



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Klasa I

Miesiąc - czerwiec

Krąg tematyczny: Dzieci świata.

Temat: O czym marzymy? Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20.

Cele lekcji:

1. Kształtowanie postaw uczniów otwartych na świat, własne możliwości i marzenia.
2. Rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 20.

Cele szczegółowe:

1. Uczeń dodaje i odejmuje w zakresie 20, również z przekroczeniem progu dziesiątkowego z użyciem konkretów.
2. Uczeń rozwiązuje i układa zadania tekstowe.

Przebieg lekcji:

1. **Przed zajęciami prosimy uczniów, żeby nie oceniali swoich wypowiedzi.** Każdy ma prawo mieć takie marzenia, jakie ma. Uczniowie siedzą w kręgu, każdy może powiedzieć swoje marzenie.
2. **Nauczyciel opowiada uczniom historyjkę matematyczną.**
Tomek marzył o dwutygodniowym wyjeździe w góry z rodzicami. Na ile dni chciał wyjechać Tomek? Niestety, mama miała tylko 9 dni urlopu, a tata 6. Czy w tej sytuacji Tomek może zrealizować swoje marzenie? Czy macie jakieś pomysły, co można zrobić w takiej sytuacji? Dzieci podają swoje pomysły, które następnie są weryfikowane przez grupę.
3. **Uczniowie wykonują zadania z karty pracy nr 94 O czym marzymy?**
4. **Nauczyciel pokazuje kartkę z działaniem lub zapisuje działanie na tablicy i prosi dzieci o ułożenie zadania do prezentowanego działania:** $15 + 5 =$.
5. **Propozycje są weryfikowane.**



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

6. Uczniowie zapisują w zeszytach w kratkę rozwiązanie wybranego zadania.

7. Tradycyjna gra edukacyjna „Gra w kości”.

Opis:

Gra ćwiczy umiejętność porównywania liczb.

Gra odbywa się w parach. Każda para ma dwie lub trzy kości, w zależności od zakresu liczbowego, w którym się poruszamy. Na początku ustalamy ilość rzutów kostkami dla każdego gracza, czyli ilość rund. Gracze rzucają kostkami na przemian sprawdzając, ile oczek wyrzucili (na rundę składają się pojedyncze rzuty dwóch graczy). W jednej rundzie każdy gracz rzuca jeden raz. Rundę wygrywa gracz, którego suma wyrzuconych oczek w danej rundzie jest większa. Na koniec liczymy ilość wygranych we wszystkich rundach. Aby uniknąć pomyłek, warto, by zwycięzca za każdą wygraną rundę otrzymywał żeton lub inny liczman.

Materiały i pomoce dydaktyczne:

- karty pracy nr 94 O czym marzymy?,
- liczmany,
- tradycyjna gra edukacyjna “Gra w kości”,
- kości do gry,
- ewentualnie tabele do notowania wyników gry w kości.