

LEGENDA:



realizacja ekranów interaktywnych



dodane gry i zabawy urozmaicające lekcje



wykorzystanie zawartości pudełka (pomoce dodatkowe, karty pracy)

KLASA 1

LICZBY DUŻE, ŻE AŻ STRACH

TEMAT

Powtórzenie wiadomości

CELE LEKCJI

Uczeń:

- odczytuje i zapisuje, za pomocą cyfr, liczby od zera do stu
- wyjaśnia znaczenie cyfr w zapisie liczby, wskazuje jedności, dziesiątki
- liczy (w przód i wstecz) od podanej liczby po 1, po 2, po 10 itp
- porównuje liczby; porządkuje liczby od najmniejszej do największej i odwrotnie rozumie sformułowania typu: liczba o 7 większa, liczba o 10 mniejsza
- dodaje do podanej liczby w pamięci i od podanej liczby odejmuje w pamięci: liczbę jednocyfrową, liczbę 10 oraz wielokrotności 10

METODY KSZTAŁCENIA

- programowana
- poszukująca
- problemowa

FORMY ORGANIZACJI PRACY

- praca z całą klasą
- praca w parach

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

- program Matematyka. To rozumiem! Klasa 1, dział 10 Liczby duże, że aż strach, lekcja 10.10 Czego się nauczyliśmy
- dwuelementowe puzzle English Words
- banknoty i monety
- liczmany i figury geometryczne
- kostki do gry
- karta pracy nr 25 Dodawanie i odejmowanie w zakresie do 100 (Załącznik nr 1)
- kwadrat liczbowy (Załącznik nr 2)

PRZEBIEG LEKCJI

FAZA REALIZACYJNA



Nauczyciel wyświetla ekran 1. Uczniowie rozwiązują przykłady zawarte na ekranie.



Nauczyciel prosi uczniów o utworzenie par. W tym celu uczniowie losują po jednym elemencie z układanki English Words. Uczniowie, którzy wylosowali liczbę zapisaną cyframi (np. 3) odszukują osobę, która wylosowała tę samą liczbę zapisaną słownie (three). Nauczyciel rozdaje każdej parze banknoty 10 zł oraz monety 1 zł i prosi, aby uczniowie zadawali sobie na zmianę kolejne przykłady.

Uczniowie pracują na dwa sposoby:

1. pierwszy uczeń przedstawia liczbę za pomocą banknotów i monet, drugi uczeń odczytuje tę liczbę na głos;
2. pierwszy uczeń mówi na głos liczbę, zadaniem drugiego ucznia jest przedstawienie jej za pomocą banknotów i monet.



Nauczyciel rozdaje każdej parze koła z zestawu figur geometrycznych oraz liczmany-żetony. Instruuje uczniów, że duże koło oznacza dziesiątkę, a małe koło – jedność.

Uczniowie kontynuują zadawanie sobie nawzajem przykładów w sposób opisany powyżej.



Nauczyciel wyświetla ekran 2. Uczniowie rozwiązują przykłady zawarte na ekranie.



Nauczyciel rozdaje uczniom kwadraty liczbowe i proponuje uczniom zabawę w „Liczby na okrągło”.



Uczniowie ustawiają się w dwa okręgi: zewnętrzny i wewnętrzny. Stoją zwróceniem do siebie twarzami, tworząc pary. Uczniowie w każdej parze zadają sobie nawzajem zagadki liczbowe (np. „Ta liczba ma 7 dziesiątek i 3 jedności, „Ta liczba jest w piątym rzędzie, składa się z dwóch takich samych cyfr”, itd.). Każdy uczeń zaznacza odgadniętą liczbę na swoim kwadracie liczbowym. Po

wymianie zagadek wewnętrzny okrąg przesuwa się o jedną osobę w prawo. W nowo utworzonych parach uczniowie powtarzają czynności. Gdy wewnętrzny okrąg wykona pełen obrót, uczniowie wracają do swoich ławek i zapisują swoje liczby w kolejności rosnącej (lub malejącej).



Nauczyciel wyświetla ekran 3. Uczniowie rozwiązują przykłady zawarte na ekranie.

FAZA PODSUMOWUJĄCA



Nauczyciel rozdaje uczniom karty pracy i prosi, aby pracowali w utworzonych wcześniej grupach.



Uczniowie na zmianę rzucają kostką i przesuwają swoje pionki na karcie o wylosowaną liczbę oczek. W każdej rundzie uczeń rozwiązuje działanie zapisane na polu, na którym zakończył swój ruch i koloruje to pole na wybrany kolor. Jeżeli wynik otrzymany w danej rundzie jest już na karcie, uczeń koloruje to pole tym samym kolorem, tworząc parę działań o tym samym wyniku. Za każdą parę działań uczeń otrzymuje jeden punkt. Wygrywa uczeń, który zdobędzie najwięcej punktów.

KOMENTARZ:

Ostatnim działem realizowanym w klasie pierwszej jest rozszerzenie zakresu liczbowego do 100. Na tym etapie jest to jedynie wstępne zapoznanie dzieci z tematem, którego utrwalenie będzie odbywać się w klasie drugiej. Również w klasie drugiej i trzeciej nastąpi udoskonalenie sprawności rachunkowej. W klasie pierwszej najważniejsze jest zrozumienie pewnych schematów działań w obrębie liczb pierwszej setki, ich powiązanie w umyśle dziecka w strukturę kolejnych liczb naturalnych w pewnym zakresie. Dział ten umiejscowiony jest jako ostatni, ponieważ od rozeznania nauczyciela zależy, czy zostanie on przeprowadzony w klasie pierwszej czy drugiej. Jeżeli uzna on dzieci za gotowe do pracy na liczbach w zakresie 100 może go zrealizować, w przeciwnym wypadku powinien poświęcić więcej czasu na utrwalanie i doskonalenie umiejętności wykonywania operacji na liczbach w zakresie 20 i rozszerzanie zakresu liczbowego do 100 zrealizować w pierwszym półroczu klasy drugiej.



Wykonaj działania. Pokoloruj tym samym kolorem pola z takimi samymi wynikami. Znajdź działanie, które nie ma pary.

$84 + 5 = \square$	$72 + 5 = \square$	$13 + 6 = \square$	$67 + 2 = \square$
$11 + 7 = \square$	$66 - 5 = \square$	$23 - 2 = \square$	$19 - 4 = \square$
$96 - 5 = \square$	$33 + 3 = \square$	$99 - 8 = \square$	$63 - 2 = \square$
$21 + 6 = \square$	$44 + 5 = \square$	$23 + 2 = \square$	$80 + 9 = \square$
$41 + 7 = \square$	$73 + 5 = \square$	$13 + 5 = \square$	$57 - 7 = \square$
$58 - 6 = \square$	$14 + 1 = \square$	$37 - 5 = \square$	$25 - 4 = \square$
$38 - 2 = \square$	$60 + 9 = \square$	$29 - 4 = \square$	$79 - 2 = \square$
$54 - 4 = \square$	$43 + 6 = \square$	$49 - 1 = \square$	$55 - 3 = \square$
$18 + 1 = \square$	$29 - 2 = \square$	$39 - 7 = \square$	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	16	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	16	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100