

TEMAT ZAJĘĆ

Do czego służy stoper?

CEL ZAJĘĆ W JĘZYKU UCZNIA

Po tej lekcji będę wiedział, jak działa stoper. Po tej lekcji będę potrafił odmierzać czas przy użyciu stopera.

NaCoBeZu:

- ▶ będę zwracał uwagę na poprawne posługiwanie się stoperem,
- ▶ będę zwracał uwagę na prawidłowe zapisywanie wyników w tabeli.

Co będzie potrzebne:

- ▶ karta pracy
- ▶ stoper
- ▶ tablica interaktywna lub ekran z projektorem
- ▶ 2 (lub 4) tablety – zależy od wielkości grupy
- ▶ aplikacja: Stoper
- ▶ arkusz kalkulacyjny
- ▶ szarfy
- ▶ woreczki
- ▶ piłka średniej wielkości

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA	PRZEBIEG	ODNIESIENIE DO MULTIMEDIÓW
Orientacja	<p>Uczniowie wraz z nauczycielem siedzą w kręgu na dywanie.</p> <p>Nauczyciel kładzie przed uczniami puzzle – zadaniem dzieci jest ułożenie puzzli i podjęcie próby udzielenia odpowiedzi na pytanie: <i>Co przedstawia obrazek?</i></p> <p>Jeśli dzieci nie odpowiedzą poprawnie, nauczyciel prezentuje dzieciom, filmik przedstawiający zawody sportowe, w czasie których mierzony jest czas i pyta, czy teraz już domyślają się, do czego służy to urządzenie.</p>	<p>Filmik przedstawiający zawody sportowe, np. bieg na 100 m</p>
Ujawnianie	<p>Nauczyciel pyta uczniów, co wiedzą na temat stopera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Czy ktoś używał już takiego urządzenia? • Kiedy i w jakich okolicznościach to miało miejsce? • Czy stoper zawsze wygląda w ten sposób? <p>Czy stoper może wyglądać inaczej?</p>	
Rekonstrukcja	<p>Nauczyciel prezentuje uczniom stoper znajdujący się w smartfonie. Pokazuje, że mając smartfon również możemy mierzyć czas wykonywania jakichś czynności.</p> <p>W celu sprawdzenia zastosowania stopera, nauczyciel losuje spośród chętnych uczniów 4 osoby. Dwie z nich prosi o wykonywanie pajacyków. Pozostałe dwie osoby, postępując się stoperem, mierzą czas wykonywanej czynności. Wygrywa ta osoba, która dłużej będzie wykonywała pajacyki.</p> <p>→ Im więcej jest smartfonów – tym lepiej. W ten sposób każde dziecko będzie mogło sprawdzić, jak długo kolega/koleżanka wykonuje pajacyki.</p>	<p>2 smartfony</p>

Zastosowanie	<p>Zajęcia zostają przeniesione do sali gimnastycznej lub na szkolne podwórko.</p> <p>Dzieci będą uczestniczyć w tzw. wyścigach rzędów. Do zadań zaplanowanych przez nauczyciela zostaną dodane trzy czynności – włączenie stopera przed rozpoczęciem zabawy, wyłączeniu stopera po zakończeniu ćwiczenia przez każdego członka zespołu i zapisanie wyniku w tabeli.</p> <p>Przykładowe ćwiczenia: bieg z woreczkiem na głowie, podawanie piłki górami stojąc w rzędach, podawanie piłki dołem stojąc w rzędach, toczenie piłki, przekładanie szarfy od góry do dołu, przekładanie szarfy od dołu do góry, itp.</p> <p>W każdym ćwiczeniu inne dziecko korzysta ze stopera i wpisuje odpowiednie dane do tabelki.</p> <p>→ Przed zabawą należy przeprowadzić rozgrzewkę – np. wspólnie zaśpiewać piosenkę połączoną z pokazywaniem różnych czynności, etc.</p>	<p>Stoper – smartfon, tablety z tabelką</p>
Przegląd zmian	<p>Uczniowie wracają do sali. Nauczyciel prezentuje tabelkę wypełnioną przez uczniów na tablicy interaktywnej (lub po prostu na ekranie).</p> <p>Uczniowie odpowiadają na pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jaka drużyna, w którym ćwiczeniu była najszybsza • jaka drużyna najszybciej poradziła sobie z kolejnymi ćwiczeniami • ile w sumie każdej drużynie zajęło wykonanie wszystkich ćwiczeń • jaka jest największa i najmniejsza różnica między łącznymi wynikami drużyn, itp. <p>→ Pytania należy dostosować do poziomu grupy.</p>	<p>Tabelka wypełniona przez uczniów</p>

KARTA PRACY

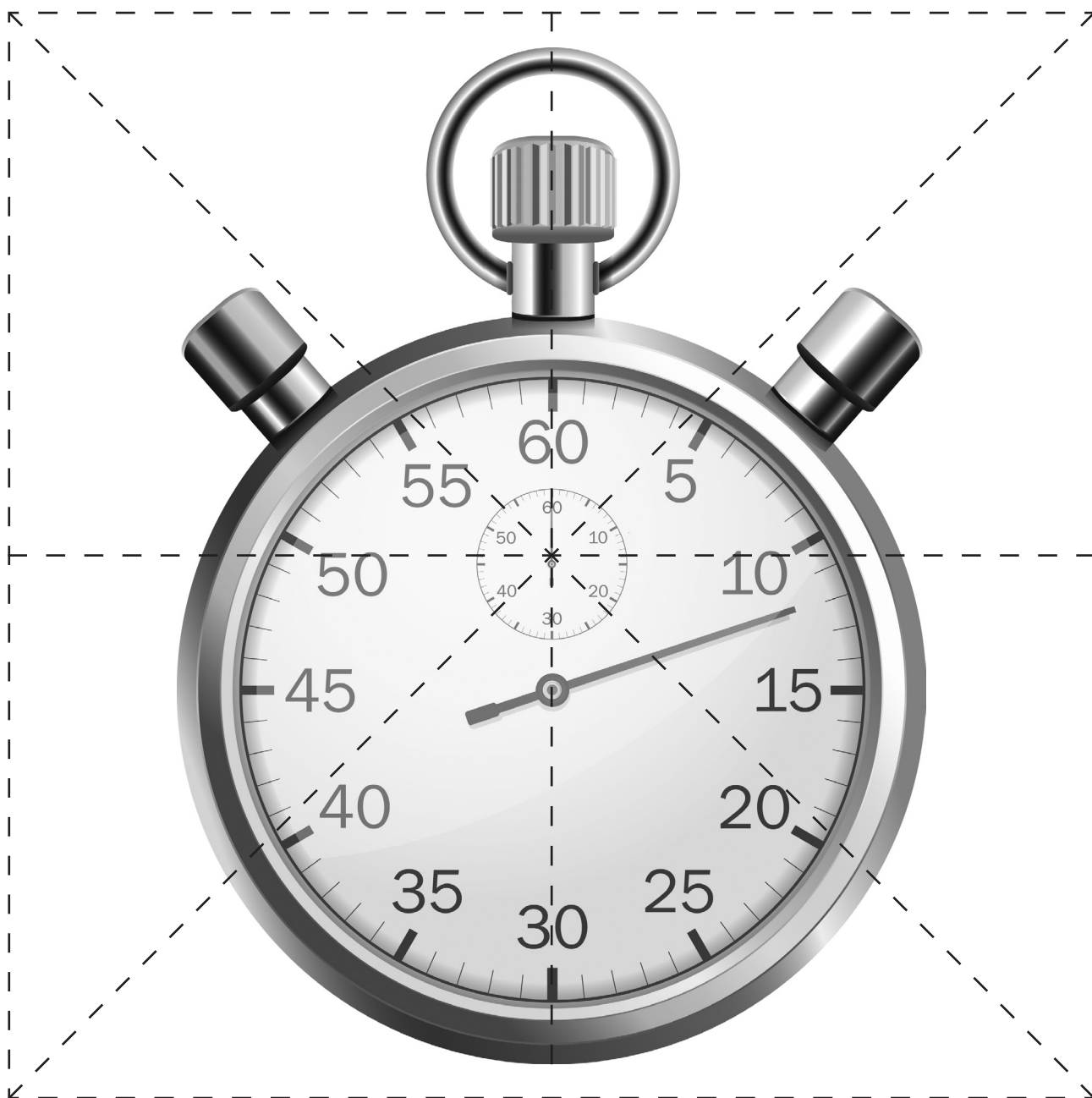
TEMAT w języku ucznia: *Do czego służy stoper?*

Cel zajęć w języku ucznia: *Po tej lekcji będę wiedział, jak działa stoper. Po tej lekcji będę potrafił odmierzać czas przy użyciu stopera.*

ZACIEKAW SIĘ

► Zadanie 1

Spróbuj odgadnąć, co jest na ilustracji, która znalazła się na puzzlach.



CO JUŻ UMIESZ?

