SCENARIUSZ ZAJĘĆ

Klasa 1

Co to jest dyscyplina sportowa?

Zapis do dziennika:

Edukacja polonistyczna: „Zaczarowane pudełko – sportowiec" – zabawa wprowadzająca. Przypomnienie informacji o rzeczowniku. Wskazywanie czasowników. Wyszukiwanie nazw czynności. Zapisywanie wyrazów.

Edukacja matematyczna: Figury symetryczne. Rysowanie symetrycznej połowy figury. Wskazywanie i zakreślanie symetrycznych figur. Pomiar odcinków przy pomocy linijki

Edukacja przyrodnicza: „Jak przygotować się do uprawiania sportu?" – pogadanka. Wskazywanie dyscyplin sportowych – drużynowych i indywidualnych. Określanie sportów zimowych i letnich.

Edukacja muzyczna: Śpiewanie piosenki pt. „Piłka, piłka"

Czas trwania zajęć: 90 minut (2 godziny lekcyjne)

CELE LEKCJI:

Uczeń:

- wie, co to jest dyscyplina sportowa
- zna letnie i zimowe dyscypliny sportowe
- rozpoznaje czasowniki i rzeczowniki
- wie, które figury są symetryczne
- sprawnie posługuje się linijką
- rozumie, jak ważna jest współpraca i zasady fair play podczas uprawiania dyscyplin drużynowych
- śpiewa poznane piosenki, bawi się przy muzyce

POMOCE I MATERIAŁY DO WYKORZYSTANIA NA ZAJĘCIACH:

- ołówek, kartki z bloku, nożyczki, farby, linijka, kartka w kratkę
- BANK POMYSŁÓW: duży arkusz papieru, markery, przedmioty potrzebne do rozegrania klasowych igrzysk olimpijskich (np.: szarfy w dwóch kolorach, piłki, woreczki gimnastyczne, patyki, medale), chusteczki tiulowe (po jednej dla każdego U.);
- nagranie muzyki relaksacyjnej oraz piosenki pt. „Piłka, piłka";
- zestawy 2 rzeczowników, pieczątki, tekst zawierający rzeczowniki i czasowniki wybrany przez N.;
- hula-hoop;

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Edukacja polonistyczna:

- „Zaczarowane pudełko – sportowiec" – zabawa wprowadzająca N. prosi U., żeby położyli się na podłodze i zwinęli się w kłębki. Wyjaśnia im, że znajdują się w „zaczarowanych pudełkach", w których przemienią się w osoby uprawiające konkretny sport. Na hasło N.: Sportowiec! każdy U. „wychodzi z pudełka" i zachowuje się

jak osoba uprawiająca dziedzinę sportu wskazaną przez N. Na koniec zabawy U. „wracają do pudełek", znowu stają się U. i opowiadają o swoich wrażeniach.

- Praca z podręcznikiem i ćwiczeniami

Edukacja matematyczna:

- „Figury symetryczne" – wprowadzenie do zajęć, N. zadaje U. pytanie: Czy istnieją figury lub przedmioty, które mają takie same połówki?. U. udzielają odpowiedzi. Następnie N. rysuje odręcznie na kartce trójkąt (dosyć nierówno) i go wycina. Prosi U. o podanie pomysłu, w jaki sposób można podzielić tę figurę, aby otrzymać dwie połówki. U. powinni dojść do wniosku, że jeżeli figura zostanie narysowana nierówno, nie da się wyznaczyć dwóch identycznych połówek. N. pyta U., w jaki inny sposób można utworzyć figurę, która będzie miała dwie takie same połówki. U. dzielą się pomysłami. Przykłady odpowiedzi:
  – Można utworzyć taką figurę poprzez złożenie kartki na pół i wycięcie figury tak, żeby po rozłożeniu kartki figura miała takie same połowy.
  – Można złożyć kartkę na pół, rozłożyć ją i namalować farbą figurę na jednej połowie kartki. Następnie trzeba jeszcze raz złożyć kartkę i ją rozłożyć, żeby otrzymać drugą symetryczną połówkę figury.
  – Można narysować na kartce w kratkę prostą linię, która podzieli kartkę na dwie połowy. Następnie można rysować figurę zarówno po jednej, jak i drugiej stronie linii.
  Na koniec U. wykonują zadanie praktyczne – składają kartki na pół, wycinają z nich dowolne figury i porównują ze sobą dwie połowy figury.
- Praca z podręcznikiem i ćwiczeniami do matematyki

Edukacja przyrodnicza

- „Jak przygotować się do uprawiania sportu?" – pogadanka N. wyjaśnia U., że do uprawiania sportu trzeba się przygotować, np. należy:
  – uzyskać informacje o danej dyscyplinie sportu, ewentualnych kontuzjach, zasadach bezpieczeństwa w czasie jej uprawiania,
  – skonsultować z lekarzem stan swojego zdrowia (wykonać potrzebne badania),
  – przygotować swoje ciało do uprawiania sportu przez regularne ćwiczenia fizyczne i wzmacniające,
  – stosować właściwą zdrową dietę w celu dostarczenia organizmowi potrzebnych witamin i minerałów,
  – przygotować właściwy sprzęt i sprawdzić jego stan,
  – nastawić się na możliwe trudności, zmęczenie, stres,
  – przygotować odpowiednie ubranie i dostosować je do pogody,
  – pamiętać o 10-minutowej rozgrzewce i rozciąganiu ciała,
  – pamiętać o przerwach na odpoczynek.
- Praca z podręcznikiem i ćwiczeniami

Edukacja muzyczna

- „Śpiewanie piosenki pt. „Piłka, piłka"

- Propozycje filmów do obejrzenia: Dyscypliny sportowe dla dzieci – trochę o sporcie – film dla dzieci
- Bank pomysłów:
  Zabawy integracyjne, ruchowe i wyciszające:
  - „Lustro" – zabawa ruchowa U. stają parami naprzeciwko siebie. Jedna osoba pokazuje różne miny, a druga stara się je odwzorować jak w lustrzanym odbiciu. Po kilku minutach N. ogłasza zamianę ról w parach.
  - „Klasowe igrzyska olimpijskie" – zabawa ruchowa N. wspólnie z U. ustala i zapisuje na dużym arkuszu papieru, kiedy odbędą się klasowe igrzyska, jakie dyscypliny zostaną zaprezentowane, w jakich strojach

wystąpią U. i jakie będą zasady przyznawania punktacji. Najlepiej jest ograniczyć się do 4–5 dyscyplin (przykłady: biegi, dwa ognie, piłka nożna, rzut na odległość woreczkiem, piłką czy patykiem, skok w dal). Przed daną konkurencją należy dokładnie ustalić jej reguły i przypomnieć U. o stosowaniu przez nich zasady fair play. Po zawodach zespołowych wygrana drużyna jest nagradzana oklaskami. Po zawodach indywidualnych można wręczyć zwycięzcom medale.

- „Chusteczki" – zabawa relaksacyjna. Do zabawy należy wykorzystać delikatne chustki z tiulu. Każdy U. jedną ręką podrzuca chustkę, a drugą ręką chwyta opadającą chustkę. U. nie wolno upuścić chustki na podłogę. Podczas zabawy N. odtwarza nagranie muzyki relaksacyjnej.

Dodatkowe ćwiczenia z edukacji polonistycznej

• „Jaki czasownik?" – zabawa słownikowa N. rozdaje U. zestawy 2 rzeczowników. Zadaniem U. jest podanie czasownika, który kojarzy się z tymi rzeczownikami, np.: sierść, włosy – czesać; kolarz, rower – jechać; kucharz, obiad – gotować. U. mogą pracować samodzielnie lub w parach. Za każdą odpowiedź zdobywają punkt w postaci pieczątki.

