



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

**Blok tematyczny:** Szaruga jesienna

**Temat dnia:** Co robić w niepogodę?

**Cele ogólne:**

- słuchanie ze zrozumieniem,
- budowanie odpowiedzi do tekstu,
- znajomość wybranych instrumentów perkusyjnych,
- prawidłowo współpracuje w grupie,
- dodawanie i odejmowanie na konkretach w zakresie 7,
- układanie i rozwiązywanie zadań tekstowych,
- posługiwanie się myszką,
- współpraca w grupie.

**Cele szczegółowe:**

**UCZEŃ:**

- aktywnie ogląda prezentację multimedialną i słucha komentarza nauczyciela,
- udziela odpowiedzi do prezentacji multimedialnej,
- zna gry i zabawy domowe,
- układa puzzle,
- zna wybrane instrumenty perkusyjne,
- gra na instrumencie perkusyjnym,
- powtarza proste rytmy po nauczycielu.
- wie czym jest gra planszowa i stolikowa,
- tworzy prostą grę planszową,
- umiejętnie współpracuje w grupie przy wykonywaniu gry planszowej,
- dodaje i odejmuje w zakresie 7 na konkretach,
- układa treść zadania,
- układa działanie do zadania,
- wie czym jest myszka komputerowa i umie się nią posługiwać,
- zna pojęcie *kursor*,
- klika myszką w elementy stałe i ruchome.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

**Środki dydaktyczne:** tablica multimedialna lub rzutnik multimedialny, laptop, prezentacja multimedialna - „Na deszczową nudę”, ćwiczenie interaktywne - „Dopasowywanie kostek domina”, multimedialna gra edukacyjna - „Instrumenty perkusyjne”, animacja komputerowa - „Ciuciubabka”, karta pracy, szalik lub apaszka, instrumenty perkusyjne (tamburyn, bębenek, marakasy, trójkąt), kartka z kalendarza, kredki, pisaki, pionki, kostka do gry, liczmany, patyczki.

**Rodzaje aktywności dziecięcej:** polonistyczna, matematyczna, komputerowa, muzyczna.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

## **PRZEBIEG ZAJĘĆ**

### **1. Wprowadzenie.**

### **2. Prezentacja multimedialna - „Na deszczową nudę”.**

Pokazanie uczniom możliwych sposobów spędzania czasu podczas niepogody. Uczniowie odpowiadają na pytania:

*Co lubicie robić, gdy na dworze jest brzydka pogoda?*

*Jakie gry i zabawy były wymienione w prezentacji?* (ciuciubabka, gry planszowe, statki, chińczyk, głuchy telefon, skojarzenia, puzzle, gra w chowanego).

### **3. Animacja „Ciuciubabka”.**

*Czy znacie tą zabawę?*

*Pobawmy się razem.*

### **4. Animacja komputerowa - „Ciuciubabka”.**

Uczniowie ustawiają się w kole, nauczyciel zawiązuje jednemu uczniowi oczy szalikiem lub apaszką.

*Dzieci: Ciuciubabko na czym stoisz?*

*Ciuciubabka: Na beczce.*

*Dzieci: A co w tej beczce jest?*

*Ciuciubabka: Kwas.*

*Dzieci: Ciuciubabko łap nas!*

Dzieci odskakują od ciuciubabki, która stara się złapać kolejne dziecko. Można ciuciubabkę zaczepiać, dotykać, jednocześnie uważając, aby nie zostać złapanym.

### **5. Multimedialna gra edukacyjna - „Instrumenty perkusyjne”.**

*Świetnym sposobem na nudę jest układanie puzzli.*

*Ułóżcie obrazek, a dowiecie się jaką grupę instrumentów dziś poznamy.*

### **6. Instrumenty perkusyjne.** Omówienie ułożonych puzzli.

*Te instrumenty to instrumenty perkusyjne.*

*Które z instrumentów perkusyjnych, które pojawiły się w puzzlach już znacie?*

*Instrumentami perkusyjnymi są między innymi bębny, trójkąty, grzechotki czyli marakasy oraz tamburyn.*



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

*Jednym z instrumentów perkusyjnych, na którym dzisiaj zagramy jest tamburyn.*

## **7. Gra na instrumencie perkusyjnym.**

Nauczyciel rozdaje uczniom tamburynki lub grzechotki.

## **8. Rytmika.**

Uczniowie powtarzają proste rytmy po nauczycielu.

Nauczyciel gra prosty rytm śpiewając sylabę „kap”, uczniowie powtarzają.

*Teraz odłóżcie instrumenty i naśladujcie dźwięk padającego deszczu.*

Posłuchajcie zdania: *Pa-da deszcz.*

Ile w tym zdaniu jest sylab? (3)

Zamienimy te sylaby na: *kap kapkap.*

Uczniowie kolejno śpiewają, grają, śpiewają i grają na instrumencie perkusyjnym.

