

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 92, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel\_3\_92, do zastosowania z: uczeń\_3\_92 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): Mazurskie jeziora (843\_mn\_mazurskie jeziora), Mazurskie puzzle (796\_mat\_mazurskie puzzle).*

**Klasa III, edukacja polonistyczna,  
krąg tematyczny „Podróże po Polsce”  
Temat: Hej, Mazury, jak wy cudne...**

**Cele edukacyjne:**

- wprowadzenie podstawowych wiadomości na temat Pojezierza Mazurskiego,
- kształcenie umiejętności czytania wiersza z właściwą intonacją,
- kształcenie umiejętności wyjaśniania zwrotów poetyckich i porównań,
- nauka na pamięć fragmentów wiersza,
- kształcenie umiejętności gromadzenia informacji na temat krajobrazu, klimatu, fauny, flory i atrakcji regionu w oparciu o krótkie teksty informacyjne,
- kształcenie umiejętności redagowania zagadek o Mazurach,
- powtórzenie wiadomości o rzeczowniku,
- kształcenie umiejętności poprawnego zapisu wyrazów z *u* i *ó* na początku i końcu wyrazu oraz wyjątków,
- kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- wskazuje na mapie Pojezierze Mazurskie, największe jeziora i główne szlaki mazurskie,
- czyta wiersz z właściwą intonacją,
- wyjaśnia zwroty poetyckie i porównania,
- potrafi wyrecytować z pamięci fragmenty wiersza,
- gromadzi informacje na temat krajobrazu, klimatu, fauny, flory i atrakcji regionu na podstawie krótkich tekstów informacyjnych,
- redaguje zagadki o Mazurach,
- ma podstawowe wiadomości dotyczące rzeczownika,
- poprawnie zapisuje wyrazy z *u* i *ó* na początku i końcu wyrazu oraz wyjątki,
- posługuje się tablicą multimedialną.



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

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

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Mazurskie jeziora*, karty pracy: *Ad@* i *J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, krótkie teksty informacyjne na temat Mazur, zdjęcia przedstawiające Mazury, mapa Pojezierza Mazurskiego.

**Przebieg lekcji:**

1. Na początku lekcji nauczyciel informuje uczniów, że rozpoczynają podróż po Polsce od Mazur. Prosi uczniów, aby przypomnieli, gdzie w Polsce znajdują się pojezierza. Następnie pokazuje uczniom mapę Pojezierza Mazurskiego, na której wspólnie z uczniami wskazuje największe jeziora i główne szlaki mazurskie. Uczniowie, którzy byli na Mazurach, opowiadają tym, jak wygląda ta kraina. Wszyscy uczniowie oglądają zdjęcia z Mazur. Uwaga: jeżeli uczniowie mieszkają na Mazurach mogą opowiedzieć o swoich ulubionych miejscach oraz o tym, czy lubią miejsce, w którym mieszkają.
2. Uczniowie odczytują treść wiersza z zadania 1 z karty pracy. Nauczyciel prosi, aby zwrócili uwagę na właściwą intonację. Potem uczniowie rozmawiają o treści wiersza, wyjaśniają zwroty poetyckie i porównania w nim występujące.
3. W dalszej części uczniowie w grupach gromadzą słownictwo związane z krajobrazem, klimatem, fauną, florą i atrakcjami regionu na podstawie krótkich tekstów informacyjnych, które poszczególnym grupom rozdaje nauczyciel. Następnie grupy kolejno przedstawiają to, co wspólnie wypracowały i uzupełniają zadanie 4 z karty pracy.
4. Następnie uczniowie nadal w grupach redagują zagadki dotyczące Mazur na podstawie zdobytych wiadomości i zgromadzonego w grupach słownictwa (zadanie 2 z karty pracy). Grupy wymieniają się zagadkami i rozwiązują je.
5. W drugiej części lekcji uczniowie powtarzają wiadomości o rzeczowniku i wykonują polecenia z tym związane (zadanie 5 z karty pracy).
6. Uczniowie wykonują ćwiczenie związane z poprawnym zapisem u na początku i końcu wyrazu, przypominają wyjątki od tej reguły (zadanie 4 z karty pracy).
7. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Mazurskie jezioro*.



## Klasa III, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Podróże po Polsce”

### Temat: Hej, Mazury, jak wy cudne...

#### Cele edukacyjne:

powtórzenie i utrwalenie umiejętności mnożenia przez 6 w zakresie 100; utrwalenie umiejętności stosowania w obliczeniach przemienności mnożenia; kształtowanie umiejętności stosowania rozdzielności mnożenia względem dodawania lub odejmowania; ćwiczenie umiejętności układania i rozwiązywania zadań tekstowych; doskonalenie umiejętności pracy w grupie; rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń: mnoży przez 6 w zakresie 100; stosuje w obliczeniach przemienność mnożenia; stosuje rozdzielność mnożenia względem dodawania lub odejmowania; układa i rozwiązuje zadania tekstowe; 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:** obrazki przedstawiające po 6 nart (na oddzielnych karteczkach), karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Mazurskie puzzle*.

