

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 58, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_3_58*, do zastosowania z: *uczeń_3_58* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Kto wymyślił kamizelkę kuloodporną? (733_mat_kto wymyślił kamizelkę kuloodporną?)*.

**Klasa III, edukacja polonistyczna,
krąg tematyczny „Wynalazki z Polski”**

Temat: Wynalazcy z Polski

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształcenie umiejętności wyszukiwania informacji o przy pomocy tabletów,
- kształcenie umiejętności konstruowania notatek informacyjnych o życiu wynalazcy,
- kształcenie umiejętności tworzenia kalendarium życia i twórczości wybranych postaci,
- kształcenie umiejętności pisania liczebników głównych i porządkowych,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- wyszukuje informacje o wynalazcach z Polski przy pomocy tabletów,
- konstruuje notatkę informacyjną o życiu wynalazcy,
- tworzy kalendarium życia i twórczości wybranych postaci,
- poprawnie pisze liczebniki główne i porządkowe,
- zwraca uwagę na poprawność stylistyczną i ortograficzną,
- korzysta z tabletu w celu znalezienia informacji.

Metody: rozmowa kierowana, metoda ćwiczeniowa, metoda projektów.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna, praca grupowa.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie* – materiały dla ucznia, tablety dla grup, adresy stron WWW z opisami polskich wynalazców.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel przypomina uczniom, że dzisiaj jest ich kolejne spotkanie w ramach projektu: „Tworzymy wynalazki”. Dzieli uczniów na grupy, którym wręcza tablety, i przypomina zasady pracy z tabletami. Następnie prosi, aby uczniowie wyszukali przy pomocy tabletów informacje o różnych wynalazkach z Polski.
2. Następnie uczniowie konstruują notatki informacyjne o życiu i działalności wybranego wynalazcy (zadania 1 i 2 z karty pracy).
3. Uczniowie ustnie tworzą kalendarium życia i dokonań wybranej postaci, podając najważniejsze fakty, potem wykonują zadanie 3 z karty pracy.
4. Uczniowie wybierają wynalazców, o których wynalazkach chcieliby opowiedzieć podczas wystawy. Zapisują w zeszytach ich imiona i nazwiska.
5. W dalszej części lekcji uczniowie przypominają najważniejsze wiadomości związane z liczebnikiem, zapisują liczebniki główne i porządkowe we właściwej formie, zwracając uwagę na poprawność stylistyczną i ortograficzną.

**Klasa III, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „Wynalazki z Polski”**

Temat: Wynalazcy z Polski

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności konstruowania gry matematycznej,
- doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 100 oraz mnożenia i dzielenia w zakresie 50,
- kształcenie umiejętności wykonywania obliczeń kalendarzowych, pieniężnych,
- doskonalenie znajomości pojęć: *suma, różnica, iloraz, iloczyn*,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- konstruuje grę matematyczną,
- biegle dodaje i odejmuje w zakresie 100 oraz mnoży i dzieli w zakresie 50,



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 58, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- sprawnie wykonuje obliczenia kalendarzowe i pieniężne,
- posługuje się pojęciami: *suma, różnica, iloraz, iloczyn*,
- porównuje liczby,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z nowoczesnych technologii.

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

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

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Kto wymyślił kamizelkę kuloodporną?*, karty pracy: *Ad@ i Ja@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, kartoniki samoprzylepne z działaniami dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia, szyfr obrazkowy „Konstruujemy grę”, arkusze szarego papieru, kostki do gry, flamastry, kredki, nożyczki, kolorowy papier, taśma klejąca, różnorodne pojemniki, kartoniki z liczbami do „Rozmowy liczb”.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel prosi uczniów o rozszyfrowanie hasła („Konstruujemy grę”):

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j	r	o	t	u	k	s	n	e	y	ę	m	g

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

2. Nauczyciel dzieli klasę na zespoły. Następnie nakleja uczniom na plecach kartki z działaniami dodawania i odejmowania w zakresie 100 oraz mnożenia i dzielenia w zakresie 50. Później prosi uczniów o dobranie się w grupy według jednakowych wyników działań (zespoły 4–5-osobowe). Zaznacza, że nie można rozmawiać i podawać sobie wzajemnie wyników. Wspólnie z uczniami ustala strategię postępowania, formułuje kryteria osiągnięcia sukcesu.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



3. Prowadzący informuje uczniów, że na tej lekcji będą wymyślać grę. Wspólnie z uczniami ustala zasady konstruowania gier przez wszystkie zespoły i zapisuje je na tablicy, np.:

- gra ma być związana tematycznie z wynalazcami z Polski,
- należy ustalić zasady gry, wykonać planszę i pionki,
- trzeba zaplanować co najmniej 2 pułapki i 1 premię i oznaczyć je na trasie wyścigu.

W zależności od potrzeb i możliwości klasy można ustalić liczbę i rodzaj działań matematycznych do zaplanowania. Nauczyciel podczas prac zespołów sprawdza, wspiera i wspomaga działania uczniów.

4. Poszczególne grupy kolejno prezentują swoje gry. Nauczyciel wspólnie z uczniami udziela każdemu z zespołów informacji zwrotnej w oparciu o ustalone kryteria wykonania.

5. Uczniowie wracają na swoje miejsca i samodzielnie wykonują zadanie 1 i 2 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania obu poleceń.

6. Nauczyciel prosi uczniów o dobranie się w pary. Każda para otrzymuje kartoniki z dwiema liczbami. Uczniowie mają ułożyć „rozmowę liczb”, posługując się pojęciami: *suma, różnica, iloraz, iloczyn, o... większa, o... mniejsza*. Pary prezentują „rozmowy liczb” zespołowi klasowemu. Uczniowie odgadują, o jakiej liczbie jest mowa. Klasa ocenia poprawność ułożonej treści rozmowy.

7. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 3 z karty pracy. Ochotnicy odczytują wyniki.

8. Nauczyciel wspólnie z uczniami rozwiązuje zadanie 4 z karty pracy metodą analityczną. Wyznaczona osoba zapisuje dane i rozwiązanie zadania na tablicy. Uczniowie samodzielnie układają i zapisują odpowiedź w karcie pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania polecenia, przechodząc między ławkami.

9. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 5 z karty pracy. Nauczyciel wskazuje osobę, która czyta i/lub zapisuje działania na tablicy.

10. Uczniowie dobierają się w pary i wykonują zadanie 6 i 7 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania obu poleceń. Wyznaczony uczeń odczytuje odpowiedź z zadania 6 i wyjaśnia sposób rozwiązania zadania. Kolejny uczeń czyta rozwiązanie zadania 7 i wyjaśnia sposób jego wykonania.

11. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Kto wymyślił kamizelkę kuloodporną?* Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



Klasa III, edukacja plastyczna, krąg tematyczny „Wynalazki z Polski”

Temat: Wynalazcy z Polski

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTU

Cele edukacyjne:

- poznanie pojęcia *afisz*,
- kształcenie umiejętności rozróżniania pojęć *afisz* i *plakat*,
- utrwalenie wiadomości o wynalazcach z Polski,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- rozróżnia pojęcia *afisz* i *plakat*,
- potrafi wykonać afisz,
- zna wynalazców z Polski,
- współpracuje w grupie.

Metody: pogadanka, metoda pogładowa, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, albumy z plakatami i afiszami, przykładowy afisz, przykładowy plakat, duże arkusze białego brystolu, mazaki, kredki, długopisy, pióra.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel prosi, aby uczniowie przypomnieli, czym są afisz oraz plakat. Wskazują różnice między plakatem a afiszem. Potem wykonują zadanie z karty pracy. Prowadzący pokazuje uczniom przykładowe plakaty i afisze na wybranych stronach internetowych lub w albumach.

2. Klasa zostaje podzielona na kilka grup. Każda otrzymuje duży arkusz białego brystolu. Zespoły przygotowują też kredki, mazaki, długopisy i pióra. Każda grupa wybiera jednego lub dwóch wynalazców z Polski, ustalonych na poprzednich zajęciach. Następnie umieszcza na afiszach informacje o ich życiu, dokonaniach, opracowuje kalendarium dotyczące życia wynalazców – w tym celu zespoły korzystają z zasobów internetowych oraz informacji z poprzednich lekcji. W górnej części afisza, na środku uczniowie rysują wynalazek, a następnie pozostałą część miejsca wypełniają treścią, dzieląc arkusz na dwie kolumny. Pierwsze litery zdań dzieci ozdabiają ornamentem, wytłuszczają je, np. używając innego koloru, aby wyróżnić je od pozostałego tekstu. W ten sam sposób postępują z pierwszymi literami w imieniu i nazwisku danego wynalazcy.

4. Poszczególne zespoły kolejno prezentują swoje prace i je omawiają.

5. Uczniowie wykorzystują prace do stworzenia wystawy w ramach projektu.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa III, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Wynalazki z Polski”

Temat: Wynalazcy z Polski

Cele edukacyjne:

- kształcenie koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- kształtowanie ogólnej sprawności fizycznej,
- doskonalenie celności rzutów do celu, z miejsca i w ruchu,
- kształcenie poczucia przynależności do grupy.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- prawidłowo wykonuje ćwiczenia,
- rozwija ogólną sprawność fizyczną,
- doskonalili rzuty do celu z miejsca i w ruchu,
- współpracuje w grupie.

Metody: metoda zabawowa, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca w grupie, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: kolorowe szarfy, sznur, miękkie piłki, kosz.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Rozgrzewka. Uczniowie wybierają spośród siebie „berka”, który zakłada szarfę przez ramię. Pozostali ustawiają się na jednym końcu sali. „Berek” ustawia się na wyznaczonej w połowie sali linii, którą nauczyciel ułożył wcześniej za pomocą sznura. Zadaniem uczniów jest przedostanie się na drugi koniec sali, przekraczając wyznaczoną linię. „Berek”, przesuując się tylko po linii, stara się złapać jak najwięcej uczniów. Każdy złapany siada na linii i jednocześnie ogranicza innym możliwość przedostania się na drugą stronę.

3. Podział klasy na kilka grup. Każda grupa ustawia się w rzędach na wyznaczonej linii startu. Każdy z uczniów pobiera 10 szarf w dwóch kolorach, po 5 z każdego koloru. Zadaniem uczniów jest pokonanie 10-metrowego odcinka z jednoczesnym rozkładaniem szarf, naprzemiennie – raz w jednym, raz w drugim kolorze. Szarfy oddalone mają być od siebie o ok. 1 metr. Powrót z jednoczesnym zbieraniem po kolei szarf. Powtórzenie zabawy. Wygrywa drużyna, która najszybciej wykona konkurencję.

4. Uczniowie pobierają miękkie piłki i ustawiają się po kolei na wyznaczonej linii startu. W odległości ok. 7–10 metrów nauczyciel ustawia kosz. Zadaniem każdego ucznia jest trafienie piłką do kosza z wyznaczonej linii. Uczniowie, biegnąc wzdłuż linii rzutu, równoległe do linii, na której ustawiony jest kosz, starają się trafić do celu, będąc w ruchu. Wygrywa uczeń, który uzyska najwięcej trafień w obu konkurencjach. Powtórzenie ćwiczenia. Odległość może być ruchoma, można ją zwiększać lub zmniejszać. Zbiórka, zebranie sprzętu, zakończenie zajęć.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

