

- wymienisz pięć nazw zwierząt domowych,
- wymienisz trzy sposoby opiekowania się zwierzętami,
- wiesz kim jest weterynarz.

## Kryteria innowacyjności:





# Zwierzęta domowe – cz. 1

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz zajęć „Zwierzęta domowe” cz. 1,
  - film „Wizyta u weterynarza”,
  - karta pracy 1 „Zwierzęta domowe” cz. 1 (mapa myśli);
- **dodatkowe:**
  - maskotki zwierząt domowych przyniesione przez uczniów.

## Przebieg zajęć:

### 1. POWTÓRZENIE MATERIAŁU Z POPRZEDNIEJ LEKCJI

N. wraz z uczniami siada w kręgu na dywanie. Wspólne powtórzenie materiału z poprzedniej lekcji.

### 2. WPROWADZENIE DO TEMATU LEKCJI

Obejrzenie filmu „Wizyta u weterynarza”.

### 3. WYJAŚNIENIE POJĘCIA „ZWIERZĘTA DOMOWE” I POZNANIE PRZEDSTAWICIELI ZWIERZĄT DOMOWYCH

Zwrócenie uwagi na fakt, że w naszych domach często hodujemy zwierzęta. Nazywamy je zwierzętami domowymi.

- Co to znaczy zwierzęta domowe?
- Jakie znacie zwierzęta domowe?  
(kot, pies, papuga, chomik, świnka morska, królik, rybka, żółw)

# Zwierzęta domowe – cz. 1

## 4. SWOBODNE WYPOWIEDZI DZIECI NA TEMAT ZWIERZĄT DOMOWYCH. W JAKI SPOSÓB PIELĘGNUJEMY ZWIERZĘTA DOMOWE?

### Wchodzenie w rolę – drama

(dbamy o prawidłowe żywienie, opiekę medyczną, zapewnienie dobrego mieszkania, przestrzeganie kalendarza szczepień; należy zapewnić im ruch na świeżym powietrzu, regularne spacery i opiekę w czasie wyjazdów na święta lub na wakacje).

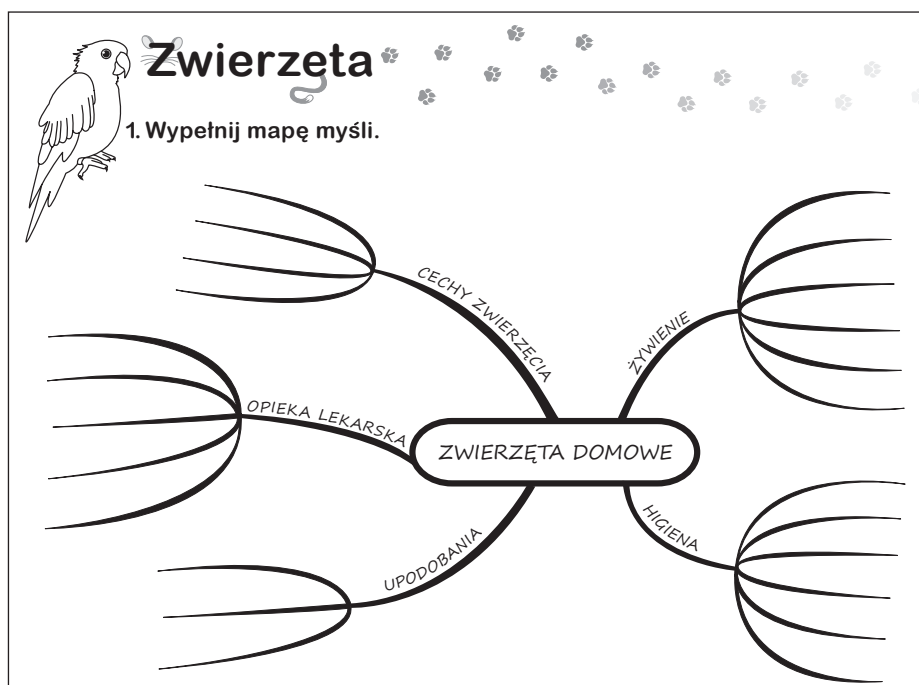
Dzieci prezentują przyniesione przez siebie zdjęcia lub maskotki swoich lub ulubionych zwierząt domowych. U. dobierają się parami i przeprowadzają wywiady między sobą na temat zwierząt:

- Gdzie mieszkasz?
- Kto jest twoim opiekunem?
- Co dostajesz do jedzenia?
- Jak się z tobą opiekują? itp.

## 5. O CZYM MUSIMY PAMIĘTAĆ, DECYDUJĄC SIĘ NA WŁASNE ZWIERZĘ DOMOWE? SZUKANIE ODPOWIEDZI NA PYTANIE: DLACZEGO OPIEKUJEMY SIĘ ZWIERZĘTAMI? STWORZENIE „MAPY MYŚLI” ze szczególnym zwróceniem uwagi na potrzeby zwierząt, obowiązki opiekunów oraz poczucie odpowiedzialności za zapewnienie zwierzętom godziwych warunków życia.

### KARTA PRACY 1

Każde dziecko otrzymuje mapę myśli (kartę pracy 1 „Zwierzęta domowe” cz. 1), na której w centralnym miejscu znajduje się napis – zwierzęta domowe, U. wpisuje pod spodem nazwę wybranego zwierzęcia domowego. Od napisu odchodzą linie główne zaznaczone grubym pisakiem, które







ukierunkowują myślenie dzieci na potrzeby zwierzęcia, np. żywienie, higiena, upodobania, opieka lekarska, cechy charakterystyczne zwierzęcia. Każdą z tych linii dzieci ilustrują za pomocą rysunków, słów, dodatkowych linii, kolorów, znaków. Po wykonaniu zadania następuje prezentacja wykonanych map.

## 6. WYPOWIEDZI NA TEMAT SYTUACJI BEZDOMNYCH PSÓW I KOTÓW

– Jak można im pomóc?

Zwierzęta towarzyszące człowiekowi często są trzymane w warunkach niewłaściwych w stosunku do ich potrzeb, np. ptaki w nieodpowiednich klatkach czy ryby w za małych akwariach. Zwierzęta hodowane w domu to nie tylko przyjemność, ale i obowiązek.



# Zwierzęta domowe – cz. 2

CZAS

45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Swobodne wypowiedzi na temat zwierząt domowych. Wykonanie historyjki obrazkowej.
<b>Edukacja społeczna:</b>	Utrwalenie wiadomości dotyczących opieki nad zwierzętami domowymi.
<b>Edukacja muzyczna:</b>	Nauka piosenki.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- zna potrzeby zwierząt, sposoby opieki, odżywiania się tych zwierząt,
- wie, z czym związana jest decyzja o przyjęciu nowego zwierzaka do domu,
- uważnie słucha wypowiedzi innych,
- potrafi wykonać historyjkę obrazkową.

## Kryterium sukcesu:

- wymienisz trzy sposoby opiekowania się zwierzętami,
- narysujesz historyjkę obrazkową.

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

### – do pobrania:

- scenariusz zajęć „Zwierzęta domowe” cz. 2,
- karta pracy 1 „Zwierzęta domowe” cz. 2,
- karta pracy 2 „Zwierzęta domowe” cz. 2,
- piosenka „Zwierzęta domowe”.

## Kryteria innowacyjności:





# Zwierzęta domowe – cz. 2

## Przebieg zajęć:

### 1. POWTÓRZENIE MATERIAŁU Z POPRZEDNIEJ LEKCJI

N. wraz z uczniami siada w kręgu na dywanie. Wspólne powtórzenie materiału z poprzedniej lekcji.

### 2. NAUKA PIOSENKI O ZWIERZĘTACH DOMOWYCH

#### *Zwierzęta domowe*

*Czy wiecie kochani? – mam kota i psa  
Więc bawię się z nimi po szkole co dnia  
Choć nie raz napsocą pomimo swych lat  
To z nimi weselszy jest świat*

*ref.:*

*Zwierzęta domowe, nasi przyjaciele  
Czy duże czy małe, z nimi żyć weselej*

*Czy wiecie kochani? – chomika też mam  
Codziennie wieczorem w piłeczkę z nim gram  
Ten chomik to urwis, tak mówi mój brat  
Z nim również piękniejszy jest świat*

*ref.:*

*Zwierzęta domowe, nasi przyjaciele  
Czy duże czy małe, z nimi żyć weselej*

*Mój królik kochani na imię ma Tom  
Tom często ucieka z klateczki przed dom  
Nie lubi tak patrzeć na świat spoza krat  
Bo bez nich piękniejszy jest świat*

*ref.:*

*Zwierzęta domowe, nasi przyjaciele  
Czy duże czy małe, z nimi żyć weselej*

*Do tego kochani w akwarium coś mam  
To rybka zgadliście udało się wam  
Ja kocham zwierzęta pomimo ich wad  
Bo z nimi weselszy jest świat*

*ref.:*

*Zwierzęta domowe, nasi przyjaciele  
Czy duże czy małe, z nimi żyć weselej*

# Zwierzęta domowe – cz. 2

## 3. KARTY PRACY 1, 2: Narysowanie historyjki obrazkowej „Przygoda mojego zwierzątka domowego”

Praca samodzielna przy stolikach. Dzieci otrzymują kartkę z 6 okienkami oraz tekst: niedokończone zdania. U. czyta zdania i ma za zadanie narysować historyjkę obrazkową i skończyć samodzielnie zdania na temat swojego zwierzątka domowego lub, które chciałoby mieć. Zachęćmy dzieci, aby postarały się narysować jak najciekawszą historyjkę, żeby pojawiły się w niej pomysły, na jakie nikt inny nie wpadł.

### HISTORYJKA

1. Pewnego dnia mama przyniosła do domu zwierzątko: .....
2. Wszyscy się ucieszyliśmy i razem przygotowaliśmy mu miejsce .....
3. Daliśmy mu do jedzenia .....
4. Moje zwierzątko bardzo lubi .....
5. Gdy zwierzątko jest chore .....
6. Najbardziej lubię gdy moje zwierzątko .....

**Zwierzęta**

1. Narysuj historyjkę obrazkową i skończ samodzielnie zdania na temat swojego zwierzątka domowego lub, które chciałbyś mieć.

① Pewnego dnia mama przyniosła do domu zwierzątko .....

② Wszyscy się ucieszyliśmy i razem przygotowaliśmy mu miejsce .....

③ Daliśmy mu do jedzenia .....

**Zwierzęta**

④ Moje zwierzątko bardzo lubi .....

⑤ Gdy zwierzątko jest chore .....

⑥ Najbardziej lubię, gdy moje zwierzątko .....

## 4. USTNE OPOWIADANIE HISTORYJKI OBRAZKOWE

N. tworzy książeczkę z historyjek dzieci



# Zwierzęta domowe – cz. 3

CZAS

45 min

## Zapis w dzienniku:

**Edukacja matematyczna:**

Rozwiązywanie zadań tekstowych. Obliczenia w zakresie 30.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- wykonuje obliczenia w zakresie 30,
- dokonuje analizy i syntezy treści zadania,
- rozwiązuje zadanie tekstowe,
- wykonuje pracę w grupach.

## Kryterium sukcesu:

- umiesz rozwiązać zadanie tekstowe,
- dodajesz i odejmujesz do 30,
- potrafisz pracować w grupie.

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

### – do pobrania:

- scenariusz zajęć „Zwierzęta domowe” cz. 3,
- karty pracy 1 do zadań matematycznych „Zwierzęta domowe” cz. 3,
- karty pracy 2 do zadań matematycznych „Zwierzęta domowe” cz. 3,
- karty pracy 3 do zadań matematycznych „Zwierzęta domowe” cz. 3,
- karty pracy 4 do zadań matematycznych „Zwierzęta domowe” cz. 3,
- karta pracy 5 odpowiedzi „Zwierzęta domowe” cz. 3;

### – do przygotowania:

- kartki z liczbami od 10 do 30,
- stacje z zadaniami;

### – dodatkowe:

- waga, odważniki, kasztany, monety i banknoty, zegar.

## Kryteria innowacyjności:





# Zwierzęta domowe – cz. 3

## Przebieg zajęć:

### 1. POWTÓRZENIE MATERIAŁU Z POPRZEDNIEJ LEKCJI

Wspólne powtórzenie materiału z poprzedniej lekcji.

### 2. WPROWADZENIE DO TEMATU LEKCJI

Podział klasy na cztero-, pięcioosobowe grupy.  
Każda grupa otrzymuje kartkę z liczbą. W określonym czasie grupa ma wymyśleć i wpisać na swojej kartce takie działania na dodawanie i odejmowanie, aby otrzymać podany wynik, czyli liczbę, która była na kartce. Gdy skończy się czas, wszyscy odkładają mazaki i oddają kartki grupie obok siebie, której zadaniem jest sprawdzenie poprawności wykonanego zadania.

### 3. KARTY PRACY 1, 2, 3, 4, 5: Rozwiązywanie zadań

W klasie znajduje się 5 stacji z zadaniami (karty pracy dla każdego dziecka) i pomocami dydaktycznymi. N. tłumaczy, że zespoły będą rozwiązywać zadania w obwodzie stacyjnym na 5 stacjach, wspólnie w swojej grupie, a wyniki zapisywać będzie każdy na swojej karcie pracy. Zespoły mogą wybierać dowolną kolejność zadania. Ważne jest, aby każda osoba w grupie wykonała 5 zadań i miała taki sam wynik oraz odpowiedź.

Gdy wszyscy zakończą rozwiązywanie zadań, lider, po uzgodnieniu z grupą, wpisuje poprawny ich zdaniem wynik i poprawną odpowiedź do karty odpowiedzi. Następnie oddaje kartę z odpowiedziami N. Wygrywa ta grupa, w której uczniowie mają największą liczbę poprawnych odpowiedzi.

#### Zadanie 1 (stacja nr 1)

Zadanie tekstowe

W sklepie zoologicznym było 8 rybek czerwonych i 6 żółtych. W ciągu dnia sprzedano 4 rybki czerwone i dowieziono 6 rybek żółtych. Ile jest teraz wszystkich rybek w sklepie? Rozwiąż zadanie tekstowe zapisując działanie i odpowiedź.

**Zwierzęta**

**1 ZADANIE (stacja 1)**

W sklepie zoologicznym było 8 rybek czerwonych i 6 żółtych. W ciągu dnia sprzedano 4 rybki czerwone i dowieziono 6 rybek żółtych. Ile jest teraz wszystkich rybek w sklepie? Rozwiąż zadanie tekstowe zapisując obliczenie i odpowiedź.

OBLICZENIA:

--

ODPOWIEŹ:

--

**2 ZADANIE (stacja 2)**

To są pieniądze, które mają Ania i Bartek: 2zł, 5zł, 10zł. Tata dołożył im: 10zł. Dzieci kupiły karmę dla kota za 12zł, pokarm dla rybek za 4zł i miszkę dla psa za 3zł. Chcą kupić jeszcze zabawkę dla chomika, która kosztuje 8zł. Czy starczy im pieniędzy? Czy zostanie im reszta? Wykonaj obliczenia i napisz odpowiedź.

OBLICZENIA:

--

ODPOWIEDZI:

--





# Zwierzęta domowe – cz. 3

### Zwierzęta

**3 ZADANIE (stacja 3)**

Dzieci z klasy Ani rozmawiały o zwierzątkach, które mają w domu. Odczytaj z diagramu, ile zwierząt każdego rodzaju mają dzieci z klasy i odpowiedz na zadane pytania:

Rodzaj zwierzęcia	Liczba zwierząt
pies	8
królik	4
kot	6
chomik	10
papuga	3
świnka morska	1

Pytanie 1: Ile w klasie Ani było razem psów i kotów?  
 Pytanie 2: Których zwierząt było więcej chomików czy królików i o ile?  
 Pytanie 3: Których zwierząt było najmniej?  
 Pytanie 4: Których zwierząt było najwięcej?

ODPOWIEDZI:


### Zadanie 2 (stacja 2)

Obliczenia pieniężne

To są pieniądze, które mają Ania i Bartek: 2 zł, 5 zł, 10 zł. Tata dołożył im 10 zł. Dzieci kupiły karmę dla kota za 12 zł, pokarm dla rybek za 4 zł i miskę dla psa za 3 zł. Chcą kupić jeszcze zabawkę dla chomika, która kosztuje 8 zł. Czy starczy im pieniędzy? Czy zostanie im reszta?

Wykonaj obliczenia i napisz odpowiedzi.

### Zadanie 3 (stacja 3)

Dzieci z klasy Ani rozmawiały o zwierzątkach, które mają w domu. Odczytaj z diagramu, ile zwierząt każdego rodzaju mają dzieci z klasy i odpowiedz na zadane pytania:

Pytanie 1: Ile w klasie Ani było razem psów i kotów?

Pytanie 2: Których zwierząt było więcej chomików czy królików i o ile?

Pytanie 3: Których zwierząt było najmniej?

Pytanie 4: Których zwierząt było najwięcej?

### Zwierzęta

**5 ZADANIE (stacja 5)**

Kacper o godzinie 9.00 wyszedł na spacer z psem. Po dwóch godzinach wrócił do domu. Spędził godzinę na zabawie z kotem, a następnie godzinę na zabawie z chomikiem. W końcu poszedł do kolegi. Ile czasu Kacper spędził ze zwierzętami? O której godzinie chłopiec poszedł do kolegi? Zapisz działania i odpowiedzi.

Zaznacz na zegarach odpowiednie godziny:

czas wyjścia na spacer | czas powrotu do domu ze spaceru | czas pójścia do kolegi

OBLICZENIA:


ODPOWIEDZI:


### Zwierzęta

**4 ZADANIE (stacja 4)**

Mama kupiła 10kg karmy, a tata 15kg. W poniedziałek psy zjadły 3kg karmy, we wtorek 2kg, a w środę o 1 kg więcej niż we wtorek. Ile psy zjadły karmy w ciągu trzech dni? Ile karmy zostało jeszcze rodzicom? Zapisz obliczenia i odpowiedzi.

OBLICZENIA:


ODPOWIEDZI:


### Zadanie 4 (stacja 4)

Na stolikach stoi waga, odważniki i np. kasztany do ważenia.

Mama kupiła 10 kg karmy, a tata 15 kg. W poniedziałek psy zjadły 3 kg karmy, we wtorek 2 kg, a w środę o 1 kg więcej niż we wtorek. Ile psy zjadły karmy w ciągu trzech dni? Ile karmy zostało jeszcze rodzicom? Zapisz obliczenia i odpowiedź.



# Zwierzęta domowe – cz. 3

## Zadanie 5 (stacja 5 – zegar)

Obliczenia zegarowe

Kacper o godzinie 9.00 wyszedł na spacer z psem. Po dwóch godzinach wrócił do domu. Spędził godzinę na zabawie z kotem, a następnie godzinę na zabawie z chomikiem. W końcu poszedł do kolegi.

Ile czasu Kacper spędził ze zwierzętami?

O której godzinie chłopiec poszedł do kolegi?

Zapisz działania i odpowiedzi.

Zaznacz na zegarach odpowiednie godziny:

- czas wyjścia na spacer,
- czas powrotu do domu ze spaceru,
- czas pójścia do kolegi.

Zwierzęta			
	WYNIKI DZIAŁAŃ:	ODPOWIEDZI:	PODSUMOWANIE:
1 ZADANIE			
2 ZADANIE			
3 ZADANIE			
4 ZADANIE			
5 ZADANIE			
SUMA:			



# Zwierzęta domowe – cz. 4

## Pets

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
Pets. Zwierzęta domowe – wprowadzenie i utrwalenie słownictwa**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
językowej, muzycznej, społecznej**

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- potrafi podać angielskie nazwy zwierząt domowych i zbudować proste zdania,
- układa zdania z rozsypanki wyrazowej,
- śpiewa angielską piosenkę "Pets".

### Kryterium sukcesu:

- będziesz potrafił wymienić kilka nazw zwierząt i zwrotów związanych z nimi,
- samodzielnie ułożysz zdania z rozsypanki,
- będziesz umiał zaśpiewać nową piosenkę.

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Zwierzęta domowe” cz. 3 “Pets”,
  - flashcards ze zwierzętami domowymi,
  - karta pracy 1 „Zwierzęta domowe” cz. 3 “Pets”,
  - karta pracy 2 „Zwierzęta domowe” cz. 3 “Pets”,
  - karta pracy 3 „Zwierzęta domowe” cz. 3 “Pets”,
  - nagranie angielskiej piosenki "Pets";
- **do przygotowania:**
  - nagranie z dowolną melodią do zabawy ruchowej;
- **dodatkowe:**
  - odtwarzacz CD,
  - pudełko zawierające karteczki z tytułami znanych dzieciom piosenek.

### Kryteria innowacyjności:



# Zwierzęta domowe – cz. 4

## Pets

### Przebieg zajęć:

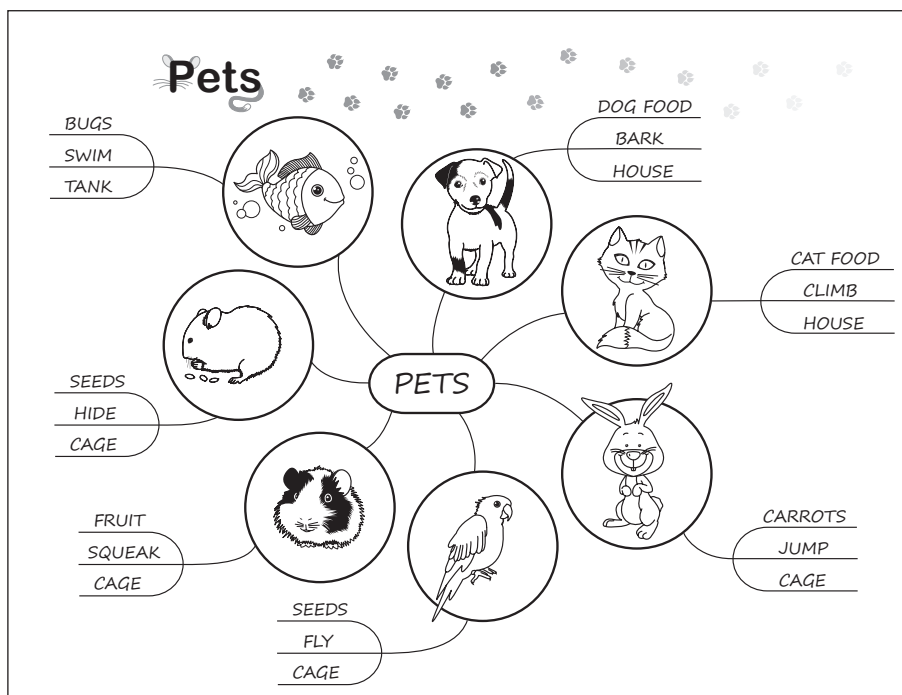
#### 1. POWITANIE I ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

N. wita się z dziećmi zwrotem: *Good morning children*. U. odpowiadają: *Good morning teacher*. Następnie N. prosi wybrane dziecko, by wylosowało karteczkę z tytułem piosenki, którą następnie wszyscy śpiewają. (N. w pudełku trzyma karteczki z tytułami piosenek, których uczyły się dzieci. Na każdej lekcji inne dziecko może losować karteczkę, by zaśpiewać piosenkę na początek lub na koniec zajęć.)

#### 2. KARTA PRACY 1: Prezentacja nowego materiału. Mapa myśli

N. przypomina dzieciom zwrot *I've got* (ja mam) i prosi o dowolne dokończenie zdania, np.: *I've got a book. I've got a sister. I've got a dog...* Następnie prezentuje flashcards ze zwierzętami domowymi (*cat, dog, rabbit, parrot, guinea pig, hamster, fish*); *There are some pets. Do you know their names? What's this?* U. podają nazwy zwierząt, a jeśli ich nie znają, N. podaje nazwę i prosi o jej powtórzenie. N. przypina flashcards do tablicy, zapisuje pod nimi nazwy zwierząt i tworzy wspólnie z dziećmi mapę myśli. N. zadaje dzieciom pytania: *Where does it live? (in the house, in the cage, in the tank)*; *What does it eat? (fruit, seeds, carrots, dog food, cat food)*; *What can it do? (jump, run, climb, hide, squeak)*. U. z pomocą N. odpowiadają, a N. zapisuje zwroty na mapie myśli.

N. zachęca dzieci, by na podstawie zebranego słownictwa budowały zdania o zwierzętach, np.: *A fish can swim. A rabbit likes carrots. A fish lives in a tank....*



# Zwierzęta domowe – cz. 4

## Pets

### 3. KARTA PRACY 2, 3: Rozsypanka wyrazowa

N. rozdaje dzieciom kartę pracy. U. wycinają wyrazy i układają zdania. Po sprawdzeniu i kilkukrotnym odczytaniu zdań, przyklejają je na karcie pracy obok rysunków zwierząt:

*A fish lives in a tank.*

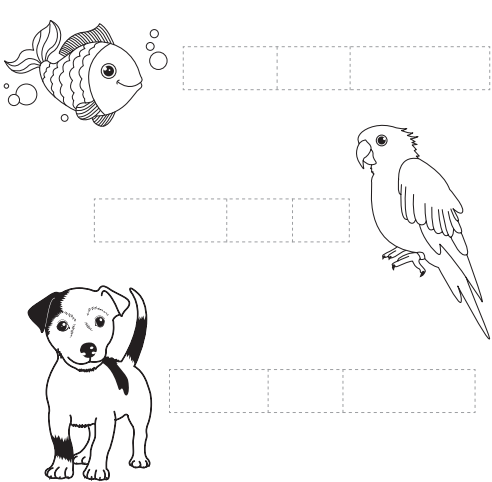
*A parrot can fly.*

*A dog eats dog food.*

*A cat likes milk.*

**Pets**

1. Cut out, glue in and read the sentences.



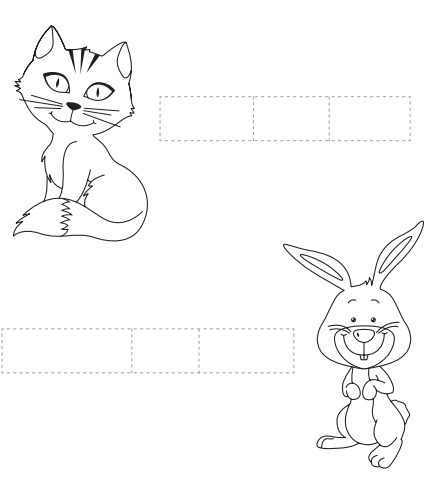
can A parrot dog food.

A fish fly. eats

in a tank. lives A dog

**Pets**

1. Cut out, glue in and read the sentences.



jump. likes A rabbit

milk. can A cat

### 4. ZABAWA MUSICAL "PETS"

U. chodzą po sali w rytm dowolnej rytmicznej muzyki. N. mówi nazwę zwierzątka, a dzieci naśladują je ruchem, np. *Be a rabbit! Be a cat. Be a dog! ...*

# Zwierzęta domowe – cz. 4

## Pets

### 5. NAUKA ANGIELSKIEJ PIOSENKI

N. zapoznaje dzieci ze słowami piosenki powtarzając nazwy zwierząt pojawiających się w niej, a także wyjaśnia i przypomina zwroty: *cute, sweet, big, small*. N. włącza nagranie piosenki pokazując flashcards przypięte do tablicy.

N. uczy dzieci piosenki zachęcając do śpiewania refrenu, a następnie zwrotek.

*I like pets, cute and sweet  
Dogs and rabbits and cats.  
I like pets big and small  
Parrots and hamsters and fish.*

*I like rabbits  
I like dogs  
I like hamsters  
I like frogs*

*I like parrots  
I like cats  
I like fish  
I like rats*

*I like pets, cute and sweet  
Dogs and rabbits and cats.  
I like pets big and small  
Parrots and hamsters and fish.*

### 6. KLASOWA ANKIETA

N. zadaje pytania: *Who has got a dog? (a cat, a rabbit ...)*. U. podnoszą rączki. N. liczy i zapisuje liczbę na mapie myśli przy nazwach zwierząt. Następnie (jeśli czas pozwoli) N. pisze na tablicy zdania, a U. przepisują do zeszytu, np.: *10 students have got a dog. 5 students have got a cat. 1 student has got a rabbit...*

### 7. PODSUMOWANIE I ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

N. prosi chętne dzieci, by na podstawie mapy myśli powtórzyły zdania o zwierzętach, które pamiętają z lekcji. Na zakończenie wszyscy raz jeszcze śpiewają nową piosenkę.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Zwierzęta domowe – cz. 5

## Pets

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
Pets. – A cat. Zwierzęta domowe – kot:  
wprowadzenie i utrwalenie słownictwa**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
językowej, muzycznej, plastycznej, społecznej**

### Cele operacyjne:

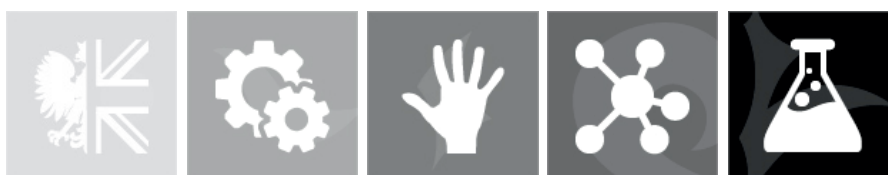
#### Uczeń:

- potrafi opisać kota,
- powtarza zdania historyjki z pomocą piktogramów,
- potrafi wykonać pracę plastyczną.

#### **Kryterium sukcesu:**

- będziesz potrafił opisać wygląd kota,
- wspólnie z innymi dziećmi powtórzysz historyjkę,
- wykonasz pracę plastyczną.

### Kryteria innowacyjności:







# Zwierzęta domowe – cz. 5

## Pets

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Zwierzęta domowe” cz. 4 “Pets”,
  - zdjęcia prezentujące kota,
  - nagranie angielskiej piosenki “Pets”,
  - karta pracy 1 „Zwierzęta domowe” cz. 4 “Pets”;
- **do przygotowania:**
  - 3 fotokopie,
  - dzieci przynoszą kawałki futerka, wełny lub innych materiałów do wyklejania kota;
- **dodatkowe:**
  - odtwarzacz CD,
  - pluszowy kotek.

### Przebieg zajęć:

#### 1. POWITANIE I ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

N. wita się z dziećmi zwrotem: *Good morning children*. U. odpowiadają: *Good morning teacher*. Następnie N. pyta kilkoro dzieci: *How are you today?* Dzieci odpowiadają: *I'm fine, thank you. I'm OK, thanks*. N. włącza nagranie angielskiej piosenki “Pets” i wspólnie z dziećmi śpiewa piosenkę.

#### 2. ZABAWA: WHO AM I?

Chętne dzieci wychodzą kolejno na środek klasy i naśladują ruchem i gestem dowolne zwierzątka domowe, a inni zgadują: *Are you a dog? Are you a parrot? ...*

#### 3. HISTORYJKA: OLA'S CAT

N. opowiada dzieciom historyjkę przypinając piktogramy/fotokopie do tablicy:  
*One day Ola goes to the park.*



# Zwierzęta domowe – cz. 5

## Pets

*She finds a little kitten under the tree.*

*She takes it home.*

*She gives it milk.*

*She asks her mum: Can I keep the cat?*

*Mum says. Yes, you can.*

Następnie N. zachęca dzieci, by wspólnie powtarzały historyjkę z pomocą piktogramów. Przy pierwszym obrazku mówią pierwsze zdanie, przy drugim pierwsze i drugie, przy trzecim pierwsze, drugie i trzecie itd. Po powtórzeniu całej historyjki dzieci odgrywają scenki. N. wybiera Olę, mamę, a pluszowy kotek jest rekwizytem. Cała klasa jest narratorem.

### 4. OPIS KOTA

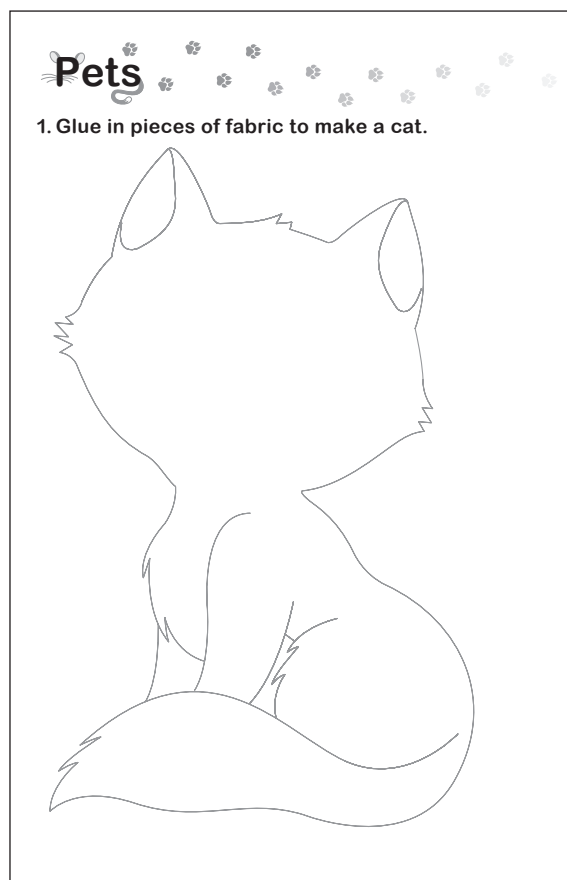
N. wyświetla na tablicy interaktywnej zdjęcia kota i mówi zdania opisujące go: *This is a cat. It's big and it's got grey fur. It's got 2 small ears, green eyes and a small nose. It's also got whiskers. A cat has got 4 legs and a tail. It lives in the house. It sleeps a lot. It likes milk. It can climb trees.* N. prosi dzieci o powtarzanie zdań.

