



Klasa 3 – kwiecień – blok 1 – dzień 1

Scenariusz zajęć

Blok tygodniowy: Możliwości naszego organizmu.

Temat dnia: Lubimy łamigłówki.

Cele zajęć:

Uczeń:

- podaje pomysły na spędzanie wolnego czasu,
- wykazuje czujność ortograficzną,
- rozwiązuje różne zadania matematyczne,
- współpracuje zgodnie w grupie i pomaga innym.

Metody: burza mózgów, rozmowa, patyczki, technika świateł drogowych, informacja błyskawiczna.

Formy pracy: zbiorowa, grupowa, indywidualna.

Środki dydaktyczne: krzyżówki, łamigłówki, rebusy, kwadraty matematyczne, animacja „Drudle”, program multimedialny „Wiosenne sudoku”.



Przebieg zajęć

Część wstępna	Uwagi
<p>1. Czynności organizacyjno – porządkowe (powitanie, kontrola obecności, przygotowanie do zajęć).</p> <p>2. Przedstawienie celu zajęć: Na dzisiejszych zajęciach będziemy rozmawiać o tym, w jaki sposób możemy spędzać wolny czas.</p>	
Część główna	Uwagi
<p>1. Zabawy na deszczową pogodę - burza mózgów /Uczniowie podają pomysły zabaw, w które bawią się, jak jest brzydka pogoda na dworze. Wybrane za pomocą patyczków dziecko zapisuje na tablicy pomysły kolegów. /</p> <p>- Jak spędzacie czas, gdy na dworze pada deszcz?</p> <div style="text-align: center;"> <p>czytam książki rozwiązuję rebusy</p> <p>deszcz i niepogoda</p> <p>układam zagadki</p> <p>układam puzzle</p> </div>	



2. **Oglądanie zgromadzonych w klasie materiałów.**
/Uczniowie porównują i oceniają trudności krzyżówek, łamigłówek, logogryfów, rebusów itp./
3. **„Jakie czynniki mają wpływ na lepsze funkcjonowanie naszego mózgu?” – kolorowanie ramek z prawidłowymi odpowiedziami.**

Jedzenie słodczy.	Zdrowe odżywianie się.	Łamigłówki matematyczne.
Leżenie przed telewizorem.	Ruch na świeżym powietrzu.	Ćwiczenia ortograficzne.

4. **Ćwiczenia ortograficzne. Uzupełnianie tekstu brakującymi literami.**

Latem mocno g....eje sło....ce. Na ł...ce pas.... się zwie...ęta.

Mama k....piła piękny b...kiet kwiat...w. Włó...yła je do wazonueby nie zwiędły.

Małgosię bolał dzi... b...uch. Kasia zjadła doj....ałe jab...ko. W...tyskie p....czoły wracają do ...ła.

5. **Wykreślanie powtarzających się wyrazów. Odczytanie utworzonego hasła.**

Łamigłówkizawszełamigłówkigimnastykująłamigłówki
swójłamigłówkimózgłamigłówki

/Utworzone hasło uczniowie zapisują w zeszytach./

6. **Animacja „Drudle” .**



„Drudle to rodzaj rozrywki polegającej na rysowaniu prostych, pozornie nic nie przedstawiających rysunków, a następnie dopasowywaniu do nich znaczeń (co mogłyby

Krzyżówki, łamigłówki, rebusy, kwadraty matematyczne

Animacja





przedstawić).¹

7. Samodzielne rysowanie drudli na podstawie oglądanej animacji.

/Uczniowie samodzielnie lub w parach rysują obrazki przedstawiające różne rzeczy./

8. Program multimedialny „Wiosenne sudoku”.

Program multimedialny

/Uczniowie samodzielnie czytają polecenia i przeciągając myszką wiosenne kwiaty układają je tak, aby w każdej linii poziomej i pionowej nie znalazły się dwa takie same kwiatki./

9. Matematyczne łamigłówki.

- Kto ma więcej nóg 4 psy, czy 8 kaczek?

/4x4 = 16 8x2 = 16/

- Podaj liczbę dwucyfrową, której suma cyfr jest równa 14, a iloczyn 49.

/77/

- Wypisz wszystkie liczby trzycyfrowe, których suma jest równa 4.

/ 103, 112, 121, 202, 211, 301, 400/

- Spośród podanych karteczek wybierz liczby podzielne przez 4. Ile wynosi suma tych liczb?

4	7	8	10	12	15
16	19	20	25	0	5

/4, 8, 12, 16, 20 – suma 60/

10. Zabawa ruchowa:

/Uczniowie siedzą w kole na dywanie. Podają sobie po kolei Liczmanka. Na sygnał nauczyciela dziecko, które ma Liczmanka losuje zadanie np.

¹ <http://pl.wikipedia.org/wiki/Drudle>



- zrób 5 skłonów,
- podskocz 10 razy,
- pobiegnij na początek sali i zrób 6 pajacyków,
- podrzucić piłkę do góry razy,
- przejdź z woreczkiem na głowie wyznaczoną trasą,
- wykonaj 8 zajęczych skoków,
- stań na jednej nodze i policz do 10,
- obiegnij 3 razy dzieci siedzące w kole itd./

11. Kwadraty matematyczne.

2		4
	5	
6		8

	3	
4		
	7	2

- Spróbuj samodzielnie ułożyć kwadrat magiczny.
Pamiętaj, że kwadraty magiczne, to liczby tak ułożone, że suma każdej kolumny i rzędu jest równa tej samej liczbie.

Część końcowa

Uwagi

1. Podsumowanie zajęć.

- Podsumujmy naszą dzisiejszą lekcję.

Uczniowie siedzący w kręgu podają sobie z rąk do rąk Liczmarka i każdy wypowiada zdanie:

- Dzisiaj nauczyłem się....





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

/Główną zasadą jest to, że uczniowie mówią po kolei, a ich wypowiedzi powinny być zwarte. Na zakończenie nauczyciel podsumowuje usłyszane wypowiedzi formułując wniosek z odbytych zajęć/.

2. Praca domowa - „Kwadrat magiczny”.

Narysuj w zeszycie kwadrat magiczny. Ułóż w kwadracie liczby tak, aby suma w każdym rzędzie wynosiła 100.



Proponowany zapis w dzienniku:

Zabawy na deszcz i niepogodę – burza mózgów. „Jakie czynniki mają wpływ na lepsze funkcjonowanie naszego mózgu? – kolorowanie ramek z prawidłowymi odpowiedziami. Ćwiczenia ortograficzne. Czym są drudle? – animacja multimedialna. Program multimedialny „Wiosenne sudoku”. Matematyczne łamigłówki – samodzielne rozwiązywanie zadań matematycznych, kwadratów magicznych.

Podstawa programowa	<p>Dokument „Podstawa programowa edukacji wczesnoszkolnej” w zakresie edukacji polonistycznej:</p> <p>1.1) korzysta z informacji:</p> <p>a) uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji,</p> <p>3) tworzy wypowiedzi:</p> <p>a) w formie ustnej i pisemnej,</p> <p>c) uczestniczy w rozmowach,</p> <p>f) pisze czytelnie i estetycznie.</p> <p>W zakresie edukacji społecznej:</p> <p>5.4) współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych;</p> <p>przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz świecie dorosłych;</p> <p>W zakresie edukacji matematycznej:</p> <p>7. 8) rozwiązuje proste zadania tekstowe,</p> <p>W zakresie zajęć komputerowych:</p> <p>8.1 Uczeń posługuje się komputerem w podstawowym zakresie.</p> <p>8.2 Posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach.</p> <p>8.3 c) odtwarza animacje i prezentacje multimedialne;</p> <p>W zakresie wychowania fizycznego i edukacji zdrowotnej:</p> <p>10. 3) w zakresie sportów całego życia i wypoczynku:</p> <p>a) posługuje się piłką: rzuca, chwyta, kołuje, odbija i prowadzi</p>
---------------------	---



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

	ją, c) bierze udział w zabawach.
Opis zawartości zasobu	Scenariusz zawiera ćwiczenie ortograficzne, wykreślanie powtarzającego się wyrazu, zabawy ruchowe, animację, program multimedialny, matematyczne łamigłówki, kwadraty magiczne.
Autorzy	Katarzyna Kosik

