 **Publiczna Szkoła Podstawowa nr 5 z O.I. w Kluczborku**

Scenariusz lekcji z edukacji informatycznej w klasie II.

Czas trwania zajęć: 45 min

Zajęcia przygotowała i przeprowadziła: Beata Kot.

1. TEMAT LEKCJI: Gry i zabawy matematyczne. Doskonalenie liczenia w zakresie 100.

2. CELE LEKCJI:

* doskonalenie techniki rachunkowej w zakresie czterech działań;
* kształtowanie i rozwijanie zainteresowań matematycznych;
* uczenie się przez zabawę;
* wytwarzanie pozytywnej motywacji do nauki;
* rozwijanie spostrzegawczości i logicznego myślenia;
* wdrażanie uczniów do samodzielnej pracy;
* kształcenie umiejętności posługiwania się programem „matematyczne zoo”;
* doskonalenie umiejętności rozwiązywania ćwiczeń i quizów interaktywnych w zadaniach matematycznych;
* zapamiętywanie reguł, zasad poznanych gier i zabaw;
* kształcenie koncentracji, uwagi, pamięci spostrzeżeniowo- wzrokowej i słuchowej;
* wdrażanie do samooceny.

Wiadomości

Uczeń potrafi:

* zna liczby w zakresie 100;
* oblicza sumy, różnice oraz iloczyny i ilorazy w zakresie 100;
* kształtuje umiejętność uważnego słuchania;
* zna budowę okna programu „matematyczne zoo”;
* potrafi skoncentrować uwagę podczas wykonywania ćwiczeń.

Umiejętności

Uczeń potrafi:

* oblicza działania arytmetyczne w zakresie 100;
* korzysta z instrukcji;
* korzysta z wiadomości i umiejętności z innych przedmiotów (matematyka);
* reaguje na błędy, poprawia je;
* dokonuje samooceny.

3. METODY NAUCZANIA:

* pogadanka z pokazem;
* ćwiczenia;
* metoda zadań stawianych do wykonania;
* metoda samodzielnych doświadczeń.

4. FORMY PRACY:

* Indywidualna;
* zespołowa.

5. UWARUNKOWANIA TECHNICZNE:

* tablica multimedialna, komputery z dostępem do Internetu

6. PRZEBIEG LEKCJI:

Wprowadzenie do tematu:

* + - zapoznanie z tematem i celami zajęć;
    - rozgrzewka dla mózgu: przelicz krzesła w sali, komputery, stoliki, klawiatury, itp.;
    - rozgrzewka dla mózgu: ile jest krzeseł i stolików razem, oblicz w pamięci i podaj wynik;
    - rozgrzewka dla mózgu: czego jest więcej, a czego mniej i o ile: komputerów, czy krzeseł?;
    - rozgrzewka dla mózgu: licz do przodu, licz do tyłu od podanej liczby przez losowo wybranego ucznia;
    - rozmowa o realizacji zadania;

Zaproszenie do matematycznego zoo, czyli do nauki przez zabawę:

* przypomnienie o zastosowaniu w portalu systemu losowego generowania zadań do rozwiązania i automatycznej odpowiedzi zwrotnej do użytkownika, co w efektywny sposób skraca czas potrzebny do opanowania zagadnienia;
* to dlatego, że http://matzoo.pl prezentuje szereg zadań do rozwiązywania online w atmosferze nauki przez zabawę. Takie rozwiązanie jest idealne do powtórek przed sprawdzianami, samodzielnego nadrabiania zaległości, jak również wykorzystania podczas szkolnych zajęć;
* przypomnienie i omówienie sposobu poruszania się w programie, z wykorzystaniem tablicy interaktywnej.

Praca z programem:

* uczniowie samodzielnie wykonują zadania dotyczące dodawania i odejmowania (po zdobyciu 10 ananasów przechodzą do kolejnego zadania);
* uczniowie samodzielnie wykonują zadania dotyczące mnożenia i dzielenia (po zdobyciu 10 ananasów przechodzą do kolejnego zadania);
  + - * praca uczniów zgodnie z kolejnością zadań;
      * analiza wyników i błędów, jakie popełniali uczniowie, samoocena.

Podsumowanie zajęć;

* omówienie najtrudniejszych i najłatwiejszych zadań;
* wybór najlepszych matematyków (uczniowie typują sami siebie);

Uwaga:

* uczniowie postępują zgodnie z instrukcją;
* uczniowie pracują w różnym tempie, dlatego mogą wykonać dodatkowe zadanie, zaproponowane przez nauczyciela lub własne.

**Załącznik**

Zadania dla uczniów na kartkach oraz na tablicy interaktywnej.

Zadanie 1.

Z lewej, zielonej zakładki otwórz dodawanie i odejmowanie, W niebieskim oknie wybierz dodawanie w zakresie 100. Rozpocznij obliczanie. Po zdobyciu 10 ananasów, poinformuj.

Zadanie 2

Z lewej, zielonej zakładki otwórz dodawanie i odejmowanie, W niebieskim oknie wybierz odejmowanie w zakresie 100. Rozpocznij obliczanie. Po zdobyciu 10 ananasów, poinformuj.

Zadanie 3.

Z lewej, zielonej zakładki otwórz mnożenie i dzielenie W niebieskim oknie wybierz mnożenie i dzielenie w zakresie 100. Rozpocznij obliczanie. Po zdobyciu 10 ananasów, poinformuj.

Zadanie dodatkowe:

Z lewej, zielonej zakładki otwórz zadania dodatkowe W niebieskim oknie wybierz wybrane przez siebie zadanie do wykonania. Rozpocznij zabawę.