• „Daj sygnał" – zabawa słowno-ruchowa N. przygotowuje dowolny tekst, np. wybrany wiersz z podręcznika. Przed odczytaniem tekstu N. ustala z U. sygnał ruchowo-dźwiękowy, którym będą oni reagowali na odpowiednie części mowy – rzeczowniki i czasowniki, np. gdy U. usłyszą czasownik, mają za zadanie podskoczyć, a gdy usłyszą rzeczownik – zaklaskać.

• „Obręcze" – zabawa słowno-ruchowa N. rozkłada w sali hula-hoop. Wybrany U. stoi przed obręczą. N. podaje wyrazy – rzeczowniki lub czasowniki. Zadaniem U. jest określenie, jaka to część mowy, i wskoczenie do obręczy.

Dodatkowe ćwiczenia z edukacji matematycznej

• „Symetria z farb" – zabawa z farbami U. otrzymują białe kartki formatu A4. Składają je na pół i rozkładają. Następnie tuż przy zagięciu tworzą różne krople farbą lub atramentem i znów składają kartki na pół. Po jej rozłożeniu na obydwu połówkach kartki widać takie same kształty.

• „Symetria z pomiaru" – ćwiczenie mierzenia linijką U. przy pomocy linijki i dzięki dokładnym obliczeniom rysują linie figury symetrycznej, a później ją wycinają.

• „Symetria z dwóch kartek" – tworzenie obrazu z figur U. przy pomocy dwóch kartek – nałożonych jedna na drugą – wycinają dowolne kształty. Z powstałych figur mogą stworzyć obraz składający się z symetrycznych elementów i wkleić go do zeszytu do matematyki.

• „Kratkowe dyktando" – ćwiczenie orientacji przestrzennej U. rysują linie po kratkach zgodnie z instrukcją słowną N. tak, żeby powstał obrazek, np.: Dwie kratki w dół, potem dwie kratki w prawo, cztery kratki w dół, jedna kratka w lewo

Podsumowanie zajęć.

Scenariusz zajęć

Temat: Ortografia i gramatyka w ruchu.

Cel ogólny lekcji:

Powtórzenie i utrwalenie poznanych zasad ortograficznych i wiadomości z gramatyki.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- stosuje w praktyce poznane zasady ortograficzne dotyczące poprawnej pisowni wyrazów z *ó, rz, ż,*
- rozróżnia zdania oznajmujące, pytające i wykrzyknikowe,
- podaje przykłady różnych części mowy,
- doskonali umiejętność pracy w grupie,

Metody, formy i aktywności;

- stacje zadaniowe,
- gamifikacja,
- biegane dyktando.

Materiały i pomoce dydaktyczne:

- polecenia w stacjach zadaniowych,
- woreczki z grochem,
- kartki papieru i ołówki

Opis lekcji:

- Lekcja powtórzeniowa i utrwalająca poznane wiadomości.
- Do przeprowadzenia zajęć potrzebna jest duża przestrzeń – sala gimnastyczna lub korytarz szkolny.
- Podział klasy na cztery grupy – liderzy losują skład swoich grup za pomocą patyczków z imionami.
- Po każdym wykonanym zadaniu sprawdzana jest poprawność odpowiedzi– każda grupa czyta to, co wspólnie ustaliła. Jeśli któraś grupa nie odpowiedziała na pytanie lub popełniła błąd, uczniowie, którzy znają poprawną odpowiedź mówią ją, a pozostali powtarzają głośno, tak by zapamiętać informację.
- Część zadań uczniowie wykonują indywidualnie, część wspólnie.
- Grupy uzyskują punkty za każde dobrze wykonane zadanie oraz za prędkość ich wykonania:

1 pkt prawidłowa odpowiedź na pojedyncze pytanie lub za każdą dobrą odpowiedź w zadaniach, w których jest kilka odpowiedzi.

4 pkt za najszybsze ukończenie zadania,

3 pkt – grupa, która odpowiedziała jako druga,

2 pkt – trzecia,

1 pkt- ostatnia.

1. Quiz- praca indywidualna w ramach grupy – każde dziecko idzie z woreczkiem na głowie do stacji, losuje pytanie i zapisuje odpowiedź, wraca do grupy z woreczkiem w ręku.

Rozwiąż test. Każde pytanie ma tylko jedną poprawną odpowiedź. Podkreśl ją.

1 Które zdanie zawiera czasownik w czasie przeszłym?
a) W czasie wakacji Marek jeździł na rowerze.
b) Marek jeździ na rowerze.
c) W czasie wakacji Marek będzie jeździć na rowerze.

2 W którym rzędzie wszystkie czasowniki występują w czasie przyszłym?
a) będziemy pływały, pojechałem, kupuje, zakładać
b) płynęliśmy, jedziemy, kupię, założyły
c) będę pływać, pojedziemy, kupimy, będzie zakładała

3 W którym rzędzie czasownik **malować** występuje w 3. osobie liczby pojedynczej w czasie przeszłym?
a) malują
b) malował, malowała, malowało
c) maluje

4 Które zdanie jest zdaniem oznajmującym?
a) Czy w twoim ogrodzie zakwitły już tulipany?
b) Wstaw bukiet z tulipanami do wazonu.
c) W moim ogrodzie zakwitły tulipany.

5 Kiedy zdanie nazywamy wykrzyknikowym?
a) Zdanie nazywamy wykrzyknikowym, gdy na jego końcu znajdują się trzy wykrzykniki.
b) Zdanie oznajmujące, pytające lub rozkazujące nazywamy wykrzyknikowym, gdy wyraża emocje i kończy się wykrzyknikiem.
c) Zdanie nazywamy wykrzyknikowym, kiedy zawiera informacje o tym, że ktoś krzyczy.

6 Które wyrazy są najważniejsze w zdaniu?
a) rzeczownik i przymiotnik
b) rzeczownik i czasownik
c) przymiotnik i czasownik

7 Które wyrazy w podanym zdaniu są najważniejsze?
Pierwsi floryści używali do swoich kompozycji kwiatów, liści i gałązek.
a) pierwsi floryści
b) używali kwiatów
c) floryści używali

8 Które wypowiedzenie jest równoważnikiem zdania?
a) Rysowanie laurki dla mamy.
b) Majka rysuje laurkę dla mamy.
c) Majka lubi rysować laurki dla mamy.

9 Które z podanych zdań jest zdaniem rozwiniętym?
a) Kornelia czyta.
b) Dziesięcioletnia Kornelia czyta ciekawą książkę.
c) Czyta.

10 Które z podanych zdań jest zdaniem pojedynczym?
a) Hania czuła smutek i chciało jej się płakać.
b) Hania czuła smutek, ponieważ mama spóźniła się na przedstawienie.
c) Hania czuła smutek.

