

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, PAKIET 155, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel_3_155*, do zastosowania z: *uczeń_3_155* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl: *Podróż po Unii Europejskiej* (893_mn_podroz po Unii Europejskiej), *Znam kraje UE* (894_mn_znak kraje UE).

Klasa III, edukacja matematyczna, edukacja przyrodnicza

krąg tematyczny „Mapa dziecięcego świata”

Temat: Sprawdzian

Cele edukacyjne:

- sprawdzenie wiedzy ucznia oraz nabytych przez niego umiejętności w zakresie edukacji matematycznej i edukacji przyrodniczej ostatniego miesiąca.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- sprawnie rozwiązuje zadania ze sprawdzianu z zakresu edukacji matematycznej i edukacji przyrodniczej z ostatniego miesiąca.

Metody: sprawdzian wiedzy i umiejętności.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel informuje uczniów, że będą rozwiązywać zadania ze sprawdzianu zamieszczonego w kartach pracy. Nauczyciel będzie odczytywać polecenia, a uczniowie będą po kolei wykonywać polecenia. Na koniec zajęć prowadzący zbierze karty i sprawdzi w domu, jak uczniowie wykonali poszczególne zadania. Jeżeli uczniowie nie będą rozumieć jakiegoś polecenia, zgłaszają to przez podniesienie ręki.

2. Uczniowie rozwiązują zadania z kart pracy.

3. Nauczyciel zbiera karty pracy. Dziękuje uczniom za napisanie sprawdzianu.

Numer zadania	Badane umiejętności Uczeń:	Punktacja
1.	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje i odejmuje w zakresie 1000 • mnoży w zakresie 100 	za każdy dobrze obliczony przykład – 1 p. maksymalna liczba punktów za to zadanie – 8 p.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • posługuje jednostkami czasu 	za każdy poprawnie połączony przykład – 1 p. maksymalna liczba punktów za to zadanie – 7 p.
3.	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje obliczenia kalendarzowe 	za każdy poprawnie wykonany przykład – 2 p. maksymalna liczba punktów za to zadanie – 2 p.



4.	<ul style="list-style-type: none"> • oblicza długość łamanej otwartej 	za poprawne wykonanie zadania – 1 p. maksymalna liczba punktów za to zadanie – 1 p.
5.	<ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego wykorzystuje się siłę wody 	za każdy poprawnie podany przykład – 1 p. maksymalna liczba punktów za to zadanie – 3 p.
Razem		21 p.

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

Temat: Palcem po mapie

Cele edukacyjne:

- poszerzanie informacji na temat wybranych kontynentów i państw Unii Europejskiej,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się mapą fizyczną Europy i świata,
- rozwijanie wyobraźni i logicznego myślenia,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- posługuje się mapą fizyczną Europy i świata,
- wypowiada się na temat wybranych kontynentów i państw UE,
- samodzielnie planuje i tworzy mapę swoich wymarzonych wakacyjnych wypraw,
- współpracuje w grupie.

Metody: metoda ćwiczeniowa, pokaz, rozmowa, zabawa, metody aktywizujące.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *Podróż po Unii Europejskiej*, *Znam kraje UE*, zagadki dla dzieci o państwach UE przygotowane przez nauczyciela, ilustracje przedstawiające Syriusza – maskotkę dzieci UE, prezentacja *Co warto wiedzieć o Unii Europejskiej?* (http://www.cen.edu.pl/cen_serwis/userfiles/file/link4/co_warto_wiedzec.pdf), karteczki z nazwami państw tworzących UE, mapa fizyczna świata, kartki formatu A3, materiały do zabaw grupowych, puzzle z obrazkami charakterystycznymi dla wybranych państw UE (Holandia – wiatrak na tle pola z tulipanami, Finlandia – Lapończyk na reniferze, Włochy – fontanna di Trevi, Wielka Brytania – Tower Bridge, Grecja – Akropol).



Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel, nawiązując do zbliżających się wakacji, inicjuje rozmowę na temat wakacyjnych podróży.

2. Uczniowie wskazują na mapie fizycznej świata poznane kontynenty i oceany i je nazywają. Następnie nauczyciel prosi dzieci, aby wskazały na mapie kontynent, na którym mieszkają. Później uczniowie losują karteczki z nazwami państw, które mają wskazać na mapie, i szukają odpowiedzi, co tworzą wspólnie te państwa.

3. Uczniowie rozwiązują zagadki dotyczące państw Unii Europejskiej. Następnie nauczyciel prezentuje uczniom slajdy przedstawiające Syriusza – maskotkę dzieci UE w narodowych strojach. Dzieci odgadują, z jakiego państwa pochodzi Syriusz ubrany w dany strój. Na koniec uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy.

