



Włącz Myślenie!

Autor scenariusza: Małgorzata Marzycka

Blok tematyczny: W teatrze

Scenariusz zajęć nr 5

Temat dnia: Matematyczne gry i zabawy.

I. Czas realizacji: 2 jednostki lekcyjne.

II. Czynności przed lekcyjne: przygotowanie materiałów do lekcji.

III. Realizowany cel podstawy programowej:

- **Edukacja matematyczna:** Matematyczne gry i zabawy 7.1d,7.2a.
- **Edukacja techniczna:** Konstruowanie zegara z gotowych elementów 9.1a, 9.2a.

IV. Cele lekcji: Dodawanie i odejmowanie w poznanym zakresie. Prawidłowo wykonuje zadania. Zgodnie współpracuje w zespole. Doskonalenie dokładności i precyzji.

V. Metody pracy:

- **doświadczalna:** e doświadczenie
- projektowanych okazji edukacyjnych
- obserwacja

VI. Środki dydaktyczne:

- **do doświadczenia:** gumki różnej grubości, deska, pinezki.
- **do lekcji:** Elementarz str. 50 – 51, duże kartki z zadaniami matematycznymi, gra „Chińczyk”, mazaki, elementy zegara, korki, plastelina.

VII. Przebieg lekcji:

- **czynności organizacyjne:** Ustawienie stolików w taki sposób, aby uczniowie mogli wygodnie zasiąść do gier i zabaw matematycznych.

Człowiek - najlepsza inwestycja



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Materiał edukacyjny współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Włącz Myślenie!

- **część wprowadzająca:** Na dzisiejszych lekcjach będziecie brać udział w zabawach i grach matematycznych oraz wykonacie zegar, na którym będziecie zaznaczać, odczytywać godziny i minuty. Dowiedziecie się, jakie dźwięki wydają zegary?
- **doświadczenie:** „ Jak powstają niskie i wysokie tony?”
 - Hipoteza: W jaki sposób można sprawdzić, czy dźwięk jest niski, czy wysoki?
 - Spodziewane obserwacje wnioski ucznia:
 - **ucznia zdolnego** – dźwięki są bardzo różne i mają różne drgania, dlatego mogą być niskie albo wysokie.
 - **ucznia wymagającego pomocy** - dźwięki są różne
 - **ucznia sześciolatniego** – dźwięki są wysokie albo niskie
 - **ucznia siedmioletniego** – w zależności od drgań, dźwięk może być niski albo wysoki.
 - Wnioski:
 - Im krótsza i bardziej napięta gumka, tym wyższy jest wytwarzany przez nią dźwięk. Drgania gumki przenoszą się na deskę, której większa powierzchnia wprawia w drgania większą ilość powietrza.
- **Projekt okazji edukacyjnych:**
 - Rozmowa na temat zajęć, jakie dzieci mogą robić gdy są w domu- giełda pomysłów.
 - Nawiązanie do gier i zabaw, jakie dzieci mogą wykonywać w domu. Swobodne wypowiedzi dzieci- propozycje „Burza mózgów” (kwadraty magiczne, zabawy z kostką do gry, zabawy z zegarem, gry planszowe).
 - Praca z podręcznikiem str. 50 – 51:
 - Dzieci wykonują zadania czytane przez nauczyciela.
 - Samodzielna praca ucznia:
 - Utworzenie 5 zespołów (3 – 4 osobowe). Nauczyciel wyjaśnia zasady pracy w zespołach. Po wykonaniu zadań , zespoły zmieniają swoje miejsce.





Włącz Myślenie!

- Dzieci wykonują zadania zgodnie z zasadami.
- Zespół I – uzupełnij rysunki w pętlach i działania.
- Zespół II – narysuj budynek teatru z figur geometrycznych i policz, ile jest: kwadratów, prostokątów, trójkątów i kół. Wpisz liczbę.
- Zespół III – uzupełnij liczby w kwadratach magicznych.
- Zespół IV – zagrajcie w grę planszową np. „Chińczyk”
- Zespół V – uzupełnij działania brakującymi liczbami, tak aby wynik wynosił 16.
- Rozmowa z dziećmi na temat sposobów mierzenia czasu dawniej i dziś.
 - Dzieci oglądają ilustracje zegarów i wypowiadają się na ich temat.
- Zabawy z zegarem ćwiczenia ortofoniczne:
 - Dzieci powtarzają: tik – tak, bim – bam, bim – bom, bim – bum, cyk – cyk, drrrr.
- Dzieci otrzymują kartkę z gotowymi elementami zegara i wykonują go zgodnie z instrukcją: (wycinają i łączą elementy przy pomocy korka i plasteliny – wskazówki powinny być ruchome). Wykonane prace odkładają w przygotowanym miejscu.
- **Podsumowanie pracy:**
 - Dzieci oceniają prace kolegów i swoje.
 - Dzieci kończą zdania:
 - Dziś na zajęciach graliśmy i rozwiązywaliśmy
 - Najbardziej podobała (-ło) mi się.....
 - Nie podobało mi się.....
- **Zadanie domowe:**
 - Zapisz działanie w zeszycie, tak aby wynik wynosił 16 i wykonuj do niego rysunek.

