

Temat: Dodawanie, odejmowanie liczb bez i z przekroczeniem progu dziesiątkowego. Porównywanie liczb w zakresie 20. Zabawy dydaktyczne z użyciem kart do gry.

Czas trwania zajęć: 1 godz.

Cel główny:

- Doskonalenie dodawania i odejmowania w zakresie 20

Cele operacyjne:

Uczeń:

- Porównuje liczby w zakresie 20
- Dodaje i odejmuje liczby w zakresie 20
- Rozwija logiczne myślenie
- Współdziała w grupie
- Szanuje ustalone normy i reguły

Metody: słowne, pokaz, praktyczne działanie

Formy: praca indywidualna i zbiorowa

Pomoce:

- Różnokolorowe figury geometryczne, kolorowe kółka z liczbą lub działaniem, narysowane na szarym papierze duże drzewo, listki z liczbami – wynikami działań, karty do gry

Przebieg zajęć:

1. Powitanie.

2. Ćwiczenia wstępne - Dennisona aktywizujące obie półkule mózgowe.

3. Porównywanie figur geometrycznych

- ✓ Rozwieszenie na tablicy kolorowych figur geometrycznych (kół, kwadratów, prostokątów, trójkątów)
- ✓ Nauczyciel prosi o wyszukanie zielonych kół (17) i niebieskich (15).
- ✓ Przeliczanie i porównywanie, których kół jest więcej.
- ✓ Wyszukiwanie żółtych kwadratów (13) i czerwonych prostokątów (16).
- ✓ Przeliczanie i porównywanie, których figur jest więcej.

4. Porównywanie liczb w zakresie 20

Polecenia nauczyciela:

- podaj liczby większe od 15;
- podaj liczby mniejsze od 7;
- $2+4$ jest mniejsze od.... lub większe od...;
- $8-5$ jest mniejsze od... lub większe od

4. Zabawa matematyczna: Znajdź pary.

Na tablicy znajdują się kolorowe kółka z liczbą lub działaniem. Zadaniem uczniów jest połączenie liczby z działaniem.

6. Zabawa matematyczna: Drzewo.

Nauczyciel zawiesza na tablicy duże drzewo z szarego papieru. Na 8 gałązkach zawieszane są duże zielone listki z liczbami – wynikami działań (12, 15, 8, 5, 14, 3, 9, 20). Każdy uczeń otrzymuje po 2 listki z działaniem (1 na dodawanie, 1 na odejmowanie). Zadaniem jest obliczyć i wymienić się z kolegą z ławki w celu sprawdzenia poprawności, a następnie każdy uczeń przykleja swoje listki na gałązkę z odpowiednim wynikiem.

7. Gry z wykorzystaniem kart do gry

a) „Szereg” (dodawanie w zakresie 20)

Układamy karty w szeregu od najmniejszej do największej w czterech rzędach (według koloru, aś jest liczbą 1). Dzieci kolejno zabierają z szeregu, te karty, których suma jest równa np. 11, 14, 16 itp. Wygrywa ten, kto ma więcej 11 czy 14 itd.

b) „Dwójki” (odejmowanie w zakresie 10)

Karty dzielimy po równo. Pierwszy gracz kładzie kartę. Zadaniem drugiego jest położenie takiej karty, aby różnica wynosiła 2. I tak na zmianę.

8. Zakończenie zajęć.