

Autor/autorka

Urszula Budzińska

1. Etap edukacyjny i klasa

- edukacja wczesnoszkolna - klasa II

2. Przedmiot

- edukacja wczesnoszkolna - matematyka z elementami przyrody

3. Temat zajęć:

Potyczki matematyczne - mnożenie w zakresie 30

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat zgodny z rozkładem materiału. Posługiwanie się tabliczką mnożenia jest bardzo ważne w wielu sytuacjach na co dzień. Biegła znajomość tabliczki mnożenia jest niezbędna każdemu uczniowi.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

TIK ułatwia osiągnięcie postawionych celów. Daje możliwość szybkiego sprawdzenia wiedzy i korygowania błędów. Praca na platformach edukacyjnych stanowi dla uczniów uatrakcyjnienie nauki oraz uaktywnia ich pracę podczas lekcji. Ćwiczenia interaktywne przyczynią się do szybszego zapamiętania tabliczki mnożenia.

7. Cel ogólny zajęć

Doskonalenie umiejętności mnożenia i dzielenia w zakresie 30

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń dokonuje obliczeń pamięciowych w zakresie tabliczki mnożenia do 30 i zna zasadę przemienności mnożenia.
2. Umie zastosować mnożenie w zadaniach tekstowych z życia codziennego.
3. Potrafi korzystać z zaproponowanych przez nauczyciela aplikacji.

9. Metody i formy pracy

- Metody: problemowa, czynnościowa, gry dydaktyczne
- Formy: indywidualna i zespołowa.

10. Środki dydaktyczne

- Zadania w aplikacjach Wordwall, learningapps.org, matzoo.pl
- podręcznik i zeszyt ćwiczeń "Elementarz odkrywców" kl.2 Nowa Era

11. Wymagania w zakresie technologii

Tablica interaktywna w klasie, laptopy z dostępem do internetu, multibook-
elementarz-odkrywców-klasa2

12. Przebieg zajęć

Aktywność nr 1

Temat:

Mnożymy w zakresie 30 w pamięci

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Rozgrzewka matematyczna:

- Nabieranie wprawy w pamięciowym posługiwaniu się tabliczką mnożenia -
ćwiczenie online: <https://wordwall.net/pl/resource/919632/mno%C5%BCenie-w-zakresie-30>
- Sprawdzenie swoich umiejętności i porównanie wyników z innymi - 1-minutowy
test: <https://www.tabliczkamnozenia.pl/1-minutowy-test/>

Aktywność nr 2

Temat

Zastosowanie tabliczki mnożenia w zadaniach.

Czas trwania

20 minut

Opis aktywności

- Rozwiązywanie zadań z podręcznika z cyklu "Pomyślę i rozwiążę" (Elementarz
odkrywców klasa2, Nowa Era) z wykorzystaniem multibooka na tablicy
interaktywnej oraz zeszytu ćwiczeń.
- zadania typu prawda czy fałsz, zagadki matematyczne, zadania z treścią,
odczytywanie danych z ilustracji.

Aktywność nr 3

Temat

Zabawy matematyczne

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

- Memory - <https://learningapps.org/view332564>
 - Milionerzy - <https://learningapps.org/view193840>
 - O rety krety - <https://wordwall.net/pl/resource/857248/mno%C5%BCenie-w-zakresie-30>
 - Dla zdolnych i dociekliwych - "mnożenie pod górkę" łamigłówka:
https://www.matzoo.pl/lamiglowki/zapalki-poziom-4-mnozenie-pod-gorke_40_257.html#task
- Uczniowie wybierają sobie grę dydaktyczną według umiejętności i preferencji.

Aktywność nr 4

Temat

Podsumowanie zajęć

Czas trwania

5 minut

Opis aktywności

Dokonanie samooceny - uczniowie kończą wybrane zdanie:

- Najlepiej mi poszło...
- Najtrudniejszym zadaniem było...
- Muszę jeszcze popracować nad...
- Potrafię sprawnie...
- Nie potrafię jeszcze...

13. Sposób ewaluacji zajęć

Na koniec zajęć dzieci oceniają czy zajęcia się im podobały, zaznaczając wybrany "rodzaj buźki" na zegarze emocji.

14. Licencja

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

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Scenariusz może też być wykorzystany do przeprowadzenia lekcji online.

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Nie

18. Forma prowadzenia



Fundusze Europejskie
Polska Cyfrowa

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

