**KLASA I – WTOREK 26 MAJA 2020 R.**

**Temat: Książki znamy i o nie dbamy.**

Rozwiązywanie zagadek matematycznych i logicznych – programowanie. Jak dbać o książki?- rozmowa na podstawie opowiadania pt. ,,Rozmowy książek” i własnych doświadczeń. Czytanie tekstu z podziałem na role. Rola wykrzyknika w zdaniach rozkazujących. Wykorzystanie drewna przez człowieka. Rozwiązywanie zadań tekstowych.

Instrukcja dla ucznia:

1.Obejrzyj ilustracje, przeczytaj informacje – wykonaj zadania s. 48 – 49 Informatyka

2.Dokonaj obliczeń - j zadania 6 – 11 s. 66- 67 ćwiczenie do matematyki

3.Przeczytaj tekst - s. 40 - 41 p- naucz się go czytać i opowiadać.

Porozmawiaj z rodzicami o tym, co przyśniło się Kubie? –wykonaj zad 1 – 3 s. 41 p oraz zad 5, 6 s.41p – zapis w zeszycie 2 s.35 ćw. do j. polskiego

4.Wymyśl sposoby dbania o książki- własne i te wypożyczone z biblioteki - zad 1, 2 s. 38 ćw. do j. polskiego.

5.Powiedz, do czego człowiek wykorzystuje drewno i w jaki sposób może ograniczyć jego zużycie – s.42 – 43 p oraz zad 3 – 6 s.39 ćw. do j. polskiego.

**Dziś jest Dzień Matki – pamiętaj o swojej mamie. Przygotuj niespodziankę. Wykorzystaj piosenkę, prezent, laurkę.**

**Język angielski**

**Temat:** Revision: units 4, 5. Powtórzenie: rozdziały 4, 5.

Instrukcja dla ucznia:

1. Napisać w zeszycie ćw. 1 str.52, podręcznik (połączyć przymiotniki od 1 do 6 z nazwami rzeczy od a do f).

2. Napisać w zeszycie ćw. 3 str. 53, podręcznik (napisać yes – tak albo no – nie).

3, Napisać w zeszycie ćw. 1 str. 64, podręcznik (połączyć nazwy jedzenia od 1 do 4 z obrazkami od a do d).

4. Napisać w zeszycie ćw. 2 str. 64, podręcznik (napisać yes albo no).

5. **Będziemy wykonywać ćwiczenia interaktywne, ćwiczyć wymowę słów, zapamiętywać, utrwalać i powtarzać słowa poprzez gry interaktywne.** Aby korzystać z gier interaktywnych proszę wejść w podany link <https://edesk.pearson.pl/Home/Show/1349>,

a później wejść w zakładki: edesk Pearson strefa ucznia, zarejestruj się, nauka j. angielskiego, załóż konto, zaloguj się, język angielski, szkoła podstawowa, New English Adventure 1, gry interaktywne, **numer gry interaktywnej - Jedzenie p00\_4ex01\_pelmanism.**

6. Komunikujemy się poprzez Messengera.