

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 141, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: nauczyciel\_3\_141, do zastosowania z: uczeń\_3\_141 (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Dawno temu* (910\_mn\_dawno temu), *Radio i telewizja* (917\_mn\_radio i telewizja), *Matematyczne TV* (875\_mat\_matematyczne TV), 14. *Rodzina* (test multimedialny), 15. *Ruch drogowy* (test multimedialny).

## Klasa III, edukacja społeczna,

### krąg tematyczny „Rozsądnie i rozważnie korzystam z mediów”

#### Temat: Radio i telewizja

### SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

#### Cele edukacyjne:

doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów; wprowadzenie pojęć *media* (*mass media*), *reklama*; wprowadzenie informacji na temat wpływu współczesnych technologii na życie człowieka; doskonalenie umiejętności tworzenia mapy mentalnej; doskonalenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń: pracuje metodą projektów; rozumie i stosuje pojęcie *media* (*mass media*); wie, jakie środki przekazu zaliczamy do *mediów*; tworzy mapę mentalną pojęcia *media*; wie, czym jest reklama; wie, jaki jest wpływ nowoczesnych technologii na życie człowieka; posługuje się tablicą multimedialną.

**Metody:** rozmowa, metoda ćwiczeniowa, metoda projektów, ćwiczenia interaktywne, elementy dramy.

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

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

#### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel rozpoczyna lekcję od rozmowy z uczniami o tym, jak żyło się dawniej, a jak żyje się teraz. Może odwołać się do wiedzy uczniów na przykład z lekcji o Marii Skłodowskiej-Curie. Prosi, aby uczniowie wyobrazili sobie, jak mogłaby żyć ta badaczka, gdyby miała dostęp do internetu, mogła korzystać z komputera, telefonu komórkowego, tablicy multimedialnej. Czy świat dowiedziałby się szybciej o jej odkryciach? Albo czy informacja o dokonaniach Mikołaja Kopernika nie rozniosłaby się szybciej? Na tej podstawie nauczyciel wprowadza pojęcie *media – mass media*.
2. Uczniowie wymieniają znane im media, nauczyciel w razie potrzeby służy pomocą. Następnie dzieci wykonują samodzielnie zadanie 1 i zadanie 2 z karty pracy. Wspólnie sprawdzają poprawność wykonania zadania.
3. Prowadzący rozmawia z uczniami o tym, w jaki sposób nowoczesne technologie wpływają na życie człowieka. Przy omawianiu funkcji informacyjnej mediów zwraca uwagę na reklamę. Uczniowie opowiadają o tym, czym ich zdaniem jest reklama, czy lubią reklamy, czy też nie.
4. Nauczyciel informuje uczniów, że od teraz będą pracować metodą projektów nad projektem pt. „Reklamujemy naszą szkołę”. Wspólnie z uczniami ustala, jak mógłby wyglądać taki projekt, czy będą pracować grupowo, czy w całym zespole klasowym, jaki będzie efekt projektu oraz ustala z nimi harmonogram i zawiera umowę. Propozycja opisu projektu:



**Temat: Reklamujemy naszą szkołę**

Liczba spotkań: 6

Tematy spotkań:

1. Czym są media?
2. Radio i telewizja
3. Gram w gry komputerowe
4. Surfuję w internecie
5. Tworzę gazetę
6. Reklama, reklama
7. Reklama na plakacie

Zakładane osiągnięcia ucznia w pracy metodą projektów:

Uczeń:

- zna i stosuje pojęcia *media* (*mass media*) oraz *reklama*,
- tworzy reklamę szkoły,
- wie, jakie środki przekazu zaliczamy do mediów,
- zna podstawowe zasady netykiety,
- wie, jak powstaje gazeta,
- ocenia wpływ współczesnych technologii na życie człowieka.

Umowa z uczniami:

- Pracujemy grupowo, zespołowo i indywidualnie.
- Wszyscy sobie nawzajem pomagają.
- Nasze reklamy zaprezentujemy podczas spotkania organizacyjnego dla uczniów i rodziców klas 0.

5. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Każda grupa ma za zadanie przedstawić, jak wyglądało życie ok. 100 lat temu. Następnie prowadzący włącza pomoce multimedialne *Radio i telewizja* oraz *Dawno temu*. Chętni uczniowie wykonują zadania z tych pomocy.

