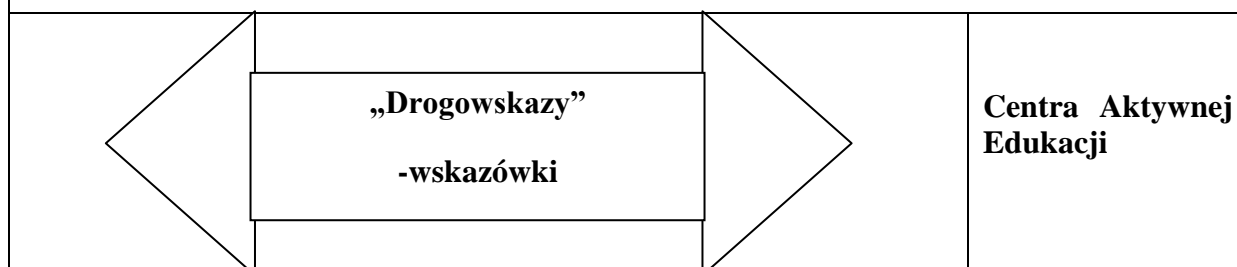


Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat”

Autor: Magdalena Kubacka	
Klasa III Edukacja: polonistyczna, społeczna, matematyczna, techniczna	Temat lekcji: Szlakiem Piastowskim- poznajemy legendę o królu Popielu
Cel/cele zajęć: - doskonalenie umiejętności uważnego słuchania i czytania tekstów ze zrozumieniem, - kształtowanie umiejętności pisania planu wydarzeń zgodnie z kolejnością zdarzeń opisanych w tekście literackim, - rozwijanie umiejętności selektywnego korzystania i wyszukiwania wiadomości na podany temat, w różnych źródłach informacji, - poznanie wybranych miejscowości położonych na Szlaku Piastowskim; doskonalenie umiejętności pracy z mapą, - doskonalenie umiejętności mnożenia liczb w zakresie 30 oraz rozwiązywania prostych, jedno działaniowych zadań tekstowych, - rozwijanie kreatywności, wyobraźni i wdrażanie do działań twórczych, - kształcenie umiejętności podejmowania działań i zgodnej współpracy z innymi.	Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia: - poznam Legendę o królu Popielu i napiszę plan wydarzeń zgodny z jej treścią, - wyszukam i odczytam z mapy, albumów oraz stron internetowych najważniejsze informacje o Kruszwicy- położenie, zabytki i ciekawe miejsca, - rozwiążę zadania mnożąc liczby w zakresie 30, - wspólnie z kolegami zaplanuję i wykonam z dostępnych materiałów Mysią Wieżę w Kruszwicy.
Kryteria sukcesu dla ucznia: - piszę plan wydarzeń i opowiadam Legendę o królu Popielu, - wskazuję na mapie Polski Kruszwicę i wymieniam największe jej zabytki, - mnożę liczby w zakresie 30, - wspólnie z kolegami buduję z kartonów Mysią Wieżę.	
Podstawa programowa: 1.1)a), 1.1)b), 1.1)c), 1.2)a), 1.2)b), 1.3)f),1.3)g),7.6), 7.8), 8.1), 8.2), 8.3)a), 8.3)b), 8.3)c), 8.4)a),9.2)a), 9.2)b), 9.2)c), 9.3)a), 9.3)b).	
Metody pracy: metoda ćwiczeń, praca z tekstem, gry interaktywne- TIK, „Iskierka”, „Odwrócona lekcja” „Droga przez pustynię”, elementy Oceniania Kształtującego, ewaluacyjna- „Trójkąt”	
Formy pracy: indywidualna, grupowa, zbiorowa	
Środki dydaktyczne: gry interaktywne stworzone na www.LearningApps.org –temat dnia- Szlak Piastowski oraz plan wydarzeń w legendzie- oś czasu - autor Magdalena Kubacka, mapa fizyczna Polski, strona internetowa: http://www.szlakpiastowski.com.pl/go.live.php „Polskie legendy i podania”- M. Berowska - Wydawnictwo Wilga, Warszawa 2014r., 2 kostki do gry, albumy, widokówki, foldery turystyczne i pamiątki z Kruszwicy, „lizaki”- P (prawda), F (fałsz): dla każdego ucznia, metodniki, strona internetowa Urzędu Miejskiego w Kruszwicy http://www.kruszwica.um.gov.pl/pl/content/poczt%C3%B3wka-z-	

kruszwicy oraz <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/szlaki-tematyczne/szlak-piastowski-1424.html>. Karta pracy- Załącznik nr1: autor: Magdalena Kubacka, tekturowe pudełka (po obuwiu, sprzącie AGD itp.), klej, taśma klejąca, nożyczki, kolorowy papier, farby, pędzle, kartka papieru dla każdego ucznia, komputery z dostępem do Internetu, tablica interaktywna lub projektor i ekran.

