



PROJEKT: Droga Ucznia do Sukcesu

PAKIET MULTIMEDIALNY NR 4
"DODAWANIE I ODEJMOWANIE"
DLA KLASY I-III



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PUBLIKACJA WSPÓLFINANSOWANA ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO



PAKIET MULTIMEDIALNY nr 4: DODAWANIE I ODEJMOWANIE

dla klasy I-III

stworzony w ramach projektu „Droga ucznia do sukcesu” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego – Program Operacyjny Kapitał Ludzki, Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty, Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia, Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia - projekty konkursowe.

Materiał przeznaczony do realizacji dla I etapu edukacyjnego.

Autorki: Barbara Mochel

Recenzja: Anna Krajewska

Publikacja upowszechniana bezpłatnie.

Wydawca:

EVACO spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

ul. Kapelanka 13/13A

30-347 Kraków

SCENARIUSZ - PAKIET MULTIMEDIALNY NR 4: DODAWANIE I ODEJMOWANIE

Podstawa programowa

Edukacja matematyczna. Uczeń:

- liczy (w przód i w tył) od danej liczby po 1, dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100 i setkami od danej liczby w zakresie 1000; (7.2)
- zapisuje cyframi i odczytuje liczby w zakresie 1000; (7.3)
- dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych); sprawdza wyniki odejmowania za pomocą dodawania;
- wykonuje łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość) i radzi sobie w sytuacjach codziennych wymagających takich umiejętności; zna będące w obiegu monety i banknoty; (7.9)

Edukacja polonistyczna. Uczeń

- uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji; (1.1.a)
- Zajęcia komputerowe. Uczeń:
- posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach; (8.2)
- odtwarza prezentacje multimedialne; (8.3)
- wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur; (8.4)

Cele projektu:

- poszerzanie wiadomości i umiejętności uczniów;
- doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w różnych zakresach;
- rozwijanie kreatywności i samodzielności uczniów, matematycznego i naukowego myślenia, spostrzegawczości uczniów, kojarzenia nabywanych wiadomości z otaczającym światem;
- kształtowanie umiejętności współpracy, komunikowania się, dyskusji, odpowiedzialności;

Kompetencje kluczowe rozwijane podczas realizacji projektu: myślenie matematyczne, rozwiązywanie problemów w sposób twórczy, efektywne posługiwanie się technologią informacyjną, umiejętność pracy zespołowej, umiejętność uczenia się, umiejętność komunikowania się w różnych sytuacjach,

Kryteria do oceny opisowej (NaCoBeZu). Po zajęciach:

- potrafię dodawać i odejmować w zakresie 20;
- potrafię dodawać i odejmować w zakresie 100;
- potrafię wykorzystywać komputer i jego oprogramowanie do rozwiązywania problemów;

Działania nauczyciela	Opis pakietu multimedialnego
<p>PREZENTACJA NR 1: Dodawanie i odejmowanie w zakresie do 20.</p> <p>Nauczyciel wyświetla Prezentację nr 1. Jest to wprowadzenie do tematu dodawania i odejmowania w zakresie do 20.</p>	<p>PREZENTACJA NR 1: Dodawanie i odejmowanie w zakresie do 20.</p> <p>Prezentacja składa się z 15 slajdów, które w sposób obrazowy pokazują dziecku istotę dodawania i odejmowania na liczbach w zakresie do 20.</p>
<p>ZAGADAKA NR 1: Czyje to przybory?</p> <p>Nauczyciel wyświetla dzieciom obraz z ZAGADKĄ zatytułowaną: „ CZYJE TO PRZYBORY?”. Nauczyciel czyta uczniom polecenie, które widnieje na obrazie. Następnie poleca im wykonać cztery działania i wyniki tych działań dopasować do numerów dzieci . Rozwiązaniem będzie przyporządkowanie przyborów do poszczególnych dzieci. Dodatkowo w ramach tematu nauczyciel może polecić uczniom, aby policzyli ilość swoich przyborów, tzn. kredek, pisaków itp.</p>	<p>ZAGADAKA NR 1: Czyje to przybory?</p> <p>Wyniki działań każą przyporządkować dzieciom określone przybory. Dziewczynka nr 15 – zeszyt; Chłopiec nr 8 – gumka do ścierania; Chłopiec nr 19 – linijka; Dziewczynka nr 9 – długopis.</p>
<p>KOLOROWANKA NR 1: Wykonaj działania i pokoloruj.</p> <p>Nauczyciel poleca otworzyć uczniom KOLOROWANKĘ NR 1 w programie PAINT (ewentualnie rozdaje wydrukowane kolorowanki). Następnie poleca wykonać po prawej stronie kartki działania - dodawanie w zakresie 20. Wyniki są wskazówką, na jaki kolor należy pomalować odpowiednio ponumerowane elementy żółwia.</p> <p>Przed rozpoczęciem kolorowania należy sprawdzić wraz z uczniami poprawność wykonanych działań.</p>	<p>KOLOROWANKA NR 1: Wykonaj działania i pokoloruj.</p> <p>KOLOROWANKA NR 1 podzielona jest na dwie części: rysunek żółwia z ponumerowanymi elementami oraz kod kolorów wraz z działaniami. Działania to dodawanie w zakresie 20.</p>

