

W Krainie Matematyki - scenariusz zajęć matematycznych w kl. III B z wykorzystaniem TIK.

Prowadząca zajęcia: Urszula Morgiewicz

Temat: Zabawy z tabliczką mnożenia w zakresie 100- z wykorzystaniem TIK.

Czas trwania zajęć: 45 minut

Uzasadnienie zastosowania technologii:

Wykorzystanie TIK na zajęciach ma na celu uatrakcyjnienie zajęć. Aktywizacja uczniów umożliwia w ciekawy sposób sprawdzenie ich wiedzy i umiejętności. Narzędzia i zasoby Internetu ułatwiają uczniom przyswajanie wiedzy i umiejętności. Zabawowa forma ćwiczeń pozwala na dłuższe skupienie uwagi uczniów, podnosi ich motywację. Uczniowie szybko przyswajają wiedzę.

Cel ogólny zajęć:

Doskonalenie umiejętności mnożenia za pomocą gier i zabaw interaktywnych. Obliczenia pamięciowe. Posługiwanie się tabletem, telefonem komórkowym, komputerem w celach edukacyjnych.

Cele szczegółowe zajęć:

Uczeń:

- poprawnie mnoży w pamięci w zakresie 100;
- czyta cicho ze zrozumieniem;
- rozwiązuje zadania;
- korzysta z gier edukacyjnych;
- wykonuje polecenia zgodnie z instrukcją;
- współpracuje w zespole;
- potrafi korzystać z tabletu, telefonu, komputera.

Metody pracy: pogadanka, metody aktywizujące wspierane TIK, czynnościowe, problemowe, ćwiczenia praktyczne.

Formy pracy: indywidualna, grupowa, zbiorowa, w parach.

Środki dydaktyczne:

Mata edukacyjna Mistrzów Kodowania, kolorowe tabliczki w dowolnie wybranym kolorze, tabliczki z obrazkami, tabliczki z cyframi, klocki ruchu: start, stop, podskok, pionki z kubeczków, kostki do gry.

Komputer/tablet/telefony komórkowe uczniów. Kody QR. Zakodowane karty pracy i polecenia. Karty pracy indywidualnej, grupowej. Dodatkowo gra Milionerzy i Koło fortuny. Quiz Kahoot jako ewaluacja lekcji.

Wymagania w zakresie technologii:

- komputer nauczyciela, telefony uczniów (tablety), dostęp do Internetu.

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie do tematu.

Czas trwania:

10 minut

Opis aktywności nr 1:

Nauczyciel wita dzieci. Podaje temat zajęć- Dzisiaj będziemy bawili się z tabliczką mnożenia w zakresie 100 z wykorzystaniem TIK. Będę sprawdzała waszą znajomość tabliczki mnożenia oraz umiejętność pracy z wykorzystaniem TIK.

1. Sprawdzenie znajomości mnożenia poprzez zabawę. Dzieci siedzą w parach, mają na ławce po 2 kostki dziesięciościenne do gry oraz planszę „**Mnożenie kości**”, mazaki lub kredki. Każdy uczeń wykonuje **Rzuty 2 kostkami do gry** i mnoży przez siebie liczbę wyrzuconych oczek na kostce. Następnie szuka na planszy wyniku, żeby połączyć znajdujące się przy nim kropki. Osoba, która pierwsza zamknie kwadrat i zamaluje pole swoim kolorem, wygrywa. Jest to sygnał do zakończenia gry dla wszystkich uczniów.

Aktywność nr 2

Czas trwania:

15 minut

Temat: Chcemy umieć więcej.

Uczniowie siedzą w parach. Każda para otrzymuje od nauczyciela kartę pracy pt. „**Zamaluj sobie kod**”.

Uczniowie rozwiązują zadania na kartach pracy, następnie zamalowują czarnym kolorem prawidłowe wyniki na karcie kodów **QR**. Po prawidłowym zamalowaniu odczytują hasło za pomocą skanera kodów **QR**: „**Jesteś mistrzem! Brawo!**”

Aktywność nr 3

Czas trwania:

15 minut

Temat: Ćwiczenia praktyczne.

Zapraszam do zabawy

Mata edukacyjna **Mistrzów Kodowania**, kolorowe tabliczki w dowolnie wybranym kolorze, tabliczki z obrazkami, klocki ruchu: start, stop, tabliczki z cyframi, podskok, pionki, kostki do gry.

Przebieg zabawy edukacyjnej:

Dzieci mają ułożoną grę na **Macie Mistrzów Kodowania**. Nauczyciel zaprasza dzieci do gry, przedstawia im jej zasady lub wybrany uczeń odczytuje zasady tej gry. Nauczyciel przedstawia symboliczne znaczenie dla tabliczek z obrazkami oraz z cyframi. Dzieci siadają do gry w takich grupach jak siedziały podczas zajęć. Każda grupa wybiera sobie kolor kostki i pionka.

