



Klasa 3 – kwiecień – blok 1 – dzień 3

Scenariusz zajęć

**Blok tygodniowy:** Możliwości naszego organizmu.

**Temat dnia:** Rozwiązujemy i układamy zagadki.

**Cele zajęć:**

**Uczeń:**

- czyta tekst informacyjny,
- wypowiada się na temat przeczytanego tekstu,
- współpracuje w nauce i zabawie,
- układa i rozwiązuje zagadki,
- wyjaśnia znaczenia znanych przysłów,
- rozwiązuje działania matematyczne,
- wykonuje ćwiczenia zgodnie z instrukcją nauczyciela.

**Metody:** praca z tekstem, dyskusja, patyczki, działanie praktyczne, eksperyment przyrodniczy, barometr nastroju.

**Formy pracy:** zbiorowa, grupowa, indywidualna.

**Środki dydaktyczne:** tekst pomocniczy, kartoniki z nazwami czynności, nagranie „Matematyczne zagadki”, program multimedialny „Matematyczne pytania i zadania”, duża miska, mąka ziemniaczana, woda.

Przebieg zajęć

Część wstępna	Uwagi
<p><b>1. Czynności organizacyjno – porządkowe (powitanie, kontrola obecności, przygotowanie do zajęć).</b></p> <p><b>2. Przedstawienie celu zajęć:</b> Podczas dzisiejszych zajęć będziemy układać i rozwiązywać różne zagadki. Dowiedziecie się, skąd wzięły się zagadki i kto był najsłynniejszym detektywem na świecie.</p>	
Część główna	Uwagi
<p><b>1. Czym są zagadki? Czytanie tekstu o zagadkach.</b> /Uczniowie na podstawie przeczytanego tekstu podają odpowiedzi na zadane przez nauczyciela pytanie. Uczniów wybieramy za pomocą patyczków./</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Czym są zagadki?</li><li>- Dlaczego lubimy rozwiązywać zagadki?</li></ul> <p>„Zagadka musi zatem być "chwytliwa", tzn. powinna zachęcać i przyciągać swą ciekawą treścią, oryginalnym układem, intrygującą formą, a także miłym,</p>	Tekst pomocniczy





estetycznym wyglądem zewnętrznym. Dobra zagadka powinna nie tylko czynić wrażenie na miłośnikach rozrywek umysłowych, ale wzbudzać również zainteresowanie tych, którzy po raz pierwszy zwracają na nią uwagę. Dobrze jest więc, gdy łamigłówka ma jakiś "wabik" zmuszający do zastanowienia się. Czasem "wabikiem" jest frapujący rysunek lub cały układ graficzny harmonizujący z tematyką zadania."<sup>1</sup>

## 2. Ciekawostka Liczanka.

„Sherlock Holmes - postać fikcyjna, bohater powieści i opowiadań kryminalnych sir Arthura Conan Doyle'a. Holmes był genialnym detektywem wykorzystującym do rozwiązywania zagadek kryminalnych metody, jak sam autor określał, dedukcji<sup>[3]</sup>. Tak naprawdę jednak używaną metodą było rozumowanie abdukcyjne. Swoje śledztwa opierał na umiejętności obserwacji i znajomości psychologii, chemii, balistyki, matematyki, a także dużej wiedzy na temat wielu kultur i religii<sup>[3]</sup>. Był również utalentowanym skrzypkiem i bokserem.”<sup>2</sup>

## 3. Szukamy skarbu – wspólna zabawa.

/Pod nieobecność uczniów ukrywamy w klasie przedmioty, który uczniowie muszą odnaleźć słuchając naszych wskazówek. Możemy ukryć np. słownik ortograficzny, regułę ortograficzną. /

Zapamiętaj!

Przed „że”, „ale”, „jak”, „bo”, „ponieważ”, „lecz”, „dlatego”, „aż”, „żeby”, „więc”, „gdyż”, „a”, „który” stawiamy przecinek.

Np. Zosia była zmęczona, ale nie chciała zasnąć.

Zapamiętaj!

Przed „i”, „oraz”, „albo”, „lub” nie stawiamy przecinka.