<p>Nauczyciel może zapytać, czy ktoś z dzieci ma żółwia w domu,. A może dzieci opowiedzą o innych swoich zwierzętach domowych..</p>	
<p>KOLOROWANKA NR 2: Wykonaj działania i pokoloruj.</p> <p>Nauczyciel poleca otworzyć uczniom KOLOROWANKĘ NR 2 w programie PAINT (ewentualnie rozdaje wydrukowane kolorowanki). Następnie poleca wykonać po prawej stronie kartki działania - odejmowanie w zakresie 20. Wyniki są wskazówką, na jaki kolor należy pomalować odpowiednio ponumerowane elementy klauna.</p> <p>Przed rozpoczęciem kolorowania należy sprawdzić wraz z uczniami poprawność wykonywanych działań.</p> <p>Nauczyciel może zadać pytanie, czy ktoś dziecko było w cyrku i widziało klauna.</p>	<p>KOLOROWANKA NR 2: Wykonaj działania i pokoloruj.</p> <p>KOLOROWANKA NR 2 podzielona jest na dwie części: rysunek klauna z ponumerowanymi elementami oraz kod kolorów wraz z działaniami. Działania to dodawanie w zakresie 20.</p>
<p>KRZYŻÓWKA NR 1: Odszyfruj hasło.</p> <p>Uczniowie mogą zostać podzieleni na grupy. Następnie prowadzący czyta na głos polecenie.</p> <p>Uczniowie powinni wykonać działania - dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 - które widnieją na elementach rozsypanych na stronie. Kolejnym krokiem jest przepisanie literek przyporządkowanych wynikom działań do tabelki na kolejnej stronie. Litery utworzą hasło.</p> <p>Nauczyciel powinien podjąć dyskusję z dziećmi z czym w życiu codziennym kojarzą im się słowa: składnik, składniki.</p>	<p>KRZYŻÓWKA NR 1: Odszyfruj hasło.</p> <p>KRZYŻÓWKA nr 1 to rodzaj rozsypanki składającej się z 8 elementów, z których każdy zbudowany jest z gwiazdki z literką i kółeczka z działaniami matematycznymi: dodawanie i odejmowanie w zakresie 20. Hasło utworzone z przyporządkowania literek do odpowiednich liczb to: SKŁADNIKI.</p>
<p>KOLOROWANKA NR 3: Wykonaj działania i pokoloruj obrazek.</p>	<p>KOLOROWANKA NR 3: Wykonaj działania i pokoloruj obrazek.</p>

