

KARTA NAUCZYCIELA

Temat lekcji: Tajemniczy ołówek. Kształty i figury.



Nazwa aplikacji:

Artie's Magic Pencil - iOS, Android

Cel główny zajęć:

- Rozpoznawanie i nazywanie figur geometrycznych oraz kształtowanie intuicji geometrycznej.
- Edukacja matematyczna - osiągnięcia w zakresie rozumienia pojęć geometrycznych.
- Edukacja plastyczna - osiągnięcia w zakresie percepcji wizualnej, obserwacji i doświadczeń.

Dziecko:

- rozpoznaje – w naturalnym otoczeniu i na rysunkach – figury geometryczne: prostokąt, kwadrat, trójkąt, koło;
- dostrzega cechy wspólne i różniące figury geometryczne;
- z pomocą aplikacji Artie's Magic Pencil rozwija swoją wiedzę z zakresu figur geometrycznych;
- określa w swoim otoczeniu kompozycje obiektów i zjawisk
- wyróżnia w obrazkach, ilustracjach, na fotografiach:
 - kształty obiektów – nadaje im nazwę i znaczenie, podaje części składowe,



- wielkości i proporcje, położenie obiektów i elementów złożonych, różnice i podobieństwa w wyglądzie tego samego przedmiotu w zależności od położenia i zmiany stanowiska osoby patrzącej na obiekt

Wykorzystywane narzędzia:

- iPady;
- aplikacja: Artie's Magic Pencil;
- aplikacja dydaktyczna: Pan Tablet,
- animacja tematyczna.

Formy pracy:

- praca indywidualna z aplikacją;

Metody pracy:

- poszukująca (aplikacja dydaktyczna);
- podająca (wyjaśnienia w części filmowej);

Opis fabuły:

Kredkolandia od wielu tygodni jest niszczona przez złego smoka i nikt nie potrafi znaleźć sposobu na uratowanie krainy. Utalentowany młody rysownik - Artur bardzo chce pomóc swojej krainie. Szuka uparcie rozwiązania w książkach. Z pomocą przychodzi mu Pan Tablet, który podpowiada, by wykorzystał swój plastyczny talent, zdobył na Wzgórzu Ołówkowym magiczny ołówek i odrysował zniszczone miasto. Z pomocą w odbudowie Kredkolandii przychodzą uczniowie, którzy rozwijają swoje umiejętności z obszaru geometrii i powtarzają wiedzę o figurach i kształtach.