



Klasa 3 – styczeń – blok 2 – dzień 2

Scenariusz zajęć



Blok tygodniowy: Zimą bywa różnie.

Temat dnia: Wybieram gry planszowe.

Cele zajęć:

Uczeń:

- wypowiada się na temat gier planszowych, rozumie zasady prostej gry planszowej po samodzielnym odczytaniu,
- projektuje grę planszową z zachowaniem wątku matematycznego,
- reklamuje swoją grę planszową,
- przestrzega zasad podczas gry,
- wskazuje części mowy: rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki i liczebniki,
- rozwiązuje proste zadania na porównywanie różnicowe i ilorazowe,
- wykonuje ćwiczenia zgodnie z instrukcją nauczyciela.

Metody: aktywizujące, pogadanka, działanie praktyczne, metoda gier planszowych.

Formy pracy: zbiorowa, indywidualna zróżnicowana, grupowa.

Środki dydaktyczne: karta pracy, przykładowe gry planszowe, kartoniki od 0 do 5, plansze gier na szarym papierze, kartki z rozpoczętą instrukcją gry, kostki, pionki, program multimedialny, piłki do siatkówki, nagranie muzyki relaksacyjnej.

Przebieg zajęć

Część wstępna	Uwagi
<p>1. Czynności organizacyjno – porządkowe (powitanie, kontrola obecności, przygotowanie do zajęć).</p> <p>Rozpoczęcie zajęć rozwiązaniem krzyżówki w kartach pracy, której hasło wskaże temat.</p> <p>2. Podanie celów zajęć: Na dzisiejszych zajęciach nauczymy się projektować gry planszowe.</p> <p>3. Zapis tematu zajęć: Wybieram gry planszowe.</p>	Karta pracy. Krzyżówka z hasłem: Gry planszowe.
Część główna	Uwagi
<p>1. Sprawdzenie pracy domowej.</p> <p>Uczniowie prezentują wykonane plansze sudoku.</p> <p>Wypowiadają się na temat pracy domowej:</p> <p>1) Z kim grali?</p>	



2) Komu najbardziej podobała się ta gra?

3) Jak długo grali z rodziną?

4) Kto jest głównym autorem przyniesionej do klasy planszy?

Nauczyciel zbiera przyniesione plansze, aby za zgodą uczniów powielić je dla innych dzieci.

2. Wypowiedzi na temat przyniesionych przez nauczyciela gier planszowych.

Uczniowie przechodzą na dywan i tam oglądają zgromadzone gry planszowe, zaglądają do środka, wymieniają się między sobą swoimi spostrzeżeniami. Następnie nauczyciel dzieli uczniów na grupy i każda grupa losuje 1 numer. Numerki są też przyklejone do pudełek z grami. Grupa odszukuje grę, której numer wylosowała, zabiera tę grę do swojego stolika i tam rozpoczyna pracę z grą.

Zadanie grupy polega na odczytaniu instrukcji gry oraz przygotowaniu prezentacji gry na forum klasy.

3. Prezentacja zasad wybranej gry planszowej.

Każda grupa prezentuje grę i jej zasady. Pozostałe grupy oceniają prezentację podnosząc do góry kartoniki od 0 do 5 punktów. Ocenie podlega to, czy słuchający uczniowie rozumieją przedstawiane zasady gry i czy są one precyzyjnie przedstawiane. Mogą również zadawać pytania, prosić o dodatkowe wyjaśnienia podczas prezentacji.

Nauczyciel zlicza punkty. Grupa, która zdobyła ich najwięcej otrzymuje nagrodę w postaci uśmiechniętej buźki w zeszyte lub znaczka.

4. Konstruowanie klasowej gry planszowej.

Każda grupa otrzymuje od nauczyciela arkusz szarego papieru, na którym narysowana jest trasa gry-ściganki (dobrze dzieciom znanej). Zaznaczony jest START i META. Każda trasa jest taka sama.

Grupy otrzymują też pionki i kostki do gry oraz początek instrukcji do gry.

Zadanie grupy polega na dopisaniu wątku matematycznego do gry. Mają to być cztery zadania, które napotykają gracze na swojej drodze. O poziomie trudności decydują uczniowie. Zadania mają być umieszczone w dowolnych miejscach trasy-ściganki i w sposób jasny opisane w instrukcji. Każda grupa nadaje również tytuł swojej grze.

Kiedy grupy skończą pracę, wtedy proponują innym grupom wymianę zachęcając do zagrania w ich grę. Muszą przy tym zareklamować skonstruowaną przez siebie grę, aby jak najszybciej właśnie ich gra została wybrana.





Klasa brawami ocenia grę, która zainteresowała uczniów najbardziej.
Następnie grupy wymieniają się grami (np. w/g wskazówek zegara) i grają w skonstruowaną przez kolegów grę.
*Można przeprowadzić Klasowy Turniej Gier Planszowych.

5. Utrwalenie znajomości części mowy- program multimedialny.

Uczniowie pracują w pracowni komputerowej.
Uczeń słyszy komentarz- jednocześnie pojawia się polecenie w formie pisanej identycznej treści, która jest wypowiadana przez lektora:

"Za chwilę pojawiać się będą wyrazy. Twoje zadanie polega na przeciągnięciu myszą wyrazu w odpowiednie miejsce."

Po wybrzmieniu głosu lektora, instrukcja i głos znikają, a na ekranie pojawiają się powoli wyrazy, które dziecko ma przeciągnąć myszą do właściwej kolumny. Tych wyrazów jest 20 (po 5 każdej części mowy).

Przymiotniki: wesoły, miły, kolorowy, czerwony, smaczny;

Czasowniki: są, jest, będą, jadą, czyta;

Rzeczowniki: książka, jabłko, sweter, malarz, deser;

Liczebniki: jeden, dwa, obie, drugi, jedną.

Właściwe wykonanie zadania powoduje pozostawienie wyrazu w odpowiedniej kolumnie.

Błędne- wyraz "spada" z kolumny i komentarz: "Oj, nie tak. Spróbuj jeszcze raz!"

Na koniec brawa lub komentarz : "Doskonale znasz już części mowy!"

6. Zadanka Liczmanka.

Zadanie 1

Kasia i Mikołaj robili papierowe figurki. Mieli przygotowane 24 białe kartki, kartek niebieskich o 6 mniej niż białych, a kartek czerwonych 6 razy mniej niż kartek białych.

Ile Kasia i Mikołaj przygotowali kartek niebieskich?

Rozwiązanie:

Odpowiedź:

Ile było kartek czerwonych?

Rozwiązanie: ...

Odpowiedź: ...

Z jednej kartki Można zrobić jedno zwierzątko. Czy Kasia i Mikołaj mogą zrobić 40 zwierzątek?

Rozwiązanie:...

Odpowiedź:...





Zadanie 2

Uzupełnij treść zadania i rozwiąż je.

Tato ma 40 lat, a jego syn 10.

Ile razy tato jest od syna?

Rozwiązanie:....

Odpowiedź:....

Ile razy syn jest od taty?

Rozwiązanie:....

Odpowiedź:....

Zadanie 3

Uzupełnij tabelę

dzielna	15	24	9	60	30		28	27	16
dzielnik	3			10		3			4
iloraz		8	9		3	5	7	3	

Zadanie 4

Zadanie w karcie pracy.

Obliczanie działań na mnożenie i dzielenie.

Porównywanie wyników.

7. Ćwiczenia osławajające z piłką siatkową, wprowadzenie do minipiłki siatkowej.

1) Ćwiczenia organizacyjno- porządkowe.

2) Zabawa ożywiająca - „Bitwa na śnieżki”. Dwie drużyny stają na przeciw siebie. Między nimi wyznaczona jest linia. Każde dziecko w drużynie ma piłkę- śnieżkę. Na sygnał nauczyciela drużyny przerzucają piłki- śnieżki tak, aby mieć ich na swojej stronie jak najmniej. Po ponownym sygnale nauczyciela wszyscy stają bez ruchu- nie wolno już przerzucać piłek- śnieżek.

Wygrywa drużyna, która na swoim terenie ma mniej piłek- śnieżek.

