

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 11, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: **nauczyciel_3_11**, do zastosowania z: **uczeń_3_11** (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Wybory do samorządu* (650_mat_wybory do samorządu).

Klasa III, edukacja społeczna, krąg tematyczny „Samorządni”

Temat: Demokracja – co to znaczy?

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTU

Cele edukacyjne:

- wprowadzenie pojęcia *demokracja*,
- kształcenie umiejętności pracy metodą projektu,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- doskonalenie umiejętności korzystania z różnych źródeł informacji.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wie, co oznacza pojęcie *demokracja*,
- odpowiada na pytania dotyczące demokracji,
- pracuje metodą projektu,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z różnych źródeł informacji: słownika języka polskiego, wskazanych przez nauczyciela stron internetowych.

Metody: pogadanka, rozmowa, metoda ćwiczeniowa, metoda projektu.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, dla grup: słowniki języka polskiego, tablety, adresy sprawdzonych stron WWW, na których uczniowie znajdą wyjaśnienie pojęcia *demokracja*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel informuje uczniów, że przez najbliższe cztery dni będą pracowali nad projektem pt. „Samorządni”. W jego trakcie dowiedzą się, czym jest demokracja, jak działa szkoła, jak w demokratyczny sposób przeprowadzić wybory do samorządu klasowego oraz kto zarządza miejscowością, w której znajduje się szkoła. Efektem projektu będzie przygotowany w grupach komiks, w którym uczniowie udokumentują działania projektowe i wyjaśnią wszystkie najważniejsze pojęcia, które pojawiają się w czasie projektu. Nauczyciel dzieli klasę na grupy projektowe, w których uczniowie będą tworzyć komiks. Zawiera z uczniami umowę i ustala harmonogram działań. Proponowany opis projektu:

Temat: Samorządni

Liczba spotkań: 5

Tematy spotkań:

1. Czym jest demokracja? – ok. 70 min
2. Jak działa moja szkoła? – 90 min



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 11, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

3. Przygotowujemy się do wyborów samorządu klasowego – 45 min
4. Wybory, wybory – 45 min
5. Kto zarządza naszą miejscowością? – 45 min

Zakładane osiągnięcia ucznia w pracy metodą projektów:

Uczeń:

- wie, co oznaczają pojęcia: *demokracja, demokratyczny wybór, miejscowość, gmina, powiat, województwo, kraj*,
- wie, na czym polegają demokratyczne wybory,
- zna zasady, na których funkcjonuje jego szkoła,
- organizuje demokratyczne wybory do samorządu klasowego,
- wie, kto zarządza miejscowością, w której znajduje się szkoła,
- dokumentuje działania projektowe w postaci komiksu,
- współpracuje w grupie.

Umowa z uczniami:

- Pracujemy codziennie przez pięć dni.
- Na zajęciach pracujemy zespołowo, grupowo i indywidualnie.
- Komiksy tworzymy w grupach po zajęciach.
- Wszyscy sobie nawzajem pomagają.

Efekt naszych działań zaprezentujemy na spotkaniu, na które zaprosimy dyrekcję szkoły i przedstawicieli władz miejscowości, w której znajduje się szkoła.

2. Nauczyciel dzieli klasę na grupy, którym wręcza słowniki języka polskiego, tablety oraz adresy stron internetowych z wyjaśnionym pojęciem *demokracja*. Zadaniem uczniów jest wyszukanie znaczenia tego pojęcia i wyjaśnienie go własnymi słowami.

3. Grupy prezentują swoje ustalenia. Nauczyciel w razie problemów pomaga ustalić definicję pojęcia *demokracja*, przeprowadza też pogadankę dotyczącą demokracji i jej zasad. Uczniowie wykonują zadania 1 i 2 z karty pracy. Uwaga: zadania te uczniowie mogą również wykonać w domu lub następnego dnia – jako powtórzenie materiału.

Klasa III, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Samorządni”

Temat: Demokracja – co to znaczy?

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTU

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności czytania opowiadania z podziałem na role,
- doskonalenie umiejętności ustalania czasu, miejsca akcji, bohaterów opowiadania,
- doskonalenie umiejętności oceny zachowania bohaterów opowiadania,
- doskonalenie umiejętności redagowania spójnej wielozdaniowej wypowiedzi na dany temat,



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 11, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- doskonalenie umiejętności rozpoznawania i nazywania części mowy,
- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektu.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- czyta opowiadanie pt. *Demokratyczny wybór* z podziałem na role,
- ustala czas, miejsce akcji i bohaterów opowiadania,
- ocenia postawę bohaterów i motywuje swoją opinię,
- redaguje spójną, wielozdaniową wypowiedź dotyczącą wartości demokracji,
- rozpoznaje i nazywa części mowy (czasownik, rzeczownik, przymiotnik),
- pracuje metodą projektu.

