

Scenariusz zajęć nr 45

**Temat: Piszemy życzenia świąteczne.**

Cele operacyjne:

Uczeń:

- redaguje w formie pisemnej życzenia świąteczne,
- zapisuje poprawnie datę świąt,
- używa form grzecznościowych charakterystycznych dla formy listu prywatnego,
- poprawnie adresuje kopertę,
- śpiewa kolędę „Dzisiaj w Betlejem”,
- rozwiązuje zadania tekstowe dotyczące obliczeń pieniężnych,
- odlicza odpowiednią sumę pieniędzy z użyciem złotych i groszy,
- wylicza kwotę reszty.

Środki dydaktyczne:

- kartka świąteczna przygotowana przez nauczyciela (opisana w zadaniu 1),
- kolorowe kartki papieru, przybory do rysowania, papier kolorowy, nożyczki i klej,
- grafika przedstawiająca zaadresowaną kopertę z naklejonym znaczkiem,
- koperty,
- nagranie z kolędą „Dzisiaj w Betlejem” – ze źródeł ogólnodostępnych,
- gwizdek,
- animacja komputerowa (opisana w zadaniu 5),
- ćwiczenie interaktywne (opisane w zadaniu 6).

Metody i techniki nauczania: ćwiczenia praktyczne, ekspresyjna, metoda programowa z użyciem komputera/tabletu

Formy:

- zbiorowa,
- indywidualna.



## Przebieg zajęć:

### Etap wstępny

Nauczyciel zadaje pytania:

Jakie znacie tradycje świąteczne?

Jak się przygotowujecie do świąt?

Czy wysyłacie kartki świąteczne? (pytanie zadawane tylko w przypadku, gdy uczniowie o tym wcześniej nie wspomną)

Czego ludzie nawzajem sobie życzą w okresie świątecznym?

### Etap realizacji

#### Zadanie 1

Faza przygotowawcza: nauczyciel przygotowuje w domu kartkę świąteczną dla uczniów.

Wypisuje na niej treść życzeń:

*Drodzy uczniowie klasy 3,*

*Z okazji świąt Bożego Narodzenia życzę Wam dużo radości, spokoju i szczęścia w gronie rodzinnym, a także pomyślności w Nowym Roku.*

*Z pozdrowieniami,*

*Wasz Nauczyciel*

Na dole kartki data i miejsce: *nazwa miejscowości, w której znajduje się szkoła, 24 grudnia 2015* (data może być zmieniona przez nauczyciela).

W czasie lekcji nauczyciel pokazuje uczniom przygotowaną wcześniej poprawnie zaadresowaną kopertę z naklejonym znaczkiem. Wyjmuje kartkę świąteczną i czyta treść. Pyta, co zapisujemy na początku i na końcu życzeń? Jakie inne zwroty mogą być użyte w tych miejscach? Nauczyciel zapisuje datę na tablicy. Pyta uczniów, w jaki inny sposób można ją zapisać? Zapisuje propozycje na tablicy (np. 24.12.2015 r., 24.12.15 r., 24 grudnia 2015 r., 24 XII 2015 r.).



Nauczyciel rozdaje kolorowe kartki papieru, przybory do rysowania, papier kolorowy, nożyczki i klej. Uczniowie wykonują kartki świąteczne – odpowiednio je ozdabiają, w środku piszą życzenia, miejscowość i datę. Na koniec ochotnicy czytają swoje życzenia i prezentują wykonane kartki.

#### Zadanie 2

Nauczyciel rozdaje uczniom koperty. Jako wzór pokazuje grafikę przedstawiającą zaadresowaną kopertę z naklejonym znaczkiem. Nauczyciel prosi o wskazanie adresata i nadawcy. Pyta, w jaki sposób powinien być zapisany adres?

Uczniowie adresują swoje koperty według wzoru i nakleją znaczki, które wycinają z papieru (mogą je też narysować).

