**Scenariusz zajęć w klasie II**

**Prowadząca: Alicja Jarosz**

**Termin: 12 lutego 2022**

**Miejsce: Polska Szkoła Sobotnia w Geel; Belgia**

**I.**

**1. Blok tematyczny**: „Matematyka nie musi być trudna – gry i zabawy matematyczne z wykorzystaniem różnych pomocy dydaktycznych”

**2. Temat dnia: Gry i zabawy z wykorzystaniem tabliczki mnożenia i kart**

**3. Cele zajęć**

**- ogólny:** utrwalenie i rozwijanie znajomości tabliczki mnożenia

**- operacyjne:**

- mnożenie w zakresie 30,

- zapisywanie działań,

- odnajdywanie odpowiedniej karty podczas gry,

- samodzielne układanie wyników działań w ciąg rosnący tworząc z podanych liter hasło,

- umiejętność współpracy w zespole na zasadach partnerstwa;

- umiejętność zaakceptowania wygranej i porażki

**4. Metody:**

**-** wyjaśnienie

**-** gra dydaktyczna

- pogadanka

**5. Formy pracy:** praca w parach, praca indywidualna, praca zbiorowa

**6. Środki dydaktyczne:** plansza Kostki 1 (Zał. Nr 1), żetony (co najmniej dwa różne kolory (po 20 na ucznia w jednym kolorze); karty z działaniami – mnożenie (Zał. Nr 2); karty z liczbami (Zał. Nr 3); zeszyty lub kartka dla każdego ucznia; Gra „Bingo” (Zał. Nr 4).

**II.**

**Przebieg zajęć**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Etapy zajęć** | **Przebieg zajęć** | **Uwagi** |
| **Część wstępna**  **Część główna**  **Część końcowa** | 1. Powitanie. 2. Naprowadzenie dzieci na temat zajęć (mnożenie):   zabawa: dwa razy klaśnij w dłonie, dwa razy uderz w uda i dwa razy wypowiedz imię kto następny…   1. Zabawa „Znajdź mnożenie”.   Uczniowie siedzą po dwie osoby przy stoliku, plansza leży pomiędzy graczami. Potasowane karty  z działaniami leżą zakryte na stole. Pierwszy z graczy odkrywa kartę  i szuka na planszy takiego układu kostek. Kładzie tam swój żeton. Następnie drugi gracz. Jeśli nie ma odpowiedniego pola lub jest już zakryte, ruch przejmuje przeciwnik. Gra toczy się do momentu aż wszystkie pola zostaną zakryte. Wygrywa ten, który ma więcej żetonów swojego koloru na planszy.   1. Zabawa „Dobierz parę”.   Uczniowie siedzą po dwie osoby przy stoliku (może być 4).  Na stole kładziemy rozłożone odkryte karty  z liczbami.  Potasowane karty z działaniami leżą zakryte na stosie. Pierwszy gracz odkrywa kartę ze stosu i oblicza wynik. Wśród kart rozłożonych na stole szuka karty z wynikiem mnożenia. Zabiera obie karty i na stosik układa obok siebie. Następny gracz robi to samo. Po zebraniu wszystkich kart gracze układają przed sobą karty parami: działanie i wynik mnożenia. Następnie każdy czyta swoje działania i stara się zapamiętać wynik. Potem gracze zakrywają swoje karty z liczbami.  Kolejno każdy z nich odczytuje swoje działania i podaje wynik z pamięci. Sprawdza, odkrywając kartę z wynikiem. Za poprawny wynik bierze żeton.  Wygrywa ten, kto zebrał więcej żetonów.   1. Gra „Bingo” (karta własna).   Nauczyciel zaprasza do wybrania 4 z 8 działań z karty Bingo. Dla ucznia  o obniżonych możliwościach będą to 3 działania.  Uczniowie wybierają działania, zapisują je w zeszytach i wpisują wyniki. Następnie nauczyciel wybiera działanie mówiąc je głośno. Uczeń, który ma  w zeszycie to działanie, podkreśla je  i przychodzi do tablicy zapisując właściwy wynik. Nauczyciel kolejno losowo wybiera działania z karty „Bingo” do momentu, aż wszystkie działania na tablicy będą wykonane przez uczniów. Uczeń, który najszybciej odznaczy (podkreśleniem) swoje działania w zeszycie wygrywa.   1. Na zakończenie uczniowie układają wyniki rosnąco, dopisując przyporządkowane im litery tworząc hasło „mnożenie”. Zwrócenie uwagi na pisownię w tym wyrazie. | Uczniowie stoją  w kręgu lub siedzą. Pierwsza osoba klaszcze dwa razy w dłonie wypowiadając dwa razy swoje imię i dwa razy uderza w uda (lub blat stolika) wypowiadając dwa razy imię innej osoby. Wywołana osoba dwa razy powtarza swoje imię klaszcząc dwa razy w dłonie  i wywołuje kolejną osobę uderzając dwa razy w uda i dwa razy wypowiadając jej imię.  Plansza „Kostki 1”; (Zał. Nr 1); w każdej parze graczy żetony - dla każdego w innym kolorze; karty  z działaniami (Zał. Nr 2)  Karty z działaniami (Zał. Nr 2) karty liczbami (Zał. Nr 3); żetony (w jednym kolorze na stolik – ok. 20)  Zał. Nr 4  Zał. Nr 6 |