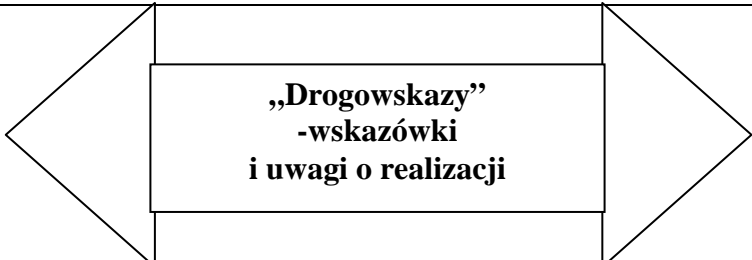


## Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat”

Autor: Magdalena Kubacka	
<b>Klasa II</b> <b>Edukacja:</b> przyrodnicza, plastyczna, matematyczna	<b>Temat lekcji:</b> Oko w oko z rybą
<b>Cel/cele zajęć:</b> - poznanie wybranych gatunków ryb i określanie środowiska ich życia, - gromadzenie informacji o budowie ryby i jej przystosowaniu do życia w wodzie, - doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania liczb w zakresie 30, układania i rozwiązywania zadań tekstowych oraz równań jednodziałaniowych z niewiadomą w postaci okienka, - wdrażanie do zgodnej i twórczej współpracy w zespole	<b>Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia:</b> - poznam kilka ryb żyjących w wodach słodkich i słonych, - na podstawie ilustracji, modelu oraz badań dowiem się i wyjaśnię, jak zbudowana jest ryba oraz co ją wyróżnia spośród innych zwierząt, -wspólnie z kolegą stworzę grę matematyczną „ <i>Na ryby</i> ” stosując dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 30, równania z niewiadomą (okienkiem) oraz zadania tekstowe, - rozwiążę samodzielnie różne zadania licząc do 30
<b>Kryteria sukcesu dla ucznia:</b> - wymieniam 3 ryby słodkowodne i 3 ryby żyjące w słonej wodzie, - obserwuję, badam i nazywam części budowy ryby, wyjaśniam jakie ma to znaczenie w przystosowaniu ryb do życia w wodzie, - wspólnie z kolegą układam zadania do gry matematycznej „ <i>Na ryby</i> ”- dodam i odejmę liczby w zakresie 30 oraz rozwiążę zadania z niewiadomą i zadania tekstowe „wyłowione” w grze	
<b>Podstawa programowa:</b> 1.1)a), 1.1)b), 1.1)c), 4.2)b), 5.4), 6.1), 6.2), 6.8), 6.9), 7.5), 7.7), 7.8),	
<b>Metody pracy:</b> pokaz, metoda ćwiczeń i praktycznego działania, zabawa badawcza, matematyczna gra dydaktyczna, interaktywna gra dydaktyczna, zabawa rytmiczna z muzyką, ewaluacyjna „ <i>Nieskończone zdania</i> ”,	
<b>Formy pracy:</b> jednolita, grupowa jednolita i zróżnicowana, w parach, zbiorowa	
<b>Środki dydaktyczne:</b> chusta animacyjna, dowolna muzyka relaksacyjna, filmik „ <i>Podwodny świat- spotkanie z rekinem</i> ”- pomoc dydaktyczna wypracowana w ramach programu „ <i>Myślę- działam- idę w świat</i> ”- autor: M. Kubacka, <a href="#">rekin- awatar Voki</a> , gra interaktywna stworzona na <a href="http://www.LearningApps.org">www.LearningApps.org</a> : – <a href="#">ryby wód słodkich i słonych- dopasowywania pól tabelki</a> autor M. Kubacka, komputery z dostępem do Internetu, projektor, farby plakatowe, pędzle, gumowe rękawiczki, folia malarska, albumy i przewodniki przyrodnicze z ilustracjami ryb, plansza z rybami słodkowodnymi oraz morskimi- Załącznik nr 1- autor: M. Kubacka, Karta pracy- budowa ryby, puzzle- Załącznik nr 2- autor: M. Kubacka, klej, model ryby, mikroskopy, lupy, preparaty i elementy budowy ryby (łuska, płetwa, skrzela itp.), skakanki, papierowe rybki do gry matematycznej „ <i>Na ryby</i> ”- Załącznik nr 3- autor: M. Kubacka, metalowe spinacze, magnesy, autentyczna wędka lub kij, patyk i sznurek, zeszyty w kratkę, maskotka- rybka	

<b>Przebieg zajęć</b>	
 <p style="text-align: center;"><b>„Drogowskazy” -wskazówki i uwagi o realizacji</b></p>	<b>Centra Aktywnej Edukacji</b>