### 5. KARTA PRACY 1: Praca plastyczna "My cat"

N. rozdaje dzieciom karty pracy z sylwetami kota i prosi o wyklejenie kawałkami materiału, futerka lub wełny sylwetki kota. Po skończonej pracy chętne dzieci wychodzą na środek, demonstrują swoją pracę i opisują kota, np.: *This is my cat. My cat has got black fur and a long tail. It's got 4 legs.*

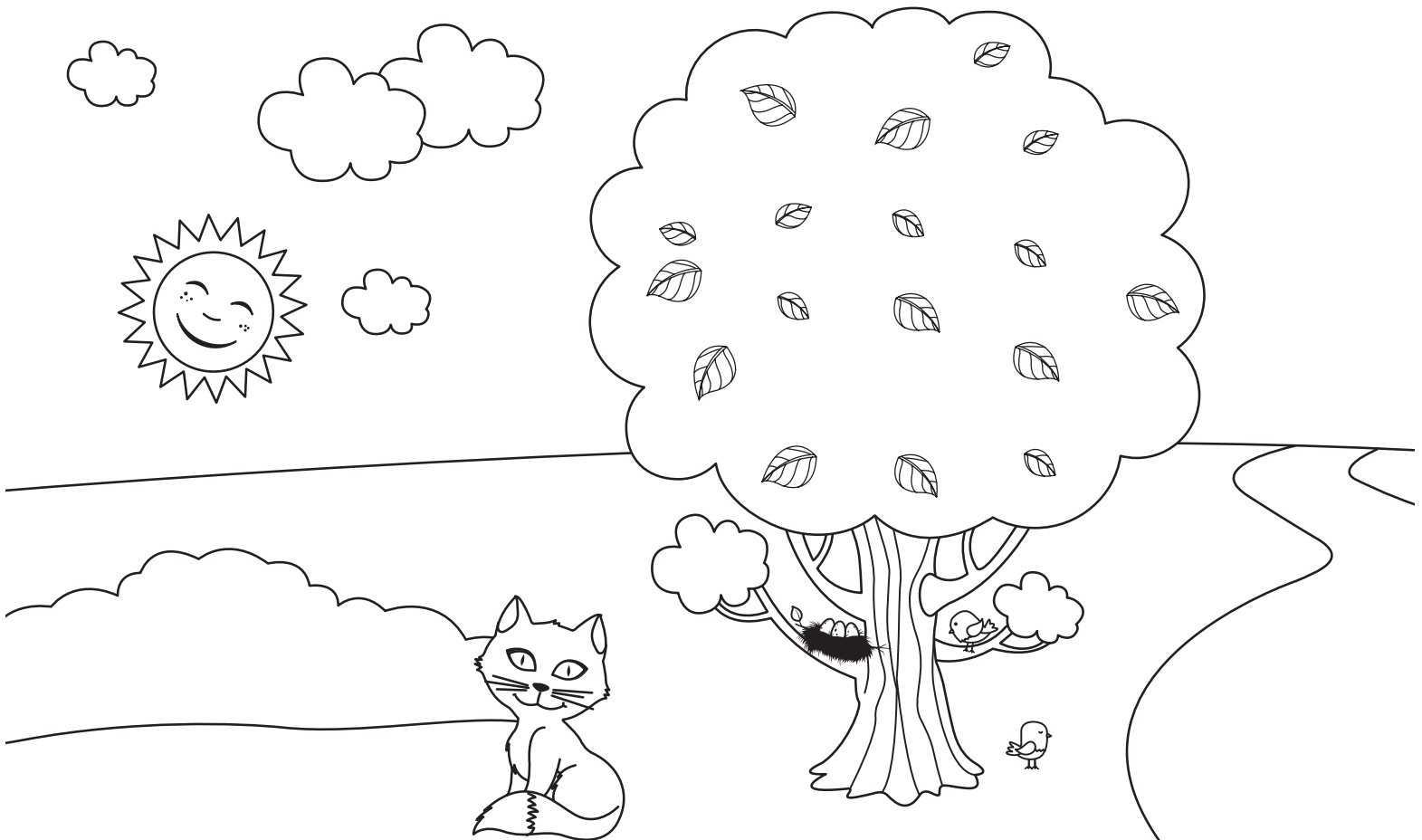
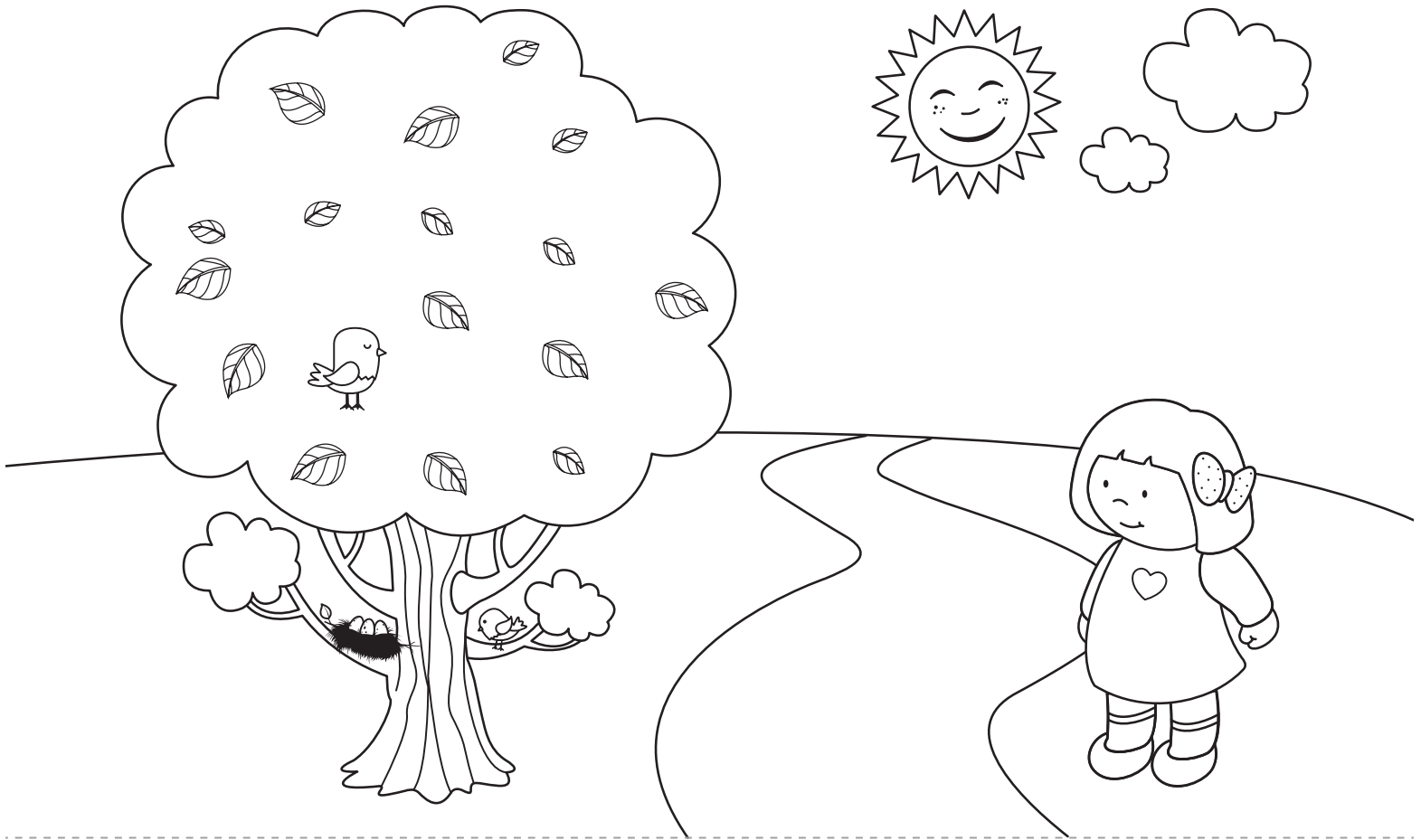
### 6. WYSTAWKA PRAC

N. przypina sylwetki kotów na tablicy dekoracyjnej.



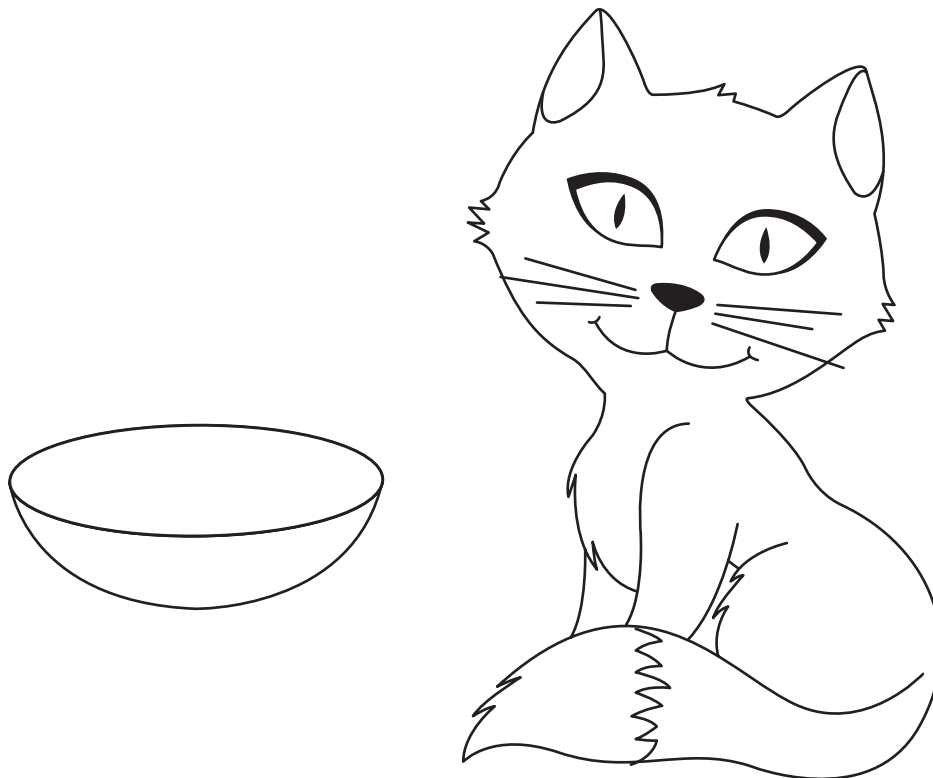
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Zwierzęta domowe – cz. 5, fotokopia nr 1



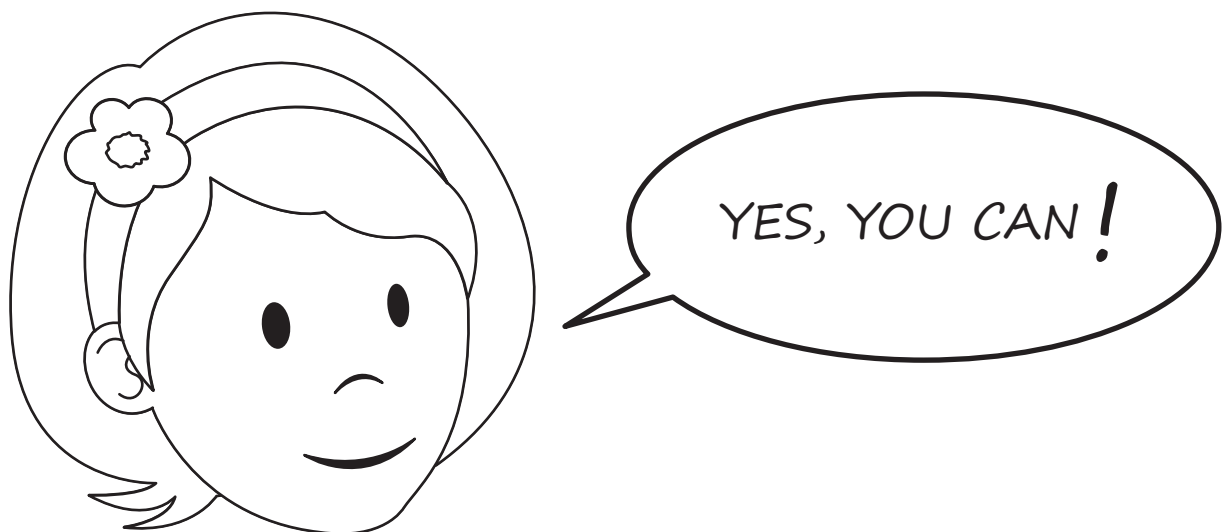
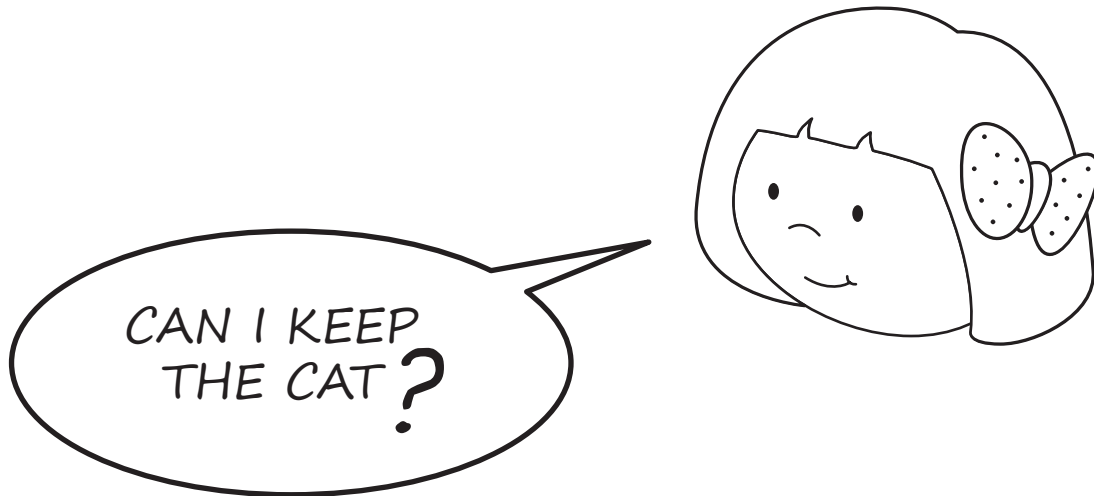
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Zwierzęta domowe – cz. 5, fotokopia nr 2



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Zwierzęta domowe – cz. 5, fotokopia nr 3



# Boże Narodzenie – cz. 1

CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Uważne słuchanie i korzystanie z informacji. Składanie życzeń świątecznych.
<b>Edukacja społeczna:</b>	Poznawanie tradycji i zwyczajów związanych ze Świętami Bożego Narodzenia. Zabawy integracyjne.
<b>Edukacja muzyczna:</b>	Śpiewanie kolęd. Ilustrowanie ruchem muzyki.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- zna tradycje związane ze Świętami Bożego Narodzenia,
- składa życzenia świąteczne koleżankom i kolegom,
- śpiewa kolędy oraz piosenkę świąteczną w języku angielskim,
- angażuje się w wykonywanie zadań.

## Kryterium sukcesu:

- złożysz życzenia koleżankom i kolegom z klasy,
- wspólnie z klasą zaśpiewasz kolędy i piosenkę po angielsku,
- będziesz aktywnie uczestniczył w zabawach zaproponowanych przez nauczyciela.



## Kryteria innowacyjności:



# Boże Narodzenie – cz. 1

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz zajęć „Boże Narodzenie” cz. 1,
  - fotokopia 1 List od Mikołaja,
  - fotokopia 2 zadania dla uczniów;
- **do przygotowania:**
  - wycięta z zielonego brystolu duża choinka, umieszczona na tablicy,
  - kolorowe kartki imitujące prezenty z kolejnymi numerami od 1 do 6 (na 4. prezencie widnieje napis: „Merry Christmas!”). Na odwrocie kartek umieszczone są polecenia do kolejnych zadań – wydrukowane z fotokopii. Prezenty należy przypiąć na tablicy pod choinką,
  - nagrania Klanzy: „Pieczenie ciasta”, „Taniec indiański” lub inna muzyka instrumentalna,
  - podkłady do kolęd: „Lulajże Jezuniu”, „Przybieżeli do Betlejem”, „Wśród nocnej ciszy”,
  - sala przygotowana jak do Wigilii – duży stół, świąteczna dekoracja, poczęstunek.



**Jeden z rodziców występuje w roli Mikołaja,  
wręcza dzieciom zakupione wcześniej upominki.**

## Przebieg zajęć:

### 1. LIST OD ŚWIĘTEGO MIKOŁAJA – FOTOKOPIA 1

N. zaprasza dzieci do kręgu i przekazuje im wiadomość, że do sekretariatu szkoły przyszedł list zaadresowany do klasy II... . Odczytuje treść listu:

*Drogie Dzieci z klasy II...!*

*To ja – Wasz święty Mikołaj.  
Wiem, że macie dzisiaj w szkole klasową wigilię.  
Przygotowałem dla Was kilka zadań,  
które ukryte są w prezentach leżących pod choinką.*



# Boże Narodzenie – cz. 1

*Jeśli uda się Wam je wykonać,  
to na koniec spotka Was miła niespodzianka.  
Musicie się jednak bardzo postarać!  
Życzę Wam powodzenia.*

*Wasz święty Mikołaj*

*....., ..... grudnia 2015 r.*

FOTOKOPIA 2 – zadania dla uczniów:

## 2. PREZENT 1

Wybrane dziecko otwiera prezent z nr 1 i odczytuje zadanie:

***Złóżcie życzenia wszystkim koleżankom i kolegom z klasy, pani wychowawczyni oraz mamom, które przyszły na wigilię. Podzielcie się opłatkiem. Nie zapomnijcie o nikim!***

N. rozdaje dzieciom opłatki i rozpoczyna składanie życzeń.

## 3. PREZENT 2

Kolejny U. odczytuje zadanie nr 2:

***Upieczcie pyszne świąteczne ciasto z bakaliami (pomoże Wam w tym Pani), a następnie zasiądźcie przy stole i poczęstujcie się smakołykami przygotowanymi przez Wasze mamy. Pamiętajcie o kulturalnym zachowaniu się przy stole.***

U. ustawiają się w kręgu. N. włącza utwór Klanzy „Pieczenie ciasta” lub inną skoczną muzykę instrumentalną i wykonuje rytmiczne ruchy naśladujące pieczenie ciasta:

- rozbijanie jajek i mówi: „puk, chlup, siup”,
- mieszanie ciasta,
- wałkowanie,
- posypywanie bakaliami,
- częstowanie.

Te same czynności należy powtórzyć czterokrotnie.

U. wraz z N. zasiadają do przygotowanego poczęstunku.



# Boże Narodzenie – cz. 1

## 4. PREZENT 3

U. siedzą przy stole. Wybrane dziecko czyta zadanie:

**Zaśpiewajcie trzy kolędy:**

- „Lulajże Jezuniu”,
- „Przybieżeli do Betlejem”,
- „Wśród nocnej ciszy”.

**Pamiętajcie, że jest to zadanie dla wszystkich dzieci.**

N. włącza muzykę i wszyscy kolędują przy stole.

## 5. PREZENT 4

N. prosi chętne dziecko o otwarcie prezentu z napisem: “Merry Christmas!” i pyta U., czy domyślają się, z czym związane będzie kolejne zadanie.

**Umieście wyrazy w odpowiednich miejscach dekoracji świątecznej.**

**Wyrazy:** a star, a Christmas tree, a Christmas ball, a present, a bell.

**Zaśpiewajcie poznaną na lekcji języka angielskiego bożonarodzeniową piosenkę.**

## 6. PREZENT 5

Kolejny U. Odczytuje zadanie nr 5:

**Zatańczcie taniec pt. „Droga Mikołaja”. Poproście o pomoc Panią.**

U. ustawiają się „w pociąg” dookoła stołu. N. włącza utwór Klanzy „Taniec indiański” lub inną marszową muzykę instrumentalną. U. idą za N. naśladując jego ruchy:

- ociężałe tupanie nogami – Mikołaj dźwiga ciężki worek z prezentami,
- po zmianie kierunku – lekkie podskakiwanie w rytm muzyki – Mikołaj idzie bez worka.

## 7. PREZENT 6

Chętny uczeń czyta ostatnie zadanie:

**Brawo, wykonaliście wszystkie zadania. Nadszedł czas na nagrodę.**

**Usiądźcie przy stole i wypowiedzcie głośno moje imię.**

**Do zobaczenia!**

Dzieci wołają Mikołaja.

## 8. WIZYTA MIKOŁAJA

Do klasy wchodzi Mikołaj, wita się z dziećmi, rozdaje im prezenty.



# Boże Narodzenie – cz. 1, fotokopia nr 1

*Drogie Dzieci z klasy II... !*

*To ja – Wasz święty Mikołaj.  
Wiem, że macie dzisiaj w szkole klasową wigilię.  
Przygotowałem dla Was kilka zadań,  
które ukryte są w prezentach leżących pod  
choinką.*

*Jeśli uda się Wam je wykonać, to na koniec  
spotka Was miła niespodzianka.  
Musicie się jednak bardzo postarać!*

*Życzę Wam powodzenia.  
Wasz święty Mikołaj*

....., ..... grudnia





# Boże Narodzenie – cz. 1, fotokopia nr 2

## Zadanie 1

Złóżcie życzenia wszystkim koleżankom i kolegom z klasy, pani wychowawczynie oraz mamom, które przyszły na wigilię.

Podzielcie się opłatkiem. **Nie zapomnijcie o nikim!**

## Zadanie 2

Upieczcie pyszne świąteczne ciasto z bakaliami (pomoże Wam w tym Pani), a następnie zasiądźcie przy stole i poczęstujcie się smakołykami przygotowanymi przez Wasze mamy. **Pamiętajcie o kulturalnym zachowaniu się przy stole!**

## Zadanie 3

Zaspiewajcie trzy kolędy:

- "Lulajże Jezuniu"
- "Przybieżeli do Betlejem"
- "Wśród nocnej ciszy"

**Pamiętajcie, że jest to zadanie dla wszystkich dzieci!**

## Zadanie 4

Umieśćcie podane wyrazy w odpowiednich miejscach dekoracji świątecznej.

Zaspiewajcie poznaną na lekcji języka angielskiego bożonarodzeniową piosenkę.

<i>a star</i>	<i>a Christmas tree</i>	<i>a Christmas ball</i>
<i>a present</i>	<i>a bell</i>	

## Zadanie 5

Zatańczcie taniec pt. „Droga Mikołaja”. Poproście o pomoc Panią.

## Zadanie 6

Brawo, wykonaliście wszystkie zadania. Nadszedł czas na nagrodę.

Usiądźcie przy stole i wypowiedzcie głośno moje imię.

*Do zobaczenia!*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Boże Narodzenie – cz. 2 Christmas

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
Tradycje i zwyczaje świąteczne w Wielkiej Brytanii.  
Wykonanie albumu "Christmas in the UK"**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
społecznej, plastycznej, technicznej**

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- dostrzega różnice kulturowe związane z obchodami świąt Bożego Narodzenia w Polsce i w Wielkiej Brytanii,
- czyta ze zrozumieniem tekst o zwyczajach świątecznych,
- zgodnie współpracuje w grupie,
- wykonuje strony albumu świątecznego.

## Kryterium sukcesu:

- będziesz umiał wymienić trzy zwyczaje świąteczne Wielkiej Brytanii,
- skorzystasz ze słowniczka angielsko-polskiego, by wyjaśnić niezrozumiałe słowa,
- wykonasz stronę do albumu.



## Kryteria innowacyjności:





# Boże Narodzenie – cz. 2 Christmas

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Święta Bożego Narodzenia” cz. 2 “Christmas”,
  - karta pracy 1 „Święta Bożego Narodzenia” cz. 2 “Christmas”,
  - karta pracy 2 „Święta Bożego Narodzenia” cz. 2 “Christmas”,
  - karta pracy 3 „Święta Bożego Narodzenia” cz. 2 “Christmas”,
  - karta pracy 4 „Święta Bożego Narodzenia” cz. 2 “Christmas”,
  - karta pracy 5 „Święta Bożego Narodzenia” cz. 2 “Christmas”;
- **do przygotowania:**
  - kolorowy papier wycinankowy, koła i kwadraty origami, wata, kolorowy karton techniczny dla każdego dziecka;
- **dodatkowe:**
  - pięć różnych ozdób choinkowych lub flahcards, nożyczki, kredki, klej.

**N. przed zajęciami przygotowuje salę do pracy w grupach. Ustawia ławki dla 5 grup. Na każdym ze stanowisk rozkłada potrzebne materiały papiernicze oraz karty pracy.**

## Przebieg zajęć:

### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

#### – Powitanie

N. wita się z dziećmi słowami: *Hello*. Zachęca uczniów, by odpowiedzieli: *Hello*.

#### – Przypomnienie słówek z ostatniej lekcji. Podział na grupy.

N. zaprasza uczniów do kręgu na dywan. N. pokazuje pięć różnych ozdób choinkowych, których nazwy uczniowie znają z poprzedniej lekcji. Nazywa głośno wszystkie dekoracje i zachęca uczniów, by powtórzyli ich nazwy:

*a star, a bell, a Christmas bauble, lights, tinsel*

N. wręcza jeden przedmiot wybranemu uczniowi, który zaprasza czworo innych dzieci. U. podchodzi do wybranej osoby, mówi głośno: *a star* – wybrane dziecko powtarza: *a star*, wstaje z miejsca i idzie za kolegą do następnego ucznia. Grupa pięciu osób siada we wskazanym przez nauczyciela miejscu. Kolejne grupy N. tworzy w ten sam sposób. Każda z grup zajmuje wskazane miejsce.

# Boże Narodzenie – cz. 2 Christmas

## 2. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

Praca w grupach. Przygotowanie kart do albumu “Christmas in the UK”.

N. wyjaśnia grupom, że każda z nich przygotuje strony do albumu o zwyczajach świątecznych w Wielkiej Brytanii. Gotowe karty zostaną połączone i stworzą album. Każda z grup ma potrzebne materiały oraz mini słowniczek. Słowniczki U. przyklejają na drugiej stronie kartki. Każde dziecko wykonuje swoją stronę do albumu.

### KARTA PRACY 1: wieniec adwentowy

Grupa I

U. wykonują wieniec adwentowy dowolną techniką. Na świecach nakleją napisy: *pokój, miłość, nadzieja, radość*. Przyklejają tekst o zwyczaju dekorowania drzwi wejściowych wieńcem adwentowym (karta pracy 1 “Christmas”).

### KARTA PRACY 2: prezenty

Grupa II

U. tworzą stronę o zwyczaju dekorowania drzewka świątecznego i obdarowywaniu się prezentami. Zgodnie z opisem rysują prezenty dla całej rodziny. Pod każdym z prezentów wklejają odpowiedni opis (karta pracy 2 “Christmas”).



# Boże Narodzenie – cz. 2 Christmas

## KARTA PRACY 3: czekając na Mikołaja

Grupa III

U. wykonują skarpetę na prezenty. Dorysowują mleko i marchewkę. Przyklejają tekst (karta pracy 3 "Christmas").

**Christmas**

---

## A Christmas Card



**A Christmas card**

Write Christmas wishes.  
Send a Christmas card to friends.  
Send a Christmas card to Your family.

Dear Grandma,  
I wish you a Merry Christmas,  
With love from .....


DICTIONARY:

Merry Christmas - Wesolych Świąt  
wish - życzyć  
send - wysłać

**Christmas**

---

## A Christmas Stocking



**A Christmas stocking**

Put a Christmas stocking for presents.  
A carrot for a reindeer.  
Some milk for Father Christmas.

DICTIONARY:

A Christmas Stocking - świąteczna skarpetka na prezenty  
carrot - marchewka  
milk - mleko

## KARTA PRACY 4: kartka świąteczna

Grupa IV

U. piszą życzenia świąteczne, ozdabiają kartkę. Zamieszczają informacje o zwyczaju wysyłania życzeń (karta pracy 4 "Christmas").

## KARTA PRACY 5: świąteczny obiad

Grupa V

U. wykonują ilustracje z tradycyjnymi daniami na świąteczny obiad. Na kartkach w kształcie talerzy rysują wymienione w tekście potrawy, przyklejają na ozdobiony stół. Podpisują każde z dań (karta pracy 5 "Christmas").


### 3. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

U. podpisują swoje prace i składają w jednym miejscu, sprzątają po zakończonej pracy.  
N. żegna się z U.

**Christmas**

---

## Christmas Day



**Christmas Day**

Christmas dinner:  
turkey, roast vegetables, mince pies,  
Christmas pudding

DICTIONARY:

dinner - obiad  
roast turkey - indyk  
roast - pieczone  
vegetables - warzywa  
mince pies - babeczki świąteczne  
Christmas pudding - ciasto z bakaliami



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Boże Narodzenie – cz. 3 Christmas

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
Nagranie filmu o zwyczajach bożonarodzeniowych w Wielkiej  
Brytanii. Składanie życzeń**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
społecznej, plastycznej, technicznej**

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- słucha i rozpoznaje słowa związane z Bożym Narodzeniem,
- wskazuje w tekście wybrane fragmenty,
- bierze czynny udział w nagraniu filmu o zwyczajach świątecznych,
- składa życzenia świąteczne w języku angielskim.



## Kryterium sukcesu:

- odnajdziesz i wskażesz w swojej pracy usłyszane zdanie lub wyraz,
- powtórzysz wybrane zdanie i wskażesz odpowiadającą mu ilustrację,
- złożysz życzenia świąteczne w języku angielskim kolegom i koleżankom z klasy.

## Kryteria innowacyjności:





# Boże Narodzenie – cz. 3 Christmas

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Boże Narodzenie” cz. 3 “Christmas”;
- **do przygotowania:**
  - paski z fragmentami tekstu z albumu “Christmas in the UK” z poprzedniej lekcji Boże Narodzenie – cz. 2 “Christmas” (fotokopia),
  - taśma malarska, paski papieru ze zdaniami o zwyczajach świątecznych z poprzedniej lekcji, prace plastyczne uczniów z poprzedniej lekcji, bloczek kolorowych karteczek biurowych, nożyczki;
- **dodatkowe:**
  - kamera, nastrojowa muzyka, tablica multimedialna.

## Przebieg zajęć:

### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

#### Powitanie

N. wita się z dziećmi słowami: *Hello*. Zachęca uczniów, by odpowiedzieli: *Hello*.

#### Przypomnienie słówek z ostatniej lekcji. Prezentacja prac.

N. rozdaje prace uczniów z poprzedniej lekcji.

N. zaprasza na środek klasy kolejne grupy uczniów, które pracowały nad tą samą kartą albumu na poprzedniej lekcji. Każda z grup, na środku prezentuje swoje karty. Chętni uczniowie odczytują zdania i podpisy. N. zachęca wszystkich uczniów, by powtarzali nowe słówka.

### 2. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

#### Ćwiczenia w czytaniu i rozumieniu tekstu

N. stawia na środku klasy pudełko z karteczkami. Na paskach papieru znajdują się fragmenty tekstu z albumu. Chętni uczniowie podchodzą i losują karteczki. Z pomocą N. odczytują głośno tekst. Pozostali uczniowie sprawdzają, czy mają takie zdanie na swojej stronie albumu. Uczeń, który odnalazł zdanie na swojej pracy wstaje, pokazuje kartę i mówi: *Happy Christmas*.



# Boże Narodzenie – cz. 3 Christmas

## **Nagranie filmu “Christmas in the UK”**

N. ustala z kolejnymi grupami kolejność oraz sposób prezentacji prac przed obiektywem kamery. Prosi, by U. podzielili się zdaniami do głośnego odczytania. N. czyta kolejne zdania i wyrażenia, a U. powtarzają.

### Propozycja scenariusza nagrania dla grupy I:

U. kolejno mówią swoje zdania i wskazują odpowiednie ilustracje. Trudniejsze zdania U. powtarzają za N.

Wszyscy U.: *Christmas in the UK.*

U. 1: *The advent wreath.*

U. 2: *Make an advent wreath.*

U. 3: *Put it on the door.*

U. 4: *Peace and Love*

U. 5: *Hope and Joy*

Wszyscy U.: *Happy Christmas!*

### Propozycja scenariusza nagrania dla grupy II:

Wszyscy U.: *A Christmas tree.*

U. 1: *Something soft for my baby sister.*

U. 2: *Something noisy for my brother.*

U. 3: *Something beautiful for my Mum*

U. 4: *Something useful for my Dad.*

U. 5: *Something funny for me.*

Wszyscy U.: *Happy Christmas!*

### Propozycja scenariusza nagrania dla grupy III:

Wszyscy U.: *A Christmas stocking*

U. 1: *Put a Christmas stocking*

U. 2: *for presents.*

U. 3: *A carrot for a reindeer.*

U. 4: *Some milk*

U. 5: *for Father Christmas.*

Wszyscy U.: *Happy Christmas!*



# Boże Narodzenie – cz. 3 Christmas

## Propozycja scenariusza nagrania dla grupy IV:

Wszyscy U.: *A Christmas card.*

U. 1: *Write Christmas wishes.*

U. 2: *Send a Christmas card*

U. 3: *to friends and family.*

U. 4: *Dear Grandma...*

U. 5: *I wish you a Merry Christmas!*

Wszyscy U.: *Happy Christmas!*

## Propozycja scenariusza nagrania dla grupy V:

Wszyscy U.: *Christmas Day*

U. 1: *Christmas dinner:*

U. 2: *turkey,*

U. 3: *roast vegetables,*

U. 4: *mince pies,*

U. 5: *and Christmas pudding.*

Wszyscy U.: *Happy Christmas!*

## **Prezentacja**

N. zaprasza U. przed tablicę interaktywną. Włącza nastrojową muzykę i wspólnie z uczniami ogląda nagranie.

Jeśli N. nie może skorzystać z tablicy interaktywnej, ustawia pięciu U. (każdy z inną kartą) tyłem do widowni. Włącza muzykę i prosi dzieci by wolno, po kolei odwracali się przodem do klasy prezentując swoje karty. Każda kolejna grupa bierze udział w pokazie.

### **3.**

## **ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ**

U. łączą ze sobą kolejne strony albumu za pomocą taśmy. Gotowy album N. umieszcza na wystawce klasowej.

U. wycinają z kolorowych karteczek biurowych wybrany symbol świąteczny (gwiazdka, choinka, aniołek itp). Piszą na nim: *Happy Christmas.*

N. zachęca U., by złożyli sobie nawzajem życzenia świąteczne: *Happy Christmas.*

U. poruszają się po całej sali i każdej napotkanej osobie podają rękę i mówią: *Happy Christmas.* Wymieniają się wykonanymi przez siebie symbolami.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Boże Narodzenie – cz. 3, fotokopia nr 1

*Make an advent wreath.*

*Put it on the door.*

*Something soft for my baby sister.*

*A carrot for a reindeer. Some milk for Father Christmas.*

*Something noisy for my brother.*

*Hope*

*Christmas dinner: turkey, roast vegetables, mince pies, Christmas pudding.*

*Something beautiful for my Mum.*

*Peace*

*Write Christmas wishes.*

*Send Christmas cards to your family and friends.*

*Something useful for my Dad.*

*A Christmas card*

*Something funny for me.*

*A Christmas stocking*

*Christmas Day*

*Joy*

*A Christmas tree*





### Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja społeczna:</b>	Zapoznanie z pracą projektanta mody. Współpraca w grupie.
<b>Edukacja matematyczna:</b>	Mierzenie długości za pomocą miarki krawieckiej. Rozwiązanie zadania tekstowego z nadmiarem danych.
<b>Edukacja plastyczno-techniczna:</b>	Projektowanie strojów dla pór roku. Cięcie i łączenie różnych materiałów papierniczych – wykonanie stroju według projektu.

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- wie, na czym polega praca projektanta mody,
- dokonuje pomiarów za pomocą miarki krawieckiej,
- rozwiązuje nietypowe zadanie tekstowe,
- projektuje strój dla jednej z pór roku,
- tworzy strój z materiałów papierniczych według projektu.

### Kryterium sukcesu:

- zmierzysz miarką krawiecką długość ręki i obwód głowy swoich kolegów,
- rozwiążesz zadanie tekstowe,
- zaprojektujesz strój dla jednej z pór roku,
- wykonasz we współpracy z kolegami strój według projektu.

