

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W KLASACH ŁĄCZONYCH I i II

	Klasa I	Część wspólna	Klasa II	Kształtowane dyspozycja
Temat tygodniowy	Jak spędzamy wolny czas?		Sposób na nudę.	
Temat dnia	Gry i zabawy matematyczne.		Gry i zabawy matematyczne.	
Zagadnienia z podstawy programowej	7.1- klasyfikuje obiekty i tworzy proste serie; dostrzega i kontynuuje regularności; 7.16-rozpoznaje i nazywa koła, prostokąty (w tym kwadraty) i trójkąty (również położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie); rysuje odcinki o podanej długości; oblicza obwody trójkątów i prostokątów (bez wyrażeń dwumianowanych i zamiany jednostek w obliczeniach formalnych);	7.3- zapisuje cyframi i odczytuje liczby w zakresie 1000; rozumie dziesiętkowy system pozycyjny; 7.5-dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych); sprawdza wyniki odejmowania za pomocą dodawania; 4.2b-podejmuje działalność twórczą, posługując się takimi środkami wyrazu plastycznego jak: kształt, barwa, faktura w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni (stosując określone materiały, narzędzia i techniki plastyczne), 1.1a-uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji, 1.3c-uczestniczy w rozmowach, także inspirowanych literaturą: zadaje pytania, udziela odpowiedzi, prezentuje własne zdanie i formułuje wnioski; poszerza zakres słownictwa i struktur składniowych,	7.8-rozwiązuje proste zadania tekstowe (w tym zadania na porównywanie różnicowe, ale bez porównywania ilorazowego);	

Cele operacyjne	<p>Uczeń:- potrafi dodawać i odejmować w zakresie 8, - rozwiązuje zadania z treścią, - wykonuje zadania matematyczne niestandardowe, - rozróżnia i przelicza figury geometryczne, - rozwiązuje proste sudoku.</p>		<p>Uczeń: - sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 30, - rozwiązuje zadania z treścią, - wykonuje zadania matematyczne niestandardowe, - rozwiązuje proste sudoku.</p>	
Pomoce dydaktyczne	<p>Karty pracy, liczmany, sudoku, figury geometryczne, guziki, patyczki, plastelina</p>		<p>Karty pracy, sudoku, kartoniki z liczbami, guziki</p>	
	<p>Nasz Elementarz, cz.II, s. 58, 59. Zabawa lusterkami . Dzieci układają guziki według wzoru , przykładają lusterko w podanym miejscu i sprawdzają ile widać guzików. Dzieci budują figury przestrzenne z patyczków i plasteliny, najpierw według instrukcji(sześcian), potem według własnego pomysłu.</p> <p>Zabawa: Przeliczanie prostokątów na rysunkach. Zabawa : „ Co tu nie pasuje?’. Dzieci otrzymują rysunek 4 par łyżew i 1 pary łyżworolek, 1 para łyżew jest czerwona i 1 para zapina się na napy. Zadaniem dzieci jest odpowiedzieć napytanie, co nie pasuje.(możliwych jest kilka odpowiedzi). Przeliczanie w zakresie 7 do przodu i do tyłu, określanie, która z kolei jest dana osoba licząc od okna , od drzwi.</p>	<p>e. matematyczna</p> <p>Zabawa matematyczna „ Kreślenie egipskich wzorów” Dziecko otrzymuje kartkę w kratkę i mazak. Kropka zaznaczony jest początek szlaczka(kropka jest 5 kratak w dół od lewego górnego rogu kartki). Dziecko rysuje szlaczek według instrukcji nauczyciela. Zaczynamy od miejsca zaznaczonego kropką: 2 kratki do góry, 2 w prawo, 1 w dół, 1 w lewo,1 w dół, 2 w prawo, 2 do góry, 2 w prawo, 1 w dół, 1 w lewo, 1 w dół, 2 w prawo. Dalej dziecko samo kończy rysowanie szlaczka.</p>	<p>„ Ile to razem?” . Dzieci siadają w grupach 3 osobowych . Każda drużyna otrzymuje po 5 kostek do gry. Uczestnicy obliczają sumę oczek wyrzuconych na kostkach. „ Najpierw dodaj, później odejmij” . Każdy uczestnik rzuca 5 kostkami sumuje oczka , a następnie rzuca 1 kostka i odejmuje liczbę oczek od otrzymanej sumy.</p> <p>Zabawa: „ Ile to jest?”. Nauczyciel podaje działanie na dodawanie lub odejmowanie w zakresie 30 a uczniowie podnoszą właściwy kartonik z wynikiem.</p> <p>Ustne rozwiązywanie zadań</p>	

	Otrzymują 7 guzików.	<p>Zabawa matematyczna „Zgadnij, ile w drugiej ręce?”</p> <p>Dzieci bawią się parami np. guzikami. Jedno z dzieci w dowolny sposób zamyka je w dłoniach (każdą dłoń osobno). Partner prosi o otwarcie dłoni prawej lub lewej. Widząc guziki z jednej ręki, musi odgadnąć, ile jest guzików w drugiej ręce. Sprawdzają poprawność rozwiązania zagadki. Doliczają guziki z drugiej ręki do guzików wcześniej pokazanych.</p>	<p>tekstowych: Do babci przyjechało 8 wnuczek i o 2 więcej wnuków. Ile krzesel babcia musi dla nich przygotować?</p> <p>Otrzymują 10 guzików.</p>	
		<p>e. ruchowa:</p> <p>Zabawa „ Raz, dwa, trzy Baba Jaga patrzy”. Dzieci biegają po Sali, na słowa nauczyciela „ raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy „ zatrzymują się bez ruchu . Odpada to dziecko, które się poruszyło.</p>		
		<p>e. polonistyczna:</p> <p>słuchanie wiersza J. Brzechwy „ Sum”.</p> <p>Omówienie utworu, czy sumowi udało się wykonać zadanie?</p>		

		Próba rozwiązania przez dzieci rachunku suma.		
		e. plastyczna Uczniowie otrzymują rysunek przedstawiający suma , kolorują go i wklejają do zeszytu.		
		e. matematyczna: Sudoku dla dzieci . Uczniowie próbują rozwiązać sudoku.		

1					2
	6	5	1		3
3			2		
		2			1
4		6	3	2	
6					4

		3	4		5
		1		3	
	4		6		
6		5	3		

