

# Scenariusz zajęć

I etap edukacyjny, uczeń kończący klasę I, edukacja matematyczna

## Temat: Ciepło - zimno

### Treści kształcenia:

- 1) w zakresie czynności umysłowych ważnych dla uczenia się matematyki:  
d) w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego zachowuje się rozumnie, dąży do wykonania zadania.

Dodatkowe:

Edukacja matematyczna

- 1) w zakresie czynności umysłowych ważnych dla uczenia się matematyki:  
c) klasyfikuje obiekty: tworzy kolekcje, np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania.  
2) w zakresie liczenia i sprawności rachunkowych:  
b) wyznacza sumy (dodaje) i różnice (odejmuje), manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach; sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie do 10, poprawnie zapisuje te działania.  
d) zapisuje rozwiązanie zadania z treścią przedstawionego słownie w konkretnej sytuacji, stosując zapis cyfrowy i znaki działań.

Edukacja przyrodnicza

- 2) w zakresie rozumienia warunków atmosferycznych:  
b) wie, o czym mówi osoba zapowiadająca pogodę w radiu i w telewizji, i stosuje się do podanych informacji o pogodzie, np. ubiera się odpowiednio do pogody.

### Cele operacyjne:

Uczeń:

- Radzi sobie w sytuacjach trudnych, wytrwale dąży do celu,
- Potrafi określić moc zbioru poprzez przeliczenie jego elementów,
- Porównuje zbiory,
- Prawidłowo wyznacza sumy i różnice,
- Układa treść zadania tekstowego do rysunku,
- Porównuje warunki atmosferyczne,
- Zgodnie współpracuje w grupie.

### Nabywane umiejętności:

Uczeń:

- Działa na konkretach, przelicza przedmioty, porównuje zbiory,
- Dodaje i odejmuje liczby w zakresie 20,
- Układa treści zadań tekstowych,
- Rozumie zadania,
- Słucha ze zrozumieniem,
- Pokonuje trudności,
- Ubiera się stosownie do pogody,
- Współdziała w grupie.



## Kompetencje kluczowe:

- Porozumiewanie się w języku ojczystym,
- Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne,
- Kompetencje informatyczne,
- Umiejętność uczenia się.

## Środki dydaktyczne:

- Słoiczki z ciepłą i zimną wodą,
- Hasła do krzyżówki (w treści scenariusza),
- Dwie ilustracje pór roku – lato i zima, np. pocztówki, fotografie znalezione w albumach itp.
- Rekwizyty do zabawy „Ciepło-zimno”.
- Sprzęt multimedialny (komputer, tablica interaktywna, projektor multimedialny, smartfon),
- Zasoby multimedialne: interaktywna pomoc dla nauczyciela („Garderoba Hani”), karta pracy („Dodajemy i odejmujemy – zadania”).

## Metody nauczania:

- Problemowe: rozmowa kierowana, gra dydaktyczna,
- Programowana: z użyciem komputera,
- Praktyczne: doświadczenie, ćwiczenie.

## Formy pracy:

- Zbiorowa jednolita
- Indywidualna jednolita

## Przebieg zajęć:

### Etap przygotowawczy

Przed zajęciami nauczyciel ukrywa w klasie przedmioty kojarzące się z latem i zimą, np. okulary przeciwsłoneczne, rękawice narciarskie, gogle, krem do opalania itp.

### Etap wstępny

Nauczyciel wita dzieci i zapoznaje je z tematem zajęć. Następnie prezentuje im dwa słoiki z wodą (mocno ciepłą i zimną). Chętni uczniowie dotykaniem badają właściwości wody. WNIOSKI: woda jest zimna i ciepła.

Następnie prowadzący zajęcia zaprasza dzieci do wysłuchania zagadek, które będzie czytał, i prosi je o podawanie rozwiązań. Zapisuje odpowiedzi na tablicy, jedną literę z hasła zaznacza innym kolorem. Kolorowe litery utworzą hasło **CIEPŁO ZIMNO**.



1. Latem mocno grzeje (SŁOŃCE).
2. Może być słoneczna lub w morzu (KĄPIEL).
3. Np. Bałtyk (MORZE).
4. Na niej budujemy zamki z piasku (PLAŻA).
5. W nich szybko pływamy, mają je ryby (PŁETWY).
6. Gorąca pora roku (LATO).
7. Zimą na głowie (CZAPKA).
8. Otulamy nim szyję (SZALIK).
9. Szczypie w nosy, szczypie w uszy... (MRÓZ).
10. Na nich z górki na pazurki (SANKI).
11. Narciarskie okulary (GOOGLE).

Po rozwiązaniu krzyżówki nauczyciel pyta dzieci: „Kiedy, w jakich sytuacjach odczuwamy ciepło, a kiedy zimno?”. Przypina na tablicy ilustracje dwóch pór roku, lata i zimy. Uczniowie, w rozmowie kierowanej przez nauczyciela, nawiązują do nich w kontekście odczuwania ciepła i zimna.

### **Etap realizacji**

Nauczyciel zaprasza uczniów do rozwiązywania zadań interaktywnych, przygotowanych przez niego z wykorzystaniem pomocy interaktywnej z zasobu multimedialnego, dotyczących segregowania garderoby, wybierania jej elementów w zależności od warunków pogodowych itp. (nauczyciel ma dowolność tworzenia zadań, ten etap lekcji może trwać bardzo długo). Dzieci wymieniają się uwagami, komentują ćwiczenie, podsumowują, co było trudne a co łatwe.

Następnie uczniowie otrzymują karty pracy. Wykonują zawarte w nich polecenia na znak nauczyciela, dopiero wtedy, kiedy wszyscy dostaną już swoje arkusze. Dziecko, które najszybciej poprawnie obliczy wynik zadania, powinno zostać nagrodzone.

### **Etap końcowy**

Podsumowaniem zajęć jest zabawa ruchowa „Ciepło-zimno”. Nauczyciel prosi kilku ochotników, aby wyszli z klasy, a pozostałe dzieci informuje, gdzie schował rekwizyty związane z zimną i ciepłą porą roku. Wybrani uczniowie wracają do klasy i szukają „skarbów”, kierowani przez kolegów wołaniem „ciepło”, gdy zacierają w dobrym kierunku i „zimno”, kiedy się oddalają od celu. Kiedy znajdą już wszystkie rekwizyty, dzielą je na te, które przydadzą się latem i te, których używa się zimą. Następnie „ubierają” w znalezione przedmioty swoich dwóch kolegów (prezentują „modę na lato i zimę”).

### **Dodatkowo:**

Scenariusz ten można kontynuować na zajęciach plastycznych, wykorzystując tematykę związaną z barwami ciepłymi i zimnymi (np. letni pejzaż powinien być rysowany przy użyciu barw ciepłych, zimowy – przy użyciu barw zimnych).

### **Słowa kluczowe:**

ciepło, zimno, pogoda, temperatura, ubranie, zadanie tekstowe, liczenie