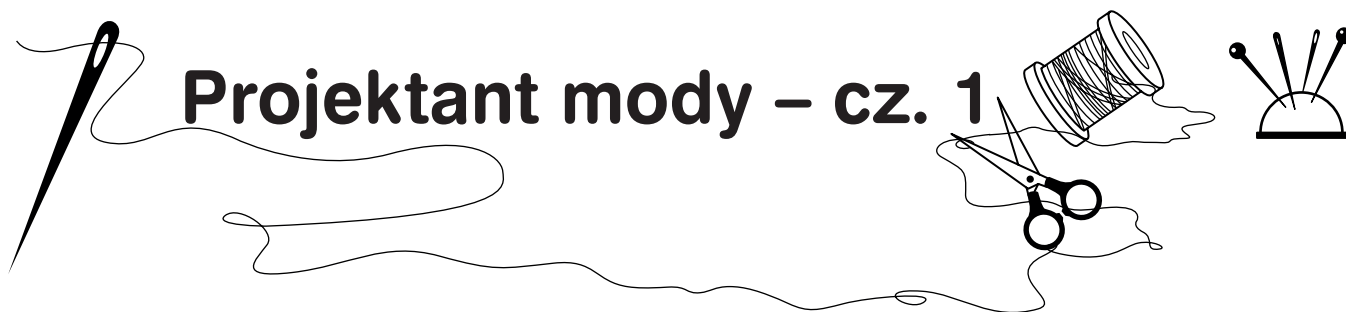
### Kryteria innowacyjności:

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz zajęć „Projektant mody” cz. 1,
  - karta pracy „Projektant mody” cz. 1,
  - fotokopia „Projektant mody” cz. 1 – sylwety postaci do projektowania strojów,
  - piosenka pt. „Projektant mody”;
- **do przygotowania:**
  - miarki krawieckie dla każdego ucznia,
  - duże arkusze szarego papieru, kolorowa bibuła, wstążki, kolorowe gazety, kwiatki, gwiazdki, liście, itp. materiały charakterystyczne dla pór roku, nożyczki, klej, taśma klejąca, zszywacze, miarka centymetrowa, szpilki,
  - karteczki z nazwami pór roku (tyle, ile grup) i kapelusz lub pojemnik do umieszczenia losów,
  - kamera, tablica interaktywna.







# Projektant mody – cz. 1

## Przebieg zajęć:

### 1. KARTA PRACY 1: rozwiązanie krzyżówki jako wprowadzenie do tematu lekcji

N. proponuje U. rozwiązanie krzyżówki, dzięki której dowiedzą się, z czym związane będą zajęcia.

### 2. TWORZENIE MAPY MYŚLI

N. pyta U., z czym kojarzy im się słowo „moda” i zapisuje te skojarzenia na tablicy, tworząc mapę myśli.

### 3. CZYM ZAJMUJE SIĘ PROJEKTANT MODY?

- N. zaprasza U. do wysłuchania piosenki o projektancie mody. (Tekst piosenki na końcu scenariusza)
- N. pyta U., czy wiedzą, czym zajmuje się projektant mody?
- U. swobodnie odpowiadają.
- N. uzupełnia wypowiedzi U.:

*Projektant mody to zawód o charakterze artystycznym.*

*Zajmuje się projektowaniem (wymyślaniem) strojów oraz dodatków do odzieży: butów, torebek, nakryć głowy, itp. Odpowiada także za dobór tkanin, z których ma być wykonany jego projekt. Projektant mody bywa bardzo wąsko wyspecjalizowany: jeden specjalizuje się w projektowaniu płaszczy, inny w projektowaniu bielizny, a jeszcze inny projektuje suknie balowe.*

### 4. KARTA PRACY 1: mierzymy i liczymy

- N. mówi, że projektant mody, zanim wykona projekt stroju, musi znać wymiary osoby, dla której projektuje. Proponuje U., aby przy użyciu miarki krawieckiej zmierzili długość ręki oraz obwód głowy 5 kolegów lub koleżanek z klasy i zapisali wyniki w tabeli (Zad. 2 na karcie pracy).  
**Uwaga:** Zanim uczniowie zaczną mierzyć, N. powinien doprecyzować, jak należy to robić.
- Gdy wszyscy zapiszą swoje pomiary do tabeli, N. zadaje pytania:
  - Która ze zmierzonych przez ciebie osób ma najdłuższą, a która najkrótszą rękę?
  - Kto ma największy, a kto najmniejszy obwód głowy?
- Samodzielne rozwiązanie zadania tekstowego (Zad. 3 na karcie pracy).

### 5. FOTOKOPIA: zabawa w projektanta mody

- N. dzieli klasę na 4-osobowe zespoły i proponuje U. zabawę w projektantów mody.  
Projektanci będą mieli nietypowe zadanie – będą tworzyć kolekcję ubrań dla jednej z pór roku. Informuje też, że każda grupa wybierze później jeden projekt, według którego wspólnie wykona strój.



# Projektant mody – cz. 1

- Przedstawiciele grup losują z kapelusza nazwę pory roku, dla której wszyscy w jego grupie będą projektować stroje.
  - N. rozdaje sylwety postaci, na których U. projektują stroje dla wylosowanej pory roku (U. mogą wybrać sylwetę modela lub modelki).
- Uwaga:** Przed rozpoczęciem pracy, N. powinien zaprezentować uczniom materiały, jakie będą mieli do dyspozycji podczas tworzenia stroju według wybranego projektu.

## 6. PRZEGLĄD KOLEKCJI I WYBÓR PROJEKTU DO WYKONANIA

- Gdy wszyscy U. ukończą projekty, prezentują je członkom swojej grupy, proponują, z jakich materiałów i w jaki sposób należy je wykonać.
- Po obejrzeniu wszystkich projektów, grupa wybiera w drodze głosowania jeden, który wspólnie wykonają.
- Pozostałe projekty N. umieszcza na wcześniej przygotowanej wystawie z napisami: **MODA DLA KAŻDEJ PORY ROKU – KOLEKCJA DLA WIOSNY, KOLEKCJA DLA LATA, KOLEKCJA DLA JESIENI, KOLEKCJA DLA ZIMY.**

### Projektant mody

**1. Rozwiąż krzyżówkę.**

- ❶ Służy do mierzenia.
- ❷ Możesz nimi przeciąć papier lub materiał.
- ❸ Dawniej nosili je tylko mężczyźni, dziś są popularne także wśród kobiet.
- ❹ Ma rondo, może być plażowy lub elegancki.

**2. Dokonaj pomiarów i wpisz do tabeli.**

Imię	Długość ręki	Obwód głowy

**3. Rozwiąż zadanie.**

Ola wybiera się na bal. Mama obiecała, że zrobi jej opaskę z kokardą na głowę. Wybierz z tabeli potrzebne informacje i oblicz, ile wstążek potrzebuje mama, żeby zrobić opaskę dla Oli.

Obwód głowy mamy: 56cm	Obwód głowy Oli: 52cm
Długość wstążki na kokardę: 44cm	Długość wstążki na kapelusz: 48cm

ROZWIĄZANIE:.....

## 7. WYKONANIE STROJU WEDŁUG PROJEKTU

- Każda grupa wybiera spośród siebie jedną osobę, która będzie modelem lub modelką. Wspólnie planują i omawiają sposób wykonania stroju, wybierają materiały i dzielą się zadaniami.
- N. obserwuje poczynania grup, w razie potrzeby podpowiada lub pomaga U. w tworzeniu strojów.
- Gdy grupy wykonają stroje, porządkują swoje stanowiska.

## 8. STORYBOARD – przygotowanie pokazu mody

- N. zapowiada, że za chwilę odbędzie się pokaz mody, który będzie filmowany. Proponuje, żeby każda grupa opracowała storyboard, dla swojej modelki/modela, według którego zostanie nagrany film z pokazem mody.
- Uwaga: Jeśli wcześniej U. nie mieli do czynienia ze storyboardem, należy im wyjaśnić, że chodzi o narysowanie szkiców przedstawiających kolejne pozy modelki/modela, które będzie ona wykonywać podczas pokazu (coś w rodzaju komiksu). Szkiców powinno być kilka, jeden z nich powinien przedstawić całą grupę pracującą nad projektem.



# Projektant mody – cz. 1

## 9. POKAZ MODY

N. zaprasza wszystkich na pokaz mody pod hasłem: MODA DLA KAŻDEJ PORY ROKU zaprojektowanej przez początkujących, bardzo utalentowanych projektantów mody. Modele i modelki przechodzą kolejno w rytm piosenki pt. „Projektant mody” po zaaranżowanym w klasie wybiegu.

Jedna osoba z każdej grupy nagrywa pokaz swojej modelki/modela zgodnie z opracowanym storyboardem.

## 10. OGLĄDAMY RELACJĘ Z POKAZU MODY

N. podsumowuje pracę U. na zajęciach i prezentuje na tablicy interaktywnej filmy nagrane przez grupy podczas pokazu mody.

Tekst piosenki

### *Projektant mody*

*I W co się ubrać na wycieczkę?  
Jak na bal wystroić się?  
Czy jest modny wzór w krateczkę?  
To projektant dobrze wie!*

*II Pan projektant to artysta,  
kroi, mierzy i już wie.  
Z wyobraźni swej skorzysta,  
Wzorem swym zachwyci cię!*

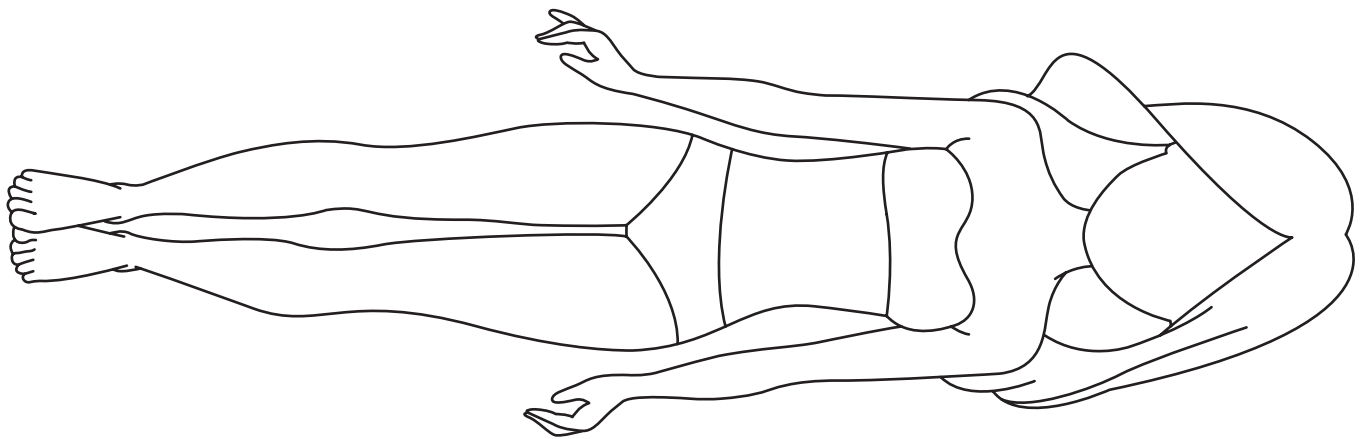
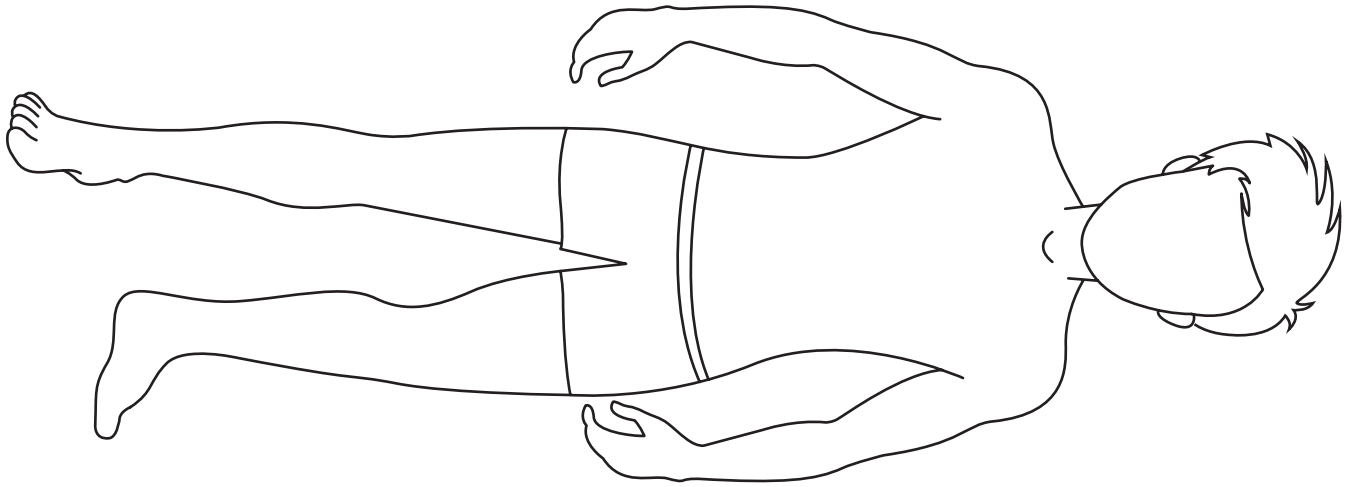
*Ref. To projektant ci pomoże  
i podpowie, co jest modne  
Czarno-białe czy w kolorze  
Suknia, żakiet może spodnie*

*III Zawód projektanta mody  
może wybrać każdy z was.  
Modne stroje do urody,  
to dodatek jest w sam raz.*

*Guziczki, falbanki, koronki,  
Zakładki, zaszewki, kieszonki,  
Rękawki, nogawki, mankiety,  
Krawaty muszki, berety.*

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Projektant mody – cz. 1, fotokopia





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



### Zapis w dzienniku:

#### Zajęcia komputerowe:

„Pizamowe wzorki” – kopiowanie i wklejanie elementów graficznych w programie graficznym Paint.

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- tworzy elementy graficzne według własnego pomysłu w edytorze graficznym Paint,
- zaznacza, kopiuje i wkleja elementy graficzne,
- wie, co oznacza pojęcie „kompozycja rytmiczna”.

### Kryterium sukcesu:

- Zaprojektujesz rytmiczny wzór na pizamę w programie graficznym Paint.

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

#### – do pobrania:

- Scenariusz zajęć „Projektant mody” cz. 2

### Kryteria innowacyjności:





# Projektant mody – cz. 2

## Przebieg zajęć:

### 1. NAWIĄZANIE DO POPRZEDNICH ZAJĘĆ

N. prosi U, żeby przypomnieli, czym zajmuje się projektant mody. Zwraca uwagę, że rolą projektanta jest nie tylko projektowanie strojów, ale także dobór tkanin, z których one powstaną.

### 2. PIŻAMOWE WZORKI – zapoznanie z tematem zajęć

N. informuje U., że dzisiaj zabawią się w grafików komputerowych, których zadaniem jest zaprojektowanie tkaniny na piżamę. Prosi, żeby każdy wyobraził sobie milutką piżamę, uszytą z materiału w regularnie powtarzające się wzorki. Pyta U., jakie wzorki mogą znaleźć się na piżamie.

### 3. PREZENTACJA SPOSOBU WYKONANIA PRACY

N. demonstruje i wyjaśnia kolejne etapy pracy:

- Rysujemy dwa drobne elementy graficzne.
- Zaznaczamy je zaznaczeniem przezroczystym i przesuwamy w lewy górny róg.
- Nie wyłączamy zaznaczenia i wybieramy przycisk kopiuuj.
- Wklejamy skopiowane elementy i ustawiamy je obok poprzednich. Postępujemy tak samo kilka razy.
- Zaznaczamy i kopiujemy cały rząd elementów.
- Po wklejeniu przesuwamy je niżej.
- Powtarzamy tę czynność do momentu, gdy cały ekran wypełni się kompozycją.



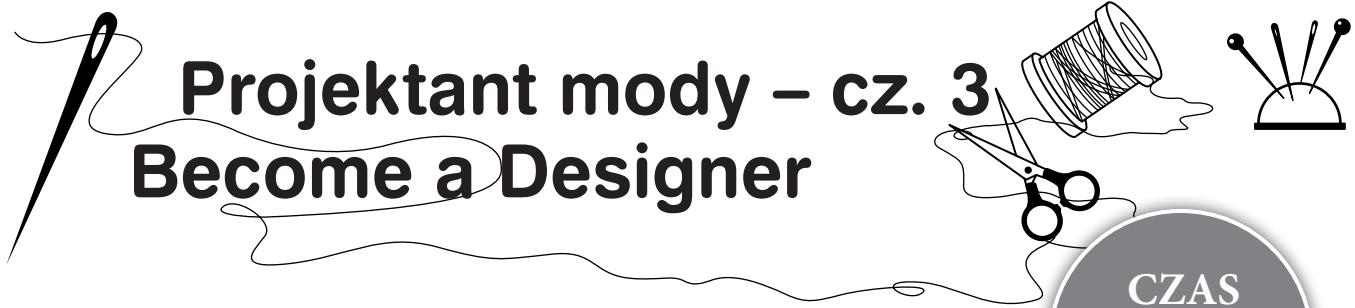
### 4. KOMPOZYCJA RYTMICZNA

N. zaprasza U. do obejrzenia wykonanych projektów. Jest to doskonała okazja do wprowadzenia lub utrwalenia pojęcia kompozycji rytmicznej (powtarzalność jednakowych lub podobnych elementów ułożonych zwykle w takich samych odległościach).

### 5. PODSUMOWANIE I OCENA PRACY UCZNIÓW NA ZAJĘCIACH

**Uwaga:** Zaprojektowane przez uczniów wzory tkanin oraz zdjęcia i filmy z pokazu mody (scenariusz „Projektant mody” cz. 1) można wykorzystać do opracowania prezentacji „Mali projektanci”.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



# Projektant mody – cz. 3 Become a Designer

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
Co można zaprojektować? Układanie zdań opisujących projekt**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
społecznej, technicznej**

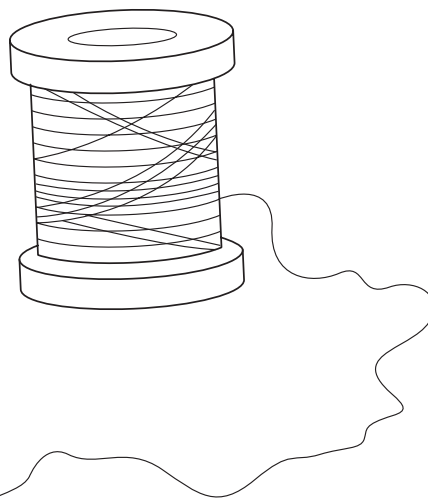
## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- wie, czym zajmuje się projektant,
- czyta ze zrozumieniem tekst, segreguje wyrazy,
- układa i wygłasza dialog,
- rozwiązuje quiz.

## Kryterium sukcesu:

- będziesz umiał powiedzieć, co można zaprojektować,
- podzielisz na grupy podane wyrazy,
- samodzielnie odpowiesz na pytania i zliczysz punkty.



## Kryteria innowacyjności:







### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Zawód – projektant” cz. 3 “Become a Designer”,
  - karta pracy 1 „Zawód – projektant” cz. 3 “Become a Designer”,
  - flashcards z rysunkami projektów “Become a Designer”;
- **do przygotowania:**
  - wydrukowane zdania: *What can you design?/I can design...*,
  - pytania do quizu i wyniki w formie prezentacji multimedialnej;
- **dodatkowe pomoce:**
  - klej, nożyczki, sprzęt multimedialny.

### Przebieg zajęć:

#### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

- **Powitanie**

N. wita się z dziećmi słowami: *Hello*. Zachęca uczniów, by odpowiedzieli: *Hello*.

- **Przypomnienie słówek z ostatniej lekcji.**

N. prezentuje za pomocą gestów różne czynności. Prosi, by U., który odgadł czynność powiedział zdanie: *I can.../I can't...* .

*I can (swim).*

*I can't (sing).*

*I can (dance).*

*I can (read).*

*I can't play the piano.*



## 2. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

### Wprowadzenie do tematu

N. wyjaśnia U., że tematem spotkania będzie praca projektanta.

U. wypowiadają się na temat pracy projektanta w oparciu o swoje doświadczenia.

N. podsumowuje wypowiedzi U. zawieszając na tablicy flashcards. Nazywa projekty i prosi U., by powtórzyli słówka.

What can you design?

clothes cars buildings toys furniture

N. zawiesza na tablicy początek zdania

*I can design...*

Chętni U. kończą zdanie uzupełniając je nazwami ilustracji z tablicy.

### KARTA PRACY 1: Praca indywidualna

U. otrzymują kartę pracy 1 „Zawód – projektant” cz. 3 „Become a Designer”. Ich zadaniem jest posegregowanie słówek – informacji niezbędnych w pracy projektanta.

U. sprawdzają poprawność wykonanej pracy. Chętni U. odczytują kolejne kolumny.

### Odczytywanie informacji z tabeli. Praca w parach

N. prezentuje przykładowe zdania, jakie U. będą tworzyli pracując w parach.

- *What can you design?*
- *I can design a car. It's big and red. It's made of metal.*

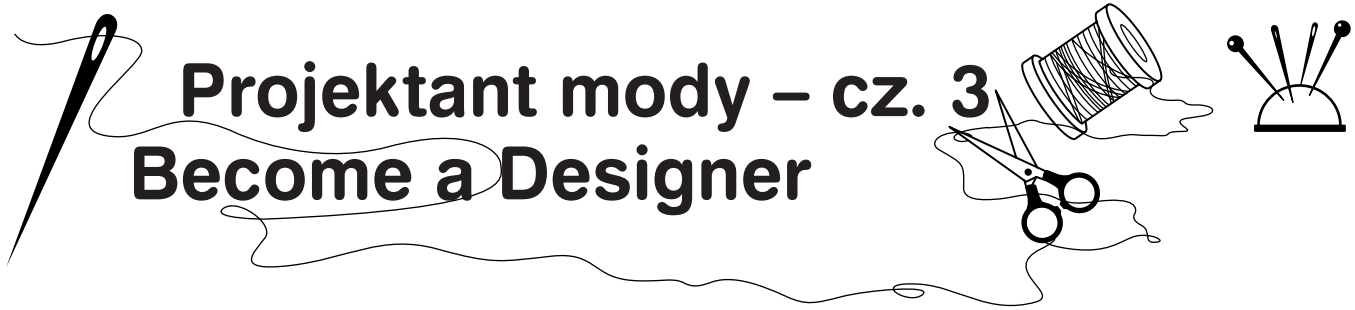
U. odczytują wybrane informacje z tabeli. Układają dialog. U. odnajdują i zaznaczają w tabeli wyrazy, których użył kolega z ławki. Chętne pary prezentują dialog.

**Designer**

1. Cut out the words and glue in the right place in the table.

What is it?	size	colours	made of

car	small	metal	blue	large	wool
silver	T-shirt	red	wood	medium	
plastic	big	green	house	desk	



- **Quiz “Are you a designer superstar?”**

N. zachęca U. by odpowiedzieli na pytania z quizu. Zapisuje na tablicy:

*Yes, I can = 2 points,*

*No, I can't = 0 points*

N. wyświetla na tablicy multimedialnej kolejne pytania. Czyta głośno pytania i prosi o powtórzenie. Uczniowie odpowiadają i zapisują punkty.

1. *Can you draw a car?*
2. *Can you make a house with blocks?*
3. *Can you draw your favourite toy?*
4. *Can you draw jeans and a T-shirt?*
5. *Can you make a hat out of paper?*
6. *Can you cut out a large circle?*

U. zliczają punkty. N. wyświetla wyniki. Czyta głośno zdania. U. z wyczytaną liczbą punktów wstają.

*10–12 points Well done! You are a designer superstar!*

*5–9 points Good! You are creative.*

*0–4 points Try to create something. It's fun!*

### **3. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ**

U. odczytują głośno pytanie z tablicy. N. wskazuje kolejne obrazki. U. mówią zdania.

*What can you design?*

*I can design cars.*

*I can design clothes.*

*I can design buildings.*

*I can design toys.*

*I can design furniture.*

N. informuje U., że na następnych zajęciach każdy zaprojektuje wybrany przez siebie przedmiot. U. przynoszą na lekcje potrzebne materiały do wykonania swojego projektu. N. żegna się z U.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



**Zapis w dzienniku:  
Jestem projektantem.  
Praca plastyczna w wykorzystaniu różnych materiałów**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
społecznej, plastycznej**

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- mówi o tym, co można zaprojektować,
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje,
- bierze udział w prezentacji projektów.

## Kryterium sukcesu:

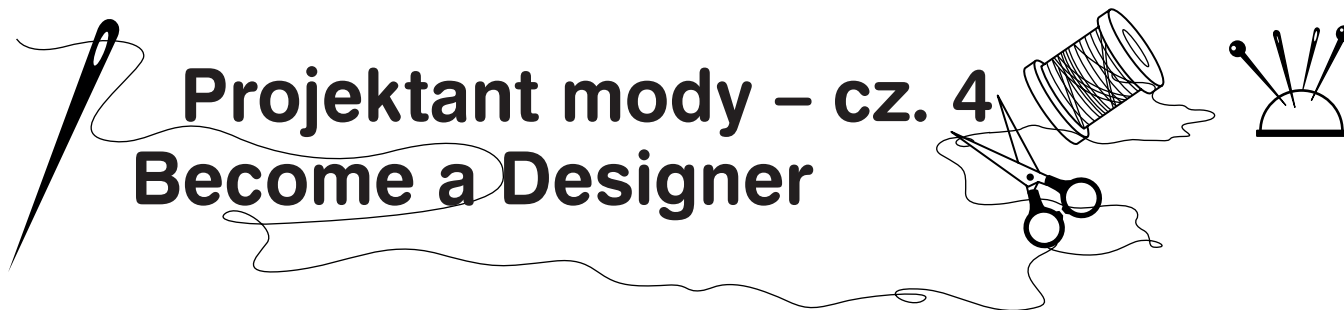
- przeczytasz ze zrozumieniem opis projektu,
- wykonasz pracę plastyczną zgodną z opisem,
- powiesz dwa zdania na temat swojego projektu.

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz 4 „Zawód – projektant” cz. 4 “Become a Designer”,
  - karta pracy 1 „Zawód – projektant” cz. 4 “Become a Designer”;
- **do przygotowania:**
  - flashcards z rysunkami projektów „Zawód – projektant” cz. 3 “Become a Designer”;
- **dodatkowe pomoce:**
  - skrawki materiału, kolorowy papier, nożyczki, kredki, klej.

## Kryteria innowacyjności:





## Przebieg zajęć:

### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

#### • Powitanie

N. wita się z dziećmi słowami: *Hello*. Zachęca uczniów, by odpowiedzieli: *Hello*.

#### • Przypomnienie słówek z ostatniej lekcji

N. zawiesza na tablicy flashcards. Opisuje wybraną ilustrację. U. wskazują odpowiednie obrazek.

*I can design a T-shirt. It's small and yellow. It's made of wool.*

*I can design a house. It's big and red. It's made of wood.*

### 2. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

#### • KARTA PRACY 1: Projekt

N. rozdaje każdemu uczniowi kartę pracy 1 "Become a Designer".

N. wyjaśnia U., że każdy z nich spróbuje swoich sił jako projektant. Każdy U. wybierze zamówienie na projekt. Zgodnie z opisem wykona pracę plastyczną wykorzystując zgromadzone materiały.

U. czytają po kolei na głos opisy przedmiotów.

N. upewnia się, że instrukcje są zrozumiałe i prosi U., by każdy wyciął wybrany przez siebie opis.

Po zakończonej pracy U. przyklejają opis do projektu.

#### Prezentacja prac

N. prosi, by U. dobrali się w grupy według rodzaju projektu, jaki przygotowali. Kolejne grupy prezentują na środku sali swoje projekty. Pozostali U. pytają głośno:

U.: *What can you design?*

Grupa: *I can design...* (odwracają projekt przodem do klasy)

U.: *(clothes)*.

Designer	
	It's a chair. It's small and green. It's made of plastic.
	It's a car. It's big and green. It's made of metal.
	It's a T-shirt. It's large, yellow and green. It's made of wool.
	It's a lamp. It's very big and silver. It's made of plastic and wool.
	It's a jumper. It's medium and blue. It's made of wool.
	It's a clock. It's big, white and silver. It's made of plastic.
	It's a hat. It's small and orange. It's made of wool.
	It's a ball. It's very big, red, purple and orange. It's made of plastic.
	It's a ball. It's a very big, red, purple and orange. It's made of plastic.
	It's a toy. It's medium, blue and silver. It's made of plastic.
	It's a bag. It's large, brown and green. It's made of wool.

### 3. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

N. umieszcza prace na wystawce klasowej. U. sprzątają po zajęciach.  
N. żegna się z U.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



# W stajni – cz. 1

CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Prezentowanie przygotowanych materiałów na temat koni.
<b>Edukacja przyrodnicza:</b>	Zapoznanie z rodzajami umaszczenia koni, ich zwyczajami i ulubionym jedzeniem.

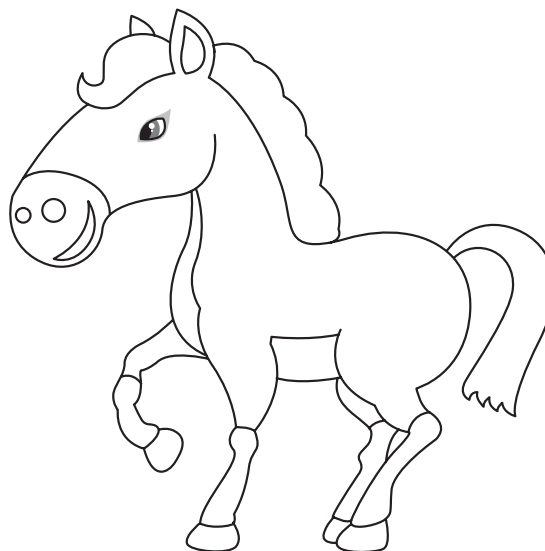
## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- uczestniczy we wspólnych dyskusjach i rozumie temat tych rozmów,
- uważnie słucha wypowiedzi innych osób,
- aktywnie uczestniczy w obserwacji przyrody.

## Kryterium sukcesu:

- wymienisz przysmaki koni,
- ulepisz postać konika z plasteliny.



## Kryteria innowacyjności:





## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „W stajni” cz.1,
  - Karta pracy 1 „W stajni” cz. 1 (ze wzorem mapy myśli),
  - flashcard „W stajni” – wiecha owsa;
- **do przygotowania:**
  - karteczki z zagadkami do kalamburów,
  - kartki z nazwami zwierząt do zabawy „Zgadnij, czym jestem” (np. kura, świnia, krowa, kaczką, koń, indyk, owca, koza, gęś),
  - plastelina, wykałaczki, pudełko tekturowe i zielona bibuła na makietę pastwiska,
  - lupy.

## Przebieg zajęć:

**UWAGA:** kilka dni przed zajęciami N. dzieli klasę na sześć zespołów. Każdy zespół ma za zadanie przygotować w domu (lub szkole, np. w świetlicy czy bibliotece) prezentację multimedialną, plakat lub mapę myśli na wybrany temat dotyczący koni. Dzieci z poszczególnych grup tematycznych powinny razem spotkać się, aby podzielić się pomysłami i zadaniami.

Tematy dla poszczególnych grup:

- części ciała konia, ich nazwy – grupa I
- jedzenie konia, jego przysmaki – grupa II
- umaszczenie koni – grupa III
- do czego wykorzystuje się konie – grupa IV
- ciekawostki o koniach – grupa V
- zmysły konia, czyli jak koń czuje, widzi, słyszy – grupa VI

### 1. ZABAWA „ZGADNIJ, CZYM JESTEM?”

- U. siedzą w kręgu. Wybrany uczeń losuje kartkę z nazwą zwierzęcia hodowlanego i odczytuje tę nazwę zachowując ją w tajemnicy przed grupą.
- Zadaniem dzieci jest odgadnąć, jakim zwierzęciem jest ich kolega, zadając takie pytania, by można było odpowiedzieć tylko: „tak” lub „nie”.





## 2. KARTA PRACY 1

N. rozdaje uczniom karty pracy z przygotowanym wzorem mapy myśli. Dzieci będą podczas zajęć stopniowo je uzupełniać i notować informacje podawane przez „grupy eksperckie”.

## 3. KONFERENCJA PRASOWA – CZ. 1.

Należy przygotować na środku klasy stół, za którym zasiadają dzieci z zespołu zajmującego się danym tematem. Uczniowie stają się ekspertami w danej dziedzinie.

- Prezentacja materiałów przygotowanych przez grupę I – **części ciała konia**
- Prezentacja materiałów przygotowanych przez grupę III – **umaszczenie koni**

**UWAGA:** Po prezentacjach poszczególnych grup pozostała część klasy może zadawać pytania ekspertom. Ci odpowiadają, jeśli potrafią, a jeśli nie znają odpowiedzi, eksperci powinni zobowiązać się do poszukania informacji i przedstawienia ich w późniejszym terminie.

- Uzupełnianie mapy myśli w karcie pracy o informacje dotyczące części ciała i umaszczenia koni.

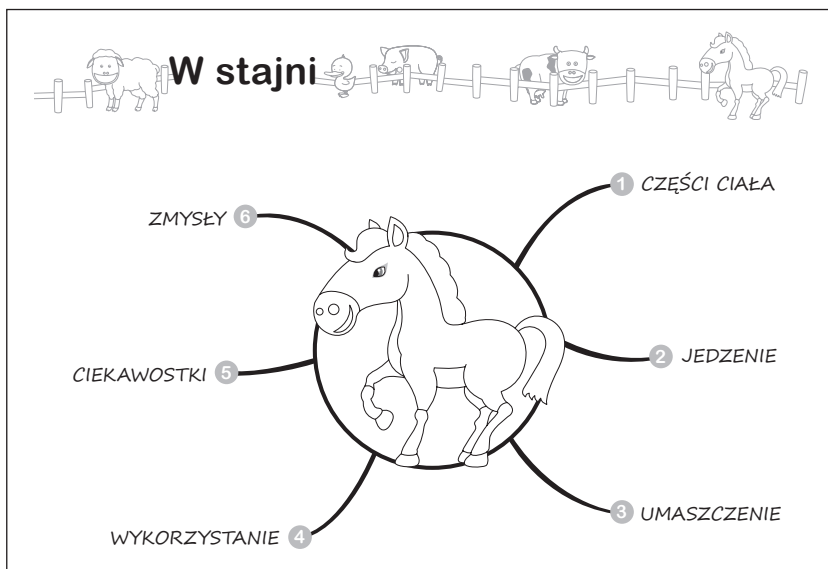
## 4. KONIE Z PLASTELINY

- Dzieci otrzymują plastelinę i wykałaczki, z których lepią koniki. Wykałaczki włożone w środek mogą wzmacniać nogi koni.
- Gotowe zwierzątka uczniowie ustawiają na makiecie pastwiska czyli na dnie tekturowego pudła wyłożonego „trawą” z zielonej bibuły.

## 5. KONFERENCJA PRASOWA – CZ. 2.

- Prezentacja materiałów przygotowanych przez grupę II – **jedzenie konia, jego przysmaki**
- Prezentacja materiałów przygotowanych przez grupę VI – **zmysły konia, czyli jak koń czuje, widzi, słyszy**

Podczas prezentacji grup eksperckich, tak jak poprzednio, uczniowie uzupełniają swoje mapy myśli o kolejne informacje.





## 6. OWIES PRYZMAKIEM KONI

- N. prezentuje uczniom flashcard z wiechą owsa.  
Jeśli to możliwe, N. prezentuje również prawdziwą wiechę owsa, a uczniowie badają za pomocą lupy budowę rośliny zbożowej, zauważają umiejscowienie i wygląd ziarna.
- N. ustala z dziećmi, że owies jest jednym z przysmaków koni i pyta, czy ludzie również jedzą owies.
- Warto, aby N. wspomniał o zaletach odżywczych płatków owsianych, można o nich przeczytać na etykiecie opakowania płatków.
- Wspólne przygotowanie owsianki na mleku (w szkolnej kuchni lub błyskawicznej śniadaniowej owsianki w kubeczkach).

## 7. ZAŁOŻENIE KLASOWEJ HODOWLI OWSA W DONICZCE

- Oglądanie przez lupę ziarna owsa.
- Sadzenie ziarna i ustalenie zasad opieki nad hodowlą.

## 8. KONFERENCJA PRASOWA – CZ. 3.

- Prezentacja materiałów przygotowanych przez grupę V – **ciekawostki o koniach**
- Prezentacja materiałów przygotowanych przez grupę IV – **do czego wykorzystuje się konie**

Uzupełnianie map myśli o kolejne wiadomości.

## 9. KALAMBURY Z KONIEM W ROLI GŁÓWNEJ

Chętne dzieci losują kartki z hasłami. Gestami i ruchem (bez słów) pokazują treść hasła, które klasa próbuje odgadnąć.

**Propozycje kalamburów:**

*Koń z długim ogonem.*

*Koń stuka kopytami.*

*Konie ciągną ciężki wóz.*

*Konie jedzą pyszny owies.*

## 10. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ



## W stajni – cz. 2

CZAS

45 min

### Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Układanie ciągów skojarzeniowych z podanych wyrazów. Ćwiczenia w pisowni wyrazów z H.
<b>Edukacja matematyczna:</b>	Wielokrotne dodawanie liczby 4, jako wstęp do mnożenia liczb.

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- potrafi układać wyrazy w ciągi skojarzeń;
- uważnie słucha wypowiedzi innych osób;
- zna pisownię niektórych wyrazów z H;
- rozumie pojęcie mnożenia, jako wielokrotnego dodawania tych samych składników.

### Kryterium sukcesu:

- zapiszesz zdania z wyrazami z H,
- policzysz, ile nóg mają razem grupy koni.

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „W stajni” cz. 2,
  - karta pracy 1 „W stajni” cz. 2,
  - karta pracy 2 „W stajni” cz. 2,
  - prezentacja multimedialna – fotoreportaż ze stajni;
- **do przygotowania:**
  - kartki z wyrazami i strzałkami,
  - plastelinowe koniki z poprzednich zajęć.

### Kryteria innowacyjności:





## Przebieg zajęć:

### 1. NAWIĄZANIE DO POPRZEDNICH ZAJĘĆ I PRZYPOMNIENIE WIADOMOŚCI NA TEMAT KONI

### 2. CIĄGI SKOJARZEŃ:

- N. umieszcza na tablicy kartki z wyrazami i strzałkami, jako wzór tworzenia ciągów wynikających z siebie skojarzeń:



- Uczniowie wyjaśniają sposób budowania ciągów skojarzeniowych i próbują tworzyć następne ciągi od pierwszego wyrazu do ostatniego, np.:

ziarno ..... chleb

tąka ..... miód

- N. umieszcza na tablicy kartki z wyrazami i głośno je odczytuje.

hipoterapia

horse

husarz

hippika

- N. rozdaje czworgu wybranym dzieciom kartki z definicjami pojęć. Uczniowie głośno je odczytują, a pozostała część klasy rozpoznaje, jakiego wyrazu z tablicy ona dotyczy.

#### DEFINICJE:

Polski rycerz walczący na koniu. Miał na sobie zbroję ze skrzydłami u ramion.

Określenie jazdy konnej, czyli jeździectwa. Jest to również nazwa dyscypliny olimpijskiej.

Nazwa konia w języku angielskim.

Leczenie osób przez jazdy i kontakty z końmi

- N. zadaje pytanie, co jeszcze łączy powyższe wyrazy. Dzieci powinny zauważyć, że wszystkie zaczynają się literą H, co będzie wstępem do następnego zadania.



### 3. KARTA PRACY 1 ĆW. 1: HHH – zagrajmy w H!

- Klasa gromadzi się w kole, gdzie pośrodku są rozłożone kartki z wyrazami:

*Hubert, Hania, Henryk, hurtownia, handluje, hipopotam, huśtawka, hałasuje, haftuje, hamuje, huczy, harcerz, herb, hoduje, herbata*

- Dzieci układają zdania tak, aby w każdym znalazły się co najmniej trzy wyrazy z H, np.:

*Hubert hoduje hipopotama.  
Hania hałasuje w hurtowni.  
Henryk haftuje herb.  
Harcerz hamuje na hulajnodze.*

Każdy wyraz może być użyty tylko jeden raz.

### 4. KARTA PRACY 1 ĆW. 2: Policzmy koniom nogi!

- Uczniowie siedzą w kole, a nauczyciel ustawia plastelinowe koniki z poprzednich zajęć w różnolicznych grupach.
- Dzieci liczą, ile razem nóg mają konie w poszczególnych grupach: 3 konie – 12 nóg, 2 konie – 8 nóg, 4 konie – 16 nóg, itp.

- Na tablicy N. zapisuje działania matematyczne z wielokrotnym dodawaniem:

$$4 + 4 + 4 = 12$$

$$4 + 4 = 8$$

$$4 + 4 + 4 + 4 = 16$$

- N. wyjaśnia zasadę mnożenia liczb, jako krótszy zapis wielokrotnego dodawania tych samych składników i prezentuje zapis:

$$3 \times 4 = 12$$

$$2 \times 4 = 8$$

$$4 \times 4 = 16$$

## W stajni

1. Napisz ułożone wspólnie z klasą zdania z wyrazami z H. Zapamiętaj pisownię tych wyrazów.

2. Zamień dodawanie na mnożenie lub mnożenie na dodawanie i oblicz działania.

Wzór:      4+4+4=12      3\*4=12

2+2+2+2=.....

..... 2\*6=.....

3+3+3+3+3=.....

..... 3\*7=.....



## 5. KARTA PRACY 2: Sprawdźmy, co wiemy o koniach

- Oglądanie prezentacji multimedialnej – fotoreportażu ze stajni.
- Quiz na temat koni – odpowiadanie na pytania w karcie pracy 2.

## 6. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

Jeśli wystarczy czasu, można zaproponować dzieciom samodzielne wymyślanie par wyrazów do tworzenia ciągów skojarzeniowych, jako zagadek dla kolegów.

**1. Odpowiedz na pytania i zaznacz TAK lub NIE.**

1. Przymakiem koni są pomidory.	<input type="checkbox"/> tak	<input type="checkbox"/> nie	<input type="checkbox"/> sfo
2. Koń z brązową sierścią nazywa się siwek.	<input type="checkbox"/> tak	<input type="checkbox"/> nie	<input type="checkbox"/> prze
3. Zebra to rodzaj konia.	<input type="checkbox"/> tak	<input type="checkbox"/> nie	<input type="checkbox"/> koń
4. Konie mieszkają w oborze.	<input type="checkbox"/> tak	<input type="checkbox"/> nie	<input type="checkbox"/> ro
5. Nogi konia zakończone są podkowami.	<input type="checkbox"/> tak	<input type="checkbox"/> nie	<input type="checkbox"/> to
6. Konie lubią jeść owies.	<input type="checkbox"/> tak	<input type="checkbox"/> nie	<input type="checkbox"/> pięk
7. Podkowy zakłada koniowi stomatolog.	<input type="checkbox"/> tak	<input type="checkbox"/> nie	<input type="checkbox"/> zo
8. Stajnia to mieszkanie koni.	<input type="checkbox"/> tak	<input type="checkbox"/> nie	<input type="checkbox"/> ne
9. Koń kary ma czarną sierść.	<input type="checkbox"/> tak	<input type="checkbox"/> nie	<input type="checkbox"/> zwie
10. Gniady ma brązową sierść, ale czarny ogon i grzywę.	<input type="checkbox"/> tak	<input type="checkbox"/> nie	<input type="checkbox"/> rzę

**Pokoloruj sylaby przy odpowiedziach TAK i utwórz z nich zdanie. Zapisz je poniżej:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## W stajni – cz. 3

CZAS

45 min

### Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Przygotowanie dramy wyjaśniającej znaczenie powiedzeń związanych z końmi. Omówienie zasad tworzenia scenariusza filmowego i przełożenia go w storyboard.
<b>Edukacja przyrodnicza:</b>	Rozpoznawanie w grze multimedialnej rodzin zwierząt hodowlanych.
<b>Edukacja plastyczna:</b>	Rysowanie obrazków do storyboard.

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- uważnie słucha i obserwuje prezentacje dramowe innych zespołów;
- rozpoznaje i nazywa rodziny zwierząt hodowlanych;
- uczestniczy w przygotowaniach do zrobienia filmu w stajni;
- rozumie znaczenie niektórych powiedzeń związanych z końmi.

### Kryterium sukcesu:

- poznasz powiedzenia związane z końmi,
- nazwiesz rodziny zwierząt hodowlanych.

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „W stajni” cz. 3,
  - gra multimedialna „Na wsi”;
- **do przygotowania:**
  - kartki z powiedzeniami związanymi z końmi,
  - gra FARMER.

### Kryteria innowacyjności:







## W stajni – cz. 3

### Przebieg zajęć:

#### 1. NAWIĄZANIE DO POPRZEDNICH ZAJĘĆ I PRZYPOMNIENIE ZEBRANYCH WIADOMOŚCI

#### 2. GRA MULTIMEDIALNA „NA WSI”

Dzieci rozwiązują kolejne zadania w grze multimedialnej.

#### 3. „KOŃSKIE” POWIEDZENIA

- N. dzieli klasę na pięć grup.
- Każda grupa otrzymuje na kartce powiedzenie związane z końmi. Zadaniem dzieci jest zapoznanie się z powiedzeniem, próba wyjaśnienia jego znaczenia i znalezienia sytuacji, kiedy się go używa.
- Zespół przygotowuje krótką scenkę dramatową, która ma zaprezentować sytuację pasującą do powiedzenia.
- Gotowe zespoły prezentują dramę, a reszta klasy ma odgadnąć powiedzenie.
- Powiedzenia:  
*Koń by się uśmieł.*  
*Końskie zaloty.*  
*Koński ogon.*  
*Końskie zdrowie.*  
*Silny jak koń.*

**Uwaga:** N. musi sprawdzić, czy dzieci w zespołach rozumieją znaczenie swojego powiedzenia i ewentualnie podpowiedzieć, jaki ma ono sens.

#### 4. NAGRAJMY FILM Z KONIEM W ROLI GŁÓWNEJ!

- N. proponuje dzieciom wycieczkę do stadniny koni, w której wspólnie nakręcą film według własnego scenariusza.
- N. zachęca dzieci do rozmowy o tym, co mogłoby się znaleźć w ich filmie, co byłoby ciekawe, o czym chciałyby opowiedzieć, co pokazać.
- Następnie N. opowiada uczniom o sposobie przełożenia scenariusza filmowego na historyjkę obrazkową, czyli storyboard.

Patrz: s. 36 – 38 w „Zbiorze instrukcji wdrażania programu nauczania i obudowy dydaktycznej dla kl. I–III szkoły podstawowej” opracowany w ramach projektu „Od dziecięcej ciekawości do dojrzałości poznawczej”.

- Tworzenie przez dzieci storyboardu.
- Omówienie i przygotowanie wycieczki do stadniny.

#### 5. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ, A JEŚLI JEST CZAS, MOŻLIWOŚĆ ROZEGRANIA W GRUPACH GRY FARMER.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



# W stajni – cz. 4 Farm Animals

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
Farm Animals – zwierzęta hodowlane.**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
przyrodniczej, muzycznej**

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- nazywa zwierzętami żyjące na farmie oraz rozpoznaje wydawane przez nie dźwięki,
- słucha i wykonuje proste polecenia nauczyciela,
- śpiewa piosenkę,
- uzupełnia tekst piosenki.

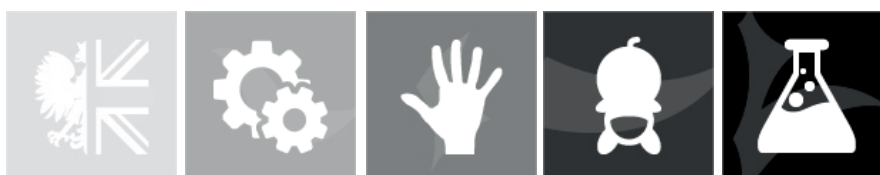
## Kryterium sukcesu:

- będziesz umiał nazwać zwierzęta żyjące na farmie oraz rozpoznać wydawane przez nie dźwięki,
- zaśpiewasz piosenkę,
- narysujesz zwierzę i uzupełnisz tekst piosenki.

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „W stajni” cz. 4 “Farm Animals”
  - karta pracy 1 „W stajni” cz. 4 “Farm Animals”
  - flashcards “Farm Animals”;
- **do przygotowania:**
  - nagranie piosenki “Old MacDonald Had a Farm” z internetu z Youtube
  - magnesy.

## Kryteria innowacyjności:





# W stajni – cz. 4

## Farm Animals

### Przebieg zajęć:

#### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

- N. wita się z dziećmi.
- N. zaprasza dzieci na dywan i zachęca do wystłuchania opowiadania. Poszczególne zwierzęta pojawiające się w historii przedstawiane są za pomocą flashcards.

N. pokazuje uczniom kartę przedstawiającą konia i przedstawia się:

Rob: *Hello, I'm Rob the horse neigh, neigh. I'm hungry. I'm going to get some oats. As Rob runs down the road he comes across a cow.*

(N. pokazuje uczniom flashcard przedstawiającą krowę i trzymając obie karty prowadzi dialog pomiędzy nimi. N. moduluje głos, wcielając się w poszczególnych bohaterów opowiadania).

Rob: *Have you got some oats, cow? I'm hungry.*

Cow: *No, I haven't. Can I come with you, Rob the horse? Moo, moo*

Rob: *Yes, you can.*

*As Rob and the cow run down the road, they come across a sheep.*

(N. pokazuje uczniom flashcard przedstawiającą owcę i trzymając obie karty prowadzi dialog pomiędzy nimi. Kartę przedstawiającą krowę przekazuje chętnemu do pomocy uczniowi).

Rob: *Have you got some oats, sheep? I'm hungry.*

Sheep: *No, I haven't. Can I come with you, Rob the horse? Baa, baa.*

Rob: *Yes, you can.*

*As Rob, the cow and the sheep run down the road, they come across a pig.*

(N. pokazuje uczniom flashcard przedstawiającą świnkę i trzymając obie karty prowadzi dialog pomiędzy nimi. N. kartę przedstawiającą owcę przekazuje chętnemu do pomocy uczniowi).

Rob: *Have you got some oats, pig? I'm hungry.*

Pig: *No, I haven't. Can I come with you? Oink, oink*

Rob: *Yes, you can.*

*As Rob, the cow, the sheep and the pig run down the road, they come across a chicken.*

(N. pokazuje uczniom flashcard przedstawiającą kurę i trzymając obie karty prowadzi dialog pomiędzy nimi. N. kartę przedstawiającą świnkę przekazuje chętnemu do pomocy uczniowi).



## W stajni – cz. 4 Farm Animals

Rob: *Have you got some oats chicken? I'm hungry.*

Chicken: *No, I haven't. Can I come with you? Cluck, cluck*

*As Rob, the cow, the sheep, the pig and the chicken run down the road, they come across a cat.*

(N. pokazuje uczniom flashcard przedstawiającą kota i trzymając obie karty prowadzi dialog pomiędzy nimi. Kartę przedstawiającą kurę przekazuje chętnemu do pomocy uczniowi).

Rob: *Have you got some oats, cat? I'm hungry.*

Cat: *No, I haven't. Can I come with you? Meow, meow*

Rob: *Yes, you can.*

*As Rob, the cow, the sheep, the pig, the chicken and the cat run down the road, they come across a dog.*

(N. pokazuje uczniom flashcard przedstawiającą psa i trzymając obie karty prowadzi dialog pomiędzy nimi. Kartę przedstawiającą kota przekazuje chętnemu do pomocy uczniowi).

Rob: *Have you got some oats, dog? I'm hungry.*

Dog: *No, I haven't. Can I come with you? woof, woof*

Rob: *Yes, you can.*

*As Rob, the cow, the sheep, the pig, the chicken and the dog run down the road, they come across a duck.*

(N. pokazuje uczniom flashcard przedstawiającą kaczkę i trzymając obie karty prowadzi dialog pomiędzy nimi. Kartę przedstawiającą psa przekazuje chętnemu do pomocy uczniowi).

Rob: *Have you got some oats duck?*

Duck: *No, I haven't. But I know who can help you. Let's go to the Old McDonald's farm. Quack, quack*

## 2. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

- **Piosenka "Old MacDonald Had a Farm"**

N. wiesz na tablicy flashcards. Zachęca uczniów do wskazania wymienionego przez niego zwierzęcia poprzez dotknięcie go ręką, a następnie prosi o powtórzenie jego nazwy i wspólnie z uczniem naśladuje wydawane przez dane zwierze dźwięki. N. włącza nagranie z ilustracją filmową na tablicy interaktywnej i zachęca uczniów do wspólnego śpiewania.



*Old MacDonald had a farm, EE-I-EE-I-O.  
And on that farm he had a cow, EE-I-EE-I-O.  
With a moo moo here and a moo moo there  
Here a moo, there a moo, everywhere a moo moo  
Old MacDonald had a farm, EE-I-EE-I-O.*

Uwaga: w kolejnych zwrotkach wymienia się inne zwierzęta.

N. zachęca uczniów do wspólnego śpiewania.

- **Ćwiczenia w kręgu**

N. zaprasza uczniów do kręgu. W środku rozkłada karty i głośno wypowiada słowa:

N.: cow, cow, cow  
Uczniowie: cow, cow, cow  
N.: And a cow says Moo.Moo, moo,moo  
Uczniowie: Moo, moo, moo

N. zachęca dzieci, by wskazały na dywanie kartę przedstawiającą wspomniane wcześniej zwierze. Zabawa trwa do momentu utrwalenia nazw zwierząt i dźwięków, które wydają.

### 3. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

#### KARTA PRACY 1

N. dzieli uczniów na 2–3 grupy, rozdaje karty pracy. Każde dziecko wybiera sobie jedno ze zwierząt poznanych na lekcji, rysuje je w wyznaczonym miejscu oraz uzupełnia tekst piosenki (nazwy zwierząt i dźwięków N. zapisuje na tablicy).

Po skończonej pracy i ozdobieniu strony, N. spina zszywaczem poszczególne strony, tworząc klasowe książeczki, które eksponuje w widocznym miejscu w klasie.

### Farm Animals

1. Write the missing words and draw a picture.

Old MacDonald had a farm, EE-I-EE-I-O.  
And on that farm he had a .....,  
EE-I-EE-I-O.  
With a ..... here  
and a ..... there  
Here a ....., there a .....  
everywhere a .....



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



# W stajni – cz. 5 Farm Animals

CZAS

45 min

## Zapis w dzienniku: Farm animals – tworzenie kukielek

Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
przyrodniczej, muzycznej, technicznej

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- nazywa zwierzęta żyjące na farmie oraz rozpoznaje wydawane przez nie dźwięki,
- słucha i wykonuje proste polecenia nauczyciela,
- tworzy kukielkę.

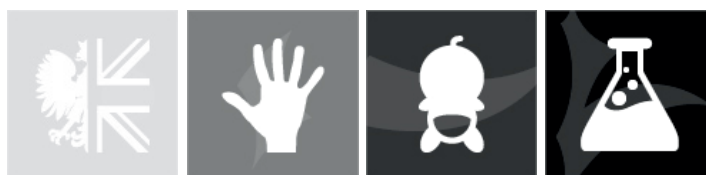
### Kryterium sukcesu:

- będziesz umiał nazwać zwierzęta żyjące na farmie oraz rozpoznać wydawane przez nie dźwięki,
- stworzysz kukielkę,
- zaśpiewasz piosenkę.

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „W stajni” cz. 5 “Farm Animals”,
  - karta pracy 1 „W stajni” cz. 5 “Farm Animals”,
  - karta pracy 2 „W stajni” cz. 5 “Farm Animals”;
- **do przygotowania:**
  - nagranie piosenki ”Old MacDonald Had a Farm” z internetu z Youtube,
  - kredki, nożyczki, taśma klejąca, rurki lub tekturki dla każdego ucznia.

### Kryteria innowacyjności:







## Przebieg zajęć:

### 1. ROZGRZEWKĄ JĘZYKOWA

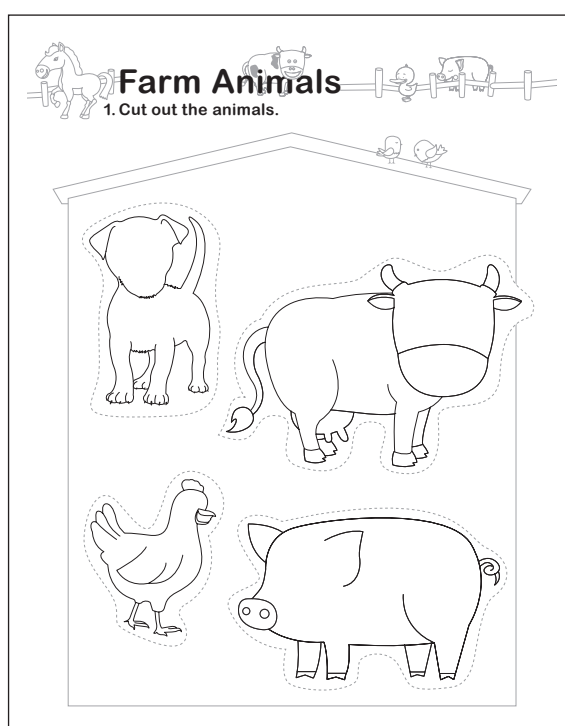
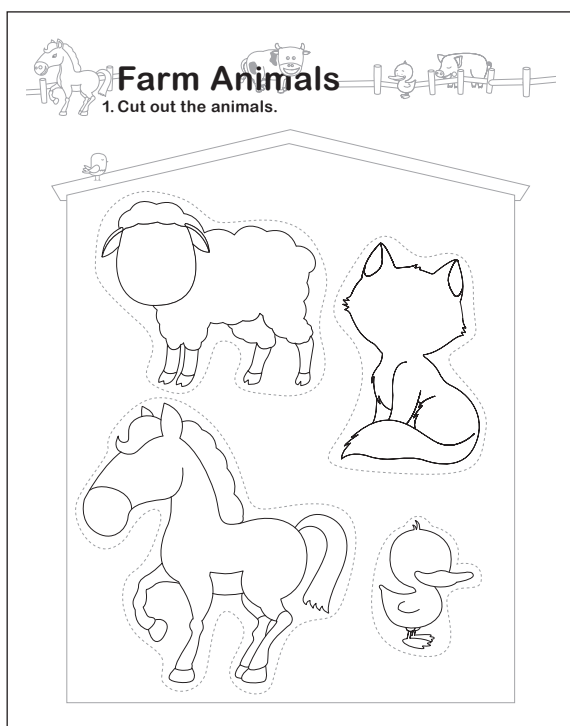
N. dzieli uczniów na grupy. Każda z grup ma przydzieloną nazwę (*pigs, cows* itd.), którą trzyma w tajemnicy. Na znak N. uczniowie z wybranej grupy wychodzą na środek klasy, naśladują zachowanie przydzielonego im zwierzęcia i imitują dźwięki, a pozostałe dzieci zgadują, o jakie zwierze chodzi i podają jego nazwę po angielsku.

### 2. KARTA PRACY 1, 2: ćwiczenia praktyczne

N. rozdaje uczniom karty pracy – szablony zwierząt do wycięcia.

- Dzieci wybierają zwierzę (*Choose an animal*).
- Wycinają (*Let's cut it out*).
- Malują, dekorują i za pomocą taśmy klejącej przytwierdzają do patyka lub tekturki (*Let's glue it*) tak, aby stworzyć kukielkę.
- N. podchodzi do dzieci, które skończyły pracę wcześniej i prosi, aby się przedstawiły (*Hello, I'm a cow – moo, moo; Hello, I'm a pig – oink, oink*).

Kiedy wszystkie dzieci będą już miały gotowe prace, wspólnie z N. odgrywają historyjkę o Robie – koniu poznanym na poprzedniej lekcji.







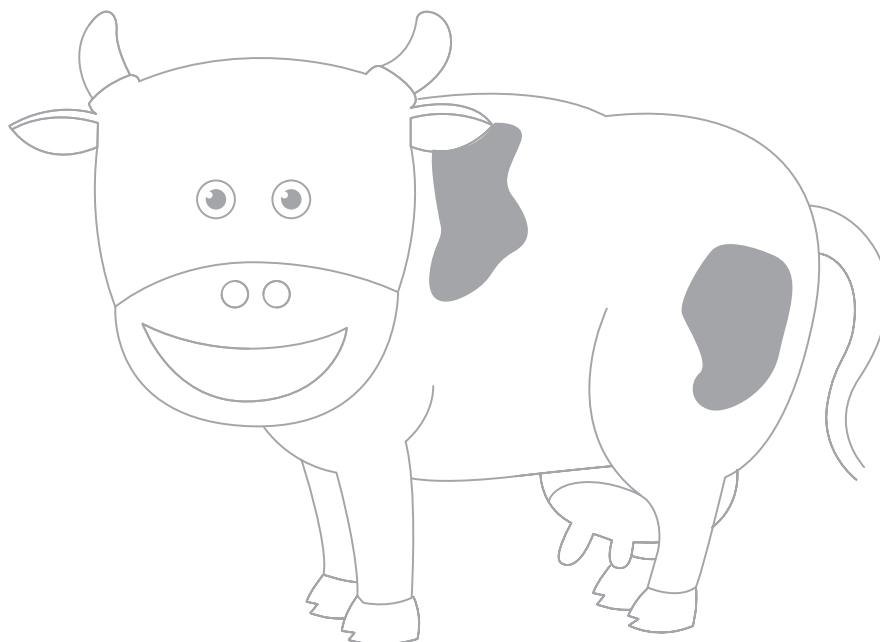
## W stajni – cz. 5 Farm Animals

### 3. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ: Piosenka

N. prosi uczniów o zaśpiewanie piosenki oraz podniesienie swoich kukietek w momencie, kiedy usłyszą nazwę swojego zwierzęcia.

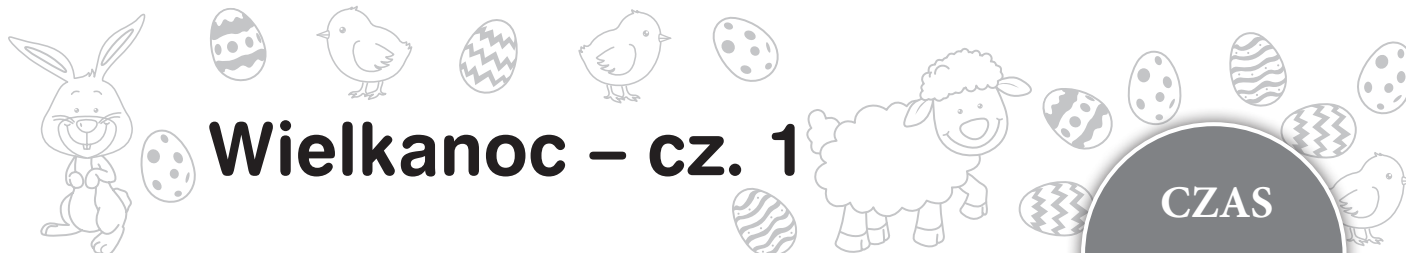
*Old MacDonald had a farm, EE-I-EE-I-O.  
And on that farm he had a cow, EE-I-EE-I-O.  
With a moo moo here and a moo moo there  
Here a moo, there a moo, everywhere a moo moo  
Old MacDonald had a farm, EE-I-EE-I-O.*

Uwaga: w kolejnych zwrotkach wymienia się inne zwierzęta.





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



# Wielkanoc – cz. 1

**CZAS**

**45 min**

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Swobodne wypowiedzi na temat zwyczajów wielkanocnych, przygotowań do świąt. Poznanie sposobów zdobienia jajek. Układanie i zapisywanie zdań z rozsypanki wyrazowej.
<b>Edukacja matematyczna:</b>	Rozwiązywanie zadań tekstowych. Zastosowanie dodawania i odejmowania w zakresie od 1 do 20.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- potrafi podać słowa, które kojarzą się z Wielkanocą,
- zna zwyczaje wielkanocne,
- zna sposoby zdobienia jajek,
- układa i zapisuje zdania z rozsypanki wyrazowej,
- rozwiązuje proste zadania tekstowe,
- dodaje i odejmuje w zakresie od 1 do 20.

### Kryterium sukcesu:

- wymienisz pięć skojarzeń związanych z Wielkanocą,
- wymienisz trzy zwyczaje wielkanocne,
- ułożysz jedno zdanie z rozsypanki wyrazowej,
- rozwiążesz proste zadanie tekstowe,
- pomalujesz pisankę według podanego kodu.

## Kryteria innowacyjności:





# Wielkanoc – cz. 1

## Przebieg zajęć:

### 1. POWITANIE – ZABAWA INTEGRACYJNA

N. i U. stoją w kole. Podają sobie kolejno pisankę i mówią słowa powitania: witam Cię Aniu itd.

Powtórzenie materiału z poprzedniej lekcji.

### 2. KARTA PRACY 1,2: „JAKIE TO ŚWIĘTA?” – WPROWADZENIE DO TEMATU LEKCJI

U. uzupełniają kartę pracy 1 – wycinaj i dopasuj. U. wycina wzdłuż jajko z literką wraz z jajkiem z figurami, układa na stoliku od najmniejszej liczby figur do największej i odczytuje hasło: WIELKANOC.

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

### – do pobrania:

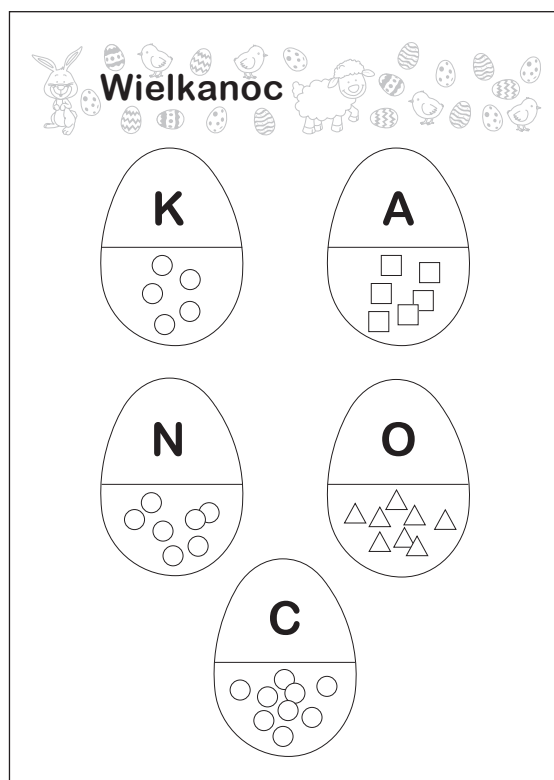
- scenariusz zajęć „Wielkanoc” cz. 1,
- karta pracy 1 „Wielkanoc” cz. 1,
- karta pracy 2 „Wielkanoc” cz. 1,
- karta pracy 3 „Wielkanoc” cz. 1,
- karta pracy 4 „Wielkanoc” cz. 1,
- karta pracy 5 „Wielkanoc” cz. 1,
- karta pracy 6 „Wielkanoc” cz. 1;

### – do przygotowania:

- arkusz papieru z narysowanym jajkiem;

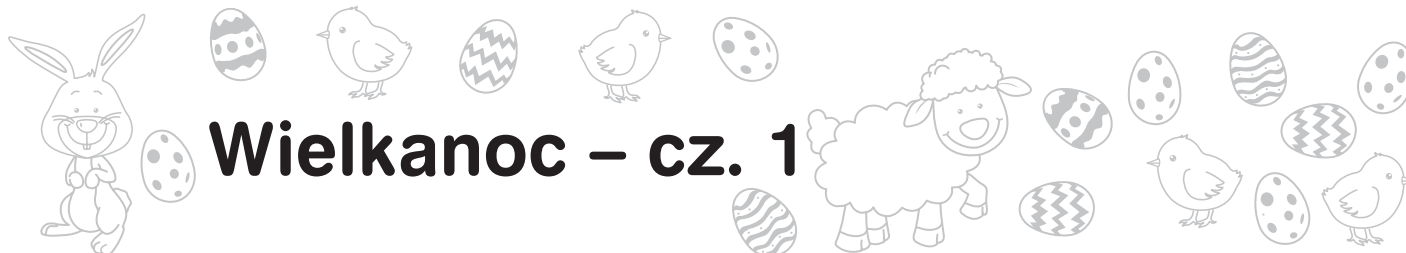
### – dodatkowe:

- jajko – pisanka.





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Wielkanoc – cz. 1

### 3. „SYMBOLE ZWIĄZANE Z WIELKANOCĄ” – BURZA MÓZGÓW

N. rozkłada duży arkusz papieru z narysowanym jajkiem. U. podają jak najwięcej słów, które kojarzą im się ze Świętami Wielkanocnymi, a N. zapisuje je na papierze.

### 4. „KALAMBURY”

N. odgrywa lub rysuje zwyczaj wielkanocny, a U. odgadują:

- święcenie palm, odwiedzanie w Kościele grobu Chrystusa, święcenie pokarmów, śmigus-dyngus, ozdabianie jaj, dzielenie się jajkiem, składanie życzeń świątecznych.

## PRACA PRZY STOLIKACH

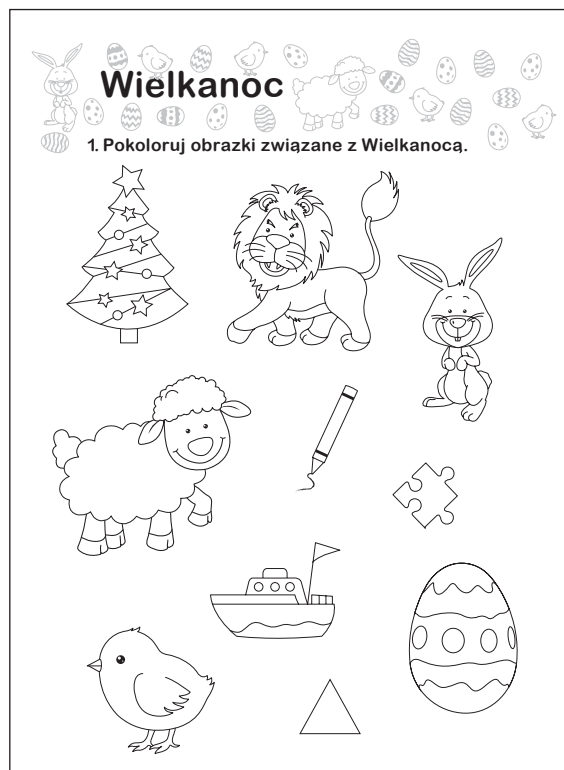
### 5. WYWIAD NA TEMAT PRZYGOTOWANIA SIĘ DO ŚWIĄT WIELKANOCNYCH

U. dobierają się w pary i odpowiadają na podane pytania, następnie osoba z pary, opowiada, jak przygotowuje się do świąt jej koleżanka lub kolega.

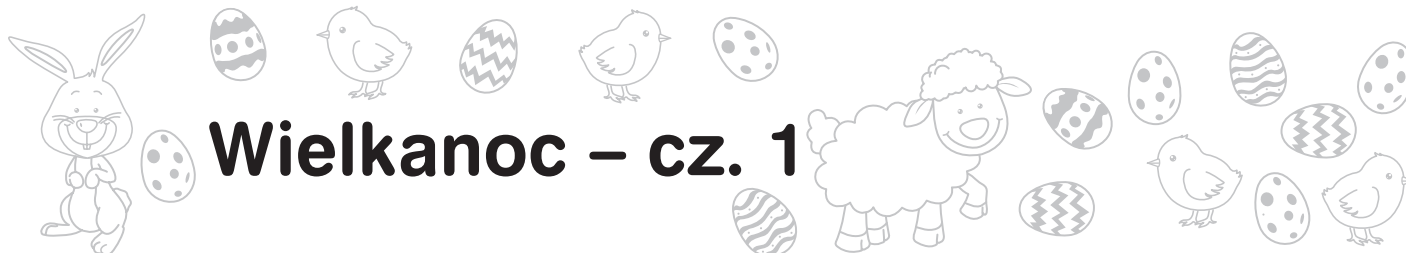
#### Pytania:

- *Kto w domu odpowiada za sprzątanie przedświąteczne?*
- *Kto robi zakupy?*
- *Kto piecze ciasta?*
- *Kto i w jaki sposób ozdabia jajka?*

**KARTA PRACY 3:** Pokoloruj obrazki związane z Wielkanocą



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



# Wielkanoc – cz. 1

**KARTA PRACY 4:**  
Układanie zdań z rozsypanki wyrazowej i przepisywanie ich do zeszytu.

**6. ROZWIĄZYWANIE ZADAŃ TEKSTOWYCH NA DODAWANIE I ODEJMOWANIE W ZAKRESIE 20**

**Wielkanoc**

1. Wytnij i ułóż zdania z rozsypanki sylabowej.

piecze

Mama

makowce.

i

mazurki

Maja

pisanki.

maluje

kolorowe

odkurza

Tata

pokój.

**KARTA PRACY 5:**  
Czytanie ze zrozumieniem – kolorowanie według podanych zdań.

**Wielkanoc**

1. Rozwiąż zadania.

1. Mama pomalowała 10 jajek, a tata 6. Ile jajek zostało w koszyku?



Rodzice pomalowali 



 jajek.

2. W koszyku było 18 jajek. Z 8 wykluły się kureczki. Ile jajek zostało w koszyczku?



W koszyku zostało 



 jajek.

3. Pomaluj jajka według opisu. Podpisz czyje to są pisanki.

.....

Eli jajko jest czerwone w zielone kota. Tomek pomalował swoje jajko na żółto. Hania zrobiła na swoim jajku paski w różnych kolorach.

**KARTA PRACY 6:** Oblicz i pokoloruj pisanekę zgodnie instrukcją.

**Wielkanoc**

1. Oblicz i pokoloruj w następujący sposób:

1,4 - zielony 20,5 - czerwony 3,8,18 - żółty 6 - niebieski  
17 - różowy 19,10 - fioletowy, 15 - brązowy

10-0=				
14+4=	8-2=			
3+15=	20-0=	9-4=		
7-0=	2+2=	15+2=	18+2=	1+0=
10-1=	10-7=	15+4=	7-4=	16+3=
2+2=	20-2=	12+3=	18+1=	7-1=
6-0=				
20-5=				
10-2=	3+2=	2+1=		
15-10=	6+0=	12-4=	2+2=	
10-5=				
6+4=				



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Wielkanoc – cz. 2

CZAS

2 × 45 min

### Zapis w dzienniku:

Zajęcia techniczne:

Wykonanie pisanki wielkanocnej

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- uważnie słucha wypowiedzi innych,
- rozwija umiejętności pracy w grupie,
- działa z wyobraźnią,
- ćwiczy zdolności manualne (mała motoryka),
- wykonuje pisankę według podanej instrukcji.

### Kryterium sukcesu:

- w zespole wykonasz pisankę według instrukcji,
- w trzech zdaniach wypowiesz się na temat wykonanej pisanki.

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz zajęć „Wielkanoc” cz. 2;
- **do przygotowania:**
  - różnego rodzaju ozdobione jajka (kraszanka, pisanka, rysowanka;
- **dotatkowe:**
  - balon, kolorowe serwetki papierowe, mieszanka klejowa (klej stolarski lub szkolny zmieszany pół na pół z wodą), nożyczki.

### Kryteria innowacyjności:





## Wielkanoc – cz. 2

### Przebieg zajęć:

#### 1. WPROWADZENIE DO TEMATU LEKCJI – Pokaz i krótka rozmowa na temat malowania jajek

N. wraz z U. siada w kręgu na dywanie.

N. tłumaczy U., że jedną z tradycji jest wspólne malowanie jajek. W zależności od sposobu zdobienia, występują różne nazwy jaj wielkanocnych:

- kraszanki, malowanki – jajka jednokolorowe, bez wzoru, którym kolor nadaje barwnik, w jakim zostały ugotowane lub pomalowane,
- pisanki – jajka pokryte wzorkiem. Za pomocą specjalnego pisaka, pisze się na jajku wzór roztopionym woskiem. Jajko następnie zanurza się w barwniku, a potem wosk ściera się, zostawiając widoczny wzór.
- rysowanki – kolorowe jajka, na których wzór wykonany jest techniką rytowniczą, przy pomocy ostrych narzędzi,
- inne techniki: malowanie farbami, naklejanie np. skrawków włóczki.

#### 2. PRACA PLASTYCZNA – BALONOWE PISANKI

N dzieli klasę na zespoły i każdy zespół według podanej instrukcji wykonuje pisanekę. Instrukcja:

- Należy zacząć od napompowania balonika i pocięcia serwetek na długie paski. Następnie paski serwet moczymy w mieszance klejowej i obkładamy nimi cały balon, tak aby został jeden fragment nieoklejony.
- Gdy balon jest dokładnie pokryty kilkoma warstwami serwetek, należy całość wysuszyć. Można pozostawić do naturalnego wyschnięcia lub wspomóc się suszarką.
- Następnie możemy przedziurawić nasz balon i wyjąć go ze środka twardej i suchej już skorupy,
- Nożyczkami „strzępimy” jajko by wyglądało tak jakby dopiero co wykluł się z niego wielki kurczak,
- Na sam koniec możemy do jajka włożyć zieloną, pociętą bibułę i maskotkę np. kurczaczka, kaczuszkę.

#### Do dzieła!

Dzieci wykonują według własnej inwencji twórczej swoje prace. N. nadzoruje pracę dzieci i w razie potrzeby pomaga U.

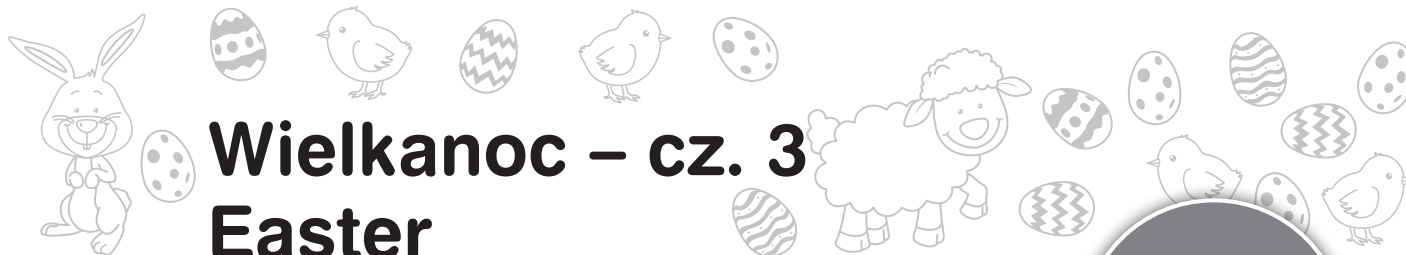
Po zakończeniu pracy N. wraz z U. sprząta stanowiska pracy, a wykonane prace układają w wyznaczonym miejscu.

#### 3. ZORGANIZOWANIE WYSTAWY WYKONANYCH PRAC





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



# Wielkanoc – cz. 3 Easter

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
Wprowadzenie i utrwalenie słownictwa dotyczącego Wielkanocy**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
językowej, muzycznej, społecznej**

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- potrafi nazwać obrazki przedstawiające symbole wielkanocne,
- używa poznanego słownictwa w ćwiczeniach językowych,
- wygłasza rymowankę Happy Easter.

## Kryterium sukcesu:

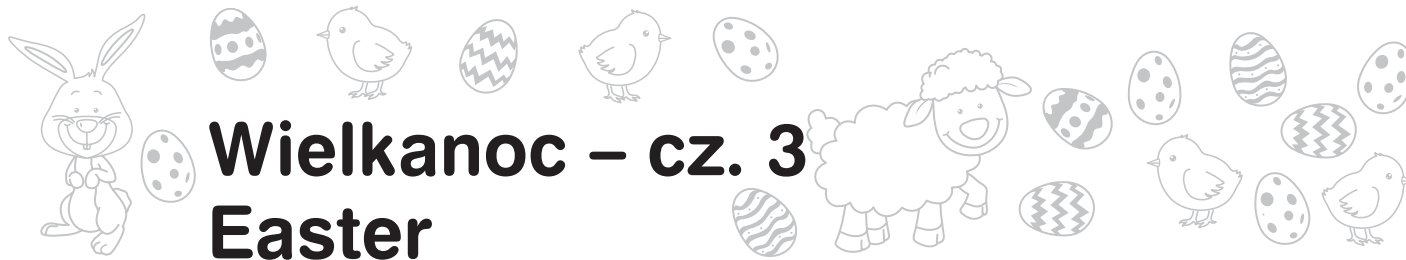
- poznasz angielskie nazwy wielkanocnych symboli,
- nauczysz się nowej rymowanki.

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Wielkanoc” cz. 3 “Easter”,
  - karta pracy 1 „Wielkanoc” cz. 3 “Easter”,
  - flashcards z symbolami Wielkanocy “Easter”,
  - podpisy do flashcards;
- **do przygotowania:**
  - papierowe jajka do kolorowania dla wszystkich uczniów;
- **dodatkowe:**
  - odtwarzacz CD;
  - magnesy;
  - czekoladowe jajeczka.

## Kryteria innowacyjności:





# Wielkanoc – cz. 3 Easter

## Przebieg zajęć:

### 1. POWITANIE I WSPÓLNE ŚPIEWANIE ZNANEJ PIOSENKI

### 2. POWTÓRZENIE MATERIAŁU Z POPRZEDNICH ZAJĘĆ (np. nazw kolorów)

N. pokazuje różne przedmioty i pyta: *What colour is it?* U. chórem mówią odpowiedni kolor.

N. prosi dzieci o pokazanie czegoś w danym kolorze: *Show me something blue (red, yellow, orange...)*. Dzieci podnoszą odpowiednią kredkę lub inną rzecz w odpowiednim kolorze.

### 3. PREZENTACJA KART OBRAZKOWYCH Z WIELKANOCNYMI SYMBOLAMI

N. zapoznaje dzieci ze słowem *Easter* i opowiada o symbolach wielkanocnych związanych z nadejściem wiosny (*egg, bunny, lamb, chick*). U. powtarzają nazwy za nauczycielem, a następnie odpowiadają na pytania: *What's this? What colour is a chick? (bunny...)*. Później nauczyciel pokazuje fragment ilustracji zastonięty kartką i znów pyta: *What's this?*

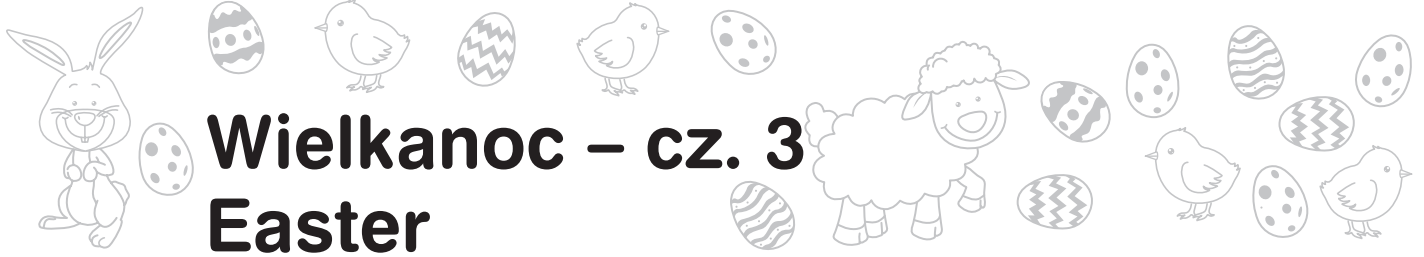
### 4. DOPASOWYWANIE PODPISÓW DO KART OBRAZKOWYCH

N. przypina karty obrazkowe z jednej strony tablicy, a podpisy z drugiej. Chętne dzieci podchodzą, czytają głośno wyraz i przypinają pod odpowiednim obrazkiem.

### 5. NAUKA RYMOWANKI "HAPPY EASTER"

*Happy Easter everybody, happy Easter,  
For your Mummy, Daddy, sister  
And your brother and your Granny,  
Have some fun with the bunny.*

N. czyta poszczególne wersy, a U. po nim powtarzają. Następnie mówią je wspólnie. Jeśli N. dysponuje kartami obrazkowymi przedstawiającymi członków rodziny, warto przypiąć je do tablicy w kolejności, w jakiej pojawiają się w wierszu, co ułatwi zapamiętywanie rymowanki.



# Wielkanoc – cz. 3 Easter

## 6. EASTER EGG HUNT

N. przed lekcją ukrywa papierowe jajka wśród przyborów szkolnych każdego dziecka. Wyjaśnia, że jedną z zabaw brytyjskich jest szukanie jajek *Easter Egg Hunt* i poleca: *Find your egg*. Po znalezieniu jajek U. ozdabiają je i kolorują. Po skończonej pracy N. zadaje pytania: *What colour is your egg?*

Po zabawie jajka mogą być użyte jako świąteczna dekoracja klasy.

## 7. KARTA PRACY 1: Easter

N. rozdaje dzieciom karty pracy, wyjaśnia wykonanie zadania. Następnie U. czytają, uzupełniają i łączą opis z obrazkiem.

## 8. PODSUMOWANIE I OCENA AKTYWNOŚCI DZIECI

Dzieci wymieniają nazwy świątecznych symboli oraz recytują rymowaną. Chętne dzieci próbują samodzielnej recytacji. Wszyscy uczniowie otrzymują w nagrodę czekoladowe jajeczka.

### Easter

1. Read and match the text with the pictures.  
Write the missing words.

<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">①</p> <p>It's got long ears. It can jump and run. It's a .....</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">②</p> <p>It's got two legs. It's yellow. It's a .....</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">③</p> <p>It hasn't got legs. It's got many colours. It's an .....</p> </div>	<div style="text-align: center; margin-bottom: 20px;"> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 20px;"> </div> <div style="text-align: center;"> </div>
--	--



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Sztuka – cz. 1

CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Analizowanie obrazów znanych malarzy. Układanie obrazów z ich części. Po co są obrazy? – dyskusja metodą burzy mózgów.
<b>Edukacja plastyczna:</b>	Zapoznanie ze znaczeniem pojęć z dziedziny malarstwa – pejzaż, portret, autoportret, martwa natura. Malowanie farbami obrazu z wykorzystaniem wybranego obrazka.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- uczestniczy w dyskusji i rozumie temat tych rozmów,
- uważnie słucha wypowiedzi innych osób,
- rozumie nowe pojęcia z dziedziny malarstwa,
- maluje obraz farbami plakatowymi.



## Kryterium sukcesu:

- namalujesz obraz farbami plakatowymi,
- dowiesz się, co to jest pejzaż i portret.

## Kryteria innowacyjności:





# Sztuka – cz. 1

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Sztuka” cz. 1,
  - karta pracy 1 „Sztuka” cz. 1;
- **do przygotowania:**
  - białe kartki formatu A3, kolorowe czasopisma, farby plakatowe, rozcięte na puzzle reprodukcje obrazów, kleje, kartki do przyklejenia ułożonych puzzli.

**UWAGA:** kilka dni przed zajęciami N. prosi uczniów o przyniesienie do klasy różnych kolorowych czasopism.

## Przebieg zajęć:

### 1. OBRAZY W ROZSYPCE

- Uczniowie losują części puzzli przygotowanych przez N. Puzzle uzyskane są z pociętych na kawałki reprodukcji obrazów. Można do tego wykorzystać stare kalendarze ścienne lub wydruki komputerowe. W miarę możliwości na odwrocie jednej części układanki powinien znajdować się tytuł obrazu i nazwisko jego autora.
- Dzieci losują jedną część puzzli i muszą wzajemnie odnaleźć się wśród rówieśników, aby dopasować, ułożyć i przykleić na kartonach gotowe obrazy.
- Każda grupa, która utworzyła obraz, analizuje go, bada to, co przedstawia.
- Przedstawiciele grup prezentują swój obraz, jeśli to możliwe – jego tytuł i autora.

### 2. PO CO SĄ OBRAZY? – burza mózgów

Uczniowie prowadzą dyskusję odpowiadając na pytania typu:

*Po co artyści-malarze tworzą obrazy?*

# Sztuka – cz. 1

Co najczęściej znajduje się na słynnych obrazach?  
Co jest potrzebne, aby namalować piękny obraz?

## 3. CO MÓWIĄ OBRAZY? – wspólne oglądanie obrazów, nazywanie gatunków malarstwa

UWAGA: jeśli N. ma w klasie dostęp do Internetu, może posłużyć się zaproponowanymi linkami prezentującymi wybrane obrazy. W innej sytuacji N. musi przygotować reprodukcje obrazów w formie papierowej lub własną prezentację multimedialną.

- Pejzaż- Józef Chełmoński 1880 r. olej na płótnie: „Kaczki nad wodą”  
[http://www.pinakoteka.zascianek.pl/Chełmoński/Images/Kaczki\\_nad\\_woda.jpg](http://www.pinakoteka.zascianek.pl/Chełmoński/Images/Kaczki_nad_woda.jpg)
- Portret- Stanisław Wyspiański 1905 r. pastel: „Portret Elizy Pareńskiej”  
[http://www.pinakoteka.zascianek.pl/Wyspiański/Images/Eliza\\_Parenska.jpg](http://www.pinakoteka.zascianek.pl/Wyspiański/Images/Eliza_Parenska.jpg)
- Autoportret- Stanisław Wyspiański 1903 r. pastel: „Autoportret”  
[http://www.pinakoteka.zascianek.pl/Wyspiański/Images/Autoportret\\_1903.jpg](http://www.pinakoteka.zascianek.pl/Wyspiański/Images/Autoportret_1903.jpg)
- Martwa natura- Alfons Karpiński olej „Martwa natura z kwiatami”  
<http://www.agraart.pl/nowe/artists/karpinski-alfons-polska-agra-art-aukcje-obrazy-antyki.html>

Podczas oglądania kolejnych obrazów U. wspólnie podejmują dyskusję: co przedstawia obraz, jakie zawiera szczegóły, po co powstał portret i autoportret (odniesienie do współczesnych zdjęć), który obraz było najtrudniej namalować, gdzie każdy z nich mógł powstawać (w pracowni lub w plenerze).

N. podsumowuje dyskusję, wyjaśnia i rozwija wspólnie z dziećmi znaczenie pojęć: **pracownia malarska, plener, pejzaż, krajobraz, portret, autoportret, pozować, martwa natura.**

## 4. I JA MOGĘ BYĆ MALARZEM

- Uczniowie ze zgromadzonych w klasie czasopism wybierają sobie i wycinają jeden obrazek przedstawiający dowolną rzecz: postać lub przedmiot.
- Przyklejają obrazek w wybranym miejscu białej kartki formatu A3.
- Za pomocą farb plakatowych uczniowie malują dowolny obraz (pejzaż, portret, martwa natura), wykorzystując jako jego fragment przyklejony obrazek.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Sztuka – cz. 1

## 5. KARTA PRACY 1: „Egzamin ze sztuki” – odpowiadanie na pytania quizu w karcie pracy

**Sztuka**

1. Przeczytaj hasła i ich wyjaśnienia.  
Dopasuj je do siebie i pokoloruj pasującą parę jednakowym kolorem.

pejzaż

portret

autoportret

martwa natura

Obraz, na którym widać ułożone przedmioty, np. owoce, kwiaty, naczynea, książki, itp.

Malarstwo przedstawiające krajobraz, czyli widok przyrody lub miasta. Można to krajobraz nadmorski. Według to krajobraz wiejski. Pejzaż ze zwierzętami to krajobraz z postaciami, czlowieka lub zwierzęcia.

Obraz przedstawiający konkretną osobę lub grupę osób.

Portret artysty namalowany przez niego samego.

## 6. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Sztuka – cz. 2

CZAS

2 × 45 min

### Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Dyskutowanie nad zaletami i wadami świata bez kolorów i świata wielokolorowego. Tworzenie reklam i jadłospisów dotyczących zamieszkiwania w krainie w jednym kolorze.
<b>Edukacja plastyczna:</b>	Zapoznanie ze znaczeniem pojęć: KONTRAST i BARWY KONTRASTOWE. Wykonanie pracy plastycznej w kolorach kontrastowych.

### Kryterium sukcesu:

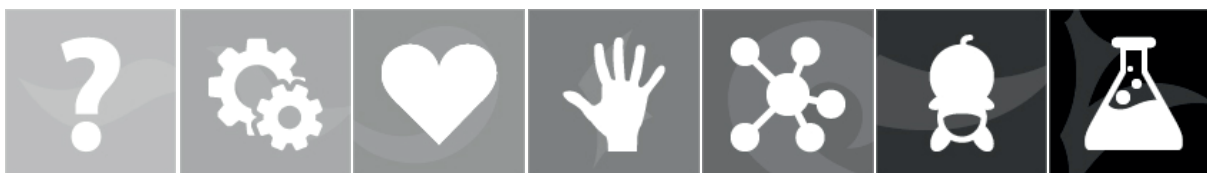
- namalujesz rysunek w dwóch kolorach,
- dowiesz się, co to jest „kontrast”.

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- uczestniczy w dyskusji i rozumie temat tych rozmów,
- uważnie słucha wypowiedzi innych osób,
- rozumie pojęcie „kontrastu”,
- współpracuje podczas wykonywania zadań zespołowych,
- wykonuje rysunek w barwach kontrastowych.

### Kryteria innowacyjności:





## Sztuka – cz. 2

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Sztuka” cz. 2;
- **do przygotowania:**
  - kartony do wykonania plakatów z reklamą i jadłospisów, kartki A4 do pracy plastycznej, farby plakatowe, kredki.

**UWAGA:** dzień przed zajęciami dzieci losują kolory (np. z wykorzystaniem klocek lub karteczek), a tym samym przynależność do grup zadaniowych (w miarę równolicznych) na następny dzień. Uczniowie mają w wyznaczonym dniu w miarę możliwości ubrać się w wylosowanym kolorze. Proponowane kolory: czerwony, żółty, niebieski, zielony.

### Przebieg zajęć:

#### 1. ŚWIAT BEZ KOLORÓW – dyskusja w parach

- Dzieci w parach w wyznaczonym czasie rozmawiają ze sobą znajdując jak najwięcej rzeczy czy zjawisk, które zupełnie by się zmieniły, gdyby świat pozbawiony był kolorów.
- Informacja zwrotna po rozmowach w parach: dzieci siedząc w kole próbują dokończyć zdanie: *Gdyby na świecie nie było kolorów...*

#### 2. W JEDNOBARWNYM ŚWIECIE

- Uczniowie dzielą się na „kolorowe grupy zadaniowe” według wylosowanych dzień wcześniej kolorów i zajmują wyznaczone w klasie miejsca.

#### ZADANIA:

- **Reklama koloru:** każdy zespół przygotowuje reklamę promującą ich kolor. Może być to rymowanka zapisana na plakacie, z rysunkiem, może być też wygłoszone

## Sztuka – cz. 2

hasło reklamowe z gestem, ruchem, itp. Każdy zespół prezentuje swoją reklamę, a N. nagrywa ją przy pomocy kamery.

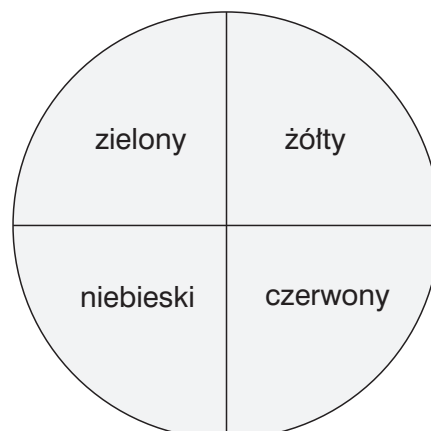
**UWAGA:** uczniowie do prezentacji reklamy mogą wcześniej wykonać storyboard (patrz: „Zbiór instrukcji wdrażania programu nauczania i obudowy dydaktycznej dla kl. I–III szkoły podstawowej” s. 37).

- **Kolorowe jadłospisy:** zespoły w wyznaczonym czasie na dużym arkuszu papieru zapisują wymyślone, nawet najdziwniejsze, nazwy dań na śniadanie, obiad i kolację. Jednak każda potrawa musi być związana z kolorem zespołu, np.: sałata z ogórkami polana szpinakowym sosem, lody z zielonymi oliwkami, itp. Zespoły zawieszają swoje jadłospisy w klasie i prezentują je.
- **Fabryka:** każdy zespół wymyśla niezwykle przedmioty charakterystyczne dla krainy w danym kolorze, które będą produkowane tylko dla jej mieszkańców, np.: niebieska trawa, czerwone ogórki, itp.
- **Kolorowy koktail:** krótka dyskusja między zespołami, podczas której próbują one znaleźć argumenty, dlaczego warto by było, aby świat nie był tylko w jednym kolorze, i aby grupy wzajemnie się wymieszały.
- Jeśli klasa znajdzie takie argumenty, krainy wzajemnie się ze sobą przyjaźnie witają wymieniając pozdrowienie typu: *zielony lubi czerwony* – *czerwony lubi zielony*, itd.

### 3. KONTRASTY

N. przedstawia koło czterech kolorów kontrastowych i wyjaśnia pojęcie KONTRASTU.

**Definicja kolorów kontrastowych:** bardzo wyraźna różnica między kolorami – barwy przeciwne, przeciwstawne. Kontrast służy do podkreślenia i zaakcentowania wybranych elementów obrazu.





## Sztuka – cz. 2

### 4. OBRAZ KONTRASTOWY

Dzieci z poszczególnych wcześniejszych kolorowych zespołów dobierają swój kolor kontrastowy i wykonują rysunek kredkami lub farbami z użyciem wyłącznie tych dwóch barw czyli: obraz czerwono-zielony i niebiesko-żółty.

### 5. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ I PREZENTACJA OBRAZÓW KONTRASTOWYCH





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Sztuka – cz. 3

## Art

CZAS

2 × 45 min

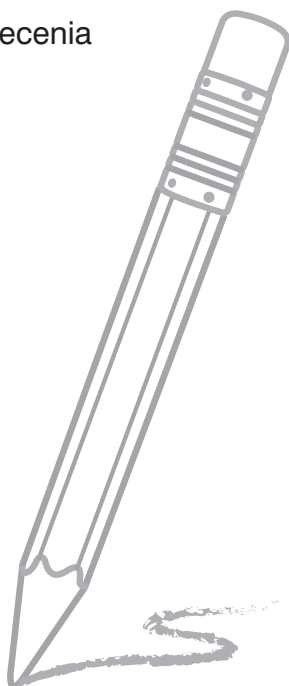
### Zapis w dzienniku: Przedstawienie pór roku w pejzażach

Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji: przyrodniczej, plastycznej

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

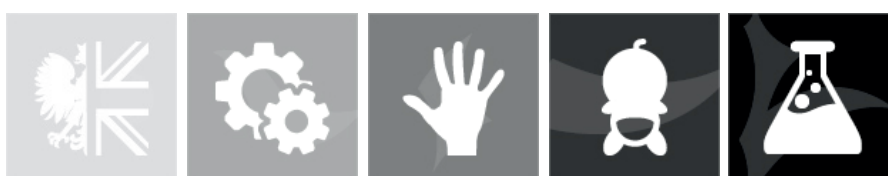
- nazywa pory roku i dobiera miesiące do pór,
- słucha i wykonuje proste polecenia nauczyciela,
- tworzy pracę plastyczną.



### Kryterium sukcesu:

- będziesz umiał wymienić pory roku;
- będziesz potrafił/ła dobrać kolory do pory roku;
- stworzysz pracę plastyczną.

### Kryteria innowacyjności:





# Sztuka – cz. 3 Art

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Sztuka cz. 3 “Art.”,
  - film ”Spray Painting”;
- **do przygotowania:**
  - przykłady obrazów reprezentujących pory roku (patrz: adresy internetowe zawarte w lekcji),
  - 2 fotokopie,
  - karton A4, pędzle, farby, gazety do zabezpieczenia stołów przed poplamieniem,
  - przyniesione przez uczniów zużyte szczoteczki do zębów i grzebienie.

## Przebieg zajęć:

### 1. PRZEDSTAWIENIE PÓR ROKU I MIESIĘCY

- a. N. przedstawia pory roku i przypisane do pór miesiące . Przynosi do klasy ścienny kalendarz, pokazuje miesiące i razem z uczniami liczy liczbę miesięcy w roku.
- b. N. wiesz na tablicy karty wyrazowe przedstawiające pory roku i przypisuje do nich miesiące. Wskazuje na tablicę i mówi: *This is winter. These are the winter months of the year.* N. zachęca uczniów do policzenia miesięcy oraz powtarzania.
- c. N. wpisuje w wyszukiwarkę słowa „pejzaże zimowe” i wybiera opcję „Grafika”. N. mówi: *This is winter* i pokazuje na tablicy interaktywnej pejzaże zimowe:  
Przykład: [https://www.google.pl/search?q=pejza%C5%BC+zimowy&biw=1366&bih=643&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=p5mIVP3yDdPdaPD\\_grgO&ved=0CB8QsAQ](https://www.google.pl/search?q=pejza%C5%BC+zimowy&biw=1366&bih=643&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=p5mIVP3yDdPdaPD_grgO&ved=0CB8QsAQ)  
*Say December, January, February.* Raz słowa powtarzane są głośno, raz szeptem, następnie wesoło, smutno.
- d. Nauczyciel postępuje podobnie z innymi porami roku i przypisanymi im miesiącami:



# Sztuka – cz. 3 Art

*This is spring.*

Przykład: <https://www.google.pl/search?q=wiosenny+pejza%C5%BC&biw=1366&bih=643&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=FpilVI3zK838aOCFgqAL&sqi=2&ved=0CB8QsAQ>

**Say the months: March, April, May**

*This is summer.*

Przykład: <https://www.google.pl/search?q=pejza%C5%BC+letni&biw=1366&bih=643&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=BZmIVNWVDpL5aN2ggrgN&ved=0CB8QsAQ>

**Say the months: June, July, August**

*This is autumn.*

Przykład: [https://www.google.pl/search?q=pejza%C5%BC+jesienny&biw=1366&bih=643&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=w\\_WmVJq1BpGKaKfygs-gJ&sqi=2&ved=0CB8QsAQ](https://www.google.pl/search?q=pejza%C5%BC+jesienny&biw=1366&bih=643&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=w_WmVJq1BpGKaKfygs-gJ&sqi=2&ved=0CB8QsAQ)

**Say the months: September, October, November**

## 2. PRZYPISANIE KOLORÓW DO PÓR ROKU

Nauczyciel pisze słowo WINTER na tablicy i pyta: *What are the winter colours?* Jeśli uczniowie nie pamiętają, wyświetla jeszcze raz wybrane obrazki zimowych pejzaży. Wybrane kolory to: *white, blue, dark blue* i również *purple*. Nauczyciel w podobny sposób przypisuje kolory do pozostałych pór roku.

## 3. KONSTRUOWANIE ZDAŃ Z: **THERE IS... THERE ARE...**

Nauczyciel wyświetla dowolny obraz pejzażu i pyta: *What is there in the picture?*

Nauczyciel wraz z uczniami konstruuje zdania.

Przykład:

*There are trees.*

*There are fir trees.*

*There is a house.*

*There is a hill.*

*There are fields.*

## 4. U. OGLĄDAJĄ FILM “SPRAY PAINTING”





## Sztuka – cz. 3 Art

### 5. FOTOKOPIE. WYCINANIE ELEMENTÓW PEJZAŻU

Nauczyciel rozdaje karty pracy, razem z uczniami nazywa kontury elementów pejzażu i prosi o ich wycięcie: *Cut out the pictures.*

### 6. WYKONANIE NAKRAPIANYCH IMPRESJI PEJZAŻY

- a. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy i każdej grupie przydziela: gazety (do zabezpieczenia ławek), farby plakatowe w różnych odcieniach, kartki papieru rysunkowego. Każdy uczeń wyjmuje przyniesioną przez siebie zużytą szczoteczkę do zębów lub mały grzebień i klej.
- b. Nauczyciel prosi uczniów o rozłożenie gazet na stołach: *Put the newspapers on the tables.*
- c. Nauczyciel prosi uczniów o ułożenie konturów, tak by tworzyły one obraz – pejzaż: *Put the pictures on your sheet of paper. Make a big picture.*
- d. Nauczyciel pokazuje, w jaki sposób należy nałożyć na kontury bardzo małą warstwę kleju, tak by kontury pozostały na swoim miejscu w trakcie nakrapiania kartki: *Glue the pictures lightly to your sheet of paper.*
- e. Nauczyciel prosi o wybranie pory roku i przypomina dobór kolorów: *Choose a season. Winter? What colours match with winter? Spring? What colours match with spring?* Nauczyciel pomaga uczniom wskazując na kolory farb.
- f. Nauczyciel pokazuje, w jaki sposób należy nakrapiać kartki papieru:
  - *Put some paint on your toothbrush!*
  - *Touch your toothbrush lightly and spray the picture.*
  - *Choose another colour and spray the picture again.*
- g. Nauczyciel prosi uczniów o zdjęcie przyklejonych kształtów: *Take off the glued pictures!*
- h. Każdy uczeń pisze nazwę pory roku, którą zilustrował, np.: *It's winter.*
- i. Nauczyciel wywiesza obrazki na tablicy.
- j. Uczniowie oglądają pejzaże i wymieniają, co znajduje się na obrazach: *There are trees; there is a house: etc.*

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Sztuka – cz. 3, fotokopia nr 1



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Sztuka – cz. 3, fotokopia nr 2





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Sztuka – cz. 4 Art

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
Kolory. Uczucia. Praca plastyczna – Karta z kalendarza**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
plastycznej, muzycznej.**

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- nazywa kolory, uczucia,
- utrwała nazwy miesięcy oraz pytanie *When is your birthday?*,
- słucha i wykonuje proste polecenia nauczyciela,
- tworzy kartę z kalendarza.

### Kryterium sukcesu:

- będziesz umiał wymienić kolory w języku angielskim,
- przeprowadzisz ankietę,
- zaprojektujesz kartę z kalendarza ilustrującą twoje urodziny.

## Kryteria innowacyjności:





# Sztuka – cz. 4 Art

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Sztuka” cz. 4 “Art”,
  - karta pracy 1 „Sztuka” cz. 4 “Art”;
- **do przygotowania:**
  - sylweta do wycięcia dla każdego ucznia, kartony A1 z napisem *Register*, klej, nożyczki, karton A4 dla każdego ucznia.

## Przebieg zajęć:

### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

#### Lista obecności

- a. N. wita się z dziećmi.
- b. N. zadaje U. pytania: *How are you today? Are you happy or sad? Are you angry? Are you tired? Are you scared?*

Uwaga: Możliwość wykorzystania flashcards z emotikonami ilustrującymi ludzkie uczucia lub z prezentacji multimedialnej z kręgu tematycznego *Rodzina: klasa I*.

Następnie N. zaprasza chętnych uczniów do opowiedzenia, kto jest dzisiaj obecny i jak się czuje (U.: *Kasia is present. She is happy.* U.: *Tomek is present. He is angry.*)

### 2. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

1. Powtórz ćwiczenie z lekcji „Sztuka” część 1
  - a. N. wiesz na tablicy karty wyrazowe przedstawiające miesiące. Wskazuje na tablicę i mówi: *These are the months of the year. There are twelve months in the year.* N. zachęca uczniów do policzenia miesięcy oraz powtarzania.
  - b. Powiedz:  
Przykład: *This is winter* i pokaż na tablicy interaktywnej pejzaże zimowe:  
<https://www.google.pl/search?q=pejza%C5%BC+zimowy&biw=1366&bih=>

# Sztuka – cz. 4

## Art

643&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=p5mIVP3yDdPdaPD\_grgO-&ved=0CB8QsAQ

Say *December, January, February*. Raz słowa powtarzane są głośno, raz szeptem, następnie wesoło, smutno.

- c. Postępuj podobnie z innymi porami roku i przypisanymi im miesiącami:

*This is spring.*

Przykład: <https://www.google.pl/search?q=wiosenny+pejza%C5%BC&biw=1366&bih=643&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=FpilVI3zK838aOCFgqAL&sqi=2&ved=0CB8QsAQ>

Say *the months: March, April, May*

*This is summer.*

Przykład: <https://www.google.pl/search?q=pejza%C5%BC+letni&biw=1366&bih=643&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=BZmIVNWVDpL5aN2ggrgN&ved=0CB8QsAQ>

Say *the months: June, July, August*

*This is autumn.*

Przykład: [https://www.google.pl/search?q=pejza%C5%BC+jesienny&biw=1366&bih=643&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=w\\_WmVJq1BpG-KaKfygsgJ&sqi=2&ved=0CB8QsAQ](https://www.google.pl/search?q=pejza%C5%BC+jesienny&biw=1366&bih=643&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=w_WmVJq1BpG-KaKfygsgJ&sqi=2&ved=0CB8QsAQ)

Say *the months: September, October, November*

3. N. przybliży uczniom znaczenie pytania *When is your birthday?* Następnie mówi, kiedy on sam ma urodziny: *My birthday is in October*. N. prezentuje ćwiczenie z wybranymi uczniami. Utrwala pytanie *When is your birthday?* Kilkakrotnie prosi uczniów o powtórzenie.

### 4. KARTA PRACY 1: Wypełnianie ankiet

N. zachęca dzieci do przeprowadzenia ankiety. Rozdaje uczniom kartę pracy i prosi, aby zapytali co najmniej 5 koleżanek/kolegów z klasy, kiedy mają urodziny. Uczniowie zapisują imiona we właściwej rubryce. Po skończonym ćwiczeniu N. zachęca uczniów do opowiedzenia, kiedy mają urodziny ich koleżanki/koledzy z klasy (*Ola's birthday is in March*).

1. Use this form to gather information on people's birthday.

A When is your birthday?  
B My birthday is in .....

Months:	Names:
January	
February	
March	
April	
May	
June	
July	
August	
September	
October	
November	
December	



# Sztuka – cz. 4

## Art

### 5. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

#### Karta z kalendarza

N. rozdaje uczniom kartony A4 i prosi o zaprojektowanie urodzinowej karty z kalendarza. Na karcie ma znaleźć się nazwa miesiąca zapisana w języku polskim i angielskim oraz cyfra ilustrująca dzień narodzin. Obraz ozdobiący kartę ma ilustrować pozytywne skojarzenia, dobre wspomnienia ucznia związane z dniem jego urodzin. Pod koniec lekcji chętni uczniowie wychodzą na środek klasy, prezentują swoją pracę i głośno wypowiadają kiedy są ich urodziny (*My birthday is in...*). N. wraz z dziećmi wiesza prace plastyczne w widocznym miejscu w klasie.



# W królestwie liczb – cz. 1

CZAS

3 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Rozwijanie umiejętności wypowiadania się na dany temat (opisywanie, określanie cech, porównywanie).
<b>Edukacja matematyczna:</b>	Doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 30. Kształtowanie umiejętności układania i rozwiązywania zadań tekstowych, grupowanie obiektów.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- jest skoncentrowany na zadaniu i chętnie je wykonuje,
- czeka na swoją kolej podczas wykonywania zadania i dostosowuje się do podanych reguł zabawy,
- doskonali orientację przestrzenną (pojęcia strony prawej i lewej, wyrażen: „w dół”, „w górę”).

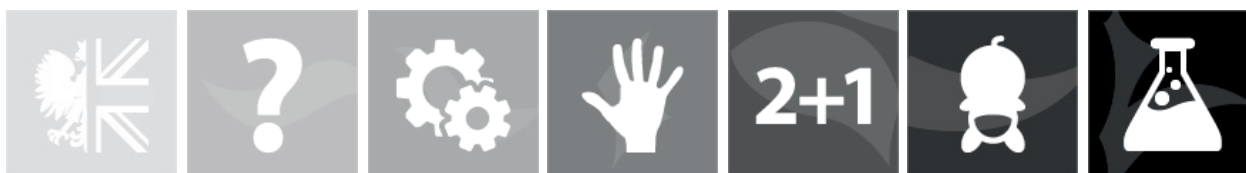
### Kryterium sukcesu:

- będziesz rachował w pamięci,
- dokonasz poprawnego obliczenia,
- prawidłowo zapiszesz działanie do zadania lub polecenia.

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz zajęć „W królestwie liczb” cz. 1,
  - karta pracy 1 „W królestwie liczb” cz. 1,
  - karta pracy 2 „W królestwie liczb” cz. 1,
  - karta pracy 3 „W królestwie liczb” cz. 1;
- **dodatkowe:**
  - kostki do gry, piłka.

## Kryteria innowacyjności:



# W królestwie liczb – cz. 1

## Przebieg zajęć:

### 1. ĆWICZENIA W RACHUNKU PAMIĘCIOWYM: „ROZMOWA LICZB”

- Jestem liczbą 2, ty jesteś liczbą 10. Czy wiesz ile razy jesteś ode mnie większa?  
Odpowiedź brzmi: *Jestem od ciebie większa 5 razy.*
- Liczba 16 mówi do jakiejś liczby: Jestem od ciebie większa 4 razy. Do jakiej liczby mówi liczba 16?  
Odpowiedź brzmi: *Liczba 16 mówi do liczby 4.*
- Jestem liczbą 3, ty jesteś liczbą 18. Co powie liczba 18 do liczby 3?  
Odpowiedź brzmi: *Jesteś ode mnie mniejsza 6 razy.*

### 2. ZABAWA POLSKO-ANGIELSKA – KOSTKA POLECENÍ

(Uczniowie z regułami zabawy zapoznają się na zajęciach z edukacji wczesnoszkolnej, a kontynuują na zajęciach z języka angielskiego)

Przebieg zabawy:

Nauczyciel na tablicy maluje kropki, tak jak na kostce, obok każdej umieszczając ilustracje czynności lub napisy, np. 1 – *hit the ball*; 2 – *kick the ball*; 3 – *serve the ball*; 4 – *catch the ball*; 5 – *bounce the ball*; 6 – *score a goal*.

Następnie U. pracują w parach, jeden uczeń rzuca kostką, a drugi wykonuje daną czynność i tak na zmianę.

### 3. KARTA PRACY 1: Pomóż odszukać brakujące liczby

- a) 1 2 3 6 12...
- b) 30 27 24 21 18...
- c) 12 9 6 3 0...



### 4. KARTA PRACY 2: ZABAWA Z WYKORZYSTANIEM PLANSZY – KRAINA LICZB (ZAMEK)1

Każdy uczeń otrzymuje po dziesięć żetonów w jednym kolorze. Gracze kolejno rzucają trzema kostkami jednocześnie. Po wyrzuceniu gracz decyduje, czy wykonuje dodawanie czy odejmowanie. Oblicza wynik i kładzie żeton na polu planszy, wskazującym wynik wykonanego działania. Jeżeli nie ma możliwości przykrycia

# W królestwie liczb – cz. 1

żadnego pola, ruch przejmuje kolejny gracz. Gra toczy się do przykrycia wszystkich pól na planszy. Wygrywa osoba, która ma najwięcej żetonów na planszy.



## 5. KARTA PRACY 1: Uczeń ma za zadanie pomiędzy tymi liczbami wpisać odpowiednie znaki +, - .

2. Pomiedzy liczbami wpisz odpowiednie znaki + lub -

1 2 3 4 5 = 9	5 4 3 2 1 = 9
1 2 3 4 5 = 5	5 4 3 2 1 = 5
1 2 3 4 5 = 7	5 4 3 2 1 = 7

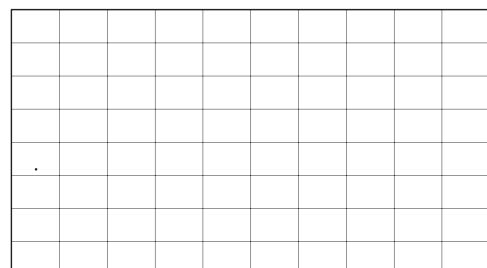
## 6. KARTA PRACY 1: UKRYTY SZLACZEK

Przebieg zabawy:

Uczniowie otrzymują kartkę w kratkę z kropką po lewej stronie kartki (kropka jest pięć kratek w dół od górnego lewego rogu kartki). Nauczyciel dyktuje poniższe instrukcje, a uczniowie bez odrywania ręki od kartki rysują po liniach kratek:

Zaczynamy od miejsca zaznaczonego kropką: dwie kratki do góry, dwie w prawo, jedna w dół, jedna w lewo, jedna w dół, dwie w prawo, dwie kratki do góry, dwie w prawo, jedna w dół, jedna w lewo, jedna w dół, dwie w prawo, dwie kratki do góry, dwie w prawo, jedna w dół, jedna w lewo, jedna w dół, dwie w prawo. Dalej uczeń sam kończy rysowanie szlaczka.

3. Rysuj zgodnie z instrukcją podaną przez nauczyciela.





# W królestwie liczb – cz. 1

## 7. KARTA PRACY 1

Z napisanych w okienku cyfr utóż i napisz jak najwięcej liczb dwucyfrowych:

4. Z podanych cyfr utóż i napisz jak najwięcej liczb dwucyfrowych.

3, 2, 6, 5, 4, 1

.....

## 8. KARTA PRACY 3: Gra – Szczęśliwy los

Gra w parach. Uczniowie na zmianę wykonują 10 rzutów trzema kostkami. Liczby wyrzuconych oczek można do siebie dodawać lub odjąć. Otrzymany wynik wskazuje, o ile oczek przesuwamy się do przodu. Liczba punktów zależy od zajmowanego pola na planszy (karta pracy). Wygrywa ten gracz, który dojdzie do pola z 30 z jak największą liczbą punktów.

W królestwie liczb

1	2	x	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	x	13	14	15	16	17	18	19	
x					20		x			
21	22	x		24		26		28	29	
x		23	x	25	x		27			30

Przykład: Gdy wyrzucisz na kostce 4, 5, 5 oczek.

Możesz wykonać następujące działania  $4+5+5=14$  lub  $5-5+4=4$  itd.

	- pole białe	1 punkt
	- pole szare	2 punkty
	- pole czarne	3 punkty
x	- pola z x	0 punktów

## 9. ZABAWA NA ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ: RZUCANIE DO SIEBIE PIŁKI „PO KOLE” (ze zmianą kierunku)

Uczniowie rzucają do siebie piłkę, mówiąc wybraną liczbę od 0 do 10. Jeżeli ktoś powie „zero” – następuje zmiana kierunku rzutu piłki.

# W królestwie liczb – cz. 2

CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Bajka pt. „Pracowita księżniczka z królestwa liczb”, rozwijanie umiejętności wypowiedziania się na dany temat.
<b>Edukacja matematyczna:</b>	Doskonalenie umiejętności matematycznych (rozdzielanie i nazywania liczb, przeliczanie, dodawanie i odejmowanie) w dostępnym zakresie. Tajemnica kostki.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- potrafi zgodnie i efektywnie pracować w grupie,
- czyta polecenia i postępuje zgodnie z nimi,
- liczy w pamięci.

### Kryterium sukcesu:

- będziesz rachował w pamięci,
- dokonasz poprawnego obliczenia,
- prawidłowo zapiszesz działanie do zadania lub polecenia,
- poznasz tajemnice kostki.

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

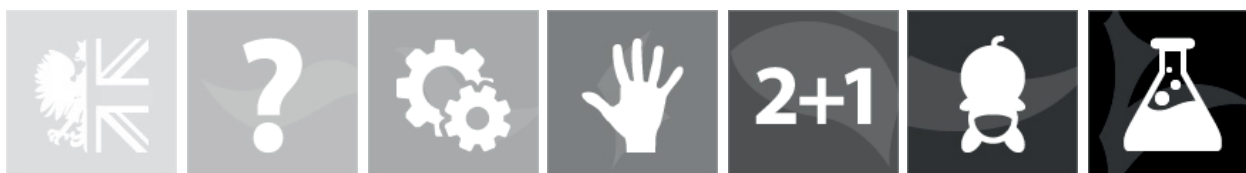
### – do pobrania:

- scenariusz zajęć „W królestwie liczb” cz. 2,
- karty pracy 1 „W królestwie liczb” cz. 2;
- karty pracy 2 „W królestwie liczb” cz. 2;

### – dodatkowe:

- samoklejące karteczki, kostki dla każdego ucznia, żetony lub guziki dla uczniów.

## Kryteria innowacyjności:



# W królestwie liczb – cz. 2

## Przebieg zajęć:

### 1. ZABAWA POWITALNA

Pierwszy uczeń wybiera przedmiot, który weźmie w podróż do królestwa liczb np. książkę i mówi: *W podróż do królestwa liczb wezmę książkę*. Następny gracz powtarza całe zdanie i dodaje swój przedmiot np. *W podróż do królestwa liczb wezmę książkę i parasol*. W ten sposób uczniowie stopniowo rozbudowują zdanie. Uczniowie muszą za każdym razem powtórzyć całe poprzednio wypowiedziane zdanie i dodać nowy, swój wyraz. Uczeń, który nie potrafi powtórzyć całego zdania, wypada z gry. Wygrywa osoba, która bezbłędnie powtórzy całe zdanie.

### 2. SŁUCHANIE OPOWIADANEJ PRZEZ NAUCZYCIELA BAJKI PT. „PRACOWITA KSIĘŻNICZKA Z KRÓLESTWA LICZB”.

Dawno, dawno temu żyła sobie księżniczka, która mieszkała w królestwie liczb. Miała 8 lat. Często chodziła do lasu, gdzie pomagała zwierzętom, zbierała tam śmieci wyrzucane przez ludzi, sadziła młode drzewka i krzewy.

Robiła wszystko, by las był czysty i aby miło było po nim spacerować. Wielkim jej przyjacielem był zajaczek, który mieszkał tam w wielkiej norze pod dębem. Był on starszy od księżniczki 2 razy. Ile lat miał zajaczek? (dzieci piszą w zeszytce dane, pytanie i działanie, jedno pisze na tablicy)

Pewnego dnia księżniczka poszła do lasu i zobaczyła, że ktoś wyciął 16 sosen, o 7 mniej świerków i 5 razy więcej brzoź niż świerków. Ile drzew wycięto?

Zmartwiła się księżniczka. Znow trzeba będzie sadzić drzewa, których nigdy nie jest za dużo. A przecież jedno dorosłe drzewo daje tyle tlenu, ile potrzebuje do oddychania ona i jeszcze pięć księżniczek. Policz ile drzew da tlen dla 36 księżniczek?

Księżniczka wzięła się do pracy. Posadziła 20 brzoź, 2 razy więcej dębów i tyle samo sosen, co dębów. Ile drzew posadziła? Których drzew było więcej – wyciętych czy posadzonych?

Zadowolona księżniczka usiadła na skraju lasu i wyciągnęła z kieszeni cukierki. Miała ich 28. Połowę z nich dała zajaczkowi, a połowę zostawiła sobie. Po ile cukierków dostali?

Zadowolona z siebie księżniczka wróciła do domu.

Opowiedziała o swoich przygodach tacie, a potem zaczęła odrabiać lekcje. Pomóżcie jej rozwiązać zadania:

- W ciągu jednego dnia sarna zjada 7 kg trawy. Ile zje w ciągu tygodnia?
- Przez 3 miesiące wilk upolował 15 kaczek. Ile upolował w ciągu 1 miesiąca.
- Zajac waży 5 kg, a wilk 20 kg. O ile więcej waży wilk?

Uczniowie obliczenia wpisują do zeszytu



# W królestwie liczb – cz. 2

## 3. ZABAWA MATEMATYCZNA „JAKĄ JESTEM LICZBĄ?”

Uczniowie mają naklejone na plecach plakietki z liczbami. Dzieci dobierają się parami i próbują odgadnąć swoje liczby, zadając pytania np.:

- Czy moja liczba jest dwucyfrowa?
- Czy moja liczba jest większa od 15?
- Czy moja liczba jest mniejsza od 20?  
(należy unikać pytań wprost o liczbę)

Uczeń, który odgadnie swoją liczbę, nakleja sobie z przodu plakietkę i siada na dywanie. Kiedy wszystkie liczby zostaną odgadnięte, dzieci tworzą szereg rosnący.

## 4. KARTA PRACY 1

N. czyta opowieść i zachęca do samodzielnego wykonania zadania. W królestwie liczb wybierają drużynę do gry w siatkówkę. W grze mogą uczestniczyć tylko te zespoły księżniczek, pod którymi suma zapisanych liczb jest równa 100. Spróbuj odszukać i zamalować właściwe postacie.

**W królestwie liczb**

1. W królestwie liczb wybierają do gry w siatkówkę. W grze mogą uczestniczyć tylko te księżniczki, których łączna suma liczb wyniesie 100. Spróbuj odszukać i zamalować właściwe postacie.

## 5. POZNAJEMY KOSTKĘ

Znając zasadę budowy kostki sześciiennej (suma oczek na przeciwległych ściankach jest równa 7) ustal, ile oczek jest na niewidocznych ściankach. Zakładamy, że dziecko widzi tylko trzy ścianki kostki.

## 6. KARTA PRACY 2: GRA – Zamek

Potrzebne materiały: dla każdej pary plansza, dwie kostki oraz po 8 pionków w dwu różnych kolorach dla każdego gracza. Mogą to być guziki, wycięte z papieru koła itp. Gracze w ustalonej kolejności rzucają kostkami. Obliczają sumę





# W królestwie liczb – cz. 2

(lub różnicę czy iloczyn) wyrzuconych oczek (np.  $5 + 4 = 9$ ), zapisują ją i zajmują na planszy właściwe pole (w tym wypadku z numerem 9), stawiając na nim pionek w swoim kolorze. Uwaga. Gdyby drugi gracz wyrzucił liczbę oczek, których suma również wynosi 9, wykonuje inne działanie (np. różnicę:  $5 - 4 = 1$ ) i zajmuje właściwe pole (w tym wypadku z numerem 1). Zwycięża gracz, który zajmie najwięcej pól.

## 7. ZABAWA Z KOSTKĄ – CO POD SPODEM, A CO Z BOKU?

Układamy cztery kostki w „kwadrat”, odczytujemy i zapisujemy liczbę oczek na każdej widocznej ściance kostek. Formułujemy zadania:

- Odgadnij wyniki na dolnych ściankach kostek.
- Oblicz sumę oczek na dolnych ściankach kostek.

## 8. ZABAWY Z KOSTKAMI

N. dzieli klasę na grupy dwuosobowe. Zabawę przeprowadzamy na dowolnej liczbie kości od 4 do 10.

- 1. wersja: Zakrywamy kości ręką, odkrywamy na 3–4 sekundy, tak aby zawodnik mógł „rzucić okiem na ich układ” i ponownie zakrywamy, po czym zadajemy pytanie np.: *Ile było piątek?* Po odpowiedzi przeciwnika kości ponownie odkrywamy i sprawdzamy jej poprawność.
- 2 wersja: Przed odkryciem kości zadajemy pytanie np.: *Ile jest trójek?*
- 3. wersja: Zakrywamy kości ręką, odkrywamy na 3–4 sekundy i ponownie zakrywamy i zadajemy pytanie: *Jaka jest suma oczek na wszystkich kostkach?* Po odpowiedzi przeciwnika kości ponownie odkrywamy i sprawdzamy jej poprawność.

## 9. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

Ocena swojej pracy i gier poprzez pomalowanie buźki określającej nastrój dziecka. N. prosi o narysowanie na karteczkach wesołej lub smutnej buźki w celu ewaluacji zajęć.

# W królestwie liczb – cz. 3

CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Rozwijanie pozytywnej motywacji i rozwijanie wiary we własne możliwości, pobudzenie logicznego myślenia poprzez wykonywanie prostych poleceń słownych.
<b>Edukacja matematyczna:</b>	Doskonalenie sprawności rachunkowej, rozwijanie logicznego myślenia matematycznego, rozwijanie percepcji wzrokowej poprzez ćwiczenia spostrzegawczości.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- rysuje lustrzane odbicie danej figury,
- potrafi odwzorować układ elementów z pamięci,
- rozumie i wykonuje proste polecenia słowne.

### Kryterium sukcesu:

- będziesz rachował w pamięci,
- dokonasz poprawnego obliczenia.

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz zajęć „W królestwie liczb” cz. 3,
  - karty pracy 1 „W królestwie liczb” cz. 3,
  - karty pracy 2 „W królestwie liczb” cz. 3;
- **do przygotowania:**
  - 20 guzików dla każdego dziecka;
- **dotatkowe:**
  - lusterko dla każdego dziecka, piłka.

## Kryteria innowacyjności:





# W królestwie liczb – cz. 3

## Przebieg zajęć:

### 1. N. WPROWADZA UCZNIÓW DO KRÓLESTWA LICZB

N. prosi, aby wszyscy zamknęli oczy i posłuchali opowieści:

Widzisz przed sobą tablicę, taką, jak w szkole. Na tej tablicy piszesz cyfrę 1, bardzo wyraźnie widzisz, jak twoja ręka pisze cyfrę 1.

Przed tą 1 umieszczasz cyfrę 2. Teraz więc widzisz wyraźnie liczbę 21.

Teraz zacznę dopisywać cyfry, a ty je zapamiętasz. Skoncentruj się.

Mamy więc – na lewo od 1 umieściliśmy 2, na prawo umieścimy 6. Przed 2 piszemy 3.

Przed 3 jest 7. Na końcu liczby po 6 stawiamy 9. Zapamiętaj tę liczbę dokładnie, bardzo głęboko zachowaj w pamięci. Wykonaj głęboki wdech i otwórz oczy.

Czujesz się dobrze, wypoczęty i doskonale pamiętasz wszystkie cyfry.

Otwórz oczy i sprawdź, czy kolejność cyfr jest prawidłowa. Powinno być 732 169.

### 2. ZAKŁADKI CYFROWE

Zaprezentowanie zadania 1. poprzez zakładki cyfrowe. Opis metody w instrukcji str. 43. Przykładowa historyjka do zapamiętania ciągu cyfr. Liczba 732169. Pewien rolnik o przydomku Kosa(7) wycinał na swojej łące przekwitnięte koniczyny (3).

Koniczyny pożarł mu żółty tabędź(2), który był przywiązany do wielkiej świecy (1).

Nagle wystraszył go przeraźliwy gwizdek(6). Oszołomiony ptak podskakiwał, jak jojo(9), wzbijając się w ten sposób do lotu.

### 3. KARTA PRACY 1

N. czyta polecenie. Zadaniem uczniów jest uporządkować liczby. W tabelkach rozsypały się cyfry. Znajdź najmniejszą i uporządkuj je „wzrokiem” od najmniejszej do największej. Zakreśl liczbę najmniejszą i największą w każdej tabeli.

**W królestwie liczb**

1 ZADANIE

*W tabelkach rozsypały się cyfry. Znajdź najmniejszą i uporządkuj je „wzrokiem” od najmniejszej do największej. Zakreśl liczbę najmniejszą i największą w każdej tabeli.*

10	15	5	9
12	2	14	4
7	16	1	6
3	13	8	11

11	22	23	14
20	12	16	21
17	19	26	15
13	24	21	18

13	4	20	34
2	19	31	27
12	29	16	25
3	25	20	15

# W królestwie liczb – cz. 3

## 4. KARTA PRACY 1: N. WYJAŚNIA DZIECIOM ZADANIE

Liczba, która znajduje się po lewej stronie została powtórzona kilka razy w tej samej linijce. Znajdź ją i zakreśl.

### 2 ZADANIE

Liczba, która znajduje się po lewej stronie została powtórzona kilka razy w tej samej linijce. Znajdź ją i zakreśl.

**21** 126987453258926782121378834535789123432147582147968721475

**30** 5300980478300891237430142300243000012343310033001484024

**14** 8357892547335021968741475814578143989874514778144583987

**123** 14124783578914758123431207812907122343258732222123341234

**357** 35147582547335698741350123574198745357893578838763298776

**965** 6535749123439607432780965012149596124647588747996608730

## 5. KARTA PRACY 1: N. czyta polecenie do zadania

W królestwie liczb powstały magiczne kwadraty. W każdym z nich suma liczb w rzędach pionowych i poziomych wynosi 20. Spróbuj odgadnąć jakich liczb brakuje.

### 3 ZADANIE

W królestwie liczb powstały magiczne kwadraty. W każdym z nich suma liczb w rzędach pionowych i poziomych wynosi 20. Spróbuj odgadnąć jakich liczb brakuje.

	8		
2		5	6
8	1		6
7		6	

8	7		
		8	7
5		4	5
	3	5	

# W królestwie liczb – cz. 3

## 6. KARTA PRACY 2

N. prosi, by każde dziecko przygotowało lusterko przyniesione z domu. Prosi, by przerysowały wzory, a następnie dorysowały odbicie lustrzane do poszczególnych obrazków.

**Polecenie:** Narysuj obok w tabelce identyczny wzór i jego lustrzane odbicie. Za każdym razem zaznacz linię ustawienia lusterka.

## 7. ZAPAMIĘTAJ LICZBY I POŁÓŻ GUZIK

N. rozdaje uczniom planszę i 20 guzików (dla każdego ucznia). Nauczyciel rysuje na tablicy taką samą siatkę. Następnie wpisuje w dowolne pola kropki tak, aby ich suma była mniejsza lub równa 20. Dzieci obserwują układ kropek na tablicy, zapamiętują go. Nauczyciel zasłania tablicę, dzieci układają na odpowiednich polach guziki w liczbie zgodnej z zapisem nauczyciela. Po odsłonięciu tablicy wszyscy sprawdzają poprawność wykonania zadania. Stopień trudności ćwiczenia zależy od liczby wpisanych kropek. Np.

•••	•	••
••	•••	•
•	•	••••

## 8. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

Uczniowie wskazują zadanie, które było dla nich najłatwiejsze, a które najtrudniejsze.

### W królestwie liczb

**4 ZADANIE**  
Narysuj w tabelce identyczny wzór i jego lustrzane odbicie.

Æ		¶		π	
&		♪		€	
Σ		§		@	

**5 ZADANIE**  
Połóż guziki zgodnie z instrukcją podaną przez nauczyciela.




Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# W królestwie liczb – cz. 4 In the World of Numbers

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
Counting is great – liczenie od 1 do 20. Śpiewanie piosenki**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
społecznej, muzycznej, matematycznej, językowej**

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- wykorzystuje posiadaną wiedzę,
- słucha i wykonuje bardzo proste polecenia nauczyciela,
- rozwija umiejętności czytania, spostrzegania, liczenia, porównywania.

### Kryterium sukcesu:

- rozróżnisz i nazwiesz liczby do 20,
- będziesz umiał policzyć przedmioty w klasie,
- będziesz umiał dodawać i odejmować w zakresie 20,
- zaśpiewasz piosenkę po angielsku.

## Kryteria innowacyjności:





# W królestwie liczb – cz. 4 In the World of Numbers

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „W królestwie liczb” cz. 4 “In the World of Numbers”,
  - karta pracy 1 „W królestwie liczb” cz. 2 (karta pracy wspólna dla scenariusza „W królestwie liczb” cz. 2 i scenariusza „W królestwie liczb” cz. 4 “In the World of Numbers”),
  - piosenka “I Like Counting”;
- **do przygotowania:**
  - magnesy do przymocowania kartek z numerami na tablicy,
  - kartki z narysowanymi liczbami od 1 do 20,
  - kartki z napisanymi liczbami od 1 do 20,
  - kolorowy papier,
  - żetony do gry – można poprosić dzieci, aby przyniosły po 10 nakrętek, bądź poprosić, aby wycięły 10 krążków z kolorowego papieru w trakcie zajęć;
- **dodatkowe:**
  - odtwarzacz CD.

## Przebieg zajęć:

### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

Nauczyciel wita się z uczniami: *Hello! Hello to you!* i zadaje pytanie: *What's your name?*, jednocześnie zachęca do podania odpowiedzi. Nauczyciel pyta o nazwy przyborów szkolnych i ich kolory: *What is this? What is this object? A pen! Well done! What colour is your pen?* Następnie pyta w ten sposób kilku wybranych uczniów.

### 2. PRZYPOMNIENIE LICZB DO 10

Nauczyciel rozdaje uczniom karty z narysowanymi liczbami oraz karty z napisanymi nazwami liczb (każdy uczeń dostaje 2 karty). Nauczyciel wyjaśnia uczniom, że ich zadaniem jest znalezienie u kolegów kart odpowiadających tym, które już mają. Uczniowie powinni podać słownie liczbę, którą mają i odszukać wersję pisaną.



# W królestwie liczb – cz. 4 In the World of Numbers

Nauczyciel ilustruje, jak zadanie powinno być wykonane. Zachęca do zadawania pytań:  
*Which number do you have?* lub *Do you have number five?*

## 3. WPROWADZENIE LICZB 11–20

Nauczyciel na wcześniej przygotowanych kartkach pisze liczby od 11 do 20. Nauczyciel 'tasuje' kartki i wkłada do pudełka. Następnie prosi uczniów, aby usiedli w kółku. Nauczyciel zaczyna liczyć, a uczniowie zaczynają podawać sobie pojemnik, aż do chwili, gdy nauczyciel przestaje liczyć. Na hasło nauczyciela *stop*, osoba trzymająca pojemnik losuje karteczkę z numerem i jest proszona o przymocowanie jej do tablicy. Następna osoba, po wylosowaniu karteczki, jest proszona o przymocowanie jej z lewej bądź prawej strony wcześniej przymocowanej kartki (w zależności, czy wylosowana liczba jest większa, czy mniejsza od uprzednio przymocowanej). Zabawa trwa do momentu, aż wszystkie karteczki znajdą się na tablicy. Nauczyciel prosi, aby uczniowie chóralnie powtórzyli liczby za każdym razem szybciej. Można podzielić klasę na dwie drużyny i powtórzyć ćwiczenie, aby grupy naprzemiennie wypowiadały liczby.

## 4. PIOSENKA: "I LIKE COUNTING"

Nauczyciel, przed wspólnym zaśpiewaniem piosenki prosi, aby w trakcie słuchania uczniowie zapisali liczby, które pojawiają się w tekście.

*Ten, nine, eight numbers are great !  
Seven, six, five, four – do you want some more?  
Three, two, one – counting is fun !  
I like counting  
How about you?*

*Fourteen, fifteen – do you know what I mean?  
I mean sixteen, seventeen, eighteen  
Nineteen and twenty, too  
I like counting  
How about you ?*

*Eleven is four plus seven  
Twelve is ten plus two – do you know your numbers too?  
Two is five minus three – count with me!  
Thirteen minus nine is four – do you want some more?*

# W królestwie liczb – cz. 4 In the World of Numbers

*Fourteen, fifteen – do you know what I mean?  
I mean sixteen, seventeen, eighteen  
Nineteen and twenty, too  
I like counting  
How about you?*

Uczniowie powtarzają słowa piosenki.

## 5. ZABAWA: “SIT IN THE RIGHT ORDER”

Nauczyciel podaje każdemu uczniowi karteczkę z numerem z tablicy. Przy większej liczbie dzieci należy dopisać drugi zestaw numerów dla dwóch grup. Zadaniem uczniów jest usiąść w odpowiedniej kolejności, pytając kolegów, który numer mają. Nauczyciel czuwa, aby uczniowie zadawali pytania po angielsku. Następnie nauczyciel prosi uczniów o głośne powiedzenie swoich numerów od 11 do 20.

