

# PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość dla nauczycieli  
edukacji wczesnoszkolnej

Projekt „Wsparcie placówek doskonalenia nauczycieli i bibliotek pedagogicznych w realizacji zadań związanych z przygotowaniem i wsparciem nauczycieli w prowadzeniu kształcenia na odległość”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Materiał opracowany w ramach grantu przez Centrum Kształcenia Ustawicznego Toruński Ośrodek Doradztwa Metodycznego i Doskonalenia Nauczycieli Teresę Thiem

Edukację wczesnoszkolną powinny charakteryzować: spokój i systematyczność procesu nauki, wielokierunkowość, dostosowanie tempa pracy do możliwości psychoruchowych każdego ucznia<sup>1</sup>. Dziecko najlepiej rozwija się, kiedy uczestniczy w procesie nadawania znaczeń czynnościom i działaniom, które wykonuje.

Wynika to z naturalnej potrzeby działania. w sytuacji, gdy prowadzone jest nauczanie zdalne, nauczyciel może przekazać rodzicom za pośrednictwem strony internetowej szkoły lub innej formy komunikacji przyjętej w szkole: propozycję zabaw i zajęć opracowaną na potrzeby uczniów swojej klasy, powiązaną z treściami realizowanego programu w tej klasie, opracowane przez siebie lub udostępniane propozycje zadań, ćwiczeń, twórczej aktywności uczniów.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły i stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2018 r. poz. 356 oraz poz. 1679).

<sup>2</sup> <https://www.gov.pl/web/edukacja-i-nauka/ksztalcenie-na-odleglosc-w-klasach-i-iii-szkoly-podstawowej--poradnik-men>

## **SCENARIUSZ 2**

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA:** uczniów klasy 2 szkoły podstawowej, 2 semestr,  
edukacja matematyczna

**PROWADZONYCH PRZEZ** nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej

### **TEMAT:**

Matematyka z szachami w tle. Dodawania w zakresie 100 poprzez gry i zabawy wykorzystując szachy.

### **CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE:**

1. Umiejętność tworzenia relacji, współdziałania, współpracy oraz samodzielnej organizacji pracy w małych grupach, w tym organizacji pracy przy wykorzystaniu technologii.
2. Rozwijanie umiejętności samodzielnego, refleksyjnego, logicznego, krytycznego i twórczego myślenia.
3. Umiejętność czytania prostych tekstów matematycznych, np. zadań tekstowych, łamigłówek i zagadek, symboli.

### **TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE**

Osiągnięcia w zakresie rozumienia stosunków przestrzennych i cech wielkościowych.

Uczeń:

- posługuje się pojęciami: pion, poziom, skos.

Osiągnięcia w zakresie stosowania matematyki w sytuacjach życiowych oraz w innych obszarach edukacji.

Uczeń:

- wykorzystuje warcaby, szachy i inne gry planszowe lub logiczne do rozwijania umiejętności myślenia strategicznego, logicznego, rozumienia zasad itd.; przekształca gry, tworząc własne strategie i zasady organizacyjne;

- wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów, działań twórczych i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się.

## **METODY I FORMY PRACY:**

**Formy pracy:** zespołowa, indywidualna

**Metody pracy:**

1. Przystawiania – metody podające: informacje, objaśnienia;
2. Odkrywania – metody poszukujące: rozwiązywanie przez uczniów problemów o charakterze praktycznym jak i teoretycznych, dyskusja, inspirowanie do samodzielnego myślenia;
3. Przeżywania – metody eksponujące: sytuacje, dostarczające uczniom przeżyć emocjonalnych, pozwalające na formułowanie pewnych sądów;
4. Działania – metody praktyczne: wiązanie informacji z działaniem praktycznym (dziecko w trakcie działania sprawdza wiadomości w praktyce),

## **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- mata szachowa,
- bierki szachowe,
- komputer z dostępem do Internetu,
- Platformy internetowe z materiałami dla nauczycieli do nauki własnej przygotowującej do wprowadzania elementów gry w szachy dla uczniów.

