

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 84, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel_3_84, do zastosowania z: uczeń_3_84 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Znajdź figury* (768_mat_znajdz figury), *Siostra i brat* (303_mat_siostra i brat), *Dobry wybór* (304_mat_dobry wybor), *Kulki* (310_mat_kulki), *Skok w dal* (589_mat_skok w dal), *Ustrzel wynik* (590_mat_ustrzel wynik), *Twoje prawo* (591_mat_twoje prawo), *Droga* (592_mat_droga), *Zabawa w chowanego* (593_mat_zabawa w chowanego), *Dużo miodku* (594_mat_duzo miodku), *Zabawy z tatą* (595_mat_zabawy z tata), *Czas na podróż* (596_mat_czas na podróż), *Tajemnicza piramida* (597_mat_tajemnicza piramida), *Na rodzimą nutę* (111_um_na rodzima nute)

Klasa III, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „W kolorze zimy”

Temat: Spotkanie z Anarukiem

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności udziału w zabawie dramowej,
- kształcenie umiejętności czytania fragmentów opisujących wybrane przygody Anaruka,
- kształcenie umiejętności opowiadania wybranej przygody Anaruka,
- kształcenie umiejętności tworzenia komiksu o przygodach Anaruka,
- kształcenie umiejętności pisania recenzji lektury z umotywowaniem swojej opinii,
- kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- bierze udział w zabawie dramowej,
- czyta fragmenty opisujące wybrane przygody Anaruka,
- opowiada wybraną przygodę Anaruka,
- tworzy komiks o przygodach Anaruka,
- pisze recenzję lektury z umotywowaniem swojej opinii,
- posługuje się nowoczesnymi technologiami.

Metody: rozmowa kierowana, metoda ćwiczeniowa, zabawa dramowa.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna, praca w grupach.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*,



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



książki *Anaruk, chłopiec z Grenlandii*, drobne upominki dla uczniów, którzy najlepiej opowiedzieli swoją ulubioną przygodę Anaruka.

Uwaga: uczniowie przygotowują w domu fragment lektury z wybraną przygodą Anaruka.

Przebieg lekcji:

1. Na początku lekcji nauczyciel proponuje uczniom zabawę dramową pod nazwą „Prezent dla Anaruka”. Wyjaśnia jej zasady i przebieg:

- Jedno dziecko zostanie Anarukiem.
- Pozostałe dzieci dzielą się na 3 grupy.
- Każda grupa wymyśla prezent, który mógłby ucieszyć Anaruka.
- Każda grupa przedstawia, w jaki sposób wymyśliła prezent i jakie uczucia temu towarzyszyły (radość, złość, zaciętość, obrażanie się, chęć współpracy itp.), a następnie „wręcza” Anarukowi prezent, informując go, co to takiego, do czego to może wykorzystać.
- Anaruk przyjmuje prezent i pokazuje oraz mówi, czy mu się on podoba, czy też nie. Anaruk musi być szczery i nie może się kierować tym, czy kogoś lubi, czy też nie. Dziecko odgrywające Anaruka musi wczuć się w niego i jego odczucia.

2. Następnie uczniowie określają cechy Anaruka – wykonują zadanie 1 z karty pracy.

3. Uczniowie czytają przygotowane przez siebie fragmenty opisujące przygody Anaruka. Nauczyciel zwraca uwagę na poprawność czytania i właściwą intonację.

4. Dalej uczniowie opowiadają wybraną przygodę Anaruka, pamiętając o zastosowaniu w opowiadaniu następstwa czasów. Najciekawsze opowiadania mogą zostać nagrodzone przez słuchających brawami, drobnymi upominkami. Wszyscy uczniowie wykonują zadanie 2 z karty pracy.

4. Uczniowie rozpoczynają pracę nad komiksem o przygodach Anaruka. W tym celu ustalają przygody, o których ma być mowa w ich komiksie, i rozpisują je w okienkach w zadaniu 3 z karty pracy.

