



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Blok tematyczny: Mój świat

Temat dnia: Bezpiecznie przy komputerze

Cele ogólne:

- wypowiadanie się na dany temat pełnymi zdaniami,
- oglądanie w skupieniu prezentacji multimedialnej,
- doskonalenie sprawności grafomotorycznej,
- rozwiązywanie płataninki literowej,
- poznanie zasad bezpiecznego korzystania z Internetu,
- układanie działań do podanych zbiorów,
- wskazywanie elementu poprzedniego i następnego w seriach.

Cele szczegółowe:

UCZENI:

- wypowiada się na określony temat pełnymi zdaniami,
- rozwiązuje płataninkę literową i zapisuje odpowiedzi,
- w skupieniu ogląda prezentację multimedialną,
- rysuje obrazki poprzez łączenie punktów,
- poznaje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
- układa działanie do podanych zbiorów,
- tworzy serie, w których wskazuje elementy następne i poprzednie.

Środki dydaktyczne: prezentacja multimedialna – “Bezpiecznie przy komputerze”, ćwiczenie interaktywne – “Autka”, tradycyjna gra edukacyjna – “Prawda czy fałsz”, tablica interaktywna lub tablet, wizualizer, kartoniki z poznanymi literami, wstążki, sznurek, koraliki.

Rodzaje aktywności dziecięcej: polonistyczna, matematyczna, zajęcia komputerowe.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Zajęcia w sali komputerowej:

1. Powitanie dzieci – zabawa „Zgadnij, kto nas wita”.

Dzieci siedzą w kręgu. Jedno dziecko staje tyłem do pozostałych. W tym czasie wskazany przez nauczyciela uczeń głośno mówi: *Dzień dobry!* Zadaniem dziecka, które stało odwrócone tyłem, jest odgadnięcie, kto wita całą klasę.

2. Nawiązanie do poprzedniego tematu i przejście do kolejnego.

Nauczyciel przypomina dzieciom, że dzień wcześniej rozmawiali w klasie o spędzaniu wolnego czasu na podwórku. Dzieci krótko mówią, o czym dokładnie rozmawiali na poprzednich zajęciach (wymieniają zabawy, przypominają, że ruch to zdrowie itd.).

Nauczyciel zadaje pytania dzieciom:

Jak spędzacie wolny czas w domu, kiedy nie możecie wyjść na podwórko?

Niektórzy z was wspomnieli, że spędzają wolny czas przy komputerze. Co dokładnie robicie przy komputerze? (gry, Internet).

3. Prezentacja multimedialna - „Bezpiecznie przy komputerze”.

Po obejrzeniu prezentacji następuje krótka rozmowa na temat bezpiecznego korzystania z Internetu.

4. Krótka prezentacja stron internetowych przeznaczonych dla dzieci.

Ich adresy są zamieszczone w prezentacji.

5. Tradycyjna gra edukacyjna - „Prawda czy fałsz?”.

Uczniowie dzielą się na 3-4 osobowe zespoły. Każdy zespół losuje po 3 pytania. Uczniowie wspólnie ustalają odpowiedź na pytanie. Za każdą prawidłową odpowiedź uczniowie otrzymują punkt. Za odpowiedź niepoprawną uczniowie nie dostają punktu. Odpowiedzi zespoły sprawdzają jawnie. Wygrywa zespół, który zdobędzie najwięcej punktów. Grę można powtórzyć.

Zajęcia w sali edukacji wczesnoszkolnej:



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

6. Dziecięcy wąż.

Nauczyciel prosi 5 dzieci, aby ustawiły się jeden za drugim twarzami do okna. Dzieci stojące w „wężu” stoją bokiem w stosunku do pozostałych uczniów.

Nauczyciel zadaje pytania:

Kto stoi pierwszy w wężu?

Kto stoi drugi?

Kto stoi przed Kasią?

Kto stoi za Kasią?

Za kim stoi Antek?

Kto stoi przed Antkiem?

Itd.

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

Polegające na kolorowaniu samochodów (wskazywanie elementu poprzedniego i następnego).

8. Tworzenie zbiorów.

Dzieci stoją w kręgu. Nauczyciel związuje niebieską wstążką dwie dziewczynki. Mówi dzieciom, że to zbiór dziewczynek i pyta ile ich jest. Następnie związuje czerwoną wstążką trzech chłopców. Mówi, że teraz powstał zbiór chłopców i prosi o policzenie jego elementów. Następnie rozkłada wokół związanych dzieci biały sznurek na podłodze. Mówi, że teraz powstał jeden zbiór – dzieci. Pyta, ile dzieci jest w tym zbiorze. Uczniowie próbują ułożyć do przedstawionej sytuacji działanie. Mówią głośno, a następnie jeden uczeń układa działanie z ruchomych kartoników na tablicy interaktywnej.

9. Tworzenie zbiorów na wizualizerze.

Nauczyciel kładzie w jednej pętli 1 koralik, a w drugiej 4. Otacza je jedną pętlą. Zadaje pytania i prosi o ułożenie działania podobnie jak w punkcie 8 scenariusza. Podczas tego zadania każde dziecko próbuje samodzielnie ułożyć działanie z kartoników na ławce. Dla sprawdzenia poprawności jeden uczeń układa działanie na tablicy interaktywnej.

10. Zabawa „Zaczarowana litera...”.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci mają kartoniki z poznanymi literami (a, o, e, m, t) i biegają po sali. Na hasło nauczyciela: *Zamieniam w posąg literę „a”*, dzieci będące tą literą stają w bezruchu. Na dźwięk gwizdka ponownie wszyscy biegają. Zabawę można powtarzać zmieniając zaczarowane litery.

11. Ćwiczenie małej motoryki.

Ćw. 1 w karcie pracy. Polega na dokończeniu rysowania obrazka przedstawiającego zestaw komputerowy. Dziecko kończy obrazek rysując po wykropkowanych konturach.

12. Rozwiązywanie płataninki literowej

Ćw. 2 w karcie pracy. Zadaniem uczniów jest rozwiązywanie płataninki literowej i zapisanie odpowiedzi.

13. Zadanie pracy domowej

Ćw. 3 w karcie pracy polegające na połączeniu zbiorów z odpowiednim działaniem.