<p>Powitanie w kręgu na dywanie. Zabawa chustą animacyjną- „<i>Falująca woda</i>” w rytm słyszanej, dowolnej muzyki relaksacyjnej.</p> <p>Wprowadzenie do tematu dnia- prezentacja filmiku „<i>Podwodny świat- spotkanie z rekinem</i>”- pomoc dydaktyczna wypracowana w ramach programu „<i>Myślę –działam- idę w świat</i>”, autor: M. Kubacka.</p> <p>Określenie celów zajęć i ustalenie kryterium osiągnięcia sukcesu uczniów- <a href="#">rekin- awatar Voki</a> (Voki jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Oddcast Inc).</p> <p>Po każdym osiągniętym celu uczeń odbija wymalowaną kolorową farbą, swoją dłoń na ścianie (2 ściany w sali oklejone są folią malarską). Można do odbijania dłoni wykorzystać gumowe rękawiczki, które razem z kolorowymi farbami, pędzlami umieszczone są w centrum artystyczno- ruchowym.</p> <p>Odbite dłonie to ryby- uczeń według własnego pomysłu ozdabia je- dorysowuje palcami oko, łuski itp.</p> <p>Rozmowa na temat ryb: dokonanie podziału ze względu na ich środowisko życia (słodkowodne, morskie)- można wykorzystać Załącznik nr 1- co wyróżnia ryby spośród innych zwierząt?, jakie cechy umożliwiają rybom pływanie?- na podstawie wiedzy, doświadczeń uczniów oraz albumów przyrodniczych przygotowanych przez nauczyciela.</p> <p>Zwrócenie uwagi na konieczność spożywania ryb ze względu na ich wartościowe mięso- zwłaszcza ryb morskich (bogate w kwasy tłuszczowe omega-3 i witaminy w nich rozpuszczalne; ponadto ryby morskie są doskonałym źródłem jodu i selenu).</p> <p>Gra interaktywna stworzona na <a href="http://www.LearningApps.org">www.LearningApps.org</a>: – <a href="#">ryby wód słodkich i słonych- dopasowywania pól tabelki</a> autor Magdalena Kubacka.</p> <p>Prezentacja modelu ryby (szkielet ryby jest często dostępny w pracowniach szkolnych, ewentualnie nauczyciel może przygotować wybraną ilustrację ryby- Załącznik nr 1).</p>	<p>artystyczno- ruchowe</p> <p>przyrodniczo- matematyczne</p> <p>polonistyczno- komunikacyjne</p> <p>matematyczno- przyrodnicze</p> <p>polonistyczno- komunikacyjne</p>
---	---

<p>Układanie pociętej ilustracji ryby. Wklejenie puzzli w Kartę pracy i zapisanie nazw pozostałych części ciała: głowa, oko, tułów (kręgosłup), skrzela, płetwy, ogon. (Załącznik nr 2)</p> <p>Zabawa ruchowa „<i>Sprytne rybki</i>”.</p> <p>Dzieci połączone w dwa zespoły- „rybacy” i „rybki”. Rybacy tworzą ze skakanek skomplikowane sieci na dywanie- łączy się po dwoje lub troje i trzymają skakanki w różnych pozycjach – skrzyżowane, wysoko, nisko itp. Pozostałe dzieci- rybki próbują przedostać się przez te sieci na drugą stronę sali. Uwaga- jeżeli rybak się poruszy i ruszy skakanką, odpada z zabawy. Przy powtórzeniu dzieci zamieniają się rolami.<sup>1</sup></p> <p>Obserwacja za pomocą lupy i pod mikroskopem preparatów: skrzela ryby, łuski itp.- wg propozycji nauczyciela i dostępnych w szkole materiałów dydaktycznych.</p> <p>Uczniowie połączeni w grupy badawcze (w zależności od dostępnych mikroskopów, lup) obserwują, badają, analizują widziane materiały. Swoje spostrzeżenia wszystkie grupy przedstawiają na forum klasy- rozmowa podsumowująca: spostrzeżenia, analiza, wnioski.</p> <p>Konstruowanie matematycznej gry „<i>Na rybki</i>” .</p> <p>Uczniowie w parach według własnego pomysłu układają zadania, działania matematyczne w zakresie 30 i zapisują je na wyciętych z papieru rybkach- Załącznik nr 3. Mocują metalowy spinacz i wrzucają do „wody”- utworzonego na dywanie ze skakanek koła. Gdy wszystkie grupy zapiszą „matematyczne rybki”, dzieci po kolei łowią je wędką (może być patyk, kij lub autentyczna mała wędka), do której przyczepiony jest duży magnes. Rozwiązania zadań dzieci notują do zeszytów.</p> <p>Nauczyciel może zmodyfikować tę zabawę: poprosić uczniów, aby utworzyli na podłodze kilka kół ze skakanek- „zbiorników wodnych” i tam wrzucili swoje „matematyczne rybki” według określonych, ustalonych razem (wg pomysłu uczniów) kryteriów, np., tylko zadania tekstowe, albo zbiór zadań z niewiadomą, lub wyłącznie zadania na dodawanie , odejmowanie itp.) Za poprawnie rozwiązane zadania z „rybki” mogą dzieci zbierać punkty.</p> <p>Ewaluacja zajęć.</p> <p>Po wykonaniu każdego zadania- opanowaniu przez dzieci celu, uczniowie odbijają swoją dłoń na ścianach oklejonych folią malarską. Na zakończenie zajęć powstanie kolorowy podwodny świat pełen ryb, który będzie tłem do rozmowy w kole.</p> <p>Uczniowie podając sobie z ręki do ręki maskotkę- rybkę kończą kolejno zdania: Zapamiętam, że.... . Trudność sprawiło mi...</p>	<p>matematyczno- przyrodnicze</p> <p>artystyczno- ruchowe</p> <p>matematyczno- przyrodnicze</p> <p>artystyczno- ruchowe</p> <p>polonistyczno- komunikacyjne</p>
---	---