Przebieg zajęć



1. Powitanie w kole na dywanie- „Iskierka”.

2. Odszyfrowanie tematu dnia- gra interaktywna - stworzona na Platformie edukacyjnej www.learningapps.org, [temat dnia-Szlak Piastowski](#)- autor Magdalena Kubacka.

Wyjaśnienie przez chętne dzieci oraz przez nauczyciela pojęć: szlak, Szlak Piastowski.

3. Zapisanie tematu dnia do zeszytów. Pod tematem uczniowie rysują dwie linie wyznaczające szlak, po środku których notują cele zajęć.

Omówienie kryteriów sukcesu ucznia.

4. Prezentacja interaktywnej mapy Szlaku Piastowskiego dostępnej na stronie internetowej <http://www.szlakpiastowski.com.pl/go.live.php> .

Odszukanie: Gniezna, Kruszwicy, Biskupina na mapie fizycznej Polski. Ustalenie położenia tych miejscowości- województwa, rzeka, jezioro itp.

5. Odczytanie przez nauczyciela legendy ze zbioru: „Polskie legendy i podania”- M. Berowska(Wydawnictwo Wilga, Warszawa 2014r.) lub też można wyświetlić tekst na tablicy interaktywnej do głośnego odczytania przez chętnych uczniów-

<http://cyfroteka.pl/catalog/ebooki/36634/93386/ff/101/OEBPS/Text/Section0001.xhtml>

6. Sprawdzenie zrozumienia przez dzieci wysłuchanego tekstu- „Prawda- fałsz”.

Nauczyciel zadaje pytania dotyczące legendy, a uczniowie udzielają odpowiedzi podnosząc odpowiedni „lizak”- P (prawda), F (fałsz).

Można wykorzystać metodniki i ustalić z dziećmi, że czerwone „światło”- to fałsz, zielone- prawda.

artystyczno-
ruchowe

polonistyczno-
komunikacyjne

matematyczno-
przyrodnicze

polonistyczno-
komunikacyjne

<p>Rozmowa dotycząca treści: czas i miejsce akcji, bohaterowie itp.</p> <p>7. Ułożenie i zapisanie planu wydarzeń w legendzie- gra interaktywna stworzona na www.learningapps.org,plan wydarzeń w legendzie- oś czasu- autor M. Kubacka (poziom II taksonomii Blooma- pogłębiona wiedza- uporządkowanie wiedzy uczniów) Przepisanie zdań do zeszytów zgodnie z kolejnością wydarzeń w legendzie.</p> <p>8.Zabawa ruchowa- „<i>Droga przez pustynię</i>” Należy narysować na podłodze kredą kilka punktów. Dzieci przy dźwiękach spokojnej muzyki swobodnie poruszają się po sali- jedno za drugim. Przerwa w muzyce jest sygnałem- „<i>jestem zmęczony, nie mogę iść dalej</i>”. Dzieci, które znajdują się najbliżej punktów na podłodze, siadają. Koledzy mogą im pomóc- podać rękę, podnieść itp.- w zależności od uznania. Na dźwięk muzyki wędrówka trwa nadal. Jedni idą dalej sami, inni już połączeni w pary lub grupki z kolegami, którym pomogli. Zabawę powtarzamy kilkakrotnie. Na koniec uczniowie siadają w swoich podgrupach i uzasadniają dlaczego pomogli tym, a nie innym. (np. „bo go lubię, bo był najbardziej zmęczony, bo ten kolega też chętnie pomaga innym” itp.).¹</p> <p>9. Poznanie zabytków Kruszwicy na podstawie albumów, widokówek, folderów turystycznych, pamiątekprzygotowanych przez nauczyciela oraz prezentacja wirtualnej pocztówki z miasta, dostępnej na stronie internetowej Urzędu Miejskiego http://www.kruszwica.um.gov.pl/pl/content/poczt%C3%B3wka-z-kruszwicy</p> <p>10. Mnożenie liczb w zakresie 30- zabawy matematyczne z kostkami. Uczniowie rzucają jednocześnie dwie kostki do gry (jedna z nich ma zaklejone pole z 6!). Wyrzucone liczby mnożą, a w zeszytach zapisują obliczenia. Rozwiązywanie zadań na Kartach pracy- Załącznik nr 1.</p> <p>11. Budowanie Mysiej Wieży z tekturowych kartonów. Uczniowie przynoszą z domu pudełka po obuwiu, drobnym sprzęcie AGD itp. W grupach planują zadanie i wspólnie tworzą wieżę z dostępnych materiałów (pudełka, klej, taśma klejąca, nożyczki, kolorowy papier, farby, pędzle itp.) Ozdabiają wieżę według własnego pomysłu. Zbudowane przez dzieci wieże należy wyeksponować w Centrum artystyczno- ruchowym. <u>Uwaga!</u>- Podczas zajęć komputerowych uczniowie mogą wykonać za pomocą edytora tekstowego programu Word podpisy swoich pracetykiety z tytułem pracy oraz autorami i twórcami projektu.</p>	<p>artystyczno- ruchowe</p> <p>matematyczno- przyrodnicze</p> <p>artystyczno- ruchowe</p>
--	---