<p>KOLOROWANKA NR 3 jest ćwiczeniem utrwalającym umiejętność dodawania i odejmowania dziesiątkami w zakresie 100. Nauczyciel poleca otworzyć uczniom KOLOROWANKĘ NR 3 w programie PAINT (ewentualnie rozdaje wydrukowane kolorowanki). Następnie poleca wykonać dodawanie i odejmowanie dziesiątkami w zakresie 100. Działania zapisano na poszczególnych elementach gąsienicy. Wyniki działań są wskazówką, na jaki kolor należy pomalować elementy dżdżownicy według kodu znajdującego się po prawej stronie kartki.</p> <p>Przed rozpoczęciem kolorowania należy sprawdzić wraz z dziećmi poprawność wykonanych działań.</p>	<p>KOLOROWANKA NR 3 podzielona jest na dwie części: rysunek dżdżownicy, której elementy zawierają dodawanie i odejmowanie dziesiątkami w zakresie 100 oraz kod kolorów.</p>
<p>GRA MUTLIMEDIALNA: PUZZLE</p> <p>gra dydaktyczna „Dodawanie i odejmowanie” (utrwalanie dodawania i odejmowania w zakresie 100). Nauczyciel uruchamia grę dydaktyczną. Uczniowie mogą grać indywidualnie lub w parach.</p>	<p>GRA MUTLIMEDIALNA: PUZZLE</p> <p>gra dydaktyczna „Dodawanie i odejmowanie”</p> <p>Plansza podzielona jest na wiele kwadratów, w których wpisane są działania z zakresu dodawania i odejmowania do 100. Poniżej w kółkach mamy wpisane i porozrzucane wyniki. Za każdym dobrze wykonanym działaniem odkrywa się nam kawałek obrazka, który jest ukryty pod działaniami. Zadanie ucznia polega na przeciąganiu wyników działań do górnej planszy tak, aby numer obrazka zgadzał się z wynikiem wykonanego działania. Prawidłowo rozwiązane działania odejmowania i dodawania odkrywają przed nami stragan z warzywami i owocami.</p>
<p>KOLOROWANKA NR 4: Wykonaj działania i pokoloruj rysunek.</p> <p>To ćwiczenie utrwalające umiejętność dodawania w zakresie 100. Nauczyciel poleca uczniom otworzyć KOLOROWANKĘ NR 4 w programie</p>	<p>KOLOROWANKA NR 4: Wykonaj działania i pokoloruj rysunek.</p> <p>Podzielona jest na dwie części: rysunek papugi z ponumerowanymi elementami oraz kod kolorów wraz z działaniami. Działania to dodawanie w</p>

<p>PAINT (ewentualnie rozdaje wydrukowane kolorowanki). Następnie poleca wykonać działania dodawania do 100 po prawej stronie kartki. Wyniki działań są wskazówką, na jaki kolor należy pomalować odpowiednio ponumerowane elementy papugi. Przed rozpoczęciem kolorowania należy sprawdzić wraz z uczniami poprawność wykonanych działań.</p>	<p>zakresie 100.</p>
<p>KOLOROWANKA NR 4: Wykonaj działania i pokoloruj rysunek.</p> <p>KOLOROWANKA NR 5 jest ćwiczeniem utrwalającym umiejętność odejmowania w zakresie 100. Nauczyciel poleca uczniom otworzyć KOLOROWANKĘ NR 4 w programie PAINT (ewentualnie rozdaje wydrukowane kolorowanki). Następnie poleca wykonać działania dodawania do 100 po prawej stronie kartki. Wyniki działań są wskazówką, na jaki kolor należy pomalować odpowiednio ponumerowane elementy lokomotywy. Przed rozpoczęciem kolorowania należy sprawdzić wraz z uczniami poprawność wykonanych działań.</p>	<p>KOLOROWANKA NR 4: Wykonaj działania i pokoloruj rysunek.</p> <p>KOLOROWANKA NR 5 podzielona jest na dwie części: rysunek lokomotywy z ponumerowanymi elementami oraz kod kolorów wraz z działaniami. Działania to odejmowanie w zakresie 100.</p>
<p>KRZYŻÓWKA NR 2: Odgadnij hasło.</p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o otwarcie w programie WORD - KRZYŻÓWKI nr Uczniowie mogą zostać podzieleni na grupy. Następnie czyta na głos polecenie zadania. Uczniowie powinni wykonać działania dodawania w zakresie 100, które widnieją na elementach rozsypanych na stronie. Kolejnym krokiem jest przepisanie sylab przyporządkowanych wynikom działań do tabelki na kolejnej stronie, dzięki czemu powstanie hasło. Nauczyciel zwraca uwagę na słowo SUMA(hasło), zwłaszcza, że znajomość tego pojęcia będzie potrzebna w prezentacji nr 2.</p>	<p>KRZYŻÓWKA NR 2: Odgadnij hasło.</p> <p>KRZYŻÓWKA nr 2 to rodzaj rozsypanki składającej się z 10 elementów, z których każdy zbudowany jest z pięciokąta z sylabą i prostokąta z działaniem dodawania do 100. Hasło utworzone z przyporządkowania sylab do odpowiednich liczb to: SUMA TO WYNIK Z DODAWANIA.</p>