Np. Jutro pójdę do sklepu albo posprzątam swój pokój.

Ćw.

Ułóż dwa zdania złożone ze spójnikami, przed którymi stawiamy przecinek i dwa zdania złożone ze spójnikami, przed którymi nie stawimy przecinka.

Słownik ortograficzny, reguła ortograficzna



<sup>1</sup> <http://adonai.pl/relaks/zagadki/?id=z1>

<sup>2</sup> [http://pl.wikipedia.org/wiki/Sherlock\\_Holmes](http://pl.wikipedia.org/wiki/Sherlock_Holmes)



#### 4. Swobodne wypowiedzi na temat znanych przysłów.

Ćw.

Połącz poplątane części powiedzeń. Rozwiązania zapisz w zeszyte. Wyjaśnij znaczenie podanych przysłów.

Pozjadać wszystkie	głowę.
Łamać sobie czymś	głowy.
Dostać małego	roзумu.
Ruszyć	głowę.
Iść po rozum do	rozumu.

#### 5. Zabawa w kalambury. Jakie wykonuję czynność?

/Uczniowie losują karteczki z różnymi nazwami czynności np. gra na flecie, jazda samochodem, ubieranie się, taniec. Zadaniem uczniów jest jak najdokładniejsze pokazanie wylosowanej czynności./

#### 6. Układanie zagadek dla przeciwnej drużyny.

/Dzielimy uczniów na dwa lub trzy zespoły. Zadaniem uczniów jest ułożenie trzech zagadek dla przeciwników. Zwracamy uwagę na to, aby zagadki były ciekawe i atrakcyjne. /

#### 7. Kto pierwszy odgadnie?. Rozwiązywanie zagadek matematycznych czytanych przez lektora.

/Nauczyciel odtwarza nagranie. Uczniowie samodzielnie próbują rozwiązać wysłuchane zagadki. Kto pierwszy rozwiąże zagadkę otrzymuje punkt./

#### 8. Program multimedialny „Matematyczne pytania i zadania”.

/Uczniowie samodzielnie czytają polecenia i rozwiązują zadania matematyczne./

#### 9. Zadanko Liczmanka – eksperyment przyrodniczy

**Ciecz nienewtonowska** - jest to taka ciecz, która zmienia się w ciało stałe lub odwrotnie. Nazwę swoją nosi od nazwiska sławnego fizyka Isaaka Newtona. Isaak Newton stwierdził kiedyś, że wszystkie ciecz zachowują się tak samo, a ich lepkość zależy od

Kartoniki z nazwami czynności

Nagranie „Zagadki matematyczne”





temperatury i ciśnienia. To były ciecze newtonowskie. Później jednak okazało się, że są takie płyny, które nie spełniają tego prawa, a ich lepkość zależy głównie od siły na nie działającej, czyli wbrew prawu Newtona. Dlatego ta ciecz ma nazwę nienewtonowska.

- Wsyp do szklanej misy szklankę mąki ziemniaczanej. Dolej szklankę wody i rozmieszaj. Włóż delikatnie rękę do misy, a teraz uderz z całej siły. Jakiego zmysłu używamy podczas tego eksperymentu?

/Możemy również pokazać dzieciom film, na którym pokazane jest, w jaki sposób zachowuje się ciecz nienewtonowska <sup>3</sup>pod wpływem różnego rodzaju czynników. /

#### 10. Zabawy na świeżym powietrzu.

##### „LUSTERKO”

Dzieci dobierają się w pary. Jedno dziecko pokazuje różne figury, miny, a drugie dziecko z pary naśladuje pokazywane ćwiczenia. Na sygnał nauczyciela następuje zmiana.

##### „BEREK”

Uczniowie stoją w luźnej gromadzie. Jedno dziecko otrzymuje szarfę i jest Berkiem. Berek stara się schwytać inne dziecko. Gdy kogoś złapie przekazuje szarfę i wówczas następna osoba jest Berkiem.

