

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 149, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_3_149*, do zastosowania z: *uczeń_3_149* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Transport (903_mn_transport)*, *20. Razem jest wesoło* (test multimedialny), *21. Wśród piratów* (test multimedialny), *22. Skarb piratów* (test multimedialny), *W Olsztynie (879_mat_w Olsztynie)*.

Klasa III, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „Podróże małe i duże”

Temat: Kołysząc się na falach

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów,
- doskonalenie umiejętności swobodnego wypowiedzania się na określony temat,
- wprowadzenie informacji na temat środków transportu morskiego i śródlądowego,
- kształcenie umiejętności odczytywania informacji z mapy,
- poznanie funkcjonowania portu morskiego,
- kształcenie umiejętności dostrzegania zalet i wad transportu wodnego,
- doskonalenie umiejętności tworzenia rodziny wyrazów,
- kształcenie umiejętności łączenia rzeczownika z określającym go przymiotnikiem,
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania czasowników i przysłówków,
- kształcenie umiejętności poprawnego zapisu wyrazów ze spółgłoskami miękkimi,
- kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- swobodnie wypowiada się na temat dawnych i współczesnych środków transportu wodnego na podstawie zgromadzonych materiałów, tekstu i animacji *Historia żeglugi*,
- zna pasażerskie i towarowe środki transportu morskiego i śródlądowego,
- wskazuje różnice i podobieństwa w transporcie śródlądowym i morskim,
- wskazuje na mapie polskie porty handlowe i rybackie oraz systemy kanałów łączących rzeki i jeziora w Polsce,
- ma podstawowe wiadomości na temat funkcjonowania portu morskiego,
- dostrzega zalety i wady transportu wodnego,
- tworzy rodzinę wyrazu *żeglarz*,
- łączy rzeczownik z określającym go przymiotnikiem,
- rozpoznaje czasowniki i przysłówki,



- poprawnie zapisuje wyrazy ze spółgłoskami miękkimi,
- posługuje się tablicą multimedialną.

Metody: rozmowa kierowana, metoda ćwiczeniowa, metoda projektów, ćwiczenia interaktywne.

Formy pracy: praca zespołowa, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *Transport*, *20. Razem jest wesoło* (test multimedialny), *21. Wśród piratów* (test multimedialny), *22. Skarb piratów* (test multimedialny), karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, tekst i animacja *Historia żeglugi* przygotowane przez nauczyciela, mapa Polski, ilustracje przedstawiające środki transportu morskiego i śródlądowego.

Uwaga: na lekcję uczniowie przygotowują materiały dotyczące historii żeglugi. W ramach lekcji można się również wybrać do portu lub/i zorganizować spotkanie z marynarzem.

Przebieg lekcji:

1. Na początku lekcji uczniowie opowiadają o tym, czy byli kiedyś w porcie morskim, płynęli statkiem pasażerskim lub statkiem wycieczkowym itp. Potem pokazuje animację *Historia żeglugi*, do której odczytuje tekst. Uczniowie określają różnice między dawnymi a obecnymi środkami transportu. Nauczyciel wprowadza rozróżnienie: transport morski i transport śródlądowy.
2. Następnie uczniowie poznają pasażerskie i towarowe środki transportu morskiego i śródlądowego, wskazują różnice i podobieństwa w transporcie śródlądowym i morskim, podają przykłady.
3. Nauczyciel zaprasza chętnych uczniów do mapy. Uczniowie pokazują na mapie polskie porty handlowe i rybackie oraz systemy kanałów łączących rzeki i jeziora w Polsce. Poznają funkcjonowanie portu morskiego, urządzenia i pracę ludzi zatrudnionych w porcie.
4. W dalszej części uczniowie omawiają zalety i wady transportu wodnego – morskiego i śródlądowego, po czym wykonują zdanie 1 z karty pracy.
5. Uczniowie tworzą rodzinę wyrazu *żeglarz* (zadanie 2 z karty pracy) i wypisują nazwy polskich portów (zadanie 3 z karty pracy).
6. W dalszej części lekcji uczniowie wykonują zadania ortograficzne i gramatyczne z poleceń od 4 do 6 z karty pracy.
7. Na koniec zajęć uczniowie przypominają poprawny zapis wyrazów ze spółgłoskami miękkimi, podając samodzielnie przykłady. Nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Transport*. Dzieci podsumowują zdobyte dotychczas wiadomości.
8. Nauczyciel prosi uczniów, aby wykonali w domu w wolnym czasie z rodzicami testy multimedialne *20. Razem jest wesoło*, *21. Wśród piratów*, *22. Skarb piratów*.



**Klasa III, edukacja matematyczna,
krąg tematyczny „Podróże małe i duże”**

Temat: Kołysząc się na falach

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- poznanie nazw, wyglądu i przeznaczenia statków floty wojennej,
- utrwalenie znajomości umów dotyczących kolejności wykonywania działań w wyrażeniach z dodawaniem i mnożeniem lub dzieleniem, odejmowaniem i mnożeniem lub dzieleniem, w wyrażeniach z nawiasami lub bez nawiasów,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań dotyczących obliczeń pieniężnych, obliczeń różnicy temperatur, w tym na porównywanie różnicowe,
- kształcenie umiejętności dostrzegania i kontynuowania regularności w motywach geometrycznych,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań na logiczne myślenie,
- kształcenie umiejętności rysowania i powiększania rysunków na siatce kwadratowej,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- rozpoznaje i nazywa statki wojenne, określa przeznaczenie floty wojennej,
- zna i stosuje umowy dotyczące kolejności wykonywania działań w wyrażeniach z dodawaniem i mnożeniem lub dzieleniem, odejmowaniem i mnożeniem lub dzieleniem, w wyrażeniach z nawiasami lub bez nawiasów,
- rozwiązuje zadania dotyczące obliczeń pieniężnych, temperatur, w tym na porównywanie różnicowe,
- rozwiązuje zadania na logiczne myślenie,
- dostrzega i kontynuuje regularność w motywach geometrycznych,
- rysuje i powiększa obrazki na siatce kwadratowej,
- korzysta z nowoczesnych technologii.

Metody: rozmowa, pokaz, metoda zadaniowa, metoda ćwiczeniowa, ćwiczenia interaktywne, metoda projektów.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w parach.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *W Olsztynie*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, statki – sylwety z napisami: *dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, nawiasy*, kartoniki z działaniami, kartoniki z wynikami, ilustracje statków floty wojennej, kartki do wykonania statków origami, kartoniki z nazwami portów do zabawy „Przez morza i oceany” oraz schematy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy „Flota wojenna”. Dobiera uczniów w pary. Każda osoba otrzymuje planszę 10×10 cm, ze współrzędnymi opisanymi za pomocą cyfr i liter. Każdy zaznacza na swojej planszy flotę, po dwa okręty każdego rodzaju, np.: korweta – 1 kratka, krążownik – 2 kratki, niszczyciel – 3 kratki, lotniskowiec – 4 kratki. Uczniowie odgadują rozstawienie okrętów, podając współrzędne. Odgadnięty okręt zostaje przejęty. Po zakończeniu zabawy uczniowie przeliczają swoje statki. Nauczyciel przedstawia klasyfikację wśród par i w klasie.

2. Nauczyciel zawiesza na tablicy ilustracje statków z napisami: *dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, nawiasy* oraz karteczki z działaniami i karteczki z wynikami. Uczniowie porządkują kolejność, w jakiej powinny wypłynąć statki, aby działania zapisane na kartonikach były prawdziwe. Dobierają do działań wynik. Karteczki z działaniami i wynikami: $(3 + 2) \cdot 2$, $3 + 2 \cdot 2$, $(6 - 2) : 2$, $6 - 2 : 2$, 10, 7, 5, 2

3. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 1 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność jego wykonania. Wskazany uczeń czyta działania i wyniki działań, podaje utworzone hasło.

4. Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy „Przez morza i oceany”. Uczniowie wykonują statek techniką origami, ozdabiają go według własnego pomysłu, nadają nazwę z liczbą w zakresie od 0 do 1 (np. Amarantus 3), zapisują nazwę statku na kartce i przekazują nauczycielowi, a następnie siadają w kole. Nauczyciel prowadzi zabawę, w której wywołuje 3, 4 lub 5 (do utworzenia liczby dwucyfrowej) statków, losując karteczki. Statki ustawiają się w portach, np.:

- port morski w Gdyni: $\dots + \dots \cdot \dots =$
- port morski w Kopenhadze: $\dots - \dots : \dots =$

Porty to schematy działań z dodawaniem i mnożeniem lub dzieleniem, odejmowaniem i mnożeniem lub dzieleniem, z wyrażeniami w nawiasach i bez nawiasów, np.:

okienko + okienko \cdot okienko =

(okienko + okienko) \cdot okienko =

okienko – okienko \cdot okienko =

(okienko – okienko) \cdot okienko =

okienko – okienko : okienko =

(okienko – okienko) : okienko =

okienko : okienko + okienko =

okienko : (okienko – okienko) =

Kto pierwszy obliczy działanie, zdobywa punkt i rysuje kotwicę na stateczku. Jeśli działania nie można obliczyć, uczniowie manipulują liczbami tak, aby się to udało – osoba, która



znajduje rozwiązanie, również nagradzana jest kotwicą. Po zakończeniu zabawy nauczyciel mówi, kto wygrał.

5. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 2 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania polecenia. Wskazani uczniowie czytają kolejne pytania, działania i wyniki działań.

6. Wskazany uczeń czyta „Przypomnienie” – wypowiedź Ady zamieszczoną przed zadaniem 3. Następnie nauczyciel analizuje z uczniami informacje tam zawarte.

7. Uczniowie w parach wykonują zadanie 3 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania polecenia. Uczniowie wyjaśniają sposób wykonania obliczeń różnic temperatur i odczytują obliczone różnice.

8. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 4 z karty pracy. Ochotnik czyta uzupełnione zdania.

9. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 5 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania polecenia.

10. Nauczyciel prosi uczniów o ciche przeczytanie polecenia do zadania 6 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność zrozumienia polecenia. Uczniowie werbalizują zauważoną powtarzalność, podają sposób ozdobienia żagla w kolejnych poziomych pasach. Na koniec nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania.

11. Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *W Olsztynie*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenie z tej pomocy.

Klasa III, edukacja muzyczna,
krąg tematyczny „Podróże małe i duże”
Temat: Kołysząc się na falach...

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształcenie umiejętności wokalnych,
- wprowadzenie podstawowych wiadomości dotyczących szant,
- doskonalenie umiejętności rytmizowania,
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie,
- doskonalenie umiejętności wyrażania melodii za pomocą dźwięków i gestodźwięków.



Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- bierze udział w zabawie,
- gra na flecie,
- wie, czym są gęstodźwięki,
- wyraża rytm utworu za pomocą gestodźwięków,
- rozpoznaje szanty,
- współpracuje w grupie.

Metody: gra na instrumentach, zabawa dydaktyczna, metoda projektów.**Formy pracy:** praca indywidualna, praca zespołowa, praca grupowa.**Środki dydaktyczne:** odtwarzacz CD, nagrania szant, chusta animacyjna, flety dla każdego ucznia.**Przebieg lekcji:**

1. Na początku zajęć nauczyciel przeprowadza zabawę z chustą animacyjną. Wybiera jedno dziecko, które wchodzi pod chustę i ustawia się na czworaka – będzie ogrywać rolę rekina. Pozostali uczniowie – rybki – siadają na ziemi z wyprostowanymi nogami tak, aby były one przykryte. Dzieci trzymają płachtę w rękach i falują nią, naśladując morskie fale. Osoba, którą rekin wciągnie pod wodę, czyli pod chustę, staje się rekinem polującym na rybki.
2. Prowadzący odtwarza szanty. Uczniowie określają ich cechy wspólne – po czym można poznać, że ta piosenka należy do szant.
3. Dzieci wybierają jedną szantę i uczą się ją śpiewać.
4. Następnie uczniowie starają się zagrać melodię pierwszej zwrotki utworu oraz refrenu na flecie.
5. Nauczyciel dzieli klasę na pięć zespołów. Każdy z nich ma za zadanie przygotować się do wykonania jednej zwrotki piosenki refrenu według podanych wskazówek:
 - grupa 1 – gra melodię na fletach,
 - grupa 2 – wyklaskuje melodię,
 - grupa 3 – gwizdże melodię,
 - grupa 4 – tupie w rytmie melodii,
 - grupa 5 – uderza rękami o uda, wystukując rytm.
6. Po chwili przygotowania uczniowie wspólnie wykonują utwór z akompaniamentem.
7. Na zakończenie zajęć prowadzący przeprowadza dowolną zabawę z chustą animacyjną.

