

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 61, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel_3_61, do zastosowania z: uczeń_3_61 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Magiczne patyczki* (736_mat_magiczne_patyczki).

Klasa III, edukacja społeczna, krąg tematyczny „W kręgu baśni”

Temat: Baśń w literaturze

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów,
- doskonalenie umiejętności dokonywania samooceny,
- doskonalenie umiejętności obiektywnej oceny pracy innych osób,
- doskonalenie umiejętności współpracy w zespole klasowym.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- podsumowuje projekt „Tworzymy wynalazki”,
- dzieli się swoimi doświadczeniami z pracy w ramach projektu „Tworzymy wynalazki”,
- dokonuje samooceny,
- ocenia obiektywnie pracę innych osób,
- współpracuje w zespole klasowym.

Metody: rozmowa, kosz i walizka, metoda projektów.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, karty do samooceny i oceny pracy pozostałych uczniów przygotowane przez nauczyciela, prezentacja ze zdjęciami z przebiegu projektu, komputer i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zaprasza dzieci do przestrzeni rekreacyjnej. Informuje je, że na dzisiejszych zajęciach dokonają oceny projektu pt. „Tworzymy wynalazki”. Na początku prosi, aby uczniowie obejrżeli prezentację multimedialną ze zdjęciami z przebiegu projektu. Uczniowie oglądają zdjęcia i przypominają sobie, czego dotyczyły przedstawione na nich sytuacje. Jeżeli jakieś zdjęcie wzbudzi szczególne zainteresowanie uczniów, nauczyciel może rozpocząć rozmowę na ten temat.
2. Po obejrzanej prezentacji uczniowie opowiadają swoimi słowami, jak ich zdaniem przebiegał projekt: czy projekt im się podobał, czego się nauczyli, czego chcieliby się jeszcze dowiedzieć, co udało im się wykonać, czego nie udało im się zrealizować, co z pracy nad projektem warto jest zapamiętać i powtórzyć w przyszłości, co się nie udało i czego nie powinno się powtarzać.
3. Nauczyciel rozdaje uczniom karty pracy. Dzieci wpisują do kosza i walizki odpowiednie ich zdaniem doświadczenia.
4. Następnie uczniowie dokonują samooceny i oceny pracy koleżanek i kolegów. Najpierw uczniowie rozmawiają ze sobą na ten temat, potem wypełniają przygotowane przez nauczyciela formularze.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa III, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „W kręgu baśni”

Temat: Baśń w literaturze

Cele edukacyjne:

- przypomnienie i pogłębienie wiadomości dotyczących baśni,
- doskonalenie umiejętności wymieniania cech baśni,
- kształcenie umiejętności wyjaśniania danego powiedzenia,
- zapoznanie z pojęciem *metafora*,
- doskonalenie umiejętności porównywania gatunków (baśń, legenda, mit, powieść),
- kształcenie umiejętności rozpoznawania baśniopisarzy i ich twórczości,
- kształcenie umiejętności poprawnego zapisu wielką literą imion, nazwisk i tytułów,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się alfabetem.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wie, czym jest baśń, podaje cechy baśni,
- wyjaśnia powiedzenie *Baśń – diamentem literatury świata*,
- zna pojęcie *metafora*,
- wymienia cechy baśni,
- porównuje gatunki (baśń, legenda, mit, powieść),
- rozpoznaje postaci baśniopisarzy i ich twórczość,
- poprawnie zapisuje wielką literą imiona, nazwiska i tytuły,
- porządkuje nazwiska i tytuły według alfabetu,

Metody: rozmowa kierowana, metoda ćwiczeniowa, burza mózgów, mapa mentalna.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, fragmenty wybranych baśni.

Przebieg lekcji:

1. Na początku lekcji nauczyciel prosi uczniów, aby przypomnieli, czym jest baśń i podali przykłady baśni. Potem przeprowadza burzę mózgów, w której wyniku uczniowie tworzą na tablicy mapę mentalną dotyczącą cech baśni. Nauczyciel prosi, aby uczniowie wykonali samodzielnie zadanie 4 z karty pracy. Sprawdza poprawność wykonania zadania.