3) Część główna. Uczniowie ćwiczą w parach. Każda para ma piłkę.

Ćwiczenie 1. Dzieci stają naprzeciw siebie w odległości kilku kroków. Starają się jak najszybciej podawać do siebie piłkę tak, aby ta nie spadła na ziemię.

Ćwiczenie 2. Pary poruszają się w dowolnych kierunkach podając do siebie piłkę.

Ćwiczenie 3. Uczniowie stają tyłem do siebie w dużym rozkroku. Podają sobie piłkę nad głowę i między nogami.

Ćwiczenie 4. Pozycja jak w poprzednim ćwiczeniu.

Uczniowie podają sobie piłkę poprzez skręt tułowia w lewą i prawą stronę.

Ćwiczenie 5. Uczniowie stają naprzeciw siebie w





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>odległości ok. 3 m. Ustawieni są w pozycji siatkarskiej. Jeden z uczniów wysokim łukiem rzuca piłkę do partnera, którego zadaniem jest złapanie jej oburącz (tworząc z dłoni koszyczek) i zatrzymanie na wysokości czoła.</p> <p>Ćwiczenie 6. Minimecz. Klasę dzielimy na dwa zespoły. Zadaniem każdego zespołu jest przerzucenie piłki nad siatką na pole przeciwnika tak, aby ta dotknęła ziemi. Za trafienie w pole przeciwnika drużyna otrzymuje punkt.</p> <p>4) Zabawa uspokajająca. Uczniowie siadają w siadzie prostym, piłkę kładą obok siebie i w rytm muzyki turlają nią wokół swojego ciała w lewą, a potem prawą stronę.</p> <p>5) Ćwiczenia porządkowe. Zakończenie zajęć</p>	
Część końcowa	Uwagi
<p>1. Podsumowanie zajęć.</p> <p>Rozmowa na temat emocji towarzyszących grom.</p> <p>Kiedy wygrywam to czuję....</p> <p>Kiedy przegrywam to czuję....</p> <p>Jeśli ktoś smuci się z powodu przegranej, to powiem mu...</p> <p>2. Praca domowa.</p> <p>Zaprojektuję rodzinną grę planszową i będzie ona niespodzianką dla mamy i taty.</p>	



Proponowany zapis w dzienniku:

Wypowiedzi na temat gier planszowych- prezentacja zasad losowo wybranej gry. Zasady konstruowania gier planszowych. Projektowanie klasowych gier planszowych z wątkiem matematycznym. Prezentacja zaprojektowanej i wykonanej gry. Rozgrywki klasowe. Utrwalenie wiadomości o częściach mowy. Rozwiązywanie zadań na porównywanie różnicowe i ilorazowe. Ćwiczenia osławające z piłką siatkową- wprowadzenie do minipiłki siatkowej.

Podstawa programowa	<p>Dokument „ Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych I etap edukacyjny” w zakresie edukacji polonistycznej:</p> <p>1.1)a) uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji;</p> <p>1.1)c) wyszukuje w tekście potrzebne informacje;</p> <p>1.3)c) uczestniczy w wypowiedziach, zadaje pytania, udziela odpowiedzi, prezentuje własne zdanie i formułuje wnioski;</p>
---------------------	---



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

	<p>W zakresie edukacji społecznej: 5.4) współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych; przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz świecie dorosłych; W zakresie edukacji matematycznej: 7.5) dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100; 7.6) mnoży i dzieli liczby w zakresie tabliczki mnożenia; podaje z pamięci iloczyny; 7. 8) rozwiązuje proste zadania tekstowe (w tym na porównywanie różnicowe); W zakresie zajęć komputerowych: 8.2) posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi; W zakresie wychowania fizycznego i edukacji zdrowotnej: 10.3) a) posługuje się piłką: rzuca, chwytą; 10.3)c) bierze udział w zabawach i minigrach terenowych respektując reguły i podporządkowując się decyzjom sędziego;</p>
Opis zawartości zasobu	Scenariusz zajęć wzbogacony kartą pracy i programem multimedialnym.
Autorzy	Beata Małecka-Perszko

