

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 132, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_3\_132*, do zastosowania z: *uczeń\_3\_132* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Nauka angielskiego (867\_mat\_nauka angielskiego)*.

## Klasa III, edukacja polonistyczna,

### krąg tematyczny „Odkrywam siebie i uczę się poznawać świat”

#### Temat: Jak uczyć się mądrze?

### SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

#### Cele edukacyjne:

wprowadzenie pojęcia *pamięć*; kształcenie umiejętności wyjaśniania znaczenia związków frazeologicznych; poznanie technik ułatwiających zapamiętywanie; kształcenie umiejętności zapamiętywania z wykorzystaniem wybranej techniki; opracowanie *Poradnika dla trenujących pamięć*; kształcenie umiejętności rozpoznawania rodzaju męskiego, żeńskiego i nijakiego rzeczowników; kształcenie umiejętności poprawnego zapisu wyrazów z ó niewymiennym.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń: pracuje metodą projektów; wie, czym jest pamięć; wyjaśnia związek frazeologiczny: *Mieć krótką pamięć*; zna techniki ułatwiające zapamiętywanie; korzysta z wybranej techniki zapamiętywania; opracowuje *Poradnik dla trenujących pamięć*; rozpoznaje rodzaj męski, żeński i nijaki rzeczowników; poprawnie zapisuje wyrazy z ó niewymiennym.

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

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

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, słowniki frazeologiczne, informacje na temat technik zapamiętywania przygotowane na kartkach dla grup, arkusz szarego papieru, ćwiczenia dotyczące różnych rodzajów pamięci przygotowane przez nauczyciela.

#### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel przypomina uczniom, że jest to kolejne spotkanie w ramach projektu „Główka pracuje”. Następnie wspólnie z uczniami stara się zdefiniować pojęcie *pamięć*. Dzieci korzystają z wiadomości zdobytych już na poprzednich zajęciach, potem wykonują zadanie 1 z karty pracy.
2. Następnie uczniowie wyszukują w słowniku frazeologicznym powiedzenie *Mieć krótką pamięć* i zapisują jego znaczenie w zadaniu 2 z karty pracy.
3. W dalszej części uczniowie szukają odpowiedzi na pytanie „Jak mądrze się uczyć?”. W grupach poznają techniki ułatwiające zapamiętywanie i starają się zapamiętywać np. ciągi liczb lub fragmenty tekstu z użyciem wybranej techniki.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



4. Na podstawie zdobytych wiadomości uczniowie wspólnie opracowują zalecenia do *Poradnika dla trenujących pamięć* i zapisują je na arkuszu szarego papieru, który wykorzystają później w prezentacji na koniec projektu. Potem każdy uczeń samodzielnie wykonuje zadanie 3 z karty pracy.
5. Uczniowie biorą udział w zabawach i ćwiczeniach doskonalących różne rodzaje pamięci (wzrokową, kinestetyczną).
6. W drugiej części lekcji uczniowie rozpoznają i nazywają rodzaje rzeczowników (zadanie 4), a następnie wykonują ćwiczenie ortograficzne związane z poprawnym zapisem wyrazów z ó niewymiennym.

**Klasa III, edukacja matematyczna,**  
**krąg tematyczny „Odkrywam siebie i uczę się poznawać świat”**  
**Temat: Jak uczyć się mądrze?**

**Cele edukacyjne:**

utrwalenie pojęć: *wartość, cena, ilość*; kształcenie umiejętności dodawania i odejmowania sposobem pisemnym w zakresie 1000 bez przekraczania progu dziesiętkowego; kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych na porównywanie różnicowe; doskonalenie umiejętności pracy w grupie; rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń: zna, rozumie i potrafi stosować pojęcia: *wartość, cena, ilość*; dodaje i odejmuje sposobem pisemnym w zakresie 1000 bez przekraczania progu dziesiętkowego; rozwiązuje zadania tekstowe na porównywanie różnicowe; współpracuje w grupie; korzysta z tablicy multimedialnej.

