

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 3, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel\_3\_3, do zastosowania z: uczeń\_3\_3 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Nie to nie!* (669\_mn\_nie to nie!), *W szkole* (643\_mat\_w szkole).

**Klasa III, edukacja polonistyczna,  
krąg tematyczny „Witaj szkolo!”  
Temat: Nasze szkolne sprawy**

**Cele edukacyjne:**

- doskonalenie umiejętności czytania opowiadania z podziałem na role,
- doskonalenie umiejętności oceny zachowania bohaterów i motywowania swojej opinii,
- kształcenie umiejętności ustalania różnic między tym, do czego mamy prawo, a tym, co jest naszym obowiązkiem,
- doskonalenie umiejętności redagowania regulaminu klasy,
- utrwalanie wiadomości dotyczących czasowników,
- doskonalenie umiejętności podziału wyrazów na sylaby, samogłoski, spółgłoski i litery,
- kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- czyta opowiadanie z podziałem na role,
- ocenia zachowanie bohaterów i uzasadnia swoją opinię,
- ustala różnice między prawem a obowiązkiem,
- redaguje regulamin klasy,
- rozróżnia czasowniki,
- zapisuje poprawnie *nie* z czasownikami,
- dzieli poprawnie wyrazy na sylaby, spółgłoski, samogłoski i litery,
- posługuje się nowoczesnymi technologiami.

**Metody:** rozmowa z elementami dyskusji, metoda ćwiczeniowa, elementy dramy, ćwiczenia interaktywne.

**Formy pracy:** praca zespołowa, praca indywidualna.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Nie to nie!*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, szkolne regulaminy zachowania, kodeks ucznia itp.

### **Przebieg lekcji:**

1. Na początku lekcji nauczyciel odczytuje opowiadanie z zadania 1 z karty pracy. Potem dzieci ustalają, ile osób występuje w opowiadaniu, dzielą się rolami, po czym odczytują opowiadanie z podziałem na role.
2. Nauczyciel rozmawia z uczniami na temat treści przeczytanego opowiadania. Uczniowie oceniają zachowanie bohaterów i motywują swoją ocenę. Jeżeli jest taka możliwość, uczniowie mogą rozpocząć dyskusję dotyczącą na przykład tego, czy ta sama osoba może być dwukrotnie gospodarzem klasy. Nauczyciel może odwołać się w tym względzie do wyborów prezydenckich.
3. Następnie poszczególni uczniowie odczytują fragmenty szkolnych regulaminów dotyczące zachowania uczniów. Uczniowie wspólnie z nauczycielem ustalają różnice między tym, do czego mają prawo, a tym, co jest ich obowiązkiem.
4. Nauczyciel zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej i proponuje zabawy dramatyczne polegające na ilustrowaniu zachowań zgodnych z regulaminem.
5. W dalszej części lekcji uczniowie wykonują zadania 2 i 3 z karty pracy.
6. Uczniowie wraz z nauczycielem przypominają, czym jest czasownik. Nauczyciel pokazuje jakąś czynność, a uczniowie wymieniają odpowiadające jej czasowniki. Potem wykonują zadanie 4 z karty pracy.
7. Dalej uczniowie przypominają sobie, jak zapisuje się czasowniki z przeczeniem *nie*. Wykonują zadanie 5 z karty pracy oraz zadanie z pomocy multimedialnej *Nie to nie!*
8. Na zakończenie uczniowie utrwalają umiejętność dzielenia wyrazów na sylaby, głoski i litery – wykonują zadanie 6 z karty pracy.



