



SCENARIUSZ PROJEKTU EDUKACYJNEGO NR 4/I

Klasa	pierwsza
Temat dnia	Zabawy z liczbami
Obszary edukacyjne	<ul style="list-style-type: none"> - edukacja matematyczna - edukacja plastyczna - edukacja społeczna - wychowanie fizyczne - język angielski
Cele zajęć	<p>Ogólne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozwijanie kompetencji matematycznych uczniów (w tym szczególnie umiejętności arytmetycznych). <p>Szczegółowe:</p> <p>Uczeń</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia obiekty, które występują po trzy sztuki/osoby, - rozwiązuje zagadki liczbowe, - układa zagadki liczbowe, - odtwarza z pamięci podane liczby (w normalnej kolejności i wspak), - tworzy liczby od 0 do 10 z zapalek, - łączy w pary liczby zapisane cyframi arabskimi i znakami rzymskimi, - wymyśla historię zapisu wybranych cyfr arabskich, - wskazuje funkcje liczb we współczesnym świecie.
Metody pracy	Metoda projektu edukacyjnego
Forma pracy	grupowa, indywidualna, zbiorowa
Środki dydaktyczne	tablica interaktywna, zapalki, karteczki ze znakami rzymskimi i cyframi arabskimi
Czas trwania	4 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

KOMENTARZ:

Zajęcia realizowane według metody projektu przeprowadzane są przez kilka dni (ok. 1 godz. dyd. dziennie). Zakłada się również pracę uczniów w domu. Najważniejszym walorem tej metody jest możliwość kształtowania przez samych uczniów przebiegu zajęć. Prezentowany scenariusz w związku z tym, iż przeznaczony jest do I klasy, traktuje metodę projektu bardziej jako formę aktywizowania uczniów do samodzielnej, twórczej pracy niż typowy, oparty na wytycznych J. Dewey'a schemat postępowania metodycznego.

FAZA WSTĘPNA

Czego może być 3? – rozgrzewka twórcza

Uczniowie siedzą w kręgu. Wymieniają obiekty, zjawiska, osoby, przedmioty, które mogą występować po 3, np. miesiące w kwartale, trzy czasy gramatyczne, trzy tysiąclecia, trzy korony, itp.

KOMENTARZ:

Uczniowie mogą również kontynuować poszukiwanie obiektów występujących po 3 w ramach pracy domowej (rozmowa z domownikami lub osobami napotkanymi w drodze powrotnej do domu).

FAZA WŁAŚCIWA

1. Zagadki liczbowe

Nauczyciel wyświetla zagadki na tablicy interaktywnej. Uczniowie poszukują rozwiązania zagadek.

ZAGADKA 1.

Jestem liczbą, której używa się do określania ilości godzin w dobie.

ZAGADKA 2.

Tyle masz palców u swoich kończyn, jeśli zapomnisz policzyć palców u lewej nogi.

ZAGADKA 3.

Jestem liczbą parzystą mniejszą od 30, ale większą od 20. Powstałam przez podwojenie jedenastki.

Uczniowie dzielą się na cztery zespoły. Ich zadaniem jest ułożenie 5 zagadek liczbowych dla jednej drużyny konkurencyjnej.

2. Trening pamięci świeżej

Uczniowie organizują w parach trening pamięci świeżej. Każda osoba przygotowuje na kartce 5 serii liczb (I seria: 3 liczby, II i III seria: 4 liczby, IV i V seria: 5 liczb).

Czyta głośno te liczby. Zadaniem drugiej osoby jest powtórzenie ich w standardowej kolejności oraz wspak.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



3. Liczby z zapalek

Uczniowie układają liczby od 0 do 10 z zapalek. Wygrywa osoba, która użyje do tego ich najmniejszą ilość.

4. Znaki rzymskie

Nauczyciel przygotowuje dla połowy klasy karteczki z liczbami zapisanymi cyframi arabskimi, a dla drugiej połowy zapisanymi znakami rzymskimi. Uczniowie przyklejają sobie karteczki (jak wizytówki) i tworzą jak najszybciej pary.

5. Twórcze opowieści o liczbach

Uczniowie w czterech zespołach tworzą fantastyczne historie, w jaki sposób wymyślono taki, a nie innym zapis cyfr: 3, 4 i 5.

FAZA KOŃCOWA

Uczniowie opisują rolę liczb w naszym życiu. Im więcej wskazanych funkcji, tym lepiej.

KOMENTARZ:

Można również zorganizować wypowiedź w kręgu i wówczas każda osoba musi poszukać oryginalnej wypowiedzi (unikanie powtórek).