

PAKIET 55, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 55, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel\_3\_55, do zastosowania z: uczeń\_3\_55 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Kiedy odlatują ptaki?* (730\_mat\_kiedy odlatują ptaki?), *Globus* (719\_mn\_globus), *Dobierz nazwę* (720\_mn\_dobierz nazwe), *Tick, tock* (898\_mn\_tick tock), pomoc techniczna (tekturowa) nr 39: zegar.

**Klasa III, edukacja matematyczna,  
krąg tematyczny „Polscy nobliści”  
Temat: Polscy odkrywcy i podróżnicy**

**Cele edukacyjne:**

- przypomnienie pojęć: *ilość towaru (liczba towarów)*, *cena towaru*, *wartość zakupów*,
- kształcenie umiejętności przeliczania danych wyrażonych w różnych jednostkach,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych, w tym na porównywanie różnicowe,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- zna i stosuje pojęcia: *ilość towaru (liczba towarów)*, *cena towaru*, *wartość zakupów*,
- przelicza dane wyrażone w różnych jednostkach,
- rozwiązuje zadania tekstowe, w tym na porównywanie różnicowe,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

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

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

**Środki dydaktyczne:** karty do gry w Piotrusia z tabliczką mnożenia, obrazki przedstawiające różne przedmioty, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Kiedy odlatują ptaki?*

**Przebieg lekcji:**

1. Dzieci grają w parach w Piotrusia z tabliczką mnożenia.

**Przykładowe karty do gry:**

**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



6 · 7	42	8 · 6	48	7 · 7
49	5 · 4	20	3 · 9	27
8 · 8	64	3 · 5	15	18
9 · 2	6 · 4	24	5 · 6	30
7 · 9	63	8 · 2	16	13

2. Nauczyciel prosi, aby dzieci wyjaśniły swoimi słowami takie pojęcia, jak: *ilość towaru, cena towaru, wartość zakupów*. Później za pomocą rysunków tłumaczy te pojęcia na przykładach.

3. Dzieci zakreślają przedmioty z zadania 1, których wartość wynosi 25 zł. Nauczyciel wyznacza osoby, które prezentują swoje rozwiązania.

4. Uczniowie wymieniają towary przedstawione w zadaniu 2, podają ich ceny, a na koniec obliczają wartość zakupów opisanych w poleceniu. Nauczyciel wyznacza osobę, która zapisuje odpowiednie działanie i wynik na tablicy. Inne dziecko podaje odpowiedź na pozostałe pytania.

5. Dzieci dobierają się w pary i układają zadanie oraz pytania do ilustracji z polecenia 3. Przedstawiciele wszystkich zespołów odczytują propozycje oraz prezentują rozwiązania swoich zadań.

6. Uczniowie wymieniają towary, ich cenę oraz wartość jabłek, gruszek i towarów z zadania 4. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia.

7. Nauczyciel wyznacza osobę, która przypomina, że 1 kg to 100 dag (zadanie 5 z karty pracy). Inne dzieci obliczają, ile opakowań produktów potrzeba, aby ważyły 1 kg. Później uczniowie wyznaczają cenę kilograma wszystkich produktów. Ochotnicy zapisują działania na tablicy.

8. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Kiedy odlatują ptaki?* Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



## Klasa III, edukacja przyrodnicza, krąg tematyczny: „Polscy nobliści”

### Temat: Polscy odkrywcy i podróżnicy

**Cele edukacyjne:** poznanie wielkich polskich odkrywców i podróżników oraz ich osiągnięć; doskonalenie umiejętności posługiwania się mapą i określania kierunków na mapie; wskazywanie na mapie miejsc, w których odkryć dokonywali Polacy; poznanie pojęć: *odkrywca, podróżnik, polarnik, geograf*; posługiwanie się nowoczesnymi technologiami pozyskiwania informacji; doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń: wymienia wielkich polskich odkrywców i podróżników oraz ich największe osiągnięcia; posługuje się mapą i określa kierunki na mapie; wyjaśnia znaczenie pojęć: *odkrywca, podróżnik, polarnik, geograf*; posługuje się nowoczesnymi technologiami zdobywania informacji; współpracuje w grupie.

**Metody:** metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa, metody aktywne, pokaz, rozmowa.

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

**Środki dydaktyczne:** tablety dla grup, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *Globus, Dobierz nazwę*, film *Wielcy odkrywcy polscy*, globus, fizyczna mapa świata, karteczki z nazwiskami polskich odkrywców i podróżników, arkusze szarego papieru.

#### Przebieg lekcji:

1. Uczniowie rozwiązują krzyżówkę (zadanie 1 w karcie pracy). Następnie ochotnik odczytuje jej hasło. Nauczyciel informuje dzieci, że na zajęciach poznają postacie wielkich polskich podróżników i odkrywców. Później dzieli klasę na grupy.
  2. Nauczyciel prosi, aby poszczególne grupy ułożyły własne definicje pojęć: *odkrywca, podróżnik, polarnik, geograf*. Uczniowie mogą korzystać z tabletów do wyszukiwania informacji. Na koniec przedstawiciele poszczególnych zespołów kolejno prezentują swoje pomysły.
  3. Nauczyciel pokazuje mapę fizyczną świata i prezentuje model Ziemi – globus. Wskazuje półkulę północną i południową, równik, południk zerowy. Może w tym momencie lekcji włączyć pomoce multimedialne *Globus* oraz *Dobierz nazwę*.
  4. Uczniowie pracują z mapą. Wskazują poszczególne kontynenty i określają kierunki na mapie. Następnie wykonują zadanie 2 na karcie pracy.
  5. Nauczyciel dzieli uczniów na sześć nowych grup. Przedstawiciele zespołów losują karteczki z nazwiskami wielkich polskich odkrywców i podróżników: grupa I – Michał Boym, Czesław Centkiewicz; grupa II – Paweł Edmund Strzelecki, Antoni Halik; grupa III – Benedykt Dybowski, Bronisław Malinowski; grupa IV – Henryk Arctowski, Jacek Palkiewicz; grupa V – Ignacy Domeyko, Aleksander Czekanowski; grupa VI – Mikołaj Przewalski, Jan Czerski.
- Grupy, korzystając z zasobów internetowych, gromadzą najistotniejsze informacje na temat tych postaci. Zebrane wiadomości przygotowują w formie map myśli lub plakatów na dużych arkuszach szarego papieru. Na koniec kolejno prezentują efekty swojej pracy.
6. Nauczyciel wyświetla uczniom film *Wielcy odkrywcy polscy* (<https://www.youtube.com/watch?v=iOIExG57pz4>), który jest podsumowaniem zgromadzonych wiadomości.
  7. Uczniowie na podstawie zebranych informacji oraz filmu wykonują zadanie 3 w karcie pracy.
  8. Na zakończenie dzieci uzupełniają niedokończone zdania: *Wiem, że..., Rozumiem, dlaczego..., Umiem...*



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa III, wychowanie fizyczne,  
krąg tematyczny „Polscy nobliści”  
Temat: Polscy odkrywcy i podróżnicy**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- doskonalenie gry w unihokeja,
- utrwalanie zasad bezpieczeństwa podczas gry w unihokeja,
- kształcenie poczucia przynależności do grupy.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- prawidłowo wykonuje ćwiczenia,
- doskonali grę w unihokeja,
- zna i stosuje zasady bezpieczeństwa podczas gry w unihokeja,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** metoda zabawowa, metoda zadaniowa.**Formy pracy:** praca indywidualna, praca w grupie.**Środki dydaktyczne:** kije do gry w unihokeja, krążki do gry w unihokeja, pachołki, bramki.**Przebieg lekcji:**

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.
2. Rozgrzewka. Swobodny trucht po obwodzie dużego koła. Na sygnał uczniowie ustawiają się w lekkim rozkroku i wykonują podskoki – pajacyki. Następnie uczniowie truchtem biegną po obwodzie dużego koła. Na sygnał ustawiają się w lekkim rozkroku i wykonują skłony raz do lewej, raz do prawej nogi.
3. Przypomnienie zasad gry w unihokeja. Przestrzeganie wyznaczonych reguł oraz zasad fair play. Prowadzący przypomina także uczniom o zachowaniu zasad bezpieczeństwa podczas gry.
4. Podział klasy na kilka grup. Grupy pobierają kije do unihokeja i krążki, a następnie ustawiają się w rzędach na wyznaczonej linii startu. Przed każdą grupą ustawionych jest 10 pachołków na długości ok. 15 metrów. Odległość między pachołkami wynosi ok. 1,5 metra. W odległości ok. 4–5 metrów ustawiona jest bramka. Zadaniem każdego z uczniów jest prowadzenie krążka slalomem za pomocą kija do gry w unihokeja, raz lewą, raz drugą stroną kija. Po ominięciu ostatniego pachołka uczeń strzela krążkiem do bramki z miejsca. Następnie wraca z krążkiem slalomem do grupy.
5. Podział klasy na dwie drużyny. Wyznaczenie bramkarzy. Gra zespołowa w unihokeja.
6. Uczniowie swobodnie kładą się na plecach. Na sygnał unoszą raz prawą, raz lewą nogę. Następnie prawą nogę przekładają do lewego boku, a lewą nogę do prawego boku. Uczniowie swobodnie turlają się po sali. Zbiórka, zebranie sprzętu, zakończenie zajęć.



**Klasa III, język angielski,  
krąg tematyczny „My day”**

**Temat: Let's revise!**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności słuchania,
- kształcenie umiejętności czytania,
- kształcenie umiejętności pisania,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- zna słownictwo opisujące codzienne czynności,
- rozumie zasady budowania zdań twierdzących w trzeciej osobie liczby pojedynczej w Present Simple,
- odczytuje godziny z zegara tarczowego,
- łączy obrazki ze zwrotami,
- samodzielnie uzupełnia zdania,
- poprawnie zapisuje słowa opisujące codzienne czynności,
- odpowiada na pytanie o godzinę,
- opisuje swoje codzienne czynności, podając godzinę,
- gra w bingo,
- korzysta z nowoczesnych technologii.

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

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

**Środki dydaktyczne:** pomoc techniczna (tekturowa): zegar, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Tick, tock*.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel włącza nagranie z piosenką z poprzedniej lekcji i zachęca uczniów do wspólnego śpiewania. Uczniowie, śpiewając, ustawiają odpowiednią godzinę na zegarze tekturowym przygotowanym na wcześniejszych zajęciach.



2. Nauczyciel prosi uczniów, aby spojrzeli na karty pracy. W zadaniu 1 znajduje się gra planszowa. Prowadzący wraz z uczniami uzupełnia luki w grze: prosi uczniów, aby przygotowali sobie pionki (może to być gumka do ścierania, temperówka lub zatyczka od długopisu) i ustawili je na pozycji: „Start”. Następnie nauczyciel rzuca kostką, a uczniowie ustawiają pionek na właściwym polu i głośno czytają to, co na nim jest. Nauczyciel powtarza czynność do momentu, aż grający dojdą do pozycji: „Finish”. Na koniec uczniowie uzupełniają pozostałe pozycje z grze. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania.

3. Jeden z uczniów wychodzi na środek klasy i pokazuje wybraną przez siebie czynność wykonywaną codziennie. Zadaniem ucznia jest również pokazanie, o której godzinie ją wykonuje. Pozostali odgadują, o jaką czynność chodzi i o której godzinie jest ona wykonywana. Następnie układają całe zdanie, np. „He gets up at seven o'clock”.

4. Nauczyciel prosi uczniów, aby spojrzeli na karty pracy. W zadaniu 2 znajdują się puste zegary do uzupełnienia. Nauczyciel odczytuje zdania, w których znajduje się informacja, jaka godzina jest na danym zegarze, a uczniowie próbują oznaczyć godzinę na rysunkach zegarów. Następnie czytają zdania i sprawdzają, czy dobrze oznaczyli godzinę na obrazku (robią tak ze wszystkimi przykładami). Nauczyciel chodzi po klasie i monitoruje pracę uczniów.

**Tekst do odczytu:**

It's three o'clock.

She gets up at nine o'clock.

He goes to school at seven o'clock.

I do homework at six o'clock.

She goes to bed at ten o'clock.

5. Nauczyciel pokazuje uczniom małą planszę do gry w bingo, która znajduje się na kartach pracy i przypomina dzieciom zasady gry. Uczniowie wybierają trzy małe elementy, które mogą im posłużyć jako pionki do gry (może to być gumka, zatyczka od długopisu lub flamastra i temperówka). Dzieci wybierają trzy słowa z planszy i ustawiają na nich swoje pionki. Następnie nauczyciel wymienia słowa związane z codziennymi czynnościami i zawodami, które znajdują się na planszy. Gdy uczeń usłyszy trzy wypowiedziane wyrazy, które wybrał, krzyczy: „Bingo!” i wygrywa. Nauczyciel może używać całych zdań lub pojedynczych wyrazów. Po skończeniu zabawy uczniowie dokonują samooceny, rysując buźkę w wyznaczonym do tego miejscu na karcie pracy, pod planszą do gry w bingo.