Zasady Gry:

Grę rozpoczyna grupa wskazana przez nauczyciela (może to być też ta grupa, która wyrzuci jako pierwsza 6 na kostce).

Oznaczenia tabliczek z obrazkami oraz z cyframi.

Cyfry od 1 – do 8 - oznaczają zadanie do wykonania. Pod każdą cyfrą kryją się kody QR z zakodowanym działaniem z mnożenia w zakresie 100. Drużyna, która stanie na danej cyferce wyciąga jeden kod QR i rozwiązuje wskazane działanie. Poprawny wynik jest przepustką do dalszej gry. Jeżeli zawodnik popełni błąd, grupa stoi jedną kolejkę. Po prawidłowym rozwiązaniu, dzieci oddają kody QR dla nauczyciela, gdyż inna drużyna może też stanąć na tej samej cyferce.

Samochód – wsiadłeś do auta, wcześniej szedłeś pieszo, więc przyspieszasz – przesuwasz się **2** pola do przodu.

Samolot – lecisz samolotem, który jest bardzo szybkim środkiem transportu – przesuwasz się **5** pól do przodu.

Drzewo – drzewa nie lubią być przesadzane, zostajesz w miejscu – tracisz **1** kolejkę.

Kot – zobaczyłeś myszkę i chcesz ją dogonić, więc przyspieszasz – przesuwasz się **3** pola do przodu.

Mysz – myszka zobaczyła kotka i schowała się do dziury – tracisz **2** kolejki.

Łódka – sztorm na morzu – cofasz się o **4** pola.

Podskok – robisz odważny skok i przesuwasz się o **6** pól do przodu.

Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza ukończy grę.

Aktywność nr 4

Temat: Podsumowanie zajęć.

Czas trwania:

5 minut

Opis aktywności:

Sposób ewaluacji zajęć:

Nauczyciel prosi uczniów, aby przygotowali swoje telefony lub tablety i włączyli aplikację Kahoot. it

Następnie włącza Quiz na podsumowanie zajęć. Quiz składa się z 6 działań na mnożenie w zakresie 100. Dzieci wpisują kod, swoje imię i czekają na pytania, które odczytuje nauczyciel. W tej zabawie liczy się refleks i znajomość tabliczki mnożenia. Zwycięzca może być tylko jeden.

Jeżeli zostanie trochę czasu, nauczyciel może wykonać z uczniami dwie zabawy: „**Milionerzy**” i „**Koło fortuny**”

Zapraszam do zabawy ***Milionerzy***. Wybrany uczeń na komputerze nauczyciela lub na swoim, próbuje zaznaczyć właściwą odpowiedź. Pozostali uczniowie kibicują i sprawdzają poprawność wykonanego działania (w sali lekcyjnej uczniowie mogą pracować wspólnie, indywidualnie lub w grupach). Można też wybrać parę uczniów i uczeń, który pierwszy i poprawnie ukończy to zadanie, zostaje milionerem.

<https://learningapps.org/8190126>

Uczniowie kręcą kołem fortuny-wybrany uczeń podaje wynik

<https://wordwall.net/pl/resource/8997885/matematyka/mno%c5%bcenie-w-zakresie-100>.

Zasady Gry:

Grę rozpoczyna grupa wskazana przez nauczyciela (może to być też ta grupa, która wyrzuci jako pierwsza 6 na kostce).

Oznaczenia tabliczek z obrazkami oraz z cyframi.

Cyfry od 1 – do 8 - oznaczają zadanie do wykonania. Pod każdą cyfrą kryją się **kody QR** z zakodowanym działaniem z mnożenia w zakresie 100. Drużyna, która stanie na danej cyferce wyciąga jeden **kod QR** i rozwiązuje wskazane działanie. Poprawny wynik jest przepustką do dalszej gry. Jeżeli zawodnik popełni błąd, grupa stoi jedną kolejkę. Po prawidłowym rozwiązaniu, dzieci oddają **kody QR** dla nauczyciela, gdyż inna drużyna może też stanąć na tej samej cyferce.

Samochód – wsiadłeś do auta, wcześniej szedłeś pieszo, więc przyspieszasz – przesuwasz się **2** pola do przodu.

Samolot – lecisz samolotem, który jest bardzo szybkim środkiem transportu – przesuwasz się **5** pól do przodu.

Drzewo – drzewa nie lubią być przesadzane, zostajesz w miejscu – tracisz **1** kolejkę.

Kot – zobaczyłeś myszkę i chcesz ją dogonić, więc przyspieszasz – przesuwasz się **3** pola do przodu.

Mysz – myszka zobaczyła kotka i schowała się do dziury – tracisz **2** kolejki.

Łódka – sztorm na morzu – cofasz się o **4** pola.

Podskok – robisz odważny skok i przesuwasz się o **6** pól do przodu.

Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza ukończy grę.