

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 27, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_3_27*, do zastosowania z: *uczeń_3_27* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Okienka i okna* (677_mat_okienka i okna), *Where are you from?* (670_um_where are you from? (piosenka), *I'm Polish – story* (722_mn_I'm Polish – story).

**Klasa III, edukacja polonistyczna,
krąg tematyczny „Agresji mówię – STOP!”**

Temat: Nie być jak słup soli

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształcenie umiejętności cichego czytania ze zrozumieniem,
- kształcenie umiejętności opowiadania przeczytanego fragmentu opowiadania,
- kształcenie umiejętności definiowania pojęcia *dręczenie*,
- ćwiczenie umiejętności szukania sposobów przeciwstawiania się agresji,
- doskonalenie umiejętności redagowania planu postępowania wobec dręczycieli,
- kształcenie umiejętności pisania recenzji przeczytanej lektury,
- kształcenie umiejętności poprawnego pisania wyrazów ze zmiękczeniami.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- czyta ze zrozumieniem fragmenty lektury,
- opowiada przeczytany fragment,
- definiuje pojęcie *dręczenie*,
- zna sposoby przeciwstawiania się agresji,
- redaguje plan postępowania wobec dręczycieli,
- pisze recenzję przeczytanej lektury,
- poprawnie zapisuje wyrazy ze zmiękczeniami.

Metody: rozmowa, metoda ćwiczeniowa, burza mózgów, metoda projektów.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, papier i mazak do zapisu pomysłów z burzy mózgów.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel przypomina uczniom, że jest to kolejne spotkanie w ramach projektu *Stop agresji*. Następnie nauczyciel proponuje uczniom ciche przeczytanie wybranego fragmentu lektury i opowiedzenie go ze zwróceniem uwagi na kolejność zdarzeń we fragmencie.
2. Uczniowie wspólnie z nauczycielem definiują pojęcie *dręczenie* i określają formy, jakie przyjmuje przemoc wobec innych (zadanie 1 z karty pracy). Mogą w tym celu posłużyć się obrazkiem z zadania 3 z karty pracy.
3. Następnie uczniowie podczas burzy mózgów podają różne pomysły na skuteczne przeciwstawianie się agresji. Wszystkie pomysły są spisywane, a następnie całość jest odczytywana głośno. Uczniowie decydują, które pomysły wydają się najskuteczniejsze i zapisują je w zadaniu 2 z karty pracy.
4. Nauczyciel proponuje uczniom napisanie planu postępowania wobec dręczycieli (zadanie 3). Chętni uczniowie odczytują zapisane przez siebie punkty.
5. Następnie uczniowie piszą o swoich wrażeniach z przeczytanej lektury w formie recenzji (zadanie 4 z karty pracy).
6. Na koniec uczniowie wykonują ćwiczenia ortograficzne związane z pisownią wyrazów ze zmiękczeniami (zadanie 5 z karty pracy).

**Klasa III, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „Agresji mówię – STOP!”**

Temat: Nie być jak słup soli

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności rozwiązywania równań jednodziałaniowych z niewiadomą w postaci okienka,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych na porównywanie różnicowe z niewiadomą w postaci okienka,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- rozwiązuje zadania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka,
- rozwiązuje zadania tekstowe na porównywanie różnicowe z niewiadomą w postaci okienka,



PAKIET 27, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- 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: kartki z liczbami (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10), kostki do gry, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Okienka i okna*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy i przedstawia zasady zabawy „Kto pierwszy – ten lepszy”: Każda grupa ma do dyspozycji kartki z kolejnymi numerami: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 oraz dwie kostki. Dzieci rzucają kośćmi i z liczby oczek, które wypadną, układają działanie matematyczne (nie muszą się ograniczać do dodawania i odejmowania, może być również mnożenie i dzielenie), którego wynikiem będzie jedna z liczb znajdujących się na kartce. Po wykonaniu działania przekładają kartkę na drugą stronę. Wygrywa grupa, która jako pierwsza przełoży wszystkie swoje kartki (zadanie pochodzi z publikacji: I. Fechner-Sędzicka, B. Ochmańska, W. Odrobina, *Rozwijanie zainteresowań i zdolności matematycznych uczniów klas I–III szkoły podstawowej, poradnik nauczyciela*, ORE).

2. Dzieci wracają na miejsca i rozwiązują zagadkę z zadania 1 w karcie pracy. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia.

3. Uczniowie czytają tekst w karcie pracy zapisany na kolorowym tle, później opowiadają jego treść własnymi słowami i podają swoje przykłady. Na koniec uzupełniają okienka z zadania 2. Ochotnicy odczytują wyniki.

4. Dzieci dobierają się w pary. Samodzielnie rozwiązują zadania z polecenia 3, 4 i 5. Na koniec przedstawiciele zespołów prezentują rozwiązania pozostałym.

5. Uczniowie, w dalszym ciągu w parach, układają zadanie do działania z polecenia 6. Reprezentanci zespołów czytają swoje propozycje.

6. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Okienka i okna*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa III, edukacja techniczna, krąg tematyczny „Agresji mówię – STOP!”**Temat: Nie być jak słup soli****SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW****Cele edukacyjne:**

- rozwijanie sprawności manualnej,
- doskonalenie umiejętności szycia materiałów ścięciem okrętkowym,
- kształcenie umiejętności wykonania przytulanki,
- doskonalenie różnych technik,
- kształcenie zasad bezpieczeństwa podczas zajęć,
- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- szyje ścięciem okrętkowym,
- potrafi wykonać zabawkę przytulankę,
- wykorzystuje różne techniki,
- bezpiecznie posługuje się igłą i nożyczkami,
- pracuje metodą projektów.

Metody: rozmowa, metoda zadaniowa, metoda zabawowa, metoda projektów.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: gruby karton lub tektura, różnokolorowe materiały, wata, igły, nici, guziki, nożyczki.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rozmawia z uczniami o tym, co może im pomóc pokonać negatywne emocje wynikające z trudnych sytuacji. Pyta, czy taką pomocą jest lub była dla nich kiedyś jakaś przytulanka. Następnie mówi uczniom, że na dzisiejszych zajęciach, w ramach projektu, wykonają zabawkę przytulankę – misia.

2. Uczniowie przypominają zasady bezpiecznego zachowania się podczas zajęć. Prowadzący pokazuje uczniom wszystkie kolejne czynności, które należy wykonać, aby powstała zabawka. W razie trudności nauczyciel pomaga dzieciom.

3. Najpierw na tekturze nauczyciel odrysowuje ołówkiem szablon misia – nie mniejszy niż 10 cm długości i nie większy niż 40 cm. Następnie wycina szablon. Później przykłada go do materiału i odrysowuje w dwóch egzemplarzach. Na koniec wycina z materiału sylwetkę misia.

4. W dalszej kolejności prowadzący pokazuje, jak należy złożyć materiał – prawą stroną do wewnątrz. Uczniowie samodzielnie nawlekają nitkę na igłę i robią supełek. Następnie zszywają sylwetkę misia ścięciem okrętkowym, nie robiąc dużych odstępów. Nauczyciel pokazuje, że trzeba zostawić 5–7 cm niezszytego materiału. Później dzieci przewracają materiał na prawą stronę i do środka zabawki wkładają wate. Starannie formują łapki i uszka. Na koniec zszywają pozostałą część misia. Przyszywają też guziki, nos, buźkę, oczy i ogonek z innego materiału lub z guzików.

5. Uczniowie sprzątają miejsca pracy. Nadają imiona swoim misiom i bawią się swoimi przytulankami z pozostałymi uczniami.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa III, język angielski, krąg tematyczny „This is me”

Temat: I'm Polish

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności rozumienia ze słuchu,
- kształcenie umiejętności czytania,
- kształcenie umiejętności pisania,
- kształcenie umiejętności pracy w parach.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- nazywa kraje, używając języka angielskiego,
- wskazuje obrazek z właściwą flagą,
- uważnie słucha historyjki,
- powtarza wypowiedzi bohaterów historyjki,
- odpowiada na pytania do historyjki,
- powtarza nazwy narodowości,
- czyta zdania i uzupełnia je brakującymi informacjami,
- powtarza pytania i odpowiedzi dotyczące krajów i narodowości,
- zadaje pytania o kraj pochodzenia i narodowość i na nie odpowiada,
- współpracuje w parach.

Metody: metoda audiolingwalna, metoda komunikacyjna, metoda zadaniowa, metoda ćwiczeniowa.

Formy: praca zbiorowa, praca indywidualna, praca w parach.

Środki dydaktyczne: karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *Where are you from?, I'm Polish – story*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel prosi uczniów o przygotowanie pomocy kartonowych rozdanych podczas ostatniej lekcji języka angielskiego. Następnie wymienia nazwy poznanych krajów, a zadaniem uczniów jest ich powtarzanie i unoszenie kart z odpowiednimi flagami.

2. Nauczyciel odtwarza piosenkę poznaną na wcześniejszej lekcji. Zachęca uczniów do wspólnego śpiewania i unoszenia kart obrazkowych z poszczególnymi flagami w momencie, gdy nazwy krajów pojawiają się w tekście piosenki.



3. Nauczyciel mówi: „Let’s listen to the story!”. Jednocześnie tłumaczy, że obrazki z historyjki znajdują się na karcie pracy. Następnie odtwarza historyjkę, a uczniowie uważnie jej słuchają, śledząc obrazki. **Tekst nagrania:**

Obrazek 1.

Ada: Let’s play a guessing game!
Guess, what nationality I am.

Obrazek 2.

Tara: Are you Chinese?
Ada: No, I’m not.
Emma: Are you Spanish?
Ada: No, I’m not.

Obrazek 3.

Sam: Are you English?
Ada: No, I’m not.
Jimmy: Are you Greek?
Ada: No, I’m not.

Obrazek 4.

Sam: Are you Italian?
Ada: No, I’m not.

Obrazek 5.

Wszyscy: Oh, come on Ada. What nationality are you?
Ada: OK, OK... I’m Polish.

4. Po wysłuchaniu historyjki nauczyciel wspólnie z uczniami ją omawia. Sprawdza jej ogólne zrozumienie przez uczniów. Prowadzący może zadawać pytania o sens historyjki, może również zadawać proste pytania, wskazując na poszczególne obrazki z historyjki, np.: „What’s this?/What country is it?/What nationality is Ada?”. Uczniowie odpowiadają na pytania nauczyciela, np.: „China!/Polish!”. Nauczyciel tłumaczy również nowe słownictwo („nationality”, „Spanish”, „Polish”, „English”, „Italian”, „Chinese”, „Greek”).

5. Nauczyciel wprowadza nazwy narodowości: „Spanish”, „Polish”, „English”, „Italian”, „Chinese”, „Greek”. Następnie pokazuje flagi poszczególnych krajów i wypowiada nazwy narodowości, a uczniowie je powtarzają.

6. Nauczyciel ponownie odtwarza nagranie z historyjką, jednak po każdym wypowiedzianym przez bohatera historyjki zdaniu zatrzymuje nagranie, a uczniowie powtarzają usłyszane wypowiedzi. Podczas tego ćwiczenia uczniowie mają również uważnie śledzić obrazki i tekst w chmurkach.

7. Uczniowie wykonują zadanie na karcie pracy. Po przeczytaniu zdań uzupełniają luki słowami dotyczącymi narodowości.

8. Nauczyciel zwraca uwagę uczniów na kącik Ady i Jasia, którzy pomagają im w nauce języka angielskiego. Na karcie pracy znajduje się słowniczek z pytaniami i odpowiedziami na te pytania. Dotyczą one krajów i narodowości w języku angielskim. Uczniowie wspólnie z nauczycielem utrwalają wymienione w nim elementy.

9. Uczniowie pracują w parach. Ich zadaniem jest zadawanie koledze/koleżance z ławki pytań z kącika Ady i Jasia. Następnie role odwracają się i uczeń, który wcześniej zadawał pytania, odpowiada na nie.

