

**Temat: Żywy zegar – poznajemy pełne godziny na zegarze analogowym**

**Cele ogólne**

Uczeń poznaje i rozumie sposób odczytywania pełnych godzin na zegarze analogowym poprzez aktywne działanie.

**Cele szczegółowe**

Uczeń:

- rozpoznaje zegar analogowy i jego elementy,
- wie, że zegar wykonuje dwa pełne obroty w ciągu doby,
- odczytuje pełne godziny,
- rozumie rolę wskazówki godzinowej i minutowej,
- potrafi określić brakujące godziny,
- współpracuje w grupie,
- rozwija spostrzegawczość

**Metody:**

- czynna (zabawy ruchowe),
- oglądowa,
- słowna,
- elementy dramy.

**Formy pracy:**

- zbiorowa,
- grupowa,
- indywidualna.

**Środki dydaktyczne:**

- model zegara,
- kartki z numerami 1–12,
- szarfy czerwone i niebieskie,
- kijki / wskazówki (krótsza, dłuższa)
- tablica multimedialna

## **1. Wprowadzenie (ok. 5 min)**

Nauczyciel pokazuje model zegara i inicjuje rozmowę:

Do czego służy zegar?

Gdzie spotykamy zegary?

Jakie znasz rodzaje zegarów?

Zapowiada temat lekcji:

„Dzisiaj stworzymy własny zegar i nauczymy się odczytywać pełne godziny.”

## **2. Część główna (ok. 25 min)**

### **Zabawa „Żywy zegar”**

Nauczyciel wybiera 12 uczniów i przypina im numery od 1 do 12. Uczniowie ustawiają się w kole, tworząc tarczę zegara. Dzieci z numerami 12, 3, 6, 9 ustawiają się na cztery strony świata, twarzami do środka i otrzymują czerwone szarfy. Pozostali uczniowie otrzymują szarfy niebieskie.

Ustawienie dzieci jako „żywego zegara”:

uczniowie z numerami 1 i 2 ustawiają się między numerami 12 a 3,

uczniowie z numerami 4 i 5 ustawiają się między numerami 3 a 6,

uczniowie z numerami 7 i 8 ustawiają się między numerami 6 a 9,

uczniowie z numerami 10 i 11 ustawiają się między numerami 9 a 12,

### **Wyjaśnienie działania zegara**

Nauczyciel wskazuje ucznia z numerem 12 – wyjaśnia, że to początek nowej doby. Informuje, że zegar wykonuje dwa pełne obroty w ciągu dnia. Nauczyciel wprowadza wskazówki:

krótka – godzinowa, długa – minutowa. Następnie prezentuje godziny: 12:00, 3:00, 6:00,

9:00. Uczniowie powtarzają nazwy godzin.

### **Zabawa „Ruchome wskazówki”**

Nauczyciel stoi w środku i trzyma dwie „wskazówki” (np. zrobione z patyków, listewek):

– dłuższa wskazówka (minutowa) – ustawiona na 12

– krótsza wskazówka (godzinowa) – wskazuje wybranego ucznia. Uczeń, na którego

wskazuje krótsza wskazówka, mówi np.: „Jest godzina siódma”, „Jest godzina dziewiąta”

### **Zabawa „Której godziny brakuje?”**

Pozostali uczniowie bez nadanych numerów wychodzą poza salę. Jedno dziecko z „zegara” chowa się. Następnie uczniowie wracają do sali i obserwują zegar. Odpowiadają na pytanie: „Której godziny brakuje?”.

### **3. Zadanie multimedialne (ok. 10 min)**

Nauczyciel otwiera na tablicy multimedialnej stronę [Matzoo.pl](http://Matzoo.pl). Następnie wchodzi w zakładkę *Matematyka w praktyce*. Zadanie 11 „*Która godzina?*” Uczniowie podzieleni na 3 grupy rozwiązują zadania dotyczące odczytywania pełnych godzin. Wygrywa grupa z największą ilością bezbłędnie rozwiązanych zadań.

### **4. Podsumowanie (ok. 5 min)**

Pytania do uczniów:

Co pokazuje krótka wskazówka?

Jakie godziny potrafimy już odczytać?

Ile razy zegar obraca się w ciągu dnia?

### **6. Ewaluacja**

- obserwacja pracy uczniów,
- poprawność odpowiedzi,
- aktywność podczas zajęć.

### **7. Uwagi**

- dostosować tempo pracy do uczniów,
- angażować dzieci poprzez ruch i zabawę,
- wspierać uczniów mających trudności.

Opracowała: Małgorzata Krasnopolska

Szkoła Podstawowa im. Marii Kownackiej w Kłodawie