



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Blok tematyczny: W świecie kultury i sztuki

Temat dnia: W muzeum

Cele ogólne:

- słuchanie ze zrozumieniem,
- budowanie spójnych wypowiedzi wielozdaniowych,
- znajomość pojęcia „muzeum”,
- znajomość zasad zachowania się w muzeum,
- odczytywanie godzin na zegarze,
- obliczenia zegarowe,
- uczestnictwo w wirtualnym spacerze,
- znajomość drukarki,
- umiejętność drukowania.

Cele szczegółowe:

UCZEŃ:

- aktywnie ogląda prezentację multimedialną i słucha komentarza nauczyciela,
- udziela odpowiedzi na pytania do tekstu,
- uczestniczy w rozmowie,
- buduje spójne wypowiedzi wielozdaniowe,
- wie, czym jest muzeum,
- zna zasady zachowania w muzeum,
- wymienia rodzaje muzeów,
- rozumie pojęcie „eksponat muzealny”,
- wie, kim był Stanisław Wyspiański,
- układa puzzle,
- odczytuje godziny na zegarze z liczbami arabskimi i rzymskimi,
- dokonuje prostych obliczeń zegarowych,
- utrwala liczby rzymskie,
- wie czym jest wirtualny spacer,
- uczestniczy w wirtualnym spacerze po muzeum,
- poznaje drukarkę,



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- pracuje w programie graficznym,
- potrafi wydrukować swoją pracę, zna kombinację klawiszy ctrl+p.

Środki dydaktyczne: tablica multimedialna lub rzutnik multimedialny, laptop, ćwiczenie interaktywne - „Godzina”, multimedialna gra edukacyjna - „Wycieczka do muzeum”, prezentacja multimedialna - „Muzeum”, karta pracy, dawne przedmioty: obrazy, rzeźby, maski, figurki, wirtualny spacer po Muzeum zabawy i zabawek w Kielcach, zegar demonstracyjny, zegary dla uczniów, zegar z liczbami rzymskimi, drukarka, kartki A4.

Rodzaje aktywności dziecięcej: polonistyczna, matematyczna, społeczna, komputerowa.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Zabawa wprowadzająca w temat.

Uczniowie wyszukują w klasie przedmiotów, których dotychczas nie było. Przedmioty przygotowane wcześniej przez nauczyciela (związane z okazami muzealnymi) to, np. obraz, rzeźba, maska, pióro z kałamarzem, stare klocki, stare książki, dokumenty itp. Mogą one być bardziej lub mniej schowane. Uczeń, który odnajdzie dany przedmiot przynosi go na biurko nauczyciela. Uczniowie próbują nazwać wszystkie przedmioty. Nauczyciel zadaje pytania pomocnicze:

Czy te przedmioty mają jakieś cechy wspólne?

Z czym wam się kojarzą?

Gdzie możemy spotkać przedmioty z dawnych lat?

2. Czytanie ze zrozumieniem. Udzielanie odpowiedzi na pytanie do tekstu.

Uczniowie czytają tekst - karta pracy, ćwic. 1. Zaznaczają prawidłową odpowiedź do tekstu.

3. Rozmowa na temat przeczytanego tekstu.

Czy Marek mógł zabrać jakąkolwiek zabawkę z muzeum?

Dlaczego nie wolno zabierać przedmiotów, które się tam znajdują?

Czym są eksponaty?(przedmioty wystawione do oglądania)

Kto z was był kiedyś w muzeum?

Jakie eksponaty widzieliście w muzeum?

Jak należy zachowywać się w miejscach publicznych czyli np. w muzeum?

4. Prezentacja multimedialna - „Muzeum”.

Wyjaśnienie, czym jest muzeum, jakie ma zadania, jakie są rodzaje muzeów: artystyczne, historyczne, naukowe, przyrodnicze, muzea motoryzacji i dla dzieci, co można zobaczyć w muzeum i co można w nim robić.

5. Rozmowa na temat prezentacji.

Co można robić w muzeum? (zwiedzać, uczestniczyć w lekcjach muzealnych, pokazach).

Jakie rodzaje muzeów zapamiętaliście?

Czy wiecie, że jest również muzeum zabawek?