<https://lichess.org/>

<https://www.chess.com/pl>

<https://szachydzieciom.pl/>

- Platformy edukacyjne z ćwiczenia interaktywnymi dla uczniów:

<https://learningapps.org/>

<https://lichess.org/learn#/17>

<https://www.jigsawplanet.com/>

<https://wordwall.net/pl>

### **PRZEWIDYWANY CZAS:**

45 minut (w tym 15 minut pracy własnej)

### **PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

Czynności organizacyjne – Przygotowanie filmików instruktażowych dla nauczycieli:

<https://www.youtube.com/watch?v=BvrtfOz0JgI>

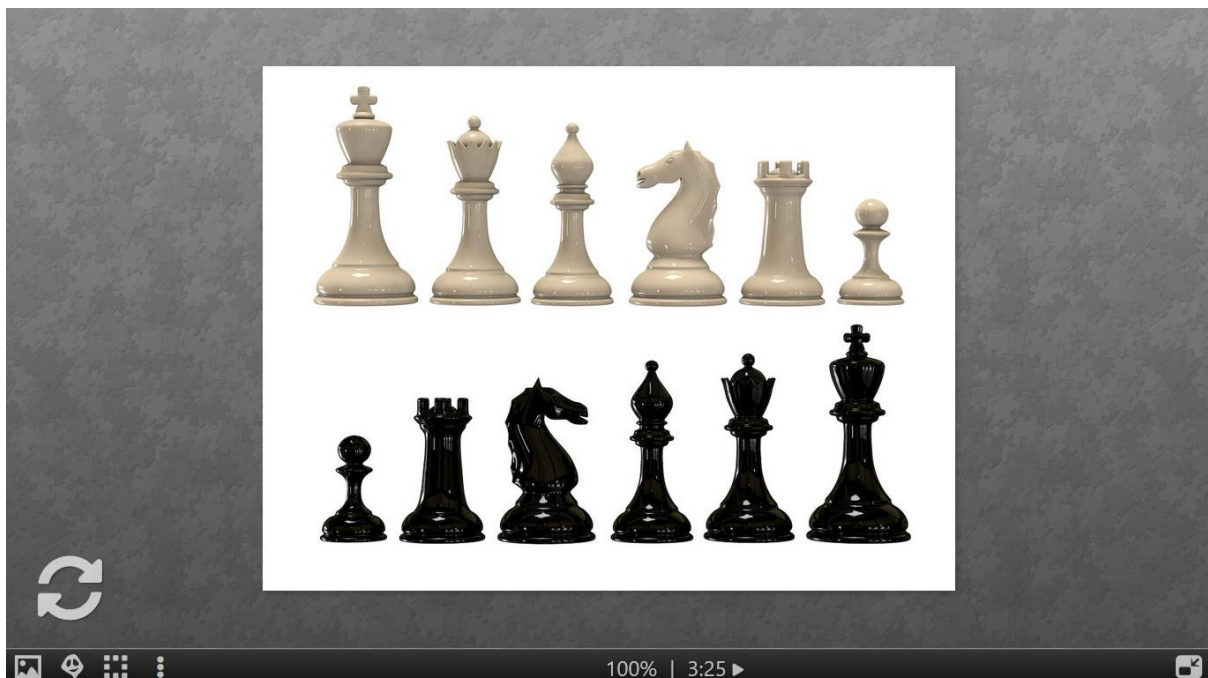
<https://www.youtube.com/watch?v=kWYOAFb4KJI>

<https://www.youtube.com/watch?v=TQYO0BjHZBw>.

Wprowadzenie do tematu zajęć – 10 minut

Opis aktywności: Nauczyciel/nauczycielka zaprasza uczniów do ułożenia *puzzli* na platformie <https://www.jigsawplanet.com/> [dostęp: 6.06.2022].

