



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Blok tematyczny: Wielkanoc

Temat dnia: W wielkanocnym koszyczku

Cele ogólne:

- budowanie spójnych wypowiedzi wielozdaniowych,
- układanie zdań z rozsypanki wyrazowej,
- dbanie o estetykę pisma,
- doskonalenie techniki czytania,
- doskonalenie dodawania i odejmowania w zakresie 15,
- wykonywanie wielkanocnego koszyczka z papieru,
- poznanie kombinacji klawiszy Ctrl+C (kopiuj), Ctrl+V (wklej),
- projektowanie i wykonanie kartki wielkanocnej w programie graficznym.

Cele szczegółowe:

UCZEŃ:

- wypowiada się na dany temat całymi zdaniami,
- zna tradycje wielkanocne,
- układa proste zdania z rozsypanki wyrazowej,
- pisze starannie zdania,
- dopełnia rysunkiem brakujące elementy, aby uzyskać daną liczbę,
- wykonuje kolorowaną połączone z dodawaniem i odejmowaniem w zakresie 15,
- odrysowuje i wycina szablon,
- wykonuje wielkanocny koszyczek z papieru,
- poznaje kombinację klawiszy Ctrl+C (kopiuj), Ctrl+V (wklej),
- wykonuje kartkę świąteczną w programie graficznym,
- wykorzystuje zdobytą wiedzę w praktyce.

Środki dydaktyczne: ćwiczenie interaktywne - „Pisanki”, multimedialna gra matematyczna - „Malowanie jaj”, prezentacja multimedialna - „Wielkanocny koszyczek”, puzzle interaktywne, karta pracy, balony, pocięte obrazki przedstawiające pisanki, szablony koszyczka, kartki z bloku technicznego, plastelina, bibuła, czekoladowe pisanki, internet, muzyka Modesta Musorgskiego „Taniec kurcząt w skorupkach” (źródło YouTube).



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Rodzaje aktywności dziecięcej: polonistyczna, matematyczna, techniczna, społeczna, zajęcia komputerowe, element przedsiębiorczości.





Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Powitanie dzieci. Zabawa „Odszukaj pisanki”.

Dzieci szukają w klasie ukrytych przez nauczyciela pisanek. Kto znajdzie najwięcej czekoladowych pisanek wygrywa. Po zabawie dzieci zjadają słodkie pisanki.

2. Puzzle interaktywne.

Na tablicy interaktywnej są widoczne kawałki „pociętego” obrazka przedstawiającego koszyczek wielkanocny. Dzieci podchodzą kolejno i układają w całość nieznany obrazek. Kiedy skończą układać nauczyciel zachęca ich do obejrzenia prezentacji multimedialnej.

3. Prezentacja multimedialna - „ Wielkanocny koszyk”.

Dzieci oglądają prezentację o koszyczku wielkanocnym i znajdującym się w nim pokarmie.

4. Rozmowa na temat wielkanocnego koszyczka na podstawie prezentacji multimedialnej i własnych doświadczeń uczniów. Nauczyciel zadaje pytania dotyczące pokarmów, które zazwyczaj wkłada się do wielkanocnego koszyczka. Pyta co symbolizują poszczególne pokarmy. Dzieci opowiadają jakie pokarmy są wkładane do koszyczka w ich domach i w jaki sposób same pomagają szykować pokarmy do święcenia.

5. Czytanie zdań z poznanymi dotychczas literami.

6. Ćw. w pisaniu.

Ćw. 1 w karcie pracy. Uczniowie dobierają do podanych wyrazów odpowiednie określenia z ramki i poprawnie je zapisują.

Ćw. 2 w karcie pracy. Dzieci układają i zapisują zdania z rozsypanki wyrazowej.

7. Zabawa „Taniec z pisanką”.

Dzieci tańczą w parach trzymając głowami ozdobiony balon (pisanek). Uczniowie tańczą przy muzyce Modesta Musorgskiego „Taniec kurcząt w skorupkach” (źródło YouTube, np. <https://www.youtube.com/watch?v=pjXHbFcA3Ok>). Jeśli, któraś para upuści „pisanek”, odpada z zabawy.

8. Wielkanocny koszyczek z papieru.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Uczniowie wykonują wielkanocny koszyczek z papieru według instrukcji nauczyciela. Odrysowują szablon i wycinają kształt koszyczka. Następnie ozdabiają go kulkami z plasteliny lub bibuły.

9. Zabawa „Posklejaj skorupki”.

Dzieci podzielone są na grupy trzyosobowe. Każda grupa otrzymuje rozcięty na drobne kawałki obrazek przedstawiający pisanekę. Każdy obrazek składa się z takiej samej liczby elementów. Zadaniem uczniów jest ułożenie obrazka w jak najkrótszym czasie. Która grupa pierwsza ułoży swój obrazek ta wygrywa.

10. Dorysowywanie brakujących elementów zgodnie z podaną liczbą.

Ćwiczenie interaktywne (lub karta ćwiczenia interaktywnego) - „Pisanki”.

Ćw. 3 w karcie pracy - uczniowie dorysowują brakujące elementy na wielkanocnym stole.

11. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 15.

Multimedialna gra matematyczna- „Malowanie jaj”. Uczniowie wykonują obliczenia i kolorują obrazek według instrukcji.

Ćw. 4 w karcie pracy- dzieci dobierają w pary działania z wynikami. Kolorują każdą parę innym kolorem.

12. Zajęcia komputerowe.

Uczniowie poznają kombinacje klawiszy Ctrl+C, Ctrl+V. Nauczyciel pokazuje na swoim komputerze podłączonym do rzutnika multimedialnego jakie zastosowanie mają wyżej wymienione kombinacje klawiszy (kopiuje i wkleja różne elementy). Następnie dzieci projektują i wykonują kartkę wielkanocną wykorzystując poznane kombinacje klawiszy do kopiowania i wklejania drobnych elementów na kartce.

13. Zadanie pracy domowej.

Poćwicz kopiowanie i wklejanie elementów w programie graficznym.