

<b>Temat:</b>		<b>Wędrówki po mapie</b>		
<b>Grupa docelowa:</b>		3 klasa, ok. 25 osób		
<b>Cele:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• uczeń rozwija umiejętności posługiwania się mapą</li> <li>• uczeń pracuje w zespole</li> </ul> <p><b>Poznawcze:</b> uczeń zna nazwy najważniejszych miast i rzek oraz regionów Polski,  <b>Kształcące:</b> uczeń potrafi wskazać na mapie kierunki świata, regiony Polski, najważniejsze miasta i rzeki  <b>Wychowawcze:</b> uczeń rozumie, znaczenie umiejętności korzystania z mapy</p>		
<b>Miejsce:</b>		sala lekcyjna		
<b>Czas trwania:</b>		45 minut		
<b>Metody nauczania:</b>		metody integrujące, aktywizujące, plastyczne, słowne, pokazowe		
<b>Formy pracy:</b>		grupowe, indywidualne		
<b>Środki dydaktyczne:</b>		Litery w kopertach do hasła MAPA POLSKI, elementy do poszczególnych stacji: kontur polski flamastry, gazety, dane do zadań matematycznych, materiały źródłowe do haseł na temat MAPA POLSKI		
<b>Materiały pomocowe:</b>		piłki, woreczki, szarfy, kartki białe i kartki papieru kolorowego, A4, flamastry, kredki,		
Przebieg:		Metody i formy:	Środki i materiały:	Czas i miejsce:
Etap wstępny	<p>Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy w „ciepło – zimno” w zmodyfikowanej formie : – w sali ukryte są koperty z literami - wybrane dziecko szuka koperty kierując się informacjami klasy : „północ – południe – wschód – zachód”.</p> <p>Zadaniem dzieci jest odnalezienie liter i ułożenie z nich hasła MAPA POLSKI.</p> <p><i>Wcześniej uczniowie opracowali temat dotyczący kierunków świata i wyznaczali te kierunki w sali.</i></p>	<p>- grupowe</p> <p>- integrujące</p>	<p>Litery w kopertach do hasła MAPA POLSKI</p>	<p>15 minut</p>

Etap zasadniczy	<p>Nauczyciel zaprasza dzieci do „wędrowki palcem po mapie”. Prezentuje dużą fizyczną mapę Polski na której oznacza kierunki świata. Przypomina rozkład krain geograficznych, największe rzeki oraz miasta. Nauczyciel prezentuje także fragmenty muzyki oraz ilustracje z różnych stron Polski. Dzieci próbują dopasować je do poszczególnych regionów.</p> <p>Nauczyciel dzieli uczniów na 4 zespoły i przedstawia zasady pracy. Grupy pracują na czas. Po zakończeniu zadania grupy zamieniają się miejscami i wykonują zadania przygotowane przez poprzedników. Wszyscy uczniowie powinni przejść wszystkie stacje.</p> <p><b>I stacja:</b> Na dużej konturowej mapie Polski uczniowie projektują grę dydaktyczną: Wzdłuż Wisły planują zadania : premie i pola karne, dorysowując lub doklejając elementy charakterystyczne dla danego regionu.</p> <p><b>II stacja:</b> Uczniowie układają zadania matematyczne dotyczące...ludności, skali i prędkości. Uczniowie otrzymują wstępne dane i na tej podstawie tworzą zadania dla klasy.</p> <p><b>III stacja:</b> Uczniowie, korzystając z dostarczonych materiałów źródłowych przygotowują opis haseł do krzyżówki na temat „MAPA POLSKI” – hasła są wcześniej przygotowane, należy je ułożyć tak, aby powstało hasło.</p> <p><b>IV stacja:</b> Uczniowie przygotowują zestaw ruchowych zabaw : tor przeszkód pod hasłem „Od gór do morza” – dokonują prób wykonania poszczególnych zadań</p> <p>Wspólnie z nauczycielem grupy oceniają poprawność wykonanych zadań.</p>	<p>-grupowe - słowne - pokazowe</p>	<p>Elementy do poszczególnych stacji: I - Kontur polski flamastry, gazety, II dane do zadań matematycznych III – materiały źródłowe do haseł na temat MAPA POLSKI IV- piłki, woreczki, szarfy, itp</p>	<p>25 minut</p>
-----------------	--	---	--	-----------------



Etap końcowy	Podsumowanie zajęć: Zabawa – I TY MOŻESZ ZOSTAĆ PODRÓŻNIKIEM- uczniowie stoją przy krzesłach - nauczyciel czyta w szybkim tempie zdania związane z Polską – prawdziwe i fałszywe. Zadaniem uczniów jest usiąść , kiedy usłyszą fałsz, wstać, gdy zdanie będzie prawdziwe. Pomyłka eliminuje dziecko z gry. Wśród zdań są takie, które wymagają pracy z mapą.  Osoby , które najdłużej utrzymały się w zabawie otrzymają odznakę podróżnika.	- grupowe - aktywizujące	Odznaka podróżnika	10 minut
	<b>Uwagi:</b>	Konkurs na podróżnika może mieć formę pracy z kartami do zaznaczenia Prawda/Fałsz.		
<b>Autor:</b>		Beata Rola		