**4 czerwca 2020r.**

**czwartek**

Temat dnia: **Tworzymy wierszyki**

**Dzisiaj na zajęciach:**

* Zaprojektujesz swoją kartkę (wpis) do pamiętnika.
* Spróbujesz ułożyć własny wierszyk.
* Będziesz doskonalić umiejętność dodawania i odejmowania liczb w zakresie 1000.

***Edukacja polonistyczna:***

1. Zastanów się i odpowiedz: Dlaczego warto zbierać w swoim pamiętniku wpisy od kolegów i koleżanek?
2. Otwórz **ćwiczenia polonistyczno – społeczne cz.4 na str. 45** i wykonaj **zad.3**. Połącz karteczki tego samego koloru, by utworzyć przysłowia i powiedzenia. Pomyśl o czym mówi każde z tych przysłów i powiedzeń?

<https://flipbooki.mac.pl/ew/oto-ja-klasa2-cwi-hum-4/mobile/index.html#p=46>

1. A teraz spróbuj ułożyć własny wierszyk, który może być wpisem do pamiętnika. Możesz wzorować się na wierszykach z **podręcznika str.56 – 57**.

Wierszyki powinny zawierać miłe i dobre słowa. Powinny też zawierać jakąś dobrą radę lub coś, o czym powinniśmy pamiętać w życiu.

<https://flipbooki.mac.pl/ew/otoja_pol_spol_kl2_cz2/mobile/index.html#p=58>

1. Zapisz ten wierszyk i wykonaj obrazek do niego w **ćwiczeniach do języka polskiego cz.4 zad.2 str.45** lub w **zeszycie** do języka polskiego.

**!** Potem wykonaj zdjęcie tego zadania i przyślij je do mnie na pocztę mailową [kraczyk@ssp72.pl](mailto:kraczyk@ssp72.pl)

***Edukacja matematyczna:***

1. Dzisiaj utrwalisz umiejętność rozwiązywania zadań posługując się dzieleniem i mnożeniem oraz umiejętność dodawania i odejmowania liczb w zakresie 1000. Skup się, czytaj uważnie polecenie do końca, zaznaczaj w zadaniu to, co może być ważne w jego rozwiązaniu i myśl!
2. Wykonaj **zadanie 1 i 2** w **ćwiczeniach matematyczno – przyrodniczych cz.2 na stronie 88.**

<https://flipbooki.mac.pl/ew/druk/oto-ja-klasa2-cwi-mat-2/mobile/index.html#p=91>

1. ***Dla chętnych:*** **zadanie 3**.

***Edukacja informatyczna:***

W ramach zajęć komputerowych otwórz poniższy link i spróbuj przy pomocy kolorów znajdujących się z prawej strony planszy (kratownicy) i posługując się „myszką komputerową” przerysować obrazek z dołu na kratownicę do kodowania. Uważnie licz kratki, zwróć uwagę na liczby przy obu krawędziach planszy – pomogą Ci przy tym zadaniu. Na końcu sprawdź czy dobrze wykonałeś pracę klikając na napis: ***Check.***

<https://www.digipuzzle.net/minigames/mozaics/mozaics_copy_animals_16x16.htm?language=english&linkback=..%2F..%2Feducation%2Fgames%2Findex.htm>

Powodzenia i wytrwałości w dzisiejszej nauce!

p. Kasia Raczyk