Teraz do niego zajrzymy.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

6. Wirtualny spacer po muzeum.

Nauczyciel otwiera stronę:

http://fotowizualizacja.pc-expert.pl/files/realizacje/muzeum_zabawek_i_zabawy_w_kielcach/

Jest to Muzeum zabawy i zabawek w Kielcach.

Będziecie teraz uczestniczyć w wirtualnym spacerze po tym właśnie muzeum.

Nauczyciel prezentuje wirtualny spacer, pokazuje pomieszczenia i eksponaty.

7. Wyszukiwanie i zaznaczanie eksponatów. Karta pracy, ćwic. 2.

8. Multimedialna gra edukacyjna - „Wycieczka do muzeum”.

Uczeń układa puzzle z wizerunkiem Stanisława Wyspiańskiego.

9. Słuchanie opowiadania nauczyciela o Stanisławie Wyspiańskim.

Wizerunek, który ułożyście z puzzli przedstawia Stanisława Wyspiańskiego.

Stanisław Wyspiański był pisarzem, poetą, ale również malarzem i projektantem.

Sam namalował obraz, który widzicie i jest to jego autoportret tzn., że namalował sam siebie.

10. Odczytywanie godzin na zegarze.

Nauczyciel wyjmuje zegar demonstracyjny oraz rozdaje uczniom małe zegary. Wskazuje pełne godziny, uczniowie odczytują, a następnie zaznaczają na swoich zegarach. Następnie odczytują i zapisują godziny w karcie pracy, ćwic. 3.

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

Uczeń widzi zegar, na którym jest godzina 6. Jego zadaniem jest policzyć, która godzina będzie za 2, 4 i 5 godzin oraz połączyć odpowiedni zegar ze zdaniem, np. Za dwie godziny będzie godzina 8.

12. Zegar z liczbami rzymskimi.

Nauczyciel wskazuje na zegarze z rzymskimi liczbami godzinę, uczniowie odczytują. Utrwalenie liczb rzymskich- uczniowie zapisują liczby arabskie pod liczbami rzymskimi. Karta pracy, ćwic. 4.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

13. „Gra na czas”.

Dokonywanie prostych obliczeń zegarowych. Uczniowie siedzą w kręgu, mają ze sobą małe zegary do pokazywania godziny. Nauczyciel mówi zadania:

- *Jurek poszedł do muzeum o godzinie 10:00. Wrócił do po dwóch godzinach. O której godzinie Jurek wrócił do domu?*
- *Maja idzie do szkoły na godzinę 8:00. Skończy lekcje o 11:00. Ile godzin Maja spędzi w szkole?*
- *Otwarcie wystawy w muzeum zaczyna się o godzinie 12:00. Wystawa będzie trwała 3 godziny. O której godzinie skończy się wystawa?*

Uczniowie wskazują odpowiednią godzinę na zegarze, kto pierwszy wskaże poprawną, ten zdobywa punkt.

14. Zajęcia w pracowni komputerowej.

Uczniowie włączają komputery.

Nauczyciel prezentuje drukarkę.

Objaśnia jak działa drukarka i do czego służy.

Na drukarce możecie drukować wszelkie dokumenty tzn. rysunki, dokumenty tekstowe oraz zdjęcia.

Drukarka podłączona jest do stacji głównej, która wydaje polecenie, co trzeba wydrukować.

Drukarka może być atramentowa lub laserowa. Można ustawić opcje drukowania na czarno-biało lub na kolorowo.

*Skróty klawiszy, które wydają komendę do druku to **ctrl+p** (p- print z j. angielskiego.)*

Uczniowie otwierają program graficzny.

Dzisiaj byliśmy na wirtualnym spacerze w Muzeum zabawy i zabawek w Kielcach.

Widzieliście tam mnóstwo różnych zabawek.

Narysujcie teraz swoją ulubioną zabawkę.

Następnie wydrukujecie wasze prace i zabierzecie do domu.

Uczniowie wykonują prace używając różnych narzędzi w programie graficznym. Następnie drukują ją za pomocą klawiszy ctrl+p.

Zamykają program graficzny i przypominają jak należy prawidłowo wyłączać komputer.

15. Podsumowanie zajęć.