

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

**Prowadząca zajęcia:** Urszula Morgiewicz

**Temat:** Zabawy z dodawaniem i odejmowaniem liczb w zakresie 1000 – 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 dodawania i odejmowania oraz mnożenia za pomocą gier i zabaw interaktywnych. Obliczenia pamięciowe. Posługiwanie się tabletem, telefonem komórkowym, komputerem w celach edukacyjnych.

## **Cele szczegółowe zajęć:**

### **Uczeń:**

- poprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 1000;
- czyta cicho ze zrozumieniem;
- rozwiązuje zadania;
- korzysta z gier edukacyjnych;
- posługuje się kostkami do gry;
- 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:**

Kości do gry, pionki, plansze do gry. Komputer/tablet/telefony komórkowe uczniów. Kody QR z działaniami i zadaniami. Zakodowane karty pracy i polecenia. Karty pracy indywidualnej, grupowej. Dodatkowo gra Wordwall – zadania tekstowe. Quiz Kahoot jako ewaluacja lekcji.

## **Wymagania w zakresie technologii:**

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

## **Przebieg zajęć:**

### **Wprowadzenie do tematu.**

### **Czas trwania:**

7 minut

### **Opis aktywności nr 1:**

Nauczyciel wita dzieci. Podaje temat zajęć- Dzisiaj będziemy bawili się z kostkami do gry i będziemy tworzyli liczby w zakresie 1000.

1. Dzieci siedzą w grupach, mają na ławce po 1 kostce dziesięciościennej do gry oraz planszę „**Setki, Dziesiątki, Jedności**”, mazaki, ołówki lub kredki. Każdy uczeń wykonuje po kolei **1 rzut kostką do gry** i wpisuje wylosowaną liczbę w swoją tabelę. Po rzucie i każdy z uczniów decyduje, gdzie zapisze liczbę, jaką wskazywała kostka: czy to będzie na miejscu setek, dziesiątek czy jedności. W trzeciej rundzie uczniowie wpisują tylko liczby parzyste. Po trzech rzutach dzieci odczytują utworzoną przez siebie liczbę. Dzieci bawią się do zakończenia 3 rundy. Wygrywa ta osoba w grupie, która zapisze największą liczbę trzycyfrową. Uczniowie odczytują w grupach swoje liczby i wybierają zwycięzcę. Jest to sygnał do zakończenia gry dla wszystkich uczniów.

### **Aktywność nr 2**

### **Czas trwania:**

18 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**: „**Brawo Ty! Oby tak dalej!**”

Po wykonaniu tego polecenia otrzymują dodatkową kartę z zakodowanym zadaniem. Za pomocą skanera kodów QR odkodowują i rozwiązują to zadanie na kartkach. Po rozwiązaniu zadania przedstawiciel danej grupy odczytuje rozwiązanie. Inni uczniowie sprawdzają poprawność rozwiązania tego zadania.

### **Treść zadania:**

Klasa trzecia brała udział w konkursie „**NAKRETKI**”. Trzeba było zbierać **300 nakrętek**. Do wymaganej liczby dzieciom zabrakło:

**Ali – 70 nakrętek, Olkowi – 45 nakrętek, Małgosi – 30 nakrętek.**

Ile nakrętek zabrakło każdemu dziecku? Ile nakrętek zebrali razem?

**Zapisz działania i oblicz.**

### **Aktywność nr 3**

#### **Czas trwania:**

15 minut

**Temat:** Ćwiczenia praktyczne.

#### **Zapraszam do zabawy**

Plansza do gry, pionki, kostki do gry.

#### **Przebieg zabawy edukacyjnej:**

Dzieci mają gotową grę na **każdej ławce**. 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 siedzą podczas gry w takich grupach jak siedziały wcześniej.

Każda osoba w grupie wybiera sobie kostkę i kolor pionka.

**Dla uczniów, którzy szybko policzą i wykonają swoje polecenia, przewidziane jest dodatkowe zadanie.**

## Zasady Gry:

**Grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci jako pierwsza 6 na kostce.**

**Oznaczenia tabliczek z liczbami:**

**Cyfry 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40** - oznaczają zadanie do wykonania.

Do każdej oznaczonej liczby przypisany jest kod QR z zakodowanym działaniem z dodawania i odejmowania w zakresie 1000. Osoba, która stanie na danej liczbie wyciąga jeden kod QR i rozwiązuje wskazane działanie. Poprawny wynik jest przepustką do dalszej gry. Jeżeli zawodnik popełni błąd, stoi jedną kolejkę. Po prawidłowym rozwiązaniu, dzieci odkładają kody QR, gdyż inna osoba może też stanąć na tej samej liczbie.

**Wygrywa ta osoba, 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 dodawanie i odejmowanie w zakresie 1000. Dzieci wpisują kod, swoje imię i czekają na pytania, które odczytuje nauczyciel. W tej zabawie liczy się refleks i dobra znajomość działań matematycznych. Zwycięzca może być tylko jeden.

Jeżeli zostanie trochę czasu, nauczyciel może wykonać z uczniami zabawę: „**Wordwall – zadania tekstowe**”.

[Zadania tekstowe dla klasy 3 - Materiały dydaktyczne \(wordwall.net\)](https://www.wordwall.net/)

Kod QR polecenia do zadania tekstowego.



## **Zasady Gry:**

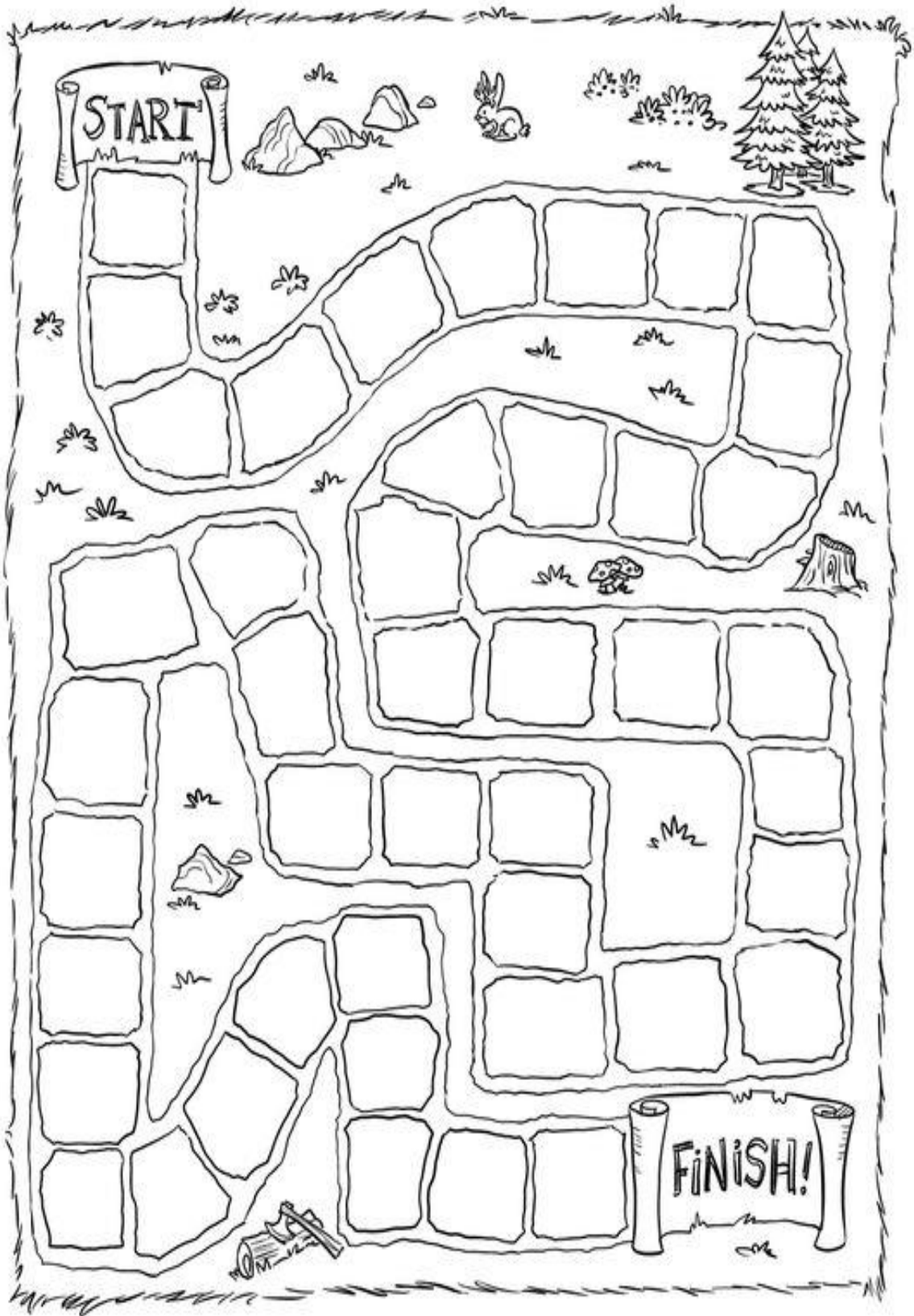
**Grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci jako pierwsza 6 na kostce.**


**Oznaczenia tabliczek z liczbami:**

**Cyfry 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40** - oznaczają zadanie do wykonania.

Do każdej oznaczonej liczby przypisany jest kod QR z zakodowanym działaniem z dodawania i odejmowania w zakresie 1000. Osoba, która stanie na danej liczbie wyciąga jeden kod QR i rozwiązuje wskazane działanie. Poprawny wynik jest przepustką do dalszej gry. Jeżeli zawodnik popełni błąd, stoi jedną kolejkę. Po prawidłowym rozwiązaniu, dzieci odkładają kody QR, gdyż inna osoba może też stanąć na tej samej liczbie.

**Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza ukończy grę.**



	<b>Setki</b>	<b>Dziesiątki</b>	<b>Jedności</b>
Runda 1			
Runda 2			
Runda 3			