

# Scenariusz zajęć - kółko matematyczne

**Prowadząca:** Daria Panowicz

**Uczestnicy:** klasa 3

**Temat:** Soroban na lekcje z matematyką. Rozwiązywanie zadań – doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 100.

## **Cel ogólny:**

- utrwalenie wiadomości w zakresie dodawania i odejmowania do 100.

## **Cele szczegółowe:**

### Uczeń:

- dodaje i odejmuje w zakresie 100, w tym na sorobanie,
- wykorzystuje umiejętności w grach i zabawach,
- uczestniczy w zabawach matematycznych.

## **Metody:**

- pogadanka,
- praktyczno – ćwiczeniowa.

## **Formy pracy:**

- indywidualna,
- zbiorowa.

## **Środki dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do internetu,
- tablica multimedialna lub projektor i ekran,
- [www.matzoo.pl](http://www.matzoo.pl),
- soroban,
- karty pracy,
- figurka psa i kota.

## Przebieg zajęć:

### 1. Powitanie uczniów. Sprawdzenie obecności. Podanie celu zajęć.

Nauczyciel wita się z dziećmi i sprawdza obecność. Następnie podaje cel zajęć, którym będzie utrwalenie wiadomości z zakresu dodawania i odejmowania do 100.

### 2. Matematyczna powitanka – ćwiczenie poprawiające skupienie i koncentrację.

Zabawa w „KOT – PIES” - nauczyciel wraz z uczniami staje w kole. Prowadzący trzyma figurkę kota i psa. W lewą stronę puszcza kota, a w prawą psa. Ważne, aby figurki wróciły do prowadzącego.

Prowadzący: To jest kot.

Uczestnik1: Co to jest?

Prowadzący: Kot.

*Uczestnik bierze „Kota” i przekazuje kolejnemu uczestnikowi.*

Uczestnik1: To jest kot.

Uczestnik2: Co to jest?

Uczestnik1 do prowadzącego: Co to jest?

Prowadzący: Kot.

Uczestnik1 do uczestnika2: Kot.

Itd.

Gra toczy się w obie strony jednocześnie.

### 3. Rachunek pamięciowy.

- Podaj piłkę i policz – uczniowie stoją w kole i jak najszybciej przekazują sobie piłkę, tak, aby nie upadła. W tym czasie nauczyciel podaje cyfry lub liczby (dodawanie lub odejmowanie), a kiedy powie „STOP”, uczeń trzymający piłkę podaje wynik. Uczeń, który przypadkowo upuści piłkę, również musi udzielić odpowiedzi.

- Platforma edukacyjna Matzoo – dodawanie i odejmowanie w pamięci z wykorzystaniem platformy edukacyjnej (klasa 3) [https://www.matzoo.pl/klasa3/dodawanie-i-odejmowanie-w-zakresie-100\\_13\\_35](https://www.matzoo.pl/klasa3/dodawanie-i-odejmowanie-w-zakresie-100_13_35). Uczniowie kolejno obliczają działania w pamięci i wpisują wyniki w okienka.

### 4. Soroban – doskonalenie dodawania i odejmowania.

Nauczyciel rozdaje uczniom karty pracy z dodawaniem i odejmowaniem słupkowym w zakresie 100. Uczniowie pracują samodzielnie wykonując obliczenia na sorobanie.

Na wstępie uczniowie przypominają sposób wykonywania obliczeń na sorobanie oraz poznanych metod (Metoda Prosta, Metoda Małego Przyjaciela). Następnie przystępują do samodzielnych obliczeń w jak najkrótszym czasie. Kontrolą jest wspólne odczytywanie wyników. W przypadku wyników rozbieżnych nauczyciel wraz z uczniami wykonuje

obliczenie na liczydło pokazowym. W następnym etapie (np. 3 przykłady) uczniowie wykonują obliczenia na sorobanie „w głowie”.

5. Rozwiązywanie zadań tekstowych.

Ćwiczenia interaktywne Matzoo – wspólne rozwiązywanie zadań tekstowych z wykorzystaniem platformy edukacyjnej (klasa 3) [https://www.matzoo.pl/klasa3/zadania-tekstowe-dodawanie-i-odejmowanie\\_13\\_637](https://www.matzoo.pl/klasa3/zadania-tekstowe-dodawanie-i-odejmowanie_13_637). Uczniowie w grupach obliczają przedstawione zadania na czas. Grupa, która pierwsza znajdzie odpowiedź, wyznacza reprezentanta, który podchodzi do tablicy i wpisuje wynik.

6. Podsumowanie i ewaluacja zajęć.

Przypomnienie celu zajęć. Wypełnienie samooceny. Uczniowie kończą zdania:

Po dzisiejszych zajęciach zapamiętałem/ zapamiętałam ...

Muszę jeszcze poćwiczyć ...

7. Zakończenie zajęć.

„Iskierka przyjaźni” - Stojąc w kole łapiemy się za ręce i przesyłamy uścisk: „Iskierkę przyjaźni poszczam w krąg, niech powróci do mych rąk”. Uczniowie jedną ręką przyjmują uścisk, a drugą przekazują następnemu uczniowi.

Pożegnanie uczniów.