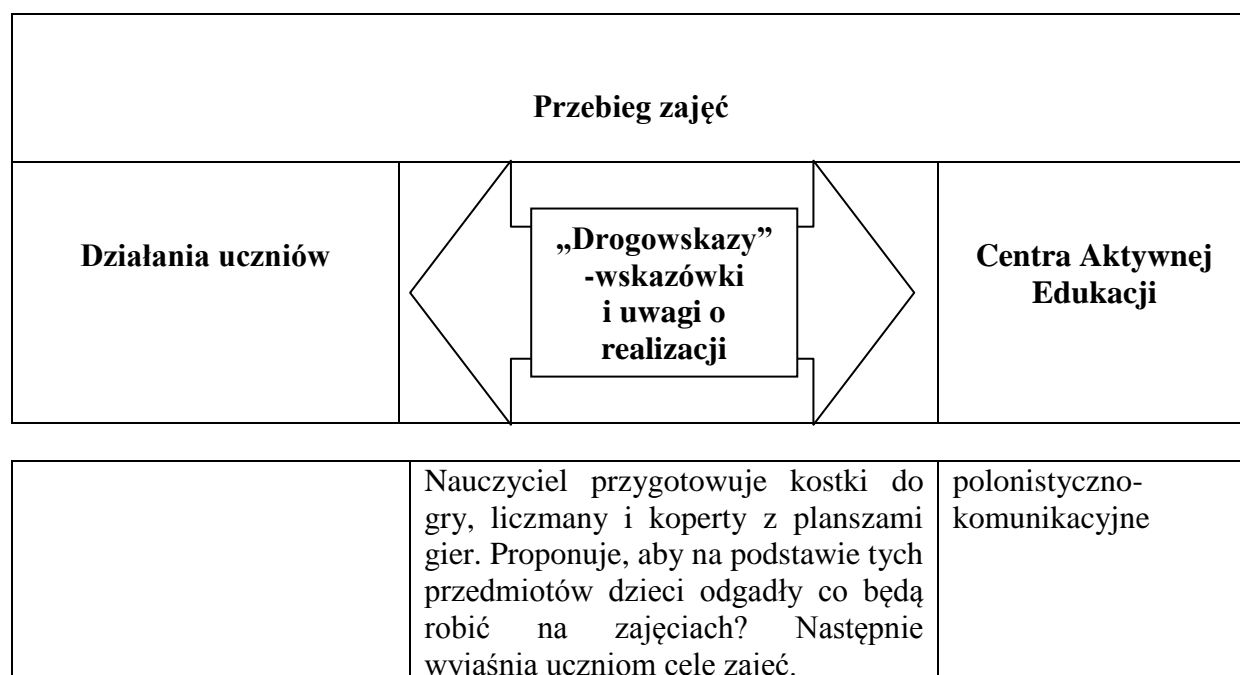


Autor: Magdalena Kubacka	
Klasa I Edukacja: muzyczna, ruchowa, matematyczna	Temat lekcji: Dodawanie i odejmowanie- zabawy w parach.
Cel/cele zajęć: - doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 10, - zapoznanie z zasadami, regułami nowych gier matematycznych, -kształtowanie umiejętności współpracy z rówieśnikami	Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia: -zagram w gry matematyczne dodając i odejmując do 10, - będę przestrzegał zasad i reguł grając z kolegami
Kryteria sukcesu dla ucznia: - dodają i odejmują liczby do 10, - potrafię zagrać i znam zasady gier matematycznych: Matematyczny latawiec, Mat-Gol, Łyk matematyki,	
Podstawa programowa: 3.1)a), 5.4., 7.5.	
Metody pracy: improwizacja ruchowa, pantomima, pokaz, gry dydaktyczne,	
Formy pracy: zbiorowa jednolita, zespołowa indywidualna i zróżnicowana	
Środki dydaktyczne: płyta CD z ulubionymi przebojami muzyki dla dzieci, odtwarzacz CD, Karty pracy- Matematyczny latawiec, Mat-Gol, karty z działaniami w zakresie 10, Karty wyników i samokontroli do gier, kostki do gry, plastikowa butelka, 3 koperty dla każdej pary	

























































<p>1. Uczniowie wybierają z matematycznego kufra jedną kartę z ilustracją czyli bilet wstępu na „matematyczny parkiet”. Gdy usłyszą muzykę swobodnie poruszają się w rytm muzyki. Gdy melodia milknie, spacerują po dywanie szukając swojej pary czyli pasującego obrazka do tego, który mają. Dalej już parach, stojąc na przeciwko sobie, wykonują dowolne ruchy, gesty, miny układy taneczne w rytm muzyki – jedna osoba w parze, naśladuje drugą. Po chwili następuje zmiana.</p> <p>2. Pary uczniów otrzymują po 3 koperty z zadaniami.</p> <p><u>Zadanie 1-</u> uczniowie dodają i odejmują w pamięci w zakresie 10, wynik szukają na latawcu i układają swój pionek na polu z wynikiem. Osoba, która wygrała otrzymuje 1 punkt i wpisuje go na Kartę wyników (Załącznik nr 3)</p>	<p>Zabawa na dobry dzień – „<i>Matematyczny parkiet</i>”- należy ją przeprowadzić na dywanie, by dać dzieciom dużą swobodę ruchów. Nauczyciel przygotowuje płytę CD z ulubionymi przebojami muzyki dla dzieci. Potrzebne będą przygotowane wcześniej karty pasujących do siebie rysunków, by dzieci mogły je wylosować i połączyć się w pary. (Załącznik 1)</p> <p>Zabawa pantomimiczna w parach- „<i>Roztańczone lustro</i>”- kształtowanie umiejętności współpracy, wzajemnego zrozumienia w parze.</p> <p>Nauczyciel przygotowuje dla każdej pary po 3 koperty z grami matematycznymi. Reguły każdej gry omawia z dziećmi w toku zajęć.</p> <p>I koperta- plansza <i>Matematyczny latawiec</i> (wersja łatwiejsza i trudniejsza do wyboru przez parę), pionki w dwóch kolorach na każdą parę (każdy uczeń musi mieć po 10 pionków w jednym kolorze- można wykorzystać małe guziki, kamyki lub koraliki). <u>Matematyczny latawiec-</u> autor: M. Kubacka (Załącznik nr 2) <u>Cel gry:</u> doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 10. <u>Przebieg gry:</u> Dzieci (pary) układają na stoliku stos odwróconych kart z działaniami i po kolei je losują. Obliczają działanie i podają wynik np. $8-1=7$. Następnie wspólnie z kolegą sprawdzają wynik na karcie odpowiedzi. Jeżeli jest poprawny, wtedy układają swój pionek na polu z okienkiem 7. Jeżeli uczeń dokona błędnych obliczeń, nie może postawić swojego pionka Na jednym polu mogą stać</p>	<p>matematyczno- przyrodnicze</p> <p>artystyczno-ruchowe</p> <p>matematyczno- przyrodnicze</p>
---	--	--

<p><u>Zadanie nr 2-</u> Zgodnie z instrukcją gry podanej przez nauczyciela, uczniowie obliczają w pamięci działania w zakresie 10. Osoba, która wygrała (lub gdy jest remis) otrzymuje 1 punkt i wpisuje go na Kartę wyników (Załącznik nr 3)</p> <p><u>Zadanie nr 3-</u> uczniowie sumują ilość wyrzuconych na kostkach kropek i o tyle kratek przesuwają się do przodu (kolorują drogę piłki na Karcie <i>Mat-Gol</i>).</p>	<p>maksymalnie 2 pionki. Jeżeli ktoś wylosuje kartę z działaniem, którego wynik jest taki jak już zajęte przez dwa pionki pole, niestety nie może położyć swojego pionka. Gra kończy się wtedy, gdy wylosowane są wszystkie karty ze stosu kart. Wygrywa ta osoba, która ułożyła na polach latawca więcej swoich pionków.</p> <p>II koperta- <i>Łyk matematyki</i>- plastikowa butelka i karty zadań w kopercie- autor: M. Kubacka (Załącznik nr 4) <u>Cel gry:</u> doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 10. <u>Przebieg gry:</u> Pary wybierają sobie miejsce w sali lekcyjnej (na stoliczkach, na podłodze, dywanie itp. i układają karty z koperty nr 2 żółtą stroną ku górze (liczby od 1-10) tworząc koło. W środku koła umieszczają plastikową butelkę. Po kolei uczniowie w parze kręcą butelką. Każdy zawodnik ma 5 ruchów. Liczba na jakiej się zatrzyma butelka wskazuje numer zadania na kartach ukrytych w butelce. Po podaniu głośno wyniku należy sprawdzić poprawność odpowiedzi. Prawidłowy wynik jest na odwrocie karty z wylosowanym numerem. Jeżeli podany wynik jest prawidłowy, uczeń zabiera kartę z działaniem, jeśli odpowie z błędem, karta wraca do butelki. Wygrywa ten zawodnik, który ma przy sobie najwięcej kart z działaniami – na Karcie wyników wpisuje wtedy 1 punkt. Jeżeli jest remis, to oby dwie osoby zapisują sobie 1 punkt.</p> <p>III koperta- plansza <i>Mat-Gol</i> – autor: M. Kubacka (Załącznik nr 5)- 2 kostki z liczbami 1-5- należy zakleić pole z 6- białe pole to 0. Pary siadają do stoliczków. Każdy uczeń w parze wybiera dowolny kolor</p>	
---	--	--

<p>Osoba, która „wbiła go” czyli jako pierwsza dotarła do bramki przeciwnika wygrywa i otrzymuje 1 punkt. Wynik wpisuje na Kartę wyników (Załącznik nr 3)</p>	<p>kredki, inny niż kolega i wybiera łatwiejszą bądź trudniejszą wersję gry.</p> <p><u>Cel gry:</u> doskonalenie dodawania i odejmowania liczb w zakresie 10</p> <p><u>Przebieg gry:</u> Każdy zawodnik w parze rzuca po kolei 1 lub dwiema kostkami naraz. Liczba jaką wyrzuci (1 kostka w łatwiejszej wersji gry) wskazuje ile kratek uczeń ma zamalować na „boisku”. Jeżeli rzuca dwie kostki (trudniejsza wersja gry), dodaje do siebie liczby, a wynik wskazuje liczbę kratek do zamalowania. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do bramki przeciwnika i wbije „gol”.</p> <p>W trakcie gier nauczyciel jest obserwatorem, jednak uczniowie powinny mieć możliwość zadawania pytań i uzyskania dodatkowych wyjaśnień, wskazówek.</p> <p>Każde zadanie jakie rozwiązują podczas gier, mogą sprawdzić na kartach samokontroli dołączonych do gier. Należy dać uczniom możliwość wyboru- obliczeń pamięciowych lub korzystania z liczmanów.</p> <p>Po zliczeniu przez pary wszystkich punktów następuje ogłoszenie wyników.</p> <p>Nauczyciel powinien docenić zgodną pracę i naukę wszystkich dzieci. Może je nagrodzić odznaką (Załącznik nr 6)</p>	
<p>3. Uczniowie mają w ręce klocki: 2 czerwone, 2 żółte i 2 zielone. Układają w kołach klocki według wskazówek nauczyciela- dokonują samooceny. Spośród swoich klocków wybierają jeden (w kolorze, który odpowiada stopniu opanowania przez nich danej umiejętności) i wrzucają odpowiednio do koła nr 1- dodawanie i odejmowanie do 10 oraz</p>	<p>Ewaluacja zajęć – w kręgu. Nauczyciel układa na dywanie dwa koła hula- hop:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pierwsze koło to pierwsze kryterium - drugie koło to drugie kryterium. <p>Uczniowie oceniają w jakim stopniu opanowali umiejętność dodawania i odejmowania do 10 oraz poznali reguły i zasady nowych gier.</p> <p><u>I koło:</u> Należy wyjaśnić dzieciom, że czerwony klocek będzie oznaczał to, że uczeń musi jeszcze ćwiczyć i doskonalić dodawanie i odejmowanie, żółty- już sobie radzi, ale musi jeszcze</p>	

koła nr 2- gry matematyczne w parach	<p>ćwiczyć, Zielony- wspaniale radzi sobie z dodawaniem i odejmowaniem liczb do 10. <u>II koło</u>- Na podobnej zasadzie będzie sprawdzana znajomość zasad i reguł w poznanych na zajęciach grach: czerwony klocek będzie oznaczał to, że uczeń musi jeszcze utrwalić zasady gier żółty- już sobie radzi, ale musi jeszcze ćwiczyć, Zielony- wspaniale radzi sobie w grach, zna ich reguły i gra z kolegą</p>	
--------------------------------------	---	--

Ilustracje potrzebne do tworzenia par:




.....

MATEMATYCZNY LATAWIEC –karty zadań należy wyciąć i podkleić na kolorowy karton


Wersja trudniejsza:

$1+4$	$5-3$	$3+2$
$6-5$	$4+4$	$8-5$
$3+3$	$8-3$	$2+7$
$7-4$	$9+1$	$10-5$
$5+4$	$5-2$	$7+2$
$6+4$	$8-2$	$7+1$
$7-3$	$8-1$	

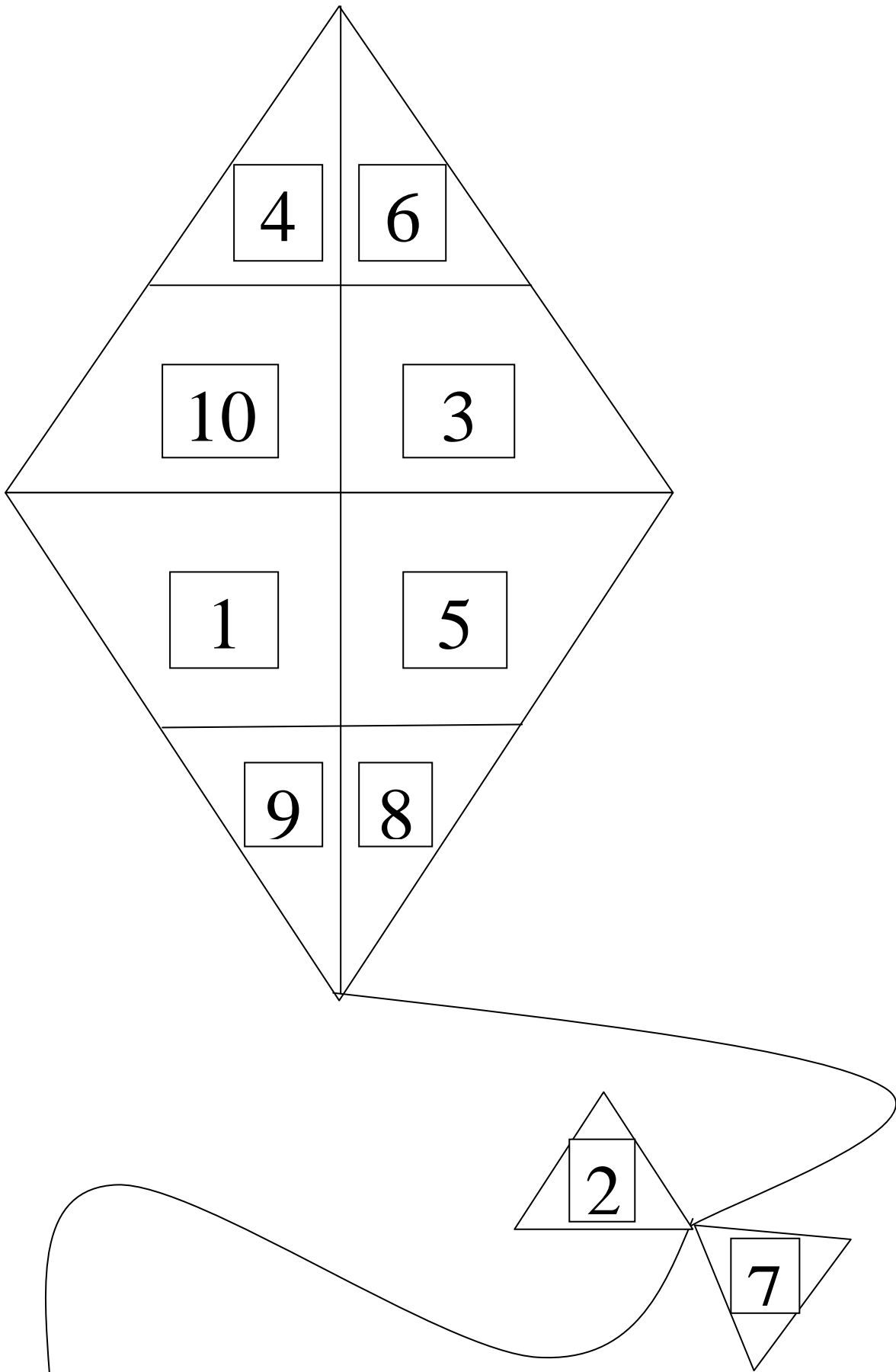
Karta samokontroli:

$1+4=5$	$5-3=2$	$3+2=5$
$6-5=1$	$4+4=8$	$8-5=3$
$3+3=6$	$8-3=5$	$2+7=9$
$7-4=3$	$9+1=10$	$10-5=5$
$5+4=9$	$5-2=3$	$7+2=9$
$6+4=10$	$8-2=6$	$7+1=8$
$7-3=4$	$8-1=7$	

Wersja łatwiejsza (zamiast liczb- kropki) pola -według pól z działaniami do uzupełnienia przez nauczyciela:

MATEMATYCZNY LATAWIEC



(Załącznik nr 3)

Karta wyników zdobytych w grach matematycznych

Imię i nazwisko	Zadanie 1	Zadanie 2	Zadanie 3	Razem
.....				
.....				

(Załącznik nr 4)

Łyk matematyki – karty zadań do butelki

$4+5=$	$3-2=$	$7-5=$	$8-5=$	$3+3=$
$4-4=$	$6+3=$	$5-1=$	$7+1=$	$4+6=$



Karty samokontroli podklejone pod numerami zadań ułożonych w kręgu.

$4+5=9$	$3-2=1$	$7-5=2$	$8-5=3$	$3+3=6$
$4-4=0$	$6+3=9$	$5-1=4$	$7+1=8$	$4+6=10$

Numery zadań do ułożenia w kręgu (można podkleić na kolorowy karton)

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10