5. W dalszej części nauczyciel powtarza z uczniami wiadomości dotyczące recenzji. Uczniowie przypominają:

- czym jest recenzja,
- co można zrecenzować,
- jak się pisze recenzję,
- w jakim celu pisze się recenzję.

6. Uczniowie piszą część recenzji przeczytanej lektury i motywują przedstawioną przez siebie opinię. Wpisują to w zadaniu 4 z karty pracy.



**Klasa III, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „W kolorze zimy”**

Temat: Spotkanie z Anarukiem

Cele edukacyjne:

- doskonalenie rachunku pamięciowego: dodawania i odejmowania w zakresie 100 oraz mnożenia i dzielenia w zakresie 50,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania złożonych zadań tekstowych związanych z obliczaniem obwodów figur geometrycznych,
- kształcenie umiejętności rysowania figur na siatce kwadratowej,
- kształcenie umiejętności rysowania drugiej połowy figury symetrycznej,
- kształcenie umiejętności rysowania figur w powiększeniu i w pomniejszeniu,
- kształcenie umiejętności rozpoznawania figur geometrycznych w sytuacji, gdy figury nachodzą na siebie,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 100 oraz mnoży i dzieli w zakresie 50,
- rozwiązuje złożone zadania tekstowe związane z obliczaniem obwodów figur geometrycznych,
- rysuje figury na siatce kwadratowej,
- rysuje drugą połowę figury symetrycznej,
- rysuje figury w powiększeniu i w pomniejszeniu,
- rozpoznaje figury geometryczne w sytuacji, gdy figury nachodzą na siebie,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z tablicy multimedialnej i tabletu.

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

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

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@* i *J@ś na matematycznej wyspie* – materiały dla ucznia, pomoce do zabawy „Budujemy igloo dla Anaruka”: narysowane na brystolu połówki igloo i figury (bloki lodowe), komputer z dostępem do internetu i rzutnik



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



multimedialny/tablica multimedialna, tablety dla grup, pomoce multimedialne: *Znajdź figury, Siostra i brat, Dobry wybór, Kulki, Skok w dal, Ustrzel wynik, Twoje prawo, Droga, Zabawa w chowanego, Dużo miodku, Zabawy z tatą, Czas na podróż, Tajemnicza piramida,*

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel proponuje uczniom zabawę „Budujemy igloo dla Anaruka”. Przed rozpoczęciem zabawy nauczyciel rozmawia z uczniami na temat zjawiska symetrii. Następnie dzieli uczniów na zespoły trzyosobowe. Każda grupa otrzymuje narysowaną na brystolu połowę igloo. Zadaniem każdego zespołu jest doklejenie symetrycznej połowy igloo z figur zawieszonych na tablicy. Kolejne figury do budowy zdobywa zespół, który jako pierwszy obliczy działanie podane przez nauczyciela. Jeśli zespół wybierze niewłaściwą figurę, odkłada ją na miejsce i traci kolejkę. Zabawę wygrywa zespół, który jako pierwszy wyklei całe igloo. Nauczyciel prowadzi zabawę do momentu wyklejenia igloo przez wszystkie zespoły.
2. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 3 i 4 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania obu poleceń.
3. Nauczyciel prosi uczniów o ciche przeczytanie zadania 1 z karty pracy i zaznaczenie danych w jego treści. Uczniowie odczytują zaznaczone dane i podają sposób rozwiązania zadania. Następnie samodzielnie zapisują działania w karcie pracy i odpowiedź. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania polecenia. Ochotnik czyta lub zapisuje na tablicy rozwiązanie i podaje odpowiedź.
4. Nauczyciel dobiera uczniów w pary, w których uczniowie wykonują zadanie 2 z karty pracy. Prowadzący przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia. Wskazana osoba omawia sposób wykonania zadania, odczytuje działania i podaje odpowiedź.
5. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 5 z karty pracy. Ochotnik podaje rozwiązanie.
6. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Znajdź figury*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.
7. Jeżeli wystarczy czasu, nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Każda grupa otrzymuje tablet. Uczniowie wykonują zadania z pomocy multimedialnych: *Siostra i brat, Dobry wybór, Kulki, Skok w dal, Ustrzel wynik, Twoje prawo, Droga, Zabawa w chowanego, Dużo miodku, Zabawy z tatą, Czas na podróż, Tajemnicza piramida*. Są to zadania z różnych działów, uczniowie mogą je wykonywać na czas. Nauczyciel może też ułożyć zadania w zależności od stopnia trudności i przydzielić do ich wykonania uczniów w zależności o ich umiejętności matematycznych.



