



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Klasa I

Miesiąc - wrzesień

Krąg tematyczny: Skarby z walizki.

Temat: Matematyczne zabawki.

Cele lekcji:

1. Kształtowanie pojęcia liczby.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

1. Rozpoznaje cyfry.
2. Rozumie pojęcie liczby.
3. Umie wykorzystać przedmioty codziennego użytku do nauki liczenia.
4. Współpracuje z innymi i uczestniczy we wspólnych zabawach.
5. Potrafi podawać przykłady obecności matematyki w życiu codziennym.

Przebieg lekcji:

1. N podaje temat lekcji: Matematyczne zabawki.

Rozmawia z U na temat zabawek.

2. Zadaje pytania.

Gdzie w życiu codziennym może mieć zastosowanie matematyka?

- N prezentuje zdjęcia z Internetu: tablica w kształcie pizzy, cyfry i znaki matematyczne na klockach, matematyczne krasnale ze znakami matematycznymi, drewniane monety, figury geometryczne, liczydło, domino matematyczne, klocki liczbowe:
http://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Supreme_pizza.jpg
<http://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Kugleramme.jpg>
<http://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Dominospiel.JPG>
- U wskazują wzory, kształty matematyczne w prezentowanych zdjęciach. Podają własne przykłady.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Co może służyć do ćwiczenia umiejętności liczenia.

- N prezentuje różne zabawki i przedmioty dostępne w klasie.
- U wskazują zabawki lub przedmioty, które mogą posłużyć do uczenia matematyki (tworzenie bazy pomysłów: małe samochody, klocki, kamyki, muszelki, guziki, kapsle, nakrętki, patyki, kasztany, szyszki, szklane kulki, piłeczki ping-pongowe, itp.).

3. Zabawa ruchowa Liczbowe pary.

U oznaczeni emblematami różnych liczb spacerują po klasie, w trakcie przerwy w muzyce dobierają się w pary i próbują nazwać liczby, np. uczeń oznaczony emblematem liczby 1 i liczby 2. N przed zabawą podaje zasadę doboru w pary – w czasie każdej przerwy w muzyce dobieramy się w pary z nowym U.

4. Masażyk na poprawienie nastroju Pieczenie pizzy.

U siadają na dywanie w dwóch kołach, wewnętrznym i zewnętrznym, tak aby dotykać pleców poprzedniej osoby siedzącej lub w rzędach jeden za drugim. Wykonują masażyki wg poleceń nauczyciela:

- sypiemy mąkę (przebieranie opuszkami palców obu dłoni na plecach),
- zgarniamy ją (zgarnianie na zewnątrz bokami dłoni),
- lejemy oliwę (linia falista z góry na dół),
- dodajemy szczyptę soli (lekkie szczypanie palcami),
- wyrabiamy ciasto (lekkie ugniatanie pleców),
- wałkujemy (dłonie zwinięte w pięści w górę i dół),
- wygładzamy placek (głaskanie otwartymi dłońmi),
- na wierzchu kładziemy pomidory (stukanie w plecy dłońmi złożonymi w pięści),
- krążki cebuli (rysowanie kół na plecach palcami),
- oliwki (rysowanie kropek palcami),
- posypujemy serem i... (muskanie opuszkami palców po plecach),
- wkładamy do pieca (przytulanie się do pleców),
- pizza się piecze (pocieranie dłońmi po plecach, aż do pocucia ciepła),
- wyjmujemy i kroimy (krojenie brzegiem dłoni),
- polewamy keczupem (kreślenie linii palcami),
- zjadamy: mniem, mniem, mniem (skubanie dłońmi po plecach).

5. N prezentuje zdjęcie „Największa pizza na świecie”:

<https://www.google.com/search?q=najwi%C4%99ksza+pizza+na+%C5%9Bwiecie>).

U zastanawiają się, ile i jakie składniki były użyte do wykonania tej pizzy.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

6. N przypina obrazek pomidora i cyfrę 3, pieczarkę i cyfrę 2, oliwkę i cyfrę 5, rozdaje U rysunki koła w kształcie pizzy. Zadaniem U jest narysować na pizzy 3 pomidory, 2 pieczarki i 5 oliwek.

7. Matematyczna zagadka.

U dzieli pizzę na 2 kawałki, następnie na równe 4 i następnie na równe 8. N. pyta, jakiej wielkości kawałki otrzymali U, które były największe, a które najmniejsze.

8. Podsumowanie.

Wykonanie samodzielne karty pracy nr 10 Matematyczne zabawki.

Materiały i pomoce dydaktyczne:

- emblematy cyfr dla każdego ucznia,
- różne liczmany,
- nożyczki,
- szablony kół z bloku technicznego,
- zdjęcia z kolorowych gazet: warzyw, serów i wędlin,
- kleje,
- karta pracy nr 10 Matematyczne zabawki.

