

Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie, pakiet 101, scenariusze lekcji, nazwa zasobu: *nauczyciel_1_101*, do zastosowania z: *uczeń_1_101* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na www.matematycznawyspa.pl lub www.scholaris.pl: *Halo, halo!* (210_mn_halo, halo!), *Książki wczoraj i dziś* (211_um_ksiązki i dziś), *W sklepie z telefonami* (201_mat_w sklepie z telefonami)

Klasa I, edukacja polonistyczna, krąg tematyczny „W krainie informacji”

Temat: Nowoczesne technologie

Cele edukacyjne:

- wprowadzenie wiadomości dotyczących nowoczesnych technologii w życiu codziennym,
- wprowadzenie terminu *nowoczesne technologie*,
- ćwiczenia w pisaniu i czytaniu,
- kształtowanie umiejętności rozmowy przez telefon,
- rozwijanie twórczej wyobraźni,
- kształcenie umiejętności posługiwania się linijką,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- wie, czym są nowoczesne technologie,
- wymienia m.in. przykłady urządzeń, które powstały dzięki nowoczesnym technologiom (komputery, smartfony, telefony, tablety, wiatraki wytwarzające prąd, filtry na kominy),
- pisze proste teksty,
- czyta proste teksty,
- projektuje nowoczesny telefon,
- potrafi w kulturalny sposób rozmawiać przez telefon,
- posługuje się linijką,
- posługuje się tabletem.

Metody: rozmowa, burza mózgów, metoda ćwiczeniowa, metoda zadaniowa, ćwiczenia interaktywne.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupie.

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoce multimedialne: *Halo, halo!*, *Książki wczoraj i dziś*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, dla grup: tablety, linki, kartki papieru w formacie A3, opcjonalnie: pokaz slajdów z nowoczesnymi urządzeniami służącymi do zdobywania i przekazywania informacji, dwie atrapy telefonu komórkowego lub dwa podłużny przedmioty, przypominające kształtem telefon.



Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel informuje uczniów, że w tym tygodniu będą rozmawiać o nowoczesnych urządzeniach, zwłaszcza tych, dzięki którym zdobywamy informacje. Zadaje pytanie: Jakie urządzenia pomagają nam w zdobywaniu informacji? Uczniowie podają swoje skojarzenia, po czym wybierają najlepsze z nich.
2. Nauczyciel zadaje kolejne pytania: Co to znaczy, że coś jest nowoczesne? Czym są nowoczesne technologie? Uczniowie odpowiadają, podając przykłady. Nauczyciel uzupełnia ich wypowiedzi. Następnie prosi, aby wykonali zadanie 1 z karty pracy.
3. Uczniowie rozmawiają z nauczycielem o tym, do czego mogą być wykorzystywane nowoczesne technologie. Czy tylko do przekazywania informacji? Nauczyciel prosi uczniów, aby przyjrzeni się ilustracjom z zadania 2 z karty pracy i odpowiedzieli na tej podstawie na jego pytanie. Następnie dzieci poznają wyraz *postęp*.
4. Uczniowie wykonują zadanie 2 z karty pracy. Następnie nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Książki wczoraj i dziś*. Uczniowie opowiadają, czy dokonał się postęp w rozwoju książek.
5. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy, którym rozdaje arkusze papieru, linijki i kredki. Zadaniem grup jest zaprojektowanie nowoczesnego telefonu i opowiedzenie o jego funkcjach innym grupom. Nauczyciel zaznacza, że wszystkie linie proste w telefonie muszą być narysowane od linijki. Ponadto uczniowie powinni podać wymiary swojego telefonu (długość i szerokość).
6. Grupy prezentują swoje prace. Potem nauczyciel wręcza każdej grupie tablet. Zadaniem uczniów jest opowiedzenie, co w tablecie podoba im się najbardziej i dlaczego można powiedzieć, że jest to nowoczesne urządzenie służące do zdobywania informacji. Każda grupa wymienia jeden, inny argument.
7. Uczniowie w grupach wykonują zadanie z pomocy multimedialnej *Halo, halo!*
8. Nauczyciel prosi, aby uczniowie usiedli w kręgu. Pyta, który uczeń jest chętny, aby porozmawiać z nim przez telefon. Uczeń ten otrzymuje atrapę telefonu komórkowego, przez którą będzie „rozmawiał” z nauczycielem. Zadaniem pozostałych uczniów jest śledzenie rozmowy i powiedzenie, co przebiegło w niej dobrze, a co – źle. Nauczyciel zwraca uczniom szczególną uwagę na moment rozpoczęcia i zakończenia rozmowy, okazywanie szacunku innym osobom, a także szanowanie telefonu.
9. Dzieci wracają na swoje miejsca i wykonują kolejne polecenia z karty pracy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, edukacja społeczna, krąg tematyczny „W krainie informacji”

Temat: Nowoczesne technologie

Cele edukacyjne:

- utrwalenie wiadomości na temat mądrego korzystania z nowoczesnych urządzeń (komputer, tablet, telewizor, telefon),
- doskonalenie umiejętności pracy i zabawy z innymi,
- kształcenie umiejętności oceniania podanych informacji,
- kształcenie umiejętności opisywania osób.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- zna zagrożenia zdrowotne wynikające z nieracjonalnego korzystania z nowoczesnych urządzeń,
- wie, że zbyt częste korzystanie z komputera/telewizora może doprowadzić do utraty przyjaźni,
- pracuje i bawi się zgodnie z innymi,
- ocenia prawidłowo podane informacje,
- podaje cechy swojej przyjaciółki lub swojego przyjaciela.

Metody: rozmowa, metoda ćwiczeniowa, zabawa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca zespołowa.

Środki dydaktyczne: karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, piłka lub miś, którym można rzucać.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel prosi uczniów, aby przypomnieli zasady korzystania z telewizora, komputera i tabletu. Następnie rozmawia z uczniami o internecie – czym jest internet, jakie informacje można w nim znaleźć, czy można korzystać z internetu bez opieki osoby dorosłej itd. Nauczyciel zwraca uczniom uwagę na zagrożenia wynikające ze zbyt częstego korzystania z komputera, takie jak zagrożenia zdrowotne oraz utrata znajomych i przyjaciół.

2. Nauczyciel zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej. Uczniowie siadają w kręgu, rzucają do siebie kolejno piłkę, wymieniając jedną pozytywną cechę osoby, do której rzucają. Mówią np.: „Jesteś miła/miły”. Następnie każdy uczeń opowiada o swoim przyjacielu, zwłaszcza o tych cechach, które lubi w nim najbardziej. Nauczyciel wprowadza dowolne gry i zabawy integracyjne. Na koniec zajęć uczniowie wykonują zadania z karty pracy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, edukacja matematyczna, krąg tematyczny „W krainie informacji”

Temat: Nowoczesne technologie

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych na dodawanie i odejmowanie w zakresie 10,
- kształcenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 10,
- kształcenie umiejętności gry w szachy zgodnie z zasadami,
- kształtowanie umiejętności rozkładu liczby 10 na składniki (dwa lub trzy),
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- rozwiązuje zadania tekstowe na dodawanie i odejmowanie w zakresie 10,
- liczy w zakresie do 10,
- gra w szachy zgodnie z podanymi zasadami,
- potrafi rozłożyć liczbę 10 na składniki (dwa lub trzy),
- korzysta z nowoczesnych technologii.

Metody: rozmowa, pokaz, metoda projektów, metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa.

Formy pracy: praca w parach, praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: szachy, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna i tablety, pomoc multimedialna *W sklepie z telefonami*, adres bezpiecznej strony internetowej, na której można grać w szachy.

Uwaga: w tym dniu należy zajęcia techniczne przeprowadzić przed zajęciami z edukacji matematycznej tak, aby uczniowie mogli grać wykonanymi przez siebie szachami.

