

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 104, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_3_104*, do zastosowania z: *uczeń_3_104* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Magiczne karty* (822_mat_magiczne karty).

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

Temat: Humor jest dobry na wszystko

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności brania udziału w zabawie ruchowo-naśladowczej,
- kształcenie umiejętności określania roli śmiechu w budowaniu pozytywnych relacji z innymi, precyzowania różnicy między śmianiem się a wyśmiewaniem,
- kształcenie umiejętności czytania tekstu ze zrozumieniem,
- kształcenie umiejętności wyjaśniania znaczenia związków frazeologicznych (*coś jest szyte grubymi nićmi, coś poszło komuś w pięty*),
- zapoznanie ze słownikiem frazeologicznym języka polskiego,
- kształcenie umiejętności pisania tekstów humorystycznych, żartów i dowcipów na tematy szkolne i odgrywania ich w formie skeczów,
- kształcenie umiejętności wypisywania synonimów i antonimów wyrazu *humor*.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- bierze udział w zabawie ruchowo-naśladowczej „Spotkanie z klaunem”,
- określa rolę śmiechu w budowaniu pozytywnych relacji z innymi, precyzuje różnice między śmianiem się a wyśmiewaniem,
- czyta tekst ze zrozumieniem,
- wyjaśnia przenośne znaczenie związków frazeologicznych: *coś jest szyte grubymi nićmi, coś poszło komuś w pięty*,
- wie, do czego służy słownik frazeologiczny języka polskiego,
- bierze udział w zabawie kalambury,
- redaguje teksty humorystyczne, żarty i dowcipy na tematy szkolne i odgrywa w formie skeczów,
- wypisuje synonimy i antonimy wyrazu *humor*.



Metody: rozmowa, metoda ćwiczeniowa, zabawa ruchowo-naśladowcza, elementy dramy.

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

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

Przebieg lekcji:

1. Na początku lekcji nauczyciel rozmawia z uczniami o roli śmiechu w budowaniu pozytywnych relacji z innymi ludźmi. Zadaje pytania takie jak:

- Kiedy lepiej się czujecie: gdy nauczyciel ma uśmiechniętą czy surową minę?
- Kiedy jest wam łatwiej zapytać kogoś np. o drogę: kiedy widać, że jest to pogodna osoba, czy kiedy wydaje się ona nieprzyjaznym mrukiem?
- Kto powinien się szczególnie dużo uśmiechać?
- Kto częściej musi zachować powagę ze względu na przykład na swoją pracę?
- Co was szczególnie rozśmiesza?
- Czy łatwo jest was rozśmieszyć?
- Kto utrzymuje się z rozśmieszania innych?

Uczniowie odpowiadają na pytania. Po ostatniej odpowiedzi nauczyciel proponuje im udział w zabawie ruchowo-naśladowczej „Spotkanie z klaunem”. Określa zasady zabawy:

- Jeden z uczniów odgrywa rolę klauna. Jest to jednak smutny klaun, który zgubił swoją umiejętność rozśmieszania ludzi, a za chwilę ma dać przedstawienie.
- Pozostali uczniowie wcielają się w role dzieci, które chcą pomóc smutnemu klaunowi i starają się go rozśmieszyć na różne sposoby. Mogą to robić pojedynczo lub w parach.
- Wygrywa ta osoba lub para, która jako pierwsza rozśmieszy klauna.
- Zabawę można kilkakrotnie powtórzyć.

2. Następnie uczniowie określają różnice między śmianiem się a wyśmiewaniem kogoś lub czegoś. Podają przykłady sytuacji, w których wyśmiewanie się z kogoś może sprawić tej osobie przykrość, a nawet być dla niej bolesne.

3. Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy. Potem czytają ze zrozumieniem tekst z zadania 2. Nauczyciel sprawdza, czy dzieci dobrze zrozumiały tekst, zadając im pytania szczegółowe. Dzieci mogą też streścić tekst.



4. Nauczyciel pyta uczniów, co to znaczy:

- śmiać się do rozpuku,
- śmiać się w kułak,
- uśmiechać się pokątnie,
- chichotać,
- śmiać się przez łzy.

Uczniowie odpowiadają na pytania, mogą też pokazywać wymienione rodzaje śmiechu. Nauczyciel zwraca uczniom uwagę, że wyjaśnienia takich powiedzeń znajdują w słowniku frazeologicznym. Prowadzący pokazuje uczniom słownik frazeologiczny. Objasnia, do czego on służy (uczniowie mieli kontakt z tym słownikiem w poprzednich latach, mogą jednak nie pamiętać jego funkcji) i odczytuje przykładowe związki frazeologiczne, np. związane z wyrazami:

- gra – czysta gra, gra niewarta świeczki, podwójna gra, gra słów, gra warta świeczki, gra w ciemno, gra w kotka i myszkę;
- kwiatek – kwiatek do kozucha, z kwiatka na kwiatek,
- mieć – masz ci los, masz babo placek, mieć bzika, mieć coś na uwadze, mieć głowę na karku, mieć lukę w pamięci itd.

Uczniowie starają się wyjaśniać znaczenie odczytywanych związków frazeologicznych i przypomnieć sobie znane im związki frazeologiczne z podanym wyrazem.

5. Na podstawie informacji uzyskanych od nauczyciela uczniowie wyszukują związki frazeologiczne zawarte w tekście z zadania 1: *coś jest szyte grubymi nićmi, coś poszło komuś w pięty*. Następnie wykonują zadanie 3 i 4 z karty pracy.

6. Następnie nauczyciel proponuje uczniom zabawę w kalambury w różnych kategoriach, np. jakie to zwierzę, co to za książka.

7. Uczniowie dzielą się na grupy, które wymyślają teksty humorystyczne, żarty i dowcipy na tematy szkolne i odgrywają je w formie skeczów.

