**Scenariusz zajęć w klasie III**

**(Scenariusz z wykorzystaniem TIK pracowała Katarzyna Budzelewska)**

**Krąg tematyczny: Na skrzydłach wiatru**

**Temat . Co słychać u zwierząt?**

**ZAPIS W DZIENNIKU** Czytanie informacji o przygotowaniach zwierząt do zimy. Omówienie jesiennych zachowań zwierząt. Porządkowanie czasowników oznaczających czynności wykonywane w przeszłości, przyszłości i w czasie teraźniejszym. Jak możemy pomóc zwierzętom, które nie zasypiają na zimę? – dyskusja klasowa. Zapisywanie liczb za pomocą znaków rzymskich I–XII. Zapisywanie dat różnymi sposobami i porządkowanie ich w kolejności chronologicznej. Obliczenia kalendarzowe i zegarowe.

**CELE – PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIA**

– wyszukuje informacje w tekście i różnych źródłach

– zapisuje zdania na omawiany temat

– porządkuje i zapisuje czasowniki wg czasu wykonywania czynności

– zapisuje liczby w systemie rzymskim (I–XII) i zna różne sposoby zapisywania dat

– wykonuje obliczenia kalendarzowe, zegarowe i pieniężne potrzebne w codziennym życiu

– zna domy zwierząt i ich zimowe zachowania

**ŚRODKI DYDAKTYCZNE** „Elementarz odkrywców” kl.3, cz.1 (PZ cz. 1 s. 42–43, Z cz. 1 s. 44–45, PM cz. 1 s. 21, M cz. 1 s. 29), kartki z zagadką matematyczną, albumy, leksykony, encyklopedie zwierząt, napis Pomagamy zwierzętom, karteczki, kartki z kalendarzy ściennych, tamburyn, skakanki, ławeczki, chorągiewki, piłki, liny, woreczki, plakaty do graffiti, flamastry, strony innt.: https://klikankowo.jimdo.com/edukacja-przyrodnicza/las/,https://www.matzoo.pl/klasa3,http://dzieci.erys.pl, https://www.minstructor.pl.

**PRZEBIEG ZAJĘĆ**

1. Zwierzęta przed zimą – zagadka matematyczna. Dzieci w parach otrzymują kartkę z zagadką, dokonują obliczeń i przez podniesienie ręki zgłaszają wykonanie zadania. Para, która jest pierwsza, głośno odczytuje hasło (Zwierzęta przed zimą).

**Zagadka: Oblicz działania. Zakreśl właściwy wynik. Sylaby po ich prawej stronie, czytane od góry, utworzą rozwiązanie.**

54–31 22 ka 23 zwie

48–25 23 rzę 24 zi

87–52 35 ta 26 ba

74–54 21 trwa 20 przed

26–22 4 zi 7 da

45–11 34 mą 10 czy

2. Co wiemy o zachowaniu zwierząt jesienią? – rozwijanie wiedzy przyrodniczej.

* Projekcja filmiku z platformy youtube – „ Życie lasu" Katarzyny Bajerowicz, jako wprowadzenie w tematykę (<https://www.youtube.com/watch?v=30RzHhEz_QU>")
* Praca w grupach z materiałami źródłowymi.
* Dzieci szukają potrzebnych informacji o zwierzętach w dostępnych źródłach. Później odczytują swoje notatki lub fragmenty materiałów źródłowych. Wskazują źródła, w których znalazły najwięcej informacji.
* Zwierzęta jesienią – praca z tekstem informacyjnym. – Głośne czytanie tekstu informacyjnego. – Udzielanie odpowiedzi na pytania do tekstu, np.

Co robią zwierzęta jesienią?

Jakie mają sposoby na przetrwanie zimy?

Czego zwierzęta szukają przed zimą?

* Wyszukiwanie i zaznaczanie w tekście nazw zwierząt oraz informacji o sposobach spędzania przez nie zimy.
* Wyszukanie w atlasie ptaków odlatujących na zimę z Polski, zapisanie ich nazw w zeszycie i sprawdzenie poprawności zapisu.

1. Zwierzęta i ich domy, dopasowanie sylwetek zwierząt do ich domów.

-Ćwiczenia z wykorzystaniem tablicy interaktywnej

-://learningapps.org/view437918

-http://dzieci.erys.pl/gry\_i\_zabawy/gdzie\_mieszkam

4. Jak możemy pomóc zwierzętom, które nie zasypiają zimą? – rozwiązanie problemu w sposób twórczy.

• Dzieci są podzielone na grupy, jak w poprzednim zadaniu. Na 4 karteczkach zapisują swoje wcześniej omówione pomysły. Następnie siadają na obwodzie koła, w środku znajduje się napis **Pomagamy zwierzętom**. Lider każdej grupy prezentuje wypracowane przez dzieci pomysły. Jeśli pomysły się powtarzają, dzieci układają karteczki w promyczek. Omawiają swoje propozycje, podają przykłady, proponują sposoby ich realizacji.

