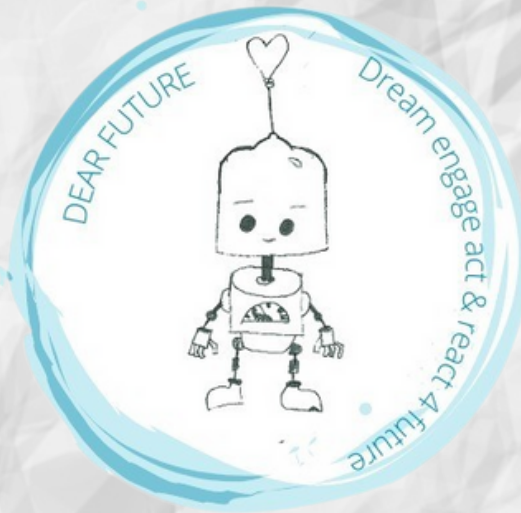




DEAR FUTURE

“Dream, Engage, Act and Re-Act 4 the Future”

2021-2-PL01-KA220-SCH-000048581



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

SPIS TREŚCI

Sztuczna inteligencja i jej znaczenie w rozwoju dziecka w wieku przedszkolnym

Lekcja 1: Marzenie Oli i Adama	1
Lekcja 2: Foka Frania	3
Lekcja 3: Dziwny Sen Tomka	6
Lekcja 4: Klejnoty Królowej	6

Podstawowe zasady ai

Lekcja 5: Pory Roku	9
Lekcja 6: Fine Art / Fairytale Characters	11
Lekcja 7: Rectangle	13
Lekcja 8: Rectangle	15

Sztuczna inteligencja w grachi

Lekcja 9: Programming Bluebots	17
Lekcja 10: Podróżowanie w Sieci	18
Lekcja 11: Podróżowanie w Sieci	20
Lekcja 12: Albert uczy się liter – programowania z Bluebotami	24
Lekcja 13: Co Widzisz ?	26
Lekcja 14: Zrobić Robota	27
Lekcja 15: Robot Lydia i Ja	28
Lekcja 16: Elementy Kodowania	29

Sztuczna inteligencja i jej rozwój historyczny

Lekcja 17: Sztuczna Inteligencja - Historia	30
Lekcja 18: Matematyka – Liczby od 1 do 1000 (Klasy i Zamówienia)	31
Lekcja 19: Matematyka - Podstawowe Operacje	33
Lekcja 20: Język - Słowa i Słownictwo	35



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



PLAN LEKCJI 1

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA I JEJ
ZNACZENIE W ROZWOJU DZIECKA
W WIEKU PRZEDSZKOLNYM

CZAS

15/20/30 MIN

TYTUŁ

MARZENIE OLI I ADAMA

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE, ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI POSŁUGIWANIA SIĘ URZĄDZENIAMI ELEKTRONICZNYMI,
ROZWIJANIE SPOSTRZEGAWCZOŚCI, WDRAŻANIE DO SAMODZIELNEGO
POSŁUGIWANIA SIĘ URZĄDZENIAMI ELEKTRONICZNYMI, ROZWIĄZYWANIE ZADAŃ
PRZY POMOCY SPRZĘTU ELEKTRONICZNEGO, ZDOBYWANIE WIEDZY POPRZEC
NAUKĘ W FORMIE MULTIMEDIALNEJ

MATERIAŁY

KOMPUTERY I URZĄDZENIA
ELEKTRONICZNE, TABLICE
INTERAKTYWNE, PROJEKTORY ITP.

METODY NAUCZANIA

OPOWIADANIE HISTORII, BURZA
MÓZGÓW, DEMONSTRACJA,
INTERAKTYWNOŚĆ

CELE KSZTAŁCENIA

- WZBOGACANIE SŁOWNICTWA,
- ANALIZA I SYNTEZA USŁYSZANYCH SŁÓW,
- ROZPOZNAWANIE ODGŁOSÓW ZWIERZĄT Z NAGRAŃ DŹWIĘKOWYCH,
- UKŁADANIE SŁÓW Z LITER ZA POMOCĄ GRY KOMPUTEROWEJ
- ROZRÓŻNIANIE DŹWIĘKÓW NA POCZĄTKU (5 - 6 LAT) IW JAMIE USTNEJ (6 LAT),
- NABYCIE UMIEJĘTNOŚCI KORZYSTANIA ZE SPRZĘTU ELEKTRONICZNEGO DO NAUKI CZYTANIA, ROZPOZNAWANIA DŹWIĘKÓW, ŁĄCZENIA ELEMENTÓW, LICZENIA,
- ROZRÓŻNIA ZACHOWANIA POŻĄDANE I NIEPOŻĄDANE PODCZAS NAUKI Z WYKORZYSTANIEM KOMPUTERA I SPRZĘTU ELEKTRONICZNEGO.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

1) POWITANIE

POLECENIE: „WYSŁUCHAJ BAJKI PT. „SEN OLI I ADAMA”, A NASTĘPNIE WYKONAJ ZADANIA ZWIĄZANE Z USŁYSZANĄ BAJKĄ”.

TREŚĆ BAJKI:

OLA I ADAM TO RODZENISTWO. OJCIEC OLI I ADAMA JEST PODRÓŻNIKIEM, A MAMA NAUCZYCIELKĄ. CAŁA RODZINA UWIELBIA PODRÓŻOWAĆ. NAJWIĘKSZYM MARZENIEM OLI I ADAMA JEST PODRÓŻOWANIE PO KONTYNETACH I POZNAWANIE ŻYJĄCYCH NA NICH ZWIERZĄT.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

O SWOIM ŚNIE OPOWIEDZIELI RODZICOM. RODZICE CHŁOPCA I DZIEWCZYNKI CHCIELIBY SPEŁNIĆ MARZENIE SWOICH DZIECI, ALE NIESTETY NIE MAJĄ WYSTARCZAJĄCO DUŻO PIENIĘDZY, ABY PODRÓŻOWAĆ PO ŚWIECIE. TAKA PODRÓŻ KOSZTUJE DUŻO PIENIĘDZY. PRZYSZEDŁ IM JEDNAK DO GŁOWY PEWIEN POMYSŁ. POSTANOWILI WYBRAĆ SIĘ Z DZIEĆMI W WIRTUALNĄ PODRÓŻ. OLI I ADAMOWI BARDZO SPODOBAŁ SIĘ TEN POMYSŁ, BO OBOJE UWIELBIAJĄ SPĘDZAĆ CZAS PRZY KOMPUTERZE, TABLECIE CZY TELEFONIE. DZIECI NIE MOGŁY SIĘ DOCZekać WYJAZDU, WIĘC OD RAZU POPROSIŁY RODZICÓW O WŁĄCZENIE KOMPUTERA. SVOJĄ WSPÓLNĄ WIRTUALNĄ PODRÓŻ ROZPOCZĘLI OD POZNANIA NAZW KONTYNENTÓW: EUROPY, AZJI, AFRYKI, AUSTRALII, ANTARKTYDY ORAZ AMERYKI PÓŁNOCNEJ I POŁUDNIOWEJ. NA KAŻDYM Z TYCH KONTYNENTÓW ŻYJĄ ZWIERZĘTA. W EUROPIE MOŻEMY SPOTKAĆ SARNY, LISY, A NAWET NIEDŹWIEDZIE. TYGRYSY I PANDY ŻYJĄ W AZJI. W AFRYCE SPOTKAMY ZEBRY, SKACZĄCE MAŁPY I DUŻE SŁONIE. KANGURY, STRUSIE I KOALE W AUSTRALII. NA ANTARKTYDZIE JEST BARDZO ZIMNO, WIĘC SPOTKAMY TAM PINGWINY I MORSY. NASZĄ PODRÓŻ CHCEMY ZAKOŃCZYĆ POZNANIEM ZWIERZĄT ZAMIESZKUJĄCYCH AMERYKĘ PÓŁNOCNĄ I POŁUDNIOWĄ. JAK SIĘ OKAZUJE, AMERYKA PÓŁNOCNA JEST DOMEM DLA SKUNKSÓW, JEŻOZWIERZY I PTAKÓW, TAKICH JAK ORŁY. W AMERYCE POŁUDNIOWEJ SĄ NATOMIAST PIĘKNE LAMY, PAPUGI I KROKODYLE. OLI I ADAMOWI BARDZO PODOBAŁA SIĘ WIRTUALNA WYCIECZKA PRZYGOTOWANA PRZEZ ICH RODZICÓW. NIGDY NIE PRZYPUSZCZALI, ŻE W TAK KRÓTKIM CZASIE ODWIEDZĄ WSZYSTKIE KONTYNENTY I SPEŁNIĄ TWOJE NAJWIĘKSZE MARZENIE.

2) ZADANIA DLA DZIECI:

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38044421](https://wordwall.net/pl/resource/38044421) - 3-YEAR-OLD, 4 I 5 LATKI

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38045821](https://wordwall.net/pl/resource/38045821) - 6 LATKI

ANNEXES:

[HTTPS://KUFE R.POZNAJEMYSWIAT.PL/MUZYKA-I-DZWIEKI/ODGLOSY-ZWIERZAT/](https://kufe.r.poznajemyswiat.pl/muzyka-i-dzwieki/odglosy-zwierzat/) - DŹWIĘKI

[HTTPS://G.CO/KGS/KKTUPF](https://g.co/kgs/kktupf) - DŹWIĘKI

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38088485/BEZ-NAZWY5](https://wordwall.net/pl/resource/38088485/bez-nazwy5) - TWORZENIE SŁÓW Z DŹWIĘKÓW



PLAN LEKCJI 2

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA I JEJ
ZNACZENIE W ROZWOJU DZIECKA
W WIEKU PRZEDSZKOLNYM

CZAS

15/20/30 MIN

TYTUŁ

FOKA FRANIA

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI POSŁUGIWANIA SIĘ URZĄDZENIAMI ELEKTRONICZNYMI,
ROZWIJANIE SPOSTRZEGAWCZOŚCI, WDRAŻANIE DO SAMODZIELNEGO
POSŁUGIWANIA SIĘ URZĄDZENIAMI ELEKTRONICZNYMI, ROZWIĄZYWANIE ZADAŃ
PRZY POMOCY SPRZĘTU ELEKTRONICZNEGO, ZDOBYWANIE WIEDZY POPRZEC
NAUKĘ W FORMIE MULTIMEDIALNEJ

MATERIAŁY

KOMPUTERY I URZĄDZENIA
ELEKTRONICZNE, TABLICE
INTERAKTYWNE, PROJEKTORY ITP.

METODY NAUCZANIA

OPOWIADANIE HISTORII, BURZA
MÓZGÓW, DEMONSTRACJA,
INTERAKTYWNOŚĆ

CELE KSZTAŁCENIA

- WZBOGACANIE SŁOWNICTWA,
- ANALIZA I SYNTEZA USŁYSZANYCH SŁÓW,
- KSZTAŁTOWANIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA ŚRODOWISKO NATURALNE,
- ROZWIJANIE WRAŻLIWOŚCI NA PROBLEMY ŚRODOWISKA NATURALNEGO CZŁOWIEKA,
- POGŁĘBIANIE WIEDZY O PAPIERZE, PLASTIKU I SZKLE,
- ŚWIADOMOŚĆ ZNACZENIA POJĘĆ: SORTOWANIE, SORTOWANIE ODPADÓW,
- NABYCIE UMIEJĘTNOŚCI POSŁUGIWANIA SIĘ SPRZĘTEM ELEKTRONICZNYM DO NAUKI,
- ROZRÓŻNIĆ POŻĄDANE I NIEPOŻĄDANE ZACHOWANIA ZWIĄZANE Z UCZENIEM SIĘ Z WYKORZYSTANIEM KOMPUTERA I SPRZĘTU ELEKTRONICZNEGO.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

1) WITAMY.

ROZKAZ: „WYSŁUCHAJ BAJKI ZATYTUŁOWANEJ „SEAL FRAN”, A NASTĘPNIE WYKONAJ ZADANIA
ZWIĄZANE Z USŁYSZANĄ BAJKĄ”.

TREŚĆ BAJKI:

FOKA FRANIA JEST WSZYSTKIM DOBRZE ZNANA, CZĘSTO SPOTYKANA W WODOROSTACH.
EKSPLORUJE, PŁYWA, ODKRYWA ŚWIAT Z PRZERAŻENIEM!

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

FRANIA NASZA DOBRA KOLEŻANKA, CHĘTNIE POZNA NOWYCH PRZYJACIÓŁ. OD RANA PŁYWA W WODZIE. PODOBNI JAK NA ŁĄDZIE, CZUJE SIĘ ZNAJOMA.
RYBY, ROZGWIAZDY I WODOROSTY PROWADZĄ PROSTE ŻYCIE. TE DUSZKI WODNE FENOMENALNIE PŁYWAJĄ I USZCZĘŚLIWIAJĄ WSZYSTKICH. KRAB FELEK RÓWNIEŻ PROWADZI WODNY TRYB ŻYCIA. CHĘTNIE ZGROMADZI PRZYJACIÓŁ W SWOIM MIESZKANIU.
OTO REKIN - NIEBEZPIECZNA RYBA, KTÓRA PŁYWA BARDZO SZYBKO. PĘDZI PRZESZKODY, NIE ZWAŻAJĄC NA PRZESZKODY.
FOKA FRANIA JEST WESOŁA, MIŁA, SKROMNA I ŁADNA.
FRANIA ŁAPIE PIŁKĘ NOSEM, SALTA, SALTA.
PODWODNY ŚWIAT ZACHWYCA KAŻDEGO.
SZANUJĘ GO, TY TEŻ GO SZANUJ!

PRZYJACIELU I PRZYJACIELU, NIE NALEŻY TEŻ WYRZUCAĆ ŚMIECI DO WODY, ABY PODWODNY ŚWIAT WCIAŻ MÓGŁ NAS ZACHWYCAĆ.
ALE NIE TYLKO PODWODNY ŚWIAT, ALE CAŁY ŚWIAT RYB FRANIA PROSI O SZACUNEK.
WIĘC DROGIE DZIECI,
ZAWSZE DBAJ O ŚRODOWISKO, SEGREGUJ ODPADY I WYRZUCAJ JE DO ODPOWIEDNICH POJEMNIKÓW.
ZIELONE KOSZE KOCHAJĄ SZKŁO I ZAPRASZAJĄ SZKLANE PRZEDMIOTY W SVOJE PROGI.
NIEBIESKI KOSZ PRZYJMUJE PAPIER I BARDZO DZIĘKUJE ZA WRZUCENIE GO.
ŻÓLTE KOSZE I PLASTIKOWE ZAPRASZAJĄ, NA INNE ŚMIECI ZAMYKAJĄ DRZWI.
DZIECI DBAJĄ O ŚRODOWISKO I WYRZUCAJĄ ŚMIECI DO KOSZY.

ZADANIA DLA DZIECI:

GRA EKOLOGICZNA. CZAS NA PORZĄDKI! NA EKRANIE POJAWIAĆ SIĘ BĘDĄ RÓŻNE PRZEDMIOTY. UMIEŚĆ JE WE WŁAŚCIWYM POJEMNIKU NA ODPADKI.

[HTTPS://WWW.MINIMINIPLUS.PL/RYPKA-MINIMINI/GRY/SEGREGACJA-SMIECI](https://www.miniminiplus.pl/rybka-minimini/grzy/segregacja-smieci)

SEGREGACJA ODPADÓW. ŚMIECI WRZUCAJ DO ODPOWIEDNICH POJEMNIKÓW.

[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?V=PJ8XS1DWK17](https://learningapps.org/display?v=pj8xs1dWK17)

SEGREGUJ ODPADY. ZAKWALIFIKUJ ŚMIECI W ODPOWIEDNIE MIEJSCA.

[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?V=PNHST713J17](https://learningapps.org/display?v=PNHST713J17)

UMIEŚĆ ZUŻYTE PRZEDMIOTY W ODPOWIEDNIM POJEMNIKU

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1538583/BIOLOGIA/W%C5%82%C3%B3%C5%BC-ZU%C5%BCYTE-PRZEDMIOTY-DO-ODPOWIEDNIEGO-POJEMNIKA](https://wordwall.net/pl/resource/1538583/biologia/w%C5%82%C3%B3%C5%BC-ZU%C5%BCYTE-PRZEDMIOTY-DO-ODPOWIEDNIEGO-POJEMNIKA)

WYBIERZ ODPOWIEDNI POJEMNIK NA ODPADY.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1538734/BIOLOGIA/WYBIERZ-W%C5%82A%C5%9BCIWY-POJEMNIK-NA-ODPADY](https://wordwall.net/pl/resource/1538734/biologia/wyberz-w%C5%82a%C5%9BCIwy-pojemnik-na-odpady)

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

SEGREGOWANIE ODPADÓW. PRZENIEŚ PRZEDMIOTY W ODPOWIEDNIE

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1576061/POLSKI/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W](https://wordwall.net/pl/resource/1576061/polski/segregowanie-odpad%C3%B3w)

SEGREGOWANIE ODPADÓW. KLIKNIJ PASUJĄCĄ KARTĘ DO KOSZA.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1737974/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W](https://wordwall.net/pl/resource/1737974/segregowanie-odpad%C3%B3w)

SEGREGOWANIE ODPADÓW- MEMORY. KLIKNIJ I ZNAJDŹ ODPOWIEDNIA PARĘ.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/10943499/PRZYRODA/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W- MEMORY](https://wordwall.net/pl/resource/10943499/przyroda/segregowanie-odpad%C3%B3w-memory)

SEGREGOWANIE ODPADÓW- KLIKNIJ PASUJĄCĄ KARTĘ I ZNAJDŹ PARĘ.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/10943804/PRZYRODA/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W- ZNAJD%C5%BA-PAR%C4%99](https://wordwall.net/pl/resource/10943804/przyroda/segregowanie-odpad%C3%B3w-znajd%C5%BA-par%C4%99)

POSEGREGUJ ODPADY W JAK NAJKRÓTSZYM CZASIE. [HTTPS://LECHNET.ECOHARMONOGRAM.PL/SEGREGACJA ŚMIECI DO ODPOWIEDNICH POJEMNIKÓW.](https://lechnet.ecoharmonogram.pl/segregacja-smieci-do-odpowiednich-pojemnikow)

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/14421657/SEGREGACJA-%C5%9Bmieci](https://wordwall.net/pl/resource/14421657/segregacja-%C5%9Bmieci)



PLAN LEKCJI 3

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA I JEJ
ZNACZENIE W ROZWOJU DZIECKA
W WIEKU PRZEDSZKOLNYM

CZAS

15/20/30 MIN

TYTUŁ

DZIWNY SEN TOMKA

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI POSŁUGIWANIA SIĘ URZĄDZENIAMI ELEKTRONICZNYMI,
ROZWIJANIE SPOSTRZEGAWCZOŚCI, WDRAŻANIE DO SAMODZIELNEGO POSŁUGIWANIA SIĘ
URZĄDZENIAMI ELEKTRONICZNYMI, ROZWIĄZYWANIE ZADAŃ PRZY POMOCY SPRZĘTU
ELEKTRONICZNEGO, ZDOBYWANIE WIEDZY POPRZEC NAUKĘ W FORMIE MULTIMEDIALNEJ

MATERIAŁY

KOMPUTERY I URZĄDZENIA
ELEKTRONICZNE, TABLICE
INTERAKTYWNE, PROJEKTORY ITP.

METODY NAUCZANIA

OPOWIADANIE HISTORII, BURZA
MÓZGÓW, DEMONSTRACJA,
INTERAKTYWNOŚĆ

CELE KSZTAŁCENIA

- WZBOGACANIE SŁOWNICTWA,
- DOSKONALENIE UMIEJĘTNOŚCI TWORZENIA CELOWYCH KONSTRUKCJI Z WYKORZYSTANIEM DOSTĘPNYCH INFORMACJI Z BAJKI
- TWORZENIE PROSTYCH KONSTRUKCJI Z PODANYCH ELEMENTÓW
- BUDOWANIE ZESPOŁU KONSTRUKCJI WIELOETAPOWYCH
- ROZPOZNAWANIE FIGUR GEOMETRYCZNYCH NA EKRANIE,
- TWORZENIE STRUKTUR PRZESTRZENNYCH I PŁASKICH
- NABYCIE UMIEJĘTNOŚCI POSŁUGIWANIA SIĘ SPRZĘTEM ELEKTRONICZNYM DO NAUKI,
- ROZRÓŻNIĆ POŻĄDANE I NIEPOŻĄDANE ZACHOWANIA ZWIĄZANE Z UCZENIEM SIĘ Z WYKORZYSTANIEM KOMPUTERA I SPRZĘTU ELEKTRONICZNEGO.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

1) POWITANIE

POLECENIE: „WYSŁUCHAJ BAJKI PT. „DZIWNY SEN TOMKA”, A NASTĘPNIE WYKONAJ ZADANIA ZWIĄZANE Z USŁYSZANĄ BAJKĄ”.

TREŚĆ BAJKI:

TOMEK BYŁ BARDZO ZMĘCZONY I ŚPIĄCY (AAAH). SZYBKO ZASNAŁ I MIAŁ DZIWNY SEN. ŚNIŁ, ŻE PEWNEGO DNIA ZNALAZŁ SIĘ W KRÓLESTWIE FIGUR GEOMETRYCZNYCH.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

WSZYSTKIE TRÓJKĄTY BYŁY NIEBIESKIE, KOŁA POMARAŃCZOWE, PROSTOKĄTY ZIELONE, A KWADRATY CZERWONE. TO KRÓLESTWO BYŁO ZAMIESZKANE PRZEZ KOLOROWE MARIONETKI. TOMEK ZACHWYCIŁ SIĘ ICH PIĘKNYMI KSZTAŁTAMI I OD RAZU ZAPRZYJAŻNIŁ SIĘ Z JEDNYM Z NICH. KOŁO, KWADRAT, UROCZY PROSTOKĄT BYŁ GEOMETRYCZNYM ROMPEREM. MIAŁ OKRĄGLĄ GŁOWĘ JAK KULA, A NA GŁOWIE TRÓJKĄTNĄ CZAPKĘ. KWADRAT TO BRZUCH. RĘCE I NOGI SĄ PROSTOKĄTAMI, A NA TYCH NOGACH ZNAJDUJĄ SIĘ TRÓJKĄTNE BUTY.

ACH, JAKI PIĘKNY TEN GEOMETRYCZNY ROMPER, TYLKO DLACZEGO TAKI SMUTNY? – ZASTANAWIAŁ SIĘ TOMEK. ZAPYTAŁ WIĘC MARIONETKĘ:

- DLACZEGO JESTEŚ TAKA SMUTNA MARIONETKO?
- ACH TOMEK... JA I MOI GEOMETRYCZNI PRZYJACIELE NIE MAMY GDZIE MIESZKAĆ. PAW NADAL SIĘ SMUCIŁ.
- MÓJ, JAK TO JEST? NIE MASZ GDZIE MIESZKAĆ? DLACZEGO?
- WCZORAJ STRASZNA BURZA PRZESZŁA PRZEZ KRÓLESTWO I ZNISZCZYŁA NASZ ZAMEK.
- TO BARDZO SMUTNE, STARY. JEŚLI CHCESZ, POMOGĘ CI ODBUDOWAĆ TWOJE KRÓLESTWO.

PODEKSCYTOWANY CHŁOPIEC POSTANOWIŁ OD RAZU ZABRAĆ SIĘ DO PRACY ZE SWOIM NOWYM PRZYJACIELEM I ODBUDOWAĆ ZAMEK Z RÓŻNYMI FIGURAMI GEOMETRYCZNYMI. ZBUDOWALI MUR TEGO ZAMKU Z 10 PROSTOKĄTÓW I 10 KWADRATÓW. BRAMA WYKONANA Z 9 TRÓJKĄTÓW. POSTANOWILI ZBUDOWAĆ ZAMEK ZŁOŻONY Z 10 KWADRATÓW, 10 PROSTOKĄTÓW, 10 TRÓJKĄTÓW I 10 KÓŁ. PRZY MURZE ZNAJDOWAŁY SIĘ 3 WIEŻE. NAJPIERW SKŁADAŁ SIĘ Z 3 PROSTOKĄTÓW I 1 TRÓJKĄTA. DRUGI Z 6 KWADRATÓW, 2 PROSTOKĄTÓW I 2 TRÓJKĄTÓW. TRZECI Z 9 PROSTOKĄTÓW, 6 TRÓJKĄTÓW I 3 KWADRATY. HERBEM ZAMKU BYŁA ELIPSA. ODBUDOWANY ZAMEK BARDZO SPODOBAŁ SIĘ MARIONETCE I JEJ GEOMETRYCZNYM PRZYJACIOŁOM. I W TYM MOMENCIE DO POKOJU WESZŁA MOJA MAMA WOŁAJĄC: "TOMUŚ, PORA WSTAWAĆ!"

2) ZADANIA DLA DZIECI:

NAZYWANIE I OZNACZANIE FIGUR GEOMETRYCZNYCH WYSTĘPUJĄCYCH W BAJCE.

UKŁADANIE KOMPOZYCJI Z ROZSYPANYCH FIGUR GEOMETRYCZNYCH (LALKA).

UKŁADANIE ELEMENTÓW KRÓLESTWA (BRAMA, WIEŻA, ZAMEK, HERB) Z FIGUR GEOMETRYCZNYCH.

DOPASOWANIE LICZBY POKAZANYCH ELEMENTÓW GEOMETRYCZNYCH.

PRZYPISYWANIE KOLORÓW DO ODPOWIEDNICH FIGUR GEOMETRYCZNYCH.

DOPASOWANE FIGURY TEGO SAMEGO KSZTAŁTU W PARACH.

TWORZENIE ZBIORÓW RÓWNO LICZNYCH ZE ZNANYCH FIGUR GEOMETRYCZNYCH (DODATEK I LICZENIA CYFR).

OKREŚLANIE POŁOŻENIA PRZEDMIOTÓW (POWYŻEJ, PONIŻEJ, OBOK, Z PRAWY, Z LEWEJ) W STOSUNKU DO DZIECKA STOJĄCEGO PRZED EKRANEM.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

OKREŚLANIE POŁOŻENIA PRZEDMIOTÓW (POWYŻEJ, PONIŻEJ, OBOK, Z PRAWY, Z LEWEJ) W STOSUNKU DO DZIECKA STOJĄCEGO PRZED EKRANEM.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/7497050/MATHEMATICS/GEOMETRIC-FIGURES:](https://wordwall.net/pl/resource/7497050/mathematics/geometric-figures)

JAKIE FIGURY GEOMETRYCZNE WIDAĆ NA OBRAZKU?

KTÓRE POSTACIE SĄ NAJBARDZIEJ WIDOCZNE NA OBRAZKU?

ILE KWADRATÓW MOŻESZ TU ZNALEŹĆ?

OLA ZBUDOWAŁA ZWIERZAKA. KTÓRE CYFRY ZNAJDUJĄ SIĘ NAD GRANATOWYM KWADRATEM?

POMIĘDZY KTÓRYMI FIGURAMI ZNAJDUJE SIĘ KWADRAT?

ILE TRÓJKĄTÓW MOŻNA TU ZNALEŹĆ?

JAKIE FIGURY ZNAJDUJĄ SIĘ NAD KWADRATEM?

Z ILU CZĘŚCI SKŁADA SIĘ TEN KOTEK?

LABIRYNT - ILE TRÓJKĄTÓW TU ZNAJDZIESZ?

[HTTPS://WWW.MATZOO.PL/ZEROWKA](https://www.matzoo.pl/zerowka)

KLIKNIJ NA PODANĄ FIGURĘ.

CO JEST NIE TAK?

SKOPIUJ WZÓR.

WYKONAJ KSZTAŁT PASUJĄCY DO NARYSOWANEJ FIGURY.



PLAN LEKCJI 4

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA I JEJ
ZNACZENIE W ROZWOJU
DZIECKA W WIEKU
PRZEDSZKOLNYM

CZAS

15/20/30 MIN

TYTUŁ

KLEJNOTY KRÓLOWEJ

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI POSŁUGIWANIA SIĘ URZĄDZENIAMI ELEKTRONICZNYMI,
ROZWIJANIE SPOSTRZEGAWCZOŚCI, WDRAŻANIE DO SAMODZIELNEGO
POSŁUGIWANIA SIĘ URZĄDZENIAMI ELEKTRONICZNYMI, ROZWIĄZYWANIE ZADAŃ
PRZY POMOCY SPRZĘTU ELEKTRONICZNEGO, ZDOBYWANIE WIEDZY POPRZEC
NAUKĘ W FORMIE MULTIMEDIALNEJ

MATERIAŁY

KOMPUTERY I URZĄDZENIA
ELEKTRONICZNE, TABLICE
INTERAKTYWNE, PROJEKTORY ITP.

METODY NAUCZANIA

OPOWIADANIE HISTORII, BURZA
MÓZGÓW, DEMONSTRACJA,
INTERAKTYWNOŚĆ

CELE KSZTAŁCENIA

- WZBOGACANIE SŁOWNICTWA,
- KSZTAŁTOWANIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA ŚRODOWISKO NATURALNE,
- ROZWIJANIE WRAŻLIWOŚCI NA OTACZAJĄCĄ PRZYRODĘ,
- KSZTAŁTOWANIE DOBRYCH ZACHOWAŃ W STOSUNKU DO MAŁYCH ZWIERZĄT,
- KSZTAŁTOWANIE POCZUCIA TOŻSAMOŚCI Z OTACZAJĄCYM ŚRODOWISKIEM,
- NABYCIE UMIEJĘTNOŚCI POSŁUGIWANIA SIĘ SPRZĘTEM ELEKTRONICZNYM DO NAUKI,
- ROZRÓŻNIĆ POŻĄDANE I NIEPOŻĄDANE ZACHOWANIA ZWIĄZANE Z UCZENIEM SIĘ Z WYKORZYSTANIEM KOMPUTERA I SPRZĘTU ELEKTRONICZNEGO.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

1) WITAMY

POLECENIE: „WYSŁUCHAJ BAJKI ZATYTUŁOWANEJ „ KLEJNOTY KRÓLOWEJ”, A NASTĘPNIE WYKONAJ ZADANIA ZWIĄZANE Z USŁYSZANĄ BAJKĄ”.

TREŚĆ BAJKI:

OBOOK KASZTANOWCA BYŁO MROWISKO. KAŻDA MRÓWKA BYŁA BLISKO NIEGO. MRÓWKI CHĘTNIE TAM PRZEBYWAŁY, BO OTACZAŁY JE PIĘKNE KWIATY.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

WEWNĄTRZ MROWISKA ZAPANOWAŁ NIEPOKÓJ, MRÓWKI ODKRYŁY, ŻE KTOŚ ZNISZCZYŁ ICH POKÓJ. PIĘKNY I NIEZWYKLE WAŻNY POKÓJ, KOMNATA KRÓLOWEJ - TO NIE SĄ ŻARTY! MRÓWKI BIEGAJĄ W POSZUKIWANIU KLEJNOTÓW. NIE MA! BĘDZIE DUŻO KŁOPOTÓW. WTEDY KLEMENTYNA, DZIELNA I PIĘKNA, KRZYCZY: GDZIE JEST MOJA SPINKA DO WŁOSÓW?! SZUKAŁA TOWARZYSZA DŁUGIEJ PODRÓŻY, KTÓRY BY JEJ POMÓGŁ.

SPOTKAŁA KRÓLIKA - SZYBKO JEJ POMÓGŁ. ZNALAZŁA KLEJNOTY - BYŁY TUŻ NAD ORZECEM! WZIĘŁA KLEJNOTY, WRÓCIŁA DO CHATY, ODDAŁA JE KRÓLOWEJ - I WSZYSTKO BYŁO DOBRZE. MRÓWKI W MROWISKU BYŁY SZCZĘŚLIWE IZ TEJ OKAZJI ŚWIETNIE SIĘ RAZEM BAWIŁY.

FILM EDUKACYJNY O MRÓWKACH: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=OCHGG06KPUQ](https://www.youtube.com/watch?v=OCHGG06KPUQ)

2) ZADANIA DLA DZIECI:

LICZENIE MRÓWEK. (ZA POMOCĄ PREZENTACJI POWERPOINT)
BUDOWA MROWISKA Z PATYKÓW. RACHUNKOWOŚĆ. (PRZY UŻYCIU SERWISU CANVA.COM)
UKŁADANIE PATYKÓW DO MROWISKA OD NAJKRÓTSZEGO DO NAJDŁUŻSZEGO I ODWROTNIE. (PRZY UŻYCIU SERWISU CANVA.COM)
GRA „MROWISKO”. PRZECHODZENIE PRZEZ LABIRYNT, ŁĄCZENIE MRÓWEK - [HTTPS://GAME-GAME.PL/218018/](https://game-game.pl/218018/)
INFORMACJE O PAROWANIU MRÓWEK -
[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1694529/PRZYRODA/MR%C3%B3WKI](https://wordwall.net/pl/resource/1694529/przyroda/mr%C3%B3wki)
QUIZ O MRÓWKACH - ZAZNACZ "KLIKNIJ" POPRAWNĄ ODPOWIEDŹ -
[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/2188460/](https://wordwall.net/pl/resource/2188460/)

PYTANIA DO ZADANIA:

KTO JEST ZAŁOŻYCIELEM RODZINY MRÓWEK?
KTO WYBIERA MIEJSCE NA NOWE MROWISKO?
CZY OPIEKUJĄ SIĘ KRÓLOWĄ MRÓWEK?
KTÓRE SŁOWA NAJLEPIEJ OPISUJĄ MRÓWKI?
JAK MRÓWKI ROBOTNICE OPIEKUJĄ SIĘ KRÓLOWĄ MRÓWEK?
CO TRACI KRÓLOWA MRÓWEK, GDY DOCIERA DO NOWEGO DOMU?
DOKOŃCZ ZDANIE. MRÓWKI...
GDZIE KRÓLOWA MRÓWEK SPĘDZA CAŁE SWOJE ŻYCIE PO ZNALEZIENIU NOWEGO DOMU?

KODOWANIE - PRZYPROWADZENIE MRÓWKI DO MROWISKA. (ZA POMOCĄ SERWISU CANVA.COM).

PLAN LEKCJI 5

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

PODSTAWOWE ZASADY AI

CZAS

40 MIN

TYTUŁ

PORY ROKU

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

PORÓWNUJE POGODĘ POPRZECZ ZMIANY POGODY W CZASIE, ISTNIEJĄ KONKRETNE POMYSŁY DOTYCZĄCE SEZONOWYCH OWOCÓW I WARZYW, KONSOLIDACJA WIEDZY NA TEMAT PÓR ROKU

METODY

OBRAZKI, GRY DYDAKTYCZNE, KARTY PRACY

METODY NAUCZANIA

OPARTE NA PROBLEMACH,
WSPÓŁPRACUJĄCE, GRY,
UCZENIE SIĘ PRZECZ DZIAŁANIE,
INTERAKTYWNE

CELE KSZTAŁCENIA

CONSOLIDATE AND ENRICH KNOWLEDGE ABOUT THE SEASONS.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

SYTUACJA ZACZYNA SIĘ OD OBSERWACJI POGODY W DANYM DNIU. DRZEWA SĄ OBSERWOWANE. KOLORY LIŚCI SĄ NAZWANE. OKREŚLA SIĘ, JAKA JEST POGODA NA ZEWNĄTRZ - POCHMURNO, DESZCZOWO LUB SŁONECZNIE.

PO KRÓTKIEJ ROZMOWIE PRZECHODZIMY DO PREZENTACJI. NA PIERWSZYM SLAJDZIE WIDAĆ CZTERY OBRAZKI Z RÓŻNYMI PORAMI ROKU. ZADANIEM DZIECI JEST NAZWAĆ PORY ROKU I OPISAĆ CZAS W KAŻDEJ Z NICH. DOCHODZIMY DO WNIOSKU, ŻE TERAZ JEST PORA JESIENNA.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

SYTUACJA ZACZYNA SIĘ OD OBSERWACJI POGODY W DANYM DNIU. DRZEWA SĄ OBSERWOWANE. KOLORY LIŚCI SĄ NAZWANE. OKREŚLA SIĘ, JAKA JEST POGODA NA ZEWNĄTRZ - POCHMURNO, DESZCZOWO LUB SŁONECZNIE.

PO KRÓTKIEJ ROZMOWIE PRZECHODZIMY DO PREZENTACJI. NA PIERWSZYM SLAJDZIE WIDAĆ CZTERY OBRAZKI Z RÓŻNYMI PORAMI ROKU. ZADANIEM DZIECI JEST NAZWAĆ PORY ROKU I OPISAĆ CZAS W KAŻDEJ Z NICH. DOCHODZIMY DO WNIOSKU, ŻE TERAZ JEST PORA JESIENNA.



PLAN LEKCJI 6

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

PODSTAWOWE ZASADY AI

CZAS

30 MIN

TYTUŁ

FINE ART / FAIRYTALE CHARACTERS

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

KSZTAŁTOWANIE UMIEJĘTNOŚCI I WYCZUCIA KOLORÓW, PODĄŻANIE ZA ZADANYM MATERIAŁEM ILUSTRACYJNYM, POSZERZA SWOJĄ WIEDZĘ O KOLORACH, ORIENTUJE SIĘ PODCZAS RYSOWANIA I PODĄŻANIA ZA ILUSTROWANYM TEMATEM

METODY

OBRAZKI, GRY DYDAKTYCZNE, KARTY PRACY

METODY NAUCZANIA

OPARTE NA PROBLEMACH, GRY, UCZENIE SIĘ PRZEZ DZIAŁANIE, INTERAKTYWNE, WYJAŚNIANIE

CELE KSZTAŁCENIA

FORMATION OF SKILL AND FEELING FOR COLORS, FOLLOWING A GIVEN ILLUSTRATIVE MATERIAL.
EXPANDS HIS KNOWLEDGE OF COLORS, ORIENTS HIMSELF WHEN DRAWING AND FOLLOWING AN ILLUSTRATED PLOT.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

MOTYWACJA - CZARODZIEJKA ODWIEDZIŁA DZIECI I PROSI JE O POMOC. KOLEŻANKI CZARODZIEJKI SĄ ZAPROSZONE NA BAL, ALE NIE MAJĄ SUKIENEK! DZIECI MUSZĄ POKOLOROWAĆ SUKNIE CZARODZIEJÓW W TAKI SAM SPOSÓB, JAK ICH KAPELUSZE.

PEŁNA EKSPOZYCJA TABLICY INTERAKTYWNEJ WRAZ Z WYJAŚNIENIEM / KOLOR SUKIENKI POWINIEN BYĆ ZGODNY Z KOLOREM KAPELUSZA. ĆWICZENIE DLA DZIECI DO KOLOROWANIA PISAKIEM SZAT CZARODZIEJÓW NA TABLICY INTERAKTYWNEJ.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

SAMODZIELNA PRACA DZIECI:

MAGIK PRZECHODZI MIĘDZY STOLIKAMI DLA DZIECI I WYPOWIADA MAGICZNE SŁOWA.

WYROK OD CZARODZIEJKI:

PIOSENKA: „TRZY MAGICZNE SŁOWA”

DZIECI, DOBRZE SIĘ DZISIAJ BAWILIŚCIE? CZARODZIEJE SĄ BARDZO SZCZĘŚLIWI, BO MAJĄ NAJPIĘKNIEJSZE STROJE I DZIĘKUJĄ!

NARZĘDZIAMI OCENY I EWALUACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ SĄ INFORMACJE ZWROTNE OD DZIECI, A TAKŻE ZASTOSOWANIE ZDOBYTEJ WIEDZY W KOLEJNYCH DZIAŁANIACH I SYTUACJACH PEDAGOGICZNYCH.



PLAN LEKCJI 7

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

PODSTAWOWE ZASADY AI

CZAS

40 MIN

TYTUŁ

RECTANGLE

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

ROZPOZNAJE I NAZYWA PROSTOKĄT FIGURY GEOMETRYCZNEJ, PORUSZA SIĘ W PRZESTRZENI DWUWYMIAROWEJ /LABIRYNT/, UTRWAŁA WIEDZĘ NA TEMAT PROSTOKĄTA FIGURY GEOMETRYCZNEJ, POSIADA UMIEJĘTNOŚĆ ORIENTACJI W LABIRYNCIE.

MATERIAŁY

INTERAKTYWNA PREZENTACJA, E-
ZASOBY, E-EDUKACJA, CLASSDOJO,
GRY I ARKUSZE DYDAKTYCZNE I
MOBILNE

METODY NAUCZANIA

OPARTE NA PROBLEMACH, GRY,
UCZENIE SIĘ PRZEZ DZIAŁANIE,
INTERAKTYWNE, WYJAŚNIANIE

CELE KSZTAŁCENIA

RECOGNIZE AND NAME THE GEOMETRIC FIGURE RECTANGLE. TO NAVIGATE IN A TWO-DIMENSIONAL SPACE /LABYRINTH/. CONSOLIDATE KNOWLEDGE ABOUT THE GEOMETRIC FIGURE RECTANGLE. THEY HAVE MAZE ORIENTATION SKILLS.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

TSYTUACJA ZACZYNA SIĘ OD PIOSENKI O GEOMETRYCZNYCH KSZTAŁTACH.

NASTĘPNIE DZIECI MUSZĄ WSKAZAĆ PRZEDMIOTY W POKOJU, KTÓRE WYGLĄDAJĄ JAK POSTACIE, KTÓRE ZNAMY. NASTĄPIŁO ZAPOZNANIE SIĘ Z NOWYM KSZTAŁTEM PROSTOKĄTA. OPISUJEMY PROSTOKĄT, WYMIENIAJĄC JEGO BOKI I KĄTY. ROZWIĄZUJEMY ZADANIE DRUGIE Z POMOCY NAUKOWEJ. PRZECHODZIMY DO APLIKACJI EDUKACYJNYCH, W KTÓRYCH DZIECI MUSZĄ UMIEŚCIĆ KAŻDY PRZEDMIOT NA SWOIM MIEJSCU ZGODNIE Z JEGO KSZTAŁTEM.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

NASTĘPNA JEST GRA „KOLUMNY I WIERSE”, DZIECI MUSZĄ WYPEŁNIĆ KOLUMNY FIGURAMI TEGO SAMEGO TYPU, A RZĘDY FIGURAMI TEGO SAMEGO KOLORU. NASTĘPNA GRA BYŁA KONKURENCYJNA.

DZIECI, PODZIELONE NA TRZY ZESPOŁY - KOŁO, PROSTOKĄT I TRÓJKĄT, MUSZĄ ZNALEŹĆ PRZEDMIOTY O ICH KSZTAŁCIE.

NARZĘDZIAMI OCENY I EWALUACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ SĄ INFORMACJE ZWROTNE OD DZIECI, A TAKŻE ZASTOSOWANIE ZDOBYTEJ WIEDZY W KOLEJNYCH DZIAŁANIACH I SYTUACJACH PEDAGOGICZNYCH.



PLAN LEKCJI 8

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

PODSTAWOWE ZASADY AI

CZAS

40 MIN

TYTUŁ

RECTANGLE

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

ROZPOZNAJE SIEDLISKA ZWIERZĄT W LESIE. MA WIEDZĘ NA TEMAT ŻEROWANIA I ZIMOWANIA NIEKTÓRYCH ZWIERZĄT I PTAKÓW W LESIE. UAKTUALNIA WIEDZĘ O MINIONYCH PORACH ROKU. DZIECKO MA WYOBRAŻENIE O ZMIANACH W ZACHOWANIU NIEKTÓRYCH ZWIERZĄT W RÓŻNYCH PORACH ROKU.

MATERIAŁY

WYŚWIETLACZ INTERAKTYWNY, ZASOBY
ELEKTRONICZNE - E-EDUKACJA,
APLIKACJE EDUKACYJNE,
[HTTPS://PUZZLEFACTORY.PL](https://puzzlefactory.pl), KARTY
PRACY

METODY NAUCZANIA

PROBLEM, PRZEWODNIK PO
LEKCJACH, GRACH, WYKŁAD,
NAUKA PRZEZ DZIAŁANIE

CELE KSZTAŁCENIA

FORMATION OF SPECIFIC IDEAS ABOUT THE SPECIFIC NEEDS OF THE ANIMALS
IN THE SEASONS.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

THE SITUATION BEGINS WITH SONGS ABOUT AUTUMN AND THE POEM "WHO WINTERS WHERE" BY NIKOLAY SOKOLOV.

PRESENTATION ABOUT THE ANNUAL SEASONS AND CHANGES IN NATURE, PREPARATION OF ANIMALS FOR WINTER AND THEIR HOMES;
"FLY, FLY" GAME;
WORKSHEETS;
PUZZLE ANIMALS IN WINTER

THE TOOLS FOR ASSESSMENT AND EVALUATION OF THE LEARNING RESULTS ARE THE FEEDBACK FROM THE CHILDREN, AS WELL AS THE APPLICATION OF KNOWLEDGE IN SUBSEQUENT ACTIVITIES AND PEDAGOGICAL SITUATIONS.



PLAN LEKCJI 9

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA W
GRACHI

CZAS

45 MIN

TYTUŁ

PROGRAMMING BLUEBOTS

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

CONSTRUCTS A COURSE OF ACTION FOR THE ROBOT TO REACH THE GOAL, CORRECTS THE WRONG PROCEDURE FOR THE ROBOT, READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES, TO WHAT DESTINATION THEY ARRIVE AT, READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES ON IT STARTING POSITION, COMPILES DIFFERENT PROCEDURES TOWARDS THE SAME GOAL.

MATERIAŁY

URZĄDZENIA ELEKTRONICZNE, ARKUSZE
KALKULACYJNE

METODY NAUCZANIA

OPARTY NA PROBLEMIE,
EMPIRYCZNE, SAMOKIERUJĄCE,
MIESZANE

CELE KSZTAŁCENIA

PUPIL BUILDS A PROCEDURE FOR THE ROBOT TO REACH THE GOAL.
FIXES INCORRECT ROBOT BEHAVIOR.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES WHERE IT WILL ARRIVE.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES ITS STARTING POSITION.
COMPILES DIFFERENT PROCEDURES TO THE SAME GOAL.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

BURZA MÓZGÓW - PYTANIA - MAPA MYŚLI

CZY WIESZ, CO TO JEST ROBOT?

JAK DZIAŁA ROBOT?

CO TO ZNACZY „PROGRAMOWANIE”?

GDZIE MOŻEMY SPOTKAĆ SIĘ Z TYM SŁOWEM (Z PROGRAMOWANIEM)?

DLACZEGO MUSIMY UCZYĆ SIĘ PROGRAMOWANIA?

KIM JEST PROGRAMISTA?

CZYM ZAJMUJE SIĘ PROGRAMISTA?

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

PODRÓŻOWANIE W SIECI – CZĘŚĆ PIERWSZA

1. ĆWICZENIE PIERWSZE: MOTYWACJA TPR: DZIECI STANĄ SIĘ ROBOTAMI PO WYPOWIEDZENIU ZAKŁĘCIA:

ELEKTRON WYŁĄCZONY
DRUTY ZACISKAJĄ SIĘ W GŁOWIE
BATERIA, OBWÓD,
ZRÓB ZE MNIE ROBOTA.

2. ĆWICZENIE DRUGIE: NASTĘPNIE DZIECI PORUSZAJĄ SIĘ PO KLASIE JAK ROBOTY, A MY WYDAJEMY IM INSTRUKCJE.

3. ĆWICZENIE TRZECIE (KARTA PRACY)
NASZ ROBOT ZGUBIŁ ANTENĘ SERCA. CZY MOŻESZ TO ZNALEŹĆ? UWAŻAJ, ROBOTY MUSZĄ PODĄŻAĆ ZA STRZAŁKAMI

4. REFLEKSJA
KONTROLUJ SWOJĄ WSPÓLNĄ PRACĘ

UCZNIOWIE PROSZENI SĄ O UŻYWANIE BLUEBOTÓW DO PROGRAMOWANIA BLUEBOTÓW.



PLAN LEKCJI 10

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA W
GRACH

CZAS

45 MIN

TYTUŁ

PODRÓŻOWANIE W SIECI

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

KONSTRUUJE SPOSÓB DZIAŁANIA ROBOTA, ABY OSIĄGNĄŁ CEL, POPRAWIA BŁĘDNĄ PROCEDURĘ DLA ROBOTA, ODCZYTUJE PROCEDURĘ DLA ROBOTA I DECYDUJE, DO JAKIEGO CELU DOTRZE, ODCZYTUJE PROCEDURĘ DLA ROBOTA I DECYDUJE O JEGO POZYCJI STARTOWEJ, ZESTAWIA RÓŻNE PROCEDURY W TYM SAMYM CELU.

MATERIAŁY

URZĄDZENIA ELEKTRONICZNE,
ARKUSZE KALKULACYJNE

METODY NAUCZANIA

OPARTY NA PROBLEMIE,
EMPIRYCZNE, SAMOKIERUJĄCE,
MIESZANE

CELE KSZTAŁCENIA

PUPIL BUILDS A PROCEDURE FOR THE ROBOT TO REACH THE GOAL.
FIXES INCORRECT ROBOT BEHAVIOR.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES WHERE IT WILL ARRIVE.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES ITS STARTING POSITION.
COMPILES DIFFERENT PROCEDURES TO THE SAME GOAL.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

1. ROZGRZEWKA: MOTYWACJA:

NARYSUJ PRZYJACIELA NASZEGO ROBOTA.
DYKTANDO RYSUNKOWE (CLIL ENGLISH - KSZTAŁTY, KOLORY, LICZBY).
MOJE CIAŁO JEST DUŻYM PROSTOKĄTEM. (PEŁNY KOLOR, JAK CHCESZ).
ZAMIAST NÓG MAM DWA KOŁA.
MOJE RAMIONA TO DWA POŁĄCZONEPROSTOKĄTY Z DWOMA PALCAMI.
MOJA GŁOWA JEST KWADRATOWA. MAM DWOJE OCZU I KWADRATOWE USTA
NIE MAM NOSA, A MOJE USZY WYGLĄDAJĄ JAK SPRĘŻYNY.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

1. MOTYWACJA TPR: DZIECI STANĄ SIĘ ROBOTAMI PO WYPOWIEDZENIU ZAKŁĘCIA:
ELEKTRON WYŁĄCZONY
DRUTY ZACISKAJĄ SIĘ W GŁOWIE
BATERIA, OBWÓD,
ZRÓB ZE MNIE ROBOTA.