¹Jadwiga Andrychowska-Biegacz „Gry i zabawy rozwijające dla dzieci młodszych.. 50 przykładów zajęć do praktycznego wykorzystania”, Wydawnictwo Oświatowe FOSZE, Rzeszów 2006, s. 53

12. Praca domowa – „*Lekcja odwrócona*”: objaśnienie w jaki sposób uczeń ma samodzielnie przygotować się do nowej lekcji (łączenie wiedzy posiadanej z nabytą podczas samodzielnej pracy domowej).

polonistyczno-
komunikacyjne

Nauczyciel przygotowuje dla każdego ucznia „bilet wstępu” na kolejną lekcję. Na bilecie zapisany jest temat następnego dnia: *Szlakiem Piastowskim- Gniezno* oraz pytania:

- *Co już wiem na ten temat?*

- *Czego się dowiedziałem samodzielnie z różnych źródeł?*

- *Czego bym chciał się dowiedzieć na lekcji? Nad czym chciałbym pracować wspólnie z kolegami?*

Pod pytaniami zostawione jest miejsce na wpisanie przez ucznia w domu odpowiedzi.

Źródło: na podstawie materiałów szkoleniowych przedstawionych przez p. M. Sulewską, podczas warsztatów związanych z opracowaniem Programu kształcenia „*Myślę- działam- idę w świat*”, Skalmierzyce 2014r.

(Informacje o szlaku piastowskim dostępne są np. na stronie internetowej <http://regionwielkopolska.pl/turystyka/szlaki-tematyczne/szlak-piastowski-1424.html>)

13. Podsumowanie zajęć- ewaluacja „*Trójkąt*”

Uczniowie rysują na kartce trójkąt równoboczny z trzema mniejszymi trójkątami równobocznymi w środku. Odpowiednio w każdy z nich wpisują swoje refleksje dotyczące zajęć:



ZAPAMIĘTAM...



WYKORZYSTAM...



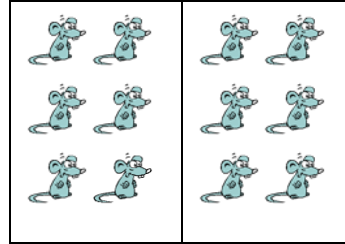
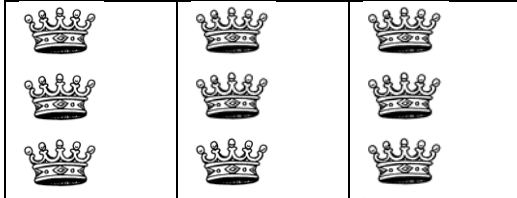
MUSZĘ UTRWALIĆ...

Źródło: na podstawie materiałów szkoleniowych przedstawionych przez p. M. Sulewską, podczas warsztatów związanych z opracowaniem Programu kształcenia „*Myślę- działam- idę w świat*”, Skalmierzyce 2014r.

Karta pracy

Imię i nazwisko:

1. Uzupełnij działania pod ilustracjami. Zapisz je za pomocą dodawania i mnożenia.



$$\square + \square + \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square * \square = \square$$

$$\square \quad \square \quad \square$$

2. Skreśl błędne obliczenia. Napisz obok poprawny wynik.

$3 * 6 = 15$

$5 * 4 = 20$

$3 * 3 = 8$

$7 * 3 = 22$

$5 * 5 = 26$

$4 * 4 = 16$

$8 * 4 = 33$

$9 * 3 = 28$

3. Przeczytaj uważnie treść zadania. Zapisz obliczenie i odpowiedź. Jeśli chcesz, możesz wykonać rysunek pomocniczy.

Po jeziorze Gopło pływały 3 statki turystyczne. W każdym z nich było 10 turystów. Ilu turystów pływało po jeziorze?

Odpowiedź:

4. Przeczytaj uważnie treść zadania. Zapisz obliczenie i odpowiedź. Jeśli chcesz, możesz wykonać rysunek pomocniczy.

W Mysiej Wieży było 8 komnat. W czterech z nich król Popiel trzymał po 2 skrzynie z kosztownościami. Ile skrzyni miał król Popiel?

Odpowiedź: