SCENARIUSZ ZAJĘĆ WYRÓWNAWCZYCH Z MATEMATYKI DLA KLASY DRUGIEJ

TEMAT: Zadania rozmaite na dodawanie i odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiątkowego.

CELE OGÓLNE:

- utrwalenie wiadomości na temat liczb dwucyfrowych,

- doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania z przekroczeniem progu dziesiątkowego,

- doskonalenie umiejętności uzupełniania treści w zadaniach tekstowych, poprawnego zapisywania pytań, działań matematycznych i odpowiedzi.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

- ćwiczenia w analizowaniu i rozumieniu zadań tekstowych,

- umiejętność posługiwania się wiedzą w praktyce,

- zachęcanie dzieci do aktywnego uczestnictwa w zajęciach.

METODY: słowna, działań praktycznych, praca z kartą pracy

FORMY PRACY: zbiorowa, indywidualna

ŚRODKI DYDAKTYCZNE: karty pracy, graf matematyczny, rysunki do pokolorowania, naklejki (nagrody)

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Zabawa matematyczna "Oblicz, jaką jestem liczbą"

- Jestem najmniejszą liczbą dwucyfrową i proszę liczbę o 7 większą…

- Jestem liczbą 17 i proszę liczbę o 8 mniejszą…

- Jestem liczbą 9 i proszę liczbę o 6 większą…

2. Porządkowanie liczb od najmniejszej do największej. Uzupełnienie zdania.

15 17 50 35 40 18 10 7 30 20

T E A Y K M A M T A

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| LICZBA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| LITERA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

…………………………………………………………………………………… to królowa nauk.

3. Zadanie

- Połącz chmurki z działaniami z odpowiadającym wynikom liczb na osi liczbowej.

 8+4 17-2 20-6 8+8

 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

 6+8 16-6 11+9 19-6

4. Ułóż zadanie o zakupach tak, by pasowało do pytania i działania zapisanego na grafie

 Ile kosztowała czekolada?

 +5

 14

5. Dobierz i podkreśl pytanie do podanych warunków zadania i rozwiąż je.

Szymon i Bartek mają razem 17 gier komputerowych. Kiedy Szymon zabrał swoje gry komputerowe, Bartkowi zostało 9 gier.

Pytania:

 1. Ile gier komputerowych mają Szymon i Bartek?

 2. Ile gier ma Bartek?

 3. Ile gier mają obaj chłopcy?

 4. Ile gier ma Szymon?

 …………………………………………………

Odpowiedź:……………………………………………………………………………………………………………………………

6. Zakończenie

- pochwała wszystkich dzieci za aktywną pracę na zajęciach,

- nagrodzenie uczniów naklejkami za prawidłowe wykonanie ćwiczeń,

- podziękowanie za zajęcia.

Opracowała Elżbieta Stolnik