

Scenariusz zajęć nr 43

Temat: Strzał w dziesiątkę – dopełnianie do 10.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- dopełnia do pełnych dziesiątek,
- porządkuje liczby we właściwej kolejności,
- wykonuje dodawanie w zakresie 100.

Środki dydaktyczne:

- grafika nr 1 przedstawiająca rebus (→ KA \ w 10!),
- kostka do gry,
- grafika nr 2 przedstawiająca liczby od 0 do 99 ułożone dziesiątkami w liniach (pierwsza linia liczby od 0 do 9, druga od 10 do 19, itp.),
- animacja nr 1 liczby od 0 do 99 układają się (po 10 liczb w 10 liniach) w odpowiedniej kolejności, w każdej linii jest jeden błąd (liczba nie jest na swoim miejscu),
- animacja nr 2 przedstawiająca kolumny z kuleczkami (opis na końcu scenariusza),
- koperty (jedna na parę, powinny w środku zmieścić się liczmany), liczmany np. płaskie żetony

Metody i techniki nauczania: ćwiczenia praktyczne, zabawa ruchowa, gra dydaktyczna

Formy:

- grupowa,
- indywidualna.

Przebieg zajęć:

Etap wstępny



Nauczyciel prezentuje rebus, grafika nr 1 – pyta uczniów o to, na czym polega rozwiązanie rebusu, jeśli jest taka potrzeba tłumaczy. Wyjaśnienie znaczenia rozwiązania: uczniowie podają swoje interpretacje, nauczyciel je podsumowuje i formułuje zwięzłe i klarowne wyjaśnienie.

Etap realizacji

Zadanie 1

Dzieci stoją w kręgu. Zadaniem uczniów jest odliczanie kolejnych liczb rosnąco co 1 do 25. Następnie dzieci po kolei odliczają co 5 również rosnąco, w kolejnych turach odliczanie do tyłu co 1 i co 5.

Zadanie 2

Dzieci siedzą na podłodze – nauczyciel rzuca kostką i pyta:

- Ile brakuje do 10?

Dzieci odpowiadają. Mogą pomagać sobie, licząc na palcach.

Zadanie 3

Nauczyciel wyświetla grafikę nr 2 z liczbami ułożonymi w dziesiątki. Chętne dziecko wskazuje dowolną liczbę, nauczyciel prosi o wskazanie na tablicy liczby, np. o 10 większej, 5 mniejszej, itp. Zadanie należy powtórzyć kilkakrotnie. Następnie nauczyciel prezentuje animację nr 1, uczniowie szukają błędnie ustawionych liczb i mówią, jaka liczba powinna być wpisana.

Zadanie 4

Uczniowie stoją, nauczyciel podaje liczbę od 0 do 9. Zadaniem uczniów jest wykonanie tylu podskoków/ przysiadów/ skłonów/ wymachów rękami, ile brakuje do pełnej dziesiątki. Nauczyciel zapisuje na tablicy początek działania np. $4 + \dots = 10$, po udzielonej przez uczniów odpowiedzi dopisuje brakujący składnik.

Zadanie 5



Animacja nr 2. Dzieci obserwują, a następnie w zeszytach zapisują działania opisujące uzupełnione kolumny. Uczniowie wykonują ćwiczenia zawarte w karcie pracy nr 1.

Zadanie 6

Wysyłanie listów – gra dydaktyczna, której celem jest doskonalenie umiejętności dopełniania do pełnych dziesiątek w pamięci. Dzieci pracują w parach. Dostają od nauczyciela liczmany oraz puste koperty. Nauczyciel prezentuje wstęp do gry: W pewnym mieście Dziesiątkowie była poczta. Pracownicy dbali o to, aby listy i paczki dochodziły do adresatów. Jednak pewnego dnia na poczcie pojawił się nowy pracownik. Nie bardzo umiał poradzić sobie z wysyłaniem listów. Dlatego potrzebna jest wasza pomoc przy uporządkowaniu przesyłek. Na poczcie przesyłka może być wysłana, jeśli zawiera odpowiednią ilość liczmanów. Zawsze musi ich być pełna dziesiątka, np. 20, 30, 50. W pierwszej części zabawy jedna z osób z pary wkłada dowolną ilość liczmanów do koperty i mówi, ile ich jest. Druga osoba dokłada do koperty liczmany tak, aby ilość liczmanów w kopercie była pełną dziesiątką. List jest gotowy do wysłania. Za każdy wysłany list para zdobywa punkt. Każda para powinna wysłać w ten sposób kilka listów (np. każda osoba z pary po dwa). Po zakończeniu pierwszej części nauczyciel wyjaśnia, w jaki sposób będą wysyłane następne listy. Jedna z osób w parze wkłada dowolną ilość liczmanów do koperty i mówi, ile liczmanów należy dołożyć, aby w środku była następna pełna dziesiątka, podaje też, jaka jest następna dziesiątka, np. trzeba dołożyć trzy liczmany, aby wszystkich było 30. Ile jest liczmanów w kopercie? Druga osoba z pary odpowiada, następnie dzieci sprawdzają poprzez przeliczenie liczmanów z koperty. Za dobrą odpowiedź para zdobywa punkt. Każda para powinna wysłać kilka listów. Na zakończenie dzieci mogą zliczyć punkty wszystkich par i wynik dopełnić do najbliższe pełnej dziesiątki.

W czasie zadania może być wyświetlona grafika nr 2.

Etap końcowy

Zgadnij, co to za liczba. Nauczyciel wybiera liczbę, którą opisuje w następujący sposób:

- Jest to liczba dwucyfrowa i jeśli dodam do niej 6 to otrzymam 30. Co to za liczba



Dzieci odpowiadają. Nauczyciel dziękuje za wspólne zajęcia.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 5 dodatkowo wykonuje w zeszyte działania z dopełnieniem do pełnych dziesiątek dla liczb dwucyfrowych (np. $24+\dots=30$, $15+\dots=20$, $32+\dots=40$); w etapie końcowym rozwiązuje zadanie z liczbami trzycyfrowymi.

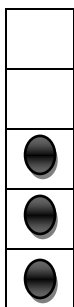
Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w każdym zadaniu wymagającym liczenia liczy na palcach, korzysta z tabeli z zapisanymi liczbami od 0 do 100 (format A4, który można położyć na ławce ucznia)

Tabela z liczbami od 0 do 99

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Opis animacji nr 2





Każda kolumna składa się z 10 części, powinno być kolumn 10, każda częściowo uzupełnia się kuleczkami np. w pierwszej 3, drugiej 5, trzeciej 1, czwartej 6, piątej 9, szóstej 4, siódmej 7, ósmej 2, dziewiątej 8, dziesiątej 0. Kuleczki w innym kolorze pojawiają się w pustych okienkach. Gdy cała dziesiątka jest wypełniona, pojawia się liczba 10 nad kolumną.