4. Nauczyciel zaprasza uczniów do obejrzenia prezentacji *Co warto wiedzieć o Unii Europejskiej?*, która utrwali i poszerzy ich wiadomości na temat UE. Później dzieli klasę na grupy – uczniowie odliczają do pięciu. Osoby, które podały tę samą liczbę, tworzą jedną grupę. Grupy wybierają swoich liderów, a nauczyciel przeprowadza z grupami kilka zabaw:

- Zabawa „Łańcuszek skojarzeń” – lider grupy losuje nazwę państwa należącego do UE. Zadaniem grupy jest ułożenie jak najdłuższego łańcucha skojarzeń związanych z danym państwem. Wygrywa grupa, której łańcuch zawiera najwięcej poprawnych skojarzeń.
- Zabawa „Układanka” – grupy otrzymują od nauczyciela puzzle z obrazkami charakterystycznymi dla wybranych państw UE (Holandia – wiatrak na tle pola z tulipanami, Finlandia – Lapończyk na reniferze, Włochy – fontanna di Trevi, Wielka Brytania – Tower Bridge, Grecja – Akropol). Zadaniem grup jest ułożenie puzzli w jak najkrótszym czasie.
- Zabawa „Kto szybciej?” – na tablicy nauczyciel umieszcza karteczki z literami. Dzieci z poszczególnych grup kolejno losują litery i układają nazwę państwa należącego do UE. Wygrywa ta grupa, która najszybciej ułoży wyraz. Grupy mają ułożyć nazwę jednego z państw: Francja, Austria, Szwecja, Niemcy, Hiszpania.

5. Uczniowie wykonują w grupach zadanie 2 i 3 w karcie pracy. Ochotnicy podają odpowiedzi.

6. Liderzy grup losują karteczkę z nazwą państwa. Zadaniem członków grup jest stworzenie ciekawej kartki na temat wylosowanego kraju do przewodnika turystycznego po Europie. Po upływie ustalonego czasu zespoły prezentują swoje prace.

7. Nauczyciel prosi, aby dzieci na kartkach o formacie A3 wykonały mapę wymarzonej wakacyjnej wędrowki. Ochotnicy prezentują i krótko omawiają swoje prace.

8. Na zakończenie zajęć nauczyciel przeprowadza quiz wiedzy *Czy znam Europę?* Klasa zostaje podzielona na cztery nowe grupy. Każda kolejno losuje pytanie. Za każdą poprawną odpowiedź grupa otrzymuje 1 pkt. Zwycięża grupa, która otrzyma najwięcej punktów. Przykładowe pytania: Z czego słynie Belgia? W jakim państwie powstały najpiękniejsze walce? W jakim państwie panuje Elżbieta II? Z czego słynie Holandia? W jakim państwie tańczą flamenco? Gdzie urodził się H.Ch. Andersen? W jakim państwie leży wieś Bullerbyn? Co to jest Koloseum i gdzie się znajduje? Ile gwiazdek ma flaga Unii Europejskiej? W stolicy jakiego państwa znajduje się wieża Eiffla? Z jakiego państwa pochodzą klocki lego? Jaka pieśń jest hymnem UE?



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

Temat: Palcem po mapie

Cele edukacyjne:

- kształcenie równowagi i zręczności,
- utrwalanie wiadomości dotyczących przestrzegania przepisów ruchu drogowego, zasad bezpiecznego poruszania się rowerem po drodze,
- doskonalenie bezpiecznej jazdy rowerem.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- prawidłowo wykonuje ćwiczenia,
- przestrzega przepisów ruchu drogowego,
- bezpiecznie jeździ rowerem.

Metody: pogadanka, metoda zadaniowa.

Formy pracy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: rowery, znaki drogowe, kolorowe plansze, pachołki.

Przebieg lekcji:

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Nauczyciel informuje uczniów, że na zajęciach będą doskonalić umiejętność jazdy na rowerze.

3. Nauczyciel przypomina uczniom zasady bezpiecznego poruszania się po drodze. Mówi, że ważne jest nie tylko przestrzeganie przepisów ruchu drogowego, lecz także bycie widocznym na drodze. Dlatego należy mieć kamizelkę odblaskową, lampki, a ponadto zawsze nosić kask rowerowy dla poprawy własnego bezpieczeństwa. Zanim rozpocznie się rowerową przejażdżkę, należy dokonać przeglądu roweru. Trzeba sprawdzić, czy są sprawne hamulce, czy jest dokręcone siodełko i kierownica, czy są napompowane koła.

4. Wyjście z rowerami na boisko betonowe (lub utwardzone). Nauczyciel rozkłada pachołki równolegle, tak aby powstała droga rowerowa. Droga taka powinna mieć szerokość 2–3 metrów. Powinna też uwzględniać zakręty w lewą i prawą stronę, powinny być zaznaczone przejścia dla pieszych i znaki drogowe. Uczniowie jadą po ścieżkach rowerowych, uwzględniając przepisy ruchu drogowego. Nauczyciel steruje ruchem, pokazując odpowiednie plansze z kolorami: zielonym, pomarańczowym, czerwonym.



Klasa III, język angielski, krąg tematyczny „All about me”

Temat: Let's revise!

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności mówienia,
- kształcenie umiejętności czytania,
- kształcenie umiejętności rozumienia ze słuchu,
- doskonalenie umiejętności pracy w parach.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zna i stosuje nazwy zwierząt domowych,
- zna i stosuje nazwy członków rodziny,
- zna i stosuje nazwy miejsc zamieszkania,
- słucha zdań wypowiedzianych przez nauczyciela,
- wkleja obrazek w odpowiednim miejscu,
- rozumie zdania z użyciem czasownika *have got*,
- współpracuje w parach,
- gra w grę planszową,
- gra w bingo.

Metody: metoda TPR, słuchanie, gra, metoda zadaniowa, metoda projektu.

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 zaprasza uczniów do kącika rekreacyjnego i pokazuje im kolejno karty obrazkowe, przedstawiające słownictwo poznane w tym dziale. Uczniowie wypowiadają słowa opisujące obrazki. Nauczyciel może zmieniać tempo pokazywania kart obrazkowych.
2. Uczniowie grają w „głuchy telefon”. Siadają w kole, następnie nauczyciel mówi po cichu słowo pierwszemu uczniowi, który przekazuje je dalej. Ostatnia osoba wypowiada słowo na głos. Nauczyciel wybiera osoby, które rozpoczynają grę.
3. Uczniowie wykonują zadanie na karcie pracy. Znajduje się tam stonoga. Nauczyciel mówi: „Look! It's a centipede!”. Następnie tłumaczy uczniom, że brzuszki stonogi zawierają miejsca, w których brakuje obrazków przedstawiających słownictwo poznane w tym dziale. Nauczyciel prosi uczniów o wycięcie obrazków z karty pracy. Zadaniem uczniów jest wysłuchanie wypowiedzi nauczyciela i przyklejenie obrazków w odpowiednich miejscach.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Później nauczyciel sprawdza w formie ustnej poprawność uzupełnienia stonogi słowami. Nauczyciel odczytuje zdania dwukrotnie.

Tekst zadania:

I live in a big city.

She's got a rat..

My uncle's got glasses.

It's a small town.

My aunt is tall.

I've got one cousin.

My brother's got a lizard.

He hasn't got a parrot.

She lives in a village.

Has he got a snake?

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.). Następnie rzuca kostką dla poszczególnych grup, a uczniowie wypowiadają wyraz, który znajduje się na polu, na którym stanęli.

5. Uczniowie wykonują zadanie na kartach pracy. Znajdują się tam obrazki trzech podobnych do siebie chłopców ze swoimi zwierzętami domowymi. Nauczyciel odczytuje tekst, a zadaniem uczniów jest zaznaczenie, o którym chłopcu jest mowa. Prowadzący czyta tekst dwa razy, a następnie sprawdza poprawność wykonania polecenia.

Tekst do odczytu:

He's got blond hair.

He hasn't got green eyes.

He's got a rat but he hasn't got a cat.

He's got a lizard.

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/wyrażenia z planszy i ustawiają na nich swoje pionki. Następnie nauczyciel wymienia słowa/wyrażenia, które znajdują się na planszy. Gdy uczeń usłyszy trzy wypowiedziane wyrazy/wyrażenia, które wybrał, krzyczy: „Bingo!” i wygrywa. Nauczyciel może używać całych zdań lub pojedynczych wyrazów. Po skończeniu zabawy uczniowie dokonują samooceny, rysując buźkę w wyznaczonym do tego miejscu na karcie pracy pod planszą do gry w bingo.

7. Nauczyciel pyta uczniów o pomysły dotyczące projektu i spisuje, w jakiej formie zostaną wykonane projekty i przez kogo. Na koniec odpowiada na pytania uczniów i zachęca ich do pracy nad projektem.