#### Przebieg lekcji:

1. Dzieci siadają w grupach. Nauczyciel rozdaje każdej obrazki z nartami. Przy ich pomocy prowadzący powtarza mnożenie przez 6. Przykładowo, prowadzący prosi, aby dzieci położyły trzy obrazki i powiedziały, ile jest na nich nart. Przy okazji nauczyciel przypomina, że mnożenie polega na dodawaniu jednakowych składników.
2. Dzieci wracają na swoje miejsca i wykonują obliczenia z zadania 1, a wyniki zapisują w tabelce. Nauczyciel wyznacza osoby, które odczytują rezultaty.
3. Nauczyciel w widocznym miejscu umieszcza 13 obrazków i pyta, ile jest na nich nart. Na tym przykładzie tłumaczy, że łatwiej i szybciej można wykonać obliczenia, gdy obrazki zostają rozdzielone na dwie części, np. 5 i 8. Wtedy należy policzyć narty najpierw w jednej, a potem w drugiej części, a na końcu dodać uzyskane wyniki. Następnie prowadzący zapisuje działanie odpowiednie do obliczeń:  $6 \cdot (5 + 8) = 6 \cdot 5 + 6 \cdot 8 = 30 + 48 = 78$ .
4. Nauczyciel tłumaczy rozdzielność mnożenia względem dodawania na innym przykładzie. Później stwierdza, że w podobny sposób można liczyć, gdy w nawiasie jest odejmowanie i podaje przykład (może być:  $6 \cdot (9 - 2) =$ ).
5. Dzieci wykonują obliczenia z zadania 2. Prowadzący wskazuje osoby, które zapisują je na tablicy.
6. Uczniowie czytają zadanie 3 i podkreślają właściwe działanie. Ochotnik tłumaczy swój wybór pozostałym.
7. Dzieci, pracując w parach, rozwiązują zadanie 4. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność jego wykonania, a wyznaczona osoba zapisuje odpowiedź (wynik) na tablicy.
8. Dzieci łączą w zadaniu 5 działania o tych samych wynikach. Na koniec chętna osoba formułuje własność przemienności mnożenia.
9. Każde dziecko po kolei podchodzi do tablicy i zapisuje działanie lub wykonuje rysunek. Nauczyciel wybiera osobę, która układa do danego przykładu zadanie.
10. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Mazurskie puzzle*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenie z tej pomocy.



## Klasa III, edukacja techniczna, krąg tematyczny „Podróże po Polsce”

### Temat: Hej, Mazury, jak wy cudne...

#### Cele edukacyjne:

przypomnienie różnych sposobów wyznaczania kierunków świata; przypomnienie zasad działania kompasu i magnesu; stwarzanie warunków do przeprowadzenia doświadczenia; rozwijanie myślenia naukowego.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń: zna różne sposoby wyznaczenia kierunków świata; zna zasady działania kompasu i magnesu; wykonuje prosty kompas przy użyciu igły; potrafi przygotować i wykonać doświadczenie; doskonali logiczne myślenie; potrafi posługiwać się kompasem w terenie.

**Metody:** rozmowa, metoda pogładowa, metoda zadaniowa.

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

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, magnesy, talerzyki, woda, igły, kawałki papieru, *Karta badacza*.

#### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel pyta uczniów: Jakie znacie kierunki świata?, Skąd wiadomo, gdzie jest północ, południe, wschód i zachód? , Za pomocą czego można wyznaczyć kierunki? Dzieci odpowiadają, a prowadzący uzupełnia ich wypowiedzi.
2. Prowadzący opowiada uczniom, w jaki sposób można wyznaczyć kierunki świata bez użycia kompasu.
3. Nauczyciel przypomina uczniom zasady działania kompasu i magnesu do wyznaczania kierunków.
4. Uczniowie z pomocą nauczyciela wykonują kompas z igły. W tym celu przeprowadzają proste doświadczenie. Przygotowują talerzyk. Do talerzyka wlewają trochę wody. Następnie na powierzchni wody kładą kawałek papierku, a na nim kładą igłę, którą wcześniej trzeba namagnesować, pocierając nią kilka razy o magnes. Igła powinna zacząć się przesuwać i wskazywać północ i południe. Gdy zostanie lekko przesunięta, a kawałek papieru zostanie obrócony w inną stronę, igła będzie zawsze wracać na swoją pozycję. Poszczególne etapy doświadczenia można obejrzeć na stronie: <http://www.doswiadczenia.info/dla-najmlodszych/100-kompas-z-igly>.
5. Dzieci wspólnie z nauczycielem omawiają i analizują przeprowadzone doświadczenie.
6. Nauczyciel zabiera uczniów na spacer w pobliżu szkoły. Uczniowie wyznaczają trasę marszu przy pomocy kompasu lub innych poznanych sposobów wyznaczania kierunków. Swoje obserwacje zapisują w *Karcie badacza*.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## Klasa III, język angielski, krąg tematyczny „My hobby”

### Temat: Let's revise!

## SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności czytania,
- kształcenie umiejętności rozumienia ze słuchu,
- kształcenie umiejętności pracy w parach.

### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zna i stosuje nazwy hobby,
- słucha zdań wypowiedzianych przez nauczyciela,
- wkleja obrazek w odpowiednim miejscu,
- rozumie zdania z użyciem: *like/likes, don't like/doesn't like*,
- współpracuje w parach,
- gra w grę planszową,
- zakreśla różnice w obrazkach,
- gra w bingo.

**Metody:** pogadanka, metoda TPR, słuchanie, gra, metoda zadaniowa, metoda projektów.

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

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

### Przebieg lekcji:

**1.** Nauczyciel zaprasza ucznia do tablicy, mówi mu po cichu nazwę wybranego przez siebie hobby. Zadaniem ucznia jest pokazanie za pomocą ruchów ciała podanego hobby. Pozostali zgadują, a jakie hobby chodzi. Nauczyciel powtarza ćwiczenie, utrwalając pozostałe nazwy hobby wprowadzone w tym dziale.

**2.** Uczniowie wykonują zadanie na karcie pracy. Znajduje się stonoga. Nauczyciel mówi: „Look! It's a centipede!”. Następnie tłumaczy uczniom, że brzuszki stonogi zawierają miejsca, w których brakuje obrazków przedstawiających hobby. Nauczyciel prosi uczniów o wycięcie obrazków z karty pracy. Następnie uczniowie słuchają wypowiedzi nauczyciela i wklejają w poszczególne miejsca obrazki, które wycięli z tej samej karty pracy. Na koniec nauczyciel sprawdza w formie ustnej poprawność uzupełnienia stonogi słowami. Prowadzący odczytuje zdania dwukrotnie.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Tekst zadania:**

I like flying a kite.

I don't like playing board games.

He likes dancing.

She likes playing football.

I like playing chess.

We like playing computer games.

We don't like reading books.

They like gardening.

She doesn't like listening to music.

You don't like collecting stamps.

**3.** Nauczyciel pokazuje gotową grę (plakat), która powstała w wyniku uzupełnienia ciała stonogi obrazkami. Uczniowie w parach grają w grę na kartach pracy. Nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy (np. rząd po prawej stronie to grupa 1., a rząd po lewej stronie to grupa 2.). Następnie rzuca kostką dla poszczególnych grup, a uczniowie wypowiadają nazwę hobby, które znajduje się na polu, na którym stanęli.

**4.** Uczniowie wykonują kolejne zadania na kartach pracy. Znajdują się tam dwa podobne obrazki przedstawiające Tarę, Emmę, Jimmy'ego, Sama i Adę, którzy wykonują czynności związane z hobby. Obrazki różnią się czynnościami wykonywanymi przez dzieci. Zadaniem uczniów jest zakreślenie różnic między dwoma obrazkami i nazwanie hobby.

**5.** Nauczyciel pokazuje uczniom małą planszę do gry w bingo, która znajduje się na kartach pracy i przypomina 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 hobby, które znajdują się na planszy. Gdy uczeń usłyszy trzy wypowiedziane wyrazy, które wybrał, krzyczy: „Bingo!” i wygrywa. Nauczyciel może używać całych pojedynczych wyrazów lub zdań, np. „Dancing!/I like dancing!”. Po skończeniu zabawy uczniowie dokonują samooceny, rysując buźkę w wyznaczonym do tego miejscu na karcie pracy, pod planszą do gry w bingo.

**6.** Nauczyciel zachęca uczniów do zaprezentowania efektów pracy metodą projektu. Uczniowie prezentują i czytają teksty o zainteresowaniach członków swoich rodzin. Nauczyciel nagradza prace uczniów i dokonuje podsumowania projektu. Na koniec zadaje pytania:

- Czy zadanie było dla was trudne?
- W jaki sposób uzyskaliście informacje dotyczące hobby członków swojej rodziny?
- Czy lepiej byłoby wykonywać takie zadanie indywidualnie, czy raczej w parach lub w grupach?
- Jakich technik plastycznych użyliście w swoich pracach?

**7.** Na zakończenie uczniowie wspólnie z nauczycielem z prac projektowych tworzą gazetkę o zainteresowaniach członków swoich rodzin i różnych rodzajach hobby.