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie wyjmują swoje plansze do gry w szachy oraz pionki. Następnie w parach wykonują zadanie 1 z karty pracy i rozgrywają jedną partię szachów. Nauczyciel pyta uczniów, czy dobrze im się grało własnoręcznie wykonanymi szachami. Przypomina im, że już niedługo efekt ich pracy będą mogli podziwiać również inne osoby.
2. Na polecenie nauczyciela uczniowie wykonują zadania 2 i 3 z karty pracy. Wybrana osoba czyta hasło z zadania 3.
3. Zadanie 4, 5 i 6 w karcie pracy. Wybrane dzieci zapisują działania i wyniki na tablicy.
4. Prowadzący włącza pomoc multimedialną *W sklepie z telefonami*. Ochotnicy podchodzą do tablicy i wykonują polecenia. Następnie nauczyciel pokazuje uczniom stronę internetową, na której mogą grać w szachy. Dzieli uczniów na grupy, wręcza im tablety i prosi, aby grupy odnalazły tę stronę w tablecie. Uwaga: jeżeli dzieci będą mogły grać bez zalogowania się, mogą spróbować rozegrać jedną partię szachów.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, edukacja techniczna, krąg tematyczny „W krainie informacji”

Temat: Nowoczesne technologie

SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW

Cele edukacyjne:

- kształcenie umiejętności pracy metodą projektów,
- zapoznanie z pionkami szachów,
- kształcenie umiejętności konstrukcyjnych,
- kształcenie umiejętności przestrzegania zasad bezpieczeństwa podczas zajęć.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- rozpoznaje poszczególne pionki szachowe,
- zachowuje zasady bezpieczeństwa podczas zajęć,
- wykonuje różnego rodzaju zadania konstrukcyjne.

Metody: pogadanka, metoda projektów, metoda zadaniowa.

Formy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne: nakrętki od butelek plastikowych, kartki z bloku technicznego, plastelina, kredki, mazaki, nożyczki.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel przypomina, że jest to kolejne spotkanie w ramach projektu: „Robimy własne szachy”, w trakcie którego uczniowie wykonują pionki według indywidualnego projektu.
2. Uczniowie siedzą w kręgu, a nauczyciel pokazuje im pionki do gry w szachy. Każde dziecko bierze do ręki pionek i go ogląda. Prowadzący przypomina, że w grze w szachy oprócz pionków posługujemy się także innymi figurami. Następnie pokazuje kolejne figury, a dzieci przypominają ich nazwy. Wyjaśnia, że grę w szachy zawsze zaczynają jasne figury.
3. Prowadzący kładzie na ławce wszystkie pionki, tak aby dzieci mogły im się dobrze przyjrzeć lub odrysować kształt pionka.
4. Uczniowie rysują na kartce z bloku technicznego formatu A4 pionki według własnego projektu, a następnie je wycinają. Później wkładają do nakrętek plastelinę i umieszczają na niej wycięte figurki pionków.
5. Dzieci porządkują miejsca pracy, a na koniec prezentują wykonane przez siebie pionki.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Klasa I, zajęcia komputerowe, krąg tematyczny „W krainie informacji”

Temat: Nowoczesne technologie

Cele edukacyjne:

- nauka obsługi edytora tekstu, np. Ms Word,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się klawiaturą,
- wprowadzenie narzędzia kursywa,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się tabletem.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

Uczeń:

- posługuje się klawiaturą, pisze krótkie wyrazy,
- posługuje się pogrubieniem czcionki, kursywą, zmianą koloru i rozmiaru czcionki,
- posługuje się tabletem.

Metody: metoda ćwiczeniowa.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach.

Środki dydaktyczne: zestawy komputerowe dla uczniów, tablety.

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel prosi uczniów, aby przypomnieli, do czego może służyć człowiekowi komputer. Urządza burzę mózgow. Uczniowie podają skojarzenia, a następnie wybierają najlepsze z nich. Nauczyciel zwraca uczniom uwagę na różnorodność zastosowania komputerów w życiu codziennym, a także w całkiem niezwykłych sytuacjach, takich jak na przykład lot na Księżyc.
2. Nauczyciel prosi, aby uczniowie uruchomili komputery i otworzyli edytor tekstu. Następnie zadaniem uczniów jest wpisanie w edytorze tekstu dowolnego zdania oznajmującego i pogrubienie go.
3. Nauczyciel wprowadza narzędzie kursywa. Uczniowie pochylają dowolne wyrazy w napisanym przez siebie zdaniu.
4. Uczniowie dzielą się na tyle grup, ile jest tabletów. Nauczyciel pokazuje uczniom, w jaki sposób korzysta się z edytora tekstu w tablecie.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