11 Które z wyrazów mogą połączyć podane zdania pojedyncze w zdanie złożone?
Małgosia nie lubi szpinaku. Nigdy go nie je.
a) i, więc
b) ponieważ, ale
c) lub, oraz

12 W którym rzędzie znajdują się wyrazy ułożone w kolejności alfabetycznej?
a) ogród, floryści, kompozycje, wieniec, girlanda
b) audiencja, dzieci, król, Maciuś, ministrowie
c) wakacje, zeszyt, słońce, piegi, góry

Odpowiedzi
1. a), 2. c), 3. b), 4. c), 5. b), 6. b), 7. c), 8. a), 9. b), 10. c), 11. a), 12. b)

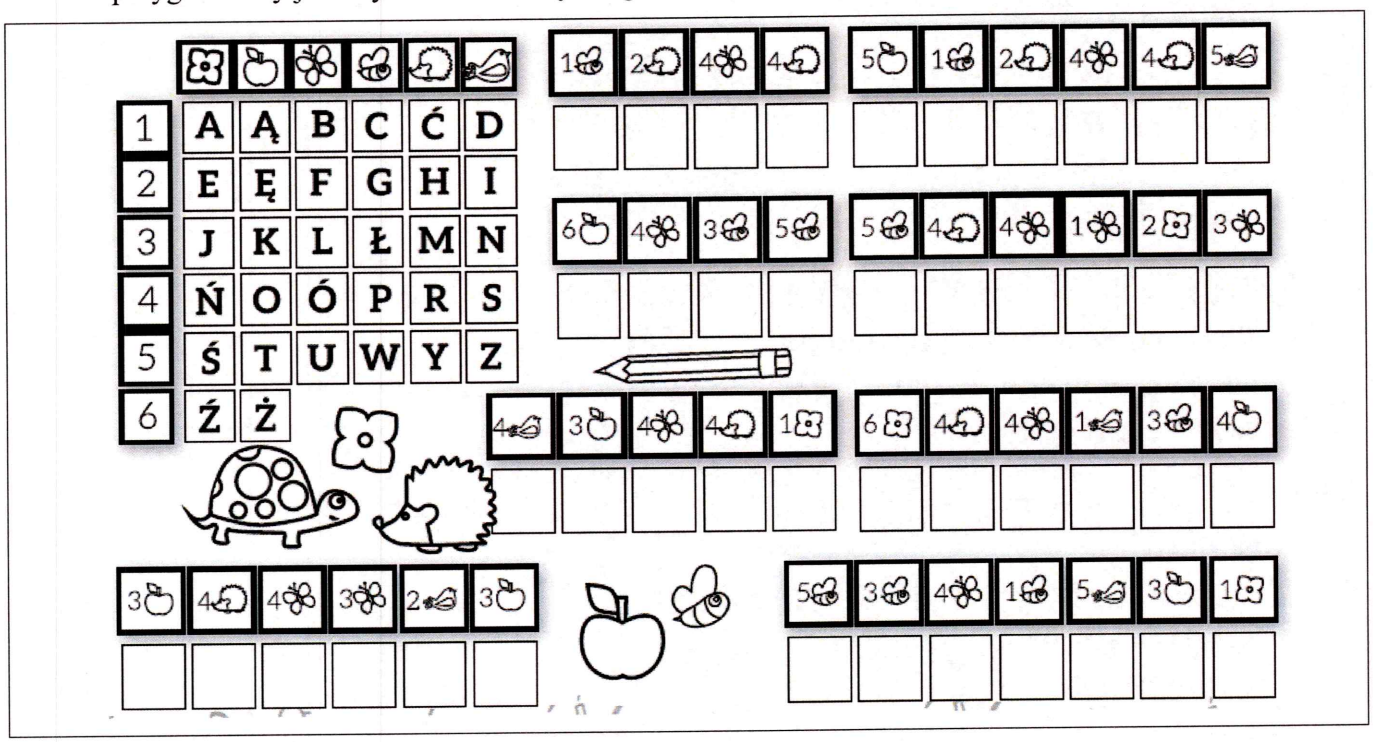
2. Uczniowie w grupach zapisują zasady ortograficzne dotyczące zmiękczeń.

ś, ć, ź, ń, dź piszemy przed literami oznaczającymi ……, np. *myśl, dźwig, źle, ćma*

ś, ć, ź, ń, dź piszemy na końcu …….. w liczbie ……..……, w (tu wpisz część mowy)……, np. *miś, gałąź, łódź, koń, płoć*

ść piszemy …… wyrazów, np. *cześć, pięść, kość, złość, sześć*

3. Rozszyfruj wyrazy – każdy uczeń po kolei skacze na jednej nodze do stanowiska, na którym przygotowany jest szyfr z trudnością ortograficzną z „ó"; zapisuje jeden rozszyfrowany wyraz.



4. Wspólne zapisywanie trzech zasad dotyczących pisania „ó".

Zapisz trzy zasady dotyczące **ó**.

1. ……

2. ……

3. ……

5. Wspólne zapisywanie trzech zasad dotyczących pisania „rz”.

Zapisz trzy zasady dotyczące **rz**.

1. .....

2. .....

3. .....

6. Wspólne zapisywanie trzech zasad dotyczących pisania „ż”.

Ż piszemy:

- gdy wymienia się na ..... *koleżanki – koledzy, księża – księdza*;
- gdy wymienia się na ..... *książka – księga, odważnik – waga*;
- gdy wymienia się na ..... *watażka – wataha, drużyna – druh*;
- gdy wymienia się na ..... *niżej – nisko, węższy – wąski*;
- gdy wymienia się na ..... *każę – kazać, obrażony – obraza*;
- gdy wymienia się na ..... *zamrożony – mroźny, duży – duzi*;
- po literach ..... *rżnąć, zelżał, małżonka* (od tej reguły istnieją jednak wyjątki, np. *współrzędny, półrzadki*);
- po literze ..... w wyrazach zapożyczonych, np. *branża, rewanż;*
- w takich wyrazach rodzimych, jak: *gżegżółka, piegża, mżawka, wżdy, zawżdy*;
- w wyrazach zakończonych na ..... lub .....(spójniki, rzeczowniki rodzaju żeńskiego lub wyrazy zapożyczone z języka francuskiego), np. *młodzież, sprzedaż, chociaż, pejzaż.*

7. Uczeń biegnie do stanowiska, na którym leży kartka z tekstem dyktanda, czyta po jednym zdaniu i wraca do grupy, by podyktować to co zapamiętał. Po każdym zapisanym prze grupę zdaniu następuje zmiana biegnącego.

8. Dyktando

W kraju króla Karola przyroda budzi się z długiego, zimowego snu. Na dworze chłód i ziąb. Mży drobny deszczyk. Już wkrótce rozpocznie się kalendarzowa wiosna. W sadzie panuje duży ruch. Król nakazał sadownikom przyciąć gałęzie drzew owocowych. Nagle coś trzasnęło, coś huknęło. To sadownicy robią porządki. Wycinają zbędne gałązki i gałęzie. Dzięki temu drzewa dobrze obrodzą jabłkami, gruszkami, śliwkami. Wiosna to prześliczna pora roku. W parkach trawniki pokrywają się świeżą zielenią. Łąki nad rzeką wyglądają jak puszyste, różnobarwne dywany. Z ciepłych krajów wracają skrzydlaci przyjaciele. W lesie panuje gwar i hałas. Król, jego córka, dworzanie, wróżki i zwierzęta cieszą się, że wkrótce przyjdzie lato i upragnione wakacje.

Scenariusz lekcji matematyka w języku angielskim dla klas 4 SPJ

Temat: Solving mathematical problems in English. Revision on grade 4th skills /Rozwiązywanie problemów matematycznych w języku angielskim. Powtórzenie i utrwalenie wiadomości z klasy 4.

Cel ogólny zajęć: kształtowanie umiejętności czytania ze zrozumieniem w języku angielskim i wykorzystywania w praktyce poznanych metod rozwiązywania zadań matematycznych oraz utrwalenie poznanych w klasie 4 zagadnień z przedmiotu matematyka. Ćwiczenie komunikowania się w języku angielskim.

