

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 131, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_3_131*, do zastosowania z: *uczeń_3_131* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: 1. *Nasza klasa* (test multimedialny), 2. *Jesień* (test multimedialny), *Owocowy sok* (218_mat_owocowy sok), *Figurki z plasteliny* (219_mat_figurki z plasteliny), *Czworonożny pomocnik* (222_mat_czworonożny pomocnik).

Klasa III, edukacja społeczna,
krąg tematyczny „Odkrywam siebie i uczę się poznawać świat”
Temat: Trenuj swój umysł

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

kształcenie umiejętności tworzenia piramidy potrzeb człowieka; kształcenie postawy poszanowania dla wartości niematerialnych; wprowadzenie pojęcia *dziedziczenie*; kształcenie umiejętności określania własnych potrzeb oraz możliwości ich samodzielnego spełnienia.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń: tworzy piramidę potrzeb człowieka; szanuje wartości niematerialne; wie, co oznacza pojęcie *dziedziczenie*; określa własne potrzeby i możliwości ich samodzielnego spełnienia.

Metody: rozmowa kierowana, metoda ćwiczeniowa, metoda projektów, piramida potrzeb.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, kartki samoprzylepne do stworzenia piramidy potrzeb.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel przypomina, że to kolejne zajęcia w ramach projektu „Główka pracuje”. Informuje, że na tych zajęciach dzieci wspólnie stworzą piramidę potrzeb człowieka. Zdaje pytanie: Co jest nam potrzebne do życia? Tak kieruje rozmową, aby dzieci wyróżniły potrzeby podstawowe (powietrze, woda, pożywienie), potrzeby materialne i niematerialne.
2. Dzieci na kartkach samoprzylepnych zapisują ich zdaniem najważniejsze potrzeby człowieka. Przyklejają kartki na tablicy – tworzą piramidę potrzeb. Omawiają jeszcze raz, jakie potrzeby ma człowiek, ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb niematerialnych.
3. Dzieci siedzą w przestrzeni rekreacyjnej. Nauczyciel zadaje im pytanie: Gdybyście złowili złotą rybkę, o co byście ją poprosili? Uczniowie opowiadają o swoich marzeniach lub potrzebach. Nauczyciel prosi, aby dzieci zastanowiły się, czy są takie sytuacje, w których zamiast czekać na to, aż ktoś spełni nasze marzenie, możemy sami się o to postarać. Na przykład, czy zamiast czekać na to, żeby ktoś przyszył urwany guzik w ulubionych spodniach, nie można się samemu nauczyć przyszywać guziki? Dzieci odpowiadają.
4. Nauczyciel wprowadza pojęcie *dziedziczenie*. Uczniowie opowiadają, co to znaczy, że ktoś coś po kimś odziedziczył. Nauczyciel zwraca uwagę na wieloznaczność pojęcia. Rozmawia z uczniami o tym, czy jeżeli ktoś odziedziczył po mamie krzywe zęby, ma się załamywać, czy też powinien nosić aparat ortodontyczny.
5. Dzieci wracają na miejsca i uzupełniają zadania z karty pracy.



**Klasa III, edukacja polonistyczna,
krąg tematyczny „Odkrywam siebie i uczę się poznawać świat”**

Temat: Trenuj swój umysł

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

doskonalenie umiejętności oglądania animacji oraz wyjaśniania pojęć *animacja*, *kreskówka*; doskonalenie umiejętności ustalania miejsca i bohaterów animacji/kreskówki; wprowadzenie podstawowych informacji na temat budowy i funkcji mózgu; wprowadzenie podstawowych wiadomości na temat zaburzeń pracy mózgu i ich konsekwencji; kształcenie umiejętności wyjaśniania powiedzeń; kształcenie umiejętności brania udziału w zabawach dydaktycznych, łamigłówkach umysłowych, zadaniach typu logicznego rozwijających spostrzegawczość, wyobraźnię, kreatywność.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń: ogląda animacje oraz wyjaśnia pojęcia *animacja*, *kreskówka*; ustala miejsce i bohaterów animacji/kreskówki; ma podstawowe wiadomości na temat budowy i funkcji mózgu; ma podstawowe wiadomości na temat zaburzeń pracy mózgu i ich konsekwencji; wyjaśnia powiedzenie *Mózg jest jak silacz*; bierze udział w zabawach dydaktycznych, łamigłówkach umysłowych, zadaniach typu logicznego rozwijających spostrzegawczość, wyobraźnię, kreatywność.

Metody: rozmowa kierowana, pogadanka, metoda ćwiczeniowa, metoda projektów.