8. Na końcu uczniowie wypisują synonimy i antonimy wyrazu *humor* (zadania 5 i 6 z karty pracy).



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

Temat: Humor jest dobry na wszystko

Cele edukacyjne:

kształcenie umiejętności obliczania iloczynu trzech czynników; kształcenie umiejętności mnożenia i dzielenia w pamięci w zakresie 100; kształcenie umiejętności stosowania kolejności wykonywania działań w obliczeniach; kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań nietypowych; rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń: oblicza iloczyn trzech czynników; dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli w pamięci w zakresie 100; przekształca i rozwiązuje zadania tekstowe; korzysta z tablicy multimedialnej.

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

Formy pracy: praca indywidualna, praca w parach.

Środki dydaktyczne: 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 karty*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel przeprowadza z uczniami zabawę „Raz, dwa, trzy, Baba-Jaga patrzy”, ale osoba, która się poruszy, musi wykonać w pamięci mnożenie trzech czynników, np. oblicz $3 \cdot 2$, wynik pomnóż przez 7. Może być także mnożenie lub dzielenie w zakresie tabliczki mnożenia. Kto źle wykona obliczenia, wraca do ławki, a kto poprawnie, ten bawi się dalej.
2. Uczniowie uzupełniają tabelkę z zadania 1 w karcie pracy. Nauczyciel wyznacza uczniów, którzy wpisują wyniki do tabeli narysowanej wcześniej na tablicy.
3. Dzieci, pracując w parach, ustalają sposób wyznaczenia wyników w zadaniu 2. Chętni przedstawiają swoje pomysły. Wszyscy weryfikują ich poprawność i razem ustalają właściwą wersję. Wyznaczone przez prowadzącego osoby zapisują działania i wyniki na tablicy.
4. Uczniowie samodzielnie wpisują liczby w zadaniu 3. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia.
5. Nauczyciel wyznacza osoby, które przypominają, w jakiej kolejności wykonuje się działania. Prowadzący prosi o podkreślenie w zadaniu 4 tych, które trzeba wykonać jako pierwsze. Wskazani uczniowie wykonują obliczenia przy tablicy.
6. Dzieci samodzielnie uzupełniają graf w zadaniu 5. Chętne osoby odczytują działania i ich wyniki.
7. Uczniowie rozwiązują zadanie 6: chłopcy znajdują odpowiedź na pytanie pierwsze, a dziewczynki – na pytanie drugie.
8. Dzieci wymyślają sposoby rozwiązania zadania 7. Wszystkie pomysły powinny być zaprezentowane pozostałym uczniom. Na koniec dzieci wybierają najciekawsze rozwiązanie.
9. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Magiczne karty*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



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

Temat: Humor jest dobry na wszystko

Cele edukacyjne:

- rozwijanie wrażliwości muzycznej,
- kształcenie umiejętności plastycznych,
- doskonalenie umiejętności improwizacji na instrumentach muzycznych,
- rozwijanie umiejętności rozróżniania i wyrażania środkami pozamuzycznymi charakteru emocjonalnego muzyki,
- rozwianie umiejętności matematycznych.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- opisuje różne nastroje w utworach muzycznych,
- tworzy ilustrację plastyczną do muzyki,
- improwizuje na instrumentach perkusyjnych,
- rozwija swoje poczucie rytmu,
- aktywnie bierze udział w zabawie,
- stosuje obliczenia matematyczne w codziennych sytuacjach.

Metody: zabawa dydaktyczna, burza mózgów, działania plastyczne.

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

Środki dydaktyczne: odtwarzacz CD, nagrania *Arii ze śmiechem*, fragmentu muzyki z filmu *Nosferatu – symfonia grozy*, utworu *Back to life* Giovanniego Allevi, arkusze papieru, kredki, flamastry, wybrane instrumenty perkusyjne.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel odtwarza przygotowane nagrania. Na początku nie mówi ich tytułów. Uczniowie sami starają się nadać im tytuły, wniosując po nastroju danego utworu.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



2. Nauczyciel pyta uczniów, który utwór podobał im się najbardziej i dlaczego. Uczniowie podają argumenty. Nauczyciel przeprowadza głosowanie: Do którego utworu chcielibyście improwizować tanecznie? Chętny uczeń dzieli tablicę na trzy części odpowiadające wysłuchanym utworom. Dzieci podchodzą do tablicy kolejno i wpisują plus w wybranej przez siebie rubryce. Chętny uczeń podlicza plusy, pozostali uczniowie sprawdzają, czy zrobił to dobrze. Nauczyciel odtwarza utwór, który miał najwięcej plusów (lub utwory, które miały ich najwięcej). W tym czasie uczniowie improwizują ruchem do muzyki.
2. Prowadzący prosi dzieci, żeby podały jak najwięcej wyrazów określających usłyszane utwory. Wszystkie propozycje uczniowie zapisują na tablicy. Mogą to zrobić w tabelce z plusami.
3. Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy prowadzonej do *Arii ze śmiechem*. Polega ona na tym, że uczniowie swobodnie biegają po sali, a na znak nauczyciela zatrzymują się i naśladują jego ruchy (lub ruchy chętnego ucznia), takie jak: śmianie się do rozpuku, śmianie się w kułak, chichotanie.
4. Następnie prowadzący dzieli klasę na trzy grupy. Zadaniem każdej z nich jest wykonanie ilustracji oddającej nastrój wybranego utworu. Po realizacji tego ćwiczenia uczniowie prezentują gotowe prace na forum klasy.
5. Na zakończenie zajęć dzieci improwizują na instrumentach perkusyjnych do melodii *Arii ze śmiechem*. Ich zadaniem jest jak najlepsze oddanie nastroju tego utworu.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