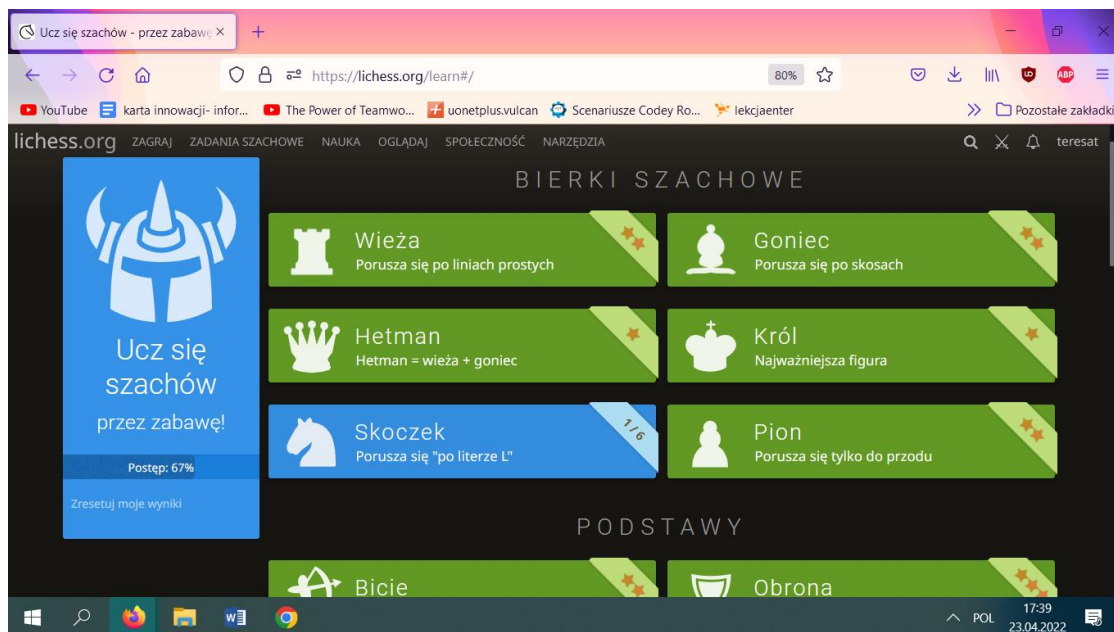
<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1f38edcdf9d5> [dostęp: 6.06.2022].



Rysunek 1. Zrzut ekranu puzzli online – opracowanie własne, grafika źródło <https://pixabay.com/>

Zaproponowanie uczniom zadań na rozgrzewkę, aby przypomnieć ruchy bierek szachowych. w sytuacji, gdy uczniowie nie znają gry w szachy, nauczyciel zapoznaje z platformą i bierkami szachowymi.

Ćwiczenie na platformie <https://lichess.org/learn#/> [dostęp: 6.06.2022].



Rysunek 2. Zrzut ekranu platformy – opracowanie własne.

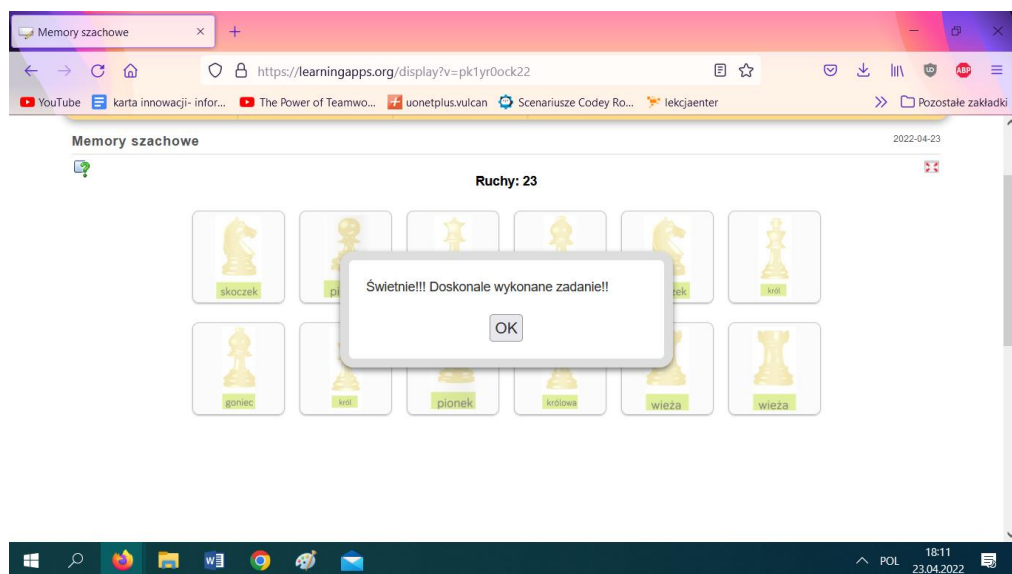
Część główna – 25 minut

Zadanie na platformie <https://learningapps.org/> [dostęp: 6.06.2022].

Cześć pokazowa nauczyciela 2 minuty

Część praktyczna uczniów

Memory z bierkami szachowymi – 3 minuty <https://learningapps.org/view25121020>  
[dostęp: 6.06.2022].



