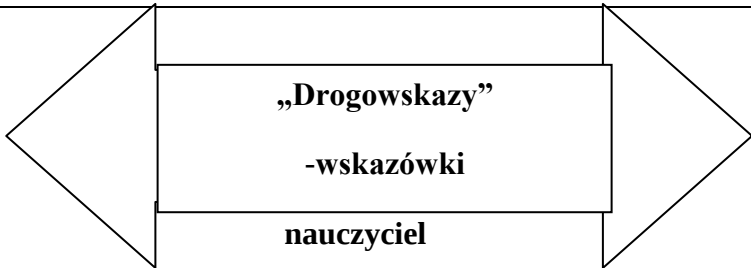


Autor: Anna Dziadkiewicz	
Klasa II Edukacja: plastyczna, przyrodnicza, matematyczna, ruchowa, polonistyczna	Temat lekcji: Zimowe gry i zabawy matematyczne
Cel/cele zajęć: - doskonalenie umiejętności współpracy w parze - doskonalenie dodawania do siebie wielu składników - zaznajomienie z zasadą uzupełniania magicznych trójkątów - rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego oraz kreatywności poprzez zabawę konstrukcyjną – budowa igloo - doskonalenie umiejętności odczytywania i zapisywania temperatury - doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 30 z przekroczeniem progu dziesiątkowego - utrwalenie nazw liczebników	Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia: - będę zgodnie współpracować w parze - będę dodawać do siebie wiele składników - uzupełnię magiczne trójkąty według poznanej zasady - zbuduję igloo z kostek cukru - odczytami zapiszę wskazania termometrów - będę dodawać i odejmować w zakresie 30 z przekroczeniem progu dziesiątkowego - dopasuję liczebniki do wyników działań
Kryteria sukcesu dla ucznia: - znam zasadę działania magicznych trójkątów i uzupełniam je - buduję igloo z kostek cukru - poprawnie odczytuję i zapisuję temperaturę z użyciem różnych termometrów	
Podstawa programowa: 1.1)a), 1.1)b), 4.2)b), 5.4), 6.1), 7.3), 5.5), 7.8), 7.13), 7.18), 10.3)c,	
Metody pracy: metoda ćwiczeń i praktycznego działania, zabawa i gra dydaktyczna, pokaz, zabawa ruchowa,	

Formy pracy: praca w parach, indywidualna i grupowa

Środki dydaktyczne:

wata (może być również puchowe tworzywo, którym wypełnia się poduszki), klej magik, kartka z bloku technicznego najlepiej format A3, papilotki (papierowe foremki) do muffinek, niepotrzebne płyty CD, kilka arkuszy niebieskiego/błękitnego papieru, nożyczki, lukier, 1 opakowanie cukru w kostkach na jednego ucznia, mała szklana miseczka - po jednej na parę uczniów, deseczka lub płaski talerzyk – po jednym na parę uczniów, papierowe kule – po jednej dla każdego ucznia, nagranie audio – załącznik nr 1, taśma papierowa, karteczki z działaniami matematycznymi, zeszyty uczniów, gwizdek, Załącznik nr 2 – magiczne trójkąty, różne termometry (wewnętrzny, zewnętrzny, elektroniczny oraz lekarski), Załącznik nr 3- Wskazania termometrów, komputery z dostępem do Internetu lub tablica interaktywna, ćwiczenie interaktywne w dwóch poziomach trudności: [łatwiejszy – odpowiedzi do wyboru](#) i [trudniejszy – samodzielne uzupełnianie](#), Opis gry „Bałwankowe rysowanie i składników dodawanie, który znajduje się w załączniku nr 4, plansze do gry - załącznik nr 5, kostki do gry, kartki papieru, kredki, opis gry Chmurowe bingo – załącznik nr 6, plansze do gry - załącznik nr 7, miniankieta ewaluacyjna – Załącznik nr 8 – dla każdego ucznia.