<p>PREZENTACJA NR 2: Dodawanie i odejmowanie w zakresie do 100.</p> <p>PREZENTACJA nr 2 to ćwiczenie utrwalające umiejętność dodawania w zakresie 100. Nauczyciel wyświetla uczniom PREZENTACJĘ nr 2. Przechodzi do slajdu nr 2 i czyta polecenie wyświetlone na ekranie.</p> <p>Zadaniem głównym uczniów jest zastanowienie się, które liczby należy wybrać i połączyć ze sobą tak, aby dały sumę wskazaną na danym slajdzie.</p> <p>Następnie przechodzi do slajdu nr 3, zadaje pytanie podane poniżej, po usłyszeniu odpowiedzi klika myszką i właściwe liczby zostają połączone. Analogiczne kroki należy podjąć przy każdym ze slajdów.</p> <p>Pytanie nauczyciela do slajdu nr 3 – Które z liczb dadzą po dodaniu 15 ?</p> <p>Pytanie nauczyciela do slajdu nr 4 – Które z liczb poniżej dadzą po dodaniu 28 ?</p> <p>Pytanie nauczyciela do slajdu nr 5 – Które z liczb poniżej dadzą po dodaniu razem 33 ?</p> <p>Pytanie nauczyciela do slajdu nr 6 – Które z liczb poniżej dadzą po dodaniu razem 46 ?</p> <p>Pytanie nauczyciela do slajdu nr 7 – Które z liczb poniżej dadzą po dodaniu razem 52 ?</p> <p>Pytanie nauczyciela do slajdu nr 8 – Które z liczb poniżej dadzą po dodaniu razem 67 ?</p> <p>Pytanie nauczyciela do slajdu nr 9 – Które z liczb poniżej dadzą po dodaniu razem 76 ?</p> <p>Pytanie nauczyciela do slajdu nr 10 – Które z liczb poniżej dadzą po dodaniu razem 88 ?</p> <p>Pytanie nauczyciela do slajdu nr 11 – Które z liczb poniżej dadzą po dodaniu</p>	<p>PREZENTACJA NR 2: Dodawanie i odejmowanie w zakresie do 100.</p> <p>PREZENTACJA nr 2 składa się z 11 slajdów zawierających tytuł prezentacji, polecenie do zadań oraz 9 zadań polegających na wskazaniu przez dziecko liczb, które należy wybrać z pozostałych i połączyć ze sobą, aby w sumie dały wskazaną liczbę. W poszczególnych slajdach należy wybrać podane niżej liczby :</p> <p>Slajd nr 3 -7,8</p> <p>Slajd nr 4 -10,10,8</p> <p>Slajd nr 5 – 10,20,3</p> <p>Slajd nr 6 – 20,2,4,20</p> <p>Slajd nr 7 -20,30,1,1</p> <p>Slajd nr 8 – 20,3,4,40</p> <p>Slajd nr 9 – 30,40,5,1</p> <p>Slajd nr 10 - 12,6,40,30</p> <p>Slajd nr 11 - 31,32,33,1</p>
---	--

razem 96 ?	
<p>KRZYŻÓWKA NR 3: Odgadnij hasło.</p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o utworzenie w programie WORD - KRZYŻÓWKI nr 3. Uczniowie mogą zostać podzieleni na grupy. Następnie prowadzący czyta na głos polecenie.</p> <p>Uczniowie powinni wykonać działania odejmowania w zakresie 100, które widnieją na elementach rozsypanych na stronie. Kolejnym krokiem jest przepisanie sylab przyporządkowanych wynikom działań do tabelki na kolejnej stronie, dzięki czemu zostanie utworzone hasło.</p> <p>Nauczyciel zwraca uwagę na słowo RÓŻNICA(hasło).</p>	<p>KRZYŻÓWKA NR 3: Odgadnij hasło.</p> <p>KRZYŻÓWKA nr 3 to rodzaj rozsypanki składającej się z 12 elementów, z których każdy zbudowany jest z sześciokąta z sylabą i prostokąta z działaniem odejmowania w zakresie 100. Hasło utworzone z przyporządkowania sylab do odpowiednich liczb to: RÓŻNICA TO WYNIK ODEJMOWANIA.</p>
<p>KOLOROWANKA nr 6: Wykonaj działania i pokoloruj obrazek.</p> <p>jest to ćwiczenie utrwalające umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 100.</p> <p>Nauczyciel poleca uczniom otworzyć KOLOROWANKĘ NR 6 w programie PAINT (ewentualnie rozdaje wydrukowane kolorowanki).</p> <p>Następnie poleca wykonać zadanie, tzn. wpisać w brakujące miejsce odpowiednią liczbę, tak aby wynik działania był liczbą znajdującą się w środku kwiatuszka (18 lub 32).</p> <p>Dzieci kolorują rysunek według własnego pomysłu.</p> <p>Przed rozpoczęciem kolorowania należy sprawdzić wraz z uczniami poprawność wykonanych działań.</p>	<p>KOLOROWANKA nr 6: Wykonaj działania i pokoloruj obrazek.</p> <p>KOLOROWANKA nr 6 - należy wykonać 8 działań. W każdym działaniu brak odjemnej lub odjemnika. Różnica jest podana.</p>
<p>KOLOROWANKA NR 7: Wykonaj działania i pokoloruj obrazek.</p> <p>jest ćwiczeniem utrwalającym umiejętność dodawania i odejmowania setkami w zakresie 1000.</p>	<p>KOLOROWANKA NR 7: Wykonaj działania i pokoloruj obrazek.</p> <p>KOLOROWANKA NR 7 podzielona jest na dwie części: rysunek statku,</p>

<p>Nauczyciel poleca otworzyć uczniom KOLOROWANKĘ NR 7 w programie PAINT (ewentualnie rozdaje wydrukowane kolorowanki). Następnie poleca wykonać działania dodawania i odejmowania setkami w zakresie 1000, które widnieją na poszczególnych elementach statku. Wyniki działań wskazują, na jaki kolor należy pomalować elementy statku według kodu znajdującego się po prawej stronie kartki.</p> <p>Przed rozpoczęciem kolorowania należy sprawdzić wraz z uczniami poprawność wykonanych działań.</p> <p>Nauczyciel może zadać pytanie, czy któreś z dzieci odbyło rejs statkiem, jaki to był statek i kiedy to miało miejsce.</p>	<p>którego elementy zawierają działania dodawania i odejmowania setkami w zakresie 1000 oraz kod kolorów.</p>
<p>LABIRYNT nr 1: Znajdź drogę.</p> <p>Nauczyciel poleca uczniom otworzyć LABIRYNT nr 1 w programie PAINT (ewentualnie rozdaje wydrukowany labirynt). Następnie prowadzący czyta na głos polecenie.</p> <p>Uczniowie odnajdując wyjście z labiryntu dowiadują się, jaki jest prawidłowy wynik działania.</p>	<p>LABIRYNT nr 1: Znajdź drogę.</p> <p>Oprócz zadania polegającego na prawidłowym przejściu labiryntu, dziecko, które opanowało znajomość dodawania i odejmowania w zakresie 100 oraz dodawania i odejmowania setkami i dziesiątkami w zakresie 1000, może spróbować wykonać trudniejszy przykład podany w zadaniu.</p> <p>Uczeń pozna prawidłowy wynik, gdy prawidłowo przejdzie przez labirynt.</p>
<p>LABIRYNT nr 2: Znajdź drogę.</p> <p>Nauczyciel poleca uczniom otworzyć LABIRYNT nr 1 w programie PAINT (ewentualnie rozdaje wydrukowany labirynt). Następnie czyta na głos polecenie. Uczniowie odnajdując wyjście z labiryntu dowiadują się, jaki jest prawidłowy wynik działania.</p>	<p>LABIRYNT nr 2: Znajdź drogę</p> <p>Oprócz zadania polegającego na prawidłowym przejściu labiryntu, dziecko, które opanowało znajomość dodawania i odejmowania w zakresie 100 oraz dodawania i odejmowania setkami i dziesiątkami w zakresie 1000, może spróbować wykonać trudniejszy przykład podany w zadaniu.</p> <p>Uczeń pozna prawidłowy wynik, gdy prawidłowo przejdzie przez labirynt.</p>
<p>PREZENTACJA nr 3 – sklep cz .1</p>	<p>PREZENTACJA nr 3 – sklep cz .1</p>

Nauczyciel wyświetla PREZENTACJĘ nr 3. Prezentacja doskonali umiejętność dodawania w zakresie 10. Wymagana jest dodatkowo znajomość wartości monet oraz rozpoznawanie ich przez ucznia.

Nauczyciel czyta dzieciom polecenie :

„Jaś i Małgosia robią zakupy w sklepie. Za każdą rzecz muszą sami zapłacić. Widząc ich zawartość portfela jak myślisz, których monet użyli aby zapłacić w całości za poszczególne produkty, tak aby pani ekspedientka nie musiała im wydawać żadnej reszty ?”

Nauczyciel przechodzi do slajdu nr 2, czyta polecenie podane poniżej, następnie klika myszką, monety, które powinien wybrać uczeń aby równoważyły kwotę do zapłaty zostają otoczone czerwoną pętlą. Jest to prawidłowe rozwiązanie zadania. Nauczyciel powinien przejść do kolejnych slajdów i postępować analogicznie.

Polecenia do poszczególnych slajdów:

Slajd nr 2 – Małgosia kupuje jabłko. Kosztuje ono 2 zł. Którymi monetami z portfela się posłuży ?

Slajd nr 3 – Małgosi wypisał się długopis, dlatego wracając do domu ze szkoły od razu kupił nowy długopis w sklepie papierniczym . Jak myślisz, którymi monetami zapłaciła skoro kosztował on 5 zł?

Slajd nr 4 – Jaś zapomniał dziś śniadania do szkoły. Kupił sobie w sklepiku szkolnym kanapkę z szynką i serem, za którą zapłacił 7 zł . Jakie monety wyjął z portfela żeby za nią zapłacić?

Slajd nr 5 – W momencie gdy Jaś zjadł kanapkę stwierdził, że powinien się czegoś napić. W sklepiku szkolnym wybrał soczek pomarańczowy, którego cena wynosiła 4 zł.

Slajd nr 6 – Małgosia będąc w sklepie papierniczym przypomniała sobie, że przedwczoraj zgubiła swoją linijkę. Poprosiła sprzedawczynię o nową . Kosztowała 9 zł.

Prezentacja składa się z 7 slajdów zawierających tytuł prezentacji oraz sześć zadań łączących umiejętność liczenia w zakresie 10 i posługiwania się monetami.

Dziecko na każdym ze slajdów widzi cenę za dany produkt, który Jaś lub Małgosia kupuje w sklepie i za który musi zapłacić tak, aby ekspedientka nie musiała wydawać mu reszty. Zadaniem dziecka jest zastanowić się, które monety Jaś lub Małgosia wybiorą ze swojego portfela w celu zapłacenia za dany produkt. Prawidłowa odpowiedź zostanie pokazana poprzez otoczenie właściwych monet czerwoną pętlą.

