

Scenariusz zajęć – matematyka, klasa 1

Temat zajęć: Dodawanie dziesiątek w zakresie 100 – uczymy się przez ruch i zabawę

Cele ogólne:

- Utrwalenie umiejętności dodawania pełnych dziesiątek w zakresie 100.
- Kształtowanie pamięci i koncentracji.
- Rozwijanie współpracy w grupie i aktywności ruchowej.
- Posługiwanie się tablicą interaktywną i ćwiczeniami online.

Cele szczegółowe – uczeń:

- dodaje pełne dziesiątki w zakresie 100,
- poprawnie zapisuje działania i wyniki,
- współpracuje z rówieśnikami,
- rozpoznaje i rozumie zmiany między liczbami (rosnące/malejące o 10).

Metody pracy:

- metoda działań praktycznych,
- metoda gier i zabaw dydaktycznych,
- metoda zadaniowa,
- elementy TIK.

Formy pracy:

- praca indywidualna,
- praca w parach,
- praca z całą klasą.

Środki dydaktyczne:

- komputer i tablica interaktywna,
- dostęp do strony www.matzoo.pl, https://matzoo.pl/klasa1/dodawanie-dziesiatek-w-zakresie-100_1_21
- kartki z działaniami (np. $30 + 50$),
- zeszyty lub małe kartki do zapisu odpowiedzi,
- taśma/klei do rozwieszenia kartek,
- muzyka rytmiczna (opcjonalnie do rozgrzewki).

Przebieg zajęć:

1. Rozgrzewka matematyczno-ruchowa – „Marsz dziesiątkowy”

Zasady:

- Dzieci maszerują w miejscu.
- Gdy nauczyciel mówi liczbę większą o 10 niż poprzednia – dzieci **podskakują**.
- Gdy liczba jest mniejsza o 10 – **przykucają**.
- Jeśli liczba się nie zmienia lub zmienia się inaczej – nadal **maszerują**.

Przykład:

10 (maszerują), 20 (podskakują), 10 (przysiad), 30 (podskok), 40 (podskok), 20 (przysiad)...

2. Gra terenowa – „Wyprawa po dziesiątki”

Przygotowanie:

- Nauczyciel rozwiesza wcześniej po klasie 10–15 kartek z przykładami (np. $20 + 40$, $50 + 30$).

Zasady:

1. Dzieci poruszają się po klasie, szukając kartek z działaniami.
2. Przy każdej kartce mogą być tylko chwilę – **zapamiętują** działanie i **wracają na miejsce**, aby zapisać je z pamięci wraz z wynikiem.
3. Uczeń może odwiedzić kolejne kartki, próbując zapisać jak najwięcej przykładów.
4. Po wyznaczonym czasie na tę aktywność wspólnie sprawdzane są odpowiedzi – kto zapamiętał i policzył najwięcej poprawnie.

3. Interaktywna gra – „Mistrzowie Dziesiątek”

Opis aktywności:

- Nauczyciel uruchamia na tablicy interaktywnej ćwiczenie online z serwisu **Matzoo.pl**: „Dodawanie dziesiątek w zakresie 100”. https://matzoo.pl/klasa1/dodawanie-dziesiatek-w-zakresie-100_1_21
- Każde dziecko podchodzi do tablicy, odczytuje działanie i wybiera odpowiedź.
- Pozostali uczniowie mogą pomagać, liczyć z miejsca, zgłaszać propozycje.
- Po każdym przykładzie nauczyciel omawia sposób dojścia do wyniku. W przypadku błędu – wspólna analiza i poprawne rozwiązanie.

Cel:

Utrwalanie poprawnych skojarzeń liczbowych, wzmacnianie logicznego myślenia oraz pozytywnego podejścia do nauki matematyki.

