



**GRAMY – UTRWALAMY
CZTERY PODSTAWOWE
DZIAŁANIA MATEMATYCZNE**

**MARZENA
KĘDRA**

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania edukacji wczesnoszkolnej w szkole podstawowej

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty.

WARSZAWA 2019



Redakcja merytoryczna – Agnieszka Karczewska-Gzik
Recenzja merytoryczna – dr Anna Kienig
dr hab. Małgorzata Głoskowska-Sołdatow
Agnieszka Ratajczak-Mucharska
dr Beata Rola

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019
Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons – Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Tytuł lekcji

Gramy – utrwalamy cztery podstawowe działania matematyczne

Cele

Uczeń:

- ćwiczy rozwiązywanie czterech podstawowych działań arytmetycznych,
- nabywa umiejętność pracy w grupie,
- myśli logicznie.

Metody/techniki

wiedzy (problemowe), metody waloryzacyjne, praktyczne.

Formy pracy

a. grupowa, b. zbiorowa.

Środki dydaktyczne

klapki na muchy, arkusze papieru z wynikami działań, heksy edukacyjne – kartki mające kształt plastra miodu.

Opis przebiegu zajęć

1. Powitanie uczniów zabawą „Rób to, co ja”.
2. Przedstawienie planu dnia.
3. Wprowadzenie uczniów w tematykę zajęć zabawą „Skojarzenia”.
4. Zapoznanie uczniów z instrukcją gry „Mucha matematyczna”.
5. Podział uczniów na cztery grupy – dobór celowy.
6. Wyłonienie z grup liderów oraz po trzech uczniów, którzy będą operować klapkami na muchy.
7. Przekazanie liderom pomocy dydaktycznych: kłapek na muchy, karteczek z działaniami, arkuszy papieru z wynikami działań.

Instrukcja do zabawy „Skojarzenia”

- Zapisujemy na kartce w kształcie plastra miodu wyrażenie: „cztery działania matematyczne”.
- Rozdajemy uczniom puste kartki w kształcie plastrów miodu.
- Prosimy uczniów o zapisanie skojarzeń z zapisanym wyrażeniem – suma, dzielna, dzielnik, różnica, składnik, czynnik, iloraz, iloczyn, odjemna, odjemnik, znaki matematyczne (+, -, =, :, x).

Instrukcja gry „Mucha matematyczna”

- Na arkuszach papieru wielkości ławki zapisujemy wyniki działań.

- Wskazane jest, aby na jednej ławce były działania na dodawanie, na drugiej na odejmowanie, na trzeciej na dzielenie, na czwartej na mnożenie.
- Na kartkach zapisujemy działania. Przekazujemy liderom grup arkusze papieru oraz kartki z działaniami.
- Zadaniem uczniów jest jak najszybsze obliczenie działania wskazanego przez lidera, wyszukanie wyniku i klepięcie w niego klapką na muchy.
- Gdy grupy skończą obliczenia, wymieniają się stanowiskami – ławkami.
- Dla wprowadzenia elementu rywalizacji należy każdej grupie przygotować te same działania – wygrywa ta, która pierwsza rozwiąże i odnajdzie poprawne wyniki.
- Gdy chcemy podnieść poziom gry, mieszamy działania różnych rodzajów.

Komentarz metodyczny

Nauczyciel wspiera uczniów z trudnościami, podkreśla ich sukcesy. Ważne w pracy z dziećmi ze SPE: dziecko powinno siedzieć w pierwszej ławce, aby nauczyciel miał możliwość kontrolowania tempa pracy i korygowania błędów w liczeniu. Należy stosować pytania naprowadzające, formułować proste i zrozumiałe polecenia, organizować sytuacje zapewniające dzieciom sukcesy, eksponować ich mocne strony.