



Nazwa placówki: Polska Szkoła Altogether w Dublinie – oddział Tallagh

Klasa / wiek dzieci: klasa 2, dzieci w wieku 7-8 lat.

Dodawanie i odejmowanie z wykorzystaniem kości

Temat: Plusy i minusy – liczbowe rebusy. Dodawanie i odejmowanie z wykorzystaniem kości.

Cele ogólne (max. 3 cele):

1. Wzbogacenie słownictwa uczniów o pojęcia matematyczne: dodawanie, odejmowanie, równa się itp. Utrwalanie liczebników w języku polskim.
2. Ćwiczenie dodawania i odejmowania do 100.
3. Rozwijanie umiejętności pracy w parach.

Cele szczegółowe:

1. Wzbogacenie słownictwa uczniów o pojęcia matematyczne – ewentualnie zapoznanie dzieci z pojęciami matematycznymi w języku polskim +, -, =, dodawanie, odejmowanie, równa się.
2. Nauka/utrwalanie liczebników w języku polskim (do 100).
3. Doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania – nauka przez zabawę.
4. Doskonalenie umiejętności pracy grupowej oraz zdrowej rywalizacji.

Metody i sposoby realizacji celów:

1. Metoda praktycznego działania – praca grupowa (nauka przez zabawę).
-



2. Metoda podająca – asymilacja wiedzy poprzez rozmowę o znaczeniu symboli matematycznych.
3. Pogadanka o wieloznaczności pojęć matematycznych (plus, minus, znak równości).

Praktyczne wskazówki:

Nauczyciel musi przygotować około 20 kości, które będą wykorzystywane w grupach do przeprowadzenia zabaw matematycznych. Scenariusz łączy elementy edukacji matematycznej z wdrażaniem treści językowych, co pozostaje w przypadku szkoły polonijnej priorytetem.

Ponieważ pracujemy z dziećmi dwujęzycznymi, które realizują na codzień obowiązek szkolny w szkołach irlandzkich, będziemy się odwoływali do posiadanej już przez nich wiedzy matematycznej, jednakże nabytej w języku angielskim. Należy podkreślić, że bardzo wielu naszych uczniów pochodzi z rodzin irlandzko-polskich, a zatem nauka języka polskiego jest nierzadko nauką języka obcego.

Przebieg zajęć (w punktach):

1. Powitanie dzieci.
 2. Zapowiedź zabaw matematycznych.
 3. Wprowadzenie pojęć matematycznych w języku polskim. Nauczyciel zapisuje na tablicy znaki: =, +, -. Następnie prosi uczniów o nazwanie znaków graficznych w języku polskim oraz zapisanie ich na tablicy. Korzystając z posiadanej już przez dzieci wiedzy matematycznej, poszukujemy znaczeń i zastosowań tych znaków w przestrzeni matematycznej.
 4. Podanie tematu lekcji:
-



Temat: Plusy i minusy – liczbowe rebusy. Dodawanie i odejmowanie z wykorzystaniem kości.

5. Krótka pogadanka na temat znaczenia wprowadzonych pojęć poza kontekstem matematycznym:

- plusy i minusy chodzenia do szkoły, plus jest taki, a minusy są takie...
- możemy postawić znak równości pomiędzy cukrem a miodem, itp.

Jak te słowa funkcjonują w naszej mowie potocznej, co oznaczają?

Czy ich znaczenia są tożsame z tymi, które reprezentują w przestrzeni matematycznej?

6. Liczymy po polsku – sprawdzając, czy znamy wszystkie liczebniki potrzebne do zabaw.

7. Dzielimy się na trzy grupy (może być więcej, jeśli klasa jest liczna). Każda grupa powinna być dwuosobowa. Wszyscy otrzymują arkusz do wpisywania punktów oraz pudełeczko z żetonami i kostki.

8. Rozpoczynamy zabawę. Nauczyciel wyjaśnia zasady pierwszej zabawy. Jeśli gramy w parach, potrzebujemy 4 kostki. Dzieci będą grały parami. Uczniowie rzucają dwoma kostkami i sumują kropki. Osoba, która wyrzuciła więcej kropek, wygrywa. Zapisujemy wynik, a zwycięzca rundy pobiera żeton. W przypadku tej samej sumy oczek, rzucaamy ponownie, aż do rozstrzygnięcia.

Gra toczy się określoną ilość rund. Nauczyciel decyduje w zależności od czasu (5, 10, 15 rund). Na zakończenie uczniowie dodają zgromadzone żetony i wpisują do arkusza liczbę zdobytych punktów.

9. Zakończenie pierwszej gry.

10. Nauczyciel wyjaśnia zasady drugiej zabawy. Potrzebujemy około 20 kostek. Dzieci będą grały parami. Uczniowie rzucają dwoma kostkami i



odejmują kropki. Osoba, która zdobyła więcej kropek, jest zwycięzcą. Jeśli wynik jest identyczny, uczniowie powtarzają rzuty, aż do wyłonienia zwycięzcy.

Gra toczy się określoną ilość rund. Nauczyciel decyduje w zależności od czasu (5, 10, 15). Na zakończenie uczniowie dodają zgromadzone żetony i wpisują do arkusza liczbę zdobytych punktów.

11. Trzecia, ostatnia gra, polega na dodawaniu i odejmowaniu.

Każdy z graczy otrzymuje po 3 kości, wciąż gramy parami. Uczniowie rzucają jednocześnie wszystkie kości, a następnie wykonują obliczenie: dwie większe liczby dodają do siebie, a trzecią odejmują od uzyskanej sumy. Zapisują wyniki. Osoba, która uzyska większy wynik działania, pobiera żeton.

Gra toczy się określoną ilość rund. Nauczyciel decyduje w zależności od czasu oraz poziomu wiedzy i tempa pracy uczniów.

12. Sumujemy punkty oraz żetony i wyłaniamy zwycięzców.

13. Wręczenie drobnych upominków zwycięzcom (np. ołówków, gumek itp.).

Wszyscy uczestnicy otrzymują po małej paczuszce żelków lub po lizaku.

Pomoce dydaktyczne (można dodać załączniki np. prezentacje multimedialne, karty pracy, itp.):

1. Kostki – stosownie do liczby uczniów (od 10 do 20).
2. Upominki dla zwycięzców oraz uczestników zabaw – żelki, lizaki, ołówki, gumki, naklejki itp.

Załącznik nr 1. Arkusz do zapisywania wyników poszczególnych zabaw.



Imię i nazwisko

Imię i nazwisko

.....

.....

Uczestnik nr 1

Uczestnik nr 2

<p style="text-align: center;">Zabawa nr 1 – dodawanie kości</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p>	<p style="text-align: center;">Zabawa nr 1 – dodawanie kości</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p>
<p style="text-align: center;">Zabawa nr 1 – odejmowanie kości</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p>	<p style="text-align: center;">Zabawa nr 1 – odejmowanie kości</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p>
<p style="text-align: center;">Zabawa nr 3 – dodawanie i odejmowanie</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p>	<p style="text-align: center;">Zabawa nr 3 – dodawanie i odejmowanie</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p>

SUMA:

SUMA:

GRATULACJE!!!!!!