

Scenariusz zajęć w klasie III z wykorzystaniem nowoczesnych środków dydaktycznych

Miejsce: sala lekcyjna

Czas trwania: 90 minut

Temat zajęć: Drużynowy turniej matematyczny – zajęcia rozwijające zainteresowania matematyczne

Cele ogólne:

- Rozwijanie zainteresowań matematycznych w aktywnym działaniu.
- Doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- rozwiązuje proste i nietypowe zadania tekstowe wymagające dodawania, odejmowania w zakresie 100, znajomości cyfr rzymskich, obliczeń zegarowych, kalendarzowych, figur geometrycznych, wiadomości praktycznych;
- rozumie i stosuje język matematyczny;
- potrafi pracować w grupie i współpracować przy ustalaniu sposobu rozwiązania zadania;
- przestrzega reguł podczas zabaw ze współzawodnictwem.

Metody:

- podające: objaśnianie,
- oglądowe: pokaz, obserwacja,
- ćwiczeniowe,
- aktywizujące: problemowa, burza mózgów, gra dydaktyczna,
- programowane: z użyciem tabletu, tablicy interaktywnej.

Formy:

- zbiorowa,
- grupowa,
- indywidualna.

Środki dydaktyczne: laptop, tablica interaktywna, 3 slajdy w Power Point, karteczki do losowania, herby, 2 pojemniki plastikowe, liczmany (duże guziki), koło fortuny z imionami uczniów <https://www.classtools.net/random-name-picker/>, 2 tablety z aplikacją do skanowania kodów, wygenerowane Qr kody (<https://etechnologie.pl/generator-qr-kodow/>), piktogramy ruchu, kartki z liczbami, gra matematyczna <http://www.zyraffa.pl/edukacja/kat/matematyka/figury/pokaz.html>, karty z zadaniami do losowania, pudełko z kartami zadań konkursowych, gra matematyczna http://www.matzoo.pl/klasa3/liczby-rzymskie-w-kalendarzu_64_413, dyplom dla każdego ucznia, gra na tablecie Math Duel, kartki z adresami internetowymi.

Przebieg zajęć:

1. Odgadywanie tematyki zajęć w oparciu o wyświetlony slajd w programie Power Point (Załącznik 1) – burza mózgów.
2. Krótka informacja o turniejach rycerskich, nawiązanie do kodeksu rycerskiego. Zapoznanie z obowiązującym podczas zabawy Kodeksem turnieju matematycznego (slajd 2., załącznik 2).
3. Podział dzieci na 2 drużyny - losowanie karteczek (załącznik 3), odczytywanie i dobieranie się w drużynach:
 - HERBU SUMA
 - HERBU RÓŻNICA
4. Wykonanie herbu. Drużyny otrzymują herb (załącznik 4), na którym rysują swój znak rozpoznawczy. Herby zostają umieszczone na pojemnikach do zbierania punktów (guzików).
5. Wybór przez grupę lidera drużyny. W razie trudności losowanie z użyciem koła fortuny (<https://www.classtools.net/random-name-picker/>).
6. Zadania turniejowe. Każde zadanie wykonuje cała grupa, prezentuje wybrana osoba, za każdym razem inna, ale mogąca zwrócić się w każdej chwili o wsparcie do grupy. Nauczyciel prowadzi turniej, przyznaje punkty i wrzuca je do pojemników.
 - Losowanie zakodowanego (Qr kody) zadania (załącznik 5), skanowanie z użyciem tabletu, odczytanie i wykonanie. Zaprezentowanie rozwiązania.
 - Zabawa ruchowa *Jaka to liczba?* Pokazywanie liczb dwu i trzycyfrowych za pomocą ruchu. Zaprezentowanie (slajd 3., załącznik 6) i objaśnienie znaczenia piktogramów:
ręce w górę – cyfra 1,
kłaśnięcie – cyfra 2,
podskok – cyfra 3.
Nauczyciel prezentuje przykładową liczbę (np. liczba 12 to ręce w górę i kłaśnięcie), a następnie przedstawiciel grupy losuje liczbę i pokazuje ją. Zadaniem grupy jest powtórzenie ruchu i odgadnięcie liczby.
 - Rozpoznawanie figur geometrycznych - trójkąt, kwadrat, prostokąt. Gra matematyczna – strona internetowa <http://www.zyrafa.pl/edukacja/kat/matematyka/figury/pokaz.html>. Przedstawiciel każdej drużyny wykonuje zadanie na tablicy interaktywnej.
 - Rozwiązywanie różnorodnych zadań matematycznych – losowanie zadania z pudełka zadań, odczytywanie, konsultacja z grupą i przedstawienie rozwiązania.
 - Znaki rzymskie w kalendarzu – gra matematyczna http://www.matzoo.pl/klasa3/liczby-rzymskie-w-kalendarzu_64_413. Przedstawiciel każdej drużyny wykonuje zadanie na tablicy interaktywnej – łączy nazwę miesiąca z jego znakiem rzymskim.

7. Powołanie komisji (losowanie na kole imion), przeliczenia punktów, ogłoszenie wyników. W przypadku remisu dogrywka z użyciem gry na tablecie Math Duel – refleks i obliczenia w zakresie 10 na czas.
8. Wręczenie dyplomów obu drużynom: za zwycięstwo lub za udział w turnieju oraz informacji z adresami stron pomocnymi w rozwijaniu umiejętności matematycznych, wykorzystywanymi na zajęciach.
9. Podsumowanie zajęć. Dokończenie zdania: Dzisiaj na zajęciach

*Opracowanie scenariusza:
Bernadeta Mariola Sagun*

Załącznik 1

Slajd w programie Power Point



Załącznik 2

KODEKS TURNIEJU MATEMATYCZNEGO

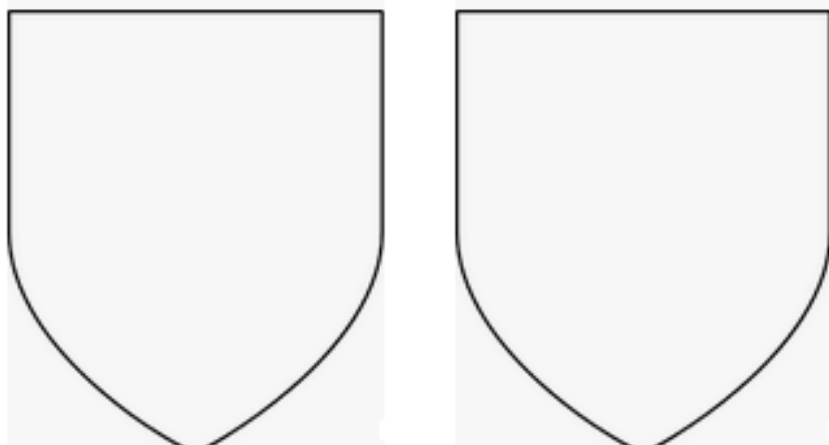
- **Bądź życzliwy i pomocny.**
- **Szanuj innych.**
- **Nie bądź tchórzliwy. Masz wsparcie w drużynie.**
- **Przebrane bitwy znoś z honorem.**
- **Bądź wzorem dla innych.**
- **Przestrzegaj zasad.**

Załącznik 3

Kartki do podziału na grupy (22 osoby)

DRUŻYNA HERBU SUMA	DRUŻYNA HERBU SUMA	DRUŻYNA HERBU SUMA	DRUŻYNA HERBU SUMA
DRUŻYNA HERBU SUMA	DRUŻYNA HERBU SUMA	DRUŻYNA HERBU SUMA	DRUŻYNA HERBU SUMA
DRUŻYNA HERBU SUMA	DRUŻYNA HERBU SUMA	DRUŻYNA HERBU SUMA	DRUŻYNA HERBU RÓŻNICA
DRUŻYNA HERBU RÓŻNICA	DRUŻYNA HERBU RÓŻNICA	DRUŻYNA HERBU RÓŻNICA	DRUŻYNA HERBU RÓŻNICA
DRUŻYNA HERBU RÓŻNICA	DRUŻYNA HERBU RÓŻNICA	DRUŻYNA HERBU RÓŻNICA	DRUŻYNA HERBU RÓŻNICA
DRUŻYNA HERBU RÓŻNICA	DRUŻYNA HERBU RÓŻNICA		

Załącznik 4



Załącznik 5

Qr kody wygenerowane przez stronę <https://etechnologie.pl/generator-qr-kodow/>



Załącznik 6

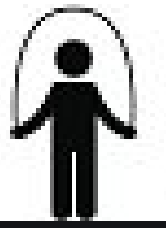
Piktogramy ruchu



1



2



3



DYPLOM
ZA
ZWYCIĘSTWO W KLASOWYM DRUŻYNOWYM
TURNIEJU MATEMATYCZNYM

wychowawczyni

30.10.2019r.



DYPLOM
ZA
UDZIAŁ W KLASOWYM DRUŻYNOWYM
TURNIEJU MATEMATYCZNYM

wychowawczyni

30.10.2019r.

Załącznik 8

Strony internetowe pomocne w rozwijaniu umiejętności matematycznych:

<http://naukamatematykiprzezabawe.blogspot.com/>

<http://www.matzoo.pl/index/index.php/>

<https://edukacjawczesnoszkolna1.blogspot.com/p/film.html>

<https://www.tabliczkamnozenia.pl/test-na-czas/>