► Zadanie 2

Odpowiadaj na pytania zadawane przez nauczyciela. Pytania Czy używałeś wcześniej takiego urządzenia? Kiedy i w jakich okolicznościach miało to miejsce? Czy stoper zawsze wygląda w ten sposób? Czy stoper może wyglądać inaczej?

NAUCZ SIĘ

► Zadanie 3

Spróbuj wraz z nauczycielem. Sprawdź, jak działa stoper! Zmierz, ile czasu Twój kolega lub Twoja koleżanka będą wykonywać pajacyki.

Wpisz imię i czas: _____

PRZEĆWICZ

► Zadanie 4

Na hasło „Start”, które wypowie nauczyciel, włącz stoper i zacznij wykonywać ćwiczenie. Kiedy Twoja drużyna zakończy ćwiczenie zatrzymaj stoper i do tabelki, przygotowanej przez nauczyciela, wpisz czas wykonania zadania przez Twoją drużynę.

SPRAWDŹ, CO UMIESZ

► Zadanie 6 (Ewaluacja)

Na podstawie tabelki, którą wypełniliście w czasie wyścigów rzędów, odpowiedz na pytania:

Jaka drużyna, w którym ćwiczeniu była najszybsza?

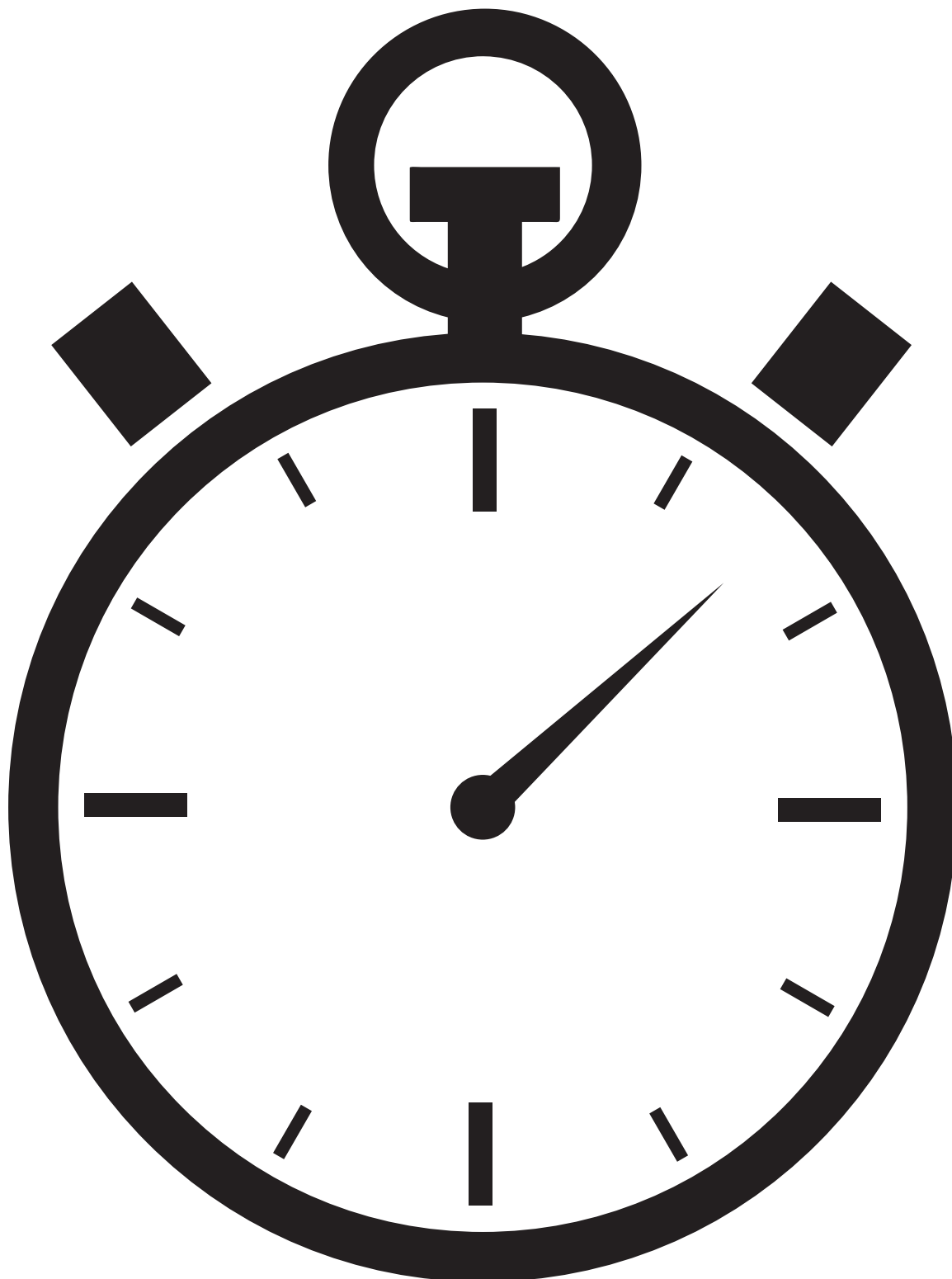
Jaka drużyna najszybciej poradziła sobie z kolejnymi ćwiczeniami?

