



SCENARIUSZ ZAJĘĆ DYDAKTYCZNO – WYRÓWNAWCZYCH Z MATEMATYKI W KLASIE IV

Temat zajęć: Ćwiczenia w dodawaniu i odejmowaniu w pamięci.

Czas: 45 min

Prowadząca: Aneta Niemotko

Cel główny:

- kształtowanie i utrwalanie dodawania i odejmowania liczb naturalnych w pamięci,

Cele operacyjne:

- utrwalanie pojęć: suma, różnica, iloczyn, iloraz,
- odczytywanie i zapisywanie liczb,
- pobudzanie aktywności uczniów poprzez stopniowanie trudności.

Metody:

- słowna (podająca – pogadanka),
- praktyczna (uczenie się przez działanie, zabawę).

Środki dydaktyczne:

- komputer, tablet
- kartoniki z przygotowanymi cenami poszczególnych produktów,
- papierowe pieniądze,
- naklejki motywatory,

- aplikacja LearningApps, Mistrz Matematyki
- tablica interaktywna wraz z oprogramowaniem.

Przebieg zajęć:

I. Część wstępna

- a. Ustalenie celu i planu organizacyjnego zajęć.
- b. Podział na mniejsze grupy.

II. Część główna

- a. Przypomnienie zasad pracy z tabletem.
- b. Przypomnienie pojęć: suma, różnica, iloczyn, iloraz z wykorzystaniem aplikacji LearningApps. Uczeń ma za zadanie połączyć puzzle, na których umieszczone są działania: dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie z pojęciami: suma, różnica, iloraz, iloczyn.
- c. Zabawa w sklep – uczniowie otrzymują przygotowane kartoniki z produktami i cenami (ceny są tylko liczbami naturalnymi) oraz papierowe pieniądze. Na zmianę ktoś jest kasjerem, a pozostali kupującymi. Kasjer wykonuje wszystkie działania w pamięci korzystając tylko z kartki i długopisu. Zadaniem kasjera jest również wydawanie reszty. Kiedy przejdzie cała kolejka, następuje zmiana na stanowisku kasjera. Wszyscy uczniowie mają obowiązek kontrolowania obliczeń sprzedawcy.
- d. Nauczyciel rozdaje uczniom tablety i uruchamia aplikację Mistrz Matematyki, w której ustawia poziom trudności dostosowany do umiejętności ucznia. Gra polega na wybraniu prawidłowego wyniku wskazanego działania. Każdy poziom kończy się brawami i otrzymaniem kolejnej gwiazdki. Osoby, które otrzymają najlepszy wynik nagrodzone są naklejkami motywatorami oraz brawami od pozostałych uczestników. Po zakończonej grze uczniowie wyłączają tablety i oddają nauczycielowi.
- e. Sztafeta działań - nauczyciel mówi działanie i wskazuje osobę, która ma podać wynik tego działania. Jeżeli wynik jest prawidłowy to, ta osoba wymyśla kolejne działanie i wskazuje innego uczestnika.

III. Część końcowa

- a. Podsumowanie zajęć. Omówienie osiągniętych celów. Ocena aktywności działań uczniów oraz rozmowa na temat atrakcyjności zajęć.