2. Następnie nauczyciel wprowadza pojęcie *metafora*, podając przykłady metafor z baśni i wyjaśniając ich znaczenie. Uczniowie wykonują zadania od 1 do 3 z karty pracy.

3. W dalszej części lekcji uczniowie wspólnie z nauczycielem porównują cechy gatunków takich jak: baśń, legenda, mit, powieść. Starają się zauważyć elementy wspólne i różniące. Podają przykładowe tytuły utworów. Potem wyjaśniają znaczenie powiedzenia *Baśń – diamentem literatury świata*.

4. Nauczyciel odczytuje wybrane fragmenty baśni. Uczniowie rozpoznają ich tytuły i autorów.

5. Uczniowie przypominają zasady pisowni imion, nazwisk, tytułów wielką literą i wykonują zadanie 5 z karty pracy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa III, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „W kręgu baśni”

Temat: Baśń w literaturze

Cele edukacyjne:

- przypomnienie kształtów, nazw i własności figur,
- przypomnienie jednostek długości, ich skrótów oraz zależności między nimi,
- kształcenie umiejętności zamiany jednostek pomiaru długości (centymetrów na milimetry, milimetry na centymetry),
- kształcenie umiejętności porównywania długości podanych w tych samych jednostkach,
- kształcenie umiejętności porównywania długości podanych w różnych jednostkach,
- kształcenie umiejętności dostrzegania kształtów poznanych figur geometrycznych w innych figurach geometrycznych,
- kształcenie umiejętności rysowania drugiej połowy figury symetrycznej,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- rozróżnia, nazywa i zna własności figur,
- zna i stosuje jednostki długości, ich skrótów i zależności między nimi,
- potrafi zamieniać jednostki pomiaru długości (centymetry na milimetry, milimetry na centymetry),
- porównuje długości podane w tych samych jednostkach,
- porównuje długości podane w różnych jednostkach,
- dostrzega kształty poznanych figur geometrycznych w innych figurach geometrycznych,
- potrafi narysować drugą połowę figury symetrycznej,
- 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: styropian lub gruby karton, pinezki do tablic korkowych, kolorowa włóczka, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Magiczne patyczki*.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Przebieg lekcji:

1. Dzieci siadają w parach lub w grupach. Wykonują figury geometryczne według instrukcji nauczyciela – wbijają pinezki w gruby karton i otaczają je kolorową włóczką. W ten sposób przygotowują kolejno: kwadrat, prostokąt, trójkąt, wielokąt o czterech bokach, czworokąt o dwóch parach równych boków.

2. Uczniowie wracają na swoje miejsca i kolorują figury według opisu w zadaniu 1 w karcie pracy. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia.

3. Dzieci odnajdują wielokąty na rysunkach w zadaniu 2. Nauczyciel wyznacza osoby, które określają rolę poszczególnych figur, np. kwadrat – okienka (2 szt.). Później uczniowie uzupełniają okienka w zadaniu 3. Wskazane przez nauczyciela osoby odczytują wyniki.

4. Uczniowie, pracując w parach, odnajdują kwadraty (w pierwszym przykładzie) oraz prostokąty (w drugim przykładzie) na rysunkach z zadania 4. Dla ułatwienia dzieci mogą posłużyć się sznurkami i pinezkami wbitymi w karton/styropian. Na koniec wyznaczone osoby odczytują odpowiedzi.

5. Dzieci samodzielnie wykonują rysunki w zadaniu 5, a później odnajdują prostokąty w zadaniu 6. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania obu poleceń.

6. Prowadzący przypomina pojęcia, skróty i zależności między centymetrem i milimetrem. Później dzieci rysują w zeszytach i zapisują dwoma sposobami długość odcinków:

- najpierw wszystkie w centymetrach: 3 cm, 5 cm,
- później wszystkie w milimetrach: 20 mm, 50 mm, 10 mm, 45 mm,
- na koniec w obu jednostkach: 13 mm, 4 cm, 36 mm.

Za każdym razem na zakończenie nauczyciel prosi o poprawienie czerwonym kolorem najdłuższego, a zielonym – najkrótszego odcinka.

7. Uczniowie wykonują zadanie 7 z karty pracy. Porównują swój wynik z wynikami innych osób.

8. Nauczyciel prosi uczniów, aby w zeszytach narysowali zamek o dwóch wieżach, trzech oknach i drzwiach z jak najmniejszej liczby figur geometrycznych. Uczniowie w parach sprawdzają, czy poprawnie wykonali zadanie i która osoba z pary użyła najmniejszej liczby figur geometrycznych.

9. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Magiczne patyczki*. Chętni uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenie z tej pomocy.



Klasa III, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „W kręgu baśni”

Temat: Baśń w literaturze

Cele edukacyjne:

- kształcenie koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- kształtowanie prawidłowej postawy ciała
- kształcenie poczucia przynależności do grupy.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- prawidłowo reaguje na sygnały,
- właściwie wykonuje ćwiczenia kształtujące prawidłową postawę ciała,
- współpracuje w grupie.

Metody: metoda zabawowa, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: kolorowe szarfy, książki.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Rozgrzewka. Siad prosty, z lekko rozchyłonymi nogami w dowolnym miejscu w sali. Uczniowie wykonują skłony naprzemiennie, raz do lewej, raz do prawej nogi. Dowolne turlanie się po podłodze.

3. Uczniowie wybierają spośród siebie jedną chętną osobę, która będzie łapała pozostałych uczniów biegających swobodnie po sali. Złapany stoi nieruchomo w lekkim rozkroku. Przywrócić do zabawy może go inny uczeń, który nie został jeszcze złapany, przechodząc pod jego nogami. Powtórzenie zabawy. Należy wybrać inne dziecko, które będzie łapało pozostałych.

4. Podział klasy na kilka grup. Każda wybiera sobie za patrona jakąś postać z baśni, decydując się jednocześnie na jeden kolor szarfy. Na hasło nauczyciela, który wybiera kolor danej grupy, przedstawiciele lub cały zespół, pokazuje reszcie klasy gestami, ruchem i mimiką wybraną przez siebie postać z baśni. Pokazujący nie mogą używać słów. Pozostali uczniowie starają się odgadnąć, jaka to postać i z jakiej baśni pochodzi.

5. Uczniowie pobierają książki. Następnie maszerują po obwodzie dużego koła z książką na głowie. Książka nie może upaść. Na sygnał nauczyciela uczniowie biegną truchtem z książką na głowie, tak aby nie spadła na ziemię.

6. Ćwiczenia relaksacyjne. Uczniowie siadają w siadzie skrzyżnym, w dowolnym miejscu. Każdy z uczniów robi głęboki wdech, unosząc wysoko ręce i swobodnie machając, następnie robi wydech i powoli opuszcza ręce. Zbiórka, zebranie sprzętu, zakończenie zajęć.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa III, zajęcia komputerowe,
krąg tematyczny „W kręgu baśni”**

Temat: Baśń w literaturze

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności pracy w programie Power Point,
- doskonalenie umiejętności tworzenia prezentacji multimedialnej,
- doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie,
- kształcenie postawy poszanowania dla praw autorskich,
- wprowadzenie pojęcia *ewolucja*.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- tworzy prezentację multimedialną dotyczącą ewolucji baśni,
- wyszukuje informacje w internecie,
- zapisuje w prezentacji autorów i tytuły wykorzystanych utworów, zdjęć i ilustracji,
- wie, czym jest ewolucja np. gatunku literackiego.

Metody: metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: zestaw komputerowy dla każdego ucznia.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel informuje uczniów, że na tych zajęciach stworzą prezentację multimedialną dotyczącą ewolucji baśni. Na początku prosi uczniów, aby wyjaśnili swoimi słowami, co rozumieją pod pojęciem *ewolucja*. Potem opowiada uczniom o tym, jak ewoluowała baśń.

2. Uczniowie wyszukują w internecie informacje dotyczące baśni i jej zmian na przestrzeni wieków. Zapisują wybrane informacje i na ich podstawie tworzą prezentację multimedialną w programie PowerPoint. Nauczyciel zwraca uczniom uwagę na potrzebę poszanowania praw autorskich – ostatni slajd prezentacji powinien zawierać opisy, skąd uczniowie czerpali swoją wiedzę, fotografie i ilustracje.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

