

Temat: Bawimy się matematyką.

Cele główne:

- Kształtowanie umiejętności dodawania i odejmowania poprzez manipulowanie przedmiotami,
- usprawnianie percepcji wzrokowej
- rozwijanie orientacji przestrzennej
- kształcenie logicznego myślenia

Cele operacyjne:

Uczeń:

- rozwija spostrzegawczość, pamięć i koncentrację uwagi,
- potrafi dodawać i odejmować w zakresie 9
- używa nazw kierunków: w lewo, w prawo, w górę, w dół,
- rozumie zasady poszczególnych gier,
- rozumie polecenia nauczyciela i sposoby punktacji poszczególnych gier,
- potrafi grać w domino, memory
- potrafi komunikować się
- potrafi rywalizować "fair - play"
- wykorzystuje swoje wiadomości w zadaniach nietypowych,
- porządkuje stanowisko pracy.

Metody:

- elementy „Gimnastyki Mózgu” P. Dennisona
- wzrokowa
- praktyczna

Formy:

- grupowa
- zbiorowa jednolita
- indywidualna jednolita

Pomoce:

- gry: domino, memory (jednakowe pary klocków z liczbami od 1 do 9 oraz ze znakami: +, -, <, >, =.

Przebieg zajęć:

1. Powitanie.

2. Gimnastyka mózgu metodą P. Dennisona

- ✓ Leniwe ósemki – uczniowie kreślą w powietrzu kształt ósemek
- ✓ Rowerek – uczniowie podnoszą ręce i głowę do góry, obejmują głowę dłońmi i podtrzymują ją. Prawym łokciem dotykają lewego kolana, potem lewym łokciem prawego kolana itd. oddychają rytmicznie.
- ✓ Krążenie szyją – uczniowie zwieszają ciężko głowę i krążą nią zaczynając w lewo.

3. Gra w memory

„Memory” - na 28 kartonikach znajduje się 14 jednakowych par liczb oraz symboli matematycznych. Kartoniki ułożone są w dowolnej kolejności i położone tak, aby nie było widać, co się na nich znajduje. Uczeń w jednym ruchu odkrywa tylko 2 kartoniki. Jeśli trafi na „parę”, odkłada ją na bok, jeśli nie, odkłada na miejsce. Wygrywa ten uczeń, który wcześniej zbierze wszystkie „pary”.

4. Ćwiczenie relaksacyjne.

Relaksacja z zaczarowanym dywanem.

Przyjmij wygodną pozycję..., rozluźnij ciało... i zamknij oczy..., wyobraź sobie, że leżysz na niewielkim dywaniku..., na łące..., w śliczną pogodę..., leżysz i czekasz na podróż zaczarowanym dywanem, który cię zaraz uniesie..., czekasz..., jesteś spokojny..., teraz czujesz, że dywan zaczyna się unosić..., bardzo delikatnie unosi ciebie w górę..., czujesz się bezpiecznie..., unosisz się wysoko..., zaczynasz sterować lotem..., kierunek podróży zależy od ciebie..., rozglądasz się..., obserwujesz..., podziwiasz wszystko, co wokół..., wybierasz miejsce, do którego kierujesz dywan..., lądujesz..., zostań tam..., bądź tam..., to twoje wakacje..., jeśli uznasz, że jesteś gotów do powrotu, to skieruj swój zaczarowany dywan w drogę powrotną..., powoli wróć do miejsca startu..., dywan znika..., otwierasz oczy i przechodzisz do pozycji siedzącej’.

5. Gra w domino.

- Domino „zwykłe” - Kamienie dokładane są tak, aby stykające się pola miały taką samą liczbę oczek. Jeśli kolejny gracz nie posiada kamienia, który mógłby dołożyć według podanej zasady, dobiera kamień z pozostałej na stole puli. Według umowy, jeśli dobrany kamień również nie pasuje do wyłożonych, gracz dobiera dalsze kamienie, aż do wybrania właściwego (lub wyczerpania talonu), lub ruch wykonuje gracz następny. Wygrywa gracz który pierwszy wyłoży wszystkie posiadane kamienie lub "zamknie" grę układając kamień jednym polem pasujące do jednego końca utworzonego z układanych kamieni "węża" a drugim - do drugiego końca.
- Domino „Matador” - Kamienie dokłada się tak, aby suma oczek na przystawianych do siebie polach dawała liczbę dziewięć.

6. Zabawa - „Mucha idzie”

Nauczyciel rysuje kwadrat i dzieli go na 9 pól. W środkowym polu wpisuje literę „M” – to mucha. Prosi, aby uczniowie słuchały jej słów i kontrolowały wzrokiem jak idzie mucha. Nauczyciel mówi: *Mucha idzie w prawo, do góry, do góry, w lewo, na dół.*

Gdzie jest mucha? Uczniowie pokazują, dokąd ich zdaniem doszła mucha. Jeśli błędnie wskazały nauczyciel powtarza trasę much, tym razem pokazując jak ona szła.

Gdy uczniowie opanują tę umiejętność można pokazać planszę przez chwilę a następnie ją zakryć. Uczniowie muszą sobie teraz odtworzyć w pamięci ułożenie pól i kontrolować trasę, jaką przebyła mucha.

7. Zakończenie zajęć i pożegnanie.