

Scenariusze lekcji przyrody w kl. VI z wykorzystaniem TIK – Lucyna Kurgan

Temat lekcji: Morza i oceany - podsumowanie wiadomości.

Zakres treści:

- oceany
- morza
- zasolenie

Cele: utrwalenie wiadomości o morzach i oceanach

Nacobezu :

Wiadomości :

Uczeń :

- zna pojęcia: wszechocean, morze,
- podaje przyczyny zmiany zasięgu lądów i oceanów,
- wie, jakie kontynenty oblewa każdy z oceanów,
- potrafi podać charakterystyczne cechy wybranych mórz i oceanów
- wyjaśnia, dlaczego woda morska jest słona

Umiejętności :

Uczeń:

- wskazuje na mapie poszczególne oceany oraz wybrane morza,
- potrafi korzystać z encyklopedii multimedialnej,
- doskonali technikę posługiwania się komputerem,

Postawy:

Uczeń:

- pracuje aktywnie na lekcji,
- potrafi współpracować w grupie,
- umie korzystać z różnych źródeł informacji,

Metody : praca indywidualna z mapą, praca w grupach z wykorzystaniem encyklopedii - "Cuda natury "

Formy pracy : indywidualna, grupowa

Środki dydaktyczne: atlasy, mapa ścienna, encyklopedia multimedialna "Cuda natury ", tablica interaktywna

Przebieg lekcji:

I. Faza wstępna:

- Sprawy organizacyjno- porządkowe.
- Wyjaśnienie celów lekcji i podanie tematu.

II. Faza realizacji:

- wskazywanie na mapkach w atlasach oraz na mapie ściennej poszczególnych oceanów; granice między nimi,
- wskazanie kontynentów, jakie oblewają poszczególne oceany,
- przypomnienie pojęć: morze, wszechocean,
- podział uczniów na 2 grup, wybór lidera poszczególnej grupy,
- wyjaśnienie przez nauczyciela zasad pracy w grupach,
- przypomnienie zasad obsługi komputera - włączenie ich i zalogowanie się w sieci,
- praca poszczególnych grup według otrzymanych instrukcji,

Instrukcja dla grupy I:

1. Uruchom encyklopedię "Cuda natury".
2. Otwórz ikonę "morza, oceany, góry lodowe".
3. Przygotuj ciekawostki dotyczące:
 - mórz przedstawionych w encyklopedii,
4. Zdobyte informacje przedstaw na arkuszu szarego papieru w formie plakatu.

Instrukcja dla grupy II :

1. Uruchom encyklopedię "Cuda natury ",
2. Otwórz ikonę "morza, oceany, góry lodowe".
3. Przygotuj ciekawostki dotyczące :
 - oceanów,
 - zasolenia mórz i oceanów
5. Uzyskane informacje przedstaw na arkuszu szarego papieru w formie plakatu.

III. Faza podsumowująca

- prezentacja przez liderów poszczególnych grup przygotowanych materiałów,
- dyskusja na temat plakatów,
- podkreślenie rozmiaru oceanów i mórz na naszej planecie,
- ocena pracy zespołów.

Temat lekcji: Przystosowanie organizmów do życia w wodzie.

Zakres treści:

- przystosowanie w budowie ryb do życia w wodzie,
- czynności życiowe ryb,
- przystosowanie ssaków do życia w wodzie.

Cele: poznam przystosowanie organizmów do życia w wodzie.

Nacobezu:

Wiadomości

Uczeń:

- wymienia przystosowania ryby do życia w wodzie,
- wymienia części ciała ryby,
- objaśnia na czym polega żyworodność i jajorodność
- podaje przykłady ssaków żyjących w wodzie,
- zna podstawowe przystosowania ssaków do środowiska wodnego.

Umiejętności

Uczeń:

- wykonuje schematyczny rysunek ryby i oznacza części ciała ryby
- opisuje czynności życiowe ryb,
- opisuje przystosowania ssaków do życia w wodzie,
- doskonali technikę posługiwania się komputerem.

Postawy

Uczeń:

- aktywnie uczestniczy w lekcji,
- współpracuje z kolegami,
- dostrzega rolę różnych źródeł informacji,
- przejawia aktywną postawę w korzystnym wpływie na środowisko.

Metody i formy pracy: praca z wykorzystaniem komputera, pogadanka, praca w grupach 2, 3 - osobowych

Środki dydaktyczne: Encyklopedia przyrody, karty pracy, podręcznik, tablica interaktywna

Przebieg lekcji:

I. Faza wstępna:

1. Czynności organizacyjne.
2. Sprawdzenie wiadomości z lekcji poprzedniej i nawiązanie do lekcji obecnej:
 - Jakie organizmy żyją w morzu?
 - Jak sądzicie, o czym będziemy się uczyć na lekcji dzisiejszej?
3. Wyjaśnienie celów lekcji i zapisanie tematu lekcji.

II. Faza realizacji:

1. Podział uczniów na grupy 2,3 osobowe- zajęcie miejsc przed laptopami.
2. Wyjaśnienie zasad pracy na lekcji, przypomnienie właściwej obsługi komputera.
3. Rozdanie uczniom płyt "Encyklopedia przyrody", instrukcji oraz kart pracy.
4. Uczniowie pracują równym frontem w grupach według instrukcji, wypełniają karty pracy.
5. Polecenie zamknięcia otwartych okien i prawidłowe wyłączenie komputerów.

III. Faza podsumowująca

1. Uczniowie prezentują zadania wykonane w kartach pracy.
2. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania przez uczniów zadań.

Instrukcja

1. Włącz komputer i zaloguj się w sieci.
2. Uruchom "Encyklopedię przyrody"
3. Szukaj informacji na temat ryb oraz ssaków morskich.
4. Pracuj według zadań w karcie pracy.

Karta pracy

Zad. 1

Wykonaj schematyczny rysunek ryby i zaznacz na nim:

- części ciała ryby
- narządy ruchu
- linię boczną
- pokrywy skrzelowe

Zad. 2

Cechy umożliwiające rybie życie w wodzie to:

-
-
-
-

Zad. 3

Do ryb morskich należą:

Zad. 4

Ssaki to zwierzęta, które..... Ssaki żyjące w morzach i oceanach to między innymi:

Zad. 5

Wypisz 2 przystosowania ssaków do życia w wodzie:

-
-

Zad. 6

Narzędziem oddechowym ryb sąa ssaków morskich

Scenariusz lekcji z wykorzystaniem narzędzi TIK – edukacja wczesnoszkolna – kl. 3

Przedmiot: zajęcia komputerowe

Temat: Zadania z kalkulatorem.

Cele główne:

- doskonalenie umiejętności uruchamiania i korzystania z programu *Kalkulator*

- rozwijanie umiejętności wykonywania czterech działań arytmetycznych.

Nacobezu:

Uczeń:

- potrafi uruchomić i posługiwać się program *Kalkulator*
- rozwiązuje zadania matematyczne, wykorzystując umiejętność wykonywania czterech działań arytmetycznych w pamięci i w programie *Kalkulator*.

Metody:

- rozmowa kierowana
- pokaz
- metoda ćwiczeniowa z wykorzystaniem TIK.

Formy organizacyjne:

- praca zbiorowa
- praca indywidualna.

Środki dydaktyczne:

- laptopy (dla każdego ucznia)
- tablica interaktywna
- zadania przygotowane przez nauczyciela (w programie *Paint* oraz w dokumencie tekstowym)

Przebieg zajęć:

1. Powitanie.

Czynności organizacyjne (przygotowanie stanowisk pracy – rozdanie laptopów).

2. Wprowadzenie do tematu zajęć.

Nawiązanie do wiadomości zdobytych na poprzednich zajęciach.

Utrwalenie sposobów uruchamiania programu *Kalkulator* (w tym z uwzględnieniem tablicy interaktywnej).

3. Wykonanie ćwiczenia w programie *Paint* na tablicy interaktywnej.

Uczniowie pamięciowo wykonują obliczenia, a następnie sprawdzają na kalkulatorze.