Przebieg zajęć		
		Centra Aktywnej Edukacji
1. Nauczyciel przed lekcją prosi, by uczniowie przynieśli z domu watę (może być również puchowe tworzywo, którym wypełnia się poduszki), klej magik, kartkę z bloku technicznego najlepiej format A3, papilotki (papierowe foremki) do muffinek, niepotrzebne płyty CD, kilka arkuszy niebieskiego/błękitnego papieru oraz nożyczki 2. Nauczyciel na powitanie uczniów odtwarza nagranie audio, które jest jednocześnie zagadką dotyczącą tematu lekcji. Załącznik nr 1 – plik audio wierszowane wprowadzenie do lekcji. Nagranie jest wprowadzeniem do dyskusji. Hasła kluczowe, które powinni po odtworzeniu nagrania zapisać/wyodrębnić uczniowie to: start, gra, zima, grudzień, linijka, trójkąt, kwadrat. Nauczyciel wykorzystuje zgromadzone w ten sposób słownictwo do sformułowania tematu i celu lekcji. Informuje uczniów, że w tym dniu będą brali udział w zimowych grach i zabawach matematycznych. 3. Zabawa ruchowa śniegowe kule. Przed lekcją nauczyciel przygotowuje po jednej kuli z papieru gazetowego dla każdego ucznia. W tym celu zgniata kartki z gazet uprzednio umieszczając w środku kolorową karteczkę z działaniem matematycznym i skleja ją papierową taśmą. Uczniów należy podzielić na dwie drużyny, które ustawiają się po przeciwległych stronach boiska (boisko to wyodrębniona w sali		polonistyczno-komunikacyjne artystyczno-ruchowe

przestrzeń przedzielona na pół np. przyklejonym do podłogi paskiem z taśmy papierowej – jak boisko do gry w dwa ognie). Każdy uczeń otrzymuje papierową kulę (śniegową kulę). Na umówiony znak np. gwizdek lub kłaśnięcie, uczniowie przerzucają swoją kulę na stronę przeciwnej drużyny, a następnie starają się jak najszybciej przerzucać pojawiające się na ich boisku kule rzucone przez przeciwników. Na umówiony znak uczniowie przestają przerzucać kule, wówczas następuje moment przeliczania kul znajdujących się na połowach boiska. Wygrywa drużyna, która będzie miała na swoim boisku mniej śniegowych kul. Grę warto powtórzyć kilka razy, by każda drużyna miała szansę na wygraną. Uwaga, jeżeli w którejś drużynie jest mniej zawodników powinni oni otrzymać taką samą liczbę kul jak przeciwnicy, wówczas jeden z zawodników na początku gry otrzymuje dwie kule. 4. Do następnej zabawy również będą potrzebne papierowe kule z zadaniami matematycznymi wewnątrz. Dzieci siadają w kole, każde z nich bierze ze sobą zeszyt i ołówek oraz jedną z papierowych kul. Dzieci rzucają do siebie kulami na umówiony znak przestają rzucać i odwijają kulę w poszukiwaniu działania matematycznego, gdy tylko je odnajdą, zapisują w zeszycie działanie i starają się je jak najszybciej obliczyć – zapisać wynik. Następnie ponownie zawijają działanie w kulę papieru i rzucają ją do innych dzieci. Nauczyciel ponownie daje znak do odwijania kul. Czynności powtarzamy wielokrotnie, by dzieci miały jak najwięcej szans na dokonywanie obliczeń. Po zakończeniu zabawy dzieci przekazują swoje zeszyty osobie znajdującej się po ich prawej stronie i sprawdzają sobie nawzajem poprawność dokonanych obliczeń. 5. Zabawa matematyczna z wykorzystaniem magicznych trójkątów. Każde dziecko otrzymuje kartoniki z cyframi od do 10 oraz planszę przedstawiającą magiczny trójkąt – Załącznik nr 2 – magiczne trójkąty. Dzieci mają tak dobrać liczby do kółek, aby ich suma na kółkach tworzących każdy z boków trójkąta wynosiła tyle samo. Dla ułatwienia w niektóre z kółek (np. te znajdujące się na wierzchołkach trójkąta) można wpisać liczby. Przykład 1 Nauczyciel przedstawia dzieciom pierwsze zadanie: Trzeba tak dobrać liczby (kartoniki z liczbami) do pustych kółek, aby po dodaniu było 16 na każdym z boków. Dzieci na początku będą dobierać liczby na zasadzie prób i błędów, dlatego warto im	matematyczno- przyrodnicze i artystyczno- ruchowe matematyczno- przyrodnicze
--	--