**Klasa III, edukacja polonistyczna,****krąg tematyczny „Rozsądnie i rozważnie korzystam z mediów”****Temat: Radio i telewizja****SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW****Cele edukacyjne:**

doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów; kształcenie umiejętności swobodnego wypowiedziania się na określony temat; doskonalenie umiejętności czytania wiersza z podziałem na role; poznanie oznaczeń audycji telewizyjnych; kształcenie umiejętności czytania ze zrozumieniem programu telewizyjnego i programu radiowego; kształcenie umiejętności zbierania i zapisywania argumentów za oglądaniem telewizji i przeciw oglądaniu telewizji; kształcenie umiejętności układania programu TV w stacji dla dzieci; doskonalenie umiejętności stopniowania przymiotników; doskonalenie umiejętności poprawnego zapisu wyrazów z *ą, ę, om, em, on, en*.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń: pracuje metodą projektów; swobodnie opowiada o tym, czym się kierują dzieci, wybierając programy telewizyjne i ile czasu na to przeznaczają; czyta wiersz z podziałem na role; określa elementy humorystyczne i morał zawarty w wierszu; zna oznaczenia audycji telewizyjnych i filmów;



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 141, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

czyta ze zrozumieniem program telewizyjny i radiowy; zbiera i zapisuje argumenty za oglądaniem telewizji i przeciw oglądaniu telewizji; układa program TV w stacji dla dzieci; stopniuje przymiotniki; zapisuje poprawnie wyrazy z *q*, *ę*, *om*, *em*, *on*, *en*.

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

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

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, program radiowy i telewizyjny, adresy stron WWW programów telewizyjnych i radiowych (uwaga: nauczyciel sprawdza odpowiednio wcześniej, czy nie ma na tych stronach informacji i zdjęć nieodpowiednich dla uczniów), wiersz J. Tuwima *Ptasie radio* – egzemplarz dla każdego ucznia.

**Przebieg lekcji:**

1. Na początku lekcji uczniowie opowiadają o tym, czym jest radio i telewizja. Kiedy słuchają i czy słuchają radia, kiedy oglądają telewizję. Podają też, czym się kierują, wybierając programy telewizyjne i ile czasu na to przeznaczają. Jeżeli w klasie są dzieci, które nie mają w domu telewizora i nie oglądają telewizji, nauczyciel rozmawia z nimi o tym, czy odczuwają brak tego zajęcia.
2. Następnie uczniowie czytają z podziałem na role wiersz J. Tuwima pt. *Ptasie radio*. Określają elementy humorystyczne, przesłanie i morał zawarty w wierszu.
3. Następnie uczniowie poznają oznaczenia audycji telewizyjnych, filmów oraz czytają ze zrozumieniem program telewizyjny i radiowy oraz układają program telewizyjny w stacji dla dzieci (zadanie 2 z karty pracy).
4. Uczniowie zbierają i zapisują argumenty za oglądaniem telewizji i przeciw (zadanie 1 z karty pracy). Prowadzący może urządzić debatę na ten temat.
5. W dalszej części lekcji uczniowie wykonują polecenia gramatyczne, w których ćwiczą różne rodzaje stopniowania przymiotników (zadanie 3).
6. Na koniec uczniowie trenują poprawne zapisywanie wyrazów z *q*, *ę*, *om*, *em*, *on*, *en* (zadanie 4 z karty pracy).

**Klasa III, edukacja matematyczna,****krąg tematyczny „Rozsądnie i rozważnie korzystam z mediów”****Temat: Radio i telewizja****SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW****Cele edukacyjne:**

doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów; utrwalenie zasad dziesiętkowego systemu pozycyjnego; rozwijanie sprawności rachunkowej w zakresie 1000; doskonalenie umiejętności obliczania sum i różnic sposobem pisemnym; pogłębianie rozumienia dodawania i odejmowania jako działań wzajemnie odwrotnych; utrwalenie własności dodawania: przemienności; rozwijanie umiejętności rozumienia tekstu matematycznego; kształcenie umiejętności rozumienia związków między danymi a szukanymi w zadaniu; kształcenie umiejętności analizowania danych, formułowania wniosków na podstawie przedstawionych danych; kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych dotyczących obliczeń pieniężnych, czasu, masy i długości, w tym na porównywanie różnicowe; rozwijanie myślenia matematycznego; doskonalenie umiejętności pracy w grupie; rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń: pracuje metodą projektów; rozumie dziesiętkowy system pozycyjny; oblicza łatwe sumy i różnice w zakresie 1000; dodaje i odejmuje sposobem pisemnym w zakresie 1000; wie, że dodawanie i odejmowanie są działaniami wzajemnie odwrotnymi; wie, że dodawanie jest przemienne; analizuje dane, wyciąga wnioski; rozumie teksty matematyczne; rozumie związki między danymi a szukanymi w zadaniu; radzi sobie w sytuacjach wymagających umiejętności liczenia pieniędzy; rozwiązuje zadania tekstowe dotyczące obliczeń pieniężnych, masy, czasu i długości, w tym na porównywanie różnicowe; współpracuje w grupie; korzysta z nowoczesnych technologii.

