

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 14, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_3_14*, do zastosowania z: *uczeń_3_14* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Przewodniczący (652_mat_przewodniczacy)*.

Klasa III, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Samorządni”

Temat: Wybieramy samorząd klasowy

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTU

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności przeprowadzania wyborów do samorządu klasowego,
- kształcenie umiejętności zgłaszania kandydatów do samorządu klasowego,
- kształcenie umiejętności autoprezentacji,
- kształcenie umiejętności przeprowadzania głosowania,
- zapoznanie z pracami komisji wyborczej,
- kształcenie umiejętności uzupełniania protokołu,
- doskonalenie umiejętności matematycznych,
- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektu.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- przeprowadza wybory do samorządu klasowego,
- zgłasza kandydatów do pełnienia poszczególnych funkcji w samorządzie klasowym,
- motywuje, dlaczego zgłosił tę osobę do pełnienia danej funkcji,
- dokonuje autoprezentacji,
- przeprowadza głosowanie,
- korzysta z karty do głosowania,
- wie, na czym polegają prace komisji wyborczej,
- uzupełnia protokół z głosowania,
- tworzy tabelę opisującą wyniki głosowania,
- pracuje metodą projektu.

Metody: rozmowa z elementami dyskusji, metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa, metoda projektu.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, karty do głosowania, urna, kartka, na której uczniowie spiszą protokół wyborczy, arkusz z poprzedniej lekcji ze spisnymi zasadami wyborów.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Przebieg lekcji:

1. Na początku lekcji nauczyciel przypomina uczniom, że jest to kolejne spotkanie w ramach projektu „Samorządni”. W jego trakcie uczniowie zastosują w praktyce zdobytą dotychczas wiedzę, ponieważ przeprowadzą wybory do samorządu klasowego. Zanim to jednak nastąpi, uczniowie powtarzają wiadomości, wykonując zadanie 1 z karty pracy.

2. Następnie uczniowie ustalają, jaki powinien być porządek wyborów. W tym celu wykonują zadanie 2 z karty pracy.

3. Prowadzący prosi, aby uczniowie wymienili stanowiska, które będą w samorządzie klasowym. **Chętny uczeń zapisuje je na tablicy w postaci tabelki.** Następnie uczniowie zgłaszają kandydatów do poszczególnych stanowisk i wpisują ich imiona w tabeli, o ile kandydaci wyrażą zgodę na kandydowanie. Każda osoba, która zgłasza kandydata, musi też podać przynajmniej jedną jego cechę przemawiającą za tym, że może pełnić daną funkcję.

4. Kandydaci przygotowują się do autoprezentacji. Nauczyciel prosi ich, aby uwzględnili odpowiedzi na takie pytania, jak:

- Dlaczego właśnie ja powinnam/powiniennem pełnić tę funkcję?
- Co dobrego mogę zrobić dla klasy?
- Jakie mam nowe pomysły, dzięki którym mogę zjednać wyborców?
- Czy moje pomysły są realne do przeprowadzenia? Jeżeli tak, udowodnij to.
- W jaki sposób będę się starała/starał rozwiązać trudne sytuacje i spory?
- Czy chcę działać samodzielnie, czy będę prosić innych o pomoc, sugerować się ich zdaniem i opinią?

W międzyczasie pozostali uczniowie wybierają komisję, która będzie czuwać nad przebiegiem głosowania, proszą też osobę z innej klasy o pełnienie funkcji męża zaufania, ustawiają urnę wyborczą i przygotowują karty do głosowania.

5. Kandydaci dokonują autoprezentacji. Pozostali uczniowie uważnie ich słuchają, mogą też zadawać pytania.

6. Po zakończeniu autoprezentacji uczniowie pobierają karty do głosowania. Każdy uczeń oddaje głos według ustalonych dzień wcześniej zasad. Głosy są zbierane w urnie.

7. Komisja wyborcza w obecności męża zaufania liczy głosy. Pozostali uczniowie w tym czasie wykonują zadanie 3a z karty pracy.

8. Komisja ogłasza wyniki. Uczniowie gratulują wygranym, po czym wspólnie spisują protokół z głosowania. Nauczyciel zwraca uczniom uwagę na to, co powinno być spisane w takim protokole. Pod protokołem podpisują się wszyscy uczniowie, nauczyciel oraz mąż zaufania. Następnie dzieci wykonują zadania 3b i 4 z karty pracy. Zadanie 5 uczniowie mogą wykonać w ramach pracy domowej.

9. Nauczyciel przypomina uczniom, aby nie zapomnieli wykonać komiksu obrazującego dzisiejsze wybory.



Klasa III, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Samorząd”

Temat: Wybieramy Samorząd Klasowy

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 100 różnymi sposobami,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych,
- doskonalenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych na porównywanie różnicowe,
- wdrażanie do sprawdzania poprawności obliczeń,
- kształcenie umiejętności układania i rozwiązywania zadań do rysunku lub działania,
- doskonalenie umiejętności układania zadań bez rysunku lub działania,
- doskonalenie umiejętności pracy w parach,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- dodaje i odejmuje w zakresie 100 różnymi sposobami,
- rozwiązuje zadania tekstowe,
- rozwiązuje zadania tekstowe na porównywanie różnicowe,
- potrafi sprawdzać poprawność obliczeń,
- układa i rozwiązuje zadania do rysunku lub działania,
- układa dowolne zadanie tekstowe,
- współpracuje w parze,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

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

Formy pracy: praca indywidualna, praca w parach.

Środki dydaktyczne: kartki z liczbami i działaniami do gry w bingo, karta do gry w bingo, karty pracy: *Ad@* i *J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Przewodniczący*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel informuje uczniów, że dzisiejsze zajęcia rozpoczną od gry w bingo. Pyta, kto z uczniów pamięta zasady gry – może się tu odwołać do zajęć z języka angielskiego, na których uczniowie często grają w tę grę. Po przypomnieniu zasad dzieci układają liczby wybrane z listy przygotowanej przez nauczyciela na planszy do gry w bingo.



PAKIET 14, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

Przykładowe liczby i działania do gry w bingo:

$27 + 73$	100
$48 + 48$	96
$26 + 68$	94
$100 - 7$	93
$67 + 22$	89
$92 - 8$	84
$12 + 69$	81
$41 + 37$	78
$47 + 28$	75
$83 - 11$	72
$24 + 45$	69
$29 + 38$	67
$39 + 23$	62
$91 - 35$	56
$72 - 19$	53
$38 + 13$	51
$63 - 16$	47
$19 + 27$	46
$63 - 18$	45
$48 - 12$	36
$28 + 7$	35
$84 - 53$	31
$17 + 12$	29
$43 - 15$	28
$51 - 28$	23
$13 + 8$	21
$34 - 15$	19
$92 - 75$	17
$17 - 8$	9
$92 - 85$	7



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Następnie nauczyciel losuje i odczytuje działania. Może też w inny sposób powiedzieć, o jakie liczby chodzi, na przykład: liczba o 17 większa od 16. W dalszej części ćwiczenia obowiązują zasady takie jak w grze w bingo.

2. Dzieci dopisują liczby w zadaniu 1. Nauczyciel prosi chętnego ucznia o podanie wyników, pozostali uczniowie sprawdzają, czy podane wyniki są poprawne. W taki sam sposób uczniowie wykonują i sprawdzają zadanie 2 z karty pracy.

3. Uczniowie rozwiązują zadanie 3 z karty pracy. Chętny uczeń zapisuje rozwiązanie zadania na tablicy. Następnie uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania zadania.

4. Uczniowie dobierają się w pary i układają zadania do działania z zadania 5 oraz do ilustracji z zadania 6. Przedstawiciele zespołów prezentują swoje przykłady pozostałym. Dzieci przez głosowanie wybierają trzy zadania, które podobały im się najbardziej. Mogą zapisać ich treść w zeszytach.

5. Dzieci, w dalszym ciągu w parach, wymyślają dla innych par zadania, do których należy przygotować sprawdzenie. Zadania zapisują w zeszytach. Przy okazji prowadzący przypomina, że dodawanie i odejmowanie są działaniami odwrotnymi. Dzieci wymieniają się zeszytami i rozwiązują swoje zadania. Uczniowie podpisują się pod wykonaną pracą. Uwaga: jeżeli któraś z par ułożyła źle zadanie, para, która je wykonuje, powinna im zwrócić uwagę. Zadanie poprawia para, która je wymyśliła.

6. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Przewodniczący*. Chętni uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenie z tej pomocy. Nauczyciel przypomina, że więcej pomocy multimedialnych uczniowie znajdą na stronie www.matematycznawyspa.pl.

Klasa III, edukacja muzyczna, krąg tematyczny „Samorządni”

Temat: Wybieramy Samorząd Klasowy

Cele edukacyjne:

- rozwijanie umiejętności świadomego i aktywnego słuchania muzyki,
- doskonalenie umiejętności określania tempa i dynamiki utworu,
- kształcenie umiejętności wokalnych.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- słucha aktywnie i świadomie muzyki,
- określa nastrój, tempo i dynamikę piosenki,



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 14, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- bierze udział w zabawie dydaktycznej,
- śpiewa gamę C-dur,
- odróżnia nutę *re* od pozostałych nut,
- wyraża słowa piosenki za pomocą gestów i mimiki.

Metody: rozmowa kierowana, aktywne słuchanie muzyki, zabawa dydaktyczna.

Formy pracy: praca indywidualna, praca grupowa.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, odtwarzacz CD, nagranie piosenki pt. *Wycieczka do lasu*, wybrane nagrania piosenek dla dzieci.

Przebieg lekcji:

1. Na początku zajęć nauczyciela przeprowadza zabawę dydaktyczną. Odtwarza nagranie piosenki *Wycieczka do lasu*. Tak długo, jak gra muzyka, dzieci kręcą się w kółko, trzymając się za ręce. Gdy piosenka zostanie zatrzymana, muszą się położyć na podłodze i udawać, że zasnęły.

2. Po zakończeniu zabawy prowadzący poleca uczniom, aby określili nastrój, tempo i dynamikę utworu. Następnie ponownie odtwarza nagranie, po czym pyta dzieci, o czym opowiada tekst piosenki.

3. Na polecenie nauczyciela uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 1 w karcie pracy. Wybrana osoba głośno czyta rozwiązanie ćwiczenia. Pozostali uczniowie opowiadają, czy zgadzają się co do ważności zasad obowiązujących w klasie. Jeżeli nie, muszą powiedzieć, dlaczego.

4. Następnie prowadzący prosi uczniów, aby wykonali zadanie 2 w karcie pracy. Ochotnicy pokazują rozwiązanie zadania na forum klasy i wyjaśniają, dlaczego wybrali określony obrazek. Dzieci starają się wyobrazić sobie, jak wyglądałyby ich lekcje, gdyby nikt nie przestrzegał reguł panujących w szkole i w klasie.

5. Nauczyciel wspólnie z dziećmi śpiewa gamę C-dur. Chętni uczniowie mogą zaśpiewać gamę samodzielnie.

6. Prowadzący zwraca uwagę na nutę *re* i jej położenie na pięciolinii. Sprawdza, czy każdy uczeń potrafi to określić. Następnie poleca uczniom wykonać zadanie 3 w karcie pracy.

7. Prowadzący odtwarza nagrania kilku dowolnych utworów dla dzieci i prosi uczniów, żeby określili ich dynamikę. Jeżeli któryś z utworów jest przez uczniów szczególnie lubiany, uczniowie mogą go zaśpiewać lub nauczyć się go śpiewać na następnych zajęciach. Uwaga: przed tym zadaniem nauczyciel może ogłosić konkurs na to, kto odgadnie najwięcej tytułów utworów po na przykład minucie nagrania.

8. Na zakończenie nauczyciel odtwarza nagranie piosenki *Wycieczka do lasu*. Podczas wykonywania utworu pokazuje poszczególne wersy za pomocą gestykulacji. Uczniowie powtarzają jego gesty. Zabawę można powtórzyć tak, aby gesty wykonywali różni uczniowie.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

