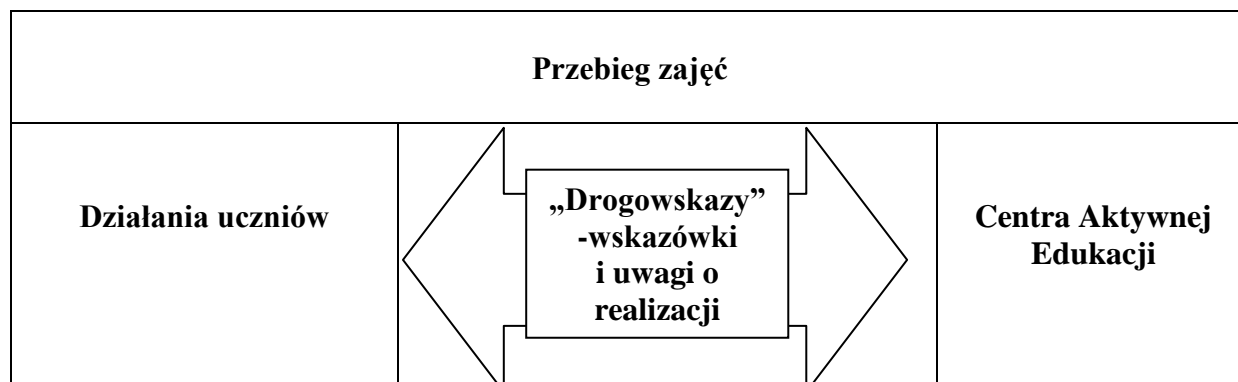


Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat”

Autor: Anna Dziadkiewicz	
Klasa I	Temat lekcji: Gry i zabawy matematyczne
Edukacja: polonistyczna, matematyczna, wychowanie fizyczne, społeczna,	
Cel/cele zajęć: - doskonalenie umiejętności matematycznych w zakresie: przeliczania, mierzenia, kreślenia odcinków z użyciem linijki, porównywania liczebności zbiorów i stosowania znaków $>$ $<$ $=$, dodawania i odejmowania w zakresie 12, rozpoznawania liczb w zakresie 10, układania i rozwiązywania zadań z treścią - kształtowanie umiejętności współpracy w grupie i wdrażanie do przestrzegania reguł gier i zabaw	Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia: - zagram w gry matematyczne przestrzegając ich reguł - będę ćwiczył umiejętności matematyczne takie jak: - dodawanie i odejmowanie w zakresie 12 - liczenie - mierzenie - stosowanie znaków $<$ $>$ $=$ - układanie i rozwiązywanie zadań z treścią
Kryteria sukcesu dla ucznia: - zagram w każdą grę podczas lekcji - ułożę i rozwiążę przynajmniej jedno zadanie z treścią	
Podstawa programowa: 1.1.a), 1.1.b), 1.4.a), 4.2.b), 5.4., 7.2., 7.3., 7.4., 7.5., 7.8., 7.10., 8.1., 8.3.b), 10.3.c).	
Metody pracy: metody praktyczne, improwizacja ruchowa, gry dydaktyczne, kinestetyczna, programowana,	
Formy pracy: zbiorowa, indywidualna jednolita i zróżnicowana, praca w parach	
Środki dydaktyczne: tabela z punktacją uczniów, flamastry lub papierowe kółeczka do naklejania i kleje, kostki do gry, drewniane klocki, nagranie z wierszykiem – załącznik nr 2, żetony - liczmany do przeliczania punktów, aplikacja multimedialna „ Poszukiwacz cyferek ”, papierowy smok dla każdej pary, talia kart dla każdej pary, znaki równości na kartonikach dla każdego ucznia, kartki A3 lub A4 dla każdego ucznia, kredki, linijki, plansze do gry „Linijkowe wyścigi” (Załącznik nr 4) – po jednej na parę, flamastry lub cienkopisy w dwóch kolorach, dwa kubeczki, 3 kostki do gry (jedna z zaklejonymi oczkami – zamiast nich po trzy znaki + lub , zalaminowane karteczki z różnymi obrazkami – Załącznik nr 5, małe karteczki dla każdego ucznia (może być mały bloczek kartek samoprzylepnych), duża kostka do ewaluacji zajęć – załącznik nr 7	



