

*Ad@i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 114, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel\_1\_114, do zastosowania z: uczeń\_1\_114 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl) lub [www.scholaris.pl](http://www.scholaris.pl): *Karmienie zwierząt (225\_mat\_karmienie zwierzat)**

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

### **Temat: Zwierzęta hodowane przez człowieka**

### **SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW**

#### **Cele edukacyjne:**

- utrwalenie nazw zwierząt hodowanych przez człowieka,
- wprowadzenie wiadomości dotyczących celów hodowania zwierząt przez ludzi,
- kształcenie umiejętności czytania,
- kształcenia umiejętności pisania,
- określanie liczby głosek w wyrazach,
- doskonalenie umiejętności porównywania obiektów pod względem wielkości,
- doskonalenie umiejętności porównywania obiektów pod względem wagi,
- doskonalenie umiejętności określania czasu.

#### **Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

##### Uczeń:

- wymienia zwierzęta hodowane przez człowieka,
- zna cele, dla których zwierzęta są hodowane przez człowieka,
- czyta proste teksty,
- pisze poznane litery,
- określa liczbę głosek w wyrazach,
- porównuje obiekty pod względem wielkości,
- porównuje obiekty pod względem wagi,
- określa czas na podstawie zadania z treścią.

**Metody:** rozmowa, burza mózgów, mapa mentalna, metoda ćwiczeniowa.

**Formy pracy:** praca indywidualna, praca zespołowa, praca grupowa.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, fotografie zwierząt hodowanych przez człowieka (owca, koza, koń, kura, kaczka, gęś, pszczoła, krowa, gołębie), miód, mleko, kłębek wełny, kartki w formacie A3 dla grup, kredki.

### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel pokazuje uczniom fotografie zwierząt hodowanych przez człowieka. Uczniowie podają nazwy przedstawionych na nich zwierząt.

2. Nauczyciel dzieli klasę na trzy grupy. Następnie zadaje pytanie: W jakim celu człowiek hoduje zwierzęta? Prosi, aby uczniowie w grupach urządzili burzę mózgów i wykonali odpowiednią mapę mentalną, posługując się rysunkami lub zapisanymi przez siebie wyrazami.

3. Uczniowie opracowują mapy mentalne, po czym prezentują je przed pozostałymi grupami. Nauczyciel w razie potrzeby uzupełnia odpowiedzi uczniów. Wśród nich mogą się znaleźć takie odpowiedzi, jak:

- Aby uzyskać pokarm: na przykład mleko, mięso, miód.
- Aby uzyskać pierze.
- Aby pomagały w gospodarstwie.
- Dla swojej przyjemności.

4. Uczniowie w grupach wykonują zadania od 1 do 3 z karty pracy.

5. Nauczyciel wręcza grupom kolejno: miód, mleko, kłębek wełny. Prosi, aby uczniowie na drugiej stronie swojej mapy mentalnej narysowali lub napisali, do czego można użyć tych produktów. Każda grupa powinna podać co najmniej trzy przykłady.

6. Uczniowie pracują w grupach, po czym pokazują i omawiają efekty swojej pracy.

7. Nauczyciel prosi, aby uczniowie wykonali zadanie 4 z karty pracy. Uczniowie liczą głoski w wyrazach, po czym łączą je z odpowiednimi kostkami.

8. Uczniowie wykonują następane zadanie z karty pracy. Nauczyciel zwraca im uwagę na to, jaką literą zaczyna się wyraz *hodować*.

9. Uczniowie wykonują zadanie 6 z karty pracy. Nauczyciel pyta uczniów, gdzie w naturalnych warunkach żyją strusie.

10. Zanim uczniowie wykonają zadanie 7 z karty pracy, nauczyciel prosi ich, aby powiedzieli, które zwierzęta znoszą jajka i czyje to mogą być jajka (zad. 7 kolejno: jajko przepiórcze, jajko kurze, jajko strusie, jajko gołębie).

11. Uczniowie wykonują kolejne zadania w karcie pracy.

12. Pod koniec lekcji nauczyciel przeprowadza próbę przedstawienia *Katar*.



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

### Temat: Zwierzęta hodowane przez człowieka

#### Cele edukacyjne:

- ćwiczenie umiejętności gry w warcaby,
- kształcenie umiejętności odczytywania i zaznaczania pełnych godzin,
- kształcenie umiejętności posługiwania się liczbami arabskimi i znakami rzymskimi.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- potrafi grać w warcaby,
- odczytuje i zaznacza pełną godzinę na zegarze,
- odczytuje liczby arabskie,
- odczytuje liczby rzymskie.

**Metody:** rozmowa, metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa.

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

**Środki dydaktyczne:** warcaby dla par, zegary (wykonane wcześniej przez uczniów w ramach projektu), karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.*

#### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rozdaje uczniom zegary tekturowe, które wykonali podcza projektu edukacyjnego.. Następnie prosi, aby dzieci ustawiły wskazówkę minutową na 4, a godzinową na 7. Uczniowie podnoszą zegary do góry, a prowadzący sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia.
2. Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy. Nauczyciel wyznacza dziecko, które mówi, jak rozpoznać wskazówkę godzinową i wskazówkę minutową.
3. Prowadzący podaje, którą godzinę dzieci mają ustawić na zegarze. Uczniowie podnoszą zegary, aby nauczyciel mógł sprawdzić wykonane zadanie.
4. Dzieci wykonują zadanie 2 i 3 w karcie pracy. Na koniec nauczyciel wyznacza osoby, które odczytują odpowiedzi.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



5. Uczniowie dobierają się w pary i wspólnie wykonują zadania 4–6 z karty pracy. Dla ułatwienia ustawiają wskazówki zegarów na godzinie podanej w poleceniu. Przesuwają wskazówki zgodnie z opisem w zadaniu, następnie rysują wskazówki w karcie pracy. Nauczyciel wyznacza osoby, które odczytują odpowiedzi i zapisują je na tablicy.

5. Nauczyciel rozmawia z uczniami na temat ich rozkładu dnia. Zadaje różnym uczniom pytania z nawiązujące do zadania 7 z karty pracy:

- O której godzinie wstajesz?
- O której godzinie najczęściej zaczynasz lekcje w szkole?
- O której godzinie jesz obiad?
- O której godzinie kładziesz się spać?

Na polecenie nauczyciela uczniowie uzupełniają zdania w zadaniu 7 w karcie pracy. Później dzieci odczytują je głośno. Prowadzący rozmawia z uczniami na temat różnic w czasie wykonywania codziennych czynności przez różne osoby. Potem uczniowie w parach porównują swoje odpowiedzi i zadają sobie pytania dodatkowe, takie jak:

- O której godzinie wstajesz w sobotę?
- Czy we wszystkie niedziele jesz obiad o tej samej godzinie?
- Ile godzin możesz w ciągu dnia oglądać bajki?
- Ile czasu zajmuje ci odrabianie lekcji?
- Ile czasu spędzasz na zabawie?

6. Nauczyciel tłumaczy zadanie 8 z karty pracy.

7. Nauczyciel tłumaczy uczniom, że w różnych miejscach na świecie o tej samej porze jest różna godzina. Podaje przykłady takich miejsc i wyjaśnia ogólnie, skąd się biorą różnice w czasie. Następnie informuje uczniów, w jaki sposób mają wykonać zadanie z karty pracy. Zachęca też uczniów, aby w domu wspólnie z rodzicami poszukali informacji o miastach wymienionych w zadaniach.

7. Uczniowie dobierają się w pary, a nauczyciel rozdaje im warcaby. Następnie dzieci ćwiczą grę w warcaby. Uwaga: jeżeli niektórzy z uczniów opanowali lepiej grę w warcaby, można urządzić między nimi turniej.



## Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Nasze zwierzaki”

### Temat: Zwierzęta hodowane przez człowieka

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie sprawności fizycznej przez gry i zabawy.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- rozwija swoją sprawność fizyczną,
- zna zabawy z chustą animacyjną.

**Metody:** metoda zabawowa.

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

**Środki dydaktyczne:** chusta animacyjna, piłka.

#### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rozkłada na sali chustę animacyjną. Dzieci bawią się nią swobodnie, podnoszą chustę, opuszczają, chodzą z chustą najpierw w prawą stronę, na sygnał „Hop!” – zmieniają kierunek.

2. Uczniowie siedzą na chuście, rzucają do siebie nawzajem piłkę, wypowiadając imię osoby, do której podają piłkę, oraz kolor, na którym siedzi ta osoba.

