



ZAGRAJ ZE MNĄ.
TWORZENIE PRZEPISU
NA WŁASNĄ GRĘ

RENATA
PASYMOWSKA

SCENARIUSZ LEKCJI

Program edukacji wczesnoszkolnej w szkole podstawowej

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty.

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – Agnieszka Karczewska-Gzik
Recenzja merytoryczna – mgr Maria Ferenc
mgr Jadwiga Iwanowska
Agnieszka Ratajczak-Mucharska
mgr Urszula Borowska

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019
Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Czas trwania zajęć:

3 godz. lekcyjne.

Temat:

Zagraj ze mną. Tworzenie przepisu na własną grę.

Cele główne:

- uświadomienie uczniom znaczenia gier matematycznych,
- wdrażanie dzieci do podejmowania wyzwań związanych z tworzeniem warunków do własnych gier w oparciu o dostępne środki dydaktyczne,
- rozwijanie kreatywności w zakresie wykorzystania pomocy matematycznych,
- kreowanie zainteresowań matematyką,
- wyzwolenie potencjalnych możliwości i zainteresowań dzieci,
- niwelowanie napięć emocjonalnych.

Cele operacyjne – uczeń:

- doświadczy różnego rodzaju gier z wykorzystaniem kostek, miarek krawieckich, spinaczy do bielizny, domina, kart liczbowych, stworzy przepis do własnej gry, zagra w grę z kolegą, będzie przestrzegać zasad, poradzi sobie z przegraną, zapanuje nad emocjami, będzie pełnił rolę eksperta własnego pomysłu, nawiąże przyjazne kontakty, będzie komunikował się z otoczeniem.

Metody:

praktycznego działania, gry i zabawy matematyczne, waloryzacyjne.

Formy pracy:

zbiorowa, w parach.

Środki dydaktyczne:

kostki, miarki krawieckie, spinacze do bielizny, oś liczbowa, domino, karty liczbowe, materiały papiernicze.

Przebieg zajęć:

- 1. Zapoznanie z tematem i celami zajęć, określenie NaCoBeZU –** współdziałanie z partnerem, umiejętne reagowanie na przegraną, opracowanie przepisu na własną grę, komunikowanie się.
- 2. Przygotowanie do udziału w grach matematycznych.** Utrwalenie zasad, wykład **Królowej Matematyki**.
- 3. Doświadczenie gier z wykorzystaniem różnorodnych pośredników.** Uczniowie grają w grę zaproponowaną przez nauczyciela z różnymi partnerami, np.:

- **trzema kostkami** – suma i różnica: wybierz, które dwie dodasz, a którą odejmiesz, aby zostało ci jak najwięcej,
 - **domino** – pomnożyć czy dodać oczka na wylosowanej kości, aby mieć jak najwięcej punktów,
 - **karty liczbowe** – kto najszybciej pozbędzie się kart, trzeba szybko kłaść karty na stosik, odpowiednio parzyste i nieparzyste, nie zwracając uwagi na partnera, należy tylko mówić „parzysta”, „nieparzysta”,
 - **miarka krawiecka i spinacze** – gracze ustalają miejsce mety, start zaczyna się od zera, każdy z graczy rzuca dwiema kostkami, np. biała informuje, ile skoków, a zielona, po ile.
4. **Czas na moją grę.** Uczeń dokonuje wyboru pomocy dydaktycznej i samodzielnie konstruuje zasady własnej gry.
 5. **Wielka próba.** Dzieci grają w parach, weryfikując poprawność stworzonego przepisu. Jeśli zachodzi potrzeba, dokonują poprawek.
 6. **Każdy z każdym.** Uczniowie starają się zagrać ze wszystkimi twórcami, pamiętając o sobie.
 7. **Podsumowanie jakości zasad stworzonych gier.** Chwalenie się ilością wygranych. Wybór najciekawszych propozycji.
 8. **Ocena zaangażowania uczniów.** Nauczyciel bierze pod uwagę ograniczenia i możliwości dzieci ze SPE.

Komentarz metodyczny

Uczeń, który wielokrotnie przedstawia zasady swojej gry, trenuje komