



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 80/III

Klasa	trzecia
Temat dnia	<i>Bilans wiedzy</i>
Obszary edukacyjne	- edukacja polonistyczna - edukacja matematyczna - edukacja społeczna
Cele zajęć	Ogólne: - utrwalenie wiedzy i umiejętności opanowanych w III klasie, - kształtowanie umiejętności oceny własnych kompetencji (rozwój samowiedzy). Operacyjne: Uczeń - wymienia czynności, które opanował w III klasie, - uczestniczy w grze, zadając pytania i odpowiadając na pytania innych osób, - rozumie zasady gry i przestrzega ich, - wybiera najciekawsze zajęcia, które odbyły się w III klasie i uzasadnia swój wybór, - projektuje najlepsze zajęcia na świecie i prezentuje ich przebieg w formie scenki teatralnej, - tworzy analogie twórcze na temat klasy trzeciej z wykorzystaniem nazw wybranych przedmiotów.
Metody pracy	Podające (opis, pogadanka), aktywizujące (gra dydaktyczna), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe)
Forma pracy	zbiorowa, indywidualna, w parach
Środki dydaktyczne	papier pakowny, mazaki, pionki (guziki)
Czas trwania	3 godz.

### PRZEBIEG ZAJĘĆ

#### FAZA WSTĘPNA

Uczniowie siedzą w kręgu. Wymieniają kolejno umiejętności lub wiadomości, które opanowali w trzeciej klasie.

#### KOMENTARZ:

Nauczyciel zachęca uczniów do poszerzenia swojej wypowiedzi o aspekt praktyczny opanowanej wiedzy/umiejętności poprzez pytania dodatkowe:

- Do czego można wykorzystać zdobytą umiejętność?
- Jak może być zastosowanie zdobytych wiadomości? Do czego mogą się one nam przydać?



## FAZA WŁAŚCIWA

### 1. Gra dydaktyczna - PAJĄK

Uczniowie z pomocą nauczyciela łączą kilka ławek i siadają wokół nich. Nauczyciel rozkłada papier pakowny i na samym jego środku maluje dużą czarną kropkę. To centrum pajęczyny, od którego każdy uczeń prowadzi (w swoim kierunku) własną „pajęczą linię”. Na linii tej uczniowie zaznaczają mazakami 20 kropek, co piątą kropkę należy zaznaczyć dodatkowo krzyżykiem. Uczniowie kolejno rzucają kostką i przesuwają swój pionek (np. w formie guzika) o wyrzuconą liczbę oczek. Zatrzymanie się na polu z krzyżykiem oznacza konieczność odpowiedzi na pytanie zadane przez sąsiada z lewej lub z prawej strony. Pytania powinny dotyczyć materiału poznanego przez uczniów w trzeciej klasie. Mogą również dotyczyć dodatkowych wiadomości, które są np. w obszarze zainteresowania konkretnej osoby. Wygrywa uczeń, który jako pierwszy dotrze do centrum pajęczyny. Gra toczy się do momentu dotarcia do centrum pajęczyny przynajmniej 5 osób.

#### KOMENTARZ:

W przypadku dużej liczby dzieci w klasie, zaleca się przeprowadzenie gry między parami (pary wspólnie zadają pytania i odpowiadają na nie).

### 2. Ranking najciekawszych zajęć

Nauczyciel prosi uczniów o przypomnienie sobie zajęć, które według nich były najciekawsze i najmocniej utkwiły w ich pamięci. Uczniowie zgłaszają swoje propozycje wraz z uzasadnieniem. Najczęściej pojawiające się odpowiedzi zapisywane są na tablicy. Przeprowadzane jest głosowanie: każdy uczeń może oddać tylko jeden głos na wybrane zajęcia z zapisanych na tablicy.

### 3. Najlepsze zajęcia na świecie

Uczniowie w zespołach kilkusobowych opracowują przebieg najlepszych według nich zajęć na świecie. Wskazują ich temat oraz opis tego, co się podczas tych zajęć wydarzy. Wykonują w grupach scenki teatralne ilustrujące przebieg zajęć.



### KOMENTARZ:

Ćwiczenie to jest dobrym narzędziem ewaluacji pracy nauczyciela. Jeśli uczniowie faktycznie zaangażują się w jego wykonanie, informacje uzyskane od nich mogą stanowić cenne inspiracje do pracy w następnym roku.

### FAZA KOŃCOWA

Nauczyciel zapisuje na tablicy zaproponowane przez uczniów nazwy przedmiotów codziennego użytku. Zadaniem uczniów jest stworzenie analogii twórczych na temat trzeciej klasy z wykorzystaniem tych rzeczowników. Każdy uczeń wybiera dowolną nazwę i zapisuje w zeszycie swoje porównanie. Ważne, aby analogia zawierała uzasadnienie.

Przykładowo:

DŁUGOPIS, MAZAK, SZKLANKA, MLEKO, SAMOCHÓD

Analogia utworzona przez ośmioletnią uczennicę:

*Klasa trzecia jest jak długopis – tyle nowych rzeczy zapisałem w swojej głowie.*

Analogia utworzona przez ośmioletniego ucznia:

*Klasa trzecia jest jak mleko – im więcej pijesz, tym szybciej rośniesz, im więcej bywasz w szkole, tym więcej umiesz.*