



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

**Blok tematyczny:** Dbam o zdrowie

**Temat dnia:** U lekarza

**Cele ogólne:**

- słuchanie ze zrozumieniem,
- udzielanie odpowiedzi do prezentacji,
- analiza i synteza wzrokowo- słuchowa wyrazów,
- utrwalenie litery b, B,
- obliczenia pieniężne,
- dodawanie i odejmowanie w zakresie 8,
- układanie działań do zadania,
- poznanie specjalizacji lekarskich,
- uruchamianie i zamykanie programu,
- poznanie pojęć: pulpit, ikona, okno programu.

**Cele szczegółowe:**

**UCZEŃ:**

- aktywnie ogląda prezentacje multimedialną i słucha komentarza nauczyciela,
- udziela odpowiedzi do prezentacji multimedialnej,
- swobodnie wypowiada się na określony temat,
- dokonuje analizy i syntezy wzrokowo-słuchowej wyrazów,
- wyszukuje i podkreśla literę b, B w wyrazach,
- dzieli na sylaby wyrazy wielosylabowe,
- pracuje na pieniądzach,
- szacuje wartość produktów,
- dokonuje obliczeń pieniężnych,
- wykonuje trzyskładnikowe działania na dodawanie w zakresie 8,
- rozwiązuje proste zadania z treścią,
- poznaje wybrane specjalizacje lekarskie,
- docenia wartość pracy lekarza,
- uruchamia i zamyka program komputerowy,
- poznaje pojęcia: pulpit, ikona, okno programu,



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- pracuje w oknie programu,
- projektuje własne okonki na pulpit.

**Środki dydaktyczne:** tablica multimedialna lub rzutnik multimedialny, laptop, prezentacja multimedialna - „Lekarze”, ćwiczenie interaktywne - „Liczenie monet”, tradycyjna gra matematyczna - „Labirynt”, karta pracy, kartoniki z monetami 1 zł, 2 zł i 5 zł, ilustracje cytryny, cebuli, syropu, chusteczek higienicznych, tabletek na kaszel, kredki.

**Rodzaje aktywności dziecięcej:** polonistyczna, matematyczna z elementami przedsiębiorczości, społeczna, komputerowa.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

## **PRZEBIEG ZAJĘĆ**

### **1. Wprowadzenie.**

Uczniowie siedzą w kręgu. Słuchają zagadki czytanej przez nauczyciela:

*Leczy ludzi, odwiedza chore dzieci,  
Chodzi w białym fartuchu. Kto to, czy już wiecie?*

### **2. Rozmowa na temat zawodu lekarza i zdrowia.**

*O co dba lekarz?  
Po co wy chodzicie do lekarza?  
Czy waszym zdaniem od każdej choroby jest ten sam lekarz?  
Dowiecie się tego z prezentacji multimedialnej.*

### **3. Prezentacja multimedialna - „Lekarze”.**

Poznanie nazw zawodów lekarzy wybranej specjalności.

### **4. Rozmowa na temat prezentacji multimedialnej.**

Utrwalenie nazw zawodów.  
*Który z lekarzy leczy dzieci?  
Czy zajmuje się ortodonta, a czym stomatolog?  
Czy pamiętacie, który lekarz leczy choroby skóry?  
Kto pomoże pacjentowi, kiedy będzie miał chore serduszko?  
Czym zajmuje się laryngolog?  
Kto zadba o wasze oczy?*

### **5. Szukanie litery B, b.**

Uczniowie odszukują w wyrazach i podkreślają niebieską kredką literę b, B. Karta pracy, ćwic. 1.

### **6. Analiza i synteza wzrokowo-słuchowa wyrazów.**

Uczniowie czytają wyrazy w ramce z ćwic. 1, dzielą je na sylaby i głoski.

### **7. Dzielenie na sylaby wyrazów wielosylabowych.**

Uczniowie dzielą jednocześnie klaszcząc.  
*Podzielmy teraz na sylaby takie wyrazy:  
Lekarz, pediatra, okulista, szpital, choroba, zdrowie, lekarstwo, termometr.*



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

## **8. Sposoby na chorobę.**

Uczniowie wymieniają domowe sposoby na chorobę.

*Czy gdy dopadnie nas katar od razu idziemy do lekarza?*

*Co robicie, gdy boli was brzusek?*

*Jakie znacie domowe sposoby na przeziębienie?*

*Pomóżcie teraz dziewczynce znaleźć drogę do cytrynki, która ma dużo witamin.*

## **9. Tradycyjna gra matematyczna „Labirynt”.**

Uczniowie odszukują drogę do celu.

