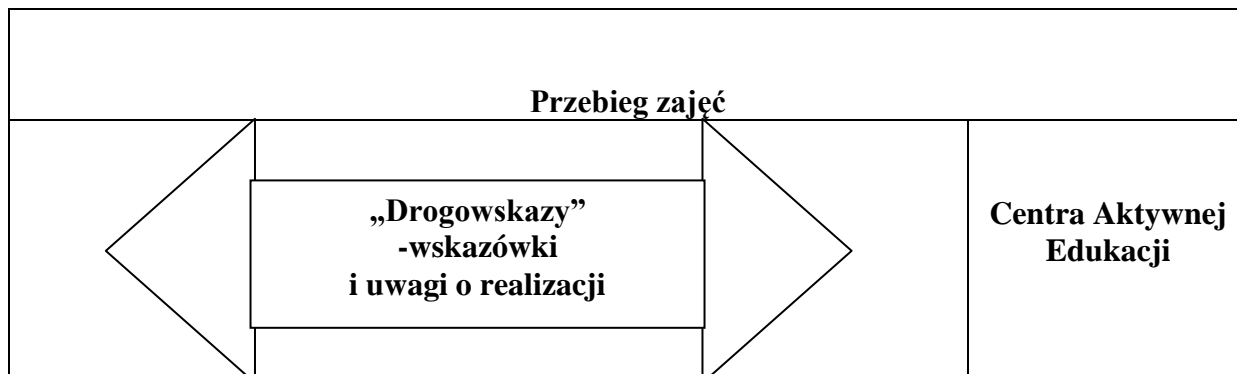


## Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat”

Autor: Danuta Szymczak	
<b>Klasa II</b> <b>Edukacja:</b> polonistyczna, społeczna, matematyczna ,plastyczna, techniczna	<b>Temat lekcji: Bezludna wyspa.</b>
<p><b>Cel/cele zajęć:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-stosowanie przez dziecko zdobytych w toku zajęć i zabaw umiejętności i doświadczeń</li> <li>-kształtowanie procesów myślowych, mowy, słuchania i rozumienia</li> <li>-doskonalenie spostrzegawczości wzrokowej, wrażliwości słuchowej, sprawności ruchowej i manualnej</li> <li>- rozwijanie pomysłowości i fantazji</li> <li>-stosowanie przez dziecko zdobytych w toku zajęć i zabaw umiejętności i doświadczeń</li> <li>- kształtowanie umiejętności nawiązywania prawidłowych kontaktów z rówieśnikami,</li> </ul>	<p><b>Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ułożę w formie ustnej i pisemnej poprawne zdania,</li> <li>-przedstawię za pomocą gestów i mimiki sposoby porozumiewania się z kolegami/koleżankami</li> <li>- wykonam twórcze prace plastyczne z wykorzystaniem kamieni</li> </ul>
<p><b>Kryteria sukcesu dla ucznia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-układam zdania ,w których wyrazy rozpoczynają się określoną literą</li> <li>-za pomocą gestów i mimiki porozumiewam się z kolegami/koleżankami</li> <li>-uzasadniam wybór przedmiotu na samotną wyspę</li> <li>- wykonuję zadania logiczno-matematyczne</li> </ul>	
<p><b>Podstawa programowa: 1.1)a), 1.1)b), 1.2)a), 1.3)a), 1.3)f), 4.2b),5.4), 7.5),7.8), 7.16),9.2a).</b></p>	
<p><b>Metody pracy:</b> pokaz, metoda ćwiczeń i praktycznego działania, odgrywanie ról , zabawa matematyczna, bezludna wyspa –metoda z programu „Myślę, działam idę w świat,” ewaluacyjna,</p>	
<p><b>Formy pracy:</b> zbiorowa ,grupowa zróżnicowana, jednolita zróżnicowana.</p>	
<p><b>Środki dydaktyczne:</b> kartoniki z literami alfabetu ,kolorowe kartki, różnego rodzaju kamyki ,farby ,plastelinę, papier kolorowy, klej okazy przyrodnicze, kod qr,</p>	