Cele lekcji:

kształcące – doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem i wykorzystywania w praktyce poznanych metod rozwiązywania problemów matematycznych; doskonalenie umiejętności korzystania ze słownika internetowego, przyswajanie języka matematyki oraz języka angielskiego, uczeń potrafi wykonywać działania pisemne, uczeń potrafi wykonywać dodawanie, odejmowanie ułamków zwykłych oraz dziesiętnych, uczeń potrafi zapisać i rozwiązać działania korzystając z zapisu rzymskiego, uczeń rozwiązuje zadania z treścią dotyczące czasu oraz pieniędzy.

- doskonalenie analizy logicznej zadania w języku polskim i angielskim, rozwijanie umiejętności argumentowania i przeprowadzania rozumowania, rozwijanie sprawności rachunkowej;

wychowawcze –pobudzenie aktywności i samodzielności myślenia, dbałość o dyscyplinę pracy na lekcji, wyrabianie poczucia ładu, porządku i estetyki pracy na lekcji, kształtowanie logicznego myślenia i wysuwania wniosków, praca w grupach, samokształcenie.

Rozwój kompetencji kluczowych u uczniów:

- kompetencje matematyczne,
- kompetencje w zakresie dwujęzyczności,

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji,
- kompetencje osobiste, społeczne w zakresie samokształcenia.

Metody pracy: gra, problemowa, ćwiczeniowa, praca indywiduwalna oraz w grupach.

Środki dydaktyczne: karty pracy z zadaniami*, zeszyty, tablica mutimedialna, tablica suchościerna, słownik Cambridge Dictionary online

*karty pracy zaczerpnięte z podręczników do matematyki Problem solving made easy Key stage 2 C. Vorderman, oraz Decimals 10 minutes a day Key Stage 2 C. Vorderman

Przebieg lekcji:

1. Czynności organizacyjne

- sprawdzenie obecności,
- podanie tematu lekcji,
- omówienie celów i metod lekcji.

2. Realizacja tematu lekcji:

Jako ice braker na początek lekcji, nauczyciel wyświetla uczniom grę Magic Monkey na stronie https://learnenglishkids.britishcouncil.org/fun-games/games/magic-monkey
Uczniowie bawiąc się wchodzą w świat matematyki w języku angielskim.

Po wspólnej grze, nauczyciel rozdaje wszystkim uczniom karty pracy z zadaniami. Uczniowie pracując z nauczycielem rozwiązują zadania z danego tematu. Zadania zapisane są w języku angielskim. Zadaniem jest przetłumaczenie treści zadania z pomocą nauczyciela i słownika online https://dictionary.cambridge.org/
Następnie uczniowie rozwiązują wspólnie zadanie przy tablicy i zapisują jego rozwiązanie również na na kartach pracy. W zeszytach uczniowie zapisują poznane słówka i zwroty w języku angielskim.
Uczniowie podczas zajęć komunikują się wyłącznie w języku angielskim.

3. Podsumowanie zajęć

Krótkie omówienie pracy na lekcjach. Ocena pracy uczniów. Wypełnienie ankiety dotyczącej przeprowadzonych przez nauczyciela zajęć.

Scenariusz lekcji z języka angielskiego z elementami geografii i języka polskiego, przeprowadzonej z grupą z klas 5 oraz uczniami z USA goszczącymi w szkole w ramach wymiany uczniowskiej

Materiały:

- tablica interaktywna
- arkusze papieru z konturem Polski i napisanymi zdaniami
- karteczki z informacjami geograficznymi
- karteczki z polskimi słowami
- poczęstunek

Cele lekcji:

- zapoznanie uczniów z USA z różnymi aspektami dotyczącymi Polski
- doskonalenie umiejętności formułowania pytań
- ćwiczenie umiejętności rozumienia wypowiedzi innych
- ćwiczenie umiejętności formułowania zdań w języku angielskim

Przebieg zajęć:

1. Uczniowie z USA mówią, co wiedzą o Polsce. Uczniowie z Polski ich korygują lub dopowiadają dodatkowe informacje.
2. Uczniowie z Polski zadają uczniom z USA pytania dotyczące ich kraju.
3. Chętni uczniowie prezentują w języku angielskim wybrane aspekty dotyczące Polski - elementy geografii, historii, kultury, jedzenia, języka polskiego.
4. Quizy - uczniowie z USA odpowiadają na pytania dotyczące Polski w aplikacjach Baamboozle i Wordwall.

5. Uczniowie z USA dzielą się na 2 grupy. Każda z nich otrzymuje taki sam duży arkusz papieru z konturem Polski, zdaniami do uzupełnienia oraz karteczkami przygotowanymi wcześniej przez uczniów z Polski. Na karteczkach znajdują się różne informacje dotyczące geografii Polski. Amerykanie umieszczają je na konturze Polski oraz w zdaniach poniżej. Uczniowie z Polski monitorują wykonywane zadania, podpowiadają, korygują.

6. Uczniowie z Polski prezentują polski alfabet i podstawy wymowy polskich głosek i dwuznaków.

7. Gry z językiem polskim dla uczniów z USA - uczniowie losują karteczkę z napisanym po polsku słowem i próbują je przeczytać, a potem próbują odgadnąć znaczenie wylosowanego słowa, uczniowie z Polski podpowiadają.

8. Na koniec - uczta: otwieramy i pijemy Piccollo i wspólnie smakujemy polskie słodycze.

Scenariusz lekcji miedzyprzedmiotowej

(j. angielski, edukacja przyrodnicza, przyroda, biologia)

Temat: Zwierzeta zamieszkujące różne habitaty (miejsca). Animals in different habitats.

Cele:

- **opis miejsc w których żyją różne zwierzęta**
- **porównanie miejsc życia zwierząt**
- **obserwacja miejsc życia zwierząt**
- **poznanie /poszerzenie słownictwa w języku angielskim**

Materiały :

- materiał filmowy : https://www.youtube.com/watch?v=_yMvMxVgfOI - Animals and their Habitats
- Piosenka- quiz : https://www.youtube.com/watch?v=dyd0u_rOACI – GUESS WHAT HABITAT IT IS?
- Karty pracy: wymagające łączenie obrazków, uzupełnianie luk podanymi wyrazami w języku angielskim

Słownictwo: river, tree, seashore, field, forest, flower, eagle, grass, plant, grow, die, grassland, desert, mountain, crab, bird, duck, goat, mice, rog, rabbit, bees, light, water, air, soil, food, home, need

Przebieg lekcji:

Nauczyciel prosi uczniów o podejście do okna i zaobserwowanie gdzie i jakie zwierzęta widzi (na ziemi, na niebie, na drzewie itp.). Uczniowie w parach wymieniają się spostrzeżeniami. Chętni opisują na forum klasy jakie zwierzęta i gdzie je zauważyli. Dzieci opowiadają to co wiedzą na temat miejsca ich zamieszkania : gdzie śpią, gdzie znajdzie pokarm i wodę, czy będzie same?

Nauczyciel pyta dzieci czym jest HABITAT, słucha propozycji dzieci, podaje także im bardziej naukowe sformułowanie: Siedliska zwierząt to miejsca, w których zwierzęta żyją w poszukiwaniu pożywienia, wody i schronienia, aby przetrwać).

