

SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 18/II

Klasa	druga
Temat dnia	<i>Liczymy do 50</i>
Obszary edukacyjne	<ul style="list-style-type: none"> - edukacja matematyczna - edukacja polonistyczna - edukacja społeczna
Cele zajęć	<p>Ogólne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozwijanie kompetencji matematycznych, - rozwijanie umiejętności współpracy z innymi. <p>Operacyjne:</p> <p>Uczeń</p> <ul style="list-style-type: none"> - wskazuje obiekty, których ilość może być większa niż 15, - wykorzystuje kubki styropianowe do wskazania usłyszanej liczby, - rozwiązuje zadania z treścią, - rozumie zasady gry matematycznej i postępuje zgodnie z nimi, - generuje działania we współpracy z kolegą/koleżanką z pary według wytycznych nauczyciela.
Metody pracy	podające (opis, pogadanka), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe)
Forma pracy	zbiorowa, indywidualna, grupowa, w parach
Środki dydaktyczne	kubki styropianowe, mazaki, tablica interaktywna, kartki w formacie A4
Czas trwania	2 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Rozgrzewka twórcza

Uczniowie siedzą lub stoją w kręgu. Nauczyciel pyta:

- Czego jest więcej niż 15?

Uczniowie generują swoje odpowiedzi, unikając powtórzeń.

KOMENTARZ:

W przypadku trudności z udzielaniem odpowiedzi, nauczyciel może podać kilka przykładów:

- dni w miesiącu, dni w roku, zębów mlecznych (lub stałych), stopni podczas upału, godzin w ciągu doby.

Ćwiczenie usprawnia zarówno myślenie twórcze uczniów, jak i poszerza wiedzę ogólną (np. przyrodniczą), wymaga również utrzymywania koncentracji uwagi na wysokim poziomie (unikanie powtórzeń).

FAZA WŁAŚCIWA:

1. Prosta maszyna do tworzenia liczb

Uczniowie przygotowują po 2 kubki styropianowe. Przy górnej krawędzi jednego kubka wpisują kolejno cyfry od 1 do 5 (w taki sposób, aby równomiernie rozmieścić cyfry na ścianie kubka, przy czym cyfry wpisywane są przy położeniu kubka w pozycji leżącej, a nie stojącej – rotacja o 90 stopni). Przy górnej krawędzi drugiego kubka należy wpisać cyfry z przedziału $<0;9>$. Drugi kubek powinien zostać umieszczony w pierwszym tak, aby można było dowolnie kręcić oboma.

Uczniowie przedstawiają liczby wypowiedane przez nauczyciela za pomocą odpowiedniego układu kubków styropianowych:

- 43

- 25

- 18

- 30

- 49

- 30.

KOMENTARZ:

W przypadku trudności uczniów z dekodowaniem nazw liczb podawanych przez nauczyciela, można wspomóc ich poprzez zapisanie liczb na tablicy.

2. Zadania z treścią

Nauczyciel wyświetla zadania na tablicy interaktywnej. Zadaniem uczniów jest zapoznanie się z nimi i podanie wyniku za pomocą kubków styropianowych.

Zadanie 1.

Ania czytała „Dzieci z Bullerbyn” przez 12 dni, Rafał zaś przez 8 dni. Iza czytała tę książkę tyle dni, ile w sumie zajęło to Ani i Rafałowi. Ile dni łącznie poświęciły dzieci na lekturę „Dzieci z Bullerbyn”?

Zadanie 2.

Ania czytała każdego dnia po 23, Iza zaś po 34 strony książki. O ile więcej stron od Izy przeczytała Ania po 3 dniach lektury?

Zadanie 3.

Ania czyta średnio dwie książki w miesiącu. Ile zatem czyta książek w ciągu roku, a ile w ciągu dwóch lat?

FAZA KOŃCOWA

Uczniowie pracują w parach. Nauczyciel wyświetla na tablicy dowolną liczbę z zakresu 0-50 oraz dowolną cyfrę z zakresu 3-7, np. 17 i 6. Zadaniem uczniów jest zapisanie na kartce w formacie A4 działania, którego wynik równy będzie wyświetlonej liczbie (17), a sam zapis działania (łącznie z wynikiem) będzie zawierał tyle liczb, ile wskazuje podana cyfra (6). Uczniowie naprzemiennie zapisują na kartkach liczby, wstawiając między nimi odpowiednie znaki + lub -, kontrolując jednocześnie aktualny wynik działania (powinni podać go na głos). Jeśli uczeń osiągnie oczekiwany wynik wcześniej, niż wskazuje wskazana cyfra, przegrywa. Podobnie w przypadku błędnego podania wyniku częściowych działań lub nieosiągnięcia pożądanego wyniku w odpowiednim czasie.

KOMENTARZ:

Przebieg ćwiczenia warto prześledzić na przykładzie.

Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej liczbę 24 i cyfrę 5.

Uczeń A: Zapisuje na kartce np. liczbę 34.

Uczeń B: Wstawia znak - i liczbę 6.

Uczeń A: Wstawia znak + i liczbę 25.

Uczeń B: Wstawia znak - i liczbę 29. Jednocześnie wstawia znak = i zapisuje wynik 30.

Zapis gry:

$$34-6+25-29=24$$



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego