



Publiczna Szkoła Podstawowa nr 5 z O.I. w Kluczborku

Scenariusz lekcji z edukacji informatycznej w klasie II.

Czas trwania zajęć: 45 min

Zajęcia przygotowała i przeprowadziła: Beata Kot.

TEMAT LEKCJI: Gry i zabawy matematyczne. Doskonalenie liczenia w zakresie 100.

1. CELE LEKCJI:

- doskonalenie techniki rachunkowej w zakresie czterech działań;
- kształtowanie i rozwijanie zainteresowań matematycznych;
- uczenie się przez zabawę;
- wytwarzanie pozytywnej motywacji do nauki;
- rozwijanie spostrzegawczości i logicznego myślenia;
- wdrażanie uczniów do samodzielnej pracy;
- kształcenie umiejętności posługiwania się programem „matematyczne zoo”;
- doskonalenie umiejętności rozwiązywania ćwiczeń i quizów interaktywnych w zadaniach matematycznych;
- zapamiętywanie reguł, zasad poznanych gier i zabaw;
- kształcenie koncentracji, uwagi, pamięci spostrzeżeniowo- wzrokowej i słuchowej;
- wdrażanie do samooceny.

Wiadomości

Uczeń potrafi:

- zna liczby w zakresie 100;
- oblicza sumy, różnice oraz iloczyny i ilorazy w zakresie 100;
- kształtuje umiejętność uważnego słuchania;
- zna budowę okna programu „matematyczne zoo”;
- potrafi skoncentrować uwagę podczas wykonywania ćwiczeń.

Umiejętności

Uczeń potrafi:

- oblicza działania arytmetyczne w zakresie 100;
- korzysta z instrukcji;
- korzysta z wiadomości i umiejętności z innych przedmiotów (matematyka);
- reaguje na błędy, poprawia je;
- dokonuje samooceny.

2. METODY NAUCZANIA:

- pogadanka z pokazem;
- ćwiczenia;
- metoda zadań stawianych do wykonania;
- metoda samodzielnych doświadczeń.

3. FORMY PRACY:

- Indywidualna;
- zespołowa.

4. UWARUNKOWANIA TECHNICZNE:

- tablica multimedialna, komputery z dostępem do Internetu

5. PRZEBIEG LEKCJI:

Wprowadzenie do tematu:

- zapoznanie z tematem i celami zajęć;
- rozgrzewka dla mózgu: przelicz krzesła w sali, komputery, stoliki, klawiatury, itp.;
- rozgrzewka dla mózgu: ile jest krzesel i stolików razem, oblicz w pamięci i podaj wynik;
- rozgrzewka dla mózgu: czego jest więcej, a czego mniej i o ile: komputerów, czy krzesel?;
- rozgrzewka dla mózgu: licz do przodu, licz do tyłu od podanej liczby przez losowo wybranego ucznia;
- rozmowa o realizacji zadania;

Zaproszenie do matematycznego zoo, czyli do nauki przez zabawę:

- przypomnienie o zastosowaniu w portalu systemu losowego generowania zadań do rozwiązania i automatycznej odpowiedzi zwrotnej do użytkownika, co w efektywny sposób skraca czas potrzebny do opanowania zagadnienia;
- to dlatego, że <http://matzoo.pl> prezentuje szereg zadań do rozwiązywania online w atmosferze nauki przez zabawę. Takie rozwiązanie jest idealne do powtórek przed sprawdzianami, samodzielnego nadrabiania zaległości, jak również wykorzystania podczas szkolnych zajęć;
- przypomnienie i omówienie sposobu poruszania się w programie, z wykorzystaniem tablicy interaktywnej.

Praca z programem:

- uczniowie samodzielnie wykonują zadania dotyczące dodawania i odejmowania (po zdobyciu 10 ananasów przechodzą do kolejnego zadania);
- uczniowie samodzielnie wykonują zadania dotyczące mnożenia i dzielenia (po zdobyciu 10 ananasów przechodzą do kolejnego zadania);
- praca uczniów zgodnie z kolejnością zadań;
- analiza wyników i błędów, jakie popełniali uczniowie, samoocena.

Podsumowanie zajęć;

- omówienie najtrudniejszych i najłatwiejszych zadań;
- wybór najlepszych matematyków (uczniowie typują sami siebie);

Uwaga:

- uczniowie postępują zgodnie z instrukcją;
- uczniowie pracują w różnym tempie, dlatego mogą wykonać dodatkowe zadanie, zaproponowane przez nauczyciela lub własne.

Załącznik

Zadania dla uczniów na kartkach oraz na tablicy interaktywnej.

Zadanie 1.

Z lewej, zielonej zakładki otwórz dodawanie i odejmowanie, W niebieskim oknie wybierz dodawanie w zakresie 100. Rozpocznij obliczanie. Po zdobyciu 10 ananasów, poinformuj.

Zadanie 2.

Z lewej, zielonej zakładki otwórz dodawanie i odejmowanie, W niebieskim oknie wybierz odejmowanie w zakresie 100. Rozpocznij obliczanie. Po zdobyciu 10 ananasów, poinformuj.

Zadanie 3.

Z lewej, zielonej zakładki otwórz mnożenie i dzielenie W niebieskim oknie wybierz mnożenie i dzielenie w zakresie 100. Rozpocznij obliczanie. Po zdobyciu 10 ananasów, poinformuj.

Zadanie dodatkowe:

Z lewej, zielonej zakładki otwórz zadania dodatkowe. W niebieskim oknie wybierz wybrane przez siebie zadanie do wykonania. Rozpocznij zabawę.

Przygotowała:
Beata Kot