<sup>1</sup> Urszula Smoczyńska- Nachtman, Muzyka dla dzieci, Wydawnictwo Szkolne

# Ryby słodkowodne

# **KARP**



# SZCZUPAK





# SUM



# LIN



# OKOŃ





Ryby morskie  
**ŚLEDŹ**



# ŁOSOŚ



# DORSZ



# TUŃCZYK



# REKIN



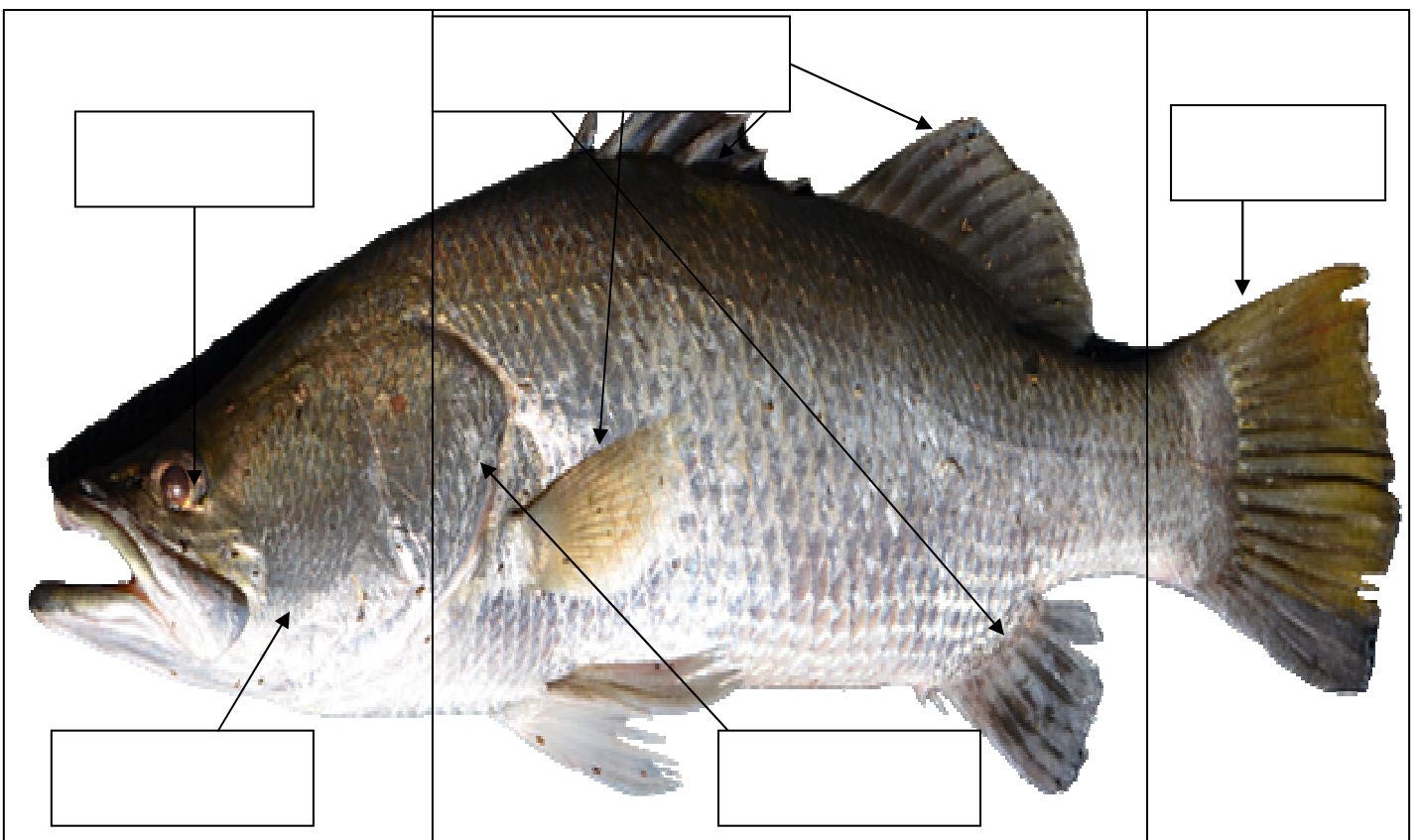