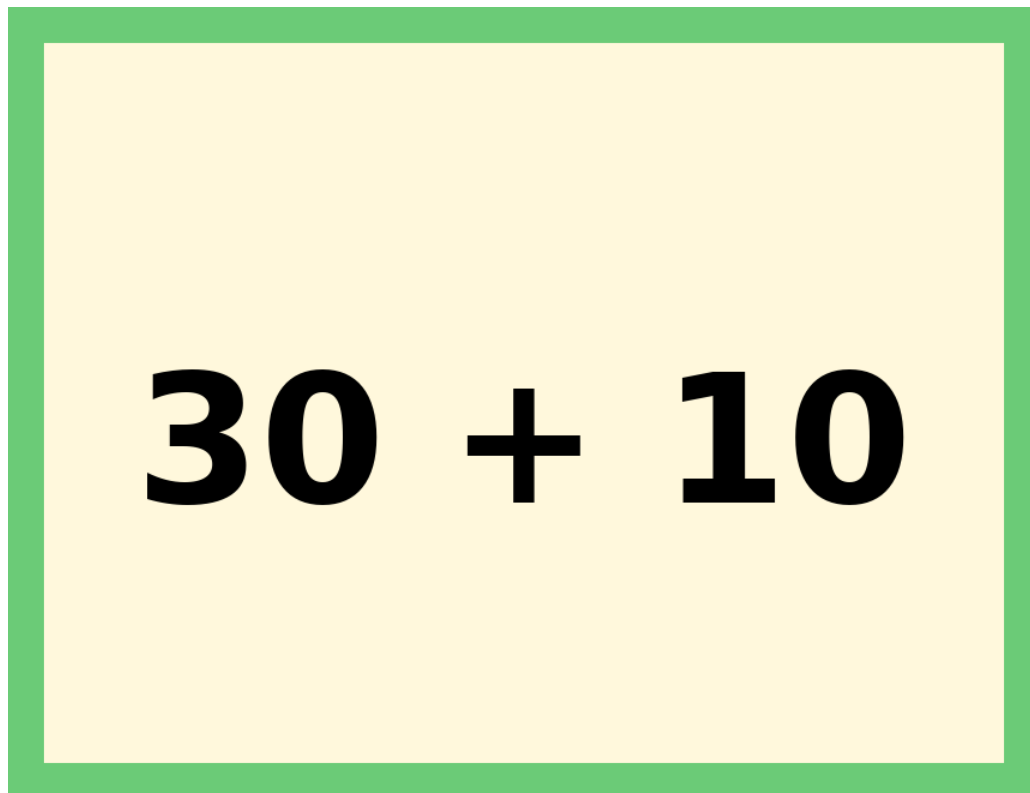
4. Podsumowanie zajęć

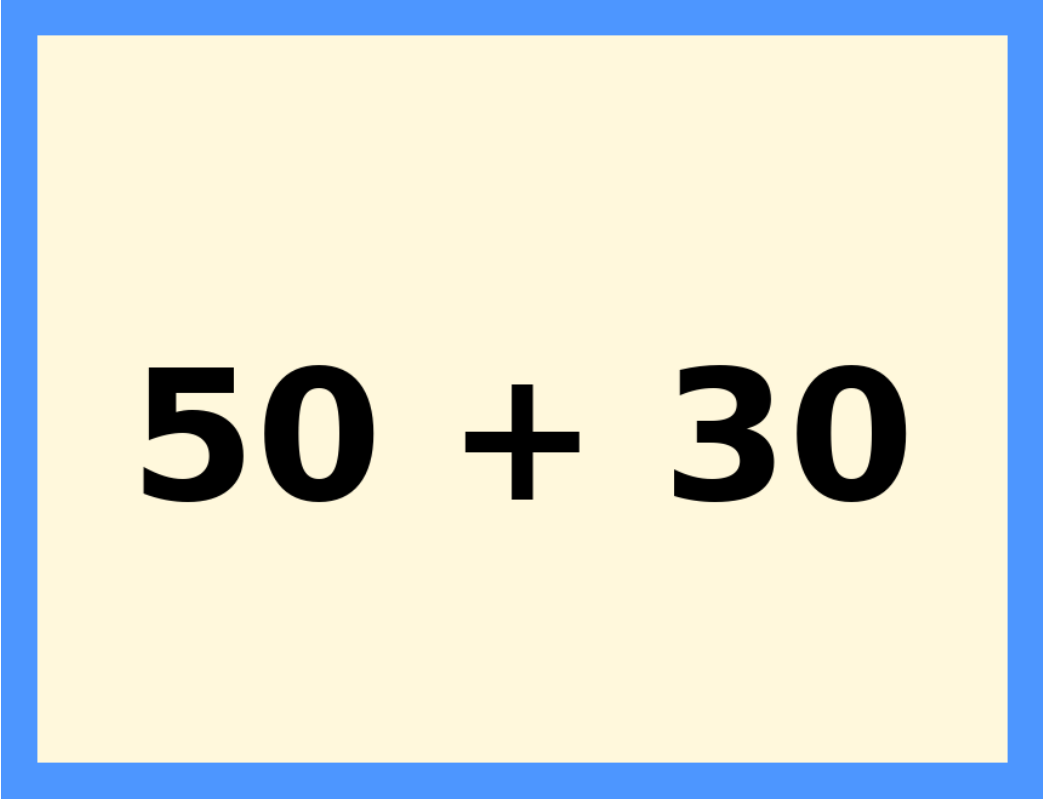
- Rozmowa z uczniami: Co było łatwe? Co sprawiło trudność?
- Chętni uczniowie mogą zaproponować własne działania z dziesiątkami.
- Nauczyciel nagradza aktywność pochwałą lub „pieczętką matematycznego odkrywcy”.

