

Scenariusz lekcji matematyki dla klas 1-3

Temat: „Matematyczne Safari – Przygoda w Zoo z Liczbami”

Cel ogólny:

- Rozwijanie umiejętności matematycznych uczniów poprzez zabawę i aktywność w przestrzeni cyfrowej.
- Kształtowanie umiejętności logicznego myślenia, rozwiązywania zadań matematycznych oraz współpracy w grupach.
- Promowanie nauki matematyki poprzez interaktywne, zabawowe metody nauczania.

Cele szczegółowe:

- Uczeń rozwiązuje zadania związane z dodawaniem i odejmowaniem liczb do 20.
- Uczeń potrafi przyporządkować odpowiednią liczbę zwierząt do danej kategorii (np. liczba nóg, liczba zwierząt w grupie).
- Uczeń potrafi wykorzystywać matematykę do rozwiązywania problemów w kontekście otaczającego świata.
- Uczeń ćwiczy współpracę w grupie, podejmując wspólne decyzje i rozwiązując zadania.

Czas trwania: 45 minut

Metody i formy pracy:

- Praca z komputerem/tabletem
- Gry edukacyjne
- Praca w grupach
- Dyskusja grupowa
- Twórcza praca w parach

Środki dydaktyczne:

- Komputery/tablety z dostępem do internetu (z serwisem Matematyczne Zoo)
- Rzutnik multimedialny (jeśli dostępny)
- Karty z zadaniami matematycznymi do wykonania przez uczniów
- Kolorowe kartki do oznaczenia grup

Przebieg lekcji:

1. Wstęp (5 minut)

Powitanie uczniów i wprowadzenie do tematu:

- Nauczyciel wita uczniów i przedstawia temat dzisiejszej lekcji: „Matematyczne Safari – Przygoda w Zoo z Liczbami”

- Nauczyciel opowiada o tym, jak w zoo można spotkać różnorodne zwierzęta, a każde z nich ma swoje unikalne cechy – liczbę nóg, rodzaj pokarmu, miejsce zamieszkania, itp. Na dzisiejszej lekcji uczniowie będą rozwiązywać matematyczne zagadki związane z życiem zwierząt w zoo.
-

2. Wprowadzenie do zabawy z Matematycznym Zoo (10 minut)

Prezentacja serwisu „Matematyczne Zoo” i instrukcje do zabawy:

- Nauczyciel wyjaśnia uczniom, że dzisiaj będą pracować z serwisem Matematyczne Zoo, który oferuje interaktywne gry i zadania matematyczne związane z różnymi zwierzętami. W ramach lekcji uczniowie będą musieli rozwiązywać matematyczne zagadki, aby pomóc wirtualnym zwierzętom.
 - Krótkie wprowadzenie do strony Matematycznego Zoo: nauczyciel pokazuje uczniom, jak wejść do serwisu, jakie są dostępne gry i jak poruszać się po stronie.
-

3. Gra w grupach: Matematyczne wyzwanie w zoo (15 minut)

Podział na grupy i zabawa:

- Uczniowie są dzieleni na 4 grupy (po 3-4 osoby w grupie). Każda grupa otrzymuje komputer lub tablet, a zadaniem grupy będzie rozwiązywanie interaktywnych zadań matematycznych, które pojawią się w serwisie Matematycznym Zoo. Każda grupa ma do wyboru różne gry matematyczne:
 1. **„Liczenie nóg zwierząt”** – Zadanie polega na dodawaniu i odejmowaniu liczby nóg zwierząt w zoo (np. ile nóg mają 3 słonie, 5 psów, 2 zebra).
Link do zadań: https://www.matzoo.pl/klasa1/dodawanie-i-odejmowanie-w-zakresie-20_3_14
 2. **„Zwierzęce grupy”** – Gra, w której uczniowie mają obliczyć, ile zwierząt znajduje się w różnych grupach, np. 5 lwów, 3 zebry – ile razem zwierząt w grupie?
Link do zadań: https://www.matzoo.pl/klasa1/podzial-zwierzat-w-grupach_3_27
 3. **„Matematyczne zagadki o zwierzętach”** – Gra, w której uczniowie rozwiązują matematyczne zagadki dotyczące zwierząt (np. „W zoo jest 12 papug, a w każdej klatce mieszka 4 papugi. Ile jest klatek?”).
Link do zadań: https://www.matzoo.pl/klasa2/zadania-tekstowe-z-dodawania-i-odejmowania-w-zakresie-20_4_105
 4. **„Wielkie liczenie w zoo”** – Zadanie związane z dodawaniem i odejmowaniem dużych liczb, np. liczba zwierząt w różnych częściach zoo (np. 25 zwierząt w jednym wybiegu, 30 w drugim – ile ich razem?).
Link do zadań: https://www.matzoo.pl/klasa2/dodawanie-i-odejmowanie-w-zakresie-100_4_19

- Grupy pracują równocześnie na swoich urządzeniach. Nauczyciel monitoruje przebieg pracy, pomaga w razie potrzeby.
-

4. Prezentacja wyników (10 minut)

Podsumowanie działań grup:

- Po zakończeniu pracy w grupach, każda grupa prezentuje wyniki swojej gry matematycznej. Uczniowie mówią, jakie zadania rozwiązyali, jakich strategii używali i jakie zwierzęta występowały w zadaniach. Każda grupa może również podać swoje pomysły na inne zabawy matematyczne związane ze zwierzętami.
 - Nauczyciel zadaje pytania podsumowujące, np. „Co było trudniejsze – liczenie nóg, czy grupowanie zwierząt?” oraz zachęca uczniów do dzielenia się wrażeniami z gier.
-

5. Twórcze zadanie matematyczne (5 minut)

Praca twórcza – „Zwierzęta w zoo” – zadanie rysunkowe:

- Uczniowie mają teraz za zadanie narysować swoje własne zoo, w którym muszą uwzględnić różne zwierzęta. W każdym zwierzęciu powinno być określona liczba nóg i innych cech (np. liczba zwierząt w grupie). Uczniowie muszą na rysunkach wypisać matematyczne zagadki dla kolegów i koleżanek, które będą polegały na dodawaniu, odejmowaniu lub mnożeniu.
-

6. Podsumowanie (5 minut)

Refleksja i zakończenie:

- Nauczyciel omawia z uczniami, czego się nauczyli podczas dzisiejszej lekcji. Pytania do dyskusji:
 - Co sprawiło Wam największą radość podczas zabawy?
 - Jakie zwierzęta najczęściej pojawiały się w zadaniach?
 - Co było najtrudniejsze w rozwiązywaniu zagadek matematycznych?
 - Nauczyciel chwali uczniów za kreatywność i współpracę w grupach oraz zachęca do dalszej zabawy z matematyką poprzez gry edukacyjne.
-

Zakończenie lekcji:

- Podziękowanie uczniom za aktywny udział i zaproszenie do kolejnych matematycznych przygód w przyszłości!
-

Uwagi dodatkowe:

- **Dostosowanie do uczniów:** W przypadku uczniów z trudnościami w nauce, nauczyciel może dostosować zadania poprzez obniżenie poziomu trudności lub indywidualne wsparcie w trakcie gry.
- **Zadania domowe:** Można przygotować zadanie domowe polegające na stworzeniu „matematycznego zoo” w formie rysunku i zaproponowaniu zagadek matematycznych do rozwiązania.

Scenariusz lekcji promuje naukę przez zabawę, rozwija umiejętności matematyczne uczniów i angażuje ich w interaktywną naukę przy użyciu nowoczesnych technologii.