



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Klasa I

Miesiąc - wrzesień

Krąg tematyczny: Witajcie w szkole!

Temat: Nasze pasje – komputer.

Cele lekcji:

1. Doskonalenie umiejętności matematycznych poprzez działanie na konkretach.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

1. Potrafi rytmizować nazwy związane z komputerem.
2. Potrafi dodawać przeliczając na konkretach.

Przebieg lekcji:

- 1. Powitanie. Wprowadzenie U w temat lekcji.** U siedzą w kręgu. N rozmawia z U o tym, co lubią robić najbardziej. Pyta:
Co was interesuje?
Co lubicie robić?
Jakie są wasze ulubione zabawki?
- 2. Puzzle „Komputer”.** N zaprasza dzieci do ułożenia puzzli – zagadki. Tematem obrazka będzie rzecz, z której bardzo lubią korzystać wszystkie dzieci i dorośli, która służy zarówno do zabawy jak i nauki. N przygotowuje przed lekcją zdjęcie komputera. Rozcina je na tyle części ilu U jest w klasie. Każdy U losowo otrzymuje jeden element, który jest fragmentem wspólnej układanki. U układają obrazek. Podają co jest rozwiązaniem.
- 3.** N zapowiada pokaz filmu „Komputer”, prosi U o zwrócenie uwagi w czasie oglądania filmu na zastosowanie komputera.
- 4. Oglądanie filmu „Komputer”. Po obejrzeniu N pyta U:**
 - Do czego może służyć komputer?
 - Kiedy korzystacie z komputera? (ulubione gry, łamigłówki, rebusy, krzyżówki).



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

5. Rytmizowanie nazw elementów komputera. N wymienia różne części komputera, U rytmizują nazwy, a następnie przyczepiają na tablicy figury geometryczne w takiej odległości od siebie, aby odzwierciedlały powstający rytm, np.

Kom-Pu - ter mysz-ka dysk
(na dole koła) (na dole kwadraty) (na dole trójkąt)

mo-ni - tor lap - top
(na dole prostokąty) (na dole koła)

Następnie U śledząc zapis, wykonują go na instrumentach perkusyjnych.

6. Zabawa matematyczna „Dodaj dwa”. N rozdaje U liczmany. Chętnemu U wręcza dużą kostkę do gry. Ustala z U, że każdy ułoży o dwa liczmany więcej niż oczek pokaże kostka po rzuceniu jej.

U wyrzucił, np. 3 oczka, U układają przed sobą 5 liczmanów.

U wyrzucił, np. 5 oczek, U układają przed sobą 7 liczmanów.

Do kolejnych rzutów kostką N wybiera innych U. W zależności od możliwości U wprowadzane są różne zasady, np. dodaj 3, dodaj 4, itd.

7. Tradycyjna gra edukacyjna – “Bezpiecznie korzystamy z komputera”.

8. Wykonanie karty pracy nr 3 Nasze pasje – komputer. (zadania w karcie zmieniłam!!!)

9. Podsumowanie:

U z kolegą, z którym siedzą w ławce kończą zdania:

Komputer służy do.....

Dzisiaj dowiedziałem się

Chciałbym się nauczyć.....

Materiały i pomoce dydaktyczne:

- Puzzle „Komputer”
- Liczmany
- Duża kostka do gry
- komputer,
- film „Komputer”,
- karta pracy nr 3 Nasze pasje – komputer,



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- tradycyjna gra edukacyjna – “Bezpiecznie korzystamy z komputera”.