

„ W krainie liczb i lamigłówek”

Data: 27.04.11r.

Temat: Dodawanie i odejmowanie liczb z przekroczeniem progu dziesiętkowego w zakresie 20 z wykorzystaniem gier komputerowych.

Czas trwania zajęć: 2 godz. lekcyjne

Cel główny:

- utrwalanie pamięciowego dodawania i odejmowania w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego
- rozwijanie logicznego myślenia
- usprawnianie percepcji słuchowej,
- kształtowanie funkcji wzrokowej,
- ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowo-słuchowej.

Cele operacyjne:

Uczeń:

Doskonali umiejętności podstawowych obliczeń matematycznych: dodawania i odejmowania w zakresie 20

Obsługuje komputer

Posługuje się myszką i klawiaturą

Metody: słowne, pokaz, praktyczne działanie

Formy: praca indywidualna i zbiorowa

Pomoce:

- 4 arkusze ze słoneczkami, program „Liczę z Reksiem”,

Przebieg zajęć:

1. Powitanie.

2. Ćwiczenia wstępne - Dennisona aktywizujące obie półkule mózgowe.

3. Przypomnienie zasad dodawania i odejmowania

Uczniowie próbują z pomocą prowadzącego objaśnić, na czym polega dodawanie i odejmowanie.

4. Rachunek pamięciowy.

5. Ćwiczenia rozluźniające: „Stań się...”, „Drzewa na wietrze”

6. Rozpoczęcie pracy z komputerem w programie „Ćwiczenia Matematyczno-Pamięciowe Porusz Umysł Plus”

7. Relaksacja z zaczarowanym dywanem.

8. Praca z komputerem - w Internecie.

➤ Włączenie komputera, otwarcie przeglądarki internetowej a następnie wpisanie adresu strony i wyszukanie jej (<http://www.e-gierki.com/gra-arithmetic-challenge-1834.html>).

9. Praca z komputerem w Internecie

➤ Wyszukanie strony internetowej wydawnictwa wsip.

10. Zakończenie zajęć.