1. Utrwalenie pojęcia czasownik. Wyszukiwanie czasowników w zdaniach, wyrażanie za pomocą odpowiednich czasowników czynności wykonywanych w przeszłości, przyszłości i w czasie teraźniejszym.

--Ćwiczenia z wykorzystaniem tablicy interaktywnej https://www.minstructor.pl/public/view/6312943715090432

6. „Wszystko na odwrót” – zabawa ruchowa. Prowadzący podaje czasownik, dzieci wykonują czynności przeciwne, np. siedzi – stoi, wspina się – opuszcza się, macha prawą ręką – macha lewą ręką, śmieje się – płacze, wolny marsz – szybki marsz.

7. Pisanie znaków rzymskich I–XII i dat. Obliczenia kalendarzowe i zegarowe.

* Ćwiczenia z wykorzystaniem tablicy interaktywnej: <https://www.matzoo.pl/klasa3>
* Dzieci odpowiadają na pytania, korzystając z kalendarza,

--- W jakim dniu tygodnia w tym roku kończy się wrzesień (październik, listopad), a w jakim rozpoczyna się październik (listopad, grudzień)?

---Ile dni mają wskazane miesiące? Którym miesiącem roku jest październik?

--- Wymień dwa miesiące, które go poprzedzają, oraz te, które po nim następują.

* Zapisywanie dat różnymi sposobami. Ustawianie ich w kolejności chronologicznej.
* Przypomnienie nazw kolejnych miesięcy i znaków rzymskich I–XII.
* Rozwiązywanie zadań tekstowych – obliczenia kalendarzowe. • Obliczenia zegarowe i pieniężne – odczytywanie informacji umieszczonych w tabeli opłat za korzystanie z roweru miejskiego i wykorzystywanie ich do obliczeń.

8. Zabawy z elementami mocowania i równowagi.

• „Tworzenie kół”. Dzieci biegają w luźnej gromadce. Na umówiony sygnał ustawiają się w szeregu, po drugim sygnale tworzą kręgi, następnie ustawiają się we wcześniej wskazanym miejscu.

• Zabawy z elementami mocowania.

– „Kałuża”. Dwa zespoły wirują po okręgu, tak aby go nie przekroczyć, przy czym gracze próbują nawzajem wciągnąć się do „kałuży”. Wciągnięty odchodzi z gry lub otrzymuje punkt karny. Wygrywa osoba, która nie da się wciągnąć do „kałuży”. Kręgi mogą wirować w prawą lub lewą stronę.

-Przeciąganie w parach”. Przeciwne drużyny ustawiają się twarzami do siebie, a następnie obracają się o dziewięćdziesiąt stopni, tak aby stać bokiem do osoby ze swojej pary. Każde dziecko podaje swojemu partnerowi rękę oraz opiera swoją nogę o jego. Na komendę Start! – uczestnicy zabawy przeciągają się. Zwycięża ta osoba z pary, której uda się przeciągnąć partnera na swoją stronę. Dzieci nie mogą w tej grze stosować żadnych zwodów ani sztuczek. Punkt otrzymuje drużyna, której uda się przeciągnąć na swoją stronę więcej osób. Zabawę można powtórzyć, przy czym dzieci odwracają się, zmieniając ręce.

• Zabawy z elementami równowagi.

– „Strumyk”. W rytmie tamburyna dzieci biegają za osobą prowadzącą. Na hasło Strumyk – idą po skakance ułożonej w dowolnym kształcie. Idą jedno za drugim, starając się nie stąpać obok skakanki.

– „Złap równowagę”. Dzieci są podzielone na 2 zespoły ustawione w szeregu parami (za swoimi ławeczkami) i wykonują ćwiczenia z asekuracją współćwiczącego: przejście przodem po ławeczce; przejście przodem po ławeczce z powolnym unoszeniem kolan; przejście bokiem.

• „Po wąskiej dróżce”. Uczniowie są podzieleni na 4 zespoły po 6 dzieci w każdej grupie. Ich zadaniem będzie pokonanie toru przeszkód, na którym znajdują się: 2 chorągiewki, 3 duże piłki, 5 woreczków, liny. Na sygnał gwizdka dzieci kolejno przechodzą po dróżce, omijając rozłożone przedmioty i niosąc na głowie woreczek, tak aby nie spadł. Osoba, która wykona zadanie, idzie na koniec kolejki. Wygrywa zespół, który pierwszy zakończy zadanie i nie upuści woreczka. 9. Graffiti podsumowujące zajęcia.

• W sali są rozwieszone plakaty z rozpoczętymi zdaniami, np. Zajęcia były... Zadbamy o... Podobało mi się... Dzieci chodzą po klasie i zgodnie ze swoimi odczuciami dopisują flamastrem zakończenia zdań. • Kończenie zdania: Dzisiaj nauczyłam się/nauczyłem się…