2. NASTĘPNIE DZIECI PORUSZAJĄ SIĘ PO KLASIE JAK ROBOTY, A MY WYDAJEMY IM INSTRUKCJE

3. PRACUJECIE W PARACH.

JEDEN Z WAS JEST ROBOTEM, A DRUGI PROGRAMISTĄ:
UŻYJESZ PAPIEROWYCH STRZAŁEK I PRZYGOTUJESZ DROGI W PAJĘCZYNACH

UCZNIOWIE PROSZENI SĄ O UŻYWANIE BLUEBOTÓW DO PROGRAMOWANIA BLUEBOTÓW.



PLAN LEKCJI 11

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA W
GRACH

CZAS

45 MIN

TYTUŁ

PODRÓŻOWANIE W SIECI

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

KONSTRUUJE SPOSÓB DZIAŁANIA ROBOTA, ABY OSIĄGNĄŁ CEL, POPRAWIA BŁĘDNĄ PROCEDURĘ DLA ROBOTA, ODCZYTUJE PROCEDURĘ DLA ROBOTA I DECYDUJE, DO JAKIEGO CELU DOTRZE, ODCZYTUJE PROCEDURĘ DLA ROBOTA I DECYDUJE O JEGO POZYCJI STARTOWEJ, ZESTAWIA RÓŻNE PROCEDURY W TYM SAMYM CELU.

MATERIAŁY

URZĄDZENIA ELEKTRONICZNE, ARKUSZE
KALKULACYJNE

METODY NAUCZANIA

OPARTY NA PROBLEMIE,
EMPIRYCZNE, SAMOKIERUJĄCE,
MIESZANE

CELE KSZTAŁCENIA

PUPIL BUILDS A PROCEDURE FOR THE ROBOT TO REACH THE GOAL.
FIXES INCORRECT ROBOT BEHAVIOR.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES WHERE IT WILL ARRIVE.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES ITS STARTING POSITION.
COMPILES DIFFERENT PROCEDURES TO THE SAME GOAL.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

ROZGRZEWKA:

DZIECI SPOTYKAJĄ SIĘ Z PRACĄ Z BLUEBOTAMI - JAK KONTROLOWAĆ BLUBOTY.....

1. MOTYWACJA TPR: DZIECI STANĄ SIĘ ROBOTAMI PO WYPOWIEDZENIU ZAKŁĘCIA:

ELEKTRON WYŁĄCZONY
DRUTY ZACISKAJĄ SIĘ W GŁOWIE
BATERIA, OBWÓD,
ZRÓB ZE MNIE ROBOTA.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

2. NASTĘPNIE DZIECI PORUSZAJĄ SIĘ PO KLASIE JAK ROBOTY, A MY WYDAJEMY IM INSTRUKCJE.

3. PRACA WŁASNA:

UŻYJESZ STRZAŁEK I PRZYGOTUJESZ DROGI NA PRZEZROCZYSTEJ MACIE Z KIESZENIAMI DLA SWOJEGO NIEBIESKIEGO ROBOTA.

ZNAJDUJESZ DROGĘ DO SERCA ROBOTA

STRZAŁKI PRZESUWAJĄ SIĘ PRZED TWOJĄ SIECIĄ W JEDNĄ LINIĘ

STERUJ SWOIM NIEBIESKIM ROBOTEM.

OBSERWUJ ŚLAD SWOJEGO BLUEBOTA

REFLEKSJA: CZY TWÓJ BLUEBOT TROPIŁ SIĘ PRAWIDŁOWO?

PLAN LEKCJI 12

WIEK	TEMAT	CZAS
3-6 LAT	SZTUCZNA INTELIGENCJA W GRACH	45 MIN
TYTUŁ	FORMY NAUCZANIA	
ALBERT UCZY SIĘ LITER – PROGRAMOWANIA Z BLUEBOTAMI	ZBIOROWE, INDYWIDUALNE, ZRÓŻNICOWANE	
KOMPETENCJE		
KONSTRUUUJE SPOSÓB DZIAŁANIA ROBOTA, ABY OSIĄGNĄŁ CEL, POPRAWIA BŁĘDNĄ PROCEDURĘ DLA ROBOTA, ODCZYTUJE PROCEDURĘ DLA ROBOTA I DECYDUJE, DO JAKIEGO CELU DOTRZE, ODCZYTUJE PROCEDURĘ DLA ROBOTA I DECYDUJE O JEGO POZYCJI STARTOWEJ, ZESTAWIA RÓŻNE PROCEDURY W TYM SAMYM CELU.		
MATERIAŁY	METODY NAUCZANIA	
URZĄDZENIA ELEKTRONICZNE, ARKUSZE KALKULACYJNE	OPARTY NA PROBLEMIE, EMPIRYCZNE, SAMOKIERUJĄCE, MIESZANE	
CELE KSZTAŁCENIA		
PUPIL BUILDS A PROCEDURE FOR THE ROBOT TO REACH THE GOAL. FIXES INCORRECT ROBOT BEHAVIOR. READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES WHERE IT WILL ARRIVE. READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES ITS STARTING POSITION. COMPILES DIFFERENT PROCEDURES TO THE SAME GOAL.		
STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ		
1. ROZGRZEWKA: ALBERT WYSYPAŁ PUDEŁKO Z LISTAMI		
2. MOTYWACJA TPR: NA DYWANIE W KLASIE LEŻĄ POROZRZUCANE KARTKI Z LITERAMI CAŁEGO ALFABETU, DZIECI BIEGAJĄ I PRZYNOSZĄ LITERY ZGODNIE Z POLECENIAMI NAUCZYCIELA.		

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

3. PRACUJ ZE STOŁEM:

DZIECI UKŁADAJĄ ZGODNIE Z INSTRUKCJĄ WPISANE DO TABELKI LITERY (POWTARZAJĄ KOLORY I KSZTAŁTY)

				T	B
	K	L			
	G			A	
C		G	E	R	N

4. PROGRAMOWANIE BLUEBOTA:

DZIECI DOSTAJĄ ŚCIEŻKĘ BLUEBOTA, PROGRAMUJĄ ROBOTA ZGODNIE ZE STRZAŁKAMI. ŚCIEŻKA POWINNA DOPROWADZIĆ JE DO LITERY, JEŚLI POPRAWNIE ZAPROGRAMUJĄ WSZYSTKIE ŚCIEŻKI, DZIECI POWINNY OTRZYMAĆ IMIĘ.

1.	→ → → ↓ → ↓	
2.	→ → ↓	
3.	→ → → ↓ → → ↑	
4.	→ → → ↓ ↓ ↓	
5.	→ → → ↓ ↓ ← ↓	
6.	↓ ↓ → → → ↑ ↑ →	
TAJENKA: _____		



ODBICIE:

CZY TROP BLUEBOTA BYŁ PRAWIDŁOWY? JAKIE IMIĘ WYMYŚLIŁEŚ? UCZNIOWIE WYMYŚLAJĄ WŁASNE ŚCIEŻKI I PRZYDZIELAJĄ JE INNYM, ODGADUJĄ KOLEJNE SŁOWA.

PLAN LEKCJI 13

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

GRY W AI

CZAS

40 MIN

TYTUŁ

CO WIDZISZ ?

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

WSPÓŁPRACA DZIECI W ZABAWIE, ROZWÓJ EKSPRESJI JĘZYKOWEJ, ROZWÓJ SAMOREGULACJI EMOCJI, ZAANGAŻOWANIE EMOCJONALNE W ODGRYWANIE RÓL

MATERIAŁY

URZĄDZENIA ELEKTRONICZNE, ARKUSZE
ROBOCZE,
[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?
V=PNVT5710520](https://learningapps.org/display?v=PNVT5710520)

METODY NAUCZANIA

UCZENIE SIĘ PRZESZ DZIAŁANIE,
WSPÓŁPRACA

CELE KSZTAŁCENIA

THE CHILD COMMUNICATES, DISCUSSES AND COOPERATES WITH OTHERS
THE CHILD USES NEW WORDS AND TERMS FROM THE AREA ui
THE CHILD INDEPENDENTLY OR IN A GROUP ASSOCIATES THE ASSIGNED PHOTOGRAPH
WITH A SPECIFIC WORD
A CHILD IMPROVES HIS SOCIAL SKILLS THROUGH PLAY.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

DZIECIOM ZOSTANIE PRZEDSTAWIONA OPOWIEŚĆ O LITERACH I ZNACZENIU UŻYWANIA
JĘZYKA. KOMUNIKACJA Z DZIEĆMI JEST WAŻNA DLA ICH POSTĘPÓW.

DZIECKO MOŻE WYBRAĆ PRZEDMIOT I FOTOGRAFIĘ PRZEDMIOTU. NAUCZYCIEL STWORZY GRĘ
ZA POMOCĄ NARZĘDZI INTERNETOWYCH. DZIECKO BAWI SIĘ SAMODZIELNIE I UCZY SIĘ
POPEŁNIAJĄC BŁĘDY I POWTARZAJĄC.

PLAN LEKCJI 14

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA W
GRACH

CZAS

40 MIN

TYTUŁ

ZROBIĆ ROBOTA

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

WSPÓŁPRACA DZIECI W GRZE, NABYWANIE POJEĆ ZWIĄZANYCH Z AI, ROZWÓJ
EKSPRESJI JĘZYKOWEJ, ROZWÓJ SAMOREGULACJI EMOCJI, ZAANGAŻOWANIE
EMOCJONALNE W ODGRYWANIE RÓL, OPOWIADANIE HISTORII

MATERIAŁY

URZĄDZENIA ELEKTRONICZNE, ARKUSZE
KALKULACYJNE,
[HTTPS://WWW.JIGSAWPLANET.COM/](https://www.jigsawplanet.com/)

METODY NAUCZANIA

NAUKA PRZEZ DZIAŁANIE,
WSPÓŁPRACA, GRA

CELE KSZTAŁCENIA

THE CHILD COMMUNICATES, DISCUSSES AND COOPERATES WITH OTHERS
THE CHILD USES NEW WORDS AND TERMS FROM THE AREA
THE CHILD INDEPENDENTLY OR IN A GROUP ASSOCIATES THE ASSIGNED
PHOTOGRAPH WITH AI SPECIFIC WORD
A CHILD IMPROVES HIS SOCIAL SKILLS THROUGH PLAY.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

DZIECI MOGĄ SAMODZIELNIE WYBRAĆ ZDJĘCIE. NAUCZYCIEL JEST ASYSTENTEM DZIECI W
KORZYSTANIU Z NARZĘDZI INTERNETOWYCH. DZIECI WYBIERAJĄ KSZTAŁT, UKŁADANKI I LICZBĘ
ELEMENTÓW UKŁADANKI.



PLAN LEKCJI 15

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA I
PRZYSZŁE ZAWODY

CZAS

40 MIN

TYTUŁ

ROBOT LYDIA I JA

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

WSPÓŁPRACA DZIECI W GRZE, NABYWANIE POJĘĆ ZWIĄZANYCH Z AI, ROZWÓJ EKSPRESJI JĘZYKOWEJ, NABYWANIE PODSTAWOWYCH POJĘĆ MATEMATYCZNYCH, ROZWÓJ SAMOREGULACJI EMOCJI, ZAANGAŻOWANIE EMOCJONALNE W ODGRYWANIE RÓL

MATERIAŁY

KARTON, PAPIER, OŁÓWEK, KOSTKI

METODY NAUCZANIA

UCZENIE SIĘ PRZEZ DZIAŁANIE,
WSPÓŁPRACA,

CELE KSZTAŁCENIA

THE CHILD COMMUNICATES, DISCUSSES AND COOPERATES WITH OTHERS
THE CHILD ADOPTS AND USES NEW WORDS AND TERMS FROM THE FIELD OF EDUCATION
A CHILD IMPROVES HIS SOCIAL SKILLS THROUGH PLAY
THE CHILD IMPROVES AND DEVELOPS HIS PRE-MATHEMATICAL SKILLS.

STRUCTURE/ACTIVITY

DZIECI WYSŁUCHAJĄ OPOWIEŚCI O ELEMENTACH SZTUCZNEJ INTELIGENCJI W ICH OTOCZENIU. HISTORIA NOSI TYTUŁ „ROBOT LYDIA I JA”.

RZUCAJĄC KOSTKĄ OTRZYMUJESZ NUMER POLA, PRZEZ KTÓRE DZIECKO MUSI PRZEJŚĆ LICZĄC. KIEDY PODCHODZI DO FOTOGRAFII, MUSI ZACZAĆ OPOWIADANIE, A DRUGIE DZIECKO Z PARY MU W TYM POMAGA. NAD KAŻDYM ZDJĘCIEM ZNAJDUJE SIĘ NAZWA POMYSŁU. W TEN SPOSÓB DZIECI UCZĄ SIĘ ZARÓWNO LITER, JAK I POJĘĆ/POMYSŁÓW. KIEDY JEDNA PARA DZIECI OSIĄGNIJE CEL, PRZYCHODZI KOLEJ NA KOLEJNĄ PARĘ DZIECI I TAK DALEJ.



PLAN LEKCJI 16

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA I
PRZYSZŁE ZAWODY

CZAS

40 MIN

TYTUŁ

ELEMENTY KODOWANIA

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

WSPÓŁPRACA MIĘDZY DZIEĆMI W GRZE, PRZYSWAJANIE POJĘĆ ZWIĄZANYCH Z AI, ROZWÓJ EKSPRESJI JĘZYKOWEJ, PROSTY PRZYKŁAD KODOWANIA, PRZYSWAJANIE JĘZYKA OJCZYSTEGO ZA POMOCĄ NARZĘDZI INTERNETOWYCH

MATERIAŁY

ROBOT BEE BOT, ARKUSZE ROBOCZE

METODY NAUCZANIA

GRY, KOOPERATYWNY, UCZENIE
SIĘ PRZEZ DZIAŁANIE,
SAMODZIELNE UCZENIE SIĘ

CELE KSZTAŁCENIA

THE CHILD COMMUNICATES, DISCUSSES AND COOPERATES WITH OTHERS
THE CHILD ADOPTS AND USES NEW WORDS AND TERMS FROM THE FIELD OF EDUCATION
A CHILD IMPROVES HIS SOCIAL SKILLS THROUGH PLAY
THE CHILD UNDERSTANDS AND KNOWS HOW TO APPLY THE BASIC PRINCIPLES OF CODING.
THE CHILD DEVELOPS IMAGINATION AND CREATIVITY.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

OPOWIADAMY HISTORIĘ PSZCZOŁY I JEJ ŻYCIA. DZIECI MUSZĄ ZAPROJEKTOWAĆ BAZĘ (WSZYSTKO, CZEGO PSZCZOŁA POTRZEBUJE DO ŻYCIA). NAUCZYCIEL UDZIELA INSTRUKCJI, JAK KORZYSTAĆ Z BOTA BEE.

DZIECI WEZMĄ UDZIAŁ W PROJEKTOWANIU PODSTAWY ROBOTA BEEBOT. NA PODSTAWIE ZNAJDUJĄ SIĘ RYSUNKI I PIERWSZE LITERY SŁÓW/TERMINÓW RYSUNKÓW.
NA GOTOWEJ BAZIE DZIECI UCZĄ SIĘ KODOWAĆ: JEDNO DZIECKO WYDAJE POLECENIA, A DRUGIE PODAJE KIERUNKI RUCHU ROBOTA BEEBOT. PO WPISANIU KODÓW DZIECI MOGĄ BAWIĆ SIĘ SAMODZIELNIE W PARACH.



PLAN LEKCJI 17

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA I JEJ
ROZWÓJ HISTORYCZNY

CZAS

40 MIN

TYTUŁ

SZTUCZNA INTELIGENCJA - HISTORIA

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

PODCZAS TEJ LEKCJI 6-LATKI ZROZUMIEJĄ, CO OZNACZA SZTUCZNA INTELIGENCJA. ZNAJĄC TROCHĘ JEGO HISTORIĘ I SPOSÓB, W JAKI MOŻNA GO ZASTOSOWAĆ W KLASIE ZA POMOCĄ GIER CYFROWYCH.

ODPOWIEDZ NA PYTANIA DOTYCZĄCE TEGO, CZYM JEST SZTUCZNA INTELIGENCJA. WSPÓŁDZIAŁAJ ZE SOBĄ, STOSUJĄC NIEKTÓRE GRY NA SWOIM KOMPUTERZE.

MATERIAŁY

OBRAZKI, GRY DYDAKTYCZNE, KARTY
PRACY, EKRAN INTERAKTYWNY I
KOMPUTER OSOBISTY.

METODY NAUCZANIA

OBSERWACJA;
INTERAKCJA WERBALNA;
PREZENTACJA MULTIMEDIALNA
GRY DYDAKTYCZNE ONLINE.

CELE KSZTAŁCENIA

ZNAJOMOŚĆ PODSTAWOWEGO SŁOWNICTWA DOTYCZĄCEGO
SZTUCZNEJ INTELIGENCJI;

UCZEŃ ROZUMIE, CZYM JEST SZTUCZNA INTELIGENCJA.

UCZNIOWIE PO WYPEŁNIENIU TABELI POWINNI ZNAĆ KILKA SŁÓW,
KTÓRE SĄ UŻYWANE W AI I ICH ZNACZENIE (ROBOT; CHMURA; CHAT
GPT).

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

ZAJĘCIA ROZPOCZYNAJĄ SIĘ OD OBEJRZENIA/WYSŁUCHANIA PRZEZ UCZNIÓW
KRÓTKIEJ PREZENTACJI NA TABLICY INTERAKTYWNEJ O TYM, CZYM JEST SZTUCZNA
INTELIGENCJA I JAK ZOSTAŁA ZASTOSOWANA - PRAKTYCZNE PRZYKŁADY.
PO KRÓTKIEJ ROZMOWIE UCZNIOWIE WEZMĄ UDZIAŁ W APLIKACJI - „MAGICZNY
OŁÓWEK”, W KTÓREJ ROZEGRAJĄ ZAGADKĘ SŁOWNĄ ZWIĄZANĄ Z AI. MUSZĄ ZNALEŹĆ
WSZYSTKIE SŁOWA ZWIĄZANE Z AI I WYPEŁNIĆ TABELĘ. GDY RAMKA JEST KOMPLETNA,
GRA JEST ZAKOŃCZONA.



PLAN LEKCJI 18

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA I
MATEMATYKA

CZAS

40 MIN

TYTUŁ

MATEMATYKA - LICZBY OD 1 DO 1000
(KLASY I ZAMÓWIENIA)

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

ZROZUMIEĆ KLASY I RZĘDY LICZB;
UCZNIOWIE PO ROZEGRANIU KILKU GIER POWINNI UMIEĆ ROZRÓŻNIAĆ LICZBY WEDŁUG
KLAS I RZĘDÓW ORAZ WIEDZIEĆ, ŻE MOŻNA JE RÓWNIEŻ ZAPISAĆ W CAŁOŚCI.

MATERIAŁY

OBRAZKI, GRY DYDAKTYCZNE, KARTY
PRACY, EKRAN INTERAKTYWNY I
KOMPUTER OSOBISTY.

METODY NAUCZANIA

OBSERWACJA;
INTERAKCJA WERBALNA;
PREZENTACJA MULTIMEDIALNA
GRY DYDAKTYCZNE ONLINE.

