

Konspekt lekcji z matematyki: "Utrwalamy dodawanie i odejmowanie podczas wykonywania zakupów"

W ramach projektu „Różne przedmioty - jedna lekcja” współfinansowanego przez Unię Europejską

Zajęcia z korelacji międzyprzedmiotowej: matematyka, język polski, technika, plastyka, umiejętności dnia codziennego

Cele ogólne:

- doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania na materiale konkretnym,
- kształcenie umiejętności wykorzystania wiedzy matematycznej w praktyce,
- doskonalenie umiejętności dokonywania zakupów,
- radzić sobie w sytuacjach codziennych.

Cele szczegółowe:

Uczeń potrafi:

- dodawać i odejmować w zakresie do 100,
- kupić produkt, a jako kasjer potrafi wydać resztę,
- właściwie reagować na polecenia,
- właściwie odczytać cenę produktów.

Metody:

- podająca
- TPR (Total Physical Response)
- burza mózgów

Formy pracy:

- praca grupowa,
- praca indywidualna,
- praca w parach.

Pomoce dydaktyczne:

- podręcznik
- karty pracy
- Internet,
- słoik, tektura, kolorowe wycinanki (lub ozdoby samoprzylepne).

Przebieg lekcji:

1. Wprowadzenie (ok. 3 minut)

Sprawdzenie obecności .

Podanie tematu i celów lekcji (NaCoBeZU – na co będę zwracać uwagę: dodawanie i odejmowanie w zakresie do 100)

2. Rozwinięcie (ok. 40 minut)\

- Uczniowie przypominają zasady dodawania i odejmowania wykonując zadania na tablicy interaktywnej:

<https://wordwall.net/pl/resource/23485637/matematyka/dodawanie-do-100>

<https://wordwall.net/pl/resource/14975569/dodawanie-i-odejmowanie-do-100>

- Uczniowie oglądają film jak wykonać własną skarbonkę, następnie ją wykonują:

<https://www.youtube.com/watch?v=r6G5ykEc9U4&t=41s>

- Nauczyciel rozdaje uczniom taką samą ilość pieniędzy z gry planszowej (może poprosić by uczniowie przynieśli swoje banknoty z gier planszowych lub wydrukować polskie nominały pieniędzy). 5 wylosowanych przez nauczyciela uczniów, za pomocą kulek do ping ponga, na których napisany jest numer z dziennika, podaje jaką kwotę należy wrzucić do skarbonki. Następnie uczniowie podliczają ilość pieniędzy w skarbonce.

Grę powtarzamy dzieląc klasę na grupy lub pary, każdy uczeń podaje kwotę jaką należy wrzucić do skarbonki. Następnie przeliczają kwoty.

- Nauczyciel przygotował wcześniej różne rzeczy oraz opisał cenę przygotowanych produktów (można zapisać nazwę produktu wraz z ceną na tablicy). Zadaniem uczniów jest ułożenie na stoliku odpowiedniej ilości pieniędzy.

Nauczyciel jest kupującym prosi jedną osobę o przejęcie roli sprzedającego. Wspólnie z tym uczniem odgrywa scenkę w sklepie. Jednak podczas podania ceny danego produktu, nauczyciel przekazuje wyższą kwotę. Zadaniem ucznia jest zwrócenie reszty. Następnie prosi uczniów, by pracując w parach wybrali 5 dowolnych rzeczy, jakie mają przy sobie (np.: długopis, książka, piórnik, notes, piłeczka), zapisali na małych karteczkach ich ceny. Uczniowie bawią się w sklep – jeden z uczniów jest sprzedawcą, drugi zaś kupującym. Zadaniem uczniów jest zakup określonego produktu, w razie, gdy otrzymana ilość pieniędzy jest większa uczniowie muszą wydać resztę. Dla uczniów zdolnych – uczniowie mogą zakupić kilka przedmiotów jednocześnie (sprzedawca musi dodać ceny wszystkich przedmiotów).

3. Podsumowanie (ok. 2 minut)

Uczniowie oceniają zdobyte umiejętności – rysują na karteczce buźkę, która odpowiada opanowaniu materiału podczas lekcji (uśmiechnięta - oznacza umie i rozumie, prosta bez emocji – muszą potrenować, smutna – nie rozumie).

4. Dodatkowe ćwiczenie

Uczniowie wybierają dowolny nominał monety (1 zł, 2 zł, 5 zł), ich zadaniem jest wykowane z tego nominału rysunku (np.: z 2 można wykonać łąbędzia, z 5 – węża).