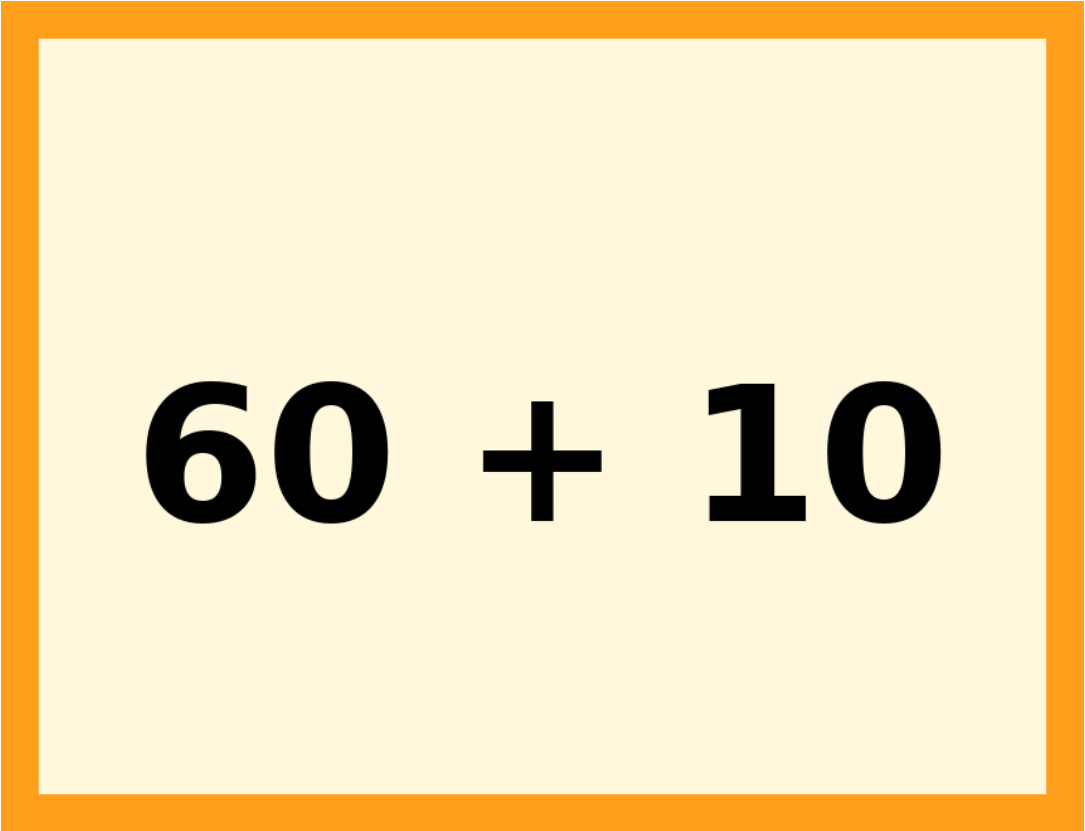
Uwagi metodyczne:

- Można dostosować poziom trudności działań do możliwości grupy.
- Jeśli dzieci są bardzo aktywne, warto dodać elementy rywalizacji w parach lub grupach.
- Można wprowadzić nagrodę za największą poprawność lub zapamiętanie działania.

Załącznik 1. Przykładowe karty pracy do gry terenowej – „Wyprawa po dziesiątki”


$$30 + 10$$


$$50 + 30$$


$$60 + 10$$

$$70 + 20$$