

Autor scenariusza:

Danuta Orzażewska-Motyka

1. Etap edukacyjny i klasa

- edukacja wczesnoszkolna - klasa II

2. Przedmiot

- edukacja wczesnoszkolna – matematyka z elementami przyrody

3. Temat zajęć:

Jacy jesteśmy. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego w ćwiczeniach rachunkowych i zadaniach matematycznych.

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Treści nauczania zgodne z aktualną podstawą programową. Podstawa programowa edukacja wczesnoszkolna, etap I, obowiązująca od roku szkolnego: 2017 / 2018, oficjalna. Podstawa prawna: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Aktywizacja uczniów poprzez atrakcyjne formy nabywania i doskonalenia umiejętności. Wskazywanie możliwości wykorzystania TIK w procesie uczenia się i doskonalenia nabytych umiejętności.

7. Cel ogólny zajęć

Wyrabianie biegłości rachunkowej oraz rozwijanie myślenia matematycznego.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń biegle dodaje i odejmuje w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego.
2. Zapisuje prawidłowo formuły matematyczne podczas rozwiązywania rozmaitych zadań tekstowych.
3. Dziecko uczy się i rozwiązuje zadania z wykorzystaniem nowoczesnej technologii.

9. Metody i formy pracy

Metody dydaktyczne: aktywizujące, problemowe, praktycznego działania. Formy pracy: indywidualna i grupowa.

10. Środki dydaktyczne

1. Ćwiczenia rachunkowe i zadania tekstowe z wykorzystaniem zasobów Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej dla edukacji wczesnoszkolnej.
2. Film edukacyjny z serwisu internetowego YouTube przedstawiający sposoby dodawania i odejmowania w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego.

3. Materiały interaktywne do ćwiczeń rachunkowych z platformy edukacyjnej Wordwall

11. Wymagania w zakresie technologii

Komputer z dostępem do Internetu, ekran.

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

Nauczyciel sprawdza frekwencję uczniów oraz podaje temat lekcji: Jacy jesteśmy. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego w ćwiczeniach rachunkowych i zadaniach matematycznych.

Aktywność nr 1

Temat:

Jacy jesteśmy. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego w ćwiczeniach rachunkowych i zadaniach matematycznych- porównuję i przeliczam.

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Ćwiczenia wprowadzające do lekcji na spostrzegawczość oraz skupienie i koncentrację uwagi. Dzieci obserwują oraz słuchają ze zrozumieniem opisów położenia przedmiotów w klasie i wskazują półki na których one leżą. (zadanie 4 z tematu 5 na tej platformie).

<https://zpe.gov.pl/a/temat-5-w-naszej-klasie/D3pqzQTNs>

Uczniowie przeliczają elementy i porównują liczebności zbiorów stosując określenia więcej lub mniej. Jednocześnie wyciągają wnioski dotyczące wyników głosowań przeprowadzonych w opisanej w zadaniach klasie szkolnej oraz uzyskują wygenerowane automatycznie (po prawidłowym rozwiązaniu zadań) wyniki wszystkich głosowań. (zadanie 5 z tematu 7 na tej platformie). <https://zpe.gov.pl/a/temat-7-nasz-regulamin/DNW25s79I>

Aktywność nr 2

Temat

Jacy jesteśmy. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego w ćwiczeniach rachunkowych i zadaniach matematycznych- sprawnie liczę.

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

Uczniowie oglądają film dydaktyczny przedstawiający sposób szybkiego obliczenia pamięciowego w zakresie dodawania i odejmowania do 20 (dodatkowo ćwiczenia z wykorzystaniem liczmanów dla dzieci, które tego potrzebują).

<https://www.youtube.com/watch?v=roUIMALx0oM>

Koło fortuny- ćwiczenia rachunkowe na dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego z wykorzystaniem metod zaprezentowanych na filmie. Uczniowie kręcą kołem i podają wyniki wylosowanych działań. <https://wordwall.net/pl/resource/526984/matematyka/dodawanie-i-odejmowanie-do-20>

Aktywność nr 3

Temat

Jacy jesteśmy. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego w ćwiczeniach rachunkowych i zadaniach matematycznych- wykorzystuję swoją sprawność rachunkową do szybkiego rozwiązywania zadań matematycznych.

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

Uczniowie rozwiązują zadania. Czytają pytania zapisane na tablicy korkowej do zilustrowanych obrazkiem zadań matematycznych oraz zapisują wynik działań. Dodatkowo uczniowie zapisują rozwiązanie do każdego z zadań w zeszytcie. (zadanie 6 z tematu 6 na tej platformie). <https://zpe.gov.pl/a/temat-6-dobry-dyzurny/DPWJay82>

Losowe karty- uczniowie podzieleni na zespoły 3-osobowe najpierw zapisują wyniki pojawiających się losowo na ekranie działań matematycznych. Mogą uzyskać 1 punkt za każdy prawidłowy wynik (jest 20 działań na dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego). Następnie układają i zapisują zadania do wylosowanego przez zwycięski zespół działania (moga za to dodatkowo uzyskać 3punkty).