(What is Animal Habitat?- ***Animals habitats are places where animals live for food, water, and shelter to survive*****).**

N włącza film pt. „Animals and their habitats", po obejrzeniu wypytuje dzieci jakie miejsca/środowiska w których żyją zwierzęta zapamiętały z filmiku (od razu tłumaczą na j.polski). Zapisanie na tablicy głównych miejsc/ środowisk zamieszkałych przez różne zwierzęta.

Pięć głównych siedlisk to: lasy, łąki, pustynie, góry, regiony polarne i siedliska wodne.

What are the Five Habitats of Animals?- ***The five major habitats are – forests, grasslands, deserts, mountains, polar regions and aquatic habitat.***

N rozdaje karty pracy:

1. Łączenie zwierzęcia (goat, duck, crab, bird) z miejscem gdzie mogą mieszkać podane zwierzęta (zał.1)
1. Uzupełnianie zdań podanymi wyrazami: forests, river, grass, flowers, eagle fields (zał.2)
2. Uzupełnianie zdań podanymi wyrazami: plants, river, grass, habitat, grow, die (zał.3) oraz połączenie – narysowanie strzałek- wskazując co rośliny i zwierzęta potrzebują do życia.

Podsumowanie: piosenka – quiz- GUESS WHAT HABITAT IT IS?

Dla chętnych lub na kolejną lekcję w terenie:

HABITATS FOR ANIMALS AROUND SCHOOL

Przeprowadzenie obserwacji z użyciem lupy na terenie przyszkolnym lub ogródku.

Obserwacja habitatu, wykonanie rysunku, udzielenie odpowiedzi na pytania (zał.4):

- Po czym poznać że były tu zwierzęta?
- Dlaczego zwierzęta są trudniejsze do obserwacji niż rośliny?
- Dlaczego zwierzęta mieszkają akurat w tym miejscu/ środowisku?

Scenariusz lekcji miedzyprzedmiotowej

(j. angielski, edukacja przyrodnicza, przyroda, biologia)

Temat: Częśći rośliny (budowa).

Cele:

- **Poznanie części roślin- nazwy polskie i angielskie**
- **Poznanie roli jaką pełni każda część rośliny**
- **Umiejętność podpisania poszczególnych części rośliny na rysunku**

Materiały :

- **materiał filmowy:** https://www.youtube.com/watch?v=v6YhghG7mzQ - **Parts of a Plant and Their Functions for Kids**
- https://www.youtube.com/watch?v=-Z4MVoi1ayw- **A journey of a seed.**
- **Quiz:** https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/z3wpsbk
- **Karty pracy:** wymagające kolorowania obrazków, podpisania części rośliny podanymi wyrazami, łączenie części rośliny z funkcją jaka pełni w języku angielskim.

Słownictwo: plant, leaf, flower, stem, root, soil, hold down, absorb, water, food, seeds, hold up

Przebieg lekcji:

Nauczyciel prosi uczniów o wymienienie jakie części rośliny znają i czy wiedzą do czego one służą roślinie? Czego roślina potrzebuje aby mogła rosnąć?

Uczniowie następnie oglądają materiał filmowy w języku angielskim o budowie roślin i funkcjach jej poszczególnych części- **„Parts of a Plant and Their Functions for Kids".**

Po filmie nauczyciel zadaje pytania sprawdzające zrozumienie i wyjaśnia ewentualne niezrozumiałe kwestie.

N rozdaje karty pracy

1. Kolorowanie rośliny oraz podpisanie części rośliny odpowiednimi wyrazami (roots, flower, leaf, stem – zał.1).
2. Łączenie części rośliny z funkcja jaką pełni- zał.2.
3. Wypisanie co mogłoby się stać roślinie gdyby nie miała poszczególnych części swojego organizmu (zał.3).

Wspólne oglądanie materiału filmowego pt. **„A journey of a seed"** dotyczącego cyklu życiowego rośliny. Omówienie na forum klasy.

Powtórzenie nazw części rośliny i ich roli.

Quiz: https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/z3wpsbk

Wyzwanie (może być) dla chętnych:

Wpisanie w „chmurki" na karcie pracy co mogłoby stać się roślinie gdyby nie miała poszczególnych części tj.: korzeni, kwiata, łodygi czy liścia (zał.3).

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

TEMAT: "MORDOR toksycznych związków chemicznych" - zastosowanie metody job-shadowing - zajęcia dla uczniów klasy 7a SP w czasie chemii i sztuki (architektury)

CEL OGÓLNE:

1. Kształtowanie postawy twórczej przy jednoczesnym wykorzystaniu logicznego i abstrakcyjnego myślenia
2. Przygotowanie ucznia do współpracy w grupie
3. Rozwijanie umiejętności manualnych z zastosowaniem wiedzy praktycznej z zakresu chemii i podstaw sztuki

CELE SZCZEGÓŁOWE:

1. Podejmowanie działań nad wykonanie konstrukcji tytułowej wieży z filmu pt. "Władcy Pierścieni" - MORDOR
2. Opracowanie i ustalenie wspólnej koncepcji realizacji pomysłu przez całą grupę
3. Samodzielne podzielenie się zadaniami
4. Wycinanie, rysowanie, malowanie, odtwarzanie poszczególnych elementów konstrukcji wieży
5. Praktyczne szukanie rozwiązań nad stabilnością i wytrzymałości konstrukcji wieży (badanie metoda prób i błędów)
6. Umiejętne słuchanie wypowiedzi i wskazówek innych, w tym nauczyciela
7. Zestawienie informacji na temat toksycznych, śmiertelnych, promieniotwórczych związków chemicznych
8. Znalezienie ciekawej formy treści chemicznych na temat wybranych związków chemicznych i umieszczenie ich na konstrukcji (wieży MORDOR)
9. Nauka autoprezentacji

METODY I SPOSOBY REALIZACJI ZAJĘĆ:

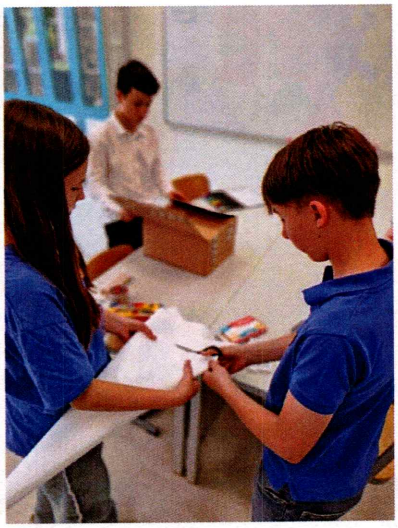
1. Praca w grupie - połączenie podejścia teoretycznego i praktycznego
2. Praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresy związków chemicznych i elementów architektury w formie warsztatów - uczenie się przez zabawę
3. Wspieranie się materiałami w wersji on-line

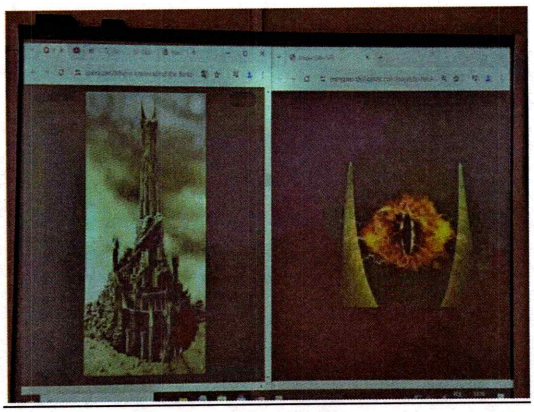
PRZEBIEG ZAJĘĆ:

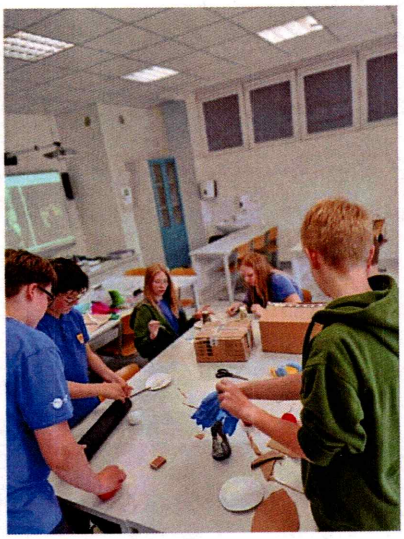
1. Wprowadzenie uczniów w temat zajęć. Przedstawienie idei metod job-shadowing zapożyczonych od placówki, w której nauczyciel realizował projekt. Wyjaśnienie zasad pracy w czasie zajęć.
2. Wprowadzenie uczniów w temat filmu pt. "Władca Pierścieni" i pokazanie związków między chemią, a sztuką (architekturą) na przykładzie konstruowania wieży i zestawieniu informacji o toksycznych związkach.
3. Upewnienie się, czy wszystkie treści są zrozumiałe dla uczniów, czy kolejność działania jest logiczna
4. Podzielenie uczniów na podgrupy, dostarczenie wymaganych materiałów.

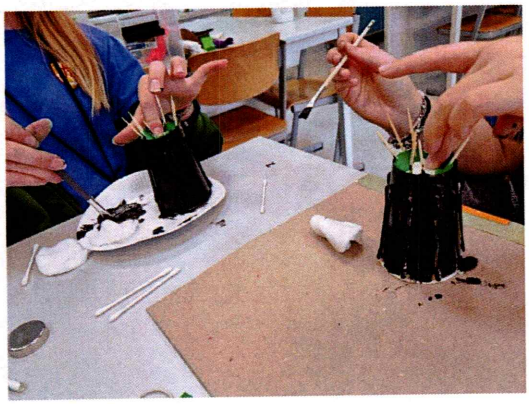
5. Monitorowanie działań uczniów, w razie potrzeby asystowanie.
6. Fotografowanie całości zajęć w celu złożenia dokumentacji
7. Prezentacja zbudowanych wież
8. Wypełnienie anonimowo arkuszy ewaluacyjnych przez uczniów

DOKUMENTACJA FOTOGRAFICZNA:









ARKUSZ EWALUACYJNY:

Arkusze ewaluacyjne zostały wypełnione i złożone koordynatorowi projektu (załącznik 1)

Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego | Rzeczpospolita Polska | Dofinansowane przez Unię Europejską | Zespół Szkół Jezuitów im. św. Stanisława Kostki w Gdyni

Konspekt lekcji religii dla klasy 7 SP w ZSJ im. św. Stanisława Kostki w Gdyni podczas programu ERASMUS wymiany ze szkołą w Maladze w Hiszpanii

Temat lekcji:

Poszukiwanie skąd możemy czerpać wiedzę teologiczną

Cel Katechezy

Rozwijanie umiejętności samokształcenia się w procesie poznawania zagadnień teologicznych

Treść katechezy:

Poznanie jak cytujemy dzieła naukowe i gdzie możemy szukać interesujących nas treści i zagadnień teologicznych

Wspólne zajęcia w Bibliotece z nauczycielem bibliotekarzem.

Poznanie znaczenia odpowiedniej lektury w procesie badawczym interesujących nas zagadnień.

Próba ukazania elementów samokształcenia

Metody pracy na katechezie:

Wykład, metody porównawcze, wizyta w bibliotece szkolnej, współpraca z nauczycielem bibliotekarzem

Zadanie domowe:

Spróbować zrobić bibliografie dla wybranego tematu z religii

Scenariusz lekcji z języka angielskiego z elementami geografii i języka polskiego, przeprowadzonej z grupą z klas 5 oraz uczniami z USA goszczącymi w szkole w ramach wymiany uczniowskiej

Materiały:

- tablica interaktywna
- arkusze papieru z konturem Polski i napisanymi zdaniami
- karteczki z informacjami geograficznymi
- karteczki z polskimi słowami
- poczęstunek

Cele lekcji:

- zapoznanie uczniów z USA z różnymi aspektami dotyczącymi Polski
- doskonalenie umiejętności formułowania pytań
- ćwiczenie umiejętności rozumienia wypowiedzi innych
- ćwiczenie umiejętności formułowania zdań w języku angielskim

Przebieg zajęć:

1. Uczniowie z USA mówią, co wiedzą o Polsce. Uczniowie z Polski ich korygują lub dopowiadają dodatkowe informacje.

2. Uczniowie z Polski zadają uczniom z USA pytania dotyczące ich kraju.

3. Chętni uczniowie prezentują w języku angielskim wybrane aspekty dotyczące Polski - elementy geografii, historii, kultury, jedzenia, języka polskiego.

4. Quizy - uczniowie z USA odpowiadają na pytania dotyczące Polski w aplikacjach Baamboozle i Wordwall.

5. Uczniowie z USA dzielą się na 2 grupy. Każda z nich otrzymuje taki sam duży arkusz papieru z konturem Polski, zdaniami do uzupełnienia oraz karteczkami przygotowanymi wcześniej przez uczniów z Polski. Na karteczkach znajdują się różne informacje dotyczące geografii Polski. Amerykanie umieszczają je na konturze Polski oraz w zdaniach poniżej. Uczniowie z Polski monitorują wykonywane zadania, podpowiadają, korygują.

6. Uczniowie z Polski prezentują polski alfabet i podstawy wymowy polskich głosek i dwuznaków.

7. Gry z językiem polskim dla uczniów z USA - uczniowie losują karteczkę z napisanym po polsku słowem i próbują je przeczytać, a potem próbują odgadnąć znaczenie wylosowanego słowa, uczniowie z Polski podpowiadają.

8. Na koniec - uczta: otwieramy i pijemy Piccollo i wspólnie smakujemy polskie słodycze.

Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego | Rzeczpospolita Polska | Dofinansowane przez Unię Europejską

SCENARIUSZ LEKCJI POKAZOWEJ Z INFORMATYKI
Zespół Szkół Jezuitów w Gdyni

Temat:

Nauka języków obcych podczas programowania w programie Scratch.

Klasa IV-V Czas trwania: 45min

Opracował mgr Ireneusz Dunajski

Podstawa programowa:

- I.3 w algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki: określenie problemu i celu do osiągnięcia, analiza sytuacji problemowej, opracowanie rozwiązania, sprawdzenie rozwiązania problemu dla przykładowych danych, zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu.
- II.1 projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania: prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera.
- V.1 posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.

Cele ogólne:

- wprowadzenie do korzystania z rozszerzeń w programie Scratch,
- wykorzystanie bloków do tłumaczenia w programie Scratch,
- budowanie skryptów pozwalających na interakcję z użytkownikiem,
- budowanie skryptów pozwalających na tłumaczenia odpowiedzi użytkownika,

Cele szczegółowe:

- uczeń potrafi dodać rozszerzenie w programie Scratch,
- uczeń prawidłowo wykorzystuje bloczki z kategorii *„czujniki”*,
- uczeń buduje skrypty pozwalające na interakcje z użytkownikiem przy pomocy czujników *„pytanie – odpowiedź”*,
- uczeń tworzy grę do nauki języków obcych z wykorzystaniem rozszerzenia *„Tłumacz”* w programie Scratch.

