

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 48, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_3_48*, do zastosowania z: *uczeń_3_48* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Pierwsi władcy Polski (710_mn_pierwsi władcy Polski)*, *Turniej rycerski (698_mat_turniej rycerski)*.

Klasa III, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Dzieje mojej Ojczyzny”

Temat: Historyczni władcy Polski

Cele edukacyjne:

- pogłębienie rozumienia pojęcia *historia*,
- doskonalenie umiejętności ustalania różnic między legendą a prawdą historyczną,
- doskonalenie umiejętności tworzenia kalendarium z rozsypanki zdaniowej,
- kształcenie umiejętności wyjaśniania pojęć: *władca, król, dynastia*,
- zapoznanie z formułą listu oficjalnego,
- kształcenie umiejętności wskazywania różnic między listem prywatnym a oficjalnym,
- kształcenie umiejętności redagowania listu oficjalnego do prezydenta RP,
- doskonalenie umiejętności poprawnego adresowania koperty,
- doskonalenie umiejętności matematycznych,
- kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wyjaśnia pojęcie *historia*,
- ustala różnice między legendą a prawdą historyczną,
- tworzy kalendarium z rozsypanki zdaniowej,
- wyjaśnia pojęcia: *władca, król, dynastia*,
- zna formułę listu oficjalnego,
- wskazuje różnice między listem prywatnym a oficjalnym,
- redaguje list oficjalny do prezydenta RP,
- poprawnie zapisuje adres,
- układa w kolejności chronologicznej kalendarium wydarzeń z historii Polski,
- posługuje się nowoczesnymi technologiami.

Metody: rozmowa kierowana, metoda ćwiczeniowa, metoda kuli śniegowej, ćwiczenia interaktywne.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Pierwsi władcy Polski*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, film animowany o powstaniu państwa polskiego, duże elementy rozsypanki zdaniowej do kalendarium historii Polski, kartki do metody kuli śniegowej, słownik języka polskiego.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Przebieg lekcji:

1. Na początku lekcji nauczyciel proponuje uczniom wyjaśnienie pojęcia *historia* z zastosowaniem metody kuli śniegowej. W tym celu poleca uczniom dobranie się parami. W parach przez kilka minut dzieci rozmawiają ze sobą, ustalając wspólne stanowisko. Następnie pary dobierają się w czwórki i robią to samo. Dalej czwórki łączą się w ósemki i robią to samo. Zabawę kończy przedstawianie ustalonych przez poszczególne grupy stanowisk, czyli wyjaśnienie pojęcia *historia*.
2. Następnie nauczyciel wspólnie z uczniami ustala różnice między legendą a prawdą historyczną. Uczniowie podają przykłady legend i faktów historycznych.
3. Uczniowie oglądają film o powstaniu państwa polskiego. Potem tworzą kalendarium z rozsypanki zdaniowej (w dużym formacie) i zawieszają jego poszczególne elementy w widocznym miejscu.
5. Następnie uczniowie wyjaśniają pojęcia: *władca, król, dynastia* na podstawie informacji zapisanych w słowniku języka polskiego i wykonują zadanie 1 i 2 z karty pracy.
6. Uczniowie zapoznają się z formułą i elementami listu oficjalnego. Wskazują różnice między listem prywatnym a oficjalnym. Redagują list oficjalny do prezydenta RP na wspólnie ustalony temat (zadania 3 i 5 z karty pracy).
7. Po przypomnieniu właściwej konstrukcji adresu, adresują kopertę.
8. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Pierwsi władcy Polski*. Chętni uczniowie wykonują zadanie z tej pomocy.

Klasa III, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Dzieje mojej Ojczyzny”**Temat: Historyczni władcy Polski****Cele edukacyjne:**

- doskonalenie umiejętności dodawania w zakresie 100,
- doskonalenie umiejętności dzielenia w zakresie 50,
- kształcenie umiejętności wykonywania działań w wyrażeniach z dodawaniem i dzieleniem w odpowiedniej kolejności,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- dodaje w zakresie 100,
- dzieli w zakresie 50,
- wykonuje działania w wyrażeniach z dodawaniem i dzieleniem w odpowiedniej kolejności,
- 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.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Środki dydaktyczne: kartki z podobiznami władców Polski, a na drugiej stronie działania, karteczki samoprzylepne za znakami: (), · , +, nagranie z muzyką, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Turniej rycerski*.

Przebieg lekcji:

1. Dzieci pracują w grupach. Każda otrzymuje zestaw kartek – po jednej stronie znajdują się podobizny władców Polski, a po drugiej stronie działania, np.:

- na ilustracji przedstawiającej Mieszka Starego: $(2 + 5 \cdot 4) + 2 \cdot 3 - 7$
- na ilustracji z Władysławem Jagiełło: $(2 + 5 \cdot 4) + \underline{2 \cdot 3} - 7$
- na ilustracji z Janem Sobieskim: $(2 + 5 \cdot 4) + 2 \cdot \underline{3} - 7$

Zadanie dzieci polega na ułożeniu kartek według kolejności, w jakiej należy wykonać podkreślone działania (nawias, mnożenie, odejmowanie). Później uczniowie odwracają kartki, aby dowiedzieć się, w jakiej kolejności panowali w Polsce władcy, których podobizny są widoczne na odwrocie kartek z działaniami.

2. Uczniowie przypominają, w jakiej kolejności należy wykonywać poznane do tej pory działania. Losują karteczki ze znakami: (), · , + i stają w kole. Nauczyciel prosi, aby dzieci wyobraziły sobie, że są działaniami występującymi w jednym wyrażeniu i włącza muzykę. Po chwili melodia cichnie, a prowadzący wypowiada jedną z liczb: 1, 2 lub 3. Jeśli powie 1 – do środka koła wchodzi ci, których działanie należy wykonać w pierwszej kolejności (nawiasy), jeśli 2 – wchodzi osoba ze znakiem mnożenia, na 3 – wchodzi „plusy”. Na koniec nauczyciel opowiada o kolejności działań, jeśli pojawia się dzielenie.

3. Dzieci wracają na swoje miejsca i wykonują działania z zadania 1 i 2 w karcie pracy. Nauczyciel przypomina o podkreślaniu działań, które trzeba wykonać w pierwszej kolejności. Wszystkie przykłady powinny być wykonane na tablicy. Prowadzący wyznacza osoby, które obliczają wyniki.

4. Dzieci samodzielnie obliczają wyniki działań z zadania 3 i kolorują mapę Polski. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia.

5. Uczniowie, pracując w parach, wstawiają znaki działań w zadaniu 4. Ochotnicy odczytują uzupełnione przykłady.

6. Nauczyciel wyznacza osoby, które przypominają, co oznaczają pojęcia: *suma, różnica, iloczyn, iloraz*. Później dzieci zapisują działania z zadania 5 oraz obliczają ich wyniki. Wskazane przez prowadzącego osoby zapisują działania i wyniki na tablicy.

7. Uczniowie wykonują zadanie 6. Ochotnicy prezentują rozwiązanie na tablicy. Jeśli wystarczy czasu, nauczyciel proponuje rozwiązywanie zadania różnymi sposobami.

8. Dzieci samodzielnie uzupełniają grafy z zadania 7 i 8. Wyznaczone przez prowadzącego osoby odczytują dopisane liczby.

9. Uczniowie odgadują samodzielnie rozwiązanie szyfru z zadania 9. Osoba, która zrobi to pierwsza, w nagrodę otrzymuje brawa.

10. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Turniej rycerski*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



**Klasa III, edukacja plastyczna,
krąg tematyczny „Dzieje mojej Ojczyzny”
Temat: Historyczni władcy Polski**

Cele edukacyjne:

- poznanie pojęć: *portret, kopia, falsyfikat, reprodukcja*,
- utrwalenie wiadomości o życiu i twórczości Jana Matejki na przykładzie *Pocztu królów i książąt polskich*,
- kształcenie umiejętności malowania portretu farbami.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zna i rozumie pojęcia: *portret, kopia, falsyfikat, reprodukcja*,
- wie, kim był Jan Matejko,
- potrafi namalować portret farbami.

Metody: metoda pogładowa, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, album *Poczet królów i książąt polskich* J. Matejki, albumy z malarstwem J. Matejki, farby plakatowe, kartki formatu A3.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel pokazuje uczniom *Poczet królów i książąt polskich* Jana Matejki. Omawia z uczniami postać wielkiego malarza i jego wkład w odzyskanie niepodległości Polski. Przybliża jego twórczość jako malarza tworzącego wybitne dzieła o tematyce historycznej i batalistycznej (*Bitwa pod Grunwaldem*), ściśle związane z historią Polski.
2. Prowadzący wyjaśnia uczniom znaczenie pojęć, takich jak: *portret, kopia, falsyfikat, reprodukcja*. Następnie pokazuje na wybranych stronach internetowych kilka kopii i reprodukcji znanych dzieł.
3. Nauczyciel pokazuje zdjęcie prezydenta Polski i informuje uczniów, że tematem ich pracy plastycznej będzie wykonanie portretu prezydenta farbami plakatowymi.
4. Uczniowie na białych kartkach formatu A3 malują farbami plakatowymi portret prezydenta.
5. Dzieci zostawiają portrety do wyschnięcia. W tym czasie sprzątają swoje miejsca pracy.
6. Uczniowie z pomocą nauczyciela przygotowują w sali wystawę wykonanych przez siebie portretów.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa III, wychowanie fizyczne,
krąg tematyczny „Dzieje mojej Ojczyzny”
Temat: Historyczni władcy Polski**

Cele edukacyjne:

- podniesienie ogólnej sprawności fizycznej,
- kształcenie poczucia przynależności do grupy,
- poznanie kodeksu rycerskiego.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- chętnie uczestniczy w grach i zabawach turniejowych,
- współpracuje w grupie,
- wie, co znaczy bycie rycerskim,
- poprawnie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne.

Metody: pogadanka, metoda zabawowa.

Formy pracy: praca w grupie.

Środki dydaktyczne: tekturowe miecze i tarcze, kolorowe szarfy, pacholki, laski gimnastyczne, piłeczki do tenisa ziemnego, woreczki gimnastyczne, dziewięć średniej wielkości kartonów, ringo, karimaty.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel wprowadza uczniów w temat rycerskości i turniejów rycerskich. Przypomina dzieciom o dawnych czasach, historycznych władcach Polski i znanych rycerzach. Mówi, że kodeks rycerski jest nadal aktualny. Informuje dzieci, że podczas zajęć odbędzie się turniej rycerski.
2. Podział klasy na kilka grup. Każda pod kierunkiem nauczyciela wybiera nazwę od imienia sławnego rycerza (np.: Zawisza Czarny Sulimczyk, Powąła z Taczewa, Marcin z Wrocimowic, Zyndram z Maszkowic). Każdy zespół wybiera też swoje barwy w postaci kolorowych szarf. Spośród uczniów należy wybrać króla i królową, przed którymi toczyć się będzie turniej i którzy będą oceniać walkę i postępy w ćwiczeniach rycerzy. Król rozpoczyna turniej krótkim przemówieniem.
3. Pasowanie na rycerza. Każdy z uczestników turnieju podchodzi do króla. Ten mieczem dotyka jego ramienia i pasuje go na rycerza. Później wręcza mu miecz, którym będzie toczył walkę turniejową.
4. Ustawienie grup pośrodku sali w dwóch szeregach naprzeciwko siebie. Na znak króla pierwsza para rozpoczyna walkę na miecze. Później walczy kolejno druga i trzecia, aż do ostatniej. Wygrani rywalizują dalej ze sobą aż do ostatniego niezwycięzonego rycerza, o którym wieść będzie głosić, że jest odważny i niepokonany. Królowa na znak zwycięstwa wręcza najlepszemu rycerzowi wstążkę lub chusteczkę. Trudniejszą odmianą tej zabawy jest walka na miecze w parach (uczniowie stoją na ławeczce gimnastycznej). Zawodników asekuruje nauczyciel.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



5. Grupy ustawiają się w rzędach na wyznaczonej linii startu. Nauczyciel ustawia pachołki w równej odległości od każdej grupy na trasie o długości ok. 10 metrów. Zadaniem każdego ucznia – rycerza jest poprowadzenie mieczem piłeczki do tenisa ziemnego slalomem między pachołkami i szybki powrót do drużyny z piłeczką. Później następuje przekazanie piłeczki kolejnemu zawodnikowi, który wykonuje to samo zadanie.
6. Rycerze z poszczególnych drużyn dobierają się w pary z przeciwnikami z innych drużyn. Uczniowie w parach ustawiają się bokiem i zapierając się stopami, próbują przeciągnąć przeciwnika na swoją stronę. Wygrywa drużyna, której zawodnicy zwyciężą najwięcej razy.
7. Każda grupa ustawia się w rzędach na wyznaczonej linii startu, naprzeciwko drabinek gimnastycznych w odległości ok. 10 metrów. Zadaniem każdego zawodnika jest dobiegnięcie do drabinek gimnastycznych i wejście na nie, tak aby dotknąć najwyższego szczebelka. Następnie zawodnicy wracają do drużyny.
8. Drużyna ustawia się w jednym rzędzie przed wyznaczoną linią, a naprzeciwko w odległości 2–3 metrów stoi nauczyciel z mieczem. Każdy rycerz pobiera ringo lub krążek. Zadaniem uczniów – rycerzy jest wrzucenie ringo/krążka na miecz, który trzyma nauczyciel. Rycerz otrzymuje punkt za każde trafienie.
9. Drużyny ustawiają się w 2–3 rzędach, przed wyznaczoną linią. Każdy uczestnik otrzymuje po trzy woreczki gimnastyczne. W odległości 4–5 metrów od linii startu nauczyciel ustawia po trzy średniej wielkości kartony, na których wcześniej uczniowie malują głowy smoków. Zadaniem rycerzy są rzuty woreczkami gimnastycznymi do kartonów.
10. Ułożenie kilku obręczy na jednej linii. Przeskakiwanie z obręczy do obręczy, pokonując rwącą rzekę.
11. Ustawienie się parami w 3–4 rzędach przed linią startu. W odległości ok. 10 metrów od linii startu nauczyciel ustawia cztery pachołki. Każda para otrzymuje jedną karimatę lub kocyk. Jedna osoba w parze stoi tyłem do drugiej, która siada na kocyku i łapie pierwszą osobę za ręce. Na sygnał „Start” pierwsza osoba ciągnie drugą slalomem, starając się nie potraścić żadnego pachołka. W ten sposób para przemieszcza się aż do ostatniego pachołka. Zamiana ról w parze i powrót w ten sam sposób do drużyny.
12. Ustawienie się w 2–3 rzędach przed linią startu. Każdy zawodnik otrzymuje laskę gimnastyczną – kopię. Na sygnał zawodnicy muszą jak najdalej odepchnąć, przesunąć po podłodze laskę. Nauczyciel mierzy odległości. Zwycięża drużyna, której suma punktów będzie najwyższa.
13. Zakończenie turnieju rycerskiego – przyznanie nagród dla zwycięskich drużyn.

