

Temat: „Olimpiada matematyczna” - Dodawanie i odejmowanie w zakresie 10 z wykorzystaniem zabaw komputerowych.

Czas trwania zajęć: 1 godz.

Cel główny:

- doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 10 z wykorzystaniem zabaw komputerowych

Cele operacyjne:

Uczeń:

- rozpoznaje liczby od 1 do 10
- przelicza przedmioty w zakresie 10
- porządkuje wyniki działań w porządku rosnącym i malejącym
- poprawnie dodaje i odejmuje liczby w zakresie 10
- zna położenie i funkcję klawiszy numerycznych - cyfry, znaki +, -, =
- uruchamia i zamyka program za pomocą skrótu na pulpicie
- zapisuje działanie w prostym edytorze tekstu Notatnik

Metody:

- pokaz
- ćwiczenia praktyczne

Formy:

- grupowa indywidualna
- indywidualna jednolita
- indywidualna zróżnicowana

Pomoce:

- komputery dla każdego ucznia z dostępem do Internetu
 - ✓ zabawy dydaktyczne z internetowego Klubu www Wesola szkoła, <http://www.wsip.com.pl/serwisy/wesolaszkola/index.htm>
 - ✓ zabawa dydaktyczna z serwisu <http://www.dzieci.pl/> ,

Przebieg zajęć:

1. Powitanie.

2. Dennison.

3. Nauczyciel informuje uczniów, że dziś dzieci będą uczestniczyć w olimpiadzie matematycznej. W sprawdzeniu wyników pomoże komputer.

4. Dodawanie i odejmowanie oraz porządkowanie wyników działań – zabawa w serwisie internetowym <http://www.wsip.com.pl/serwisy/wesolaszkola/index.htm>

Zabawa „Kolejka” – kl. I

Zadaniem dzieci jest obliczenie wyników działań w „walizkach”. Następnie rozwiązania sum należy uporządkować rosnąco, a różnic - malejąco.

Komputer „informuje” uczniów, czy poprawnie rozwiązały przykład poprzez „zamalowanie walizki”. Uczniowie odczytują hasło, powstałe po odpowiednim

uporządkowaniu liczb. Po zakończeniu ćwiczenia pojawia się nagroda w postaci rysunku i pochwały.

5. Dobieranie działań do odpowiednich wyników - zabawa "Dodawanie" (odnośnik Cyferki) z serwisu internetowego www.dzieci.pl

Uczniowie klikają na dowolnym kartoniku. Zapamiętują, jaką liczbę przedstawia. Zadanie polega na odszukaniu par tych samych liczb. Jeżeli uczeń kliknie jedną po drugiej karty z tą samą liczbą, para zostaje odkryta.

6. Dyktando matematyczne.

Uczniowie otwierają program Notatnik. Poznają jego możliwości. Nauczyciel dyktuje działania, a uczniowie korzystając z klawiszy numerycznych wpisują działanie i obliczają wynik.

7. Podsumowanie zajęć.