<p>1. Witają się i poznają zasady turnieju Matematycznego.</p>	<p>Nauczyciel wita się z uczniami i informuje, że w tym dniu odbędzie się turniej matematyczny. Będą w nim brali udział wszyscy uczniowie. Aby otrzymać trofeum SUPER MATEMATYKA będą musieli zdobyć minimum (najmniej) 5 punktów. Po jednym za udział w każdej z zabaw matematycznych. Najwięcej będzie można zdobyć 8 punktów, wtedy gdy w 3 z zabaw dany uczeń zwycięży. Wyniki po każdej zabawie uczniowie będą przyznawać sobie sami na klasowej tabeli wyników w postaci przyklejanych lub malowanych kropek, które na koniec zostaną zliczone – załącznik nr 1</p> <p>Każda konkurencja będzie dotyczyła innej umiejętności matematycznej.</p> <p>Nauczyciel zaznajamia uczniów z celami lekcji poprzez ujawnienie maksymalnej liczby punktów do zdobycia i umiejętności, które będą wykorzystywane podczas kolejnych gier i zabaw.</p> <p>Zwraca również uwagę na to, by uczniowie grali uczciwie i pamiętali, że podczas gier doskonaliły umiejętności matematyczne, a nie rywalizują o lepszą ocenę – nagrodą jest odznaka SUPER MATEMATYKA.</p>	matematyczno- przyrodnicze
<p>2. Przelicza oczka na kostce i ustawia taką samą liczbę klocków.</p>	<p>Gra nr 1</p> <p>Nauczyciel dobiera uczniów w pary na zasadzie losowania. Może to być losowanie patyczków z imionami uczniów lub par kartoników z takimi samymi obrazkami.</p> <p>Każda para otrzymuje kostkę do gry i ok 30 klocków drewnianych. Zadaniem uczniów</p>	matematyczno- przyrodnicze

<p>3. Mówią wierszyk i inscenizują go według własnego pomysłu.</p> <p>4. Przeliczają elementy i porównują liczebność zbiorów stosując znak większości, mniejszości lub równości.</p>	<p>jest naprzemienne rzucanie kostką, przeliczanie oczek i ustawianie wieży o takiej samej liczbie klocków. W następnych kolejkach klocki są ustawiane na poprzednio ustawionych klockach. Runda trwa do momentu, gdy jedna z wież upadnie. Zwycięża uczeń, którego wieże trzy razy najdłużej się utrzymają.</p> <p>Maksymalna liczba punktów do uzyskania w tej grze – 2 pkt.</p> <p>Przed przystąpieniem do kolejnej zabawy nauczyciel uczy dzieci wierszyka. Załącznik nr 2</p> <p>Dzieci powtarzają za nauczycielem i nagraniem, a następnie próbują interpretować tekst wymyślonymi przez siebie gestami i ruchami.</p> <p>Gra nr 2</p> <p>Do tej zabawy uczniowie również są dobrani w pary. Warto jednak zmienić pary. Każda para otrzymuje wykonanego wcześniej smoka (można wykonać takie smoki z dziećmi podczas zajęć plastycznych) – przykład wykonania smoka – załącznik nr 3, talię kart (z talii należy wyjąć wszystkie figury, asy i dzokery) oraz dwa kartoniki ze znakiem równości.</p> <p>Przed rozpoczęciem gry każdy gracz otrzymuje kartę ze znakiem równości. Karty należy rozdzielić równo pomiędzy dwóch uczniów. Będą oni jednocześnie wykładać na stolik po jednej karcie. Głównym zadaniem jest skierowanie otwartej paszczy smoka w tą stronę, z której znajduje się karta z większą liczbą. Smoka zaczyna ustawiać ten gracz, który przed rozpoczęciem gry wyłoży kartę z większą liczbą. Uczniowie na przemian układają smoka w odpowiednią stronę. Za każde prawidłowe ułożenie smoka uczeń otrzymuje punkt - żeton. Jeżeli zaistnieje sytuacja, w której po obu stronach smoka znajdą się karty z tą samą liczbą, punkt – żeton zdobywa uczeń, który jako</p>	<p>artystyczno-ruchowe</p> <p>matematyczno- przyrodnicze</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------

	<p>pierwszy położy pomiędzy tymi kartami znak równości.</p> <p>Gra kończy się gdy gracze pozbędą się wszystkich kart. Wówczas następuje zliczanie punktów- żetonów. Do tabeli uczniowie wpisują 1 punkt za uczestnictwo i 2 za zwycięstwo w tej rozgrywce.</p> <p>Maksymalna liczba punktów do uzyskania w tej grze – 2 pkt.</p>	
<p>5. Dodają i odejmują w zakresie 10 oraz odzwierciedlają wyniki działań ruchem.</p>	<p>Nauczyciel proponuje uczniom matematyczną zabawę ruchową „O jakiej liczbie myślę”. Nauczyciel na początku mówi jakim ruchem uczniowie mają odpowiedzieć na jego pytanie (podskoki, klaśnięcia, pajacyki, krążenia ramion, wymachy nogą itp.) następnie mówi na głos jakieś działanie (dodawanie i odejmowanie w zakresie 10) , a zadaniem uczniów jest podanie wyniku w postaci odpowiedniej ilości ruchów. Później każdy uczeń po kolei zadaje zagadkę matematyczną, a pozostałe dzieci odpowiadają ruchem.</p>	<p>matematyczno- przyrodnicze i artystyczno-ruchowe</p>
<p>6. Odszukują i rozpoznają liczby od 1 do 10.</p>	<p>Gra nr 3 Nauczyciel włącza na komputerach uczniów aplikację „Poszukiwacz cyferek” przygotowaną na stronie www.learningapps.org pomoc dydaktyczna wypracowana w ramach programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat” z wykorzystaniem strony www.learningapps.org (autor Anna Dziadkiewicz)</p> <p>Maksymalna liczba punktów do uzyskania w tej grze – 1 pkt.</p>	<p>matematyczno- przyrodnicza</p>
<p>7. Kreślą linie proste od punktu do punktu za pomocą linijki.</p>	<p>Każdy uczeń otrzymuje kartkę w formacie A3 lub A4 na której znajduje się ok 30 zaznaczonych kropkami punktów. Zadaniem uczniów jest połączenie tych punktów w dowolnym układzie za pomocą linijki. W ten</p>	<p>matematyczno- przyrodnicze i artystyczno-ruchowe</p>

<p>8. Odmierzają odcinki o długości określonej przez liczbę oczek wyrzuconych na kostce.</p>	<p>sposób mają powstać niepowtarzalne kompozycje - układy odcinków, które następnie uczniowie kolorują kredkami według własnego pomysłu.</p> <p>Należy zwrócić uwagę na poprawność rysowania przez uczniów odcinków za pomocą linijki.</p> <p>Gra nr 4 Nauczyciel ponownie dzieli uczniów na pary na drodze dowolnego losowania.</p> <p>Każda para otrzymuje planszę do gry „Linijkowe wyścigi” (wygląd planszy przedstawiono w załączniku nr 4), kostkę, dwie linijki, oraz flamastry w dwóch kolorach (zielonym i czerwonym). Gracze wybierają kolor flamastra którym będą się posługiwać, a tym samym drogę na planszy, którą będą się poruszać. „Zielony gracz” przemieszcza się od zielonego pola start do mety w tym samym kolorze, a czerwony od czerwonego pola start do czerwonej mety. Zadaniem graczy jest rysowanie odcinków o długości mierzonej w centymetrach równej liczbie oczek wyrzuconych na kostce. Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci większą liczbę oczek na kostce. Ważnym elementem gry są narysowane na planszy kropki. Obaj gracze muszą na drodze do mety przejść przez wszystkie punkty w „swoim” kolorze. Kolejność przechodzenia przez punkty jest dowolna. Grę wygrywa osoba, która pierwsza dotrze do mety i po drodze przejdzie przez wszystkie punkty.</p> <p>Maksymalna liczba punktów do uzyskania w tej grze – 2 pkt.</p>	<p>matematyczno- przyrodnicze</p>
<p>9. Dodają i odejmują w zakresie 12. Układają zadania z treścią do wylosowanych danych.</p>	<p>Gra nr 5 Nauczyciel zaprasza dzieci do wspólnej zabawy w układanie zadań z treścią – opowieści matematycznych. Zabawa jest modyfikacją techniki „Fabała z kubka”. Do realizacji zabawy będą potrzebne: - dwa kubeczki</p>	<p>matematyczno- przyrodnicze</p>

	<p>- 3 kostki do gry (jedna z zaklejonymi oczkami – zamiast nich po trzy znaki + lub -) - zalaminowane karteczki z różnymi obrazkami – Załącznik nr 5 - małe karteczki dla każdego ucznia (może być mały bloczek kartek samoprzylepnych)</p> <p>W jednym kubku umieszczamy 3 kostki, a w drugim karteczki z obrazkami.</p> <p>Uczniowie po kolei wyrzucają (jak w grze w kości) 3 kostki z kubka i zapamiętują wylosowane liczby i znak. Następnie losują – wyciągają jedną kartkę z drugiego kubka. Na podstawie w ten sposób zgromadzonych danych ustnie układają zadanie tekstowe, a pozostali uczniowie rozwiązują je i zapisują wyniki na małych karteczkach. Nauczyciel sprawdza wyniki wszystkich uczniów. I rozdaje żetony tym uczniom, którzy mają zapisane prawidłowe wyniki. Na koniec uczniowie przeliczają, ile zdobyli żetonów.</p> <p>Za ułożenie zadania z treścią każdy uczeń otrzymuje 1 punkt.</p>	
<p>10. Zliczają swoje punkty i zapisują sumę punktów w postaci cyfry.</p>	<p>Nauczyciel prosi uczniów o zliczenie kropek na tablicy wyników, a każdy uczeń po kolei zapisuje sumę punktów w ostatniej kolumnie tabeli.</p> <p>Zgodnie z przedstawioną na początku lekcji zasadą turnieju matematycznego przyznaje uczniom, którzy zdobyli minimum 5 punktów trofea SUPER MATEMATYKÓW w postaci kotylionów i przykleja je dzieciom. – Załącznik nr 6</p>	<p>matematyczno- przyrodnicze</p>
<p>11. Podsumowują swoją pracę na lekcji interpretując obrazki znajdujące się na kostce</p>	<p>Na zakończenie lekcji nauczyciel wyciąga dużą kostkę, która zamiast oczek ma obrazki. Zadaniem dzieci będzie wyrzucenie obrazka i odniesienie się do niego w swojej wypowiedzi podsumowującej pracę na lekcji.</p> <p>Kostka wraz z opisem znaczenia obrazków – Załącznik nr 7</p>	<p>polonistyczno- komunikacyjne</p>