Metody: rozmowa, metoda ćwiczeniowa, metoda projektu.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna, praca w parach.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.*

Uwaga: przewiduje się, że w części lekcji weźmie udział nauczyciel wiedzy o społeczeństwie, który opowie uczniom o zasadach funkcjonowania demokracji, sprawowaniu władzy w demokratycznym państwie i przeprowadzaniu demokratycznych wyborów, karteczki z jednym wyrazem (czasownikiem, rzeczownikiem lub przymiotnikiem).

Przebieg lekcji:

1. Na początku lekcji nauczyciel proponuje uczniom przeczytanie opowiadania pt. *Demokratyczny wybór* z podziałem na role (zadanie 1 z karty pracy). Uczniowie ustalają, po pobieżnym przejrzeniu opowiadania, ilu jest bohaterów, i dzielą między sobą role. Uwaga: na koniec lekcji, jeżeli zostanie czas, uczniowie mogą przeczytać tekst jeszcze raz, a w innym składzie.

2. Następnie uczniowie określają czas, miejsce akcji i bohaterów przeczytanego opowiadania, po czym uzupełniają zadanie 2 w karcie pracy.

3. Uczniowie rozmawiają o bohaterach występujących w opowiadaniu, dokonują oceny ich postępowania i jednocześnie uzasadniają swoją ocenę.

4. Następnie nauczyciel proponuje uczniom spotkanie z nauczycielem wiedzy o społeczeństwie, który opowiada o zasadach funkcjonowania demokracji, systemie sprawowania władzy, przeprowadzaniu wyborów w demokratycznym państwie. Nauczyciel zachęca uczniów do zadawania pytań.

5. W dalszej części nauczyciel proponuje uczniom zredagowanie w parach na kartkach spójnej wielozdaniowej wypowiedzi dotyczącej wartości demokracji. Zasadą wspólnej pracy ma być zapisywanie swoich zdań w parze na przemian. Po skończonej pracy jedna osoba z pary odczytuje wspólnie ustaloną wypowiedź. Uczniowie wykonują zadanie 3 z karty pracy.

6. Następnie nauczyciel zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej, gdzie losują oni z pudełka wyrazy i nazywają, jaka to część mowy. Pozostali uczniowie oceniają poprawność wykonania polecenia i nagradzają śpiewanym „Brawo, brawo brawissimo!”

7. W dalszej części lekcji uczniowie wykonują zadania 4 i 5 z karty pracy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa III, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Samorząd”

Temat: Demokracja – co to znaczy?

Cele edukacyjne:

- przypomnienie różnych sposobów dodawania liczb w zakresie 100 z przekroczeniem progu dziesiętkowego,
- kształcenie umiejętności układania treści zadania do obrazka lub działania,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- dodaje i odejmuje w zakresie 100 różnymi sposobami z przekroczeniem progu dziesiętkowego,
- układa zadanie do obrazka lub działania, korzysta z tablicy multimedialnej.

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

Formy pracy: praca w parach, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: piłka, karty pracy: *Ad@ i J@s na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Wybory do samorządu*.

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie ustawiają się w kole, w środku staje nauczyciel z piłką. Prowadzący rzuca piłkę po kolei do każdego ucznia i podaje działanie (trudność należy dopasować do możliwości klasy). Jeśli wynikiem jest liczba np. 13, nie wolno piłki złapać, tylko trzeba krzyknąć: „Suma”, jeśli wynik jest inny, trzeba piłkę złapać i podać właściwy wynik. Kto się pomyli, wraca na miejsce.
2. Uczniowie wyznaczają wyniki działań zapisane w zadaniu 1 i zapisują je obok przykładów. Ochotnicy czytają je głośno, a na koniec wszyscy zaznaczają odpowiednie wyniki.
3. Dzieci uzupełniają graf w zadaniu 2. Prowadzący przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia.
4. Wybrani uczniowie, którzy podchodzą do tablicy i wyznaczają wyniki przykładów z zadania 3.
5. Uczniowie wraz z nauczycielem analizują sposoby dodawania zapisane na fioletowym tle (zadanie 4). Prowadzący poleca wykonać podobne obliczenia (wszystkimi możliwymi sposobami) w zeszycie dla sum: $78 + 15$, $56 + 17$. Następnie prosi, aby każdy podkreślił obliczenia wykonane swoim ulubionym sposobem.
6. Dzieci czytają zadanie z polecenia 5 i podkreślają dane potrzebne do jego rozwiązania. Nauczyciel wskazuje osobę, która opowiada treść zadania swoimi słowami. Dzieci sprawdzają różne możliwości, aż odnajdą tę właściwą. Kto zgadnie pierwszy, ten podaje odpowiedź i zapisuje ją na tablicy.
7. Dzieci dobierają się w pary i wspólnie układają treść zadania z polecenia 6. Przedstawiciele zespołów podają swoje pomysły.
8. Uczniowie, w dalszym ciągu w parach, odgadują zawartość skarbonki z zadania 7. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia. W razie problemów ze znalezieniem odpowiedzi prowadzący proponuje uczniom, aby wykorzystali metodę symulacji lub wykonali rysunek pomocniczy.
9. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Wybory do samorządu*. Ochotnicy podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa III, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Samorząd”

Temat: Demokracja – co to znaczy?

Cele edukacyjne:

- rozwijanie koordynacji ruchowej,
- kształtowanie dużych grup mięśniowych,
- nauka skoku w dal.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- potrafi poprawnie wykonać ćwiczenia,
- poprawia swoją wydolność fizyczną,
- skacze w dal z miejsca i z rozbiegu.

Metody: metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: obręcz, odtwarzacz CD z nagraniem walca, taśma miernicza.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Marsz po okręgu, pobranie obręczy. Swobodna zabawa z obręczami. Nauczyciel umawia się z uczniami, że gdy muzyka gra, dzieci bawią się i tańczą, tak aby obręcz nie dotknęła podłogi. Kiedy nauczyciel wycisza muzykę, uczniowie kładą obręcz na podłodze i siadają w ich środku. Trzykrotne powtórzenie zabawy.

3. Przechodzenie przez obręcz z dołu do góry i z góry na dół. Dobieranie się parami. Przechodzenie przez dwie obręcze trzymane przez partnera – przechodzenie przez tunel. Zmiana w parach. W siadzie skrzyżnym uczniowie siadają w środku obręczy. Podnoszą obręcz w górę, trzymając łokcie wyprostowane. W tej pozycji wytrzymują 1 minutę, a następnie opuszczają obręcz w dół. Ponownie podnoszą obręcz do góry i kładą ją przed sobą. Wstają i wchodzą do środka obręczy. Powtórzenie ćwiczenia.

4. Ćwiczenia rozciągające nóg i całego ciała. Skip A, skip C. Uczniowie wykonują kilka ćwiczeń rozciągających przy drabinkach. Kolejno z przysiadu podpartego wyrzucają naprzemiennie raz lewą, raz prawą nogę w tył. Z pozycji kucznej wyciągają raz lewą nogę do lewego boku, raz prawą nogę do prawego boku. Przytrzymują chwilę i wracają do pozycji kucznej. Zabawa bieżna „Berek”.

5. Nauka skoku w dal z miejsca i z rozbiegu. Pomiar skoków taśmą mierniczą. Zapisywanie danych w tabeli. Zbiórka, zakończenie zajęć.



Klasa III, zajęcia komputerowe, krąg tematyczny „Samorząd”

Temat: Demokracja – co to znaczy?

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności korzystania z wyszukiwarki internetowej,
- przypomnienie zasad korzystania z internetu,
- kształcenie umiejętności korzystania z programu PowerPoint.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wyszukuje w wyszukiwarce internetowej informacje dotyczące historii demokracji,
- potrafi korzystać z internetu,
- wykonuje w programie PowerPoint prezentację dotyczącą historii demokracji.

Metody: burza mózgów, mapa mentalna, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: dla każdego ucznia zestaw komputerowy z dostępem do internetu.

Uwaga: przed lekcją należy założyć w wybranej wyszukiwarce filtry dotyczące wyszukiwanych treści.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zapisuje na tablicy pytanie: Jakich zasad należy przestrzegać przy korzystaniu z internetu? Uczniowie odpowiadają w trakcie burzy mózgów, a najcelniejsze odpowiedzi zapisują na tablicy w postaci mapy mentalnej.
2. Uczniowie włączają komputery i w wybranej przez nauczyciela przeglądarce internetowej odszukują informacje związane z historią demokracji. Na ich podstawie starają się wyobrazić sobie prezentację multimedialną dotyczącą tego tematu.
3. Następnie uczniowie otwierają program PowerPoint. Nauczyciel przypomina, w jaki sposób tworzy się poszczególne slajdy i pokazuje slajdy.
4. Uczniowie przygotowują prezentację multimedialną dotyczącą historii demokracji. Na koniec zajęć oglądają wzajemnie swoje prace.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

