

Scenariusz zajęć z edukacji wczesnoszkolnej z wykorzystaniem monitora interaktywnego

**Temat zajęć: Sprawdzenie i utrwalanie wiadomości i umiejętności matematycznych –
dodawanie i odejmowanie w zakresie 20.**

Klasa: II

Cele – przewidywane osiągnięcia ucznia

- wykorzystuje w grach umiejętność dodawania w pamięci w zakresie 20
- gra w parach w grę matematyczną,
- potrafi znaleźć rozwiązanie problemu matematycznego sformułowanego w formie zadania tekstowego

Cele sformułowane w języku ucznia

- zagraż w grę matematyczną,
- będziesz dodawał o odejmował w zakresie 20,
- znajdziesz rozwiązanie do konkretnej sytuacji matematycznej

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. ĆWICZENIA W RACHUNKU PAMIĘCIOWYM.

Dodawanie liczb w zakresie 18.

Zadanie przedstawione na tablicy interaktywnej.

Polecenie:

Wpraw w ruch kostki, dotykając je palcem. Po zatrzymaniu się kostek odczytaj zapisane na nich liczby, a następnie dodaj je do siebie. Jaki wynik otrzymałeś?

Uczniowie wykonują ćwiczenie na tablicy interaktywnej. Nauczyciel losuje patyczkami, wykorzystywanymi systematycznie na lekcjach w ramach oceniania kształtującego.

2. CZĘŚĆ ZASADNICZA ZAJĘĆ.

Zapisywanie liczby 9 w postaci sumy. – zadanie z wykorzystaniem tablicy interaktywnej

Policz piłki i umieść je w bramkach. Następnie przenieś palcem piłki tak, by za każdym razem można było zapisać inne działanie. Wszystkie działania zapisuj na tablicy interaktywnej.

Gra matematyczna „Po tyle samo”. Wykorzystanie multibooka z wydawnictwa Nowa Era dla klasy 2.

Nauczyciel pokazuje na tablicy w jaki sposób należy przeprowadzić grę. Na tablicy interaktywnej pojawia się tabela, w której uczniowie będą zapisywali poszczególne ilości kropek na wyrzuconych kostkach.

Przebieg gry:

N-I tłumaczy zasady.

Maja i Krzyś rzucają kostką. Maja wyrzuciła więcej oczek, więc rozpoczyna grę. Wykonała rzut 6 kostkami i zbiera dwójki, ponieważ ich ma najwięcej w pierwszym rzucie. Każde dziecko ma trzy rzuty i zbiera jeden rodzaj wzoru liczbowego wybranego na kostce. W tym przypadku Maja zbiera tylko dwójki. Po trzech rzutach, Maja zapisuje w tabeli – mam 5 dwójek czyli razem 10 punktów. Zapisuje w tabeli 10. Widok tabeli jest widoczny na tablicy interaktywnej. Gra kończy się po zapełnieniu tabeli. Podsumowujemy ilość wyrzuconych punktów.

Uczniowie grają i zapisują punkty w swoich tabelach. Wygrywa dziecko, które zdobędzie największą liczbę punktów.

3.PRZERWA ŚRÓDLEKCYJNA

Nauczyciel prezentuje na tablicy interaktywnej schemat człowieka w kilku odsłonach. Przy każdej odsłonie człowiek stoi w innej pozycji np. z podniesioną lewą, prawą ręką, z podniesionymi dwoma rękami, z uniesioną lewą lub prawa nogą. Dzieci patrząc na wzoru zamieszczone na tablicy naśladują ruchem prezentowane postawy.

4. CIĄG DALSZY ZAJĘĆ

Rozwiązywanie zadań tekstowych z wykorzystaniem podręcznika do edukacji matematycznej oraz multibooka z wydawnictwa Nowa Era.

Zadanie mające na celu wykonanie obliczeń zamieszczonych na kaczkach, a następnie umieszczenie kaczek w odpowiednim stawie. Stawy mają zamieszczone liczby, które są sumą składników znajdujących się na kaczkach. Dziecko przesuwając palcem przesuwa kaczki na właściwy staw.

5.PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

Czego nauczyłeś się dzisiaj na zajęciach?

Dzisiaj na lekcji nauczyłem się....

Musze jeszcze popracować nad.....

BIBLIOGRAFIA

Na lekcji wykorzystano multibooka z wydawnictwa Nowa Era do serii „Elementarz odkrywców” klasa 2 oraz ćwiczenia zawarte w pozycji Doroty Zborowskiej pt. „Tablica interaktywna w edukacji wczesnoszkolnej – zbiór ćwiczeń”. Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe 2011r