



## CELE OGÓLNE

- poznanie budowy komputera oraz jego wykorzystania w życiu.

## CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- wymienia i rozróżnia cztery podstawowe części komputera,
- wskazuje inne części komputera,
- wyjaśnia, czym jest komputer i do czego służy,
- wymienia czynności, do których jest potrzebny lub zbędny komputer.

**METODY PRACY:** oglądowe, słowne

**FORMY PRACY:** zbiorowa, indywidualna

**POMOCE:** platforma, karta pracy, komputer

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

### 1. Wprowadzenie > Platforma > Zadania > „Krzyżówka z komputerem”

- rozwiązanie krzyżówki będącej tematem zajęć - hasło: Komputer,
- podanie celu zajęć.

### 2. Poznanie podstawowych elementów budowy komputera > Platforma > Uczę się > „Budowa komputera”

- wymienia i pokazywanie elementów komputera w klasie,
- odczytanie przez nauczyciela tekstu z platformy „Budowa komputera”,
- sprawdzenie zrozumienia treści.

### 3. Utrwalenie > Platforma > Zadania > „Komputerowe memory na 6”

- dobieranie w pary elementów, z których zbudowany jest komputer.

### 4. Ćwiczenie śródlekcyjne „Komputer”

Uczniowie ustawiają się jeden za drugim. Wąż symbolizuje łącze komputerowe przez, które będą przesyłane dane. Na znak nauczyciela uczniowie podają sobie piłkę, nad głową, od tyłu do przodu. Następnie między nogami idzie informacja zwrotna itd.

### 5. Sprawdzenie > Platforma > Zadanie > „Złóż komputer na 6”

- ułożenie komputera z puzzli,
- nazwanie wszystkich części.

### 6. Gdzie jeszcze zamontowane są komputery? – pogadanka

- rozmowa na temat czynności, do których potrzebny jest lub zbędny komputer,
- swobodne wypowiedzi uczniów na temat wykorzystywania komputerów do różnych celów np.: samochód, kasa sklepowa.

### 7. Podsumowanie > Platforma > Zadanie > „Komputerowa uzupełnianka”

- uzupełnianie zdań brakującymi słowami tak, aby tekst stanowił spójną/logiczną całość,
- sprawdzenie realizacji celu zajęć,
- samoocena - przyklej narysowaną buźkę,
- Jak podobały ci się dzisiejsze zajęcia?

### 8. Praca domowa

KARTA PRACY

- wybieranie ilustracji, które wskazują na zastosowanie komputerów w codziennym życiu np.: w sklepie, na policji, w pracy architekta,
- kolorowanie komputera według własnego pomysłu.