#### Zadanie 3

Uczniowie słuchają 3 pierwszych zwrotek kolędy „Dzisiaj w Betlejem”. Następnie nauczyciel rozdaje tekst kolędy i włącza nagranie jeszcze raz, uczniowie śpiewają razem z nagraniem.

Nauczyciel dzieli uczniów na 6 grup. Każda grupa wykonuje jedną część kolędy (3 grupy śpiewają zwrotki, 3 refren).

Uczniowie mogą na koniec zaśpiewać kolędę bez podkładu muzycznego.

#### Zadanie 4

Uczniowie stają w dowolnym miejscu rekreacyjnej części sali. Nauczyciel daje sygnał gwizdkiem, uczniowie odwracają się w stronę, z której dochodzi dźwięk.

Następnie dzielą się na 4 grupy. Nauczyciel rozdaje każdej grupie jeden instrument: grzechotkę, tamburyn, trójkąt, cymbałki. Ta wybiera spośród siebie jedną osobę, której zawiązuje oczy chustką oraz kolejną, która otrzymuje instrument. Członkowie grup rozchodzą się po sali i zaczynają nawoływać po imieniu uczniów z zasłoniętymi oczami. Uczeń z zawiązanymi oczami musi rozróżnić dźwięk instrumentu, na którym gra członek jego grupy i dotrzeć do niego.

#### Zadanie 5



Animacja komputerowa. Uczniowie układają pytania do treści zadania przedstawionej w animacji i zapisują je na kartkach. Następnie zadanie. Ochotnicy czytają swoje propozycje i odpowiedzi.

Animacja komputerowa:

Opis dla grafika: Na ekranie pojawiają się treści zadań.

1. Kasia ma (obrazek monet 1 zł, 1zł, 2 zł). Chce kupić kartkę, która kosztuje 2 zł i znaczek za 1 zł 50 gr.
2. Tomek ma (obrazek monet 5 zł, 2 zł, 50 gr). Chce wysłać list do koleżanki. Musi kupić znaczek za 2 zł 50 gr i kopertę za 50 gr.

## Zadanie 6

Uczniowie wykonują ćwiczenie interaktywne.

Ćwiczenie interaktywne:

Polecenie: Kup kopertę, kartkę pocztową i znaczek, klikając w nie. Następnie zsumuj kwoty i kliknij monety, którymi zapłacisz. Na koniec oblicz, ile dostaniesz reszty i kliknij odpowiednie monety.

Opis dla grafika: ekran podzielony na trzy części. W pierwszej części świąteczna kartka, znaczek i koperta z cenami podanymi obok: odpowiednio 2 zł, 1 zł 40 gr, 10 gr. Gdy uczeń klika kolejne przedmioty, ich ceny pojawiają się na dole, układając się w działanie (np.  $2\text{ zł} + 1\text{ zł }40\text{ gr} + 10\text{ gr} = \dots$ ). W drugiej części są monety 2 zł, 1 zł, 1 zł, 5 zł. Gdy uczeń klika monety, pojawiają się one na dole, tworząc działanie, tak jak poprzednio. W trzeciej części znajdują się monety: 50 gr, 2 zł, 1 zł. Pod spodem pojawia się działanie: wynik z drugiej części – wynik z pierwszej części = .... Suma wybranych monet musi się równać sumie ostatniego działania.

## Zadanie 7

Uczniowie rozwiązują zadania w karcie pracy nr 1. Uczniowie zdolni rozwiązują zadania w karcie pracy nr 1a, uczniowie ze spe nr 1b.

### Etap końcowy

Nauczyciel zadaje pytania:



Jakie zwroty umieszczamy na początku życzeń?

Jakie zwroty umieszczamy na końcu życzeń?

Kto to jest nadawca? W którym miejscu na kopercie wpisujemy jego dane?

Kto to jest adresat? W którym miejscu na kopercie wpisujemy jego dane?

Uczniowie śpiewają kolędę *Dzisiaj w Betlejem*.

### Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 7 rozwiązuje zadanie w karcie pracy nr 1a.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w zadaniu 7 rozwiązuje zadanie w karcie pracy nr 1b.