9. Nauczyciel dzieli uczniów na pary i zaprasza do gry:
Bałwankowe rysowanie i składników dodawanie – gra z kostkami. Opis gry znajduje się w załączniku nr 4 natomiast plansze do gry to załącznik nr 5. Jest to pomoc dydaktyczna przygotowana w ramach projektu z centrum artystyczno-ruchowym przez Annę Dziadkiewicz.
10. Kolejnym etapem lekcji jest przygotowanie przez każdego ucznia chmurki ze śnieżynkami. Do jej wykonania uczniowie wykorzystają przyniesione z domu przybory plastyczne. Przy wycinaniu śnieżynek z papierowych papilotek warto zwrócić uwagę na symetryczność i wielokrotność pojawiania się wycinanych wzorów. Uczniowie mogą poeksperymentować, by sprawdzić, jak będą zmieniały się wzory w zależności od ilości złożów okrągłej foremki.

Etapy wykonania pracy:

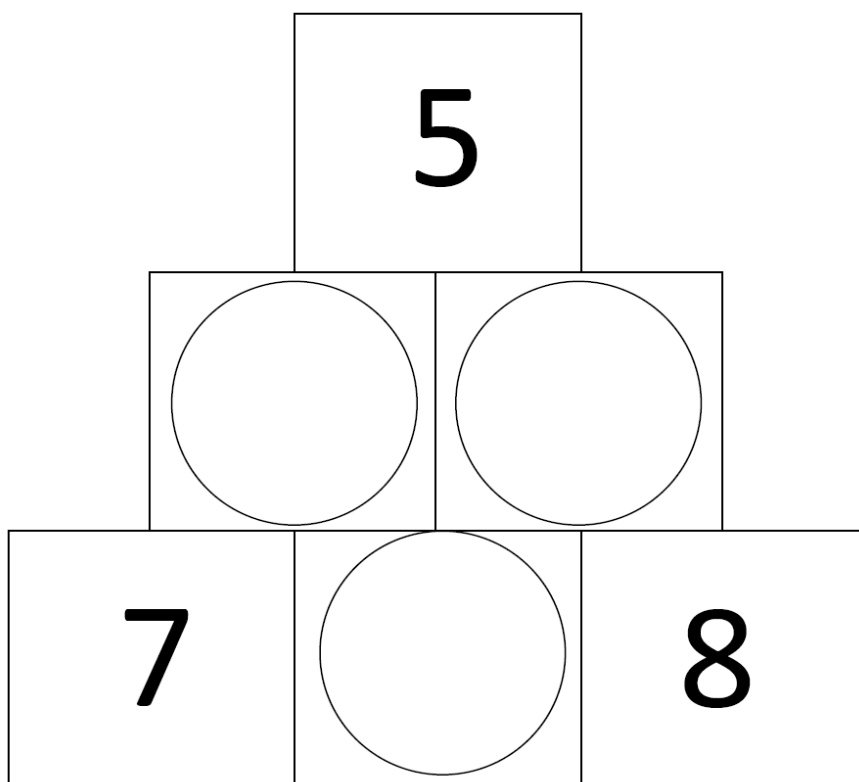
- wycięcie kształtu chmurki z bloku technicznego
- oklejenie chmurki watą lub wypełnieniem poduszki
- wycięcie śnieżynek z papilotek do muffinek (foremki należy rozprostować i złożyć trzykrotnie zanim rozpocznie się wycinanie wzorów)
- wycięcie błękitnych kółek z papieru mniejszych lub tej samej wielkości, co śnieżynki
- przyklejenie śnieżynek do błękitnych kółek lub niepotrzebnych płyt CD
- umocowanie śnieżynek do chmurki za pomocą igły i nitki lub nitki i taśmy klejącej

