

Temat: Czas na pracę domową.

Umiejętności: Dodawanie odstępów czasu i czasu, który upłynął.

Przebieg lekcji:

Ile czasu poświęcisz na pracę domową? Rzuć dwiema kostkami tego samego koloru. Zdecyduj, która z kostek będzie reprezentować godzinę rozpoczęcia pracy domowej. Druga będzie reprezentowała godzinę zakończenia twojego zadania domowego. Oblicz czas, jaki upłynął, aby dowiedzieć się, ile czasu poświęcono na pracę domową. Powtórz to jeszcze cztery razy. Powinieneś mieć czas na pracę domową przez 5 dni. Możesz mieć wolny weekend! Oblicz łączny czas spędzony na pracy domowej przez cały tydzień, dodając pięć czasów, które upłynęły.



Elapsed time: 4 hours 10 minutes



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Produkt przeznaczony jest dla dzieci powyżej 5 lat.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Zegar i czas po angielsku. Kostki LR 1267

Wiek

■ 5+

Wprowadzenie

Kostki reprezentacji czasu zapewniają dzieciom wciągający sposób budowania umiejętności określania czasu w języku angielskim. Każda kostka zawiera inną reprezentację tego samego czasu. To pozwala im ćwiczyć umiejętności określania czasu, w tym odczytywania godziny, przedstawiania godziny na różne sposoby, mierzenie upływu czasu oraz dodawanie lub odejmowanie przedziałów czasowych.

Te wytrzymałe, wielokolorowe piankowe kostki do nauki pomagają dzieciom zrozumieć, że tą samą godzinę można przedstawić na różne sposoby: na analogowej tarczy zegara, jako cyfry zegara cyfrowego, zapisaną słownie lub wyrażoną opisem słownym. Aby pomóc dzieciom zrozumieć, że są to różne sposoby wyrażania tej samej koncepcji, na kostce znajduje się sześć różnych czasów wyrażanych na cztery sposoby.



SI IN LR 1267 05/22

Pomóż dzieciom zobaczyć i nauczyć się, jak godziny są przedstawiane na różne sposoby w języku angielskim.

Kości zawierają wiele reprezentacji tej samej godziny m.in. 3:15, trzecia piętnaście i kwadrans po trzeciej.

Jasne kolory pomagają uczniom rozróżniać różne metody reprezentacji godziny: tarcza zegara analogowego, cyfry zegara cyfrowego, czas zapisany słowami i czas wypowiedziany.

Kostki z pianki są trwałe, ciche i łatwe do toczenia.

Zestaw zawiera:

- cztery przykładowe lekcje,
- 16 kostek i wygodny stoik do przechowywania,
- wielojęzyczne opakowanie i przewodnik.

Kostka ma kształt sześcianu o krawędzi długości 4,5 cm.

Przykładowe lekcje

Temat: Wyścig z czasem.

Umiejętności: dopasowywanie godzin do różnych jej reprezentacji.

Przebieg lekcji:

Ścigaj się z przyjacielem, aby znaleźć pasujące kostki. Mając do wyboru zieloną, niebieską i fioletową kość, każdy gracz rzuca dwiema pomarańczowymi kośćmi. Kiedy ktoś powie „ldź”, obaj gracze zaczynają szukać na wszystkich ścianach drugiej kości odpowiedniej godziny. Wygrywa ten, kto pierwszy dopasuje godziny na pomarańczowych kostkach do pozostałych trzech kolorów. Innym sposobem gry byłoby, aby obaj gracze dopasowywali wszystkie cztery pomarańczowe kostki, jeden gracz kośćmi niebieskimi, a drugi zielonymi. Pierwsza osoba, która dopasuje wszystkie cztery pomarańczowe kostki, wygrywa.

Temat: Rzuć i napisz.

Umiejętności: odczytywanie godzin i przedstawianie go na różne sposoby.

Przebieg lekcji:

Dzieci ćwiczą odczytywanie godzin. Rzuć pomarańczową kostką. Następnie zapisz godzinę w sposób cyfrowy. Dzieci mogą również napisać godzinę słowami. Dostosuj aktywność, rzucając niebieską lub zieloną kostką, a następnie zapisując czas cyfrowy. Inną opcją jest rzucenie przez dzieci niebieską, zieloną lub fioletową kostką, a następnie modelowanie czasu na zegarze dydaktycznym z ruchomymi wskazówkami.



3:10

Temat: Kto jest najbliżej?

Umiejętności: obliczanie czasu, jaki upłynął między godzinami.

Przebieg lekcji:

Wspólnie z przyjacielem zdecyduj, jakiego koloru kostki użyć w tej grze. Każda osoba wybiera kość, którą chce rzucać. Każdy gracz zapisuje czas, który upłynął od godziny 12:00 do godziny na swoim rzucie. Osoba, która ma najmniej czasu po godzinie 12:00, zdobywa punkt. Pierwszy gracz, który zdobędzie 10 punktów, wygrywa.



12:00 to 9:45

Elapsed time: 9 hours 45 minutes



12:00 to 4:15

Elapsed Time: 4 hours 15 minutes

Player 1	Player 2