



SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 57/II

Klasa	druga
Temat dnia	<i>Matematyka pełna emocji</i>
Obszary edukacyjne	- edukacja matematyczna - edukacja społeczna
Cele zajęć	Ogólne: - rozwijanie kompetencji matematycznych uczniów, - kształtowanie pozytywnej postawy uczniów do matematyki. Operacyjne: Uczeń - identyfikuje wyniki działań jako większe, równe lub mniejsze od 30, - rozumie zasady gry i ich przestrzega, - bierze czynny udział w grach matematycznych, - opracowuje strategię działania, korzystając ze swoich dotychczasowych doświadczeń z daną grą, - akceptuje zarówno sytuację wygranej, jak i przegranej w grach matematycznych, - zapisuje różne działania z wykorzystaniem cyfry 5, - zlicza wskazane w karcie pracy figury geometryczne, - podaje różne zastosowania matematyki, odnosząc się do swoich doświadczeń i codziennych obserwacji.
Metody pracy	podające (opis, pogadanka, wyjaśnienie), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe), aktywizujące (gry dydaktyczne)
Forma pracy	indywidualna, grupowa, w parach
Środki dydaktyczne	Kostki do gry, kartki w formacie A4 do robienia notatek przez uczniów, KARTA PRACY NR 1
Czas trwania	2,5 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Większy-mniejszy-równy

Każdy uczeń otrzymuje numer od 1 do 3. „Jedynki” są liczbami mniejszymi od 30, „dwójki” są równe 30, zaś „trójki” są większe od 30. Nauczyciel czyta głośno działania. W zależności od wyniku, prawą rękę podnoszą uczniowie „mniejsi”, „równi” bądź „więksi” od 30.

Działania:

$$50-7-13=$$

$$20+13-7=$$

$$13+20-1=$$



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SCWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



$$23+14=$$

$$45-23=$$

$$32-9+10=$$

FAZA WŁAŚCIWA

1. Najbliżej zera

Uczniowie grają kostką w zespołach 3-5-osobowych. Celem gry jest zbliżenie się do zera za pomocą odejmowania w siedmiu ruchach od 100. Po każdym rzucie poszczególne gracz decyduje, czy wyrzucona liczba oczek ma wskazywać na odejmowaną od 100 (lub poprzedniego wyniku odejmowania) liczbę, czy też należy ją pomnożyć przez 10 i dopiero wówczas odjąć od poprzedniego wyniku.

Przykładowo: Uczeń wyrzucił 3. Może odjąć od 100 3 lub 30.

Jeżeli uczeń jest zmuszony odjąć większą liczbę od mniejszej odpada z gry. Wygrywa osoba, której uda się osiągnąć wynik najbliższy zeru.

KOMENTARZ:

Grę można powtórzyć tak, aby dać szansę uczniom na wypracowanie własnej strategii działania i wdrożenie jej w praktykę.

Źródło: M. Pisarski (2011). *Matematyka dla naszych dzieci*. Opole: Wyd. Nowik Sp. jawna.

2. 7 piątek

Każdy uczeń zapisuje na swojej kartce 7 piątek. Jego zadaniem jest wstawienie dowolnych znaków działań między piątki tak, aby otrzymać jak najwięcej różnych wyników. Wygrywa uczeń z największą liczbą propozycji.

KOMENTARZ:

W przypadku uczniów zdolnych warto zwrócić uwagę na kolejność wykonywania działań i rolę nawiasów w zapisie arytmetycznym. Są to treści poszerzające, wykraczające poza podstawę programową, niemniej podczas podejmowania przez uczniów uzdolnionych matematycznie dodatkowych zadań, niezbędne do poprawnego ich wykonania.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SCWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



3. Suma oczek w kostkach na opak

Uczniowie grają w zespołach czteroosobowych. Kolejni uczniowie wyrzucają 8 kostek. Zadaniem uczniów jest oszacowanie na swojej kartce sumy oczek znajdujących się na spodniej stronie kostek.

4. Mistrz spostrzegawczości

Zadaniem uczniów jest policzenie kół, trójkątów i prostokątów widocznych na KARCIE PRACY NR 1.