## 6. KARTA PRACY 1: Zabawa z wykorzystaniem planszy – kraina liczb (zamek)

Każdy uczeń otrzymuje po dziesięć żetonów w jednym kolorze. Gracze kolejno rzucają trzema kostkami jednocześnie. Po wyrzuceniu kości gracz decyduje, czy wykonuje dodawanie, czy odejmowanie. Oblicza wynik i kładzie żeton na polu planszy, który jest wynikiem wykonanego działania. Jeżeli nie ma możliwości przykrycia żadnego pola, ruch przejmuje kolejny gracz. Gra toczy się do przykrycia wszystkich pól na planszy. Wygrywa osoba, która ma najwięcej żetonów na planszy. Nauczyciel zachęca dzieci, aby w trakcie obliczania wyniku używały języka angielskiego.





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# W królestwie liczb – cz. 5 In the World of Numbers

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
Do you like your numbers?  
Dodawanie i odejmowanie w zakresie od 1 do 20.**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
społecznej, muzycznej, matematycznej, językowej**

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- wykorzystuje posiadaną wiedzę,
- słucha i wykonuje bardzo proste polecenia nauczyciela,
- rozwija umiejętności czytania, spostrzegania, liczenia, porównywania.

## Kryterium sukcesu:

- rozróżnisz i nazwiesz liczby do 20,
- będziesz umiał policzyć przedmioty w klasie,
- będziesz umiał dodawać i odejmować w zakresie 20,
- zaśpiewać piosenkę po angielsku.

## Kryteria innowacyjności:





# W królestwie liczb – cz. 5 In the World of Numbers

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „W królestwie liczb” cz. 5 “In the World of Numbers”,
  - karta pracy 1 „W królestwie liczb” cz. 2 (karta pracy wspólna dla scenariusza „W królestwie liczb” cz. 2 i scenariusza „W królestwie liczb” cz. 5 “In the World of Numbers”);
- **do przygotowania:**
  - magnesy do przymocowania kartek z numerami na tablicy,
  - kartki z narysowanymi liczbami 1–20 oraz kartki z napisami nazwami liczb,
  - kartki z napisanymi przykładami na dodawanie i odejmowanie w zakresie do 20 (jedna kartka dla ucznia),
  - papier kolorowy,
  - żetony do gry – można poprosić dzieci, aby przyniosły po 10 nakrętek, bądź poprosić, aby wycięły 10 krążków z kolorowego papieru w trakcie zajęć;
- **dodatkowe:**
  - CD z piosenką,
  - magnetofon.

## Przebieg zajęć:

### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

Nauczyciel wita się z uczniami: *Hello! Hello to you!* I zadaje pytanie: *What’s your name?* Jednocześnie zachęca do podania odpowiedzi. Następnie wita się z kilkoma wybranymi uczniami słowami: *Hello!* oczekując poprawnej odpowiedzi.

### 2. PRZYPOMNIENIE LICZB DO 20

Nauczyciel rozdaje uczniom karty z narysowanymi liczbami oraz karty z napisanymi nazwami liczb (każdy uczeń dostaje 2 karty). Nauczyciel wyjaśnia uczniom, że ich zadaniem jest znalezienie u kolegów kart odpowiadających tym, które już mają. Uczniowie powinni podać słownie liczbę, którą mają i odszukać wersję pisaną. Nauczyciel ilustruje, jak zadanie powinno być wykonane. Zachęca do zadawania pytań: *Which number do you have?* lub *Do you have number twelve?*

# W królestwie liczb – cz. 5 In the World of Numbers

## 3. ZABAWA POLSKO-ANGIELSKA KOSTKA POLECEŃ

(uczniowie z regułami zabawy zapoznają się na zajęciach z edukacji wczesnoszkolnej, kontynuują zabawę na zajęciach języka angielskiego)

### Przebieg zabawy:

Nauczyciel na tablicy maluje kropki, tak jak na kostce, obok każdej umieszczając ilustracje czynności lub napisy, np. 1 – *hit the ball*, 2 – *kick the ball*, 3 – *serve the ball*, 4 – *catch the ball*, 5 – *bounce the ball*, 6 – *score a goal*.

Następnie uczniowie pracują w parach, jeden uczeń rzuca kostką, a drugi wykonuje daną czynność. Uczniowie rzucają kostką na zmianę.

## 4. LET'S DO SOME MATHS OPERATIONS

**Pierwsza część zabawy:** nauczyciel pisze na tablicy proste przykłady odejmowania i dodawania oraz prawidłowe rozwiązania po drugiej stronie. Nauczyciel prosi uczniów, aby postarali się rozwiązać działania i połączyli je z wynikami po prawej stronie.

Nauczyciel pyta: *How much is seven plus six? It is ..... Great! Let's have some more! How much is twenty minus 5?* Można podać po kilka przykładów odejmowania i dodawania w zakresie do 20.

**Druga część zabawy:** nauczyciel rozdaje wcześniej przygotowane karty z przykładami na dodawanie i odejmowanie od 11 do 20. Nauczyciel 'tasuje' karteczki i rozdaje uczniom. Następnie prosi uczniów, aby rozwiązyali swoje przykłady i zapisali wynik na odwrocie.

Osoba, która skończy pierwsza jest proszona o przymocowanie karteczki do tablicy. Następna osoba, po wylosowaniu karteczki, jest proszona o przymocowanie jej z lewej bądź prawej strony wcześniej przymocowanej karteczki stroną, na której widać działanie, a nie wynik (w zależności czy liczba będąca wynikiem jest większa czy mniejsza od uprzednio przymocowanej).

Gdy wszystkie karteczki znajdą się na tablicy, nauczyciel podchodzi do pierwszej i pyta o wynik działania, czeka na odpowiedź uczniów i odwraca karteczkę. Czynność powtarzamy aż ostatnia karteczka zostanie odwrócona.

Nauczyciel prosi, aby uczniowie chóralnie powtórzyli liczby za każdym razem szybciej. Można podzielić klasę na dwie drużyny i powtórzyć ćwiczenie, gdy grupy naprzemiennie wypowiadają liczby.

## 5. PIOSENKA "I LIKE COUNTING"

Uczniowie śpiewają razem z nagraniem:

*Ten, nine, eight numbers are great !  
Seven, six, five, four – do you want some more?  
Three, two, one – counting is fun !  
I like counting  
How about you?*



# W królestwie liczb – cz. 5 In the World of Numbers

*Fourteen, fifteen – do you know what I mean?  
I mean sixteen, seventeen, eighteen  
Nineteen and twenty, too  
I like counting  
How about you ?*

*Eleven is four plus seven  
Twelve is ten plus two – do you know your numbers too?  
Two is five minus three – count with me!  
Thirteen minus nine is four – do you want some more?*

*Fourteen, fifteen – do you know what I mean?  
I mean sixteen, seventeen, eighteen  
Nineteen and twenty, too  
I like counting  
How about you ?*

## 6. KARTA PRACY 1: Zabawa z wykorzystaniem planszy – kraina liczb (zamek)

Przed rozpoczęciem gry nauczyciel wyjaśnia dzieciom, które liczby są parzyste, a które nieparzyste, np.: *one, three, five are odd numbers, but two, four, six are even numbers.*

Gracze dzielą się żetonami (żetony w dwóch kolorach), jeden kolor symbolizuje liczby parzyste, a drugi nieparzyste. Uczniowie kolejno rzucają kostkami. Uczniowie określają na początku, który jest „parzysty”, a który „nieparzysty”. Gdy uczeń „parzysty” wyrzuci parzystą sumę oczek ma prawo położyć swój żeton na którymś z okien zamku. W przypadku wyrzucenia nieparzystej sumy, prawo rzutu przechodzi na drugiego z graczy. Wygrywa ten, kto zakryje więcej okien swoimi żetonami.





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# W królestwie liczb – cz. 6 In the World of Numbers

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
10 crayons in my schoolbag.  
Operacje matematyczne. Piosenka. Zabawa.**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
społecznej, muzycznej, matematycznej, językowej**

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- wykorzystuje posiadaną wiedzę,
- słucha i wykonuje bardzo proste polecenia nauczyciela,
- rozwija umiejętności czytania, spostrzegania, liczenia, porównywania.

### **Kryterium sukcesu:**

- rozróżnisz i nazwiesz liczby do 20,
- będziesz umiał policzyć szkolne przybory,
- będziesz umiał dodawać i odejmować w zakresie 20,
- zaśpiewasz piosenkę po angielsku.

## Kryteria innowacyjności:







# W królestwie liczb – cz. 6 In the World of Numbers

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „W królestwie liczb” cz. 6 “In the World of Numbers”,
  - kara pracy 1 „W królestwie liczb” cz. 6 “In the World of Numbers”,
  - piosenka “I Like Counting”;
- **do przygotowania:**
  - magnesy do przymocowania kartek z numerami na tablicy,
  - kartki z narysowanymi liczbami 1–20 (jedna kartka z 20 liczbami dla ucznia),
  - kartki z napisanymi nazwami liczb (jedna liczba na kartce dla dwóch uczniów);
  - żetony do gry – można poprosić dzieci, aby przyniosły po 10 nakrętek, bądź poprosić, aby wycięły 10 krążków z kolorowego papieru w trakcie zajęć;
- **dodatkowe:**
  - odtwarzacz CD

## Przebieg zajęć:

### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

Nauczyciel wita się z uczniami: *Hello! Hello to you!* i zadaje pytanie: *What’s your name?* jednocześnie zachęca do podania odpowiedzi. Następnie wita się z kilkoma wybranymi uczniami słowami: *Hello!* oczekując poprawnej odpowiedzi.

### 2. WHAT NUMBERS DO YOU HEAR?

#### Piosenka: “I Like Counting”

Nauczyciel rozdaje dzieciom kartki z narysowanymi numerami od 1 do 20. Tłumaczy uczniom, że ich zadaniem będzie zaznaczenie liczb, które usłyszą w trakcie trwania piosenki: *Please listen to the song. What numbers are there in the song?* Nauczyciel włącza nagranie. Można w razie potrzeby przesłuchać piosenkę dwa razy.



# W królestwie liczb – cz. 6 In the World of Numbers

## 3. ZABAWA: “WHO HAS THE NUMBER...?”

Nauczyciel rozdaje dzieciom kartki z narysowanymi liczbami (jedna liczba na kartce). Można rozdać po jednej kartce na dwoje uczniów. Nauczyciel zadaje pytanie: *Who has the number 4 plus 5?* lub *Who has the number 11 minus 6?* Nauczyciel czeka na odpowiedź. Nauczyciel zaprasza dzieci do zadawania pytań. Należy tak dobrać działania, aby wszyscy uczniowie zgłosili swoje liczby.

## 4. PIOSENKA: I LIKE COUNTING

Uczniowie śpiwają piosenkę wraz z nagraniem

*Ten, nine, eight numbers are great!  
Seven, six, five, four – do you want some more?  
Three, two, one – counting is fun!  
I like counting  
How about you?*

*Fourteen, fifteen – do you know what I mean?  
I mean sixteen, seventeen, eighteen  
Nineteen and twenty too  
I like counting  
How about you?*

*Eleven is four plus seven  
Twelve is ten plus two – do you know your numbers too?  
Two is five minus three – count with me!  
Thirteen minus nine is four – do you want some more?*

*Fourteen, fifteen – do you know what I mean?  
I mean sixteen, seventeen, eighteen  
Nineteen and twenty too  
I like counting  
how about you?*



# W królestwie liczb – cz. 6 In the World of Numbers

## 5. KARTA PRACY 1: Reverse number images

Uczniowie głośno, po angielsku wykonują lustrzane odbicia operacji matematycznych i przyporządkowują wyniki do podanych liczb.

## 6. ZABAWA – MEMORY GAME

Nauczyciel prosi, aby uczniowie spojrzeli we własne tornistry i przez chwilę starali się zapamiętać, jakie szkolne przybory i w jakiej liczbie posiadają. Następnie nauczyciel prosi ochotników o podanie z pamięci zawartości swojego tornistra. **Wygrywa ten uczeń, który zapamiętał jak najwięcej przyborów.**

**The World of Numbers**

1. Decipher the reverse number images.  
Do the mathematical operations and decide which result to match to the given word.

$= \theta - \tau$	7	$= \theta + \theta$	15
$= \tau - \mathcal{S}\uparrow$		$= 8 - 0\uparrow$	
$= \mathcal{E} - \theta$		$= \mathcal{S} + \mathcal{S}\uparrow$	
$= \tau + \mathcal{A}$	9	$= \theta - \mathcal{A}\uparrow$	11
$= \mathcal{S} - 0\uparrow$		$= \mathcal{E} + \theta$	
$= \mathcal{S} + \theta$		$= \mathcal{A} - \tau\uparrow$	

SEVEN      FIFTEEN  
NINE      ELEVEN

*Please look into your school bags and try to memorize as many school objects you have today as possible. Now, please name your school objects and show them to your classmates.*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Instrumenty muzyczne - CZ. 1

CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

**Edukacja muzyczna:**

Zapoznanie z wyglądem instrumentów muzycznych i sposobami gry. Nazwy osób grających na instrumentach

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- nazywa instrumenty muzyczne,
- zna podział na instrumenty dęte, perkusyjne i strunowe,
- rozwija wrażliwość i wyobraźnię muzyczną,
- poznaje nazwy osób grających na poszczególnych instrumentach.



## Kryterium sukcesu:

- wymienisz trzy nazwy instrumentów muzycznych,
- wymienisz nazwy trzech osób grających na poszczególnych instrumentach.

## Kryteria innowacyjności:





# Instrumenty muzyczne – CZ. 1

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz zajęć „Instrumenty muzyczne” cz. ,1
  - prezentacja „Instrumenty muzyczne” cz. 1,
  - karta pracy 1 „Instrumenty muzyczne” cz. 1;
- **do przygotowania:**
  - małe karteczki - dla każdego ucznia jedna,
  - kartka z napisem *muzyka*;
- **dodatkowe:**
  - kartki z bloku, kredki.

## Przebieg zajęć:

### 1. POWITANIE MUZYCZNE

Wszyscy siadają w kręgu na dywanie. U. wspólnie śpiewają ostatnio poznaną piosenkę.

### 2. WPROWADZENIE DO TEMATU ZAJĘĆ – BURZA MÓZGÓW: MUZYKA TO...

Nauczyciel rozdaje uczniom małe karteczki, a na dywanie kładzie kartkę z napisem MUZYKA. Zadaniem dzieci jest napisanie na kartce jednego słowa, które najbardziej kojarzy im się ze hasłem MUZYKA i położeniem na dywanie. Nauczyciel odczytuje słowa oraz wybiera, te które są nazwami instrumentów muzycznych. Pyta dzieci do jakiej kategorii można zaliczyć przedmioty wypisane na kartkach. Należy tak naprowadzić uczniów by odpowiedzieli, że są to instrumenty muzyczne.

### 3. KRÓTKA ROZMOWA NA TEMAT „CO TO JEST INSTRUMENT MUZYCZNY?”

Nauczyciel zadaje pytania dzieciom na temat instrumentów muzycznych:

- *Co to jest instrument muzyczny?*
- *Do czego służy instrument?*
- *Jakie znamy instrumenty?*

# Instrumenty muzyczne – CZ. 1


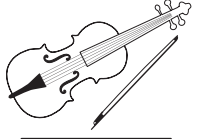
## 4. KARTA PRACY 1: Oglądanie prezentacji – Instrumenty muzyczne

Uczniowie zapoznają się z nazwą i wyglądem instrumentu. Przy każdym instrumencie powtarzają jego nazwę, dyskutują na temat jego wyglądu, budowy, cech charakterystycznych.

Wykonanie karty pracy 1 – zadaniem uczniów jest wklejenie/dopisanie nazwy instrumentu lub narysowanie instrumentu w brakujących miejscach.

**Instrumenty muzyczne**

1. Wpisz nazwę instrumentu lub narysuj instrument.

	
<input type="text" value="fortepian"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text" value="gitara"/>
<input type="text" value="perkusja"/>	<input type="text"/>

## 5. KARTA PRACY 1: Wprowadzenie podziału instrumentów na dęte, perkusyjne i strunowe

Nauczyciel wyjaśnia, że nazwy te pochodzą od sposobów, w jaki wydobywają się z tych instrumentów dźwięki. Kolorowanie na karcie pracy 1 instrumentów;

- na szaro instrumenty dęte,
- na brązowo instrumenty strunowe,
- na czarno instrumenty perkusyjne.

## 6. PRZERWA ŚRÓDLEKCYJNA NA DYWANIE – DRAMA „RZEŻBY”

Dzieci tworzą „rzeźby” osób grających na wymienionym przez nauczyciela instrumencie. Po „uruchomieniu rzeźb” uczniowie udają grę na instrumentach i jednocześnie naśladują wydawane przez nie dźwięki.



## Instrumenty muzyczne – CZ. 1

### 7. PRACA PLASTYCZNA „JA JAKO INSTRUMENT MUZYCZNY”

Dzieci siedząc w kręgu omawiają, jakie cechy charakteru kojarzą im się z każdym instrumentem. Leżąc na dywanie dzieci z zamkniętymi oczami zastanawiają się, który z instrumentów jest najbardziej podobny do niego.

Praca plastyczna przy stolikach – uczniowie przedstawiają siebie na rysunkach jako wybrane instrumenty, ożywiając je np. *lubię grać w piłkę – pianino ma nogi jako piłki*.

### 8. PODSUMOWANI ZAJĘĆ. EWALUACJA

Zabawa „Prawda czy fałsz” – gdy usłyszane zdanie jest prawdziwe dzieci klaszczą w dłonie, jeśli zdanie jest fałszywe tupią nogami.

Skrzypce to okrągły, brzuchaty instrument.

Trąbka to instrument dęty.

Dyrygent to człowiek grający na trąbce.

Gitara to instrument strunowy.

Fortepian to mały instrument blaszany.

Pianista to osoba grająca na perkusji.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Instrumenty muzyczne - CZ. 2

CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

Muzyczny obraz – Wyrażanie muzyki środkami plastycznymi

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- zna nazwy instrumentów, potrafi o nich opowiedzieć,
- tworzy ilustrację plastyczną,
- chętnie i aktywnie uczestniczy w zajęciach.



## Kryterium sukcesu:

- wymienisz trzy nazwy instrumentów muzycznych,
- opowiesz o jednym wybranym instrumencie.

## Kryteria innowacyjności:





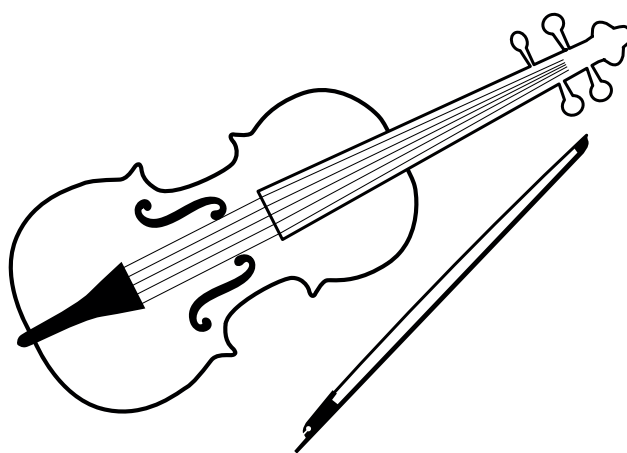
# Instrumenty muzyczne - cz. 2

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz zajęć „Instrumenty muzyczne” cz. 2,
  - film „Instrumenty muzyczne” cz. 2,
  - piosenka „instrumenty muzyczne” cz. 2;
- **do przygotowania:**
  - dowolny utwór muzyczny, potrzebny do ilustrowania muzyki przez dzieci;
- **dodatkowe:**
  - kartki z bloku A4, farby, pędzel, woda.

## Przebieg zajęć:

1. WSPÓLNE OGLĄDANIE FILMU MUZYCZNEGO – „INSTRUMENTY MUZYCZNE”
2. ROZMOWA NA TEMAT OGLĄDANEGO FILMU



## Instrumenty muzyczne – cz. 2

### 3. ROZPOZNAWANIE INSTRUMENTÓW PRZY POMOCY UTWORU MUZYCZNEGO – PIOSENKI

Dzieci słuchają utworu muzycznego – zagrane go różnymi instrumentami. Podają krótką informację na temat tego instrumentu.

#### *Instrumenty muzyczne*

*Mama na pianinie gra  
Gra bo wielki talent ma*

*Tata również talent ma  
na gitarze dobrze gra*

*Siostra skrzypce świetnie zna  
Często na nich pięknie gra*

*Brat w perkusji zakochany  
Bębni, aż się trzęsą ściany*

*Ja na trąbce z nimi gram  
W tym przyjemność wielką mam*

### 4. „ KONCERT”

Próby samodzielnego tworzenia melodii za pomocą wydawania różnych dźwięków wymyślonych przez dzieci.

### 5. MUZYCZNY OBRAZ – ILUSTRACJA PLASTYCZNA SŁUCHANEJ MUZYKI

Dzieci mają przygotowane karki z bloku oraz farby i pędzle. Przed prezentacją muzyki N prosi U, by starali się zapamiętać, to co podczas słuchania podpowie im wyobraźnia. Podczas ponownego odtworzenia utworu U na kartkach rysują swoje skojarzenia.

### 6. WYSTAWA

Po wykonaniu zadania N urządza wystawę prac. Dzieci oglądają powstałe ilustracje.



# Instrumenty muzyczne – CZ. 3

## Musical Instruments

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:**  
***Musical instruments. Instrumenty muzyczne***  
**– wprowadzenie słownictwa i ćwiczenia praktyczne**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:**  
**językowej, muzycznej, społecznej**

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- potrafi podać angielskie nazwy instrumentów muzycznych i muzyków,
- rozpoznaje instrumenty muzyczne po dźwięku,
- śpiewa angielską piosenkę “Musical Family”.

### Kryterium sukcesu:

- będziesz potrafił wymienić kilka nazw instrumentów muzycznych i muzyków,
- będziesz umiał zaśpiewać nową piosenkę.

### Kryteria innowacyjności:

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Instrumenty muzyczne” cz. 3 “Musical Instruments”,
  - prezentacja instrumentów muzycznych,
  - flashcards “Musical Instruments”,
  - karta pracy 1 „Instrumenty muzyczne” cz. 3 “Musical Instruments”,
  - nagranie angielskiej piosenki “Musical family”;
- **do przygotowania:**
  - strona internetowa z dźwiękami instrumentów:  
<https://www.youtube.com/watch?v=6y0LGu724IY>;
- **dodatkowe:**
  - odtwarzacz CD.



# Instrumenty muzyczne - CZ. 3

## Musical Instruments

### Przebieg zajęć:

#### 1. POWITANIE I ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

N. wita dzieci grupami: *Good morning children with fair hair. Good morning children with blue eyes. Good morning children with brown hair. Good morning children with brown eyes. Good morning children wearing something red. Good morning children wearing blue shoes. Good morning children with long hair. Good morning children with short hair.* (poszczególne grupy wstają i odpowiadają: *Good morning, teacher.*)

#### 2. PREZENTACJA MUSICAL INSTRUMENTS

N. pokazuje na tablicy interaktywnej prezentację zapoznając dzieci z angielskimi nazwami instrumentów muzycznych. U. powtarzają zdania: *It's a piano. It's a trumpet. It's a flute. It's a violin. It's a guitar. They're the drums.* W trakcie prezentacji N. zadaje pytanie: *Can you play any musical instruments?* U. uczący się gry na instrumentach (jeśli takie dzieci są w klasie) odpowiadają: *I can play the piano. I can play the guitar.*

#### 3. ROZPOZNAWANIE DŹWIĘKÓW INSTRUMENTÓW MUZYCZNYCH

N. prezentuje flashcards z instrumentami, prosi U. o powtórzenie słówek i przy pomocy magnesów przymocowuje flashcards do tablicy.  
N. odszukuje w internecie stronę <https://www.youtube.com/watch?v=6y0LGu724IY>.  
N. zasłania w prezentacji obraz i włącza sam dźwięk – nagranie fragmentów muzycznych granych na różnych instrumentach. Zadaje pytanie: *What instrument can you hear?* U. podchodzą do tablicy, wskazują na usłyszany instrument i prezentują go (w nawiasach są instrumenty nie poznane przez dzieci na lekcjach, ale być może, w klasie znajdują się dzieci, które znają brzmienie tych instrumentów): *It's a piano. It's a guitar. (It's a saxophone.) They're the drums. It's a violin. It's a trumpet. (It's a cello) It's a flute.*

#### 4. ZABAWA RUCHOWA

N. prosi dzieci o naśladowanie gry na instrumentach: *Play the guitar! Play the piano. Play the drums. Play the trumpet. Play the flute. Play the violin.*

#### 5. OPOWIADANIE "MY MUSICAL FAMILY"

N. zapoznaje dzieci z nazwami muzyków: *A person who plays the piano is a pianist. A person who plays the guitar is a guitarist. A person who plays the violin is a violinist. A person who plays the drums is a drummer. A person who plays the trumpet is a trumpeter. A person who plays the flute is a flautist.*

# Instrumenty muzyczne - CZ. 3

## Musical Instruments

N. zapisuje na tablicy obok flashcards pary wyrazów i prosi U. o ich powtarzanie (*piano – pianist, guitar – guitarist, violin – violinist, drums – drummer, trumpet – trumpeter, flute – flautist*). Następnie N. czyta opowiadanie o muzycznej rodzinie i prosi dzieci, by zwróciły uwagę na to, który instrument (spośród zapisanych na tablicy) nie pojawi się w nim: *I have a musical family. My Mum can play the piano. She's a pianist. My Dad can play the guitar. He's a guitarist. My sister can play the violin. She's a violinist. My brother can play the drums. He's a drummer. And I can play the trumpet. I'm a trumpeter.*

Po wysłuchaniu N. pyta: *What instrument is not in the story?* U. Odpowiadają: *the flute*. N. czyta opowiadanie ponownie i prosi, by dzieci chórem mówiły nazwy instrumentów i muzyków pokazując odpowiednie flashcards i słowa na tablicy, np: *My Mum can play the PIANO. She's a PIANIST.*

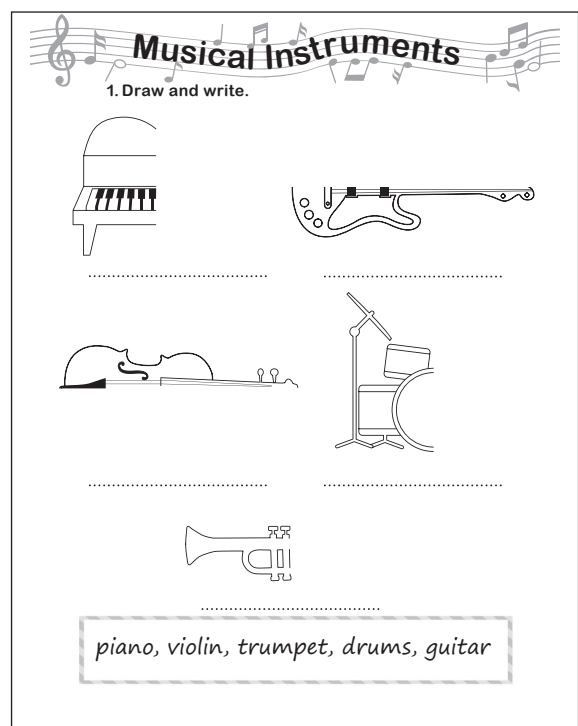
### 6. NAUKA PIOSENKI "MUSICAL FAMILY"

N. wyjaśnia dzieciom, że opowiadanie o muzycznej rodzinie to jednocześnie piosenka. Włącza nagranie i prosi, by dzieci w trakcie słuchania podnosiły jedną rękę, gdy usłyszą nazwę instrumentu, a dwie ręce gdy usłyszą nazwę muzyka.

*I have a musical family.*  
*My Mum can play the piano* (dźwięk pianina)  
*She's a pianist.*  
*My Dad can play the guitar* (dźwięk gitary)  
*He's a guitarist.*  
*My sister can play the violin* (dźwięk skrzypiec)  
*She's a violinist.*  
*My brother can play the drums* (dźwięk perkusji)  
*He's a drummer.*  
*And I can play the trumpet* (dźwięk trąbki)  
*I'm a trumpeter.*

### 7. KARTA PRACY 1: Instrumenty muzyczne

N. rozdaje dzieciom karty pracy. Zadaniem dzieci jest dorysowanie drugiej części instrumentu oraz podpisanie go. Nazwy instrumentów znajdują się w ramce. Kolejność instrumentów jest taka, jak w piosence. Po ukończeniu pracy N. zachęca do wspólnego śpiewania piosenki.





# Instrumenty muzyczne – CZ. 3

## Musical Instruments

### 8. ZABAWA KALAMBURY

N. wybiera chętne dziecko, które naśladuje grę na instrumencie, a inni zgadują: *Are you a trumpeter? Are you a pianist?*

### 9. PODSUMOWANIE I ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

N. prosi chętnych o wymienienie jak największej liczby nowych słów – nazw instrumentów oraz muzyków. Chwali dzieci: *Well done! Great! Good job!*

N. żegna dzieci grupami: *Goodbye children with fair hair. Goodbye children with long hair. ...* (poszczególne grupy wstają i odpowiadają: *Goodbye, teacher*).





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Instrumenty muzyczne – CZ. 4

## Musical Instruments

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:**  
**Musical instruments. Instrumenty muzyczne**  
**– utrwalenie słownictwa**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:**  
**językowej, muzycznej, technicznej, społecznej**

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- potrafi podać angielskie nazwy instrumentów muzycznych oraz muzyków,
- tworzy akompaniament perkusyjny do znanych piosenek,
- potrafi wykonać instrument perkusyjny – grzechotkę.

#### **Kryterium sukcesu:**

- będziesz umiał powtórzyć nazwy instrumentów muzycznych oraz muzyków,
- będziesz grał na instrumentach perkusyjnych,
- wykonasz pracę techniczną – grzechotkę.

### Kryteria innowacyjności:



# Instrumenty muzyczne - CZ. 4

## Musical Instruments

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „Instrumenty muzyczne” cz. 4 “Musical Instruments”,
  - flashcards “Musical Instruments”,
  - nagranie angielskiej piosenki “Musical family”;
- **do przygotowania:**
  - instrumenty perkusyjne,
  - dzieci przynoszą małe plastikowe butelki po napojach, groch, fasolę lub ryż oraz samoprzylepne wycinanki lub naklejki;
- **dodatkowe:**
  - odtwarzacz CD.

### Przebieg zajęć:

#### 1. POWITANIE I ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

N. wita dzieci: *Good morning, children*. U. odpowiadają: *Good morning, teacher*.

N. pyta niektóre dzieci: *How are you today?* U. odpowiadają: *I'm fine, thank you. I'm OK, thanks*.

#### 2. POWTÓRZENIE NAZW INSTRUMENTÓW

N. przedstawia flashcards i powtarza z dziećmi nazwy poznanych instrumentów muzycznych oraz muzyków: *It's a piano. A person who plays the piano is a pianist.* itd.

#### 3. PIOSENKA “MY MUSICAL FAMILY”

N. dzieli klasę na pięć grup i rozdaje każdej grupie flashcard jednego instrumentu.  
U. w każdej grupie prezentują, w jaki sposób grają na danym instrumencie.



# Instrumenty muzyczne – cz. 4

## Musical Instruments

Następnie N. włącza nagranie piosenki “Musical family”. Każda grupa śpiewa i ilustruje gestem instrument wskazany w piosence.

### 4. INSTRUMENTY PERKUSYJNE

N. pokazuje dzieciom różne instrumenty perkusyjne (jeśli są dostępne w szkole) – *percussion instruments* – *triangle, maracas, tambourin, rattle*. N. włącza nagrania różnych, znanych dzieciom angielskich piosenek, a dzieci rytmicznie akomponują (przy każdej piosence inna grupa uczniów, by każdy miał okazję zagrać na instrumencie).

### 5. WYKONANIE GRZECHOTKI – RATTLE

N. wyjaśnia, jak można własnoręcznie wykonać instrument – grzechotkę: *Make your own instrument*. Następnie dzieci wsypują do plastikowych butelek po małych napojach groch, fasolę lub ryż i zakręcają butelki. Grzechotka gotowa! N. zachęca dzieci, by ozdobiły grzechotkę samoprzylepnymi elementami według własnego pomysłu. Po skończonej pracy N. ponownie włącza piosenkę “My Musical family”. Wszyscy śpiewają i akomponują przy pomocy grzechotek.

### 6. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ – ZABAWA – ROZPOZNAWANIE OSÓB NA PODSTAWIE BARWY ICH GŁOSU

U. siadają w kręgu, a N. wybiera chętne dziecko, które staje tyłem do pozostałych i ma za zadanie zgadnąć, kto się odezwie. N. wskazuje dziecko, które mówi wybraną angielską nazwę instrumentu muzycznego. Gdy dziecko zgadnie, kto się odezwał, reszta bije mu brawo. Zabawę powtarza się kilka razy.



# W krainie fantazji – cz. 1

CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja polonistyczna:</b>	Udział w grze dydaktycznej pt. „Uwolnić księżniczkę”, korzystanie z informacji, tworzenie rymów, odgrywanie scenek.
<b>Edukacja matematyczna:</b>	Rozwiązanie złożonych zadań tekstowych.
<b>Edukacja plastyczna:</b>	Tworzenie rysunku za pomocą świeczki.

## Cele operacyjne:

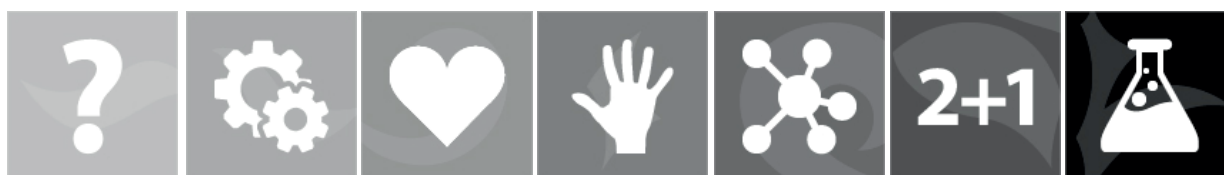
### Uczeń:

- współpracuje w grupie,
- korzysta z informacji zawartych w tekście,
- rozwiązuje nietypowe zadania tekstowe,
- tworzy rysunek świeczką.

## Kryterium sukcesu:

- rozwiążesz we współpracy z kolegami zadania przygotowane przez czarnoksiężnika i uwolnisz księżniczkę.