<p>1. Zadanie na dobry początek Uczniowie siadają na dywaniku. Nauczyciel rozpoczyna zabawę, podaje pierwszą literę alfabetu i prosi uczniów, aby po kolei wymawiali kolejne litery. Następnie uczniowie dzielą się na sześciuosobowe grupy i układają w nich zdania składające się z wyrazów zaczynających się od kolejnych liter alfabetu np.: <b>A</b>gatka <b>b</b>uduje <b>c</b>ytrynowy <b>d</b>om ekspresowo, <b>f</b>antastycznie. Podczas zabawy każda grupa ustala reguły. Literę zaczynającą zdanie może podawać poprzedni „uczeń układający” lub można losować ją z przygotowanych karteczek. Można także ustalić, iż omijamy w alfabecie litery miękkie, dwuznaki.</p> <p>2. Uczniowie otrzymują kartki w jednym kolorze. Nauczyciel prosi, aby wykonali na nich swoją wizytówkę, czyli narysowali coś co charakteryzuje ich i wyróżnia spośród innych. Po wykonaniu pracy wizytówki zbierane są do jednego wspólnego pojemnika. Każdy uczeń losuje jedną karteczkę i próbuje podać kto jest jej właścicielem.</p> <p>3. Sformułowanie celów zajęć i kryterium sukcesu</p> <p>4. Rozwiązanie zagadki w programie <a href="http://LearningApps.org/1613280">http://LearningApps.org/1613280</a> <a href="http://LearningApps.org/1613280">http://LearningApps.org/1613280</a> podanie hasła</p> <p>5. Nauczyciel przekazuje uczniom informacje na temat podróży, którą odbędą na bezludną wyspę. Podczas pobytu obowiązywać ich będą pewne zasady, które powinni respektować. Zanim wybiorą się w podróż powinni uzupełnić plecak niezbędnymi rzeczami, które będą niezbędne podczas ich wyprawy.</p> <p>6. Praca w grupach Uczniowie szkicują na dużym arkuszu papieru plecak. Każdy uczestnik zajęć rysuje 2 rzeczy, które zabierze na wyspę. Po wykonaniu zadania uczniowie</p>	<p>polonistyczno- komunikacyjne</p> <p>artystyczno- ruchowe</p> <p>polonistyczno- komunikacyjne</p> <p>artystyczno- ruchowe</p>
--	---

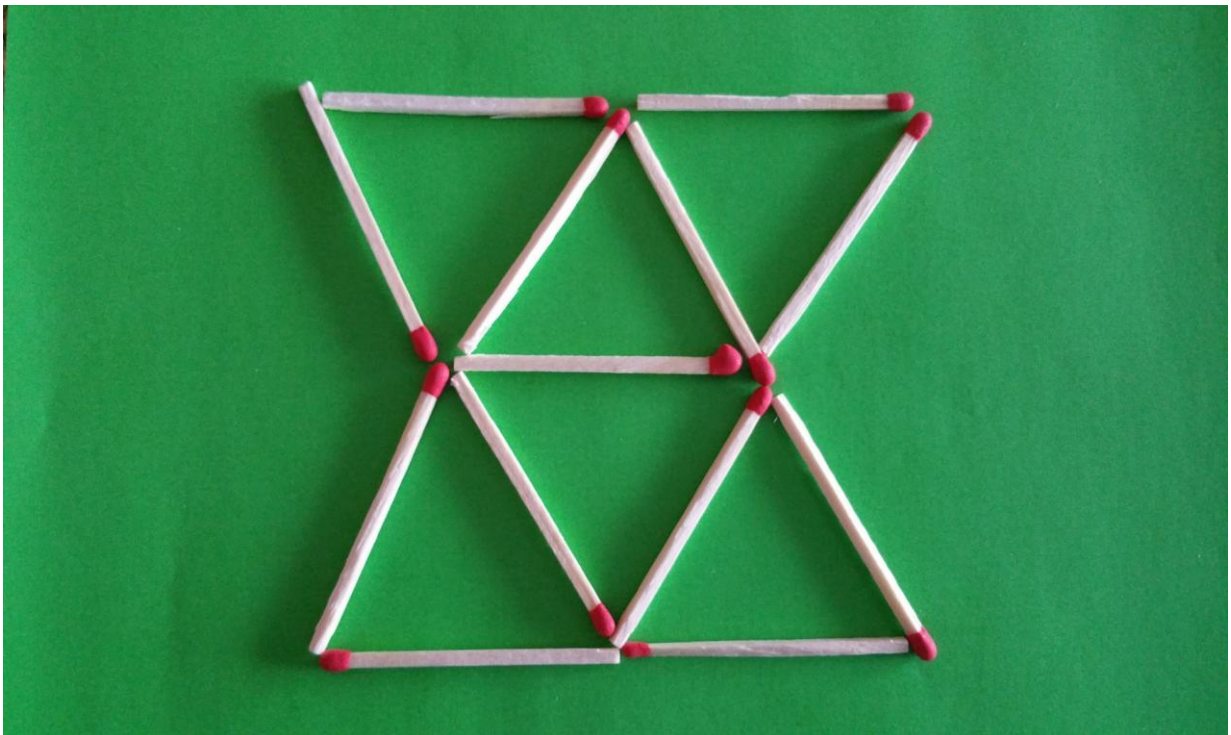
<p>dokończają zdanie : Na wyspę zabiorę.....          Uzasadniają również, dlaczego dokonali takiego wyboru.</p> <p>7.Zabawa :”Bezludna wyspa”          Nauczyciel obrazowo i twórczo opisuje sytuację:          „ Dotarliście na bezludną wyspę. Wasze przetrwanie i dalsze losy zależą od współpracy. Posługując się tylko gestami i mimiką (pantomimicznie), macie zorganizować sobie życie na tej wyspie. Będę uważnym obserwatorem, jestem ciekawa waszych pomysłów”. Czas przeznaczony na zabawę, to 10 minut. Po zakończeniu ćwiczenia nauczyciel rozmawia z uczniami o strukturze współdziałania w grupie, przydzielonych rolach, o tym, co się wydarzyło. Strukturę grupy należy omówić na poziomie wyspy i na poziomie grupy.</p> <p>8. Płatanina rąk. Dzieci ustawiają się w koło, zamykają oczy i łapią się za ręce. Każdy uczeń za pomocą dotyku stara się rozpoznać kogo trzyma rękę. Następnie otwierają oczy i bez puszczenia rąk próbują rozplątać się. Zabawa jest powtarzana kilka razy.</p> <p>9. Tworzymy kamykowe postacie          Na wyspie znaleźliśmy niepowtarzalne okazy kamieni (uczniowie wykorzystują różnego rodzaju kamyki przyniesione ze spaceru do parku) ,farby ,plastelinę, papier kolorowy, klej, okazy przyrodnicze. Tworzą kamykowe postacie. Opisują ich wygląd ,nadają imiona lub nazwy.</p> <p>10. Ukryty list” - jedno z dzieci z pomocą nauczyciela odczytuje treść odnalezionego listu –kod qr. Uczniowie rozwiązują zadania</p> <div data-bbox="443 1666 901 2040" data-label="Image"> </div>	<p>artystyczno -          ruchowe</p> <p>artystyczno-          ruchowe</p> <p>artystyczno-          ruchowe</p> <p>artystyczno-          ruchowe</p> <p>przyrodniczo-          matematyczne</p>
---	---

<p>Załączniki 1,2,3,</p> <p>11. Czego nauczyłem się na bezludnej wyspie- tworzenie alfabetu sukcesów poprzez podanie wyrazów lub wyrażeń rozpoczynających się określoną literą. Każdy uczeń zapisuje na kartce litery i wyrazy np.: C –cierpliwości       Z – zaradności</p> <p>12.Uczniowie dokończają zdanie: Z wyspy zabiorę .....</p>	<p>polonistyczno- komunikacyjne</p>
---	---

## „Bezludna wyspa”

Załącznik 1

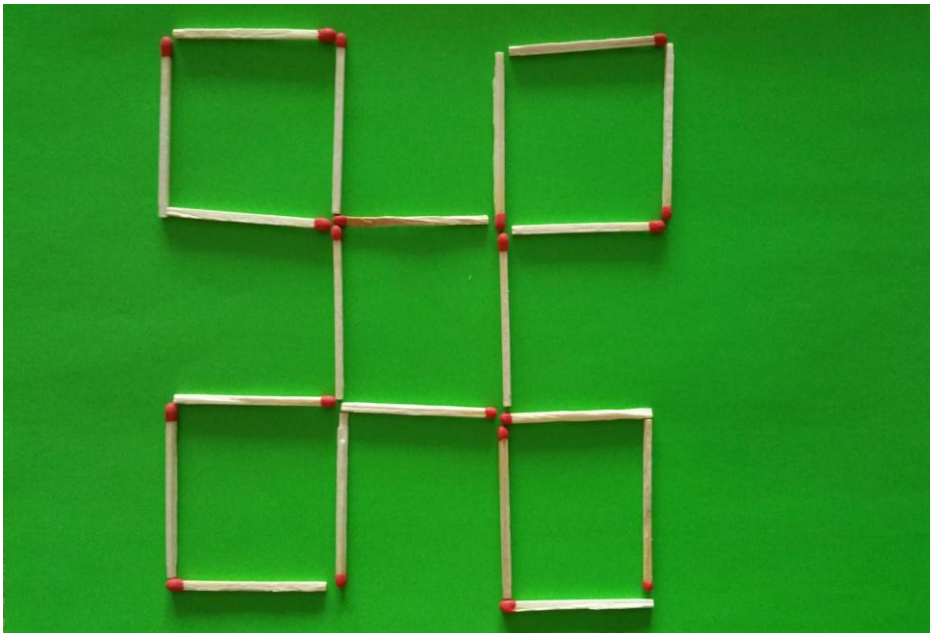
Utwórz 3 trójkąty usuwając 3 zapalki



## „Bezludna Wyspa”

Załącznik 2

Utwórz 7 kwadratów ,zmieniając położenie 3 zapalek



## „Bezludna Wyspa”

### Załącznik 3

Tubylcy wyspy zostawili nam klucz do swego sekretnego kodu. Korzystając z niego uzupełnij działania.

$$1 = \square$$

$$2 = \bigcirc$$

$$3 = \text{—}\square\text{—}$$

$$4 = \triangle$$

$$\triangle + \bigcirc \square - \square =$$

$$\bigcirc \times \triangle + \bigcirc \text{—}\square\text{—} =$$

$$\bigcirc \triangle : \triangle + \square =$$

Zaszyfruj dla nich swój kod

„Bezludna Wyspa”

**Załącznik 3**

**Ile razy kombinacja 321 powtarza się w tej tabelce**

**(tylko z lewej strony do prawej i z góry na dół)?**

2	1	3	2	3	3	1	3	2	1	3
2	2	2	1	2	2	3	1	3	2	1
3	3	1	3	2	1	2	3	2	1	3
2	2	3	2	2	1	3	2	1	2	3
1	3	2	1	1	3	2	1	2	3	1
3	2	1	2	3	1	1	2	1	3	2