CELE KSZTAŁCENIA

PODCZAS TEJ LEKCJI UCZNIOWIE POWINNI WIEDZIEĆ, ŻE LICZBY SĄ
PODZIELONE NA KLASY I PORZĄDKI.
NAUKA CZYTANIA LICZB W KOLEJNOŚCI I KLASIE.
ODPOWIEDZ NA PYTANIA DOTYCZĄCE KOLEJNOŚCI LICZB.
WIEDZIEĆ, JAK ZAPISAĆ LICZBY SŁOWAMI.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

ZAJĘCIA ROZPOCZYNAJĄ SIĘ KRÓTKĄ PREZENTACJĄ NAUCZYCIELA NA TEMAT
LICZB. WYŚWIELA NA TABLICY INTERAKTYWNEJ RÓŻNE TYPY LICZB, ABY
UCZNIOWIE MOGLI JE ZIDENTYFIKOWAĆ I KTÓRE BĘDĄ STANOWIĆ MOTYWACJĘ
DO ROZPOCZĘCIA ZAJĘĆ - WPROWADZENIE DO TEMATU. PROSI UCZNIÓW O
ZIDENTYFIKOWANIE LICZB, ROZRÓŻNIENIE ICH WEDŁUG KLAS I ZAPISANIE
KILKU LICZB SŁOWNIE.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

NASTĘPNIE PROSI UCZNIÓW O ZIDENTYFIKOWANIE LICZB, ROZRÓŻNIENIE ICH WEDŁUG KLAS I ZAPISANIE KILKU LICZB SŁOWNIE. PREZENTUJE UCZNIOM KILKA PRZYKŁADÓW LICZB I PROSI O ROZRÓŻNIENIE KLAS. ZAPRASZA UCZNIÓW, ABY PODESZLI DO TABLICY I ROZWIĄZALI PROBLEM/PYTANIE, KTÓRE STAWIA NAUCZYCIEL.

NASTĘPNIE W DRUGIEJ CZĘŚCI ZAJĘĆ NAUCZYCIEL PREZENTUJE NA TABLICY INTERAKTYWNEJ ŁĄCZE HYPATIAMAT - UMOŻLIWIAJĄCE POPRZEZ ICT DOSTĘP DO SZEROKIEJ GAMY GIER CYFROWYCH, SPRAWDZANIE WIEDZY UCZNIÓW Z MATEMATYKI I LICZB, W TYM SPRAWA.

NASTĘPNIE, POPRZEZ APLIKACJE I GRY, UCZNIOWIE STOSUJĄ ZDOBYTĄ WIEDZĘ I ODPOWIADAJĄ NA KILKA PYTAŃ.



PLAN LEKCJI 19

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA I
MATEMATYKA

CZAS

40 MIN

TYTUŁ

MATEMATYKA - PODSTAWOWE
OPERACJE

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

ZROZUMIENIE PODSTAWOWYCH OPERACJI MATEMATYCZNYCH
UCZNIOWIE, PO ROZEGRANIU KILKU GIER I ROZWIĄZANIU RÓŻNYCH ZADAŃ ONLINE, POWINNI
UMIEĆ ROZWIĄZYWAĆ KILKA PODSTAWOWYCH OPERACJI MATEMATYCZNYCH.

MATERIAŁY

OBRAZKI, GRY DYDAKTYCZNE, KARTY
PRACY, EKRAN INTERAKTYWNY I
KOMPUTER OSOBISTY.

METODY NAUCZANIA

OBSERWACJA;
INTERAKCJA WERBALNA;
PREZENTACJA MULTIMEDIALNA
GRY DYDAKTYCZNE ONLINE.

CELE KSZTAŁCENIA

DZIECI POWINNI WIEDZIEĆ, JAK ZIDENTYFIKOWAĆ 4 PODSTAWOWE DZIAŁANIA
MATEMATYCZNE.
MUSZĄ WIEDZIEĆ, JAK ROZRÓŻNIĆ 4 PODSTAWOWE OPERACJE MATEMATYCZNE.
DODAWANIE, ODEJMOWANIE, MNOŻENIE I DZIELENIE.
ODPOWIEDZ NA PYTANIA DOTYCZĄCE RÓŻNYCH RODZAJÓW OPERACJI
MATEMATYCZNYCH.
ROZWIĄZUJĄ MAŁE ĆWICZENIA DOTYCZĄCE RÓŻNYCH RODZAJÓW
(PODSTAWOWYCH) OPERACJI MATEMATYCZNYCH.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

ZAJĘCIA ROZPOCZYNAJĄ SIĘ OD WYŚWIETLANIA PRZEZ NAUCZYCIELA OBRAZU
NA TABLICY INTERAKTYWNEJ I POPROSZENIA UCZNIÓW O ZIDENTYFIKOWANIE
PRZEDSTAWIONYCH TAM OPERACJI. TEN OBRAZ I WYNIKAJĄCA Z NIEGO
INTERAKCJA POSŁUŻĄ JAKO MOTYWACJA I PREZENTACJA TEMATU DO
OMÓWIENIA NA ZAJĘCIACH.
NASTĘPNIE NAUCZYCIEL PREZENTUJE NA TABLICY KILKA ĆWICZEŃ
DODAWANIA, ODEJMOWANIA, DZIELENIA I MNOŻENIA I PROSI UCZNIÓW, ABY
PODESZLI I ROZWIĄZALI JE.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

PO ROZWIĄZANIU WSZYSTKICH ZADAŃ NA TABLICY NAUCZYCIEL PROSI UCZNIÓW, ABY WZIĘLI SVOJE KOMPUTERY OSOBISTE I WPISALI LINK DOTYCZĄCY GIER MATEMATYCZNYCH. POPRZEZ WORLDALL UCZNIOWIE BĘDĄ ĆWICZYĆ WIEDZĘ ZDOBYTĄ W RÓŻNYCH GRACH NA TEMAT 4 OPERACJI MATEMATYCZNYCH I ROZWIĄZYWAĆ RÓŻNE WYMAGANE ZADANIA. NAUCZYCIEL, POPRZEZ TABLICĘ INTERAKTYWNĄ, PROWADZI UCZNIÓW DO NAJBARDZIEJ ODPOWIEDNICH ĆWICZEŃ/ZAJĘĆ. NASTĘPNIE, POPRZEZ APLIKACJE I GRY, UCZNIOWIE ZASTOSUJĄ ZDOBYTĄ WIEDZĘ I ROZWIĄŻĄ KILKA PYTAŃ.



PLAN LEKCJI 20

WIEK

3-6 LAT

TEMAT

SZTUCZNA INTELIGENCJA I
MATEMATYKA

CZAS

40 MIN

TYTUŁ

JĘZYK - SŁOWA I SŁOWNICTWO

FORMY NAUCZANIA

ZBIOROWE, INDYWIDUALNE,
ZRÓŻNICOWANE

KOMPETENCJE

NAUKA SŁOWNICTWA DOTYCZĄCEGO ZWIERZĄT, KONTYNENTÓW I ŚRODOWISKA NATURALNEGO. OPRÓCZ POZNANIA NAZW NIEKTÓRYCH ZWIERZĄT, UCZNIOWIE DOWIADUJĄ SIĘ RÓWNIEŻ, GDZIE NA CO DZIEŃ ŻYJĄ I JAKIE SĄ ICH CECHY CHARAKTERYSTYCZNE. DOSKONAŁE NARZĘDZIE DO ZAPAMIĘTYWANIA KOJARZENIA ZWIERZĄT Z KONTYNENTEM, NA KTÓRYM ŻYJĄ I ŚRODOWISKIEM, W KTÓRYM ŻYJĄ.

MATERIAŁY

OBRAZKI, GRY DYDAKTYCZNE, KARTY
PRACY, EKRAN INTERAKTYWNY I
KOMPUTER OSOBISTY.

METODY NAUCZANIA

OBSERWACJA;
INTERAKCJA WERBALNA;
PREZENTACJA MULTIMEDIALNA
GRY DYDAKTYCZNE ONLINE.

CELE KSZTAŁCENIA

UCZNIOWIE MUSZĄ ROZRÓŻNIĆ RÓŻNE RODZAJE SŁÓW DOTYCZĄCYCH ZWIERZĄT I ROŚLIN.

ODPOWIEDZ NA PYTANIA DOTYCZĄCE CECH I WYGLĄDU NIEKTÓRYCH ZWIERZĄT.
ROZWIĄZUJĄ ĆWICZENIA DOTYCZĄCE ROZPOZNAWANIA ZWIERZĄT I KOJARZENIA
ZWIERZĄT ZE ŚRODOWISKIEM NATURALNYM, W KTÓRYM ŻYJĄ.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

ZAJĘCIA ROZPOCZYNAJĄ SIĘ OD INTERAKTYWNEJ TABLICY
PRZEDSTAWIAJĄCEJ KANGURA. NAUCZYCIEL PROSI UCZNIÓW O
ZIDENTYFIKOWANIE ZWIERZĘCIA, O KTÓRYM MOWA.
NASTĘPNIE NAUCZYCIEL PROJEKTUJE NA TABLICY RÓŻNE RODZAJE ZWIERZĄT I
PROSI UCZNIÓW O ZIDENTYFIKOWANIE TYCH ZWIERZĄT.
NASTĘPNIE UZUPEŁNIJ TABELĘ, GDZIE UMIESZCZAJĄ NATURALNE SKARPETKI
KAŻDEGO ZWIERZĘCIA I NA KTÓRYM KONTYNENCIE JEST ICH NAJWIĘCEJ.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

PO ROZWIĄZANIU WSZYSTKICH ZADAŃ NA TABLICY, NAUCZYCIEL PROSI UCZNIÓW, ABY WZIĘLI SVOJE KOMPUTERY OSOBISTE I WPISALI LINK DO GRY DOTYCZĄCEJ SŁOWNICTWA/SŁÓW ZWIĄZANYCH ZE ZWIERZĘTAMI I ICH ŚRODOWISKIEM NATURALNYM. ZA POŚREDNICTWEM ŚCIANY ŚWIATA ZACZNĄ ROZWIĄZYWAĆ ONLINE RÓŻNEGO RODZAJU WYZWANIA ZWIĄZANE ZE ZWIERZĘTAMI – ZAJĘCIA I GRY. NAUCZYCIEL, POPRZEZ TABLICĘ INTERAKTYWNĄ, PROWADZI UCZNIÓW DO NAJBARDZIEJ ODPOWIEDNICH ĆWICZEŃ/ZAJĘĆ. NASTĘPNIE, POPRZEZ APLIKACJE I GRY, UCZNIOWIE ZASTOSUJĄ ZDOBYTĄ WIEDZĘ I ROZWIĄŻĄ KILKA PYTAŃ.