<p>Dodatkowo nauczyciel może porozmawiać z dziećmi na temat zakupów, do jakiego rodzaju sklepów chodzą z rodzicami, co ostatnio kupili, za co zapłacili z własnych oszczędności.</p>	
<p>PREZENTACJA nr 4 : sklep cz. 2</p> <p>Nauczyciel wyświetla uczniom PREZENTACJĘ nr 4. Prezentacja doskonali umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 100. Wymagana jest dodatkowo znajomość wartości monet i banknotów oraz rozpoznawanie ich przez dziecko.</p> <p>Nauczyciel czyta dzieciom polecenie :</p> <p>„Jaś i Małgosia w dalszym ciągu robią zakupy w sklepie. Za każdą rzecz muszą sami zapłacić. Widząc ich zawartość portfela jak myślisz, których monet i banknotów użyli aby zapłacić w całości za poszczególne produkty, tak aby pani ekspedientka nie musiała im wydawać żadnej reszty ?”</p> <p>Nauczyciel przechodzi do slajdu nr 2, czyta polecenie podane poniżej, następnie klika myszką, monety, które powinien wybrać uczeń aby równoważyły kwotę do zapłaty zostają otoczone czerwoną pętlą. Jest to prawidłowe rozwiązanie zadania. Nauczyciel powinien przejść do kolejnych slajdów i postępować analogicznie.</p> <p>Polecenia do poszczególnych slajdów:</p> <p>Slajd nr 2 – Jaś zakupił nowy podkoszulek na w-f. Cena nowej koszulki to 39 zł.</p> <p>Slajd nr 3 – Jaś postanowił kupić nowy słownik ortograficzny, dlatego udał się do księgarni. Zapłacił za niego 41 zł.</p> <p>Slajd nr 4 – Zbliża się 1 września, Małgosia wraz z mamą udały się na zakupy. Dziewczynka postanowiła z własnych oszczędności zakupić nowy plecak, który kosztował 87 zł.</p>	<p>PREZENTACJA nr 4 – sklep cz. 2</p> <p>Prezentacja składa się z 4 slajdów zawierających tytuł prezentacji oraz trzy zadania łączące umiejętność liczenia w zakresie 100 i posługiwania się monetami oraz banknotami. (wyższy stopień trudności w porównaniu z prezentacją nr 3)</p> <p>Uczeń na każdym ze slajdów widzi cenę za dany produkt, który Jaś lub Małgosia kupuje w sklepie i za który musi zapłacić tak, aby ekspedientka nie musiała wydawać mu reszty. Zadaniem dziecka jest zastanowić się, które monety Jaś lub Małgosia wybiorą ze swojego portfela w celu zapłacenia za dany produkt. Prawidłowa odpowiedź zostanie pokazana poprzez otoczenie właściwych monet czerwoną pętlą.</p>

<p>PREZENTACJA nr 5: „Wykonywanie działań z wykorzystaniem grafów”</p> <p>Prezentacja nr 5 jest ćwiczeniem utrwalającym i udoskonalającym umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 100 na przykładach trudniejszych.</p> <p>Nauczyciel wyświetla uczniom prezentację nr 5.</p> <p>Następnie czyta polecenia znajdujące się na slajdach nr 2,4,6.</p> <p>Nauczyciel przechodząc do slajdów nr 3,5,7 czeka na odpowiedzi uczniów, którzy podają po kolei liczby, które powinny się znaleźć w pustych polach. Po każdej z odpowiedzi klika myszką, wówczas w okienku pojawia się prawidłowa liczba, co pozwala na porównanie odpowiedzi jaką podał uczeń z odpowiedzią poprawną.</p>	<p>PREZENTACJA nr 5:</p> <p>Slajd 1: tytuł prezentacji; Slajd 2: polecenie do zadania; Slajd 3: slajd zawierający zadanie z grafem, w których głównym zadaniem jest wykonanie przez ucznia odpowiednich działań matematycznych i wskazanie prawidłowo brakującej liczby; Slajd 4: polecenie do zadania; Slajd 5: slajd zawierający zadanie z grafem; Slajd 6: polecenie do zadania; Slajd 7: slajd zawierający zadanie z grafem; Prezentacja 5: jest ćwiczeniem utrwalającym i udoskonalającym umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 100 na przykładach trudniejszych; Trudność ta zazwyczaj polega na prawidłowym obliczeniu składnika, odjemnej bądź odjemnika w oparciu o przedstawione grafy .</p>
<p>PREZENTACJA NR 6: „Wykonywanie działań na przykładzie drzewek”</p> <p>Prezentacja nr 6 jest ćwiczeniem utrwalającym i udoskonalającym umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 100 na przykładach trudniejszych.</p> <p>Nauczyciel wyświetla uczniom prezentację nr 6.</p> <p>Następnie czyta polecenia znajdujące się na slajdach nr 2,4,6.</p> <p>Nauczyciel przechodząc do slajdów nr 3,5,7 czeka na odpowiedzi uczniów, którzy podają po kolei liczby, które powinny się znaleźć w pustych czerwonych polach.</p> <p>Po każdej z odpowiedzi klika myszką, wówczas w okienku pojawia się</p>	<p>PREZENTACJA NR 6:</p> <p>Slajd 1: tytuł prezentacji; Slajd 2: polecenie do zadania; Slajd 3: slajd zawierający zadanie z drzewkiem, w których głównym zadaniem jest wykonanie przez ucznia odpowiednich działań matematycznych i wskazanie prawidłowo brakującej liczby; Slajd 4: polecenie do zadania; Slajd 5: slajd zawierający zadanie z drzewkiem; Slajd 6: polecenie do zadania; Slajd 7: slajd zawierający zadanie z drzewkiem; Prezentacja 6: jest ćwiczeniem utrwalającym i udoskonalającym umiejętność</p>

