**Załącznik VIII.2e**

Projekt edukacyjny: W kole gry

**Autorka** Beata Kunc

**Scenariusz dla klas** 1 – 3 SP

**Czas** realizacji projektu - 16 godzin (ok. 4 tygodnie)

**Uzasadnienie realizacji projektu**

Od najmłodszych lat dzieciom towarzyszą różne środki transportu. Duże znaczenie dla transportu ma koło, którego odkrycie było przełomowe w dziejach ludzkości. Na co dzień dzieci spotykają się z transportem zarówno osób, jak i rzeczy. Ważne jest, aby potrafiły nie tylko z niego korzystać, ale i znać jego różnorodne zastosowanie, związane z nim korzyści   
i niebezpieczeństwa.

**Cel ogólny projektu**

* Nauczymy się jak racjonalnie i bezpiecznie korzystać z transportu we współczesnym świecie.

**Cele szczegółowe**

* Odkryjemy znaczenie koła dla różnych środków transportu.
* Zidentyfikujemy różnorodne zastosowania transportu.
* Udoskonalimy umiejętności racjonalnego korzystania z publicznych środków transportu.
* Poznamy pojęcia matematyczne związane z kołem.

**Główne kompetencje kluczowe unii europejskiej rozwijane podczas realizacji projektu**

* Umiejętność rozumowania w sposób matematyczny oraz umiejętność stosowania głównych zasad i procesów matematycznych (mierzenie, porządkowanie) w sytuacjach codziennych.
* Wrażliwość na skutki, jakie podejmowane działania mogą przynosić poszczególnym ludziom, ich społecznościom, a także całej Ziemi.
* Umiejętność uczenia się: współpraca w grupie; umiejętność planowania; umiejętność dokonywania adekwatnej samooceny; umiejętność poszukiwania informacji.

**Odniesienia do podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych**

**Matematyka. Uczeń:**

1. Dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych); sprawdza wyniki odejmowania za pomocą dodawania;
2. Rozwiązuje zadania tekstowe wymagające wykonania jednego działania (w tym zadania na porównywanie różnicowe, ale bez porównywania ilorazowego);
3. Mierzy i zapisuje wynik pomiaru długości, szerokości i wysokości przedmiotów oraz odległości; posługuje się jednostkami: milimetr, centymetr, metr; wykonuje łatwe obliczenia dotyczące tych miar (bez zamiany jednostek i wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych);
4. Odczytuje wskazania zegarów: w systemach: 12- i 24-godzinnym, wyświetlających cyfry i ze wskazówkami; posługuje się pojęciami: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta; wykonuje proste obliczenia zegarowe (pełne godziny);
5. Rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty (również nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie); rysuje odcinki o podanej długości; oblicza obwody trójkątów, kwadratów i prostokątów   
   (w centymetrach).

**Zajęcia komputerowe. Uczeń:**

1. Umie obsługiwać komputer:
2. posługuje się myszą i klawiaturą,
3. posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;
4. Wyszukuje i korzysta z informacji:

* przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły),
* dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie.

**Zajęcia techniczne. Uczeń:**

1. Zna środowisko techniczne na tyle, że:
2. rozpoznaje rodzaje maszyn i urządzeń: transportowych (samochody, statki, samoloty),
3. realizuje „drogę” powstawania przedmiotów od pomysłu do wytworu:

* przedstawia pomysły rozwiązań technicznych: planuje kolejne czynności, dobiera odpowiednie materiały (papier, drewno, metal, tworzywo sztuczne, materiały włókiennicze) oraz narzędzia,
* rozumie potrzebę organizowania działania technicznego: pracy indywidualnej i zespołowej;

1. posiada umiejętności:

* odmierzania potrzebnej ilości materiału,
* cięcia papieru, tektury itp.,

1. dba o bezpieczeństwo własne i innych:
2. utrzymuje ład i porządek w miejscu pracy,
3. właściwie używa narzędzi i urządzeń technicznych,
4. wie, jak należy bezpiecznie poruszać się po drogach (w tym na rowerze) i korzystać ze środków komunikacji.

**Produkty końcowe projektu**

* Gra dotycząca transportu, składająca się z pól z pytaniami i zagadkami.

**Plan działań w projekcie**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Etapy projektu** | **Opis działania** | **Czas** | **Terminy** |
| **Sformułowanie**  **problemu i celów**  **projektu** | Starter: Koło  Dzieci poznają właściwości koła i jego szczególne zastosowanie w środkach transportu. | 1 godz. |  |
| **Planowanie działań**  **Działania** | Transport wokół nas – czym się poruszamy  i czym przewozimy ludzi i towary.  Dzieci zbierają informacje na temat rodzajów środków transportu. Poznają różne środki transportu i ich podstawowe rodzaje. Na końcu zajęć  przygotowują pierwsze zadania do gry planszowej. Każde następne zajęcia kończą się opracowaniem zadań do gry. | 3 godz. |  |
| **Działania** | Do czego są nam potrzebne środki transportu? (3 godz.);  Bezpiecznie w drodze do szkoły (2 godz.)  Publiczny transport zbiorowy (2 godz.)  Do jakich celów wykorzystujemy środki transportu? Uczennice i uczniowie zapoznają się z różnymi ich zastosowaniami.  Jak bezpiecznie korzystać ze środków transportu? Dzieci określają to, co wpływa na bezpieczeństwo podróżowania środkami transportu.  Transport publiczny – na zajęciach dzieci uczą się, czym jest transport publiczny, posługują się rozkładem jazdy autobusów, planując podróż do szkoły. | 7 godz. |  |
| **Prezentacja** | W kole gry  Gra planszowa – najpierw uczennice  i uczniowie same/sami grają w utworzoną przez siebie grę, aby zweryfikować  poprawność jej wykonania, później zapraszają do udziału starsze dzieci z klas 4 - 6. | 3 godz. |  |
| **Refleksja** | Podsumowanie projektu  Ocena realizacji projektu i atrakcyjności zawartych w nim działań. | 1 godz. |  |
| Łącznie | | 16 godz. |  |

Źródło: *Dzieci odkrywają świat. Scenariusze projektów edukacyjnych rozwijających kompetencje matematyczne i naukowo-techniczne oraz umiejętność uczenia się w kl. 1 - 3 SP*, Federacja Inicjatyw Oświatowych, Warszawa 2013; Publikacja jest efektem projektu „Z Małej Szkoły w Wielki Świat” realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet III „Wysoka jakość systemu oświaty”, Działanie 3.3. „Poprawa jakości kształcenia”, Poddziałanie 3.3.4. „Modernizacja treści i metod kształcenia”, współfinansowanego przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.