



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Klasa I

Miesiąc - wrzesień

Krąg tematyczny: Skarby z walizki.

Temat: Liczba 0 i jej zapis cyfrowy.

Cele lekcji:

1. Poznanie liczby 0 i jej zapisu cyfrowego.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

1. Wie jak zapisać liczbę 0 stosując jej zapis cyfrowy.
2. Potrafi przeliczać przedmioty, dokładać i ujmować.
3. Potrafi zastosować liczbę 0 jako zapis ilości zbioru pustego.
4. Wie jak tworzyć zbiory według określonego kryterium.

Przebieg lekcji:

1. Powitanie. Wprowadzenie do tematu lekcji.

2. Wprowadzenie liczby 0 jako zbioru pustego.

Nauczycielka rozdaje uczniom szarfy/pętla i liczmany. Prosi, aby uczniowie włożyli do swoich pętli pięć elementów. Następnie prosi o wyjęcie pięciu elementów. Pyta wybrane dzieci, ile elementów znajduje się teraz w zbiorze.

Taki zbiór, w którym nie ma żadnego elementu – jest sama pętla – nazywamy zbiorem pustym, bo pętla jest pusta – nic w niej nie ma. Nauczyciel demonstruje liczbę 0.

3. Doskonalenie umiejętności liczenia. Uczniowie przeliczają pamiątki z wakacji (muszelki, szyszki, kasztany, kamyki, itp.) – przeliczanie pamiątek z wakacji – sprawne posługiwanie się liczebnikami głównymi w zakresie sześciu/jakim dziecko potrafi). Każde dziecko umieszcza liczby pod swoimi przedmiotami.

4. Uruchomienie komputera/ów.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

5. Ćwiczenie interaktywne “Matematyczne szuflady”.

6. Zabawy matematyczne – zero jako pusty zbiór.

Układanie ilustracji i działań do zadań tekstowych.

Na plaży stały dwa parasole. Mocny podmuch wiatru porwał parasole. Ile parasoli zostało?

W morzu leżały trzy muszelki. Dziecko wyłowilo te muszelki. Ile muszelek zostało w morzu?

7. Rozegranie gry łowienie rybek.

Zasady:

- gra przeznaczona jest dla uczniów klas I,
- może być wykorzystywana na lekcji „Liczba 0” w ramach ćwiczenia umiejętności określania zbioru pustego za pomocą liczby 0,
- w grze bierze udział po 2 graczy,
- N przygotowuje przed lekcją dla każdego U pomoce: po 10 rybek i dwa jeziora,
- rybki można pokolorować,
- uczestnicy losują słomki w swoim ulubionym kolorze,
- każdy z graczy układa rybki w jednym z jezior,
- zadaniem dzieci jest przenieść za pomocą rurki – wciągając powietrze i wstrzymując oddech – po kolei wszystkie rybki z jednego jeziora do drugiego,
- każdy z pary uczestników powinien mieć jeziora ułożone w takiej samej odległości,
- dziecko z pary, które jako pierwsze przeniesie rybki, wygrywa – w efekcie 1 jezioro jest puste - ma 0 rybek, drugie 10 rybek,
- drugie dziecko oblicza, ile zostało mu jeszcze rybek do przeniesienia, aby jedno z jezior było puste, kończy grę,
- jeżeli dzieci w takim samym czasie ukończą grę, wynikiem będzie remis,
- następnie grę mogą rozegrać między sobą dzieci, które odniosły zwycięstwo w swoich parach.

8. Podsumowanie.

Liczba 0 określa każdy zbiór pusty.

9. Praca z kartą pracy nr 11 Liczba 0.

Wykonanie 1 i 2 polecenia.

10. Praca domowa.

Wykonanie polecenia 3 z karty pracy.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Materiały i pomoce dydaktyczne:

- pamiątki z wakacji przyniesione przez uczniów,
- szarfy/pętle,
- cyfra 0,
- komputer,
- ćwiczenie interaktywne "Matematyczne szuflady",
- 2 obrazki przedstawiające parasol plażowy,
- 3 obrazki przedstawiające muszelki dla każdego ucznia,
https://www.google.com/search?q=clipart+images+muszelka&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=hL3zU_fXIIrd4QT0-IGwBQ&ved=0CBsQsAQ&biw=1366&bih=652
- nożyczki,
- kredki,
- kolorowe słomki do napojów,
- wykonane przez N rysunki 2 jezior i 10 rybek do wycięcia,
- karta pracy nr 11 Liczba 0.