Metody: Poszukujące, podające, praktycznego działania.

Formy: Zbiorowa, indywidualna.

Środki dydaktyczne: podręcznik, projektor,
zestaw komputerowy z dostępem do Internetu.

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie:

- Powitanie dzieci i sprawdzenie listy obecności.
- Przedstawienie celu i tematyki zajęć.

Nauczyciel zwraca się do uczniów: Dzisiaj podczas lekcji będziemy pracować w programie Scratch i stworzymy grę do nauki dni tygodnia w wybranym języku obcym, poznamy bloki pozwalające na komunikację z użytkownikiem, stworzymy skrypty do tłumaczenia odpowiedzi wprowadzanych przez użytkownika.

2. Część właściwa:

Włączenie komputerów i zalogowanie się.
Przypomnienie ogólnej wiedzy na temat programu Scratch i uruchomienie aplikacji.

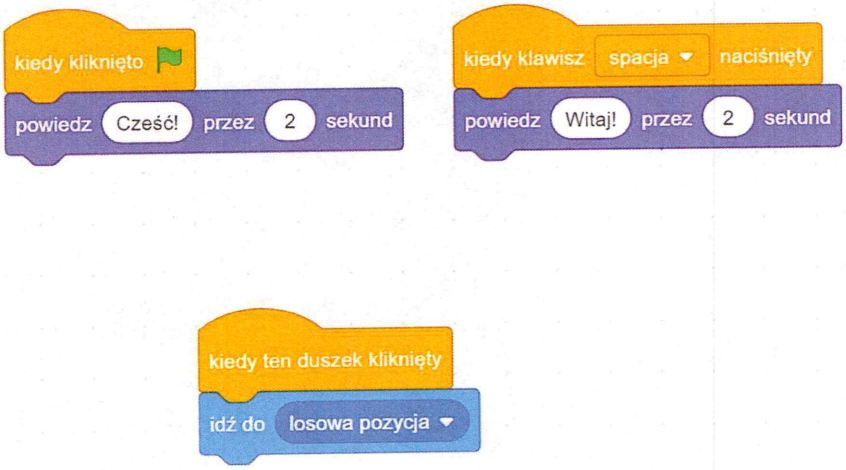
Nauczyciel zwraca się do uczniów: Na poprzedniej lekcji dowiedzieliście się, że program Scratch jest bezpłatny. Można korzystać z niego przez przeglądarkę internetową lub zainstalować na komputerze. Aby zapisywać swoje prace i móc je udostępniać innym, trzeba dołączyć do Scratcha przez zarejestrowanie się.

Programowanie w Scratchu polega na budowaniu skryptów ze specjalnych bloków, które są pogrupowane w różnych kategoriach takich jak *„ruch”, „wygląd”, „dźwięk”, „zdarzenie”, „kontrola”, „czujniki”, „wyrażenia”, „zmienne”, „moje Bloki”*.
Dzisiaj poznamy też inne kategorie, które znajdują się w dodatkowych rozszerzeniach.

Nauczyciel poleca uczniom, aby uruchomili program Scratch na komputerach lub poprzez przeglądarkę internetową - *https://scratch.mit.edu*, lub aplikację.
Uczniowie rejestrują się w Scratchu i logują na utworzonych kontach.

2.1. Przypomnienie wiedzy na temat bloków w programie Skratch:

Prowadzący zwraca się do uczniów:
Na ostatniej lekcji mówiliśmy o blokach w programie Scratch. A teraz przy użyciu tego programu przypomnimy sobie, jakie bloki odnajdziemy w kategorii *„zdarzenia”*.

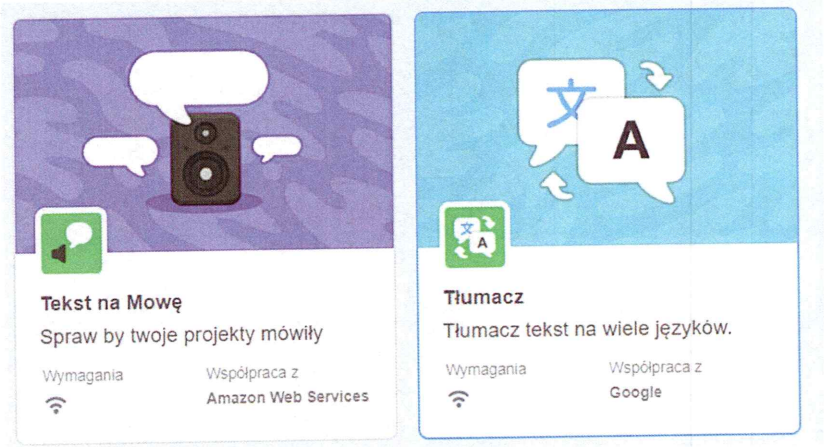


2.2. Wyszukanie bloków do tłumaczenia Google:

Prowadzący mówi: Na dzisiejszej lekcji poznamy i będziemy korzystać z innej kategorii, którą dodamy z rozszerzenia.

W lewym dolnym rogu okna programu znajdziemy opcję *„dodaj rozszerzenie”* (Niebieski kwadracik z ikonką).

Z dostępnych tam kategorii wybierzemy *„Tłumacz”*.

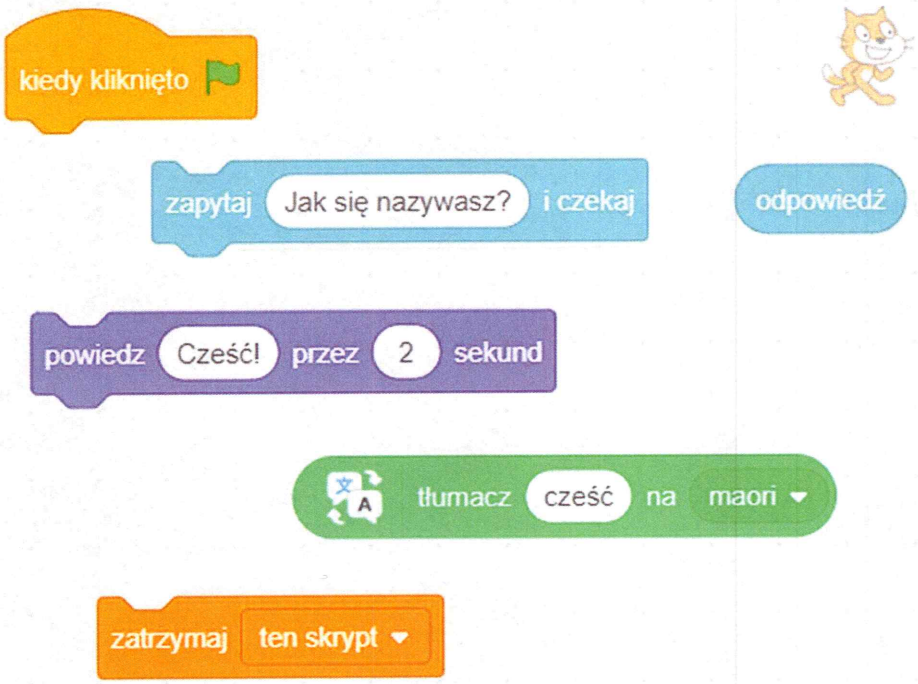


Po wybraniu nowego rozszerzenia, w menu po lewej stronie pojawi się nowa kategoria bloczków (pod „Czerwonym kółkiem").

Po kliknięciu w ikonkę *„Tłumacz"* pojawi się nowy bloczek, z którego będziemy korzystać na tej lekcji.