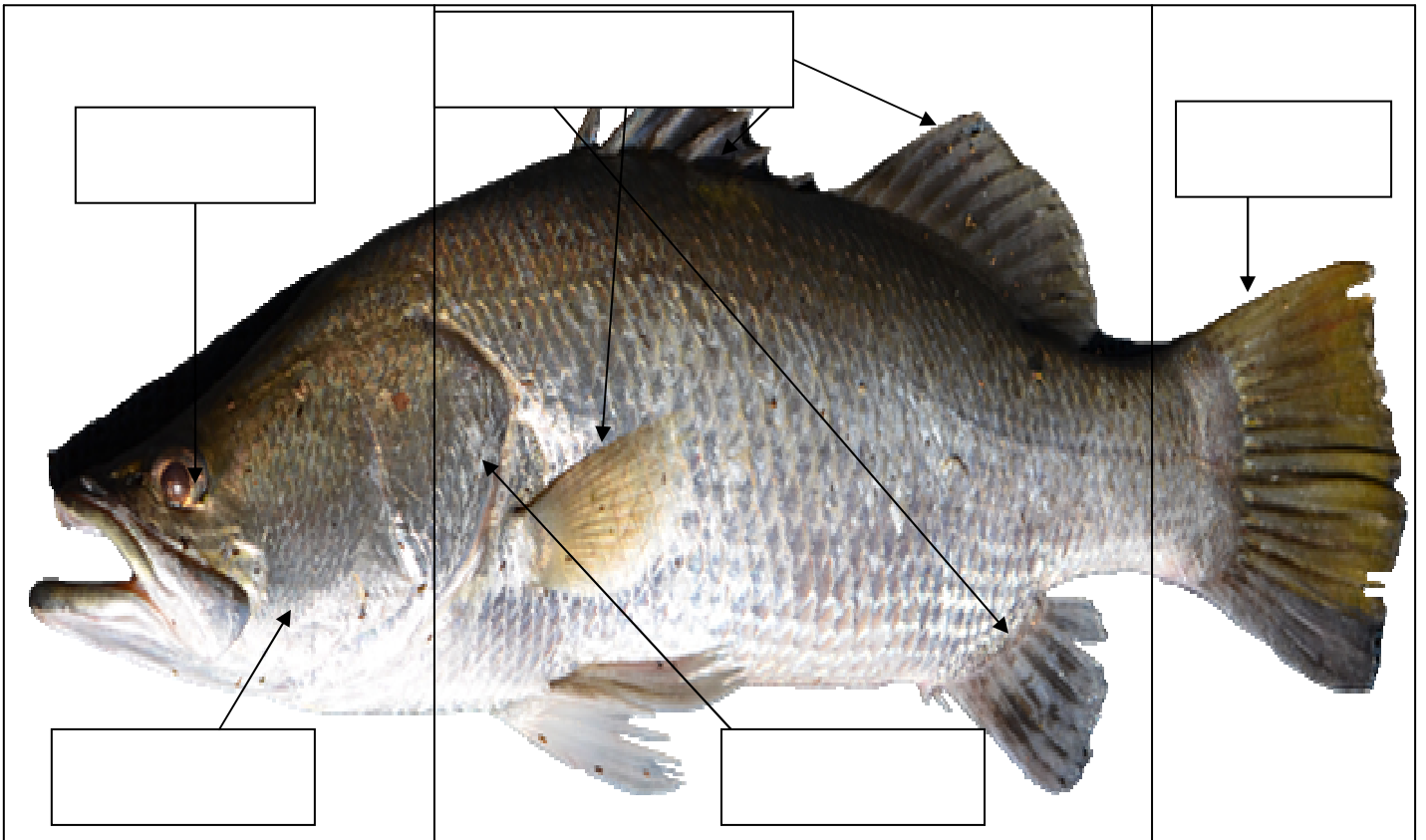
Źródło: <http://pixabay.com/pl/>

## **Karta pracy - Budowa ryby**

Imię i nazwisko: .....



Puzzle- ryba do powielenia i pocięcia przez nauczyciela.



Rybki do powielenia i wycięcia dla par- gra matematyczna „Na ryby”