<https://wordwall.net/pl/resource/526984/matematyka/dodawanie-i-odejmowanie-do-20>

Aktywność nr 4

Temat

Jacy jesteśmy. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego w ćwiczeniach rachunkowych i zadaniach matematycznych – jak sprawnie już potrafię liczyć.

Czas trwania

5 minut

Opis aktywności

Odkryj karty i sprawdź siebie. Dzieci zapisują w zeszytach odkryte działania, a do odpowiedzi zgłasza się dziecko, którego numer z dziennika zawiera cyfrę z liczby, która jest rozwiązaniem danego przykładu.

<https://wordwall.net/pl/resource/526984/matematyka/dodawanie-i-odejmowanie-do-20>

Podsumowanie lekcji

13. Sposób ewaluacji zajęć

Uczniowie podnoszą rękę zależnie od komunikatu: zdobyłem ponad 20 pkt., zdobyłem 20 pkt., zdobyłem więcej niż 15 pkt., zdobyłem więcej niż 10pkt., zdobyłem więcej niż 5 pkt., zdobyłem mniej niż 5 pkt. Nauczyciel uzyskuje w ten sposób wstępną informację o postępach dzieci i planuje dalsze działania dla uzyskania coraz lepszych efektów dydaktycznych.

14. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Ćwiczenia wykorzystane na lekcji uczniowie mogą także zrobić samodzielnie w domu dla dalszego doskonalenia umiejętności rachunkowych.

Autor/autorka

Danuta Orzazewska-Motyka

1. Etap edukacyjny i klasa

- edukacja wczesnoszkolna - klasa II

2. Przedmiot

- edukacja wczesnoszkolna – humanistyczna

3. Temat zajęć:

ZWIERZĘTA NA WSI

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Treści nauczania zgodne z aktualną podstawą programową. Podstawa programowa: edukacja wczesnoszkolna, etap I, obowiązująca od roku szkolnego: 2017 / 2018, oficjalna. Podstawa prawna: Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Budzenie ciekawości poznawczej uczniów poprzez atrakcyjne formy przekazywania wiedzy. Wskazywanie możliwości wykorzystania TIK w procesie uczenia się.

7. Cel ogólny zajęć

Nazywanie i rozpoznawanie miejsc, w których mieszkają zwierzęta hodowlane na wsi. Podział zwierząt hodowlanych na ptaki i ssaki.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń rozróżnia środowisko wiejskie i miejskie oraz nazywa zwierzęta hodowlane żyjące na wsi.
2. Uczeń potrafi rozpoznawać ptaki i ssaki hodowlane na podstawie ich cech oraz łączy te zwierzęta z ich domami.
3. Uczeń uczy się i rozwiązuje zadania z wykorzystaniem nowoczesnej technologii.

9. Metody i formy pracy

Metody dydaktyczne: aktywizujące, problemowe, praktycznego działania. Formy pracy: indywidualna i grupowa.

10. Środki dydaktyczne

1. Odgłosy miasta i wsi z wykorzystaniem zasobów darmowej muzyki portalu internetowego SoundCloud.
2. Film edukacyjny z serwisu internetowego YouTube przedstawiający zwierzęta hodowlane na wsi.

3. Materiały interaktywne z portalu Wardwall- podział zwierząt hodowlanych na ptaki i ssaki.
4. Rozwiązywanie autorskiej krzyżówki dotyczącej nazw pomieszczeń gospodarczych dla zwierząt, wygenerowanej dla uczniów z wykorzystaniem generatora; krzyżówki.edu.pl, i rozwiązywanej na lekcji przy użyciu Narzędzi programu Paint.
5. Rozwiązywanie testów wyboru „Zwierzęta hodowlane” i „Zwierzęta hodowlane w gospodarstwie rolnym” z wykorzystaniem quizów z platformy Quizizz.
6. Wypełnianie ankiety ewaluacyjnej utworzonej przy użyciu narzędzia do szybkiego tworzenia ankiet: Survio.

11. Wymagania w zakresie technologii

Komputer z dostępem do Internetu i ekran.

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

Nauczyciel sprawdza frekwencję uczniów oraz podaje temat lekcji: Zwierzęta na wsi.

Aktywność nr 1

Temat:

Zwierzęta na wsi – co słyszysz i widzisz?

