

KONSPEKT ZAJĘĆ Z EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ

Przedmiot: edukacja matematyczna, klasa III

Czas trwania zajęć: 45 min.

Treści z podstawy programowej:

Uczeń:

- mnoży i dzieli w pamięci w zakresie tabliczki mnożenia,
- analizuje i rozwiązuje zadania tekstowe, dostrzega problem matematyczny oraz tworzy własną strategię jego rozwiązania odpowiednią do warunków zadania, opisuje rozwiązanie za pomocą działania lub w inny sposób,
- posługuje się przy wykonywaniu zadań komputerem, udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami.

Temat zajęć: Mnożenie i dzielenie w zakresie 100- gry i zabawy matematyczne.

Cele ogólne zajęć:

- utrwalenie i rozwijanie znajomości tabliczki mnożenia i dzielenia,
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania zadań z treścią,
- poprawienie sprawności rachunkowej,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się technologią TIK.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- dokonuje obliczeń pamięciowych w zakresie tabliczki mnożenia i dzielenia (zakres do 100),
- rozwiązuje zadanie z treścią wykorzystując mnożenie i dzielenie do obliczania ilości, ceny i wartości,
- samodzielnie uzupełnia działania matematyczne pracując z komputerem,
- potrafi zaakceptować wygraną i porażkę,
- posługuje się programem komputerowym w celu doskonalenia umiejętności matematycznych.

Metody pracy:

gra dydaktyczna, pogadanka, ćwiczenia praktyczne z płytą edukacyjną, zadaniowa

Formy pracy:

- praca grupowa,
- praca indywidualna,
- praca z całą klasą

Wymagania w zakresie TIK:

- komputer z dostępem do internetu, aplikacja matzoo.pl., edukacyjny program komputerowy „Matematyka- mnożenie i dzielenie”

Pozostałe środki dydaktyczne:

- karty z działaniami do gry bingo (działania na mnożenie i dzielenie), podręczniki, zeszyty ćwiczeń.

Przebieg zajęć

1. Podanie tematu lekcji:

Nauczyciel przedstawia cel lekcji, którym będzie utrwalenie i rozwijanie znajomości tabliczki mnożenia i dzielenia.

2. Rachunek pamięciowy:

Platforma edukacyjna: Matzoo- klasa 3- mnożenie i dzielenie(test wyboru, praca na czas z punktacją, po zakończeniu zadania uczennice dodają swój komentarz).

3. Gra „Bingo”:

Z zestawu kart do gry uczennice losowo wybierają działania, podają wyniki, do momentu aż wszystkie karty zostaną wykorzystane, następnie uczennice szeregują wyniki rosnąco.

4. Rozwiązywanie zadania z treścią dotyczącego kupowania owoców- obliczanie ilości, ceny, wartości.

5. Zabawa dydaktyczna z wykorzystaniem edukacyjnego programu komputerowego „Matematyka – mnożenie i dzielenie”.

Celem zabawy „Zbiór owoców” jest sprawdzenie, czy dziecko nauczyło się poprawnie mnożyć i dzielić.

6. Podsumowanie aktywności uczennic na zajęciach:

- nagradzanie pieczętkami motywacyjnymi i naklejkami aktywnej pracy uczniów.