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

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

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Matematyczne TV*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, zestawy kartoników dla grup do zabawy „Mikser liczbowy”.

**Przebieg lekcji:**

1. Wskazany uczeń czyta polecenie do zadania 1 z karty pracy. Uczniowie czytają głośno kolejne zdania z tabeli PRAWDA/FALSZ, a ochotnicy podają właściwe odpowiedzi do zdań fałszywych. Uczniowie zaznaczają sylaby, podają i zapisują ułożone hasło.
2. Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy „Mikser liczbowy” – dzieli klasę na zespoły trzyosobowe. Każdemu wręcza zestawy kartoników z liczbami.

**Zestaw I (trudny):**

158	246	404	250	154	125	279	33	452	419	238	214
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	----	-----	-----	-----	-----

**Zestaw II (średnia trudność):**

92	256	348	356	386	642	469	387	856	521	349	870
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

**Zestaw III (łatwy):**

978	536	442	867	642	225	768	553	215	568	457	111
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Uczniowie w zespołach dobierają kartoniki tak, aby ułożyć jak najwięcej sum i różnic z posiadanych liczb, a następnie zapisują ułożone działania. Po zakończeniu pracy liczą zapisane działania, podają ułożone sumy i różnice, sprawdzają, czy zostały wykorzystane wszystkie możliwości, układają i zapisują pozostałe działania. Na koniec wnioskuje, dlaczego liczba sum i różnic jest taka sama.

3. W tych samych zespołach nauczyciel kontynuuje zabawę. Uczniowie tasują kartoniki i wykładają je na środek. Losują kartę i układają zagadki, np.: *W rządzie jedności mam 8, w rządzie setek 3. Ile mam w rządzie dziesiątek?*; dopełniają do 1000, do podanej przez kolegę liczby; pomniejszają o 120 do 167 liczby podanej przez kolegę. Losują dwie karty – dodają, jeśli suma nie przekroczy 1000, lub odejmują, jeśli suma jest większa niż 1000.
4. Uczniowie wracają na swoje miejsca. Nauczyciel rozmawia z nimi o tym, czym są telezakupy. Potem dzieci samodzielnie wykonują zadanie 2 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność jego wykonania – ochotnik czyta głośno treść kolejnych części zadania i działania.
5. Nauczyciel wspólnie z uczniami czyta i analizuje treść zadania 3 z karty pracy. Po przeprowadzeniu



PAKIET 141, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

analizy uczniowie w parach wykonują zadanie. Nauczyciel sprawdza poprawność jego wykonania, a ochotnicy czytają zapisane zdania i obliczenia oraz werbalizują swoje obserwacje. Nauczyciel dba, by wszystkie zapisane obliczenia zostały przedstawione.

**6.** Nauczyciel wspólnie z uczniami stawia hipotezy dotyczące przyczyn oglądalności telewizji przez dzieci w określonym wieku. Uczniowie podają własne propozycje uzupełnienia tabeli z zadania 3 na podstawie swojej klasy.

**7.** Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 4 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność jego wykonania – ochotnicy zapisują obliczenia na tablicy. Wskazani uczniowie podają zapisane dodatkowe pytanie, zapisują działanie na tablicy i podają odpowiedź.

**9.** Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 5. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania polecenia. Wskazana osoba odczytuje zadanie, zapisuje działanie na tablicy i podaje odpowiedź.

**10.** Uczniowie dobierają się w pary i wykonują zadanie 6 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność jego wykonania, a ochotnicy zapisują działanie na tablicy i podają odpowiedź.

**11.** Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Matematyczne TV*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.

### **Klasa III, wychowanie fizyczne,**

#### **krąg tematyczny „Rozsądnie i rozważnie korzystam z mediów”**

#### **Temat: Radio i telewizja**

#### **Cele edukacyjne:**

kształcenie ogólnej sprawności fizycznej; kształtowanie zręczności (wykonywanie ćwiczeń z maczugami); kształcenie skoczności i zwinności; kształtowanie górnych partii mięśniowych; doskonalenie umiejętności współpracy w grupie.

