



"Świat figur geometrycznych" - utrwalenie
znajomości poznanych figur geometrycznych.

"Świat figur geometrycznych" - utrwalenie znajomości poznanych figur geometrycznych.

Autor/autorka

AGNIESZKA PAZDUR

1. Etap edukacyjny i klasa

edukacja wczesnoszkolna – klasa I

2. Przedmiot

edukacja wczesnoszkolna – matematyka z elementami przyrody

3. Temat zajęć

„Świat figur geometrycznych” – utrwalenie znajomości poznanych figur geometrycznych.

4. Czas trwania zajęć

60 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Poniższy temat stanowi jeden z elementów realizacji podstawy programowej przewidzianej na pierwszy etap edukacji (klasa 1).

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Wykorzystanie technologii TIK wpływa na uatrakcyjnienie zajęć, podnosi zaangażowanie uczniów, którzy chętniej podejmują pracę w czasie zajęć, w większym stopniu zapamiętują i utrwalają przekazywane im wiadomości.

7. Cel ogólny zajęć

- Wymienię i zapamiętam nazwy czterech figur geometrycznych;

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń rozpoznaje – w naturalnym otoczeniu (w tym na ścianach figur przestrzennych) i na rysunkach – figury geometryczne: prostokąt, kwadrat, trójkąt, koło;
2. Uczeń wyodrębnia poznane figury spośród innych figur;
3. Uczeń wykorzystuje warcaby, szachy i inne gry planszowe lub logiczne do rozwijania umiejętności myślenia strategicznego, logicznego, rozumienia zasad itd.;

9. Metody i formy pracy

- aktywizująca;

10. Środki dydaktyczne

- laptop;
 - tablica interaktywna;
 - multibook;
 - serwis internetowy youtube;
 - platforma wordwall;
 - platforma matzoo;
 - platforma learningapps;
 - dywanowe figury geometryczne;
 - kartoniki z nazwami figur;
 - karteczki z rysunkami 3 minek.

11. Wymagania w zakresie technologii

Laptop, tablica interaktywna, Internet

12. Przebieg zajęć

- **Aktywność 1**
 - **Temat:** „Figury geometryczne na wesoło” – wprowadzenie do tematu
 - **Czas trwania:** 5 minut
 - **Opis aktywności:**
 - Nauczyciel zaprasza uczniów do obejrzenia filmu i wysłuchania piosenki, dotyczącej figur geometrycznych:

<https://www.youtube.com/watch?v=Lv-1s65cgJM>

Zadaniem dzieci jest wysłuchanie i zapamiętanie jak największej liczby nazw kształtów (figur) podanych w piosence.

- **Aktywność 2**
 - **Temat:** „Figury dookoła nas” – omówienie najważniejszych cech figur geometrycznych
 - **Czas trwania:** 10 minut
 - **Opis aktywności:**
 - Uczniowie omawiają najważniejsze cechy figur geometrycznych prezentowanych przez nauczyciela:
 - Jaka to figura?
 - Co możesz o niej powiedzieć?

- Ile ma boków, wierzchołków?
- Czym się od siebie różnią?

• Aktywność 3

- **Temat:** „Bawimy się figurami” – utrwalenie nazw i najważniejszych cech figur geometrycznych
- **Czas trwania:** 15 minut
- **Opis aktywności:**
 - Uczniowie oglądają film edukacyjny pt.: „*Sowa Mądra Głowa uczy kształtów*”, w którym kolejny raz wymienione zostały nazwy poszczególnych figur, ze zwróceniem uwagi na ich charakterystyczne i najważniejsze cechy:

<https://www.youtube.com/watch?v=btVDfZtKtdo>

Po obejrzanym filmie nauczyciel rozkłada na dywanie lub przypina na tablicy duże, różnokolorowe modele figur geometrycznych, wykonane z kawałków dywanu i z pomocą uczniów podpisuje ich nazwy (nazwy są napisane na kartonach literami pisanymi).

- Wklejenie do zeszytu 4 figur i ich nazw – wersja dostosowana do zeszytu (wklejka).

• Aktywność 4

- **Temat:** Jakie figury już znam? – sprawdzenie wiadomości
- **Czas trwania:** 30 minut
- **Opis aktywności:**
 - Odszukiwanie poznanych kształtów na terenie sali lekcyjnej i przeliczanie ich liczebności;
 - Ćwiczenia z wykorzystaniem multibooka – aplikacji do podręcznika w kl. I;

Gry i zabawy multimedialne w rozpoznawaniu figur geometrycznych:

- **Zabawa ruchowa – „Zakręć i podskocz”**

Nauczyciel prezentuje zaczarowane *Wirtualne Koło Matematyczne*, na którym są przedstawione poszczególne symbole dotyczące figur geometrycznych omawianych podczas zajęć.

Każdemu symbolowi przypisuje określony ruch do wykonania:

Trójkąt – 5 podskoków

Kwadrat – 5 pajacy;

Koło – 5 przysiadów;

Prostokąt – 5 pompek. Kolejni uczniowie kręcą kołem i wykonują określone czynności, zgodnie z wylosowanym symbolem.

<https://wordwall.net/resource/7771033/matematyka/figury-geometryczne>

- „Zielono mi” - *figury geometryczne na zielono* - uczniowie muszą odnaleźć figury geometryczne ukryte na obrazku

<https://wordwall.net/pl/resource/1981576/matematyka/figury-geometryczne>

- **Gra „Memory”**

Uczniowie mają za zadanie odkrycie par obrazków ukrytych na planszy. Zadanie powinno być wykonane z jak najmniejszą ilością ruchów.

<https://learningapps.org/watch?v=p7cpjauqj20>

<https://learningapps.org/watch?v=ph94uwzgk21>

- Uczniowie rozwiązują test sprawdzający stan posiadanej wiedzy o figurach:

<https://wordwall.net/pl/resource/1328936/figury-geometryczne>

- Uczniowie rozwiązują zadania na platformie matzoo:

https://www.matzoo.pl/klasa1/jaka-figura_6_510

13. Sposób ewaluacji zajęć

Uczniowie otrzymują karteczki z trzema buźkami.

Kolorują tą, która odpowiada aktualnemu poziomowi ich zadowolenia z odbytych zajęć (uśmiechnęta, zła, neutralna).

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

Lekcja jest przeznaczona na 60 minut, jednak w zależności od tempa pracy uczniów poszczególne zadania mogą zostać wydłużone ze względu na poświęcony czas na ich przeprowadzenie.

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej

Nie

18. Forma prowadzenia zajęć

stacjonarna