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

Uczniowie rozpoznają dźwięki pochodzące z miasta i ze wsi. Podnoszą kolorowe lizaki: zielony-wieś, a czerwony-miasto.

<https://soundcloud.com/search?q=odg%C5%82osy%20miasta>

<https://soundcloud.com/marzena-d-biec/odglosy-zwierzat-na-wsi>

Podział uczniów na zespoły dwuosobowe. Oglądanie filmu edukacyjnego przedstawiającego zwierzęta mieszkające na wsi oraz zapisywanie ich nazw na fiszkach w kolejności pojawiania się na filmie. Wśród nich: świnie, krowy, kury, owce, kozy, konie, pszczoły. Następnie sprawdzanie poprawności wykonania zadań.

<https://www.youtube.com/watch?v=xrgowwp1V-U>

Aktywność nr 2

Temat

Zwierzęta na wsi – cechy ssaków i ptaków hodowlanych.

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

Podział zwierząt hodowlanych na ptaki i ssaki- praca ucznia z materiałami interaktywnymi (sortowanie według grup ssaki na wsi i ptaki na wsi).

<https://wordwall.net/pl/resource/13696843/biologia/ptaki-i-ssaki>

<https://wordwall.net/pl/resource/14544707/ptaki-ssaki>

Nazywanie i dobieranie pomieszczeń gospodarczych dla poszczególnych zwierząt hodowlanych. Rozwiązywanie krzyżówki stworzonej i wygenerowanej przy użyciu generatora krzyżówek (uczniowie wpisują hasła z wykorzystaniem programu Paint). Krzyżówka wraz z kluczem zamieszczona w materiałach pomocniczych w pkt.16 scenariusza.

<https://www.krzyzowki.edu.pl/generator.php>

Aktywność nr 3

Temat

Zwierzęta na wsi - czy właściwie klasyfikuję ptaki i ssaki?

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Usystematyzowanie zdobytej wiedzy. Uczniowie rozwiązują w grupach trzyosobowych zadania utrwalające zdobyte wiadomości przy pomocy ćwiczeń interaktywnych typu: koło fortuny. Uzyskują także wyniki podsumowujące ich pracę w postaci liczby zdobytych punktów. Kręcą kołem i odpowiadają na pytania (prawidłowa odpowiedź bez narady z zespołem 2pkt., po naradzie z zespołem 1 pkt.). <https://wordwall.net/pl/resource/6975620/przyroda/ptaki-i-ssaki>

Aktywność nr 4

Temat

Zwierzęta na wsi- co wyniosę ze sobą z lekcji.

Czas trwania

5 minut

Opis aktywności

Uczniowie rozwiązują quiz lub quizy (zależnie od tempa pracy uczniów) jako samokontrolę i samoocenę zdobytych kompetencji.

<https://quizizz.com/admin/quiz/5ace460f329f07001998b426/zwierz%C4%99ta-hodowlane>

<https://quizizz.com/admin/quiz/5ec2cd48f3fdb001b7480b3/zwierz%C4%99ta-hodowlane-w-gospodarstwie-rolnym>

Podsumowanie lekcji

13. Sposób ewaluacji zajęć

Uczniowie wypełniają ankietę ewaluacyjną utworzoną przy użyciu narzędzia do szybkiego tworzenia ankiet: Survio (1. Czy podobała Ci się dzisiejsza lekcja o zwierzętach na wsi.*

3 gwiazdki- bardzo mi się podobała, 2-średnio mi się podobała, 1- niezbyt mi się podobała, 0- nie podobała mi się.

2. Jak oceniasz swoje zaangażowanie w czasie lekcji?*

3- duże zaangażowanie, 2- średnie zaangażowanie, 1-słabe zaangażowanie, 0-brak zaangażowania)

<https://www.survio.com/survey/d/K1E9Q5J8I2K3C4H0R?preview=1>

14. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Można wykorzystać tablicę interaktywną. Lekcja może być zrealizowana zarówno stacjonarnie jak i zdalnie.

15. Materiały pomocnicze

[domy zwierząt hodowlanych krzyzowka autor Danuta Orzazewska Motyka .png](#)

[domy zwierząt hodowlanych klucz do krzyzowki autor Danuta Orzazewska Motyka klucz.png](#)

18. Forma prowadzenia zajęć: dowolna

PIĘKNA NASZA POLSKA CAŁA

Autor scenariusza:

Danuta Orzazewska-Motyka

UZASADNIENIE WYBORU TEMATU:

Tematyka zajęć zgodna jest z rozkładem materiału.

UZASADNIENIE ZASTOSOWANIA TECHNOLOGII:

Zastosowanie TIK podczas zajęć daje możliwość atrakcyjnego zapoznania uczniów z nowym materiałem, jak również pozwala im w ciekawy sposób sprawdzić ich wiedzę. Pozwala uczniom na poznanie nowych, atrakcyjnych metod zdobywania wiedzy.