matematyczno-
przyrodnicze

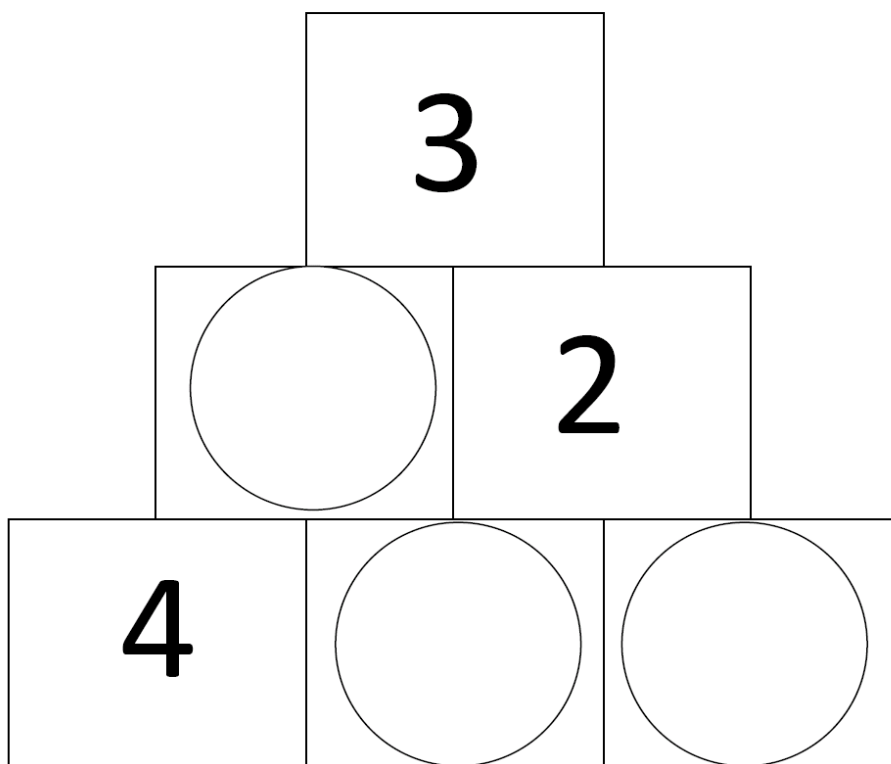
artystyczno -
ruchowe

11. Chmurkowe bingo. Nauczyciel proponuje uczniom zabawę w Chmurkowe bingo – to zabawa matematyczna doskonaląca umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiątkowego. Gra wymaga również dopasowywania liczebników do wyników działań. Opis gry znajduje się w zakładce: Pomoce dydaktyczne – centrum artystyczno-ruchowe autor Anna Dziadkiewicz. Opis gry Chmurowe bingo – załącznik nr 6, Plansze do gry - załącznik nr 7	matematyczno- przyrodnicze
12. Podsumowanie lekcji poprzez wypełnienie miniankiety ewaluacyjnej – Załącznik nr 8.	polonistyczno- komunikacyjne

Załącznik nr 2 – Magiczne trójkąty



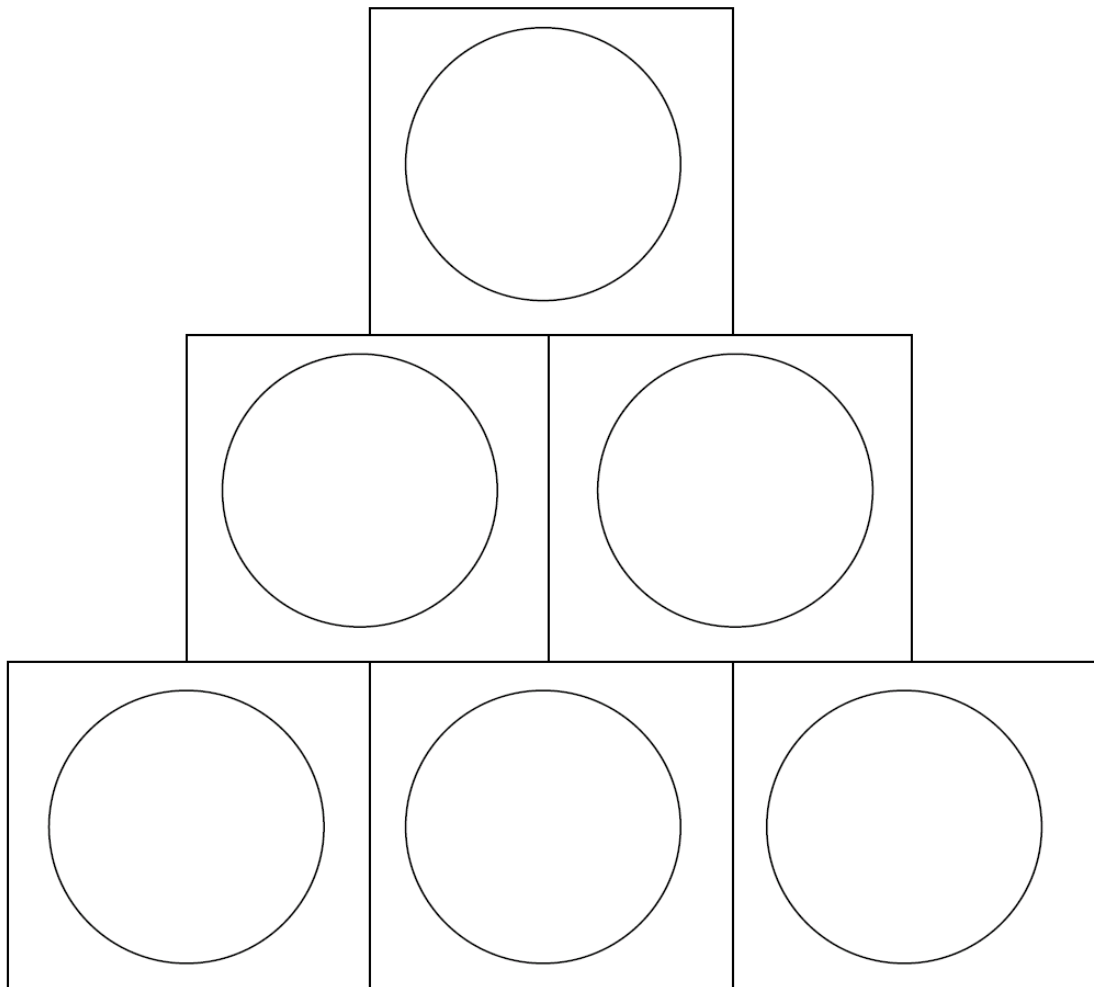
Suma cyfr na każdym boków powinna być równa 16



Suma cyfr na każdym boków powinna być równa 13

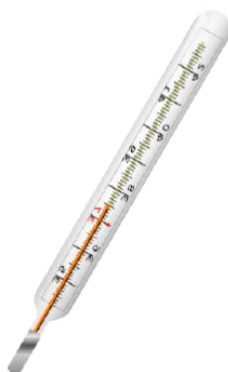
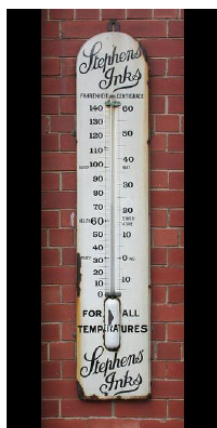
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	

.....



Załącznik nr 3 – Wskazania termometrów

1. Podpisz obrazki



.....
.....

Temperaturę można zmierzyć:

w stopniach Celsjusza i wówczas oznaczamy ją w ten sposób

lub

w stopniach Fahrenheita i oznaczmy ją tak:

W Polsce najczęściej posługujemy się jednak stopniami Celsjusza.

2. Uzupełnij zdania

W dniu dzisiejszym, czyli

temperatura powietrza w mojej klasie wynosi stopni Celsjusza, a temperatura

powietrza z oknem wskazana przez termometr to

W klasie zmierzylismy też temperaturę ciała naszej/ naszego koleżanki/ kolegi. Okazało się, że

ciało ma temperaturę Gdy

nalalismsy do szklanki ciepłą wodę z kranu to miała ona, natomiast,

gdy położyliśmy termometr na sporym kawałku lodu termometr wskazał

3. Dokończ zdanie

Dzięki tym obserwacjom i badaniom dowiedziałam /dowiedziałem się, że.....

.....
.....
.....
.....

Dokończ poniższe zdania.

1. W dniu dzisiejszym najlepiej bawiłam/bawiłem się przy.....
.....
.....
2. Największą trudność sprawiło mi
.....
.....
3. Chętnie jeszcze raz zagrałabym/zagrałbym w
.....
.....
4. Nie rozumiem jeszcze
.....
.....

Narysuj buźkę obrazującą w jakim humorze opuszczasz dziś klasę.