



## **SCENARIUSZ EDUKACJI MATEMATYCZNEJ realizowany w ramach projektu „Grydaktyka, czyli edukacja poprzez gry”**

**Scenariusz lekcji wspierający edukację matematyczną. Dzieci będą rozwiązywać zadania matematyczne ćwicząc dodawanie, odejmowanie mnożenie i dzielenie. Zajęcia są okazją do rozmowy o zdrowej rywalizacji i zachowaniach uczniów w trakcie zabawy. Przypominamy uczniom, że gry to dobra zabawa niezależnie od tego, kto wygrywa.**

### **ZAŁOŻENIA:**

- uczniowie klas 1-3
- liczba dzieci: dzielimy dzieci na 2-osobowe grupy,
- metoda indywidualna i zbiorowa, grupowa
- poziom zadań dostosowujemy do grupy wiekowej i ich umiejętności
- czas trwania 45-60 minut

### **POMOCE DYDAKTYCZNE:**

- tablety z zainstalowaną aplikacją LABMAT
- mapa skarbu podzielona na tyle części ile jest zespołów
- ozoboty i trasa dla ozobota
- zagadki matematyczne - tyle zagadek ile zespołów
- kolorowe kartki do zabaw ruchowych - niebieski kwadrat, czerwone koło, zielony trójkąt, muzyka

## POMYSŁ NA ZAJĘCIA

Rozpoczynamy zajęcia od przeczytania dzieciom listu napisanego specjalnie do nich:

### List do dzieci

*„Witajcie Drogie dzieci!*

*Dzisiaj jesteście Matematycznymi Elfami i odwiedzicie wyspę, na której ukryty jest skarb. Aby go odnaleźć musicie poskładać bardzo starą mapę, którą zabrało 7 strasznych piratów. Każdy z nich ma jeden fragment mapy. Wiemy, że każdy element mapy znajduje się w różnych częściach wyspy i jest strzeżony przez zwierzęta. Kłopot w tym, że zwierzęta bardzo lubią łamigłówki matematyczne i oddadzą nam zgubione części tylko wtedy, kiedy rozwiążemy przygotowane przez nie zadania. Kiedy wykonacie wszystkie zadania i ułożycie mapę, przekażę Wam tajemnicze hasło, które Was zaprowadzi do skrzyni ze skarbem.*

***Czy jesteście gotowi wyruszyć z nami w podróż na Ozobotową Wyspę Skarbów?***

Zadanie 1 - Liczymy Labmaki. Rozdajemy dzieciom tablety, po jednym na parę uczniów, włączamy aplikację LABMAT (poziom uzależniony od grupy wiekowej i umiejętności) i rozpoczynamy zabawę-pojedynek matematyczny. Uczniowie w tym samym czasie rozwiązują zadania - wygrywa ten, który zrobi to szybciej. Przypominamy dzieciom o dobrej rywalizacji i radości, jaką ma dawać taka zabawa. (3 rundy - po każdej dzieci dostają fragment mapy).

Zadanie 2 - matematyczny taniec. Aby otrzymać kolejny fragment mapy dzieci tańczą matematyczny taniec. Dzieci wykonują określone polecenia wydawane przez nauczyciela. Jeśli prowadzący zabawę trzymają w ręku :

- zielony trójkąt – tańczymy w parach
- niebieski kwadrat – klaszczemy w dłonie
- czerwone koło – robimy wspólne koło

Wszystkie czynności powtarzamy dwa razy, po wykonaniu zadania dzieci otrzymują kopertę z czwartą częścią zaginionej mapy.

Zadanie 3 - ozobot na tropie cyferek - plansza z trasą i zadaniem matematycznym dla dzieci (wydruk 1). Każdy zespół otrzymuje inne działania - ozobot zbiera punkty, które dzieci sumują. Wynik końcowy to suma wszystkich działań, jest to jednocześnie numer koperty, w której jest zagadka matematyczna dla danego zespołu. Należy tak ponumerować koperty z zadaniami, aby były to wyniki z poszczególnych plansz. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi dzieci otrzymują piątą, ostatni fragment mapy.

# Grydaktyka

Dzieci układają mapę w całość, a następnie dostają od prowadzącego informację-podpowiedź gdzie jest skarb. Dzieci udają się we wskazane miejsce i przynoszą skarb na środek sali. Wspólnie otwierają worek i dzielą skarb między siebie (np. cukierki).

## **PODSUMOWNIE**

Przypominamy uczniom, że gry to dobra zabawa niezależnie od tego, kto wygrywa.

### **Opracowanie scenariusza:**

Katarzyna Sieniawska, Agata Kielkowicz

**Scenariusz zajęć powstał w ramach projektu Grydaktyka, czyli edukacja poprzez gry. Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.**



Fundacja  
Szkoła Medialna



MAŁOPOLSKA