

Autor/autorka

Anna Szproch

1. Etap edukacyjny i klasa

- edukacja wczesnoszkolna - klasa I

2. Przedmiot

- edukacja wczesnoszkolna - matematyka z elementami przyrody

3. Temat zajęć:

Utrwalenie stosunków przestrzennych. Kodowanie.

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Umiejętność rozumienia i określania stosunków przestrzennych stoi u podstawy uczenia się matematyki, dlatego warto do niej wracać, utrzymywać i urozmaicać podawane treści np. poprzez kodowanie.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Stosowanie technologii urozmaica i uatrakcyjnia zajęcia.

7. Cel ogólny zajęć

Utrwalenie stosunków przestrzennych z wykorzystaniem kodowania

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń określa i prezentuje wzajemne położenie przedmiotów na płaszczyźnie i w przestrzeni.
2. Określa i prezentuje kierunek ruchu przedmiotów oraz osób.
3. Określa położenie przedmiotu na prawo/na lewo od osoby widzianej z przodu (także przedstawionej na fotografii czy obrazku)

9. Metody i formy pracy

Metody: pokaz objaśnieniem, klasyczna metoda problemowa

Formy: indywidualna

10. Środki dydaktyczne

zasoby LearningApps, You Tube, karty pracy wydrukowane z zasobów strony Bystredziecko.pl

11. Wymagania w zakresie technologii

laptopy dla uczniów, rzutnik, ekran, Ćwiczenia matematyczne "Oto ja" klasa I cz. 3, wydrukowane karty pracy, plansza do kodowania, naklejki słoneczka

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

Śpiewanka powitanka.

Podanie tematu zajęć - Przypomnienie i utrwalenie określeń typu na lewo, na prawo, pod, nad, między, w górę, w dół itp.

Matematyczna rozgrzewka - zabawa "Telefon liczb" - "Halo, halo jestem liczbą 15, podaj liczbę o 3 większą, wybrane dziecko podaje właściwą liczbę i "dzwoni" dalej .

Aktywność nr 1

Temat:

Przypomnienie określeń związanych ze stosunkami przestrzennymi

Czas trwania

5 minut

Opis aktywności

Zabawa "Stop klatka".

Dzieci wykonują polecenia nauczyciela: zrób 2 kroki w tył, 4 kroki w lewo, 3 do przodu, wykonaj zwrot w prawo, ręce w górę itp. Jeśli ktoś się pomyli, N. woła "stop klatka" i dzieci stają nieruchomo z rękami w bok na 3s.

Aktywność nr 2

Temat

Określanie położenia przedmiotów.

Czas trwania

7 minut

Opis aktywności

Instruktaż N. - proszę wpisać podany na tablicy link i uruchomić aplikację, przeczytać polecenie i wykonać zadanie polegające na określeniu położenia przedmiotów. Dzieci samodzielnie określają położenie przedmiotów, postaci wykonując zadania w aplikacji Learning Apps

<https://learningapps.org/view3769357>

Aktywność nr 3

Temat

Zadania z kodowania w ćwiczeniach matematycznych "Oto ja" klasa I cz.3

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

N. pokazuje uczniom na planszy sposób poruszania się zgodnie ze strzałkami oraz pokazuje to na krótkim filmie

<https://www.bing.com/videos/search?q=Pod%c4%85%c5%bcaj+za+strza%c5%82kami+czyli+wielkanocne+kodowani+YouTube&view=detail&mid=95470FFE62930D8EBCA495470FFE62930D8EBCA4&FORM=VIRE>

Następnie uczniowie wykonują zadanie w ćwiczeniach matematycznych "Oto ja" z pomocą nauczyciela.

Aktywność nr 4

Temat

Wykonanie zadania na karcie pracy.

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie z kodowania na wydrukowanej karcie pracy - wykorzystanie karty pracy ze strony: <http://bystredziecko.pl/dyktanda-graficzne-kodowane-strzalkami-matematyka/>

Podsumowanie lekcji

Zabawa ruchowa z wykorzystaniem rozumienia określeń dotyczących stosunków przestrzennych według pomysłu - <https://www.youtube.com/watch?v=uT4JYAk9Uf8>

13. Sposób ewaluacji zajęć

Kto utrwalił wiadomości i dobrze się bawił dziś na lekcji proszę, aby wkleił naklejkę słoneczko na środku strony w zeszycie do matematyki. Kto nie - w prawym górnym rogu strony.

14. Licencja

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Nie

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna