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

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, animacje lub kreskówki dotyczące pracy mózgu, schemat mózgu człowieka, ciekawostki i informacje dotyczące trenowania mózgu, treningów pamięci itp. przygotowane przez nauczyciela na kartkach dla grup, komputer z dostępem do internetu/rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *1. Nasza klasa*, *2. Jesień*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel przypomina, że jest to kolejne spotkanie w ramach projektu „Główka pracuje”. Na początku prosi, aby uczniowie wyjaśnili, jak rozumieją pojęcia *animacja* i *kreskówka*. Potem proponuje uczniom obejrzenie animacji dotyczących pracy mózgu. Uczniowie wypowiadają się, na temat treści animacji, ustalają miejsce akcji i bohaterów animacji.
2. Następnie uczniowie zapoznają się z budową i funkcjami mózgu. Nauczyciel może tu skorzystać z planszy dydaktycznej lub innej pomocy naukowej. Uczniowie dowiadują się, jakie są zaburzenia pracy mózgu i ich konsekwencje.
3. Uczniowie w grupach zapoznają się z różnymi sposobami trenowania mózgu na podstawie materiałów przygotowanych przez nauczyciela. Omawiają je na forum klasy, po czym wszyscy wspólnie starają się wyjaśnić powiedzenie *Mózg jest jak silacz*.
4. Następnie uczniowie biorą udział w zabawach dydaktycznych, łamigłówkach umysłowych, zadaniach typu logicznego rozwijających spostrzegawczość, wyobraźnię, kreatywność – wykonują kolejne zadania z karty pracy.
5. Prowadzący na zakończenie włącza pomoce multimedialne: *1. Nasza klasa*, *2. Jesień*. Informuje uczniów, że są to testy multimedialne przygotowujące ich do sprawdzianu pierwszoklasisty. Prosi, aby uczniowie pierwsze testy wykonali wspólnie i określili sposoby ich wykonywania.



**Klasa III, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „Odkrywam siebie i uczę się poznawać świat”**

Temat: Trenuj swój umysł

Cele edukacyjne:

- wprowadzenie odejmowania sposobem pisemnym liczb trzycyfrowych bez przekraczania progu dziesiątkowego,
- kształcenie umiejętności odejmowania sposobem pisemnym,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych, w tym na porównywanie różnicowe,
- kształcenie umiejętności układania pytań do zadań tekstowych,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- odejmuje liczby trzycyfrowe sposobem pisemnym bez przekraczania progu dziesiątkowego,
- rozwiązuje zadania tekstowe, w tym na porównywanie różnicowe,
- układa pytania do zadań tekstowych,
- współpracuje w grupie.

Metody: rozmowa, metoda zadaniowa, metoda ćwiczeniowa.

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

Środki dydaktyczne: po 10 patyczków w kolorach: czerwonym, niebieskim i żółtym, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.*

Przebieg lekcji:

1. Dzieci dobierają się w pary. Każdej nauczyciel rozdaje po 20 czerwonych, 20 niebieskich i 20 żółtych patyczków. Prowadzący przypomina, że na poprzedniej lekcji dzieci uczyły się dodawania pisemnego, a teraz nauczą się odejmowania sposobem pisemnym. Następnie prosi o wykonanie poleceń. Uczniowie:

- układają przed sobą po jednym patyczku w każdym kolorze,
- przypominają, co symbolizują kolory (czerwony – setki, niebieski – dziesiątki, żółty – jedność),
- kładą pod czerwonym patyczkiem tyle niebieskich, aby miały tę samą wartość co czerwony,



PAKIET 131, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- kładą pod niebieskim patyczkiem tyle żółtych, aby miały tę samą wartość co niebieski,
- układają z patyczków liczby 456 i pod spodem 132,
- liczą, ile zostanie, jeśli z pierwszej liczby zabiorą tyle, ile wskazuje druga – nauczyciel prosi o przestrzeganie odpowiedniej kolejności (jedności, dziesiątki i setki),
- liczą różnicę w podobny sposób jeszcze kilku innych par liczb (np. 875 – 451, 549 – 324) – liczbę przykładów nauczyciel dobiera do możliwości uczniów, następne mogą wymyślać sami uczniowie.

Podczas całej lekcji uczniowie mogą korzystać z patyczków i wykonywać obliczenia przy ich pomocy.

2. Prowadzący tłumaczy, że w zeszycie lub na tablicy, podobnie jak przy dodawaniu, dzieci będą zapisywać liczby w specjalny sposób: setki pod setkami, dziesiątki pod dziesiątkami i jedności pod jednościami. W międzyczasie zapisuje w ten sposób liczby 456 i 132. Następnie (podobnie jak przy dodawaniu) prosi o wpisywanie liczb w tabelce (rysuje ją na tablicy), a później powtarza sposób odejmowania: jedności, dziesiątki i setki.

3. Nauczyciel prosi, aby dzieci przeanalizowały przykład odejmowania pisemnego z karty pracy. Później uczniowie obliczają różnice liczb z zadania 1. Każdy przykład jest zapisywany na tablicy. Prowadzący pilnuje, aby wszystkie dzieci poprawnie zapisywały liczby w tabelce.

4. Uczniowie samodzielnie czytają i analizują treść zadania 2. Ochotnik zapisuje na tablicy działanie, oblicza wynik i formułuje odpowiedź.

5. Dzieci rozwiązują zadanie 3. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność jego wykonania.

6. Uczniowie obliczają różnicę liczb w zadaniu 4. Prowadzący wyznacza osobę, która zapisuje rozwiązanie na tablicy.

7. Dzieci, pracując w parach, układają pytania do treści z polecenia 5 i obliczają wynik do jednego z tak otrzymanych zadań. Przedstawiciele zespołów prezentują swoje propozycje pozostałym uczniom. Jeśli wystarczy czasu, nauczyciel pozwala na przeczytanie pytań wszystkim chętnym (chyba, że się powtarzają).

8. Uczniowie samodzielnie obliczają liczbę opisaną w zadaniu 6. Chętna osoba odczytuje wynik, a także wyjaśnia, w jaki sposób tę liczbę wyznaczyła.

9. Dzieci siadają w grupach i razem odgadują cyfry, jakie należy wpisać w okienka w zadaniu.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa III, wychowanie fizyczne,
krąg tematyczny „Odkrywam siebie i uczę się poznawać świat”**

Temat: Trenuj swój umysł

Cele edukacyjne:

- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- kształcenie koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- przypomnienie zasad gry w minipiłkę nożną,
- utrwalanie wiadomości o konieczności segregowania odpadów,
- doskonalenie umiejętności współpracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- prawidłowo wykonuje ćwiczenia,
- zna zasady i gra w minipiłkę nożną,
- wie, że trzeba zbierać i segregować odpady,
- współpracuje w grupie.

Metody: pogadanka, metoda zabawowa, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: piłki do gry w minipiłkę nożną, worki na śmieci, gumowe rękawiczki.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.
2. Rozgrzewka. Uczniowie kładą się swobodnie na plecach, w dowolnym miejscu w sali. Następnie turlają się po podłodze. Na sygnał chodzą na czworakach po całej sali, później ustawiają się w lekkim rozkroku. Wykonują skłony raz do lewej, raz do prawej nogi, w dalszej kolejności wykonują skłony na wprost, tak aby dotknąć całymi dłońmi podłogi.
3. Przypomnienie zasad gry w minipiłkę nożną.
4. Podział klasy na kilka drużyn i rozegranie turnieju w minipiłkę nożną. Rozgrywanie meczów metodą pucharową (przeegrany odpada). Zwycięża ta drużyna, która wygrała wszystkie mecze.
5. Nauczyciel informuje uczniów o konieczności wykonywania prac społecznych mających na celu oczyszczanie okolicy z odpadów i zanieczyszczeń, mówi też o konieczności segregacji odpadów. Przypomnienie, do jakich pojemników wrzuca się odpady i jakimi kolorami są one oznaczone. Przypomnienie zasad bezpieczeństwa podczas wyjść poza teren szkoły. Zabranie ze sobą dużych plastikowych worków na śmieci, założenie gumowych rękawiczek. Zbieranie i segregowanie odpadów znalezionych w najbliższej okolicy. Powrót do szkoły. Mycie rąk. Porównanie, ile worków zebrały inne klasy.



**Klasa III, zajęcia komputerowe,
krąg tematyczny „Odkrywam siebie i uczę się poznawać świat”**

Temat: Trenuj swój umysł

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów,
- pogłębienie ogólnej wiedzy dotyczącej obsługi komputerów,
- pogłębienie wiadomości dotyczących krojów czcionek,
- doskonalenie umiejętności matematycznych.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- wie, w jaki sposób zabezpiecza się komputer przed innymi osobami,
- wie, że alfabet służy do kodowania informacji,
- układa łamigłówki matematyczne.

Metody: rozmowa, metoda zadaniowa, metoda projektów.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: zestaw komputerowy dla każdego ucznia, pomoce multimedialne: *Owocowy sok, Figurki z plasteliny, Czworonożny pomocnik*, przykłady pisma obrazkowego, pisma chińskiego i francuskiego.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zadaje uczniom pytanie: Czy na co dzień posługujemy się szyframi? Zwraca dzieciom uwagę na to, że alfabet jest swoistym szyfrem. Pokazuje dzieciom teksty zapisane pismem obrazkowym, w języku chińskim i francuskim. Pyta, czy dzieci potrafią złamać te kody i odgadnąć, co jest tam zapisane. Następnie prosi, aby dzieci otworzyły program Word, napisały w pliku *główka pracuje* i zakodowały ten napis różnymi krojami czcionek.

2. Nauczyciel rozmawia z uczniami o tym, w jaki sposób można chronić komputer przed innymi. Naprowadza ich na problem ustawienia hasła. Pyta, do czego jeszcze potrzebne są nam hasła? (np. do kont internetowych).

3. Nauczyciel wyznacza uczniom zadanie – mają przygotować w programie Word łamigłówki matematyczne dla swoich koleżanek i kolegów. Na rozgrzewkę dzieci wykonują zadania z pomocy multimedialnych: *Owocowy sok, Figurki z plasteliny, Czworonożny pomocnik*.

4. Uczniowie wymieniają się łamigłówkami i starają się je rozwiązać.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

