

## Scenariusz zajęć zintegrowanych z użyciem TIK w kl.1a

**Ośrodek tematyczny:** Klub wynalazców

**Temat dnia:** Ważne wynalazki

**Klasa:** 1a

**Zapis w dzienniku:** Wypowiedzi na temat wynalazków i ich roli w życiu człowieka. Rozwiązywanie zagadek. Rozmowa na temat zagrożeń wynikających z niewłaściwego korzystania z urządzeń technicznych. Czytanie i pisanie wyrazów. Doskonalenie techniki rachunkowej – dodawanie i odejmowanie w zakresie 10 w wykorzystaniem „Matematycznego zoo”. Poznanie drugiej zwrotki piosenki „Mój kolega komputer”.

**Cel główny:** - poznanie wybranych zagadnień związanych z wynalazkami, doskonalenie dodawania i odejmowania, śpiewanie piosenek z wykorzystaniem e-narzędzi.

### **Cele zajęć w języku uczenia:**

1. Wiem czym jest wynalazek, kto to jest wynalazca.
2. Wypowiadam się na temat wynalazków i ich roli w życiu człowieka.
3. Znam zagrożenia dla środowiska przyrodniczego ze strony człowieka, zasady właściwego korzystania z urządzeń technicznych,
4. Potrafię dodawać i odejmować w zakresie 10.
5. Umieję śpiewać piosenkę „Mój kolega komputer”, znam jej słowa.

### **„Nacobezu”**

1. Wypowiem się na podany temat.
2. Obliczę przykłady na dodawanie i odejmowanie w zakresie 10.
3. Zaśpiewam z pamięci piosenkę „Mój kolega komputer”.

### **Formy pracy:**

- praca zespołowa,
- praca indywidualna,
- praca w parach.

### **Środki dydaktyczne:**

- tablica multimedialna,
- Karty pracy, Podręcznik Nowi Tropiciele
- prezentacja o wynalazkach,
- ćwiczenie w programie wordwall,
- laptopy (program Matematyczne ZOO),
- multibook WSiP kl. I, Nowi Tropiciele,
- telefon.

### **Metody:**

- programowa ( w oparciu o program, plan wynikowy),
- aktywizujące (burza mózgów, mapa skojarzeń),
- praktycznego działania,
- podająca,
- eksponująca (pokaz z elementami przeżycia).

## Przebieg zajęć:

1. Sprawdzenie pracy domowej.
2. Przypomnienie poznanych wcześniej pojęć: przeszłość, teraźniejszość, przyszłość na bazie obrazków z multibooka. Naprowadzenie uczniów na cel lekcji poprzez rozwiązywanie zagadek. Próby określenia celu lekcji przez uczniów.
3. Podanie głównego celu lekcji i sposobu oceniania:  
- **Na dzisiejszej lekcji, powiemy sobie o wynalazkach, uzupełnimy naszą wiedzę, poszerzymy słownictwo związane z wynalazkami w oparciu o różne e-narzędzia. Na zakończenie ocenimy waszą aktywność na lekcji, zaangażowanie, a potem poprawność rozwiązywanych przykładów. Wstawimy też punkty najbardziej aktywnym osobom.**
4. Skojarzenia z wyrazem wynalazek.
5. Oglądanie krótkiej prezentacji wyjaśniającej czym jest wynalazek, kto to jest wynalazca. (<https://www.youtube.com/watch?v=LIZySwz6qNo>)
6. Wyjaśnienie pojęcia wynalazek słowami uczniów:
  - *Co to jest wynalazek?*
  - *Jak nazywamy osobę, która jest autorem wynalazku?*Sprawdzenie definicji w Internecie za pomocą telefonu.
7. Wypowiedzi na temat ilustracji wyświetlonej na tablicy multimedialnej.
  - *Jakie czynności wykonują ludzie?*
  - *Jakich narzędzi używało się dawniej, a jakich używa się dziś?*
  - *Jaką rolę odgrywają urządzenia w życiu codziennym?*
  - *Czy rozwój techniki ma wpływ na nasze życie?*
- Pytanie dla mądrali:**
  - *Podaj inne przykłady wynalazków na przestrzeni lat, które ułatwiły ludziom codzienne życie. (w razie potrzeby użycie ilustracji).*
8. Karty pracy polonistyczne – wykonywanie ćwiczeń na tablicy multimedialnej.
9. Przerwa śródlekcyjna – śpiewanie piosenki „Mój kolega komputer” połączone z realizacją ruchową – klaskaniem, tupaniem, stukaniem o ławkę.
10. Ćwiczenie na tablicy multimedialnej w oparciu o Wordwall (<https://wordwall.net/pl/resource/6493842/wynalazki>)
11. Laptopy – ćwiczenie techniki rachunkowej – dodawanie i odejmowanie w zakresie 10 w oparciu o „Matematyczne zoo”. Praca na poziomach, w zależności od możliwości uczniów:
12. Podsumowanie zajęć: Dokończ zdania:  
Wynalazek, to.....  
Wynalazca to .....  
Podaj nazwy trzech wynalazków, które ułatwiły ludziom życie.....
13. Ocena pracy uczniów.
14. W ramach nagrody za efektywną pracę uczniowie w programie graficznym Paint stworzą swoje wynalazki w oparciu o poznane narzędzia.