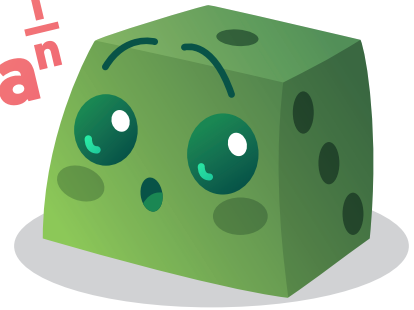


Scenariusz lekcji matematyki dla klasy III

$$\pi \% \quad \sqrt[n]{a} = a^{\frac{1}{n}}$$



*Uwaga! Przedstawiony scenariusz w części dotyczącej realizacji zawiera jedynie etap związany z użyciem gry planszowej. Pozostała część lekcji przebiegać powinna zgodnie z wytycznymi programowymi danego przedmiotu.

Temat: „Tabliczka mnożenia na wesoło”

Cele ogólne: Uczeń utrwała znajomość tabliczki mnożenia,

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- › mnoży i dzieli w pamięci w zakresie tabliczki mnożenia,
- › wykorzystuje warcaby, szachy i inne gry planszowe lub logiczne do rozwijania umiejętności myślenia strategicznego, logicznego, rozumienia zasad,
- › weryfikuje i interpretuje otrzymane wyniki,
- › wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów, działań twórczych i eksploracji świata,
- › używa języka matematycznego do opisu rozumowania i uzyskanych wyników.

Metody i techniki kształcenia:

- › gra w grę planszową.

Materiały:

- › gra planszowa „Eliksir mnożenia”.

Czas trwania: 45 minut.



Przebieg lekcji:

Część wstępna

Nauczyciel wita uczniów i sprawdza obecność. Zapoznaje uczniów z tematem lekcji.

Wybrany etap realizacji uwzględniający użycie gry planszowej „Eliksir mnożenia”

Nauczyciel odpytuje dzieci wrywkowo z tabliczki mnożenia. Po wstępnym powtórzeniu materiału prosi dzieci o dobranie się w pary inne niż te ze szkolnych ławek. Następnie rozdaje dzieciom karty z gry „Eliksir mnożenia”, dzieląc uprzednio każdą talię na pół tak, żeby egzemplarzy wystarczyło dla wszystkich par.

Każda para musi potasować karty i umieścić po 1 z nich przed każdym z graczy, tak aby eliksir był zwrócony w stronę gracza. Każdy z graczy otrzymuje po 4 zakryte karty. Oboje gracze patrzą na swoje karty, nie pokazując ich przeciwnikowi. Z pozostałych kart tworzą zakryty stos i kładą go obok.

Gracze rozgrywają swoje tury na zmianę. Zabawę rozpoczyna młodszy z nich. Celem gracza jest złapanie potwora z obszaru przeciwnika. Aby to zrobić, należy pomnożyć wartości 2 eliksirów z własnego obszaru, których iloczyn jest równy wartości wybranego potwora. Podczas swojej kolejki gracz musi wykonać 3 następujące kroki:

Wybrać 1 z 4 kart na ręce i położyć ją przed sobą (obok karty położonej na początku gry).

Jeśli to możliwe, użyć własnych eliksirów ułożonych na stole, aby schwytać potwora przeciwnika. W swoim obszarze gracz szuka 2 eliksirów, których wartości po pomnożeniu pozwolą uzyskać wartość potwora przeciwnika. Jeśli mnożenie jest możliwe, gracz używa swoich 2 eliksirów, aby schwytać potwora. Jeśli mnożenie nie jest możliwe, nic się nie dzieje. Gracz zabiera kartę schwytanego potwora i zachowuje ją jako trofeum (nie może jej zagrać). Dwie karty eliksirów, które zostały wykorzystane do schwywania potwora, należy umieścić na spodzie zakrytego stosu.

Dobrać kartę z zakrytego stosu i ogłosić koniec swojej tury. Teraz kolej na drugiego gracza. Gra się kończy, gdy jeden z graczy schwyta 5 potworów przeciwnika.

Część końcowa

Po zakończonej rozgrywce nauczyciel pyta uczniów, czy podobała im się gra. Prosi u uporządkowanie gier w pudełkach i zaprasza uczniów na przerwę.

