

Autor/autorka

Agnieszka Kwiatkowska

1. Etap edukacyjny i klasa

- edukacja wczesnoszkolna - klasa II

2. Przedmiot

- edukacja wczesnoszkolna - matematyka z elementami przyrody

3. Temat zajęć:

Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100

4. Czas trwania zajęć

60 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat ten jest zgodny z programem realizowanym na zajęciach edukacji wczesnoszkolnej oraz jest zgodny z podstawą programową.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Wybór nowoczesnych technologii jest związany z uatrakcyjnieniem przekazu informacji, poszerzaniem kompetencji kluczowych- informatycznych.

7. Cel ogólny zajęć

Utwalenie wiedzy z zakresu dodawania i odejmowania w zakresie 100 oraz usprawnianie umiejętności rachunkowych uczniów.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń potrafi dodawać i odejmować w pamięci w zakresie 100.
2. Uczeń rozwiązuje zadania tekstowe.
3. Uczeń utrwała pojęcia związane z dodawaniem i odejmowaniem.

9. Metody i formy pracy

Grupowa, indywidualna, praca w parach

10. Środki dydaktyczne

- platforma e- podręczniki
- learningApps.org
- wordwall.net
- AnswerGarden
- matzoo.pl

11. Wymagania w zakresie technologii

Tablica interaktywna, laptop, tablet.

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

1. Powitanie uczniów.
2. Czynności organizacyjne lekcji.
3. Przedstawienie tematu oraz celów zajęć w języku ucznia.

Aktywność nr 1

Temat:

Dodajemy i odejmujemy w zakresie 100

Czas trwania

20 minut

Opis aktywności

Uczniowie są podzieleni na grupy. Każda z grup rozwiązuje kolejny przykład działań (o 10 na dodawanie i odejmowanie). Za każdą poprawną odpowiedź grupa otrzymuje punkt. Wygrywa ta drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów.

https://www.matzoo.pl/klasa2/dodawanie-w-zakresie-100_7_32

https://www.matzoo.pl/klasa2/odejmowanie-od-100_7_33

Aktywność nr 2

Temat

Doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

Uczniowie pracując w parach wykonują zadanie w aplikacji. Sprawdzają swoją wiedzę i umiejętności rachunkowe.

<https://learningapps.org/1104213>

Aktywność nr 3

Temat

Nauka poprzez zabawę.

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Dzieci indywidualnie korzystając z tabletów sprawdzają swoją wiedzę w zakresie dodawania i odejmowania.

<https://wordwall.net/pl/resource/462679/matematyka/dodawanie-i-odejmowanie-w-zakresie-100>

Aktywność nr 4

Temat

Sprawdzam swoją wiedzę

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

Uczniowie rozwiązują krótki test sprawdzający ich umiejętności z zakresu sprawności rachunkowej.

<https://moje.zpe.gov.pl/dolacz/15134000>

Podsumowanie lekcji

Zakończenie zajęć przez nauczyciela i podsumowanie tematu zajęć. Zaproszenie uczniów do zabawy, w której uczniowie sprawdzają swoją wiedzę w grze "Milionerzy". To forma zabawy grupowej, w której dzieci uczą się również zdrowej rywalizacji.

<https://learningapps.org/display?v=p8357b3gj22>

13. Sposób ewaluacji zajęć

Udzielenie odpowiedzi poprzez aplikację AnswerGarden.

<https://answergarden.ch/2394453>

14. Licencja

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Tak

18. Forma prowadzenia zajęć: dowolna