**Metody:** rozmowa, metoda zadaniowa, metoda ćwiczeniowa, ćwiczenia interaktywne.

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

**Środki dydaktyczne:** po 10 patyczków w kolorach: czerwonym, niebieskim i żółtym, kartoniki z liczbami (jeden komplet dla każdej pary), karty pracy: *Ad@ i J@s na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Nauka angielskiego*.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Przebieg lekcji:**

1. Dzieci siadają w parach. Każdej nauczyciel wręcza po 20 czerwonych, 20 niebieskich i 20 żółtych patyczków oraz kartoniki z liczbami:

0	100	200	300	400	500	600	700	800	900
0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Następnie nauczyciel prosi, aby uczniowie przy pomocy kolorowych patyczków obliczyli sumę  $143 + 256$ .

2. W podobny sposób uczniowie dodają i odejmują inne pary liczb, np.  $678 - 426$ ,  $573 + 425$ . Liczbę przykładów nauczyciel dobiera do tempa pracy uczniów (im więcej, tym lepiej). Przykłady mogą też wymyślać same dzieci.

3. Dzieci wracają na swoje miejsca i przy pomocy patyczków lub kartoników z liczbami wykonują działania z zadania 1 z karty pracy. Prowadzący przypomina o odpowiednim zapisie dodawanych lub odejmowanych liczb i wyniku. Chętne osoby podchodzą do tablicy i zapisują obliczenia.

4. Dzieci obliczają samodzielnie zawartość drugiej skarbonki z zadania 2. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia. Na koniec chętna osoba odczytuje działanie i wynik.

5. Uczniowie wykonują zadanie 3. Nauczyciel wyznacza osobę, która przedstawia rozwiązanie na tablicy.

6. Dzieci siadają w grupach i wykonują zadanie 4 z karty pracy. Potem na podstawie tabelki z tego zadania układają listę zakupów urodzinowych dla np. 10 lub 7 osób. Oszacowują też koszty. Nauczyciel w miarę możliwości pozwala wypowiedzieć się wszystkim zespołom, o ile ich propozycje się nie powtarzają.

7. Uczniowie, w dalszym ciągu w grupach, rozwiązują zadanie 5. Dzieci mogą sobie ułatwić pracę, używając kartoników z liczbami lub kolorowych patyczków. Ochotnik przedstawia na tablicy sposób rozwiązania zadania oraz odpowiedź. Dzieci, które wymyśliły inne pytania do treści, odczytują je głośno (aż do wyczerpania pomysłów).

8. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Nauka angielskiego*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



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

**Temat: Jak uczyć się mądrze?**

**SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW**

**Cele edukacyjne:**

doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów; rozwijanie wyobraźni i kreatywności; rozwijanie logicznego myślenia i pamięci; utrwalanie pojęć matematycznych; kształcenie sprawności manualnej; doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń: współpracuje metodą projektów; wymyśla motyw na kartach do gry; dokładnie rysuje, odmierza i wycina; gra w Memory; współpracuje w grupie.

**Metody:** metoda zadaniowa, metoda projektów.

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

**Środki dydaktyczne:** białe lub kolorowe kartki z bloku technicznego, linijki, ołówki, kredki, mazaki, nożyczki, naklejki, ilustracje podwójnych obrazków, klej.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel mówi uczniom, że na dzisiejszych zajęciach wykonają grę memory według podanej instrukcji. Rozmawia z uczniami o tym, jakie umiejętności pozwala rozwinąć ta gra.

2. Uczniowie przygotowują kolorowe lub białe kartki z bloku technicznego lub innego grubego kartonu. Dzieci decydują, ile kartoników chcą przygotować. Muszą jednak pamiętać, że do gry potrzebne są pary kart z takimi samymi obrazkami lub elementami bądź też pary przedstawiające przedmioty, obiekty na zasadzie skojarzeń. Jeśli uczniowie chcą przygotować 32 pary, to muszą wyciąć 64 kartoniki, jeśli 25 par, to muszą przygotować 50 kartoników. Dzieci mogą wykonywać grę w parach – wówczas szybciej skończą pracę i będą mogły w nią zagrać.

3. Uczniowie na kartkach przykładają linijkę, odrysowują ołówkiem kwadraty o bokach  $5 \times 5$  cm i starannie je wycinają. Na jednej ze stron obu kart z pary rysują lub naklejają ten sam obrazek. Później ozdabiają zewnętrzną część kart delikatnym wzorkiem. Na koniec sprawdzają, czy wszystkie karty są dobrze przygotowane. Do gry dzieci mogą też przygotować krótki opis i zasady.

2. Nauczyciel dzieli uczniów na drużyny i przeprowadza klasowy turniej gry w memory.



## Klasa III, język angielski, krąg tematyczny „Farm”

### Temat: Let's revise!

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności czytania,
- kształcenie umiejętności rozumienia ze słuchu,
- kształcenie umiejętności pracy w parze,
- utrwalanie umiejętności matematycznych.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- utrwała nazwy zwierząt żyjących na farmie,
- powtarza słowa związane z jedzeniem,
- słucha wypowiedzi nauczyciela,
- czyta wyrazy i wkleja właściwy obrazek,
- współpracuje w parze,
- słucha zdań odczytywanych przez nauczyciela i zakreśla właściwy obrazek,
- zna rzeczowniki policzalne i niepoliczalne,
- stosuje konstrukcję *There is.../There are...*,
- gra w bingo.

**Metody:** metoda TPR, metoda zadaniowa, gra.

**Formy pracy:** 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 rozpoczyna lekcję od zabawy. Wypowiada nazwy poznanych w tym kręgu tematycznym zwierząt, a zadaniem uczniów jest naśladowanie danego zwierzęcia lub odgłosów przez niego wydawanych.

2. Nauczyciel wymienia nazwy produktów żywnościowych, a uczniowie mają stwierdzić, czy dane jedzenie zalicza się do rzeczowników policzalnych czy niepoliczalnych.

3. Uczniowie wykonują zadanie na karcie pracy. Znajduje się tam stonoga. Nauczyciel mówi: „Look! It's a centipede!”. Następnie tłumaczy uczniom, że brzuski stonogi zawierają miejsca



z napisami, w których brakuje obrazków przedstawiających zwierzęta żyjące na farmie i słów związanych z jedzeniem. Nauczyciel prosi uczniów o wycięcie obrazków z karty pracy. Następnie informuje, że będzie wypowiadał słowa, a uczniowie mają odczytać wyrazy napisane w brzuszkach stonogi i wkleić odpowiednie obrazki. Na koniec nauczyciel sprawdza w formie ustnej poprawność uzupełnienia stonogi obrazkami (mówi np. „Number one”, a uczniowie nazywają obrazek, który wkleili).

**Tekst do odczytania:**

Turkey, fruit, chicken, goat, horse, donkey, duck, vegetables, animals, sheep, cow, farm

4. Nauczyciel pokazuje gotową grę (plakat), która powstała w wyniku uzupełnienia 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.), rzuca kostką dla poszczególnych grup, a uczniowie wypowiadają nazwy zwierząt lub jedzenia, które znajdują się na polu, na którym stanęli.

5. Uczniowie wykonują zadanie na kartach pracy. Mają wysłuchać zdań wypowiedzianych przez nauczyciela i zakreślić właściwy obrazek spośród par obrazków znajdujących się na kartach pracy.

**Tekst do odczytania:**

There is some meat.

There are a lot of chickens.

There aren't any vegetables.

Are there any plums?

There is one donkey on the farm.

There are some eggs in the fridge.

6. Nauczyciel pokazuje uczniom małą planszę do gry w bingo, która znajduje się na kartach pracy uczniów, i przypomina zasady gry. Uczniowie wybierają trzy małe elementy, które mogą posłużyć im jako pionki do gry (może to być gumka, zatyczka od długopisu lub flamastra i temperówka). Uczniowie wybierają trzy słowa z planszy i ustawiają na nich swoje pionki. Następnie nauczyciel wymienia słowa związane z jedzeniem i zwierzętami, które znajdują się na planszy. Gdy uczeń usłyszy trzy wypowiedziane wyrazy, które wybrał, krzyczy: „Bingo!” i wygrywa. Nauczyciel może używać pojedynczych wyrazów lub całych zdań, np. „Animals/There are a lot of animals on the farm”. Po skończeniu zabawy uczniowie dokonują samooceny, rysując buźkę w wyznaczonym do tego miejscu na karcie pracy pod planszą do gry w bingo.

