**Konspekt zajęć**

**I.T. s. 39**

**Data realizacji:**………

**Prowadząca:**………………………………………………………………

**Klasa:** II

**Aktywność:** Edukacja komputerowa

**Temat:** Majster – złota rączka.

**Cele:**

* **Cel ogólny** – Dobieranie odpowiednich materiałów i narzędzi oraz miejsca pracy.
* **Cele szczegółowe** – Uczeń:

1. Gromadzi odpowiedni materiał i potrzebne narzędzia do wykonania zadania,
2. Przygotowuje miejsce pracy
3. Wbija gwoździa
4. Tworzy obraz z ramką

**Metoda:**

* Podająca: rozmowa, pogadanka
* Praktyczna – aktywizująca

**Formy:**

Indywidualna, zespołowa

**Sposoby różnicowania metod i form pracy:**

**Środki dydaktyczne**: prezentacja multimedialna (zał.1), tablica multimedialna, rebus, napis majster, ramki (antyramy), papier a4, kantówka, młotki, gwoździe,

**Przebieg:**

* 1. **Wprowadzenie do tematu zajęć – rebus.**

Nauczyciel wyświetla za pomocą prezentacji multimedialnej rebus, który dzieci próbują rozszyfrować – temat zajęć. (Załącznik nr 1)

* 1. **Kim jest „majster”?**

Nauczyciel pyta dzieci, kim jest majster? Czym się zajmuje? Czy możemy siebie nazwać majstrami? (Załącznik nr 2)

* 1. **Praca plastyczna „Oto ja majster złota rączka”**

Dzieci rysują swój portret jako majstra. Następnie umieszczają prace w ramkach lub antyramach.

* 1. **Majsterkowanie**

Nauczyciel prosi, aby dzieci kolejno wbiły gwoździa w kantówkę i zawiesiły swój obraz.

* 1. **Podziwianie galerii sztuki. Podziękowanie za udział w zajęciach.**

**Załącznik nr 1.Prezentacja multimedialna.**







**ŚLIMACZEK MONETKA I JEGO PRZYJACIELE W ŚWIECIE TECHNIKI  
I.T. s. 39  
Załącznik nr 1**

**MAJSTER**