## **10. „Ile to kosztuje”?**

Szacowanie wartości zakupów. Nauczyciel przyczepia na tablicy następujące ilustracje: cytryna, syrop, dwie cebule, tabletki na kaszel, chusteczki higieniczne (w pudełku).

Uczniowie zgadują ile każdy z przedmiotów może kosztować. Jeśli uczeń zgadnie, nauczyciel odwraca ilustrację, a pod drugiej stronie widać cenę danej rzeczy.

Cytryna 1 zł

Syrop 5 zł

Dwie cebule 1 zł

Tabletki na kaszel 5 zł

Chusteczki higieniczne (w pudełku) 2 zł

## **11. Dodawanie na pieniądzach.**

Nauczyciel rozdaje uczniom kartoniki z monetami 1zł, 2 zł i 5zł. Czyta zadanie z treścią:

*Zad. 1. Mama kupiła tabletki na kaszel dla Tomka za 5 zł, dwie cytryny za 2 zł i dwie cebulki za 1 zł. Ile mama Tomka zapłaciła razem za zakupy?*

*Zad. 2. Ola jest przeziębiona. Musi kupić chusteczki higieniczne, które kosztują 2 zł oraz syrop na kaszel za 5 zł. Ile Ola zapłaci za potrzebne rzeczy?*

Uczniowie wpisują działania w kartę pracy nr 32, ćwic. 2.

## **12. Ćwiczenie interaktywne (lub karta ćwiczenia interaktywnego) - „Liczenie monet”.**

Uczniowie wykonują dodawanie na pieniądzach. Wskazują prawidłową odpowiedź.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

### **13. Uruchamianie i zamykanie programu.**

Nauczyciel demonstruje, jak włączyć dowolny program (z pulpitu lub z menu Start). Uczniowie obserwują.

Dzisiaj na zajęciach dowiecie się nieco więcej o pulpicie i o tym, co się na nim znajduje.

### **14. Zajęcia w pracowni komputerowej.**

Nauczyciel przypomina zasady włączania i wyłączania komputera.

Zwraca uczniom uwagę na poprawną wymowę wyrazów „włączać” i „wyłączać”.

Przypomnienie elementów zestawu komputerowego oraz pojęcia *Kursor*.

Uczniowie włączają komputery.

Przypomnienie pojęć: monitor, ikona, pulpit, przycisk *Start*.

### **15. Czym jest pulpit?**

Nauczyciel pokazuje uczniom pulpit.

*To, co widzicie na monitorze to pulpit.*

*Na pulpicie znajdują się ikonki.*

*Ikonki to małe ilustracje, które symbolizują dany program.*

*Jakie ikonki znajdują się na waszych pulpitach? (uczniowie wymieniają te, które znają).*

*Najedźcie kursorem na ikonkę programu graficznego (np. MS Paint).*

*Otwórzcie ten program. Przypomnijcie, jak to zrobić? Trzeba kliknąć dwa razy.*

*Po otwarciu, każdy program pojawia się w oknie. Nie w takim oknie jakie mamy w klasie czy w domu, ale w tzw. oknie programu.*

*To, co widzicie to okno programu graficznego MS Paint.*

*Pamiętacie jak ostatnio powiększaliśmy, zmniejszaliśmy i zmienialiśmy kształt okna programu?*

*Popatrzcie teraz w prawy, górny róg.*

*Kliknijcie raz lewym przyciskiem myszy na pierwszy symbol - kreseczkę. Co się stało*

*Program nie został zamknięty tylko zminimalizowany. Znajduje się teraz na pasku narzędzi.*

*Odszukajcie go i kliknijcie, a pojawi się z powrotem w oknie.*

*Kliknijcie teraz drugi symbol - mały prostokąt. Co się stało?*

*Program automatycznie pojawia się w troszkę mniejszym oknie.*

*A teraz czas na ostatni symbol - czerwony „x”. Jak myślicie, co się wydarzy?*

*Uczniowie zamykają program graficzny.*



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

### **16. Projektujemy ikonki.**

Karta pracy, ćwic. 3.

*Jak mogłaby wyglądać ikonka waszej ulubionej gry albo programu?*

*Zaprojektujcie kilka ikonek, które mogłyby się znaleźć na waszym pulpicie.*

### **17. Praca domowa.**

*Przynieś jedną cytrynę i jedną cebulę (dowolnej wielkości).*

### **18. Podsumowanie zajęć.**