

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 88, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_3\_88*, do zastosowania z: *uczeń\_3\_88* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Ukryte trójkąty (792\_mat\_ukryte trojkaty)*.

**Klasa III, edukacja polonistyczna,  
krąg tematyczny „Żyj pomysłowo”**

**Temat: Na podwórku zawsze jest wesoło**

**SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW**

**Cele edukacyjne:**

- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształcenie umiejętności czytania,
- przypomnienie, czym jest pamiętnik,
- kształcenie umiejętności swobodnego wypowiedzania się na dany temat,
- kształcenie umiejętności tworzenia listy dawnych i współczesnych zabaw podwórkowych,
- kształcenie umiejętności recytowania znanych wycieczek podwórkowych,
- kształcenie umiejętności układania własnych wycieczek,
- kształcenie umiejętności poprawnego zapisu wyrazów z końcówkami *-arz* i *-erz*,
- kształcenie umiejętności rozpoznawania i tworzenia liczby pojedynczej i mnogiej rzeczowników.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- głośno czyta wspomnienia babci i dziadka,
- rozumie pojęcie *pamiętnik*,
- swobodnie wypowiada się nt. gier i zabaw podwórkowych,
- tworzy listę dawnych i współczesnych zabaw podwórkowych,
- układa własne wycieczki,



- poprawnie zapisuje wyrazy z końcówkami *-arz* i *-erz*,
- rozpoznaje i tworzy liczbę pojedynczą i mnogą rzeczowników.

**Metody:** rozmowa, metoda ćwiczeniowa, metoda projektów.

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

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@* i *J@ś* na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia, tekst o grach i zabawach podwórkowych.

**Uwaga:** na lekcję uczniowie mogą przynieść spisane wspomnienia babci i dziadka lub rodziców dotyczące zabaw podwórkowych.

### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel przypomina uczniom, że jest to kolejne spotkanie w ramach projektu „Mam talent”. Tym razem będzie ono poświęcone grom i zabawom podwórkowym. Czy można mieć talent do skakania przez skakankę lub gry w „Zbijaka”? Następnie nauczyciel proponuje chętnym uczniom odczytanie przyniesionych wspomnień babci i dziadka lub rodziców.
2. Nauczyciel prosi uczniów, aby przypomnieli, czym jest pamiętnik. Potem uczniowie odczytują tekst z zadania 1 z karty pracy. Na jego podstawie i na podstawie własnych doświadczeń uczniowie swobodnie wypowiadają się odnośnie gier i zabaw podwórkowych. Tworzą listę zabaw podwórkowych stosowanych dawniej i dziś.
3. Uczniowie wykonują zadania od 2 do 4 z karty pracy.
4. W dalszej części lekcji uczniowie wykonują polecenie ortograficzne związane z poprawnym zapisem wyrazów z zakończeniami *-arz* i *-erz* (zadanie 5 z karty pracy).
5. Dalej uczniowie dopisują liczbę pojedynczą lub mnogą rzeczowników (zadanie 6 z karty pracy).
6. Nauczyciel na zakończenie lekcji proponuje zabawę w kilka gier podwórkowych (wybrać należy te, w które można się bawić w danych warunkach).



**Klasa III, edukacja matematyczna,  
krąg tematyczny „Żyj pomysłowo”**

**Temat: Na podwórku zawsze jest wesoło**

**SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW**

**Cele edukacyjne:**

- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształcenie umiejętności kreślenia figur na sali gimnastycznej i wykorzystania ich w czasie gier oraz zabaw,
- kształcenie umiejętności mierzenia długości za pomocą taśmy mierniczej lub miary krawieckiej,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- kreśli figury geometryczne na sali gimnastycznej i wykorzystuje je w czasie gier oraz zabaw,
- mierzy długość za pomocą taśmy mierniczej lub miary krawieckiej,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

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

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

**Środki dydaktyczne:** miarki krawieckie, taśmy miernicze, kolorowa kreda, pachołki, piłki, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Ukryte trójkąty*.

**Uwaga:** większość tej lekcji należy przeprowadzić na sali gimnastycznej lub w innym miejscu, w którym można dokonywać pomiarów.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Przebieg lekcji:**

1. Uczniowie rozmawiają o tym, czy do rozwiązywania zadań matematycznych także potrzebny jest talent, czy może nie zawsze – wszystkiego można się nauczyć, tylko niektórym nauka przychodzi łatwiej, innym – trudniej. Dzieci dobierają się w pary. Każdy zespół rysuje odcinek, a później go mierzy (zadanie 1 w karcie pracy). Wynik podaje jeden z uczniów szyfrem, np. jest to liczba parzysta lub nieparzysta, największa dwucyfrowa, a pozostali odgadują długość odcinka.
2. Uczniowie, w dalszym ciągu w parach, rysują odcinki zgodnie z opisem z zadania 2. Później zespoły zamieniają się miejscami i sprawdzają poprawność wykonania polecenia (mierzą odcinki) przez kolegów/koleżanki.
3. Klasa zostaje podzielona na grupy. Każda rysuje na podłodze figurę z zadania 3. Nauczyciel wyznacza osobę, która podaje jej nazwę (łamana otwarta). Dzieci najpierw ją mierzą i zapisują wynik w karcie pracy. Później przechodzą po niej na palcach. Drużyna, która wykona polecenie szybciej, rysuje np. łamaną zamkniętą o określonej długości (np. 8 m) i wskazanej liczbie odcinków. Dodatkowo zadanie można utrudnić w ten sposób, że długości odcinków muszą być liczbami parzystymi lub nieparzystymi, muszą być coraz dłuższe itp.
4. Uczniowie rysują prostokąt opisany w zadaniu 4 i obliczają jego obwód. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia. Może też zadać uczniom dodatkowe polecenia, np.: dorysowanie osi symetrii, podział na równe części, dorysowanie okręgu opisanego.
5. Dzieci ustalają długość boku kwadratu z zadania 5, a później go rysują. Nauczyciel pyta, jak zmieni się obwód, kiedy długość boku zwiększy się dwukrotnie lub zmniejszy się np. trzykrotnie.
6. Uczniowie rysują prostokąt opisany w zadaniu 6 i stawiają w odpowiednich miejscach pachołki lub zaznaczają ich miejsca kredą. Na koniec liczą, ile jest pachołków.
7. Dzieci obliczają długość krótszego boku boiska do „Zbijaka” z zadania 7. Wskazana osoba odczytuje wynik. Później uczniowie rysują boisko, a na koniec grają.
8. Uczniowie przypominają lub wymyślają inne gry i zabawy, w których trzeba narysować figury geometryczne, np. klasy.
9. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Ukryte trójkąty*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



## **Klasa III, edukacja plastyczna, krąg tematyczny „Żyj pomysłowo”**

### **Temat: Na podwórku zawsze jest wesoło**

## **SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW**

### **Cele edukacyjne:**

- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształcenie sprawności manualnej,
- rozwijanie wyobraźni i kreatywności,
- utrwalanie pojęcia *plakat*,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

### **Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

#### Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- rozwija swoją wyobraźnię i kreatywność,
- rozwija sprawność manualną,
- zna i stosuje pojęcie *plakat*,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** rozmowa, metoda zadaniowa.

**Formy pracy:** praca w grupie.

**Środki dydaktyczne:** duże arkusze brystolu, mazaki, kredki, białe kartki formatu A4.

### **Przebieg lekcji:**

1. Prowadzący rozmawia z uczniami na temat zabaw podwórkowych i stara się im uświadomić, co zyskują dzięki nim. Mówi, że na dzisiejszych zajęciach wykonają w grupach plakaty zachęcające do uczestniczenia w grach i zabawach podwórkowych oraz plakat dotyczący uczestnictwa w konkursie „Mam talent”.

2. Nauczyciel dzieli klasę na grupy. Każdy zespół układa kilka haseł zachęcających do uczestnictwa w grach i zabawach podwórkowych i zapisuje swoje pomysły na karteczce. Dzieci mogą wykorzystać wymyślone przez siebie hasła na przygotowywanych plakatach.

3. Prowadzący wspólnie z uczniami przypomina, co to jest plakat, czym się charakteryzuje i jakie informacje się na nim umieszcza.

4. Zespoły projektują plakaty (każdy zespół wybiera, czy będzie to plakat na konkurs, czy plakat propagujący gry i zabawy podwórkowe), a następnie wykonują je na dużych arkuszach papieru. W tym celu wykorzystują również hasła wymyślone na początku lekcji. Dodatkowo grupy mogą przygotować krótkie opisy i reguły znanych lub wymyślonych gier i zabaw, takich jak: „Zośka”, „Ciuciubabka”, „Zabawa w chowanego”, „Berek”.

6. Uczniowie sprzątają swoje miejsca pracy. Następnie poszczególne grupy prezentują i krótko omawiają gotowe plakaty.

7. Dzieci z pomocą nauczyciela zawieszają plakaty w wybranych miejscach w szkole.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## **Klasa III, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Żyj pomysłowo”**

### **Temat: Na podwórku zawsze jest wesoło**

#### **Cele edukacyjne:**

- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- kształtowanie znajomości gier i zabaw podwórkowych,
- przypomnienie zasad i reguł podczas zabaw podwórkowych, w tym zasady fair play,
- doskonalenie umiejętności współpracy w grupie.

#### **Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

##### Uczeń:

- prawidłowo wykonuje ćwiczenia,
- zna gry i zabawy podwórkowe,
- zna i stosuje zasady i reguły podczas zabaw podwórkowych, w tym zasadę fair play,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** metoda zabawowa, metoda zadaniowa.

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

**Środki dydaktyczne:** chusty, szarfa.

#### **Przebieg lekcji:**

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Nauczyciel pyta uczniów, jakie znają gry i zabawy, w które bawią się na podwórku. Przypomina też, że bardzo ważne jest wzajemne przestrzeganie reguł i zasad podczas wspólnej zabawy, a zwłaszcza zasady fair play. Podkreśla znaczenie gier i zabaw ruchowych na świeżym powietrzu i ich wpływ na zdrowie i ogólną kondycję fizyczną człowieka.

3. Rozgrzewka. Uczniowie maszerują na boisku szkolnym po obwodzie dużego koła, na sygnał bieg truchtem, na kolejny sygnał cwał boczny naprzemienny.

4. Uczniowie wybierają jedną osobę, której zadaniem będzie szukanie pozostałych. Uczeń ten zakrywa oczy i liczy do 50, a pozostali w tym czasie się ukrywają. Zabawa trwa do momentu, aż szukający znajdzie wszystkich uczniów. Zabawę można powtórzyć, wybierając innego ucznia, który będzie szukał pozostałych.

5. Podział klasy na kilka grup. W każdej grupie wybierany jest jeden uczeń za pomocą wycieczki. Następnie nauczyciel zawiązuje mu chustą oczy, a pozostali ustawiają się wokół niego i zaczynają go okręcać wokół jego własnej osi, tak aby stracił orientację. Na sygnał wszyscy ustawieni wokół ucznia z zawiązanymi oczami odskakują od niego, a ten stara się złapać swojego następcę.

6. Uczniowie wybierają spośród siebie ucznia, który zakłada szarfę i jest „berkiem”. Stara się on złapać pozostałych uczniów.

7. Zbiórka, zebranie sprzętu i zakończenie zajęć.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