## Klasa III, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Witaj szkoło!”

### Temat: Nasze szkolne sprawy

#### Cele edukacyjne:

- przypomnienie i utrwalenie pojęć dotyczących pomiaru czasu,
- kształcenie umiejętności odczytywania pełnych godzin na zegarze,
- kształcenie umiejętności rozpoznawania i nazywania pór dnia,
- kształcenie umiejętności określania godzin popołudniowych różnymi sposobami,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych związanych z obliczeniami zegarowymi bez przekraczania progu dwunastkowego,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych związanych z obliczeniami kalendarzowymi,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- zna i rozumie pojęcia dotyczące pomiaru czasu,
- potrafi odczytywać pełne godziny na zegarze,
- rozróżnia pory dnia i podaje ich nazwy,
- określa godziny popołudniowe różnymi sposobami,
- rozwiązuje zadania tekstowe związane z obliczeniami zegarowymi bez przekraczania progu dwunastkowego,
- rozwiązuje zadania tekstowe związane z obliczeniami kalendarzowymi,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

**Metody:** metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa, rozmowa, ćwiczenia interaktywne.

**Formy pracy:** praca w grupie, praca indywidualna, praca w parach.

**Środki dydaktyczne:** karteczki z napisami: miesiąc, 30 dni, 31 dni, 28 dni, 29 dni, doba, 24 godziny, godzina, 60 minut, minuta, 60 sekund, rok, 12 miesięcy (po jednej dla każdego ucznia), odtwarzacz CD z dowolnym nagraniem muzycznym, kalendarzyki, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *W szkole*.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel rozdaje uczniom po jednej karteczce. Każde dziecko przyczepia ją sobie w widocznym miejscu. Prowadzący włącza muzykę – dzieci chodzą po całej sali, kiedy dźwięk cichnie – wszyscy dobierają się w pary lub w większe grupy tak, aby informacje z karteczek pasowały do siebie. Na koniec dzieci ustawiają się w kolejności od najmniejszej do największej wielkości, a jeśli są one równorzędne, ustawiają się jedno obok drugiego.
2. Dzieci wracają na swoje miejsca. Nauczyciel powtarza z nimi informacje dotyczące pór dnia. Dzieci uzupełniają zdania z zadania 1 z karty pracy. Ochotnicy czytają je głośno, a godziny zapisują na tablicy.
3. Prowadzący przypomina sposoby zapisywania godzin popołudniowych. Następnie wyznaczonym osobom kolejno podaje godzinę w systemie 12-godzinnym, a uczniowie podają jej odpowiednik w systemie 24-godzinnym. Pozostali otrzymują zadanie zamiany godziny podanej w systemie 24-godzinnym na jej odpowiednik w systemie 12-godzinnym.
4. Uczniowie zapisują godziny z zadania 2. Nauczyciel wyznacza osoby, które odczytują odpowiedzi.
5. Uczniowie czytają treść zadania 3 i zakreślają dane potrzebne do jego rozwiązania. Nauczyciel podpowiada, że dla ułatwienia można narysować zegar i za jego pomocą odczytać rozwiązanie. Ochotnik podaje odpowiedź.
6. Dzieci wyznaczają wyniki w zadaniu 4. Wskazane przez prowadzącego osoby odczytują je głośno.
7. Dzieci dobierają się w pary. Każdej parze nauczyciel wręcza kalendarzyki, a następnie zadaje pytania wszystkim parom. Przykładowo:
  - Ile dni pozostało od dziś do końca miesiąca?
  - Ile dni upłynęło od początku wakacji do początku roku szkolnego?
  - Grześ ma urodziny za 31 dni od dnia dzisiejszego. Jaka to data? Jaki dzień tygodnia?
  - Kasia miała urodziny 16 sierpnia. Ile dni minęło od tego czasu?
8. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *W szkole*. Chętni uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują zadanie z tej pomocy.



## Klasa III, edukacja plastyczna, krąg tematyczny „Witaj szkolo!”

### Temat: Nasze szkolne sprawy

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie sprawności manualnej,
- przypomnienie zasad obowiązujących w szkole,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- potrafi przygotować piktogram,
- zna regulamin klasy,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** metoda zadaniowa, zabawa.

**Formy pracy:** praca indywidualna, praca w grupie.

**Środki dydaktyczne:** duży arkusz kolorowego brystolu, kartki białego papieru w formacie A4, kolorowe kartki formatu A4 (żółte, niebieskie, czerwone, pomarańczowe, zielone i fioletowe), klej, cyrkiel, nożyczki, kredki, mazaki, przykładowe piktogramy.