## Kryteria innowacyjności:





# W krainie fantazji – cz. 1

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz zajęć „W krainie fantazji” cz. 1,
  - flashcards z piktogramami do gry,
  - fotokopia „W krainie fantazji” cz. 1 – zadania dla grup,
  - piosenka pt. „Kraina fantazji”;
- **do przygotowania:**
  - stoliki ustawione do pracy w 5 grupach,
  - plansza do gry pt. „Uwolnić księżniczkę” – kolorowe kartki ksero (pola), a pomiędzy nimi flashcards z piktogramami – przymocowane do tablicy lub ułożone na podłodze w zamkniętą pętlę. Pionek – np. kolorowy magnes, duża kostka do gry,
  - numerki od 1 do 5 – do losowania kolejności grup,
  - zadania dla grup w kopertach – fotokopia na końcu scenariusza,
  - białe świeczki, kredki, kartki dla każdej grupy.

## Przebieg zajęć:

### 1. WYSŁUCHANIE PIOSENKI PT. „KRAINA FANTAZJI”, JAKO WPROWADZENIE DO TEMATU LEKCJI

- N. proponuje U. wysłuchanie piosenki, dzięki której dowiedzą się, z czym związane będą dzisiejsze zajęcia (tekst piosenki na końcu scenariusza).
- Po wysłuchaniu piosenki, N prowadzi z U. rozmowę:
  - o czym jest piosenka?
  - co to jest fantazja (jakie inne słowa kojarzą się z tym wyrazem)?
  - czy warto fantazjować, dlaczego?

### 2. ZAPROSZENIE DO KRAINY FANTAZJI

N. zaprasza U. do krainy fantazji i opowiada im historię:

*Za siedmioma górami, za siedmioma lasami żyła piękna księżniczka. Zakochał się w niej zły czarnoksiężnik, który zapragnął ją poślubić. Gdy księżniczka mu odmówiła,*

# W krainie fantazji – cz. 1

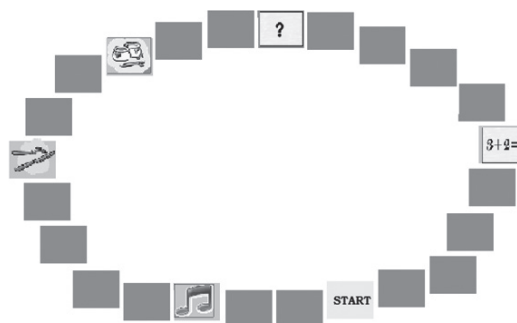
*czarnoksiężnik użył swych tajemnych mocy, wykradł dziewczynę z rodzinnego domu i uwięził ją w wysokiej wieży na szczycie góry. Na straży postawił groźnego smoka. Wielu rycerzy próbowało uwolnić księżniczkę, ale żadnemu z nich się to dotąd nie udało. Jest, bowiem tylko jeden sposób, żeby uwolnić biedną dziewczynę. Czarnoksiężnik ogłosił bowiem, że wypuści ją tylko wtedy, kiedy znajdzie się grupa śmiazków, którzy współpracując ze sobą zagrają w grę i rozwiążą wszystkie jego podchwytliwe zadania.*

N. pyta U., czy zechcieliby pomóc księżniczce?

## 3. ZAPOZNANIE Z REGUŁAMI GRY

N. przedstawia zasady czarnoksiężnika, do których muszą się stosować U., żeby uwolnić księżniczkę:

- Śmiałkowie mają być podzieleni na pięć grup.
- Grupy losują numerki od 1 do 5, które wskażą kolejność grup.
- Przedstawiciel każdej grupy, według ustalonej kolejności rzuca kostką i przesuwają pionek o odpowiednią liczbę oczek.
- Wszystkie grupy grają tym samym pionkiem.
- Jeśli pionek zatrzyma się na polu oznaczonym piktogramem, wszystkie grupy wykonują wymyślone przez czarnoksiężnika zadanie.
- Gdy zadanie zostanie zaliczone, piktogram należy odwrócić na drugą stronę.
- Członkowie grup mają ze sobą współpracować przy wykonywaniu zadań.
- Księżniczka będzie uwolniona, jeśli wszystkie zadania zostaną wykonane, czyli ostatni piktogram zostanie odwrócony.



## 4. PODZIAŁ NA GRUPY I UDZIAŁ W GRZE

- U. podzieleni na 5 grup zajmują miejsca przy stolikach.
- N. przypomina U., że w tej grze nie chodzi o rywalizację, lecz o osiągnięcie wspólnego celu – uwolnienie księżniczki.
- Przedstawiciele grup, zgodnie z ustaloną za pomocą numerków kolejnością, rzucają kostką i przesuwają pionek (wszystkie grupy grają tym samym pionkiem) o tyle pól do przodu, ile wskaże kostka.
- Jeśli pionek zatrzyma się na piktogramie, to grupy otrzymują koperty z zadaniem oraz potrzebne materiały.
- Po upływie czasu wyznaczonego na wykonanie zadania, grupy dokonują prezentacji, a N. odwraca piktogram.



# W krainie fantazji – cz. 1

## 5. PODSUMOWANIE PRACY UCZNIÓW NA ZAJĘCIACH

Kiedy wszystkie zadania zostaną wykonane, N. obwieszcza U., że dzięki nim księżniczka zostanie uwolniona.

Podkreśla rolę współpracy w dążeniu do osiągnięcia wspólnego celu.

Piosenka pt. „*Kraina fantazji*”

*I*

*Zamiast nudzić się jak mops,  
zamiast snuć się z kąta w kąt,  
użyj swojej wyobraźni,  
otwórz wrota do fantazji.*

*Ref.*

*W jednej chwili, jeśli zechcesz  
możesz wdrapać się na tęczę,  
porozmawiać z Kopernikiem,  
lub polecieć do Afryki.  
Możesz pływać z delfinami,  
albo walczyć z piratami.  
To fantazji jest kraina,  
tak zabawa się zaczyna...*

*II*

*Gdy na dworze pada deszcz,  
gdy ci smutno czasem jest,  
to nie zmarnuj tej okazji,  
popuść wodze wyobraźni.*

*Ref.*

*W jednej chwili, jeśli zechcesz,  
możesz wdrapać się na tęczę,  
porozmawiać z Kopernikiem,  
lub polecieć do Afryki.  
Możesz pływać z delfinami,  
albo walczyć z piratami.  
To fantazji jest kraina,  
tak zabawa się zaczyna...*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# W krainie fantazji – cz. 1, fotokopia nr 1

## Zadania dla grup

(3 pierwsze zadania są takie same dla wszystkich grup, dwa pozostałe muszą być dla każdej grupy inne)

### MATEMATYKA CZARNOKSIĘŻNIKA

Rozwiążcie zadania:

#### Zadanie 1.

Baba Jaga miała pięć czarnych kotów, cztery czarne kruki i trzy białe myszki.

Ile nóg miały wszystkie zwierzęta razem?

Zapiszcie działanie i podajcie odpowiedź.

#### Zadanie 2.

Nos Pinokia miał na początku długość 4 cm. Po każdym kłamstwie wydłużał się o 2 cm. Ile razy skłamał Pinokio, jeżeli teraz jego nos ma 16 cm?

**Czas na wykonanie zadania - 15 min**

### RYMY

**Czarnoksiężnik postanowił napisać piosenkę. Pomóżcie mu dobrać rymy do słów:**

czarownica - .....

szczury - .....

pajęczyna - .....

nietoperze - .....

mikstury - .....

kałuża - .....

błyskawica - .....

**Czas na wykonanie zadania - 15 min**

### CZARODZIEJSKA MIKSTURA

**Przeczytaj przepis na ulubioną miksturę czarnoksiężnika.**

**Wypisz składniki, które potrzebne są do sporządzenia mikstury.**

Umyj duży garnek. Wlej do garnka i zagotuj 1 litr wody z kałużą. Do wrzątku wkładaj po kolei: 1 korzeń chrzanu, 3 czerwone muchomory, 2 szyszki sosny i gałązkę jałowca. Gotuj wszystko przez 5 godzin. Zestaw garnek z ognia, dodaj do mikstury dużą pajęczynę i wszystko dokładnie wymieszaj. Nakryj miksturę talerzem i dociśnij kamieniem. Odczekaj 3 dni i mikstura gotowa!

**Czas na wykonanie zadania - 15 min**



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# W krainie fantazji – cz. 1, fotokopia nr 2

## **TAJEMNICZY PRZEDMIOT grupa 1.**

Narysujcie białą świecą na kartonie przedmiot, którego nazwa zaczyna się na literę **d**.  
Napiszcie zagadkę o tym przedmiocie, nie wymieniając jego nazwy.

Przeznaczcie swoją zagadkę grupie 2.

Zamalujcie otrzymany od innej grupy rysunek kolorową kredką i odgadnijcie zagadkę.

**Czas na wykonanie zadania - 20 min**

## **TAJEMNICZY PRZEDMIOT grupa 2.**

Narysujcie białą świecą na kartonie przedmiot, którego nazwa zaczyna się na literę **t**.  
Napiszcie zagadkę o tym przedmiocie, nie wymieniając jego nazwy.

Przeznaczcie swoją zagadkę grupie 3.

Zamalujcie otrzymany od innej grupy rysunek kolorową kredką i odgadnijcie zagadkę.

**Czas na wykonanie zadania - 20 min**

## **TAJEMNICZY PRZEDMIOT grupa 3.**

Narysujcie białą świecą na kartonie przedmiot, którego nazwa zaczyna się na literę **b**.  
Napiszcie zagadkę o tym przedmiocie, nie wymieniając jego nazwy.

Przeznaczcie swoją zagadkę grupie 4.

Zamalujcie otrzymany od innej grupy rysunek kolorową kredką i odgadnijcie zagadkę.

**Czas na wykonanie zadania - 20 min**

## **TAJEMNICZY PRZEDMIOT grupa 4.**

Narysujcie białą świecą na kartonie przedmiot, którego nazwa zaczyna się na literę **s**.  
Napiszcie zagadkę o tym przedmiocie, nie wymieniając jego nazwy.

Przeznaczcie swoją zagadkę grupie 5.

Zamalujcie otrzymany od innej grupy rysunek kolorową kredką i odgadnijcie zagadkę.

**Czas na wykonanie zadania - 20 min**

## **TAJEMNICZY PRZEDMIOT grupa 5.**

Narysujcie białą świecą na kartonie przedmiot, którego nazwa zaczyna się na literę **k**.  
Napiszcie zagadkę o tym przedmiocie, nie wymieniając jego nazwy.

Przeznaczcie swoją zagadkę grupie 1.

Zamalujcie otrzymany od innej grupy rysunek kolorową kredką i odgadnijcie zagadkę.

**Czas na wykonanie zadania - 20 min**

# W krainie fantazji – cz. 1, fotokopia nr 3

## **BEZ SŁÓW grupa 1.**

Czarnoksiężnik zakazał mieszkańcom swojej krainy używać słów. Przedstawcie za pomocą gestów scenkę: **przyszyć guzika.**

Żeby zadanie zostało zaliczone, członkowie innych grup muszą odgadnąć, co przedstawia scenka.

**Czas na przygotowanie scenki - 5 min**

## **BEZ SŁÓW grupa 2.**

Czarnoksiężnik zakazał mieszkańcom swojej krainy używać słów. Przedstawcie za pomocą gestów scenkę: **zaproszenie na wspólny posiłek.**

Żeby zadanie zostało zaliczone, członkowie innych grup muszą odgadnąć, co przedstawia scenka.

**Czas na przygotowanie scenki - 5 min**

## **BEZ SŁÓW grupa 3.**

Czarnoksiężnik zakazał mieszkańcom swojej krainy używać słów. Przedstawcie za pomocą gestów scenkę: **budowanie domu.**

Żeby zadanie zostało zaliczone, członkowie innych grup muszą odgadnąć, co przedstawia scenka.

**Czas na przygotowanie scenki - 5 min**

## **BEZ SŁÓW grupa 4.**

Czarnoksiężnik zakazał mieszkańcom swojej krainy używać słów. Przedstawcie za pomocą gestów scenkę: **zrywanie jabłek.**

Żeby zadanie zostało zaliczone, członkowie innych grup muszą odgadnąć, co przedstawia scenka.

**Czas na przygotowanie scenki - 5 min**

## **BEZ SŁÓW grupa 5.**

Czarnoksiężnik zakazał mieszkańcom swojej krainy używać słów. Przedstawcie za pomocą gestów scenkę: **ugotowanie zupy.**

Żeby zadanie zostało zaliczone, członkowie innych grup muszą odgadnąć, co przedstawia scenka.

**Czas na przygotowanie scenki - 5 min**



# W krainie fantazji – cz. 2

CZAS

2 × 45 min

## Zapis w dzienniku:

<b>Edukacja muzyczna:</b>	Nauka piosenki pt. „Kraina fantazji” metodą ze słuchu.
<b>Edukacja plastyczna:</b>	Zapoznanie z pojęciem: „malarstwo abstrakcyjne”. Tworzenie pracy plastycznej pt. „Kleksowe fantazje” techniką „mokre na mokrym”.

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- śpiewa piosenkę pt. „Kraina fantazji”,
- zna i rozumie pojęcie „malarstwo abstrakcyjne”,
- tworzy pracę abstrakcyjną pt. „Kleksowe fantazje” techniką „mokre na mokrym”.

### Kryterium sukcesu:

- zaśpiewasz piosenkę pt. „Kraina fantazji”,
- namalujesz abstrakcyjną pracę pt. „Kleksowe fantazje”.

## Kryteria innowacyjności:



# W krainie fantazji – cz. 2

## POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - piosenka pt. „Kraina fantazji”;
- **do przygotowania:**
  - pobrane z Internetu przykłady malarstwa abstrakcyjnego np. obrazy Walentego Wróblewskiego lub Wasilija Kandinskiego,
  - białe kartki z bloku rysunkowego, obcięte po kilka cm z każdej strony,
  - kolorowe kartki A-4 na ramki,
  - miseczki z wodą, pędzle, farby plakatowe,
  - kredki, mazaki,
  - aparaty fotograficzne, kamera.

## Przebieg zajęć:

### 1. DOBRZE MIEĆ WYOBRAŹNIĘ – NAWIĄZANIE DO ZAJĘĆ Z POPRZEDNIEGO DNIA

Rozmowa o tym, w jakich zawodach szczególnie potrzebna jest wyobraźnia i dlaczego.

### 2. ABSTRAKCYJONIZM – CO TO TAKIEGO?

- N. zapoznaje U. z terminem „malarstwo abstrakcyjne”  
(kierunek we współczesnych sztukach plastycznych, który charakteryzuje się wyeliminowaniem wszelkich form lub przedmiotów istniejących w rzeczywistości. Malarze abstrakcyjni posługują się barwną plamą, linią, lub geometrycznym kształtem. Starają się nie naśladować natury, ani rzeczywistości).
- N. za pomocą tablicy multimedialnej wyświetla kilka abstrakcyjnych obrazów np. Walentego Wróblewskiego lub Wasilija Kandinskiego.

### 3. KLEKSOWE FANTAZJE – PRACA PLASTYCZNA

- N. proponuje U. zabawę w malarzy abstrakcyjnych.
- Zapoznaje U. z techniką „mokre na mokrym”, objaśnia etapy pracy:
  - najpierw należy zgnieść papier w kulkę,
  - następnie rozwinąć pognieciony papier i wygładzić go na ławce,
  - zamalować całą kartkę czystą wodą tak, żeby papier dobrze nasiąknął,



## W krainie fantazji – cz. 2

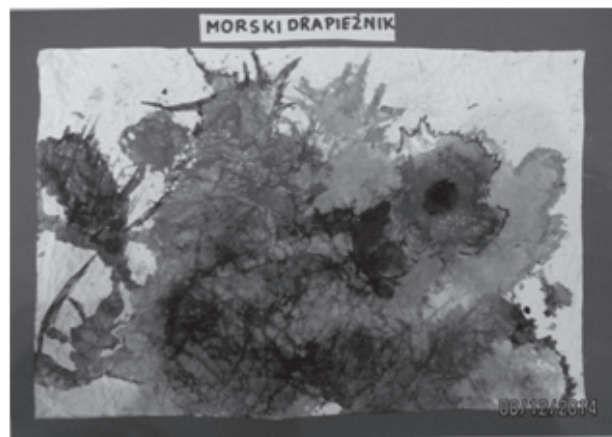
- zrobić kilka kolorowych kleksów farbami na mokrym papierze tak, żeby kleksy się rozlały i przeniknęły z innymi farbami,
- pozostawić prace do wyschnięcia.

### 4. „W KRAINIE FANTAZJI” – NAUKA PIOSENKI (tekst piosenki na końcu scenariusza)

- W czasie, kiedy prace będą schły, N. proponuje U. naukę piosenki pt. „Kraina fantazji”, którą słyszały na poprzednich zajęciach.
- U. słuchają piosenki.
- N. zadaje pytania dotyczące treści piosenki:
  - kiedy najlepiej przenieść się w krainę fantazji?
  - jakie fantastyczne rzeczy mogą nas tam spotkać?
- Nauka śpiewania kolejnych fraz piosenki.
- Śpiewanie piosenki z dowolną interpretacją ruchową.
- Śpiewanie fragmentów piosenki w dowolnych grupach.

### 5. PRZYGOTOWANIE WYSTAWY

- Gdy prace wyschną, U. przyklejają je na kolorowe podkładki tak, żeby powstała kolorowa ramka.
- Kredkami, w razie potrzeby, dokonują drobnych poprawek w obrazkach.
- Każdy artysta nadaje swojej pracy tytuł i umieszcza go na ramce razem ze swoim nazwiskiem.
- Gotowe prace U. umieszczają na wystawie z napisem „Malarstwo abstrakcyjne”.



### 6. ZAPRASZAMY NA WYSTAWĘ – UDZIELAMY WYWIADÓW

- U. oglądają wystawę.
- Kilkoro uczniów fotografuje obrazy – pojedynczo w zbliżeniu.
- Wybrani U. przeprowadzają krótkie wywiady z autorami prac i nagrywają je kamerą.
- Inna grupa nagrywa wypowiedzi chętnych dzieci nt. wrażeń, jakie wywołują w nich oglądane obrazy.



## W krainie fantazji – cz. 2

### 7. RELACJA Z WYSTAWY

N. podsumowuje pracę U. na zajęciach i prezentuje na tablicy interaktywnej zdjęcia prac oraz nagrane filmiki.

Piosenka pt. „*Kraina fantazji*”

*I*

*Zamiast nudzić się jak mops,  
zamiast snuć się z kąta w kąt,  
użyj swojej wyobraźni,  
otwórz wrota do fantazji.*

*Ref.*

*W jednej chwili, jeśli zechcesz  
możesz wdrapać się na tęczę,  
porozmawiać z Kopernikiem,  
lub polecieć do Afryki.  
Możesz pływać z delfinami,  
albo walczyć z piratami.  
To fantazji jest kraina,  
tak zabawa się zaczyna...*

*II*

*Gdy na dworze pada deszcz,  
gdy ci smutno czasem jest,  
to nie zmarnuj tej okazji,  
popuść wodze wyobraźni.*

*Ref.*

*W jednej chwili, jeśli zechcesz,  
możesz wdrapać się na tęczę,  
porozmawiać z Kopernikiem,  
lub polecieć do Afryki.  
Możesz pływać z delfinami,  
albo walczyć z piratami.  
To fantazji jest kraina,  
tak zabawa się zaczyna...*





# W krainie fantazji – cz. 3

## In the World of Fantasy

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
Gra dydaktyczna utrwalająca wiadomości i umiejętności zdobyte  
w klasie 2.**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
społecznej, plastycznej, technicznej, muzycznej, matematycznej.**

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- rozumie czytany przez nauczyciela tekst,
- współpracuje z rówieśnikami w grupie,
- wydaje polecenia w języku angielskim,
- wyszukuje wskazane informacje w tekście,
- dobiera melodię i śpiewa piosenkę,
- wykonuje pracę plastyczną.

### Kryterium sukcesu:

- wysłuchasz ze zrozumieniem tekstu czytanego przez nauczyciela,
- zastosujesz zdobyte wiadomości i umiejętności do wykonania poszczególnych zadań.

### Kryteria innowacyjności:

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

#### – do pobrania:

- scenariusz „W krainie fantazji” cz. 3 “In the World of Fantasy”,
- karta pracy 1 „W krainie fantazji” cz. 3 “In the World of Fantasy”,
- karta pracy 2 „W krainie fantazji” cz. 3 “In the World of Fantasy”;

#### – do przygotowania:

- pięć arkuszy szarego papieru, komplet kolorowych mazaków, opaska na oczy, farby, pędzle, pojemnik na wodę, kolorowy papier wycinankowy, plastelina, plastikowe talerzyki, wydrukowany tekst piosenki;

#### – dodatkowe:

- klej, nożyczki, duże, tekturowe pudło.





# W krainie fantazji – cz. 3

## In the World of Fantasy

Zaleca się, by lekcje „W krainie fantazji” 3 i 4 były przeprowadzone na dwóch następujących po sobie godzinach lekcyjnych. Wówczas nauczyciel przygotowuje salę do pracy w grupach jeden raz. Grupy pracują metodą stacijną – zamieniają się stolikami zgodnie ze wskazówkami zegara. Każda grupa wykona 5 zadań.

### PRZYGOTOWANIE SALI DO ZAJĘĆ:

N. ustawi ławki do pracy w 5 grupach. Na każdym stoliku układa inny kolor kartki odpowiadający kolorom podziału na grupy. Na kolejnych stolikach N. przygotowuje:

- grupa 1 (zielona) – opaska na oczy, kolorowe mazaki, karton szarego papieru, wydrukowane polecenia do odczytania,
- grupa 2 (czerwona) – 5 pędzelków, farby plakatywne, pojemnik z wodą, karta pracy 2 dla każdego dziecka,
- grupa 3 (niebieska) – kolorowe kartki papieru wycinankowego, nożyczki, klej, 5 mazaków,
- grupa 4 (żółta) – tekst piosenki dla każdego ucznia,
- grupa 5 (pomarańczowa) – plastelina, plastikowy talerzyk, bloczek karteczek biurowych, nożyczki.

### Przebieg zajęć:

#### 1. ROZGRZEWKA JĘZYKOWA

##### Powitanie

N. wita się z dziećmi słowami: *Hello*. Zachęca uczniów, by odpowiedzieli: *Hello*.

#### 2. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

##### – Podział na grupy. Wprowadzenie do tematu

U. siadają w kręgu na dywanie. N. pokazuje U. kopertę zaadresowaną do klasy. Tłumaczy, że listonosz przyniósł list do klasy i zachęca do wysłuchania jego treści. Podczas czytania N. ilustruje treść listu gestem oraz pokazuje kartkę szarego papieru.

17 Grey Street  
Grey  
Grey World  
CA2 6MG

Tuesday 11<sup>th</sup> April

Dear friends,

We are writing to you because we need your help.

One day our king put a spell on our world and now everything is grey.

The children are sad. The toys are grey and ugly. We play with grey balls. The trees and flowers are grey. They look very sad.

# W krainie fantazji – cz. 3

## In the World of Fantasy

*Our clothes are grey, too. People look sad. They wear grey jeans, grey T-shirts and grey hats.*

*Mums cook grey food. Potatoes, fish and chips are grey. Cookies and ice-cream are grey, too.*

*All the books have got grey pictures. They are boring.*

*Where are all the colours? We have to do something! Please help us!*

*You can do 5 tasks and our world will be colourful.*

*Children from The Grey World*

**KARTA PRACY1:** U. otrzymują kopie listu. Będą pracować z tekstem podczas wykonywania zadań. N. rozmawia z U. na temat treści listu. Pyta U., jak może wyglądać taki szary świat. Pyta U.:

### **Co by było, gdyby cały świat był szary?**

N. proponuje U., aby podjęli próbę ratowania kolorów i wykonali kolejnych pięć zadań.

N. podchodzi z U. do kolejnych stolików i objaśnia kolejne zadania. Z pomocą chętnego U. prezentuje, jak wykonać zadanie.

N. podaje U. woreczek z kolorowymi karteczkami. Wylosowany kolor U. przymocowuje w widocznym miejscu do ubrania za pomocą taśmy malarskiej i zajmuje miejsce przy stoliku z takim samym kolorem.

### **– Praca w grupach**

#### **Grupa 1**

Jedna osoba z grupy zakłada opaskę na oczy. Rysuje postać człowieka zgodnie ze wskazówkami osoby siedzącej po prawej stronie. Osoba ta losuje i czyta polecenie. Każdy może narysować tylko dwie części ciała. Potem następuje zmiana miejsc.

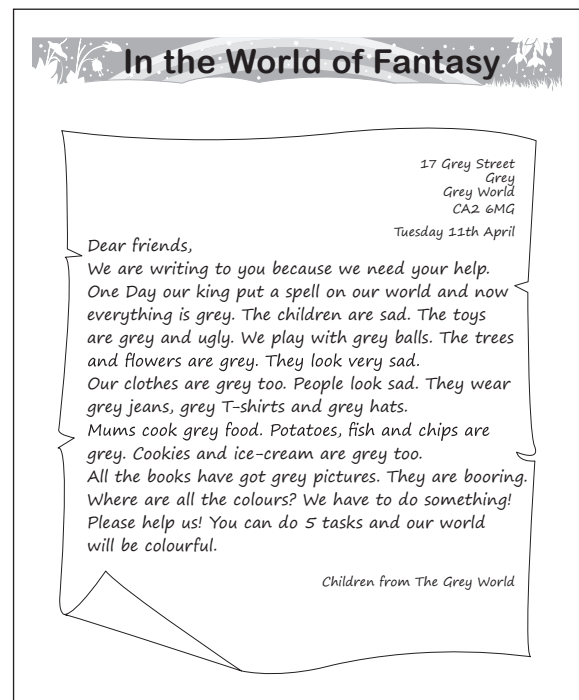
*Draw two eyes and a nose.*

*Draw a head and hair.*

*Draw a mouth and ears.*

*Draw two arms and a tummy.*

*Draw two legs and feet.*



# W krainie fantazji – cz. 3

## In the World of Fantasy

### Grupa 2

**KARTA PRACY 2:** Wymieszaj kolory zgodnie z instrukcją. Zapisz wynik doświadczenia. Praca z kartą pracy 2.

*red + yellow =*

*yellow + blue =*

*blue + red =*

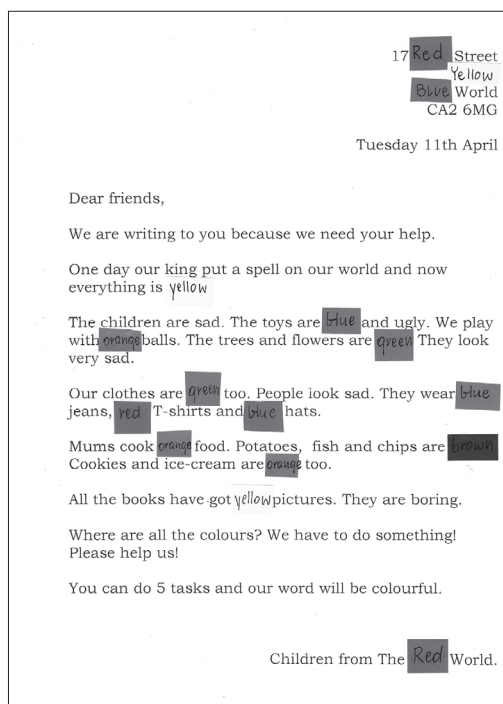
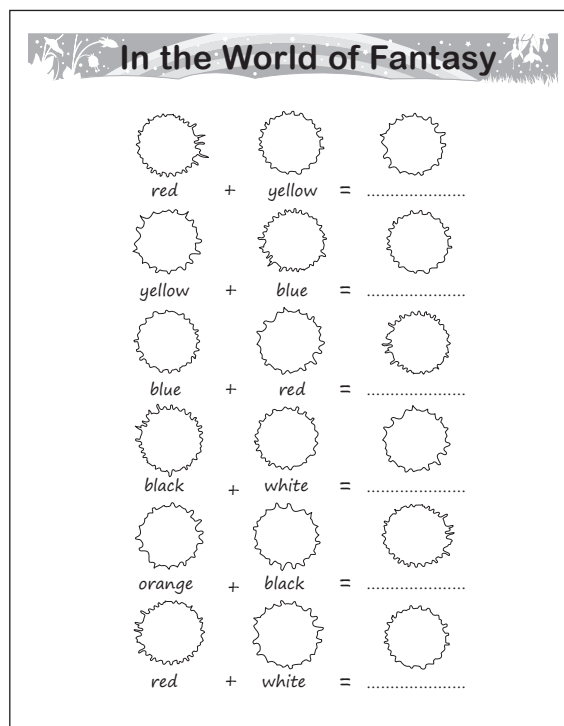
*black + white =*

*orange + black =*

*red + white =*

### Grupa 3

**KARTA PRACY 1:** Przeczytaj jeszcze raz list od dzieci z Grey Word. Podkreśl w tekście słowo *grey*. Zaklej każdy zaznaczony wyraz wybranym kolorem. Zapisz jego nazwę na przyklejonej karteczce. Po zakończonej pracy zliczcie ile jest poszczególnych kolorów w waszych listach. Zapiszcie wynik w tabeli.



### Grupa 4

Zaśpiewajcie na znaną wam melodię słowa:

*Red, green, yellow, blue  
I love pink. How about you?*

*Red, green, yellow, blue  
I love orange. How about you?*

*Red, green, yellow, blue  
I love purple. How about you?.*

Ułóżcie do śpiewanej przez was melodii układ taneczny. Możecie użyć kolorowych rekwizytów.



# W krainie fantazji – cz. 3

## In the World of Fantasy

### Grupa 5

Przeczytajcie jeszcze raz list. Znajdźcie w nim nazwy potraw i wykonajcie je z plasteliny. Gotowe prace poukładajcie na talerzu. Podpiszcie każdy produkt na karteczkach. Każdy przygotowuje jedną potrawę.

#### – Prezentacja. Zmiana grup

Po zakończeniu pracy przez grupy N. prosi o zaprezentowanie piosenki przez grupę 4. U. siadają na dywanie. Grupa 4 prezentuje piosenkę wraz z przygotowanym układem tanecznym.

Wszystkie prace U. składają do pudła – paczki do wysłania dla dzieci z Grey Word.

U. podejmują pracę nad drugim zadaniem zmieniając stolik o jeden w prawą stronę.

### 3. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

N. kończy zajęcia zapraszając kolejną grupę śpiewającą do prezentacji. Informuje U., że na kolejnych zajęciach będą kontynuować wykonywanie zadań.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# W krainie fantazji – cz. 4

## In the World of Fantasy

CZAS

45 min

**Zapis w dzienniku:  
Gra dydaktyczna utrwalająca wiadomości i umiejętności zdobyte  
w klasie 2.**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:  
społecznej, plastycznej, technicznej, muzycznej, matematycznej**

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- rozumie czytany przez nauczyciela tekst,
- współpracuje z rówieśnikami w grupie,
- wydaje polecenia w języku angielskim,
- wyszukuje wskazane informacje w tekście,
- dobiera melodię i śpiewa piosenkę,
- wykonuje pracę plastyczną.

### Kryterium sukcesu:

- wysłuchasz ze zrozumieniem tekstu czytanego przez nauczyciela,
- zastosujesz zdobyte wiadomości i umiejętności do wykonania poszczególnych zadań.

### Kryteria innowacyjności:







# W krainie fantazji – cz. 4

## In the World of Fantasy

### POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
  - scenariusz „W krainie fantazji” cz. 4 “In the World of Fantasy”;
- **do przygotowania:**
  - pięć arkuszy szarego papieru, komplet kolorowych mazaków, opaska na oczy, farby, pędzle, pojemniki na wodę, kolorowy papier wycinankowy, plastelina, plastikowe talerzyki, wydrukowany tekst piosenki,
  - fotokopia listu zwrotnego – podziękowania za dobrze wykonaną pracę;
- **dodatkowe:**
  - klej, nożyczki, duże, tekturowe pudło, balony dla każdego ucznia,
  - muzyka taneczna.

Wykonywanie kolejnych zadań przez grupy należy dostosować do tempa pracy U. Jeśli U. potrzebują więcej czasu na zadania mogą wykonać tylko ich część.

### Przebieg zajęć:

#### 1. POWITANIE

N. wita się z dziećmi słowami: *Hello*. Zachęca uczniów, by odpowiedzieli *Hello*.

#### 2. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

##### Nawiązanie do tematu

N. zaprasza U. na dywan. W kręgu pyta U. o poprzednie zajęcia. Chętni U. przypominają to, co działo się na lekcji. U. siadają do stolików w grupach ustalonych na poprzednich zajęciach.

##### Praca w grupach

U. wykonują kolejne zadania. Przed kolejnymi zmianami grup wszyscy oglądają prezentację przygotowaną przez grupę 4 – piosenka.





# W krainie fantazji – cz. 4

## In the World of Fantasy

### Zakończenie pracy. Podsumowanie zadań

U. składają wszystkie wykonane prace do pudła. Zaklejoną i gotową do wystania paczkę N. wystawia na korytarz. Umówiona wcześniej osoba przynosi zwrotną przesyłkę dla U.

N. otwiera paczkę, wyjmuje list dla dzieci. Zaprasza U. do wysłuchania treści.

17 Red Street  
Blue  
Colourful World  
CA2 6MG

Tuesday 20th April

*Dear friends,*

*We are writing to you because we want to thank you.*

*Our word is colourful again.*

*The children are happy. The toys are red, green and beautiful. We play with yellow and brown balls. The trees and flowers are green. They look very nice.*

*Our clothes are full of colours. People look happy. They wear blue jeans, purple T-shirts and pink hats.*

*Mums cook fantastic food. Potatoes, fish and chips are yellow, orange and green.*

*Cookies and ice-cream look great.*

*All the books have got a lot of pictures in many colours. They are interesting.*

*We've got all our colours back!*

*You are fantastic friends. You give us hope, joy and love.*

*We've got something for you. Have a lot of fun!*

*Thank you very much.*

*Children from The Colourful World*

N. pyta U. o treść listu. Rozmawia z U. o tym, co zmieniło się w Szarym Świecie. Gratuluje U. dobrze wykonanego zadania. Wysypuje z pudełka przesyłki kolorowe balony – nagrodę za pracę.

U. nadmuchują balony. N. zaprasza wszystkich do wspólnego świętowania z balonami przy muzyce.

3.

### ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

U. sprzątają po zajęciach. N. żegna się z U.

# W krainie fantazji – cz. 4, fotokopia nr 1

17 Red Street  
Blue  
Colourful World  
CA2 6MG

Tuesday 20th April

Dear friends,

We are writing to you because we want to thank you. Our world is colourful again. The children are happy. The toys are red, green and beautiful. We play with yellow and brown balls. The trees and flowers are green. They look very nice.

Our clothes are full of colours. People look happy. They wear blue jeans, purple T-shirts and pink hats. Mums cook fantastic food. Potatoes, fish and chips are yellow, orange and green. Cookies and ice-cream look great.

All the books have got a lot of pictures in many colours. They are interesting. We've got our colours back! You are fantastic friends. You give us hope, joy and love. We've got something for you. Have a lot of fun! Thank you very much.

Children from The Colourful World