



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „Uczenie się przez działanie. Innowacyjny program nauczania «Poznać i zrozumieć świat» do edukacji wczesnoszkolnej” jest finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Program Operacyjny Kapitał Ludzki, działanie 3.3.4. Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe.

## Zestaw scenariuszy

### Scenariusz integralnej jednostki tematycznej

#### klasa III

Temat bloku: **Kolejny w planie wynikowym – zależy od realizowanej edukacji matematycznej**

Temat dnia: Kolejny w planie wynikowym – zależy od realizowanej edukacji matematycznej

Tematy poszczególnych edukacji realizowanych w danym dniu:

1. Matematyczna: doskonalenie umiejętności rachunkowych – dodawanie w zakresie 50.

Zapisy podstawy programowej – treści\*:

1. Edukacja matematyczna:

- 3) zapisuje cyframi i odczytuje liczby w zakresie 100; rozumie dziesiątkowy system pozycyjny
- 5) dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
- 8) rozwiązuje proste zadania tekstowe

#### Cele zajęć:

U c z e ń:

- uważnie słucha
- korzysta z przekazywanych informacji
- pisze liczby ze słuchu oraz przepisuje z druku w zakresie 50
- doskonalili umiejętność dodawania w pamięci liczb w zakresie 50
- podaje propozycje rozwiązania zadania tekstowego, podaje wynik, podaje odpowiedź

**Kształcone postawy:** • odpowiedzialność • wytrwałość

**Rozwijane umiejętności ponadprzedmiotowe:** • myślenie matematyczne – umiejętność prowadzenia elementarnych rozumowań matematycznych

**Metody:** • nauczania praktycznego (rozwijanie umiejętności, ćwiczenie wg T. Nowackiego) • aktywizująca („Sprawdzam!”, aut. J. Pytlik, zał. 1.)

**Formy:** • zbiorowa • indywidualna

**Środki dydaktyczne:** kartoniki z liczbami 0–9 po dwa dla każdego ucznia, karta gry „Lotto”, fasolka / kartoniki do zasłaniania, kartoniki z działaniami, kartki / pulpity / woreczki + mazak suchocierny, nalepki – rysunek dla ucznia, klej, zadanie tekstowe (wyświetlone na tablicy)

## Zestaw scenariuszy

multimedialnej), kubki jednorazowe ok. 50 sztuk z zapisanymi na denku działaniami w zakresie 50.

Czas zajęć: 3 godz.

\* Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 31 maja 2014 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół. Załącznik nr 2, s. 10.

Przebieg zajęć:

Uwaga: nauczyciel sam wyznacza przerwy stosownie do potrzeb dzieci

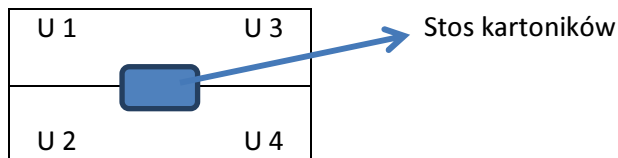
Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Uwagi/środki dydaktyczne
1. Powitanie uczniów i czynności organizacyjne	Powitanie na dywanie, zabawa matematyczna: „Jaką jesteś liczbą?” – uczniowie wybierają po dwie liczby i układają dowolnie liczby dwucyfrowe, następnie odpowiadają na pytania nauczyciela.	Kartoniki z liczbami od 0 do 9 po dwie dla ucznia (zał. 2.).
2. Rozgrywki drużynowe czas zacząć  Nauczyciel czuwa nad prawidłowym przebiegiem pracy, wskazuje ewentualne błędy w pracach uczniów, udziela wskazówek uczniom wg potrzeb.  Nauczyciel podsumowuje i ocenia wysiłek uczniów.	Rozgrywki parami w „Lotto”. Budujemy wieżę” – uczniowie kolejno (w parach) wybierają kubki z działaniami, których wynik jest liczba parzystą i budują z nich wieżę. Wygrywa para, która prawidłowo ustali wynik działania na kubku i wybuduje najwyższą wieżę.  Podział na grupy czteroosobowe. Uczniowie pracują metodą „Sprawdzam!” (praca grupowa). Uczniowie rozwiązują zadanie tekstowe, podają możliwe sposoby rozwiązania. Nanoszenie wyników na wspólną kartę pracy. Porównywanie wyników.  Dokonują samooceny pracy. Podsumowanie zajęć. Porządkowanie sali.	Karty do gry w lotto – po jednej na parę, Kubeczki jednorazowe z zapisanymi na denku działaniami w zakresie 50,  Załącznik 1., nalepki (zał. 3.. zał. 4.).
3. Czynności końcowe.		

## Zestaw scenariuszy

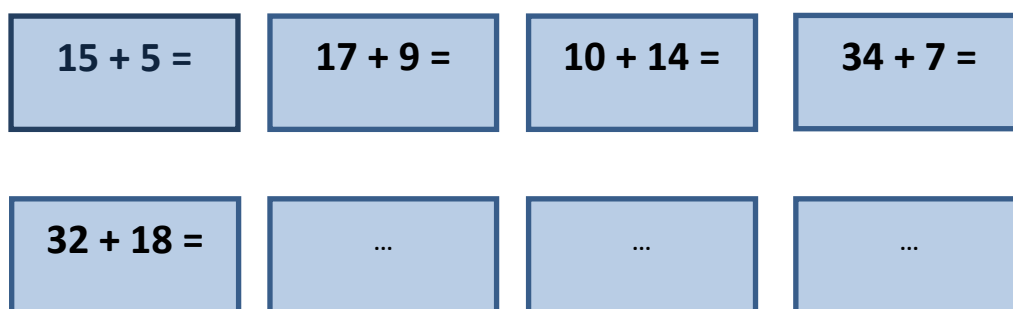
Załącznik 1.

**Metoda „Sprawdzam!”**, oprac. Jolanta Pytlik

Uczniowie podzieleni na grupy czteroosobowe pracują przy ławkach ustawionych w sposób:



Nauczyciel przygotowuje taki sam zestaw kartoników dla wszystkich grup (do wielokrotnego użycia), np.:



Przykładowa karta wyników:

Grupa 1	
Zad.1	
Zad.2	
Zad.3	
...	

Tu grupa wpisuje wynik

Równie dobrze uczniowie mogą zapisywać kolejne wyniki, kolejno oddzielając je przecinkiem:

20, 26 ...

Przygotowane kartoniki kładziemy na środku grzbietem do góry. Wszyscy uczniowie mają kartki/pulpity suchościernalne/worki nylonowe nałożone na tekturową podstawkę – dla wygody i tempa pracy oraz ołówki (do kartki) lub mazaki suchościernalne i ściereczki.

Uczeń pierwszy podnosi jeden kartonik i pokazuje go wszystkim w grupie. Odkłada na bok, aby wszyscy widzieli. Wszyscy uczniowie (w grupie) zapisują działanie na swoich kartkach/pulpitach/woreczki itp. i obliczają wynik. Uczeń pierwszy również oblicza, patrzy czy wszyscy koledzy w grupie już obliczyli, wtedy mówi: „Sprawdzam!”, na ten znak wszyscy pokazują swoje działania oraz obliczony wynik. Jeśli wszyscy mają taki sam wynik, tenże uczeń zapisuje na karcie odpowiedzi swojej grupy. Jeśli wyniki nie są takie same, grupa przelicza jeszcze raz, szukając błędu – na karcie wyników może być tylko jeden wynik!

## Zestaw scenariuszy

Uczeń pierwszy pełni rolę kapitana drużyny przez całą rundę, odsłaniając kolejne kartoniki i zapisując wyniki na kartę odpowiedzi. Członkowie grupy obliczają samodzielnie, nie rozmawiają podczas indywidualnych obliczeń, dopiero kiedy wyniki są różne, następuje dyskusja. Po zakończeniu rundy kapitanowie oddają karty odpowiedzi nauczycielowi.

Nazwa metody	Cel	Zaangażowanie uczniów	Potrzebne materiały	Czas trwania
Sprawdzam!	• sprawdzanie wiedzy uczniów z różnych dziedzin, tu: matematyka.	• zaangażowani wszyscy uczniowie w tym samym czasie.	• kartoniki z zadaniami, • karta odpowiedzi.	10 minut.

Załącznik 2.

### Gra w „Lotto” – przykładowa karta

Gra polega na nazywaniu kolejnych liczb przez nauczyciela lub ucznia wskazanego przez nauczyciela – kolejne liczby losuje się z kubka/woreczka (tu: w woreczku/kubku znajdują się liczby w zakresie 1–50). Uczniowie zasłaniają karteczkami liczby, które znajdują się na ich karcie. Wygrywa uczeń, który pierwszy zasłoni wszystkie liczby.

Oto rozgrywka w zakresie liczb 0–50

Objaśnienie:

w kolumnach znajdują się liczby w przedziale:

50–59

40–49

30–39

20–29

10–19

1–9

52		34	23		6
	44			11	
59		35	27		8

Nauczyciel lub uczeń nazywa wylosowane liczby w zakresie 0–50, uczniowie patrzą na swoje karty i zasłaniają czystymi kartonikami/zetonami/fasolką itp. kwadracik z wylosowaną liczbą. Uczeń, który jako pierwszy zasłonił wszystkie swoje liczby, podnosi rękę. Następuje publiczne sprawdzanie czy zadanie jest poprawnie wykonane. Jeśli tak – uczeń wygrał tę rozgrywkę. Powyżej znajduje się przykładowa karta, nauczyciel tworzy takie karty (kilka rodzajów) z zakresu liczb, jaki aktualnie opanowali uczniowie: 10 liczb w trzech rzędach.

## Zestaw scenariuszy

Załącznik 3.

### Zadanie tekstowe

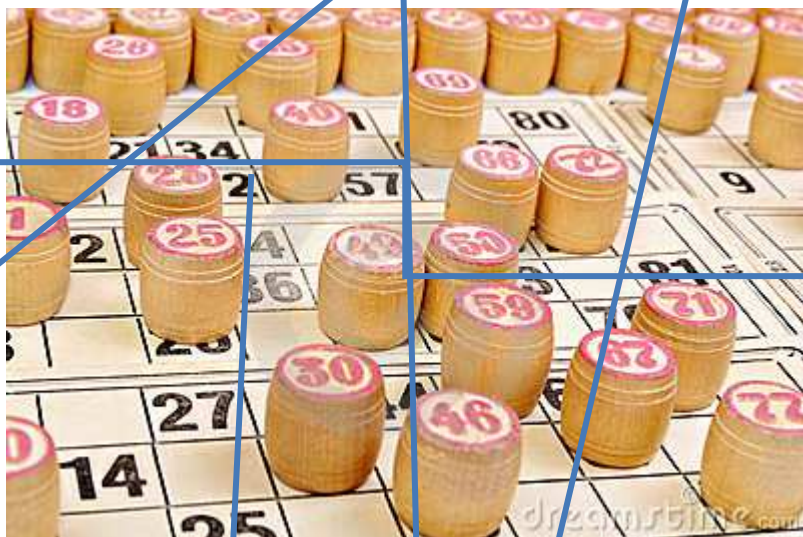
Do sklepu „Jacek i Agatka” przyszła dostawa nowych gier planszowych dla dzieci: trzy paczki z grą „Jaślino” po 10 w każdej paczce, trzy gry „Ele mele dudki” oraz dwie paczki z grą „Trzy po trzy” po 5 gier w paczce.

Oblicz, ile gier było w dostawie?

Uczniowie rozwiązują zadanie dowolnym sposobem!

Załącznik 4.

Nalepki dla każdego ucznia po poprawnym wykonaniu zadania: Uczeń otrzymuje kolejne części, które składa w całość i przykleja do zeszytu/na kartkę.



Za: [<http://pl.dreamstime.com/>]

Uwaga: rysunek dowolny związany z grą planszową dla dzieci, podzielony na odpowiednią liczbę części – uczeń samodzielnie wybiera sobie z koperty część za dobre rozwiązanie zadania.