Nauczyciel czyta tekst, a uczniowie dostosowują tempo i głośność gry na instrumencie do słów nauczyciela:

*Zaczął padać deszcz. Najpierw był cichy i delikatny. Po chwili spadające kropli było coraz więcej i stawały się coraz głośniejsze. Z deszczu zrobiła się ulewa. Po kilku minutach opady deszczu były coraz mniejsze i mniejsze...*

Uczniowie odkładają instrumenty.

## **9. Wypowiedzi na temat ilustracji.**

Nauczyciel prezentuje ilustrację, karta pracy, ćwic. 1. Uczniowie opisują, co się dzieje na ilustracji.

*Jednym ze sposobów na nudę podczas niepogody są gry planszowe.*

*Jakie wy znacie gry planszowe? (np. chińczyk, scrabble, grzybobranie, warcaby).*

*Wszystkie gry towarzyskie tzn. takie, gdzie gra minimum dwóch graczy i w których jest plansza to gry planszowe.*

Nauczyciel pokazuje w Internecie przykładowe proste gry planszowe, które można wykonać.

## **10. Tworzenie prostej gry planszowej.**

Uczniowie w parach lub grupach czteroosobowych wykonują grę planszową na kartkach z kalendarza (stara kartka z dowolnym miesiącem). Nauczyciel pokazuje przygotowaną przez siebie grę. Uczniowie kolorują wybrane pola, ustalając między sobą, co dany kolor będzie oznaczał. Mogą to być polecenia typu: czerwone pole - wracasz się na start, słoneczko -



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zyskujesz dodatkowy rzut kostką itp. Uczniowie mogą również do danego pola dopasowywać polecenia czy zadania, np. pole z siódmką- musisz podskoczyć siedem razy.

### **11.Ćwiczenie interaktywne (lub karta ćwiczenia interaktywnego) - „Dopasowywanie kostek domina”.**

Uczniowie dopasowują do siebie kostki z działaniami na dodawanie. Na kostkach napisane są działania oraz wyniki. Uczeń przyporządkowuje wynik do działania. Musi stworzyć ciąg zamknięty.

### **12.Doskonalenie odejmowania na konkretach w zakresie 7.**

Nauczyciel przyczepia na tablicy liczmany. Ilustruje działania na odejmowanie, uczniowie udzielają odpowiedzi.

Mama miała 7 cukierków. Dała 3 Tomkowi. Ile zostało mamie cukierków?

*Co muszę zrobić?*

*Ile kartoników mam zabrać?*

Uczniowie ustnie układają działanie.  $7-3=4$

### **13.Układanie i rozwiązywanie zadań tekstowych w zakresie 7.**

Uczniowie pracują w parach. Mają ze sobą patyczki lub liczmany. Jedno układa zadanie, drugie je wykonuje, np. Ułóż 7 patyczków. Daj mi 2 patyczki. Ile ci zostało? Drugie dziecko przelicza i daje odpowiedź. Uczniowie zamieniają się rolami.

### **14.Układanie działania do sytuacji realnej.**

Uczniowie układają działania na odejmowanie do ilustracji. Karta pracy, ćwic. 2.

### **15.„Klikaj myszko, klikaj”.**

Nauka posługiwania się myszą.

*Wiecie już jak wygląda myszka komputerowa.*

*Kiedy nią ruszacie na ekranie widać ruszającą się strzałkę- to kursor.*

Uczniowie zakładają gumkę na lewą rękę. Nauczyciel mówi:

*Pokolorujcie lewy przycisk myszki.*

*Lewy przycisk to ten, który znajduje się po lewej stronie myszki, tak jak ręka z gumką po waszej lewej stronie.*

Karta pracy, ćwic. 3.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

*Kiedy chcesz uruchomić jakiś program lub otworzyć plik musisz szybko nacisnąć dwa razy czyli kliknąć lewy przycisk myszy.*

## **16. Zajęcia w pracowni komputerowej.**

Nauczyciel przypomina zasady włączania i wyłączania komputera.

Uczniowie włączają komputery.

*Poruszajcie myszką. Popatrzcie, gdzie znajduje się kursor.*

*Odszukajcie teraz program graficzny (np. MS Paint) i najedźcie na niego kursorem. Otwórzcie program. Pamiętajcie, że trzeba kliknąć dwa razy.*

Nauczyciel otwiera program graficzny i prezentuje uczniom jak zmieniać kształt i wielkość okna programu (nie wyjaśniając nazwy okno programu).

Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie. Obserwują jak zmienia się kursor, gdy najadą na okno programu chcąc je zmniejszyć lub zwiększyć.

## **17. Klikanie myszką na elementy ruchome.**

Nauczyciel uruchamia uczniom stronę w Internecie <http://www.necio.pl/gra/myszka>.

Demonstruje zadanie do wykonania. Uczniowie klikają na „Sieciuchy”, żeby nie włamały się do serwera.