<p>prawidłowa liczba, co pozwala na porównanie odpowiedzi jaką podał uczeń z odpowiedzią poprawną.</p>	<p>dodawania i odejmowania w zakresie 100 na przykładach trudniejszych. Trudność ta zazwyczaj polega na prawidłowym obliczeniu sumy bądź różnicy (w bardziej rozbudowanych drzewkach sumy i różnice stają się składnikiem, odjemną lub odjemnikiem) w oparciu o przedstawione drzewka .</p>
<p>PREZENTACJA NR 7:</p> <p>„Wykonywanie działań z wykorzystaniem diagramów”</p> <p>Prezentacja nr 7 jest ćwiczeniem utrwalającym i udoskonalającym umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 100 na przykładach trudniejszych.</p> <p>Nauczyciel wyświetla uczniom prezentację nr 7.</p> <p>Następnie czyta polecenia znajdujące się na slajdach nr 2,4.</p> <p>Nauczyciel przechodząc do slajdów nr 3,5, czeka na odpowiedzi uczniów, którzy podają po kolei liczby, które powinny się znaleźć w pustych kwadratach.</p> <p>Po każdej z odpowiedzi klika myszką, wówczas w okienku pojawia się prawidłowa liczba, co pozwala na porównanie odpowiedzi jaką podał uczeń z odpowiedzią poprawną.</p>	<p>PREZENTACJA NR 7:</p> <p>Slajd 1: tytuł prezentacji</p> <p>Slajd 2: polecenie do zadania</p> <p>Slajd 3: slajd zawierający zadanie z diagramem, w których głównym zadaniem jest wykonanie przez ucznia odpowiednich działań matematycznych i wskazanie prawidłowo brakującej liczby, których suma lub różnica da 24.</p> <p>Slajd 4: polecenie do zadania</p> <p>Slajd 5: slajd zawierający zadanie z diagramem, w których głównym zadaniem jest wykonanie przez ucznia odpowiednich działań matematycznych i wskazanie prawidłowo brakującej liczby, których suma lub różnica da 36.</p> <p>Prezentacja 7: jest ćwiczeniem utrwalającym i udoskonalającym umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 100 na przykładach trudniejszych. Trudność ta zazwyczaj polega na prawidłowym obliczeniu składnika, odjemnej lub odjemnika w oparciu o przedstawiony diagram.</p>

INFORMACJE TECHNICZNE DOTYCZĄCE PAKIETU MULTIMEDIALNEGO NR 4:

Ilustracje wykorzystane w pakiecie multimedialnym „Dodawanie i odejmowanie” pochodzą z bazy: <http://pixabay.com>

Prezentacje zostały przygotowane w programie: Microsoft PowerPoint 2010

Kolorowanki, labirynty można otworzyć za pomocą następujących programów: Paint, "Mały Malarz"

Krzyżówki zostały przygotowane w programie: Microsoft Word 2010.