

Scenariusz zajęć

Temat: Gdzie schować kota?

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wymienia nazwy figur geometrycznych,
- wykorzystuje poznane figury do wykonania rysunków w programie graficznym Paint,
- wyprowadza kierunki od wskazanego obiektu,
- określa położenie obiektów względem obranego obiektu,
- przedstawia różne propozycje rozwiązania problemu.

Środki dydaktyczne:

- tablica magnetyczna,
- magnesy,
- kolorowe figury geometryczne do powieszenia na tablicy,
- tablety lub laptopy,
- karta pracy nr 1 (rysunek drzewa, dzieci i kota na drzewie).

Metody: ćwiczenie praktyczne, praca plastyczna.

Formy:

- zbiorowa,
- indywidualna jednolita,
- praca w parach.

Przebieg zajęć:

Etap wstępny



Nauczyciel wita uczniów. Umieszcza na tablicy kolorowe koło, trójkąt, kwadrat i prostokąt. Pyta dzieci o nazwy tych figur i prosi o policzenie ich rogów. Zapowiada, że w trakcie zajęć dzieci będą tworzyły rysunki z tych figur.

Etap realizacji

Zadanie 1

Dzieci uruchamiają tablety i wykorzystując poznane figury geometryczne rysują w programie graficznym Paint: psa, kota, robota, samochód, słońce, drzewo (wg poleceń nauczyciela).

Następnie dzieci mówią, z jakich figur powstały ich rysunki.

Zadanie 2

Dzieci nadal rysują (w tablecie) posługując się figurami geometrycznymi, korzystając z wzorów i pomysłów przewidzianych w zadaniu 1. Nauczyciel kieruje do uczniów następujące polecenia, np.:

- na środku ekranu proszę narysować drzewo,
- po jego lewej stronie proszę narysować psa,
- po jego prawej stronie proszę narysować robota,
- w prawym górnym rogu proszę narysować słońce,
- w dowolnym miejscu proszę narysować samochód.

Dzieci wykonują odpowiednie rysunki (z figur geometrycznych), a nauczyciel przechodząc między stanowiskami sprawdza poprawność wykonania zadania.

Zadanie 3

Nauczyciel zwraca się do uczniów z pytaniem: „A gdzie można schować kota?”. Uczniowie w parach zastanawiają się nad odpowiedzią, a następnie przedstawiają swoje propozycje („Kota można schować pod samochodem, za drzewem, na drzewie itp.”). Każde dziecko wykonuje w swoim tablecie odpowiedni rysunek, uwzględniając ustalone z kolegą położenie kota.



Zadanie 4

Nauczyciel rozdaje kartę pracy nr 1 (rysunek kartki z rysunkiem przedstawiającym drzewo, dzieci i kota na drzewie). Zadaniem dzieci jest pokolorowanie rysunku oraz narysowanie psa we wskazanym miejscu: po lewej stronie drzewa, po prawej stronie drzewa, po lewej stronie dzieci itp.

Etap końcowy

Nauczyciel rozdaje dzieciom kolorowe kartki i kieruje do nich polecenia związane z ich lokalizacją, np.:

- połóż kartkę na ławce,
- połóż kartkę pod ławką,
- połóż kartkę za sobą,
- połóż kartkę po swojej lewej stronie,
- połóż kartkę po lewej stronie kolegi stojącego z twojej prawej strony,
- trzymaj kartkę nad głową itd.

Wszystkie dzieci wykonują kolejne polecenia.

Nauczyciel pyta dzieci, co im się podobało w czasie zajęć, czy któreś zadanie było dla nich trudne i dlaczego. Chwali dzieci za wykonana pracę i zachowanie podczas zajęć.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 2 otrzymuje bardziej złożone polecenia (np. „Proszę narysować mały czerwony samochód z lewej strony drzewa, a duży z białymi kołami z prawej strony”). Może też narysować rysunek (według wydrukowanego wzoru) w lustrzanym odbiciu.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w zadaniu 1 liczy figury wykorzystane w rysunkach swoich i kolegów.