**Klasa III, edukacja muzyczna,
krąg tematyczny „W kolorze zimy”**

Temat: Spotkanie z Anarukiem

Cele edukacyjne:

- powtarzanie podstawowych terminów muzycznych,
- doskonalenie umiejętności wokalnych i gry na flecie,
- kształcenie umiejętności samooceny i wyrażania własnego zdania,
- rozwijanie poczucia rytmu i estetyki ruchu.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wyjaśnia, czym jest kanon,
- rozróżnia kanon od innych form muzycznych,
- wykonuje dowolną formę kanonu: wokalną, taneczną lub instrumentalną,
- gra na flecie gamę C-dur w kanonie,
- dokonuje autoewaluacji.

Metody: zabawa muzyczna, gra na instrumentach, gra dydaktyczna.

Formy pracy: praca indywidualna, praca zespołowa, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, flety dla wszystkich uczniów, bębenki i tamburyna dla jednej grupy, tablica multimedialna/komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny, pomoc multimedialna *Na rodzimą nutę*.

Przebieg lekcji:

1. Aby naprowadzić uczniów na tematykę zajęć, nauczyciel rozdaje karty pracy i poleca im wykonać zadanie 1. Ochotnicy odczytują hasło i wyjaśniają jego znaczenie. Z postacią Anaruka dzieci spotkały się już przy omawianiu lektury, natomiast słowo *kanon* tłumaczy prowadzący.
2. Nauczyciel opowiada uczniom o różnych formach kanonu: wokalnych, instrumentalnych i ruchowych.
3. Prowadzący dzieli klasę na trzy drużyny. Każda z nich ma zadanie przygotować się do wykonania kanonu w określonej formie:



- grupa 1 – wykonuje kanon wokalny piosenki *Panie Janie*,
- grupa 2 – gra kanon na melodię *Panie Janie* z wykorzystaniem bębenków i tamburyn (melodię nadają bębni, a tamburyna powtarzają),
- grupa 3 – przygotowuje prostą choreografię do piosenki *Panie Janie* (nawiązującą do tekstu utworu); część uczniów wykonuje kroki, a pozostałe osoby ich naśladowują.

4. Po upływie czasu przeznaczanego na przygotowanie zespoły kolejno prezentują wyniki swojej pracy. Dzięki temu nauczyciel może ocenić, czy wszyscy właściwie rozumieją termin *kanon*.

5. Uczniowie ze wszystkich trzech grup wykonują swoje polecenia jednocześnie. Może to być dla nich dobra forma zabawy i sprawdzian, czy potrafią współpracować z całym zespołem klasowym.

6. Następnie prowadzący poleca uczniom zaśpiewać *Kanon o Anaruku* na melodię utworu *Panie Janie*. Słowa kanonu znajdują się w zadaniu 2 w karcie pracy. Do wykonania tego ćwiczenia powinien podzielić klasę na dwa głosy.

7. Nauczyciel rozdaje uczniom flety i prosi ich, aby zagraли wspólnie gamę C-dur. Następnie dzieci wykonują tę gamę w kanonie. Prowadzący pyta je, które wykonanie było dla nich łatwiejsze. Ochotnicy wypowiadają się na ten temat.

8. Na zakończenie lekcji dzieci mogą wykonać zadanie z pomocy multimedialnej *Na rodzimą nutę*.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

