

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 61/I

Klasa	pierwsza
Temat dnia	<i>Matematyczne łamanie głów</i>
Obszary edukacyjne	- edukacja matematyczna - edukacja polonistyczna
Cele zajęć	Ogólne: - rozwijanie kompetencje matematycznych, - usprawnianie umiejętności analizowania danych. Operacyjne: Uczeń - zapisuje działania do podanego wyniku, - układa treść zadań do zapisanego działania, - dodaje i odejmuje w zakresie do 15, - identyfikuje prostokąty w figurze złożonej, - wycina elementy zgodnie z instrukcją nauczyciela, - właściwie ilustruje treść poleceń nauczyciela za pomocą wyciętych obrazków bocianów, - odczytuje zaszyfrowaną informację, wykonując poprawianie dodawanie i odejmowanie w zakresie do 15.
Metody pracy	Podające (opis, pogadanka), aktywizujące (trening twórczości), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe)
Forma pracy	zbiorowa, indywidualna, w parach
Środki dydaktyczne	KARTY PRACY NR 1-2
Czas trwania	2 godz.

### PRZEBIEG ZAJĘĆ

#### FAZA WSTĘPNA

#### Rozgrzewka twórcza

Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej liczby z przedziału  $<10;15>$ . Zadaniem uczniów jest zapisanie w zeszytach dowolnego działania, którego wynik będzie równy wyświetlanej liczbie. Następnie każdy uczeń układa do zapisanego działania odpowiednią treść. Chętni dzielą się swoimi pomysłami na forum. Jednocześnie nauczyciel dba o to, aby każdy uczeń miał szansę zaprezentowania przynajmniej raz swojego zadania w ciągu całej rozgrzewki.

## **KOMENTARZ:**

Nauczyciel powinien przygotować dla uczniów zdolnych liczby z zakresu powyżej 20. Prowadzący powinien w sposób szczególnie uważny kontrolować prace uczniów sześciolletnich i pomagać im w generowaniu treści zadań.

## **FAZA WŁAŚCIWA:**

### **1. Bocianie powroty**

Uczniowie wykonują KARTĘ PRACY NR 1. Ich zadaniem jest policzenie bocianów na łące. Zadanie jest utrudnione, ponieważ bocian symbolizowany jest przez prostokąt. Uczniowie konfrontują swoje odpowiedzi między sobą, a następnie wspólnie z nauczycielem przeliczają prostokąty (bociany) na tablicy interaktywnej.

### **2. Bocianie konfiguracje**

Uczniowie wycinają bociany z KARTY PRACY NR 2. Odpowiadają na pytania nauczyciela, manipulując wyciętymi ptakami (pełniącymi funkcję liczmanów):

- a) stado bocianów podzieliło się na trzy równe grupy – po ile ptaków znalazło się w każdej grupie?
- b) stado bocianów podzieliło się na dwie grupy – w jaki sposób mogły to zrobić?
- c) ze stada bocianów odleciały 4 bociany, a następnie 2 powróciły – ile jest aktualnie bocianów w stadzie?
- d) ile par można utworzyć w stadzie bocianów?
- e) ile czwórek można utworzyć w stadzie bocianów?

Następnie uczniowie sami wymyślają polecenia (przynajmniej jedno) dla swoich kolegów/koleżanek z ławki.

## **FAZA KOŃCOWA**

Zagadka na zakończenie zajęć:

Nauczyciel wyświetla zagadkę na tablicy interaktywnej.

Co chciał powiedzieć Wam bocian?



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG  
stowarzyszenie aktywnego  
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



15-10	9-3	11-7	6+1	0+3	15-8	10-4	1+3	7-1	15-7	14-11
-------	-----	------	-----	-----	------	------	-----	-----	------	-------

wynik działania	litera
3	A
4	B
5	D
6	O
7	R
8	T

Zakodowane wyrażenie: DOBRA ROBOTA.

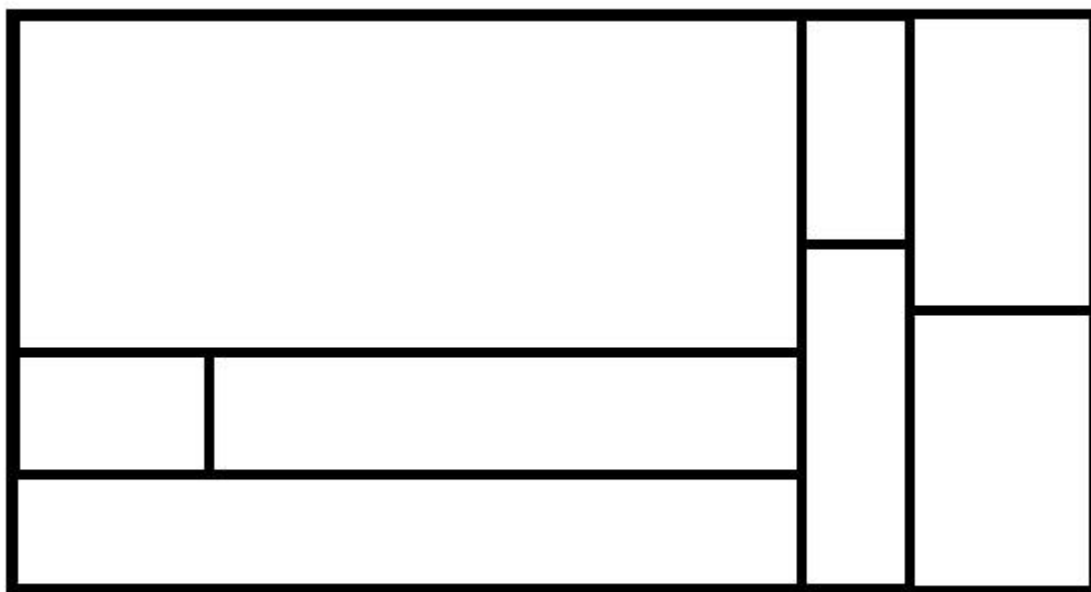
**CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## KARTA PRACY NR 1

1. Wyobraź sobie, że każdy prostokąt widoczny poniżej to bocian przechadzający się po łące. Ile bocianów widzisz?



Odpowiedź: \_\_\_\_\_

2. Szyfr na koniec zajęć.

Co chciał Ci powiedzieć bocian?

	15-10	9-3	11-7	6+1	0+3	15-8	10-4	1+3	7-1	15-7	14-11
wynik											
litera											

## KARTA PRACY NR 2

