



Scenariusz zajęć w grupie zaawansowanej, wiek 8+

Prowadząca: Aneta Mleko

Termin: 26-03-2022

Miejsce: Polska Szkoła w Schiedam, Niderlandy

I.

1. Temat: Gry i zabawy matematyczne z tabliczką mnożenia z wykorzystaniem kości.

2. Cele zajęć:

- ogólne:

- rozbudzanie zainteresowań matematyką,
- rozwijanie logicznego myślenia,
- podnoszenie kompetencji matematycznych,
- podnoszenie kompetencji językowych

- operacyjne:

Uczeń:

- przelicza,
- operuje nazwami liczebników,
- potrafi wykonać proste działania związane z mnożeniem,
- uczestniczy w zabawach matematycznych,
- tworzy samodzielnie krótkie opowiadanie,
- potrafi samodzielnie wymienić wiele wyrazów na dana literę.

4. Metody

-słowne

-oglądowe



-czynne

5. Formy pracy: praca grupowa, indywidualna, zbiorowa całą klasą.

6. Środki dydaktyczne

Kostki do gry, plansza, karki papieru, długopisy i ołówki.

II.

Przebieg zajęć

1. „Zabawa na rozgrzewkę” – Dzieci rzucają dwiema kostkami do gry. Ich zadaniem jest pomnożyć przez siebie wyniki z kostek. np. dziecko wyrzuci 2 i 3, jego zadaniem jest pomnożyć 2×3 ($2 \times 3 = 6$). Zabawę powtarzamy do czasu, aż każde dziecko rzuci dwa-trzy razy.

2. „Bingo matematyczne” – Każdy dostaje kartkę, na której musi wypisać 16 liczb. Liczby te muszą być wynikami mnożenia, jakie możemy otrzymać przy pomnożeniu dwóch liczb otrzymanych w wyniku rzutu kostki sześciściennej, np. 1,2,3,4,5,6,8,10,12 itd. Po wypełnieniu kartki, każdy po kolei wykonuje rzut dwiema kostkami. Wyniki z kostki mnoży przez siebie. Jeśli ktoś ma ten wynik u siebie na kartce, skreśla go (ale tylko raz, nawet jeśli ma dwa takie wyniki zapisane na swojej karcie). Wygrywa osoba, która jako pierwsza skreśli wszystkie swoje liczby.

3. „Mistrz mnożenia” – Dziecko losuje kartę, na której jest zapisana dana liczba, następnie rzuca kostką. Jego zadaniem jest podać, jaką liczbę należy pomnożyć przez wynik z kostki, aby otrzymać taki wynik, jaki jest zapisany na wylosowanej karcie. Zabawę powtarzamy do czasu, aż każde dziecko wylosuje 2-3 razy kartę z przykładowym wynikiem.

4. „Pomóżmy i wylosujmy literkę”

Wariant I.

Każde dziecko ustawia swój pionek na literce A. Następnie pierwsza osoba rzuca dwiema kostkami. Otrzymane wyniki mnoży przez siebie i przesuwa swój pionek po kole o tyle miejsc, ile wyniósł wynik mnożenia. Jego zadaniem jest powiedzieć jak największej liczby wyrazów zaczynających się na literkę oznaczoną na polu, na którym gracz stanął.



Wynik zapisujemy. Potem kolej na następną osobę. Rundę możemy powtórzyć kilka razy. Wygrywa osoba, której wynik po kilku rundach był najwyższy.

Wariant II.

Ustawiamy pionek na literce A. Następnie pierwsza osoba rzuca dwiema kostkami, otrzymane wyniki mnoży przez siebie i przesuwa pionek o tyle miejsc, ile wyniósł wynik mnożenia. Zadaniem każdego dziecka jest stworzenie zdania zaczynającego się od wyrazu na literkę zapisaną na polu, na którym stoi pionek.

Kolejna osoba rzuca kostkami. Obliczamy wynik i przesuwamy pionek po kole. Zatrzymał się on na kolejnej literce. Zadaniem dzieci jest ułożenie kolejnego zdania zaczynającego się od wyrazu na daną literkę. Trudność polega na tym, że kolejne wypisane przez dzieci zdania muszą tworzyć pewnego rodzaju krótkie opowiadanie. Na końcu każdy czyta swoje opowiadanie.