CEL OGÓLNY ZAJĘĆ:

Poznanie różnorodnych krajobrazów występujących w Polsce. Zachęcanie uczniów do aktywnego spędzania czasu wolnego zwiedzając z rodzicami kraj ojczysty. Budzenie uczuć patriotycznych

CELE SZCZEGÓŁOWE ZAJĘĆ:

Uczeń poznaje różne krajobrazy Polski.

Uczeń rozwiązuje zadania z wykorzystaniem aplikacji Learning Apps.

Uczeń wie, jakie są cechy poszczególnych regionów Polski i ma poczucie dumy narodowej z bycia Polakiem.

Uczeń potrafi nazwać krajobrazy Polski.

METODY I FORMY PRACY:

Metody pracy:: pogadanka, prezentacja, praktycznego działania.

Formy pracy: indywidualna, grupowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

1. Prezentacja multimedialna zawierająca zdjęcia poszczególnych krajobrazów.
2. Puzzle interaktywne z ilustracjami krajobrazów Polski-. aplikacji Sway.
3. Ćwiczenia przygotowane z wykorzystaniem aplikacji Learning Apps.
4. Film-prezentacja przedstawiający krajobrazy Polski na YouTube.
5. Ćwiczenia interaktywne sprawdzające poziom opanowania treści- platforma wordwall.

WYMAGANIA W ZAKRESIE TECHNOLOGII:

Do przeprowadzenia lekcji niezbędny jest: komputer, telefon lub tablet z dostępem do Internetu.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

CZYNNOŚCI WSTĘPNE I ORGANIZACYJNE

AKTYWNOŚĆ NR 1

Krajobraz - co to takiego?

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Czym jest krajobraz - burza mózgów. Uczniowie podają pomysły, skojarzenia, propozycje do przygotowania definicji.

Wyjaśnienie definicji przy pomocy aplikacji Sway

<https://sway.office.com/rDJZga1JnR7W7zD3?ref=Link>

Ułożenie przez uczniów puzzli na platformie puzzlefactory.

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/graj/krajobrazy/234963-morze-ba%C5%82tyckie-krajobraz-nadmorski>

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/summary/5eb84be08ce5b>

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/summary/5eb84deb2d499>

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/summary/5eb84f0642839>

Opisanie ułożonych ilustracji, nazwanie cech charakterystycznych dla poszczególnych krajobrazów.
Utrwalanie nazw poszczególnych krajobrazów-układanie podpisów z rozsypanek literowych:

<https://wordwall.net/pl/resource/1990365/polski/krajobrazy-polski>

AKTYWNOŚĆ NR 2

Temat

Krajobrazy Polski

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

Wspólne obejrzenie filmu-prezentacji w zasobach YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=fTAKRwHG09I>

Na podstawie prezentacji omówienie, jakie krajobrazy wyróżniamy w Polsce.

Przy pomocy etykiet wyrazowych określanie położenia poszczególnych typów krajobrazów na mapie Polski.

<https://wordwall.net/pl/resource/1990365/polski/krajobrazy-polski>

AKTYWNOŚĆ NR 3

Temat

Krajobraz - czy dobrze zapamiętałam / zapamiętałem?

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Usystematyzowanie zdobytej wiedzy.

Uczniowie rozwiązują zadanie utrwalające zdobyte wiadomości przy pomocy aplikacji Learnings Apps. Dopasuj zdjęcia do krajobrazu.

<https://learningapps.org/display?v=p1yqi831v20>

Podsumowanie wyników.

AKTYWNOŚĆ NR 4

Temat

Krajobraz Polski-wiem, umiem, potrafię

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Sprawdzenie siebie-sortowanie krajobrazów na grupy z wykorzystaniem ćwiczeń interaktywnych na platformie wordwall-sortowanie obrazków.

<https://wordwall.net/pl/resource/2497451/przyroda/krajobrazy-polski>

PODSUMOWANIE LEKCJI:

SPOSÓB EWALUACJI ZAJĘĆ:

Uczniowie wybierają ćwiczenia, które chcieliby wykonać powtórnie, bo podobały im się najbardziej: 1. Układanie interaktywnych puzzli z krajobrazami z użyciem aplikacji Sway

(50% uczniów). 2. Sortowanie interaktywnych obrazków na czas na platformie wordwall (100% uczniów) 3. Dopasowywanie zdjęć do poszczególnych krajobrazów przy użyciu aplikacji Learnings Apps. (60% uczniów). Każdy wybiera zadanie lub zadania, które chce wykonać w domu dla utrwalenie wiadomości z lekcji.