#### Przebieg lekcji:

1. Uczniowie pod kierunkiem nauczyciela wspólnie ustalają i zapisują na kartkach zasady regulaminu klasowego. Robią to na podstawie punktów zaproponowanych podczas zajęć z edukacji polonistycznej.
2. Każdy uczeń otrzymuje kolorową kartkę formatu A4. Rysuje na niej cyrkiem koło o średnicy 15 centymetrów, a następnie je wycina.
3. Nauczyciel tłumaczy uczniom, że zadaniem każdego z nich jest zaprojektowanie i narysowanie piktogramu do jednego dowolnego punktu z regulaminu klasowego. Uczniowie przypominają, czym jest piktogram, nauczyciel demonstruje przykładowe piktogramy.
4. Uczniowie pracują. W tym czasie nauczyciel przygotowuje duży arkusz kolorowego brystolu z nazwą klasy. Następnie uczniowie przyklejają swoje piktogramy na arkuszu.
5. Nauczyciel zawiesza arkusz z piktogramami w widocznym miejscu w sali.
6. Zabawa „Barwy”. Nauczyciel dzieli klasę na sześć grup. Grupy siadają w kręgach w różnych miejscach w klasie. Następnie prowadzący daje każdej grupie jedną kartkę w kolorze barw podstawowych: w żółtym, czerwonym, niebieskim oraz w kolorach barw pochodnych: w pomarańczowym, zielonym i fioletowym. Zadaniem każdej grupy jest wymyślenie i zapisanie nazw przedmiotów występujących w danym kolorze. Po upływie ustalonego przez nauczyciela czasu zespoły prezentują swoje pomysły. Zwycięża grupa, która poda najwięcej nazw przedmiotów w danym kolorze.
7. Na koniec uczniowie z pomocą nauczyciela przypominają i utrwalają nazwy barw podstawowych i pochodnych.



## **Klasa III, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Witaj szkoło!”**

### **Temat: Nasze szkolne sprawy**

#### **Cele edukacyjne:**

- kształcenie szybkiego reagowania na ustalone sygnały dźwiękowe i wzrokowe,
- kształcenie dużych grup mięśniowych,
- rozwijanie poczucia przynależności do grupy.

#### **Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

##### Uczeń:

- prawidłowo reaguje na ustalone sygnały dźwiękowe i wzrokowe,
- potrafi ustawić się w szeregu, w rzędzie, w kole,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** pogadanka, metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

**Formy pracy:** praca indywidualna, praca w grupie.

**Środki dydaktyczne:** szarfy w czterech kolorach (żółty, niebieski, czerwony, zielony).

#### **Przebieg lekcji:**

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.
2. Przypomnienie organizacji zajęć wychowania fizycznego.
3. Marsz po obwodzie dużego koła. Na sygnał: trucht, przyspieszenie i powrót do marszu.
4. Swobodny bieg po sali. Na sygnał ustawianie się przed nauczycielem: w szeregu, w dwuszeregu, w rzędzie, w kole.
5. Zabawa bieżna „Wyścigi kolorów”. Pobranie szarf w czterech kolorach. Ustawienie w jednym szeregu na linii startu. Na znak podniesionej kartki w wybranym przez nauczyciela kolorze (czerwonym, żółtym, niebieskim, zielonym) uczniowie z wyznaczonym kolorem szarf biegają do mety. Wygrywa osoba w grupie, która pierwsza przekroczy linię mety. Teraz biegają dwa lub trzy „kolory” razem. Kolejno biegają tylko zwycięzcy w grupie kolorów.
6. Ustawienie w dużym kole. Nauczyciel kredą wyznacza środek koła i staje obok koła. Na hasło „Hop” uczniowie obunóż skaczą do środka koła. Na hasło „Stop” wszyscy zatrzymują się i starają się stać bez ruchu. Na kolejne hasło „Hop” wszyscy ponownie podskakują obunóż i skaczą do środka koła. Wygrywa osoba, która pierwsza znajdzie się w wyznaczonym środku koła. Wówczas zwycięzca prowadzi zabawę, wymyślając, w jaki sposób reszta grupy przedostanie się do środka koła. Kilkukrotne powtórzenie zabawy.
7. Zabawy relaksujące: „Lustro”, „Minutka”.
8. Zbiórka. Zakończenie zajęć.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