Ile w sumie każdej drużynie zajęło wykonanie wszystkich ćwiczeń?

Jaka jest największa i najmniejsza różnica między łącznymi wynikami drużyn itp.?

► **Zadanie 7**

Oceń swoje zaangażowanie w lekcje. Oto jest stoper. Im większą powierzchnię tarczy zakolorujesz, tym bardziej pokażesz, że lekcja ci się podobała i chętnie w niej uczestniczyłeś.



Przykładowa tabelka dla nauczyciela

Nazwa drużyny/nr ćwiczenia	Ćwiczenie 1	Ćwiczenie 2	Ćwiczenie 3	Ćwiczenie 4	Łączny czas wykonania ćwiczeń
<i>tu wpisz nazwę drużyny</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz formułę, która zsumuje czas</i>
<i>tu wpisz nazwę drużyny</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz formułę, która zsumuje czas</i>
<i>tu wpisz nazwę drużyny</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz formułę, która zsumuje czas</i>
<i>tu wpisz nazwę drużyny</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz formułę, która zsumuje czas</i>
<i>tu wpisz nazwę drużyny</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz formułę, która zsumuje czas</i>
<i>tu wpisz nazwę drużyny</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz formułę, która zsumuje czas</i>
<i>tu wpisz nazwę drużyny</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz czas</i>	<i>tu wpisz formułę, która zsumuje czas</i>

TREŚCI ZAJĘĆ z Podstawy Programowej

Edukacja polonistyczna:

- ▶ słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie;
- ▶ wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi.

Edukacja matematyczna:

- ▶ odczytuje i zapisuje, za pomocą cyfr, liczby od zera do tysiąca oraz wybrane liczby do miliona (np. 1500, 10 000, 800 000);
- ▶ wyjaśnia znaczenie cyfr w zapisie liczby; wskazuje jedności, dziesiątki, setki itd., określa kolejność, postępując się liczbą porządkową;
- ▶ porównuje liczby; porządkuje liczby od najmniejszej do największej i odwrotnie; rozumie sformułowania typu: liczba o 7 większa, liczba o 10 mniejsza; stosuje znaki;
- ▶ wyjaśnia istotę działań matematycznych – dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia oraz związki między nimi; korzysta intuicyjnie z własności działań.

Edukacja społeczna:

- ▶ wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu i komunikuje się za pomocą nowych technologii.

Edukacja techniczna:

- ▶ planuje i realizuje własne projekty/prace; realizując te projekty/prace współdziała w grupie;
- ▶ organizuje pracę, wykorzystuje urządzenia techniczne i technologie; zwraca uwagę na zdrowie i zachowanie bezpieczeństwa, z uwzględnieniem selekcji informacji, wykonywania czynności użytecznych lub potrzebnych;
- ▶ wyjaśnia działanie i funkcję narzędzi i urządzeń wykorzystywanych w gospodarstwie domowym i w szkole;
- ▶ postępuje się bezpiecznie prostymi narzędziami pomiarowymi, urządzeniami z gospodarstwa domowego, a także urządzeniami dostępnymi w szkole.

Edukacja informatyczna:

- ▶ zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu;
- ▶ posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
- ▶ korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych;
- ▶ posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami.

Wychowanie fizyczne:

- ▶ przygotowuje we właściwych sytuacjach i w odpowiedni sposób swoje ciało do wykonywania ruchu;
- ▶ uznaje, że każdy człowiek ma inne możliwości w zakresie sprawności fizycznej, akceptuje sytuację dzieci, które z uwagi na chorobę nie mogą być sprawne w każdej formie ruchu;
- ▶ pokonuje w biegu przeszkody naturalne i sztuczne, biega z wysokim unoszeniem kolan, biega w połączeniu ze skokiem, przenoszeniem przyborów np. piłki, pałeczki, z rzutem do celu ruchomego i nieruchomego, bieg w różnym tempie, realizuje marszobiegi.

