

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 101, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel_3_101, do zastosowania z: uczeń_3_101 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Ważna osoba* (819_mat_wazna osoba), pomoc techniczna (tekturowa) nr 82: rozkład lotów.

Klasa III, edukacja społeczna, krąg tematyczny „Zgoda buduje, niezgoda rujnuje”

Temat: Jak pies z kotem – czy warto się kłócić?

Cele edukacyjne:

kształcenie umiejętności współdziałania w zespole klasowym i w grupie; kształcenie postawy poszanowania cudzego zdania; kształcenie postawy otwartości wobec innych; kształcenie umiejętności zgodnego rozwiązywania konfliktów; ustalenie piramidy priorytetów w zachowaniu dobrych kontaktów w społeczeństwie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń: współdziała w zespole klasowym i w grupie; wie, czym jest kłótnia; przewiduje konsekwencje kłótni; szanuje cudze zdanie; jest otwarty na zdanie innych osób; stara się zgodnie rozwiązywać konflikty; wie, jakie zasady są najważniejsze, aby żyć zgodnie w społeczeństwie.

Metody: burza mózgów, rozmowa, metoda zadaniowa, piramida priorytetów.

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

Środki dydaktyczne: powiedzenia i fraszki dotyczące kłótni i zgody przygotowane przez nauczyciela, dla każdego ucznia 3 małe kartki do piramidy priorytetów.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zadaje uczniom pytanie: Jak rozumiecie powiedzenie *Zgoda buduje, niezgoda rujnuje*? Uczniowie odpowiadają, podając przykłady zachowań, których dotyczy powiedzenie. Nauczyciel odczytuje inne powiedzenia lub/i fraszki dotyczące zgody i kłótni.
2. Nauczyciel zapisuje na tablicy wyraz *kłótnia*. Dzieli tablicę na dwie części: przyczyny i skutki. Uczniowie w trakcie burzy mózgów uzupełniają obie części najtrafniejszymi skojarzeniami.
3. Następnie uczniowie pracują w 4 grupach. Grupy 1 i 2 opracowują scenki, w których pokazują kłótnie z jakiegoś powodu i zakończenie tej kłótni. W tym czasie grupy 3 i 4 opracowują piramidy priorytetów, dotyczącą tego, jak należy się zachowywać, aby żyć zgodnie w społeczeństwie.
4. Grupy 1 i 2 prezentują scenki. Zadaniem grup 3 i 4 jest powtórzenie tych scenek, ale tak, aby pokazać, jak inaczej, pozytywnie, może się zakończyć dana sytuacja. W tym czasie grupy 1 i 2 przygotowują swoje piramidy priorytetów.
5. Grupy 3 i 4 prezentują swoje scenki. Wszyscy uczniowie je omawiają. Na koniec uczniowie przyglądają się swoim piramidom i objaśniają, dlaczego wyglądają one w taki, a nie inny sposób. Potem cała klasa tworzy jedną dużą piramidę priorytetów.



Klasa III, edukacja polonistyczna,
krąg tematyczny „Zgoda buduje, niezgoda rujnuje”
Temat: Jak pies z kotem – czy warto się kłócić?

Cele edukacyjne:

doskonalenie umiejętności czytania opowiadania z podziałem na role; doskonalenie umiejętności nadawania tytułu opowiadaniu; kształcenie umiejętności oceny zachowania bohaterów opowiadania z umotywowaniem swojej opinii; wprowadzenie pojęcia *kompromis*; doskonalenie umiejętności wskazywania wyrazów o znaczeniu przeciwnym do wyrazów podanych; kształcenie umiejętności tworzenia rodziny wyrazów; kształcenie umiejętności uzupełniania zdań różnymi formami rzeczowników; kształcenie umiejętności zapisywania wyrazów z utratą dźwięczności na końcu wyrazu; doskonalenie umiejętności myślenia naukowego; kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń: czyta opowiadanie z podziałem na role; nadaje tytuł opowiadaniu; ocenia zachowanie bohaterów opowiadania z umotywowaniem swojej opinii; wyjaśnia znaczenie słowa *kompromis* i dobiera wyrazy o znaczeniu przeciwnym; tworzy rodzinę wyrazów; uzupełnia zdania różnymi formami rzeczowników; poprawnie zapisuje wyrazy z utratą dźwięczności na końcu wyrazu; podaje argumenty na zadany temat; posługuje się nowoczesnymi technologiami.

Metody: rozmowa kierowana, metoda ćwiczeniowa, burza mózgów.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

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

Przebieg lekcji:

1. Na początku lekcji nauczyciel prosi uczniów o przypomnienie, czym jest kłótnia. Następnie nauczyciel poleca im przeczytanie opowiadania z zadania 1 z karty pracy. Dzieci czytają opowiadanie z podziałem na role. Po przeczytaniu opowiadania nauczyciel omawia z uczniami treść i przesłanie opowiadania.
2. Następnie uczniowie wykonują zadanie 2 z karty pracy – nadają własny tytuł opowiadaniu. Chętni uczniowie odczytują wymyślone tytuły i wyjaśniają, dlaczego akurat je wybrali.
3. Dalej uczniowie oceniają zachowanie bohaterów opowiadania i motywują swoją opinię (zadanie 3 z karty pracy).
4. Uczniowie poszukują wyjaśnienia słów *kłótniwy* oraz *kompromis*, korzystając np. ze słownika języka polskiego lub innych źródeł informacji. Dobierają wyrazy o znaczeniu przeciwnym i tworzą rodziny wyrazów (zadania 4 i 5 z kart pracy).
5. W drugiej części lekcji uczniowie uzupełniają zdania różnymi formami rzeczowników (zadanie 6 z karty pracy), zwracając uwagę na poprawność użytych form.
6. Na końcu uczniowie ćwiczą poprawne zapisywanie wyrazów z utratą dźwięczności na końcu wyrazu i wykonują polecenie 7 z karty pracy.



**Klasa III, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „Zgoda buduje, niezgoda rujnuje”**

Temat: Jak pies z kotem – czy warto się kłócić?

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mnożenia i dzielenia w zakresie tabliczki mnożenia,
- kształcenie umiejętności układania zadań złożonych łańcuchowo,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań logicznych,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- mnoży i dzieli w zakresie tabliczki mnożenia,
- zna i stosuje tabliczkę mnożenia,
- układa zadania złożone łańcuchowo,
- rozwiązuje zadania typu logicznego,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

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

Formy pracy: praca indywidualna, praca w parach.

Środki dydaktyczne: karteczki z działaniami na mnożenie i dzielenie w zakresie tabliczki mnożenia i większe karteczki z wynikami tych działań, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Ważna osoba*.

Przebieg lekcji:

1. Dzieci siadają w kole. Nauczyciel rozdaje dzieciom karteczki z działaniami na mnożenie i dzielenie w zakresie tabliczki mnożenia. Uczniowie trzymają je jak karty do gry. Nauczyciel trzyma kartki z wynikami działań. Zabawa polega na tym, że prowadzący wyklada po kolei swoje kartki na podłodze, a dzieci kładą swoje kartki z działaniami, których wynik położył nauczyciel. Osoba, która położy niewłaściwą kartkę, robi przysiady lub wykonuje inne ćwiczenie. Jeśli na koniec komuś zostaną jeszcze karteczki, to osoba taka również musi wykonać jakieś polecenie nauczyciela. Nauczyciel zwraca uwagę na to, aby dzieci nie kłóciły się w trakcie zabawy, nie dokuczały sobie i nie ponaglały się wzajemnie.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



2. Uczniowie wracają na swoje miejsca i wykonują zadanie 1 z karty pracy. Nauczyciel wyznacza osoby, które głośno odczytują wyniki działań.
3. Prowadzący przypomina o tym, że mnożenie i dzielenie są działaniami odwrotnymi, a poprawność wykonania dzielenia sprawdza się przez wykonanie mnożenia. Później dzieci wykonują zadanie 2 z karty pracy. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność jego wykonania.
4. Dzieci uzupełniają grafy z zadania 3. Wyznaczone przez prowadzącego osoby odczytują dopisane liczby.
5. Uczniowie analizują wzór z zadania 4. Na tej podstawie ustalają, co należy wpisać w podanych przykładach. Dzieci porównują swoje propozycje z pomysłami kolegi/koleżanki z ławki. Na koniec chętne osoby podchodzą do tablicy i zapisują wymyślone przez siebie przykłady. W miarę możliwości czasowych nauczyciel pozwala zapisać wszystkie propozycje (lub pozwala je przynajmniej odczytać).
6. Dzieci czytają i rozwiązują zadanie 5 w parach. Na koniec ochotnik zapisuje działanie na tablicy oraz podaje wynik i odpowiedź. W przypadku problemów z rozwiązaniem nauczyciel podpowiada możliwość zastosowania np. rysunku lub grafu.
7. Uczniowie odpowiadają na pytania z zadania 6. Nauczyciel wyznacza osoby, które udzielają odpowiedzi i je argumentują. Na koniec dzieci układają inne pytania. W miarę możliwości czasowych prowadzący pozwala wszystkim chętnym na prezentację swoich propozycji.
8. Nauczyciel prosi o ułożenie zadania złożonego łańcuchowo do rysunków z zadania 6. Dla ułatwienia podaje najpierw przykład. Chętne osoby przedstawiają swoje pomysły pozostałym.
9. Dzieci, pracując w parach, rozwiązują zadanie 7. Ochotnicy prezentują rozwiązania na tablicy.
10. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Ważna osoba*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenie z tej pomocy.



**Klasa III, wychowanie fizyczne,
krąg tematyczny „Zgoda buduje, niezgoda rujnuje”
Temat: Jak pies z kotem – czy warto się klócić?**

Cele edukacyjne:

- kształcenie szybkości i zwinności,
- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- kształcenie postawy reagowania na sygnał,
- doskonalenie umiejętności zgodnego wykonywania ćwiczeń w zespole i parach.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wykonuje prawidłowo ćwiczenia,
- doskonali szybkość i zwinność,
- reaguje prawidłowo na sygnał,
- wykonuje zgodnie ćwiczenia w zespole i w parach.

Metody: metoda zabawowa, metoda zadaniowa.**Formy pracy:** praca indywidualna, praca w parach.**Środki dydaktyczne:** kolorowa szarfa.**Przebieg lekcji:****1.** Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Rozgrzewka. Uczniowie swobodnie biegają po sali. Na sygnał gwizdka wysoko skaczą obunóż. Następnie na podwójny dźwięk gwizdka skaczą na jednej nodze – raz na lewej, raz na prawej.

3. Uczniowie wybierają spośród siebie jednego ucznia, który zakłada szarfę i ustawia się na przeciwległym końcu sali. Na drugim końcu ustawiają się pozostali uczniowie. Ich zadaniem jest przedostanie się na drugi koniec pomieszczenia. Wybrany uczeń ma złapać pozostałych. Każdy, kto zostanie złapany, dołącza do ucznia, który go złapał i sam też łapie pozostałe osoby.

4. Uczniowie wybierają spośród siebie dwóch uczniów. Pozostali oznaczeni występującymi po sobie liczbami ustawiają się po obwodzie dużego koła. Dwójka wybranych uczniów wchodzi do środka koła. Jeden z uczniów ze środka rozpoczyna zabawę, klepiąc się w prawą nogę i mówiąc swoje imię, następnie klepie się w lewą nogę i podaje liczbę wybranej osoby. Wybrany uczeń robi to samo, mówiąc liczbę i imię. Nie wolno się pomylić, np. powiedzieć złą liczbę lub niewłaściwe imię. Nie wolno się też zastanawiać. Zabawa powinna mieć szybkie tempo.

5. Uczniowie dobierają się w pary. Jeden z uczniów pokazuje jakieś ćwiczenie, które druga osoba musi wykonać. Zamiana ról.

6. Zbiórka, zebranie sprzętu, zakończenie zajęć.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa III, zajęcia komputerowe,
krąg tematyczny „Zgoda buduje, niezgoda rujnuje”
Temat: Jak pies z kotem – czy warto się klócić?**

Cele edukacyjne:

doskonalenie umiejętności korzystania z programu Word; doskonalenie umiejętności tworzenia tabeli w programie Word; doskonalenie umiejętności matematycznych.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- tworzy tabele w programie Word,
- wstawia w tabeli nowe wiersze i kolumny,
- formatuje tekst w tabeli,
- ustawia kolor krawędzi tabeli,
- wypełnia kolorem komórki tabeli,
- stosuje wiedzę matematyczną w praktyce.

Metody: rozmowa, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: zestaw komputerowy dla każdego ucznia, pomoc techniczna (tekturowa): rozkład lotów, cenniki produktów spożywczych lub papierniczych, pomoc techniczna (tekturowa): rozkład lotów.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel informuje uczniów, że na dzisiejszych zajęciach będą tworzyć tabele w programie Word. Zadaje uczniom pytania: Do czego mogą nam służyć tabele na co dzień? Czy tabele przeszkadzają w życiu, czy mogą nam coś ułatwić? Czy łatwiej jest nam coś obliczyć lub porównać (np. ceny, terminy), gdy mamy to uporządkowane? Potem prosi uczniów, aby narysowali na tablicy przykładowe rodzaje tabel do podanych wcześniej przykładów.
2. Prowadzący rozdaje uczniom pomoc techniczną (tekturową): rozkład lotów. Uczniowie zastanawiają się, co przedstawia pomoc i odczytują z niej dane. Zastanawiają się, czy jest to przejrzysty układ i czy można go udoskonalić. Potem oglądają cenniki produktów. Zastanawiają się, co można je przedstawić w inny sposób.
3. Uczniowie tworzą w programie Word tabele na podstawie pomocy technicznej lub cenników. Nauczyciel prosi, aby tabele nie były zbyt obszerne, ale aby były wykonane bardzo dokładnie: miały kolorowe krawędzie, komórki wypełnione kolorem według określonej przez ucznia zasady (np. najwcześniejsze loty na czerwono, najniższe ceny na żółto).
4. Uczniowie pracują samodzielnie. Pod koniec lekcji nauczyciel ogląda ich prace i prosi każdego ucznia, aby dodał do swojej tabeli kolumnę lub wiersz. Tabele można wydrukować i pokazać rodzicom.