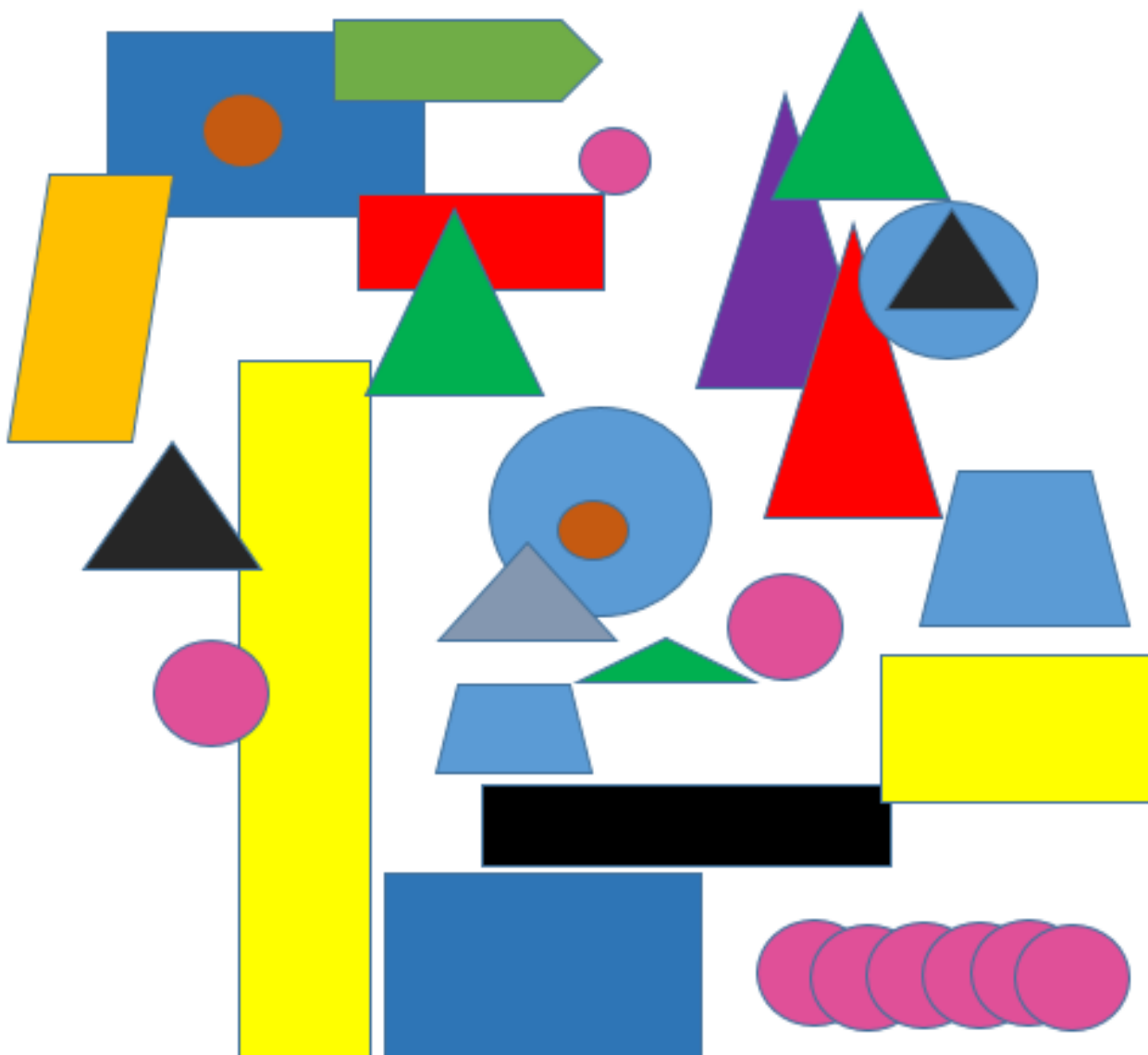
FAZA KOŃCOWA

Uczniowie siedzą/stoją w kręgu. Podają jak najwięcej codziennych i niecodziennych zastosowań matematyki:

- Po co nam matematyka? Do czego można wykorzystać matematykę na co dzień?



KARTA PRACY NR 1



Policz kwadraty, koła i trójkąty. Oceń prawdziwość poniższych twierdzeń:

1. Kół jest więcej niż trójkątów. PRAWDA FAŁSZ
2. Kół jest mniej niż kwadratów. PRAWDA FAŁSZ
3. Suma kwadratów i trójkątów jest mniejsza od liczby kół. PRAWDA FAŁSZ
4. Na ilustracji nie występują inne figury poza kwadratami, kołami i trójkątami. PRAWDA FAŁSZ