

„ W krainie liczb i lamigłówek”

Data: 17.06.10

Temat: Dodawanie w zakresie 10 - konstruowanie gry - ściganki.

Czas trwania zajęć: 2 godz.

Cele główne:

- kształtowanie umiejętności dodawania poprzez manipulowanie przedmiotami,
- usprawnianie percepcji wzrokowej
- doskonalenie sprawności manualnej
- kształcenie logicznego myślenia

Cele operacyjne:

Uczeń:

- układa liczby w zakresie 10 w kolejności rosnącej i malejącej,
- dodaje liczby w zakresie 10 różnymi sposobami (np. na palcach, liczydła itp.),
- liczy na miarę swoich możliwości,
- konstruuje grę,
- przestrzega ustalonych reguł podczas gry,
- panuje nad swoimi emocjami i uczuciami w sytuacjach, kiedy nie wszystko przebiega po ich myśli,
- rozwija spostrzegawczość, pamięć i koncentrację uwagi.

Metody:

- działania praktyczne
- gra dydaktyczna

Formy:

- zbiorowa jednolita
- indywidualna jednolita
- grupowa jednolita

Pomoce:

- serduszka z liczbami od 1 do 9, kartoniki z liczbami od 1 do 10, arkusze szarego papieru, markery, kostki do gry, pionki - klocki, klocki do odmierzania chodniczka,

Przebieg zajęć:

1. Powitanie.

2. Dennison.

3. Zabawa matematyczna: Wylosuj serduszko

- ✓ Uczniowie siedzą w kręgu wokół ławki. Na ławce leżą serduszka z liczbami np. od 1 do 8. Zadaniem uczniów jest dodać do wylosowanego serduszka z liczbą - liczbę 2 i podać wynik;

4. Ćwiczenia w dodawaniu liczb w zakresie 10 z wykorzystaniem kartoników cyfrowych.

- ✓ Każdy uczeń otrzymuje kartoniki z liczbami od 1 do 10. Zadaniem uczniów jest ułożenie ich w kolejności rosnącej i odczytanie ich w kolejności malejącej.
- ✓ Nauczyciel zapowiada, iż do liczb, które będzie podnosiła należy dodać np. 3. Nauczyciel podnosi kolejno liczby 1,2,3,4,5,6,7, a uczniowie podnoszą kartoniki z wynikami.

4. Konstruowanie gry- ściganki.

- ✓ Uczniowie siedzą na ławkach w dwóch grupach przed tablicą, do której przymocowany jest arkusz szarego papieru. Nauczyciel zapowiada, iż wspólnie ułożymy grę, a potem w nią zagramy. Będzie to gra - ściganka.
- ✓ Nauczyciel rysuje na szarym papierze chodniczek, po którym uczniowie będą się ścigać. Zaznacza na nim początek i koniec wyścigu oraz strzałkę, która będzie przypominała, w którą stronę należy się ścigać. Następnie rysuje płytki chodniczka, które odmierza klockiem, bo płytki muszą być podobnej wielkości. Jedna osoba pomaga nauczycielowi i odmierza płytki, a reszta uczniów liczy głośno ile jest płytek.
- ✓ Kiedy chodniczek jest gotowy Nauczyciel zaznacza gdzie zawodnicy staną przed startem, i gdzie mają zatrzymać się po przekroczeniu mety.
- ✓ Gdy plansza do gry jest gotowa nauczyciel dzieli uczniów na dwa zespoły, które ze sobą zagrają.
- ✓ Uczniowie siadają na oddzielnych ławeczkach i wybierają swojego przedstawiciela

5. Ustalenie reguły gry – ściganki.

- ✓ Nauczyciel zapowiada, iż do wyrzuconej liczby oczek na kostce uczniowie będą dodawać 2 /nauczyciel rysuje w rogu planszy kratkę i zapisuje na niej +2/. Jeśli uczniowie będą zbliżać się do końca gry (mety) to należy wyrzucić dokładnie tyle oczek żeby przekroczyć linie mety. Jeśli wyrzucicie więcej oczek trzeba czekać.
- ✓ Zaznaczenie przeszkód na trasie wyścigu:
 - czerwone pole – strata kolejki
 - pole zakreślane ze strzałką – powrót na pole wcześniejsze zgodnie z ruchem strzałki

6. Granie w grę z przestrzeganiem obowiązujących reguł.

7. Samodzielne konstruowanie przez dzieci gry - ściganki (w parach)

- ✓ Nauczyciel zapowiada, iż uczniowie teraz sami zbudują podobną grę – ściankę, a potem w nią zagrają. Wspólnie tylko ustali się reguły do tej gry, które będą obowiązywały wszystkich uczniów.
- ✓ W poprzedniej grze do wyrzuconej liczby kropek na kostce dodawaliście 2. Teraz każda grupa sama ustali sobie ile będzie dodawać i zapisze to na planszy w kratce. /Należy dodawać takie liczby żeby wynik nie przekroczył 10/

- Jaka jest największa liczba oczek na kostce możliwych do wyrzucenia (6)
- Ile możemy najwięcej dodać do 6, aby wynik nie przekroczył 10 (1,2,3,4)
- Czy możemy dodawać 5? (nie)
- Jak zapisać ten warunek? (liczby mniejsze od 5, czyli, $5 > 1$, $5 > 2$, $5 > 3$, $5 > 4$.)
 - ✓ Ustalenie, że w tej grze można dodawać liczby mniejsze od 5 i każda grupa zapisze swoją liczbę na planszy.
 - ✓ Następnie każda grupa może też na swojej trasie zaplanować 2 przeszkody (nie więcej)
 - ✓ Dobieranie się uczniów w pary, w których będą budować grę, a potem w nią grać
 - ✓ Budowanie gry na arkuszu szarego papieru i zapisywanie przyjętej liczby, którą będą dodawać – nauczyciel sprawdza, czy dzieci wybrały właściwą liczbę, którą będą dodawały.
 - ✓ Kiedy plansze są już gotowe nauczyciel rozdaje dzieciom pionki i kostki do gry.

8. Zakończenie zajęć i pożegnanie