3. Uczniowie trzymają chustę na wysokości pasa, na sygnał zaczynają sobie przekazywać chustę w prawą stronę, najpierw powoli, potem szybciej i bardzo szybko. Na sygnał „Stop!” – zmiana kierunku (chusta podawana w lewą stronę – powoli, potem coraz szybciej).

4. Uczniowie, stoją, trzymają chustę na wysokości swojego pasa. Zamykają oczy. Nauczyciel wyznacza jedną osobę, podchodząc do niej i lekko dotykając jej ramienia. Osoba ta wchodzi pod chustę, tak, by inni uczniowie tego nie zauważyli. Na sygnał „Już!” – reszta klasy otwiera oczy i odgaduje, kogo brakuje, kto się schował pod chustą. Powtórzenie zabawy. Następnie nauczyciel umawia się z uczniami, że tym razem wyznaczy dwie osoby, które ukryją się pod chustą. Zabawę powtarza się, tyle razy, by wszyscy uczniowie mogli schować się pod chustą.

5. Uczniowie trzymają chustę na wysokości pasa. Nauczyciel wypowiada nazwy kolorów. Uczniowie dotykający wymienianych kolorów, przebiegają pod chustą i zajmują miejsce kolegi z naprzeciwka.

6. Uczniowie trzymają chustę na wysokości kolan. Jedna chętna osoba wchodzi pod chustę i zostaje nią przykryta. W tym czasie wyznaczona przez nauczyciela osoba wychodzi z klasy, reszta uczniów zmienia swoje miejsce. Dzieci podnoszą chustę, osoba, która była nią przykryta, wychodzi i odgaduje, kogo nie ma. Powtórzenie zabawy.

7. Na zakończenie uczniowie siadają na chuście i opowiadają, która zabawa im podobała im się najbardziej i dlaczego.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## Klasa I, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Nasze zwierzaki”

### Temat: Zwierzęta hodowane przez człowieka

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie sprawności fizycznej poprzez gry i zabawy,
- kształcenie podawania i chwytania piłki.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- reaguje na umówione hasła,
- współpracuje w zespole.

**Metody:** metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

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

**Środki dydaktyczne:** koła hula-hoop, odtwarzacz CD, dowolne nagranie, piłki do siatkówki.

#### Przebieg lekcji:

1. Zbiórka, sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Zabawa „Pułapka”. Nauczyciel wyznacza pole do zabawy. Dwóch chętnych uczniów odgrywa role komarów, innych dwóch chętnych – rolę elfów. Reszta grupy stara się, biegając, unikać „komarów”, które łapią dzieci. Ten, kto zostanie złapany, zastyga – kuca z rękoma uniesionymi do góry. „Elfy” „ożywiają” dzieci, przekładając przez nie hula-hoop, znowu mogą biegać. Zamiana ról.

3. Hula-hoop ułożone na podłodze – jedno ogok drugiego, w kole. Powinno być o jedno hula-hoop mniej niż graczy. Kiedy nauczyciel włącza muzykę, gracze zaczynają biec truchtem w prawą stronę, po obwodzie koła (wokół hula-hoop). Kiedy muzyka cichnie, gracze wskazują do hula-hop. Ten, któremu się to nie uda, tańczy sam (w centrum koła). Po każdej rundzie należy zabrać jedno hula-hoop – w ten sposób zostanie jedno hula-hoop i wyłoniony zostanie zwycięzca.

4. „Pływające hula-hoop”. Dzieci stają w ciasnym kole, wokół hula-hoop. Każde dziecko jednym palcem lewej i prawej dłoni podtrzymuje hula-hoop. Celem gry jest położenie hula-hoop na ziemi bez upuszczania go lub zmiany chwytu. Hula-hoop będzie miało tendencję do unoszenia się z powodu nacisku palców skierowanych ku górze. Położenie obręczy na ziemi będzie wymagało pracy zespołowej.

5. Nauczyciel rozdaje piłki. Swobodne rzuty piłkami. Nauka podań i chwytów piłki w parach. Uczniowie, ustawieni twarzami do siebie, rzucają piłkę do partnera, ten ją odrzuca. Ćwiczenie należy powtórzyć kilka razy. Podanie piłki do partnera z odbiciem jej od podłogi, łapanie piłki. Powtórzenie ćwiczenia kilka razy. Próba kozłowania piłki – raz prawą, raz lewą ręką. Zabawa w kręgu „Piłka parzy”. Zebranie sprzętu. Zakończenie zajęć.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

