

Scenariusz zajęć nr 13

Temat: Wiosna, lato... jesień! Utrwalanie nazw i kształtów figur geometrycznych.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wyszukuje informacje w Internecie,
- podaje datę kalendarzowej jesieni,
- utrwała nazwy i kształt figur geometrycznych: kwadratu, prostokąta, trójkąta, koła,
- dodaje i odejmuje w zakresie 20.

Środki dydaktyczne:

- nagranie dźwiękowe nr 1, „Jesienna rymowanka”: *Moc kolorów i moc liści, to marzenie wnet się ziści! I w tygodniu i od święta każda buzia uśmiechnięta! Już tu idzie, jest tuż, tuż! Kolorowa niczym tęcza do zabawy nas zachęca! Autumn, autumn, everywhere! Autumn, autumn, tme to play! Autumn, autumn, leaves are falling! Autumn, autumn, autumn is coming!*
- worek z przedmiotami: łyżka, łyżeczka, wałek, muszelki, pocztówki, patyk, woreczek z piaskiem, kasztan w skorupce i bez, orzech, różne liście, żołędzie,
- kalendarz (dość duży format, np. A4 – A3),
- kolorowe paski papieru,
- materiały potrzebne do pracy plastycznej: papiery kolorowe, klej nożyczki, linijka, ołówek (do rysowania figur geometrycznych) lub kształty figur geometrycznych (trójkąt, kwadrat, prostokąt, koło) do odrysowania, kartki papieru, żetony,
- Medal Artysty: tekturowe kółko średnicy 6 cm, obłożone żółtym/ złotym (I miejsce), szarym/ srebrnym (II miejsce) i brązowym (III miejsce) filcem, na środku na środku napis Młody Artysta I/ II/ III miejsce,
- animacja komputerowa nr 1: obraz złożony z figur geometrycznych (prostokątne pnie drzew, korony z kół; latające motyle – skrzydła z kół, tułów z prostokątów; dom z



kwadratu, dach trójkątny, okna i drzwi prostokątne; latające ptaki – tułów okrągły, małe dzioby z trójkątów, skrzydła i ogony z trójkątów),

- karta pracy nr 1,
- zdjęcia związane z jesienią: kolorowe liście na ziemi, na drzewach, wiewiórka, która zbiera orzechy; kasztany, żołędzie, drzewa bez liści, padający deszcz, jesień w parku, jabłka, grzyby, jarzębina, gruszki, dynie, parasol,
- animacja komputerowa nr 2,
- karty do gry w matematyczne BINGO: kartoniki w kształcie prostokątów podzielone na 6 równych pól. Na każdym polu zapisana jest liczba od 1 do 20 (losowo),
- dwie kostki do gry, na nich liczby od 1 do 6.

Metody i techniki: ćwiczenia praktyczne, praca plastyczna.

Formy:

- zbiorowa,
- indywidualna

Przebieg zajęć:

Etap wstępny

Nauczyciel włącza **nagranie dźwiękowe nr 1**: „Jesienna rymowanka” lub piosenka „Wędruj jesienią”(do pobrania ze źródeł ogólnodostępnych). Uczniowie dobierają się w pary i pląsają w rytmie piosenki. Następnie pary tworzą czwórki, czwórki ósemki, itd. Po skończonej piosence wszyscy siadają na dywanie. Nauczyciel sięga po worek z różnymi przedmiotami. Mówi do uczniów: „Mam tu worek z różnymi skarbami. Są tu skarby z wakacji, skarby z kuchni i skarby jesieni. Będę prosić chętne osoby, aby wyszukały w worku skarby jesieni. Ale uwaga! Nie można zaglądać do worka! Szukają tylko nasze dłonie!”.

Etap realizacji



Zadanie 1

Uczniowie siadają do ławek. Włączają komputery. Nauczyciel prosi, aby wyszukali w Internecie informacje, kiedy zaczyna się pierwszy dzień jesieni w tym roku, korzystają ze strony internetowej http://www.kalendarzswiat.pl/poczatek_astronomicznej_jesieni/2015. Następnie chętny uczeń przykleja brązowy liść do wskazanej daty (23.09.2015) na kalendarzu klasowym. Wspólnie obliczają, ile dni pozostało do kalendarzowej jesieni. Przyczepiają na tablicy odpowiednią ilość pasków – jeden pasek to jeden dzień. Nauczyciel zapowiada, że uczniowie będą zdejmować jeden pasek każdego dnia.

Zadanie 2

Faza 1: Nauczyciel pyta uczniów, jakie kolory kojarzą im się z jesienią. Prosi ich, aby odnaleźli w sali przedmioty, które są w takich kolorach. Uczniowie przypominają poznane figury geometryczne. (wymienienie nazw). Kolejnym zadaniem jest znalezienie w sali przedmiotów w wymienionych kolorach, ale tylko takich, które mają kształt danych figur geometrycznych (np. okrągły zegar, kwadratowy obraz, prostokątny plakat, itd.).

Faza 2: Nauczyciel ogłasza konkurs plastyczny. Uczniowie mają za zadanie wykonać postać Pani Jesieni, ale mogą wykorzystywać do tego tylko wycięte kształty figur geometrycznych. Po skończonej pracy uczniowie będą głosować na najlepszą pracę i wyłonią I, II i III miejsce. Prace zawisną w klasowej lub szkolnej galerii prac, a zwycięzcy otrzymają Medal Artysty. Głosowanie może przebiegać w następujący sposób: nauczyciel wręcza uczniom 3 żetony. Każdy żeton oznacza jeden głos (na jedną pracę można oddać tylko jeden głos). Przy każdej pracy stoi plastikowy kubek. Uczniowie oddają głos poprzez wrzucenie żetonów do kubków. Następnie wspólnie z nauczycielem liczą żetony w każdym kubku i ustalają, gdzie było ich najwięcej.

Zadanie 3

Uczniowie włączają **animację komputerową numer 1** - na ekranie komputera ukazuje się ilustracja złożona z figur geometrycznych. Uczniowie wspólnie ustalają nazwy figur, następnie przystępują do wykonania ćwiczenia interaktywnego.



Zadanie 4

Nauczyciel rozdaje **karty pracy nr 1**. Uczniowie rozwiązują zadania samodzielnie, następnie sprawdzają wyniki na forum klasy.

Zadanie 5

Uczniowie siadają na dywanie. Nauczyciel kładzie przed nimi kwadratowe, wydrukowane **zdjęcia** związane z jesienią. Na odwrocie każdego zdjęcia są zapisane cyfry od 1 do 10 (cyfry mogą się powtarzać). Uczniowie losują po dwa zdjęcia i ćwiczą dodawanie w zakresie 20.

Zadanie 6

Uczniowie wracają do ławek. Nauczyciel rozdaje każdemu uczniowi karty do matematycznego BINGO – na każdej karcie znajduje się sześć pól, a na nich liczby od 1 do 20 (losowo). Nauczyciel włącza tablicę multimedialną, na której ukazują się **animacja komputerowa nr 2**: Tańcząca Pani Jesień, która „rzuca” w kierunku uczniów jesienne liście. Każdy liść „zatrzymuje się” na ekranie. Na liściach znajdują się działania na dodawanie w zakresie 20:

$$\begin{array}{ccccccc} 2 + 3 = & 5 + 7 = & 19 + 1 = & 7 + 8 = & 1 + 0 = & 1 + 1 = & 7 + 3 = \\ 6 + 5 = & 3 + 10 = & 2 + 1 = & 2 + 2 = & 3 + 3 = & 5 + 2 = & 6 + 2 = \\ 4 + 5 = & 10 + 4 = & 9 + 7 = & 12 + 6 = & 11 + 6 = & 15 + 3 = & \end{array}$$

Działania dodatkowe: $3 + 3 + 1 =$; $2 + 5 + 5 =$; $4 + 6 + 7 =$; $12 + 1 + 2 =$; $1 + 1 + 17 =$; $12 + 7 + 1 =$.

Jeżeli uczniowie po wykonaniu obliczeń znajdą wynik dodawania na swojej karcie, zakreślają go. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zakreśli wszystkie okienka. Każde działanie zatrzymuje się na około 40 sekund, działania dwu i trzyskładnikowe wyświetlają się na zmianę.

Etap końcowy

Uczniowie siadają na dywanie. Nauczyciel daje pierwszemu uczniowi dwie kostki. Uczeń rzuca kostki i dodaje do siebie dwie liczby. Jeżeli wyrzuci liczbę oczek większą niż 10, może



opowiedzieć, co najbardziej lub w jesieni, jeśli nie – podaje kostki dalej. Następnie nauczyciel prosi chętnego ucznia, aby przypomniął wszystkim, co dziś robili podczas lekcji. Jeśli uczeń jest w stanie, może wymienić czynności chronologicznie.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 6 na ekranie pojawiają się dodatkowe działania zawierające trzy składniki.

