

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 153, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_3_153*, do zastosowania z: *uczeń_3_153* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Każdy jest inny* (904_mn_kazdy jest inny), *Kompozycja w malarstwie* (913_mn_kompozycja w malarstwie), *Zawsze potrzebny* (920_mn_zawsze potrzebny).

**Klasa III, edukacja polonistyczna,
krąg tematyczny „Mapa dziecięcego świata”**

Temat: Trudne znajomości

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności czytania opowiadania z podziałem na role,
- pogłębienie zrozumienia pojęcia *choroba*,
- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem tekstów popularnonaukowych,
- kształcenie postawy empatii i współczucia dla osób chorych,
- kształcenie umiejętności odczytywania wybranych skrótowców,
- utrwalenie wiadomości na temat zdań rozkazujących i ich budowy,
- kształcenie umiejętności układania i pisania zdań rozkazujących,
- kształcenie umiejętności poprawnego zapisu wyrazów z *ą*, *ę*,
- kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- czyta opowiadanie z podziałem na role,
- definiuje pojęcie *choroba*,
- czyta proste teksty popularnonaukowe dotyczące różnych chorób,
- odczytuje skrótowce i literowce: PKP, PKS, SKO, ADHD, SOS, SMS,
- ma wiadomości na temat zdań rozkazujących i ich budowy,
- układa i pisze zdania rozkazujące,
- poprawnie zapisuje wyrazy z *ą*, *ę*,
- posługuje się nowoczesnymi technologiami.

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

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



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne *Każdy jest inny*, *Kompozycja w malarstwie*, *Zawsze potrzebny*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, teksty popularnonaukowe dotyczące wybranych przez nauczyciela chorób, w tych chorób układu nerwowego.

Uwaga: nauczyciel dobiera choroby tak, aby nie sprawić przykrości dzieciom, które na nie chorują.

Przebieg lekcji:

1. Na początku lekcji nauczyciel proponuje uczniom przeczytanie opowiadania z zadania 1 z karty pracy. Uczniowie czytają z podziałem na role, a następnie rozmawiają na temat jego treści.
2. Następnie uczniowie definiują pojęcie *choroba* (zadanie 2 z karty pracy) i czytają proste teksty popularnonaukowe dotyczące chorób. Po ich przeczytaniu określają symptomy danej choroby, sposoby leczenia. Wskazują też na to, że nie wszystkie choroby łatwo jest rozpoznać, a osoby cierpiące na choroby i zaburzenia układu nerwowego często funkcjonują zupełnie normalnie obok nas.
3. W dalszej części nauczyciel inicjuje ćwiczenia polegające na odczytywaniu skrótowców i literowców: PKP, PKS, SKO, ADHD, SOS, SMS oraz skracaniu nazw instytucji (zadanie 3 z karty pracy).
5. W dalszej części uczniowie powtarzają i utrwalają wiadomości na temat zdań rozkazujących i ich budowy, a także układają i piszą zdania rozkazujące (zadanie 4 z karty pracy).
6. Na koniec uczniowie wykonują ostatnie zadanie z karty pracy, polegające na utrwalaniu poprawnego zapisu wyrazów z *q* i *ę*.
7. Nauczyciel włącza pomoce multimedialne: *Każdy jest inny*, *Kompozycja w malarstwie*, *Zawsze potrzebny*. Chętni uczniowie wykonują zadania z tych pomocy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa III, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „Mapa dziecięcego świata”

Temat: Trudne znajomości

Cele edukacyjne:

- doskonalenie umiejętności obliczania sum i różnic, iloczynów i ilorazów w zakresie 100,
- utrwalenie pojęć: *czynnik, iloczyn, dzielna, dzielnik, iloraz, odjemna, odjemnik, czynniki, składniki*,
- utrwalenie znajomości liczb w dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu i dzieleniu,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zagadek matematycznych, kodowania i dekodowania szyfrów,
- rozwijanie kreatywności myślenia, pomysłowości,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- sprawnie oblicza sumy, różnice, iloczyny i ilorazy w zakresie 100,
- zna i rozumie pojęcia: *czynnik, iloczyn, dzielna, dzielnik, iloraz, odjemna, odjemnik, czynniki, składniki*,
- rozwiązuje łamigłówki matematyczne, zagadki matematyczne,
- konstruuje zagadki matematyczne,
- tworzy kody i dekoduje szyfry,
- współpracuje w grupie.

Metody: rozmowa, metoda zadaniowa, metoda ćwiczeniowa.

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

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, tabele dla par do zabawy „Kości w grze”, kostki.

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 1 w karcie pracy i odczytują hasło. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania polecenia.

2. Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy „Szyfrometr” i dzieli klasę na cztery zespoły. Zadaniem uczniów jest stworzenie szyfru literowo-obrazkowo-liczbowego do zestawu wyrazów:

- *suma, składniki*,
- *różnica, odjemnik, odjemna*,
- *iloraz, dzielna, dzielnik*,



- *iloczyn, czynniki.*

Dzieci mają również napisać instrukcję odkodowania. Uczniowie w tym zadaniu wykorzystują następujące działania: mnożenie, dzielenie, dodawanie i odejmowanie w zakresie 100. Po zakończeniu pracy grupy wymieniają się swoimi szyframi i odkodowują informację zakodowaną przez inny zespół. Uczniowie opowiadają o trudnościach podczas tworzenia szyfru i podczas odkodowywania, szukają lepszych rozwiązań, udoskonalają utworzone szyfry i napisane instrukcje. Na koniec w zespołach wyjaśniają pojęcia, które odkodowali.

2. Uczniowie wracają na swoje miejsca – wskazana osoba czyta głośno polecenie z zadania 2 z karty pracy. Ochotnicy czytają kolejne zdania, układają do nich działania, zapisują na tablicy i w karcie pracy, obliczają i wykreślają, doprowadzając do odkrycia poszukiwanej liczby.

3. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 3. Nauczyciel sprawdza poprawność jego wykonania.

4. Nauczyciel dobiera uczniów w pary i zaprasza do zabawy „Kości w grze”. Uczniowie uzupełniają tabelę przygotowaną przez nauczyciela, rzucając na zmianę kostką i wpisując wyrzucone liczby oczek w kolumny *Czynnik*, doliczając i wpisując właściwą liczbę tak, aby wynik wyniósł 100. Uzupełniają liczby rosnąco i malejąco.

Czynnik									
Czynnik									
Składnik									
Wynik	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Składniki parzyste ustawione rosnąco									
Składniki nieparzyste ustawione malejąco									

Po uzupełnieniu tabeli uczniowie wymieniają się tabelami i sprawdzają poprawność wykonanych obliczeń.

5. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 4 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania polecenia, a uczniowie sprawdzają je sobie nawzajem w ławkach.

6. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 5 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność jego wykonania. Wskazany uczeń czyta pary pokolorowanych liczb, a uczniowie sprawdzają ich poprawność.



**Klasa III, edukacja plastyczna,
krąg tematyczny „Mapa dziecięcego świata”**

Temat: Trudne znajomości

Cele edukacyjne:

- przypomnienie zasad obowiązujących podczas tworzenia kolażu,
- utrwalenie pojęć: *faktura*, *kompozycja otwarta i zamknięta*, *symetria*,
- rozwijanie twórczego myślenia, kreatywności.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wykonuje kolaż, wykorzystując różnorodne materiały,
- wie, co to jest faktura i potrafi ją określić,
- określa rodzaj kompozycji w sztukach plastycznych,
- wypowiada się na temat roli przyjaźni w życiu człowieka.

Metody: rozmowa, metoda zadaniowa, prezentacja.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, reprodukcje dzieł malarskich będących przykładami kompozycji otwartych i zamkniętych, artykuł dotyczący robienia kolażu, papier formatu A4, plastelina, makaron o różnych kształtach i różnej wielkości, ziarna (np.: fasola, groch, ryż, owies), klej wikol.

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel wprowadza uczniów w temat zajęć – rozmawia z dziećmi o przyjaźni i jej znaczeniu w życiu człowieka. Następnie pyta uczniów, co to jest kolaż, symetria oraz kompozycja otwarta i zamknięta. Uczniowie odpowiadają na pytania. Nauczyciel pokazuje im przykłady kompozycji zamkniętych (np. Leonardo da Vinci *Dama z łasiczką*) i otwartych w plastyce (np. Claude Monet *Nenufary*).
2. Uczniowie opowiadają, z czym kojarzy im się słowo *kolaż*. Później rozpoznają i nazywają różne faktury występujące w plastyce.
3. Prowadzący informuje uczniów, że na zajęciach wykonają kolaż dla swojego przyjaciela, wykorzystując materiały o różnej fakturze i wielkości (np. plastelinę i różne ziarna – fasolę, groch, ryż, owies). Nauczyciel przypomina dzieciom zasady tworzenia kolażu.
4. Uczniowie wykonują pracę plastyczną. Później sprzątaj swoje miejsca pracy.
5. Na koniec siadają w kręgu na dywanie i prezentują innym przygotowane kolaże.



**Klasa III, wychowanie fizyczne,
krąg tematyczny „Mapa dziecięcego świata”**

Temat: Trudne znajomości

Cele edukacyjne:

- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- kształtowanie zmysłu orientacji w terenie,
- utrwalanie wiadomości o najbliższej okolicy,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się mapą i kompasem,
- doskonalenie umiejętności współpracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- orientuje się w terenie,
- zna najbliższą okolicę,
- posługuje się kompasem i mapą,
- współpracuje w grupie.

Metody: pogadanka, metoda zabawowa, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca w grupie.

Środki dydaktyczne: notatniki, mapy, kompasy, długopisy, flamastry.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka przed szkołą. Podział klasy na dwie grupy.
2. Nauczyciel informuje uczniów, że podczas zajęć będą uczestniczyć w zabawie terenowej, kształtującej zmysł orientacji („Podchody”). Jednocześnie przypomina uczniom, że podczas wyjść poza teren szkoły należy przestrzegać zasad bezpieczeństwa.
3. Omówienie znaczenia i wykorzystania piktogramów, za pomocą których grupa, która jako pierwsza wychodzi w teren, będzie zostawiać informacje dla drugiej drużyny.
4. Uczniowie mogą posługiwać się mapą i kompasem, aby lepiej orientować się w terenie, a także zapisywać w notatniku najważniejsze informacje, odszyfrowywać piktogramy, zaznaczać na mapie najciekawsze miejsca w najbliższej okolicy, które będą mijać podczas podchodów. Wykorzystanie naturalnych przeszkód podczas zabawy, np. omijanie leżących pni drzew. Ważne jest, aby obie grupy pozostawały cały czas pod opieką nauczycieli zgodnie z obowiązującymi przepisami.
5. Wyjście obu grup. Pierwsza grupa wychodzi wcześniej, a druga – 10 minut po pierwszej. Zabawa w podchody. Powrót do szkoły.

