

## SCENARIUSZ EDUKACJI MATEMATYCZNEJ - KLASA III

### „Zajęcia wyrównawcze”

Temat: Utrwalenie znajomości tabliczki mnożenia z wykorzystaniem TIK.

#### **Cele ogólne:**

- utrwalenie znajomości tabliczki mnożenia,
- rozwijanie myślenia przyczynowo -skutkowego,
- wykorzystywanie nowoczesnych technologii w rozwoju dziecka,
- rozwijanie kompetencji społecznych, umiejętności pracy w zespole.

#### **Cele operacyjne:**

Uczeń:

- mnoży i dzieli w zakresie 50,
- potrafi odczytać zadanie za pomocą skanera kodów QR,
- wykazuje się strategicznym myśleniem grając w gry matematyczne,
- potrafi skupić uwagę na wykonywanych zadaniach i wybiera własny sposób rozwiązania zadania,
- uczy się w zabawie współpracy w grupie,
- ocenia swoje umiejętności i wiadomości.

**Metody:** pogadanka, praktycznego działania, gry dydaktyczne, programowana z użyciem skanerów kodów QR, drama.

**Formy pracy:** grupowa, zespołowa indywidualna jednolita.

**Środki dydaktyczne:** tablety, aplikacja internetowa QR Kod, kolorowe kubeczki, gry planszowe, kartoniki z liczbami, klocki, termometry, krążki samooceny.

#### **PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

##### I FAZA WPROWADZAJĄCA

- 1.Czynności organizacyjne, powitanie.
- 2.Powiązanie lekcji z wcześniejszą wiedzą, przypomnienie nazw liczb w mnożeniu i dzieleniu.

-Układanie „rozsypanych” działań na tablicy.

27:9=            3x8=            4x9=            35:7=            24            3            36            6

- Spójrzcie na tablicę. Wiatr porozrzucił działania i wyniki. Kto spróbuje to naprawić?
- Nauczyciel wskazuje na tablicy dowolne liczby i pyta, jak się one nazywają. Dzieci odpowiadają.

3. Przedstawienie tematu i celów zajęć:

- Na dzisiejszej lekcji utrwalicie tabliczkę mnożenia.
- Będziecie się bawić wykorzystując urządzenia nowoczesnej technologii.
- Będziecie grać i rywalizować ze sobą.

4. Podanie NaCoBeZU:

Będę zwracać uwagę na to, czy:

- bezbłędnie mnożycie w zakresie 50,
- rozpoznajecie wielokrotności liczb,
- potraficie korzystać z nowoczesnych technologii,
- zgodnie współpracujecie w grupie,

## II FAZA REALIZACYJNA

1. Ćwiczenia w rachunku pamięciowym.

Zabawa „Bingo”. Dzieci otrzymują indywidualne plansze i kartoniki z działaniami do zabawy „Bingo”. Układają prawidłowe iloczyny na planszach. Uczeń, który pierwszy zakryje wszystkie działania, woła „bingo” (zostaje też „królem” rachunku pamięciowego w tym dniu). Zabawa kończy się, jak wszyscy powiedzą „bingo”.

### BINGO

<b>9x0</b>	<b>3x6</b>	<b>5x5</b>	<b>3x8</b>
<b>4x4</b>	<b>4x7</b>	<b>6x8</b>	<b>2x9</b>
<b>4x6</b>	<b>8x4</b>	<b>9x4</b>	<b>5x6</b>
<b>3x9</b>	<b>4x9</b>	<b>5x8</b>	<b>3x5</b>

Plansz z liczbami do gry w bingo

<b>0</b>	<b>18</b>	<b>25</b>	<b>24</b>
<b>16</b>	<b>28</b>	<b>48</b>	<b>18</b>
<b>24</b>	<b>32</b>	<b>36</b>	<b>30</b>
<b>27</b>	<b>36</b>	<b>40</b>	<b>15</b>

## 2. Przerwa ruchowa.

Ćwiczenia gimnastyczne. Dzieci wykonują ćwiczenie zgodne z liczbą, którą pokazuje N. wg kodu na tablicy.

- Gdy pokażę wam liczbę, która jest wielokrotnością liczby 3, wykonujecie pajacyki.
- Gdy pokażę liczbę, która jest wielokrotnością liczby 5, podskakujecie.
- Gdy pokażę liczbę, która jest wielokrotnością liczby 7, wykonujecie przysiady.

## 3. Zabawa w zespołach.

- Na stanowisku pierwszym dzieci zagrają w matematyczną grę planszową „Ja mam!” Otrzymują plansze z iloczynami. Na stole leżą rozłożone karty z działaniami. Uczniowie po kolei odsłaniają dowolny kartonik z działaniem i pokazują go pozostałym. Ten z graczy, który pierwszy znajdzie na swojej planszy liczbę, woła „Mam”. Zabiera kartonik i zakrywa liczbę na swojej planszy. Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy zakryje swoją planszę. Gratulują zwycięzcy.
- Na stanowisku drugim dzieci grają w japońskie szachy „Złapmy lwa”. Uczniowie najpierw mają do wykonania zadanie: muszą policzyć liczbę pól na macie do gry. Samodzielnie wybierają sposób rozwiązania i zapisują na kartce. Następnie dzielą się na dwie drużyny i rozpoczynają grę. Dziękują sobie za wspólną zabawę.
- Na stanowisku trzecim uczniowie poruszają zabawką-robotem. Muszą przesunąć klocek z działaniem do prawidłowego iloczynu. Są to wyścigi, który robot dojedzie pierwszy. Powtarzają kilka rund. Gratulują zwycięzcy.
- Na stanowisku czwartym pobawią się „Łapkami na muchy” (karty do losowania iloczynu, duża plansza z liczbami, żetony). Wybrany uczeń losuje 2 karty z cyframi od 0 do 9. Pozostałe dzieci mnożą wylosowane liczby w pamięci i szybko uderzają „łapką” na muchy w poprawny iloczyn. Osoba, która wykona to najszybciej, otrzymuje żeton. Po każdej rundzie zmienia się osoba losująca karty. Wygrywa uczeń, który zbierze najwięcej żetonów. Gratulują zwycięzcy.

• Na stanowisku piątym uczniowie budują wieże z kolorowych kubeczków wg zakodowanych wyników i kolorów. Do wykonania tego zadania wykorzystują skaner kodów QR. Po zakończeniu zadania otrzymują ilustrację prawidłowo zbudowanej wieży. Sprawdzają, czy dobrze wykonały zadanie. Gratulują zwycięzcy.

### III. FAZA PODSUMOWUJĄCA

1. Nauczyciel dziękuje dzieciom za wspólną zabawę i prosi o samoocenę. Uczniowie siadają w kręgu i dokonują samooceny (wybierają kółeczko wg kodu):

- zielone (znakomicie umiem tabliczkę mnożenia),
- żółte (muszę nadal ćwiczyć tabliczkę mnożenia),
- czerwone (potrzebuję pomocy wykonując mnożenie).

Nauczyciel widząc, jakie kółeczka trzymają uczniowie, kieruje informację zwrotną do dzieci i udziela wszystkim pochwał.

2. Na koniec uczniowie oceniają zajęcia za pomocą skali na termometrze.

• Zmierzymy temperaturę dzisiejszych zajęć. Proszę, zaznaczcie na swoich termometrach, jak oceniacie dzisiejsze zajęcia. Wypowiedzi uczniów z argumentacją na temat wskazań na termometrze.

Bożena Zakrzewska