##### „SLALOM”

Dzielimy uczniów na dwie drużyny i tworzymy dwa tory biegowe. Na każdym torze ustawiamy w równej odległości pachotki. Zaznaczamy linię startu. Każdy uczeń biegnie slalomem do przodu i slalomem wraca na koniec rzędu.

##### „PIŁKA NAD GŁOWĄ”

Dzielimy uczniów na dwie drużyny. Każda drużyna otrzymuje piłkę. Na sygnał nauczyciela uczniowie podają sobie piłkę z rąk do rąk nad głową. Warunek jest taki, że każde dziecko musi otrzymać piłkę i przekazać ją następnej osobie. Wygrywa drużyna, która najdokładniej i najszybciej wykona zadanie.

##### „PIŁKA POD NOGĄ”

Dzielimy uczniów na dwie drużyny. Każda drużyna

Program multimedialny „Matematyczne pytania i zadania”

Duża miska, mąka ziemniaczana, woda


Pachotki, chusta animacyjna, piłki



<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=WaEwbG1R9Pk>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>otrzymuje piłkę. Na sygnał nauczyciela uczniowie podają sobie piłkę z rąk do rąk między nogami. Warunek jest taki, że każde dziecko musi otrzymać piłkę i przekazać ją następnej osobie. Wygrywa drużyna, która najdokładniej i najszybciej wykona zadanie.</p> <p>„ZABAWY Z CHUSTĄ ANIMACYJNĄ”</p> <p>Uczniowie trzymają chustę ze wszystkich stron. Na sygnał nauczyciela np. przechodzą pod chustą.</p> <p>/Po zakończonych ćwiczeniach wracamy do sali lekcyjnej. /</p>	
Część końcowa	Uwagi
<p><b>1. Podsumowanie zajęć. Barometr nastroju.</b></p> <p>/Uczniowie oceniają zajęcia za pomocą „barometru nastroju” jak podobały im się./</p> <div data-bbox="244 969 611 1111">  </div> <p>4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- W jaki sposób możemy ocenić naszą pracę na lekcji?</li> <li>- Co moglibyśmy zmienić?</li> <li>- Co było dla was najważniejsze?</li> <li>- Z czego powinniśmy zrezygnować?</li> </ul>	



**Proponowany zapis w dzienniku:**

**Czym są zagadki? Czytanie tekstu o zagadkach. Wspólna zabawa - Szukamy skarbu. Swobodne wypowiedzi na temat znanych przysłów. Zabawa w kalambury. Kto pierwszy odgadnie? Rozwiązywanie zagadek matematycznych czytanych przez lektora. Układanie zagadek. Program multimedialny „Matematyczne pytania i zadania”. Zabawy na świeżym powietrzu.**

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>c) wyszukuje w tekście potrzebne informacje</p> <p>3) tworzy wypowiedzi:</p>
---------------------	---

<sup>4</sup> <https://www.google.pl/search?q=kciuk>



	<p>c) uczestniczy w rozmowach,</p> <p>f) pisze czytelnie i estetycznie (przestrzega zasad kaligrafii), dba o poprawność gramatyczną, ortograficzną oraz interpunkcyjną,</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>5.6) zna prawa ucznia i jego obowiązki.</p> <p>W zakresie edukacji przyrodniczej:</p> <p>6. 1) obserwuje i prowadzi proste doświadczenia przyrodnicze, analizuje je i wiąże przyczynę ze skutkiem;</p> <p>W zakresie edukacji matematycznej:</p> <p>7.5) dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych); sprawdza wyniki odejmowania za pomocą dodawania;</p> <p>7.6) mnoży i dzieli liczby w zakresie tabliczki mnożenia (bez algorytmów działań pisemnych); podaje z pamięci iloczyny; sprawdza wyniki dzielenia za pomocą mnożenia;</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>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, chwytą, kołduje, odbija i prowadzi ją,</p> <p>c) bierze udział w zabawach.</p>
Opis zawartości zasobu	Scenariusz zawiera ćwiczenie gramatyczne, program multimedialny, nagranie zagadek matematycznych, eksperyment przyrodniczy, ciekawostkę Liczmanka.
Autorzy	Katarzyna Kosik