2.3. Przygotowanie do utworzenia gry nauki języka obcego w aplikacji Scratch:

Nauczyciel zwraca się do uczniów: W pierwszej kolejności zbudujemy skrypt, który pozwoli na interakcję z użytkownikiem po kliknięciu w *„zieloną flagę"* Do zbudowania skryptu posłużą nam bloki z kategorii *„czujniki"*: *„pytanie – odpowiedź "*, blok *„powiedz"* z kategorii *„wygląd"* oraz nowy bloczek z kategorii *„Tłumacz"*. Warto pamiętać, że każdy skrypt powinien mieć zakończenie, dlatego na końcu umieścimy blok *„zatrzymaj ten skrypt"* z kategorii *„kontrola"*. Wybieramy dowolnego *„Duszka"* i przesuwamy wszystkie potrzebne bloczki na pole do kodowania:

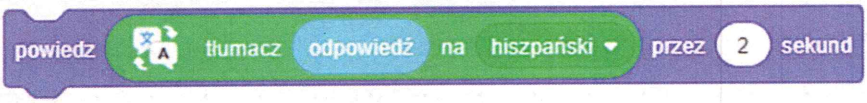


2.4. Kroki tworzenia skryptu:

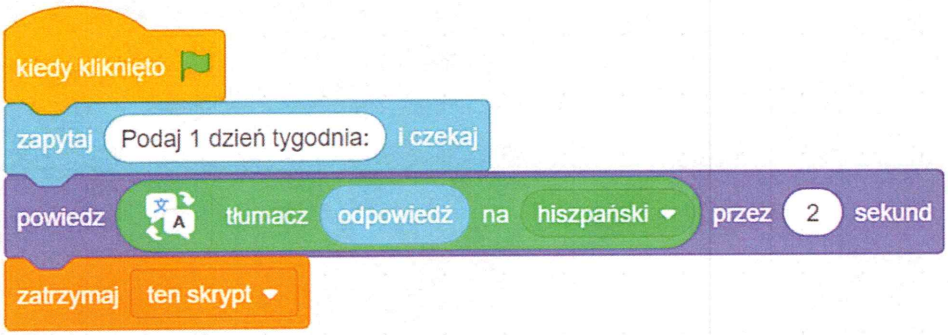
1. Połaczymy bloczek *"zielonej flagi"* z bloczkiem z kategorii *„czujnik"* i wpisujemy pierwsze pytanie: *„Podaj 1 dzień tygodnia"*.
   Ten bloczek pozwoli na udzielanie odpowiedzi przez użytkownika, która będzie przechowywana w bloczku *„odpowiedź"*.

2. Bloczek *„odpowiedź”* umieścimy w bloczku *„Tłumacza”* i wstawimy go do pola z napisem *„cześć”*, a następnie wybierzemy język tłumaczenia na hiszpański.

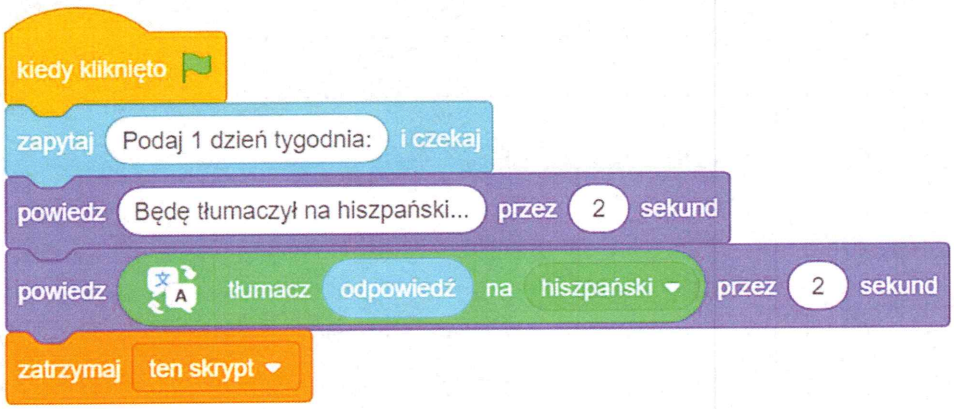
3. Cały bloczek *„Tłumacza”* wstawimy do bloczka z kategorii *„wygląd”* i umieścimy go wewnątrz bloku *„powiedz ... przez 2 sekund”*.



4. W ostatnim kroku łączymy wszystkie bloczki w odpowiedzniej kolejności. ***Prowadzący pyta uczniów:*** jakie jest prawidłowa kolejność bloków?



5. Po wykonaniu prawidłowej kolejności uczniowie sprawdzają działanie skryptu. Nauczyciel informuje o małej modyfikacji, która pozwoli wyświetlić komunikat o tłumaczeniu. W tym celu wykorzystamy dodatkowy bloczek z kategori *„wygląd”* i wstawimy go na drugiej pozycji, po bloczku *„zapytaj”*. Nowy bloczek będzie wyświetlał komunikat przez 2 sekundy z informacją: *„Przetłumaczę to na hiszpański...”*.



Prowadzący pyta uczniów:
Co należy zrobić, aby *„Duszek”* zapytał się o kolejne dni tygodnia?

Po uzyskaniu odpowiedzi, nauczyciel informuje uczniów, że można wszystkie czynności powtórzyć, ale szybsze rozwiązanie problemu otrzymamy dzięki metodzie duplikowania bloczków. W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na pierwszym bloczku do duplikowania i w menu wybieramy duplikuj. Następnie nowe bloczki umieszczamy pod pierwszym tłumaczeniem.

Uwaga! Przed duplikowaniem warto odłączyć bloczek *„zatrzymaj”*, ponieważ będziemy go używać tylko raz, na końcu skryptu.

Po wykonaniu zadania nauczyciel pyta uczniów:
Jak możemy zmodyfikować ten skrypt, by *„Duszek”* pytał się o wszystkie dni tygodnia?

Po wypowiedziach, uczniowie samodzielnie modyfikują skrypty i na koniec tworzą nowe tło z flagą Hiszpani, dodając napis „lekcja hiszpańskiego”.

3. Podsumowanie lekcji:

Uczniowie prezentują własną grę do nauki języków obcych wykonaną w programie Scratch.

3.1. Podsumowanie zdobytej wiedzy:
Dzisiaj poszerzyliśmy naszą wiedzę na temat aplikacji Scratch, poznaliśmy nowe bloki i technikę duplikowania bloków oraz zbudowaliśmy skrypt z wykorzystaniem rozszerzenia *„Tłumacz Google”*. Zdobyte wiadomości wykorzystaliśmy do stworzenia prostej gry służącej do nauki języków obcych.

3.2 Zapisanie pracy w folderze:
Teraz każdy zapisze swoją pracę w folderze, by można było dokonywać modyfikacji na następnych lekcjach.

3.3 Ocena i zakończenie zajęć:
Wypowiedzi uczniów na temat przeprowadzonych zajęć.
Nagrodzenie najbardziej aktywnych uczniów podczas lekcji.
Zamknięcie komputerów oraz porządkowanie stanowiska pracy.
Podziękowanie uczniom za aktywny udział w zajęciach.

4. Literatura:

- Podręcznika do informatyki dla klasy czwartej szkoły podstawowej *„Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa IV”* Wydawnictwo Migra, autor Grażyna Koba
- Podręcznika do informatyki dla klasy piątej szkoły podstawowej *„Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa V”* Wydawnictwo Migra, autor Grażyna Koba
- *https://scratch.mit.edu/*