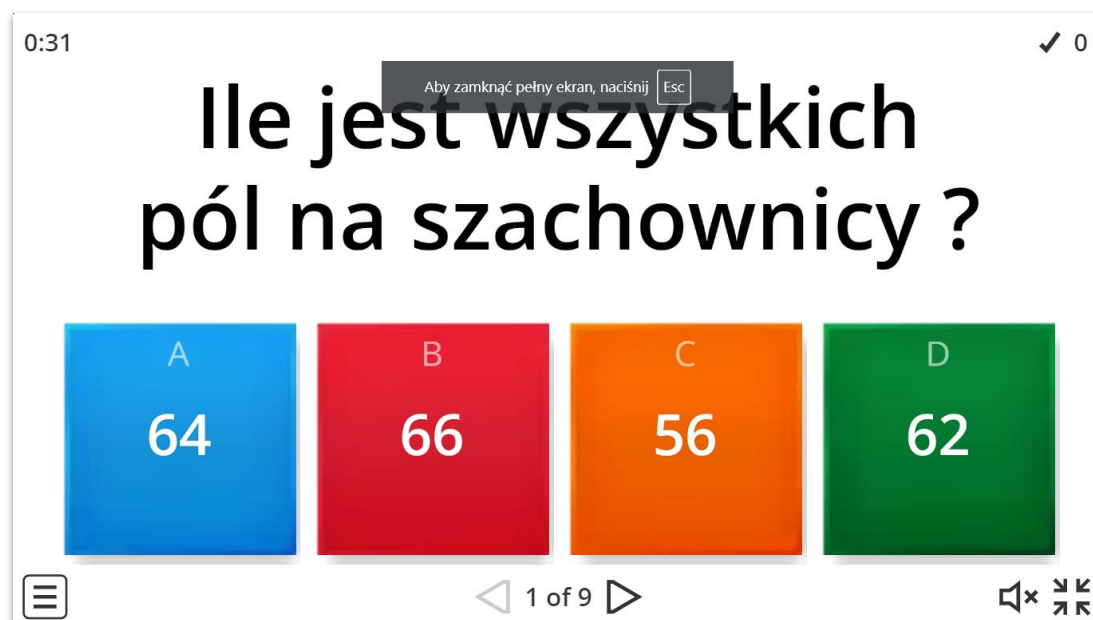
Rysunek 3. Zrzut ekranu gry *memory* z bierkami szachowymi – opracowanie własne.

Zadanie na platformie <https://wordwall.net/pl> [dostęp: 6.06.2022].

Cześć pokazowa nauczyciela – 1 minuta

<https://wordwall.net/pl>

Szachy – *quiz* – 4 minuty <https://wordwall.net/resource/31717292> [dostęp: 6.06.2022].

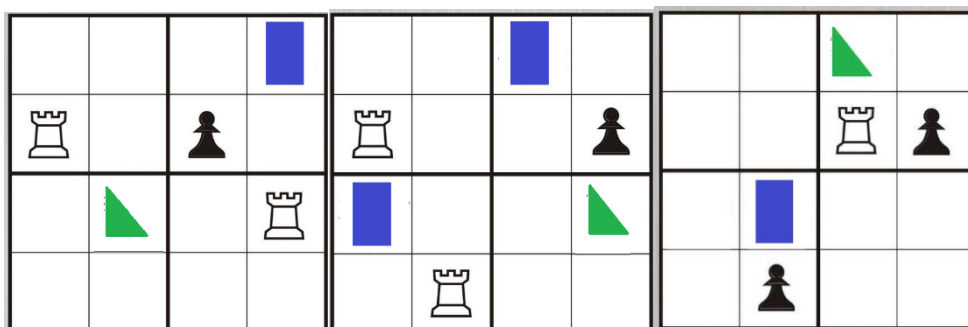


Rysunek 4. Zrzut ekranu do quizu szachowego – opracowanie własne.

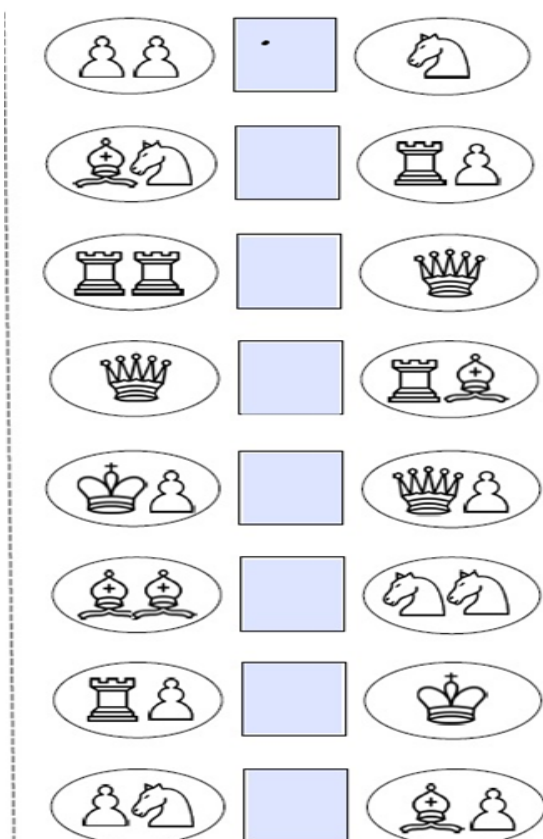
Zadanie bez komputera – propozycja gier planszowych – 15 minut

Opis aktywności:

Nauczyciel/nauczycielka zaprasza uczniów do wykonania zadań matematycznych Szachowe *sudoku*. Uczniowie układają figurami brakujące pola tak, żeby nie powtarzały się w poziomie i pionie.



Rysunek 5. Szachowe *sudoku* – opracowanie własne.



Rysunek 6. Porównywanie wartości bierek szachowych – opracowanie własne.

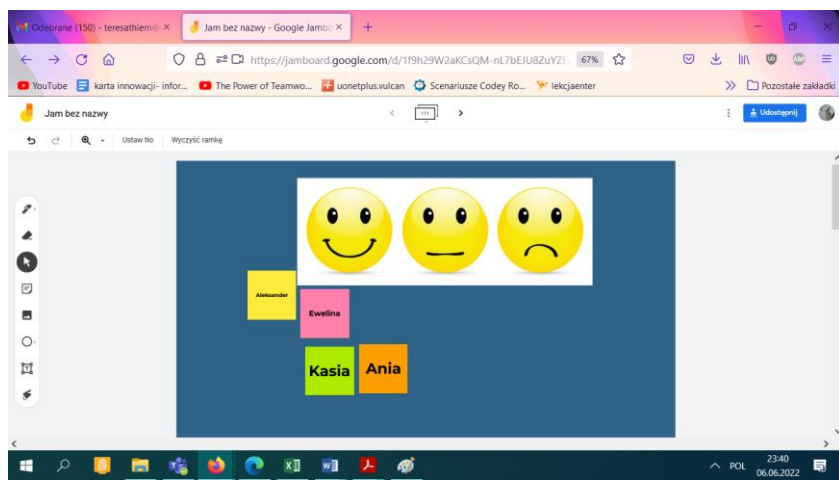
## EWALUACJA ZAJĘĆ

Przy edukacji zdalnej możemy wykorzystać dowolną wirtualną tablicę np.

<https://jamboard.google.com> [dostęp: 6.06.2022]. Zamieszczamy na niej trzy obrazki



z buźkami (uśmiechnięta, smutna i obojętna). Prosimy uczniów o wyrażenie swojego zdania na temat lekcji – jeśli podobała się to buźka uśmiechnięta, natomiast buźka smutna jeśli zajęcia nie podobały się.



Rysunek 7. Zrzut ekranu tablicy *jamboard* – zasoby prywatne

## BIBLIOGRAFIA

<https://szachywszkole.pzszach.pl/walory-edukacyjne/>

[http://www.bc.ore.edu.pl/Content/1000/MAT\\_1\\_2.pdf](http://www.bc.ore.edu.pl/Content/1000/MAT_1_2.pdf)

## ZAŁĄCZNIKI

1. Plansza szachowa.
2. Małe bierki szachowe do wycięcia.
3. Plansze do *sudoku* w wybranych elementach do układania.
4. Działania matematyczne – karta pracy w pdf
5. Filmiki instruktażowe:
  - <https://youtu.be/BvrtfOz0Jgl>
  - <https://youtu.be/kWYOAFb4KJI>
  - <https://youtu.be/TQYO0BjHZBw>.