#### **Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń: ćwiczy z maczugami; doskonali skoczność i zwinność; ćwiczy górną partię mięśni; współpracuje w grupie.

**Metody:** metoda zabawowa, metoda zadaniowa.

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

**Środki dydaktyczne:** maczugi gimnastyczne, piłki, kolorowe szarfy, kolorowa kreda.

#### **Przebieg lekcji:**

**1.** Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

**2.** Rozgrzewka. Marsz po obwodzie dużego koła, na sygnał bieg truchtem, następnie skip A, na kolejny sygnał skip B.

**3.** Uczniowie pobierają po dwie maczugi gimnastyczne. Próba zonglowania. Następnie dzieci dobierają się w pary, ustawiają się naprzeciw siebie w odległości 2–3 metrów i podają między sobą maczugi gimnastyczne. W parach łapanie za maczugę koleżanki/kolegi w celu jej odebrania. Przeciwnik broni się, a jednocześnie próbuje zabrać maczugę. W parach jedna osoba ustawia kilka piłek na wyznaczonej linii, a druga osoba próbuje maczugą odbić piłki. Zamiana.

**4.** Podział klasy na kilka grup. Grupy ustawiają się w rzędach na wyznaczonej linii startu. Przed każdą grupą nauczyciel kładzie 15–20 dwukolorowych szarf (np. w kolorze czerwonym i zielonym). Szarfy należy ułożyć w kształcie koła na przemian – raz jeden kolor, raz drugi. Zadaniem uczniów z każdej grupy jest wskakiwanie obunóż do szarfy w kolorze wskazanym przez nauczyciela. Wygrywa ta drużyna, której zawodnicy ukończą konkurencję najszybciej.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



5. Uczniowie ustawiają się w pozycji siadu podpartego. Na sygnał nauczyciela wykonują 10 pompek. Następnie dobierają się w pary, rysują kredą koła o promieniu 2 metrów i wchodzi do środka. Zadaniem uczniów jest wypchnięcie przeciwnika poza koło.

6. Zbiórka, zebranie sprzętu, zakończenie zajęć.

**Klasa III, zajęcia komputerowe,  
krąg tematyczny „Rozsądnie i rozważnie korzystam z mediów”**

**Temat: Radio i telewizja**

**SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW**

**Cele edukacyjne:**

doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów; wprowadzenie informacji na temat gier komputerowych; kształcenie postawy rozsądnego korzystania z czasu wolnego; ocena wpływu mediów na zdrowie człowieka.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń: pracuje metodą projektów; wie, czym jest gra komputerowa; wybiera gry komputerowe skierowane do swojej grupy wiekowej; korzysta rozsądnie z czasu wolnego; wie, jaki wpływ mają media na zdrowie człowieka.

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

**Formy pracy:** praca indywidualna..

**Środki dydaktyczne:** zestaw komputerowy z dostępem do internetu dla każdego ucznia, pomoce multimedialne: 14. *Rodzina* (test multimedialny), 15. *Ruch drogowy* (test multimedialny), przykłady stron WWW z grami dla dzieci.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel zadaje uczniom pytania: Czy gracie czasami w gry komputerowe?, Czym są gry komputerowe? Jakie gry najbardziej lubicie? W jakie gry chcielibyście zagrać, a wam nie wolno? Dlaczego nie wolno wam grać w niektóre gry? Czy wszystkie gry komputerowe są dobre? Dzieci odpowiadają na pytania nauczyciela.

2. Uczniowie określają, ile czasu mogą w ciągu dnia spędzać przed komputerem. Określają pozytywne i negatywne skutki korzystania z komputera, tabletu, telefonu komórkowego.

3. Nauczyciel prosi, aby uczniowie weszli na podane przez niego strony internetowe poświęcone grom komputerowym. Dzieci grają w wybrane gry, a na koniec je oceniają.

4. Prowadzący rozmawia z uczniami o tym, czy z korzystają z komputera tylko dla przyjemności, czy też zdobywają dzięki niemu informacje, ułatwiają sobie pracę itd. Przypomina o pomocach multimedialnych i stronach poświęconych nauce, które są przygotowane dla dzieci (może np. pokazać stronę NASA przygotowaną specjalnie dla uczniów). Na zakończenie zajęć uczniowie samodzielnie wykonują testy multimedialne 14. *Rodzina*, 15. *Ruch drogowy*.

