



SCENARIUSZ ZAJĘĆ nr 8/III

Klasa	trzecia
Temat dnia	<i>Potyczki matematyczno-logiczne</i>
Obszary edukacyjne	- edukacja matematyczna - edukacja społeczna
Cele zajęć	Ogólne: - rozwijanie kompetencji matematycznych uczniów, - kształtowanie pozytywnej postawy uczniów do matematyki. Operacyjne: Uczeń - dodaje i odejmuje w zakresie do 100, - rozumie zasady gry i ich przestrzega, - bierze czynny udział w grach matematycznych, - opracowuje strategię działania, korzystając ze swoich dotychczasowych doświadczeń z daną grą, - uzupełnia działania znakami celem otrzymania różnorodnych wyników, - rozwiązuje zagadki arytmetyczne, wykazując umiejętność analizy treści zadań i dostrzegania związku między danymi a brakami w danych, - podaje działania, których wynikiem jest 100.
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	3 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Pary – trójki - czwórki

Każdy uczeń otrzymuje kartkę z liczbą z przedziału $<20;50>$ (nie wszystkie liczby z tego przedziału są wykorzystane). Kartki powinny być przyklejone podobnie jak wizytówki tak, aby każdy uczeń widział, jaką liczbą jest kolega/koleżanka. Uczniowie dobierają się w pary według instrukcji nauczyciela:

- utwórzcie pary tak, aby różnica między liczbami tworzącymi parę była jak najmniejsza,
- utwórzcie pary tak, aby różnica między liczbami tworzącymi parę była jak największa,
- utwórzcie pary tak, aby suma między liczbami tworzącymi parę była jak największa,



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



- utwórzcie pary tak, aby suma między liczbami tworzącymi parę była jak najmniejsza.

Po utworzeniu par nauczyciel wspólnie z uczniami omawia optymalne rozwiązania poleceń.

Następnie uczniowie dobierają się w trójki, potem w czwórki. Polecenia są analogiczne do poprzednich.

KOMENTARZ:

Ćwiczenie doskonale trenuje operacje numeryczne.

FAZA WŁAŚCIWA

1. Ile brakuje do 100?

Uczniowie grają w parach. Rzucają naprzemiennie dwoma kostkami. Każdy decyduje, w jaki sposób wykorzystać wyrzucone oczka – czy większą liczbę wykorzystać na cyfrę jedności, czy dziesiątek. Kolejno dodają do siebie otrzymane liczby. Przegrywa daną rundę osoba, która poda wynik wyższy od 100. Można przeprowadzić od 5 do 10 rund.

2. 7 czwórek

Każdy uczeń zapisuje na swojej kartce 7 czwórek. Jego zadaniem jest wstawienie dowolnych znaków działań między czwórki tak, aby otrzymać jak najmniejszy wynik. Wygrywa uczeń, którego wynik będzie najniższy.

3. Zagadki arytmetyczne

Uczniowie rozwiązują zagadki arytmetyczne zamieszczone w KARCIE PRACY NR 1.

FAZA KOŃCOWA

Uczniowie pracują w zespołach kilkusobowych. Zadaniem każdego zespołu jest podanie w ciągu 2 min. jak największej liczby działań, których wynikiem jest 200.



KARTA PRACY NR 1

Rozwiąż zagadki arytmetyczne przygotowane przez Szczęśliwych Matematyków.

ZAGADKA 1.

Ile wynosi suma wszystkich cyfr tworzących liczby w pierwszej dwudziestce?

ZAGADKA 2.

Ile wynosi suma wszystkich cyfr tworzących liczby z zakresu od 55 do 70?

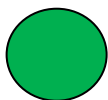
ZAGADKA 3.

Każda poniższa figura oznacza określoną liczbę. Oblicz wartość poszczególnych figur, jeśli wiesz, że suma w każdym prostokącie (A, B, C, D) wynosi 100.

Wiadomo również, że:

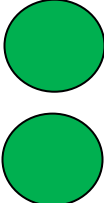
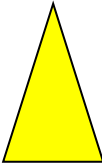
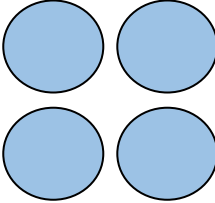
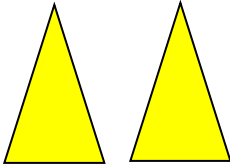

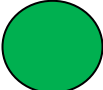
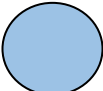
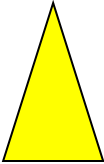


ma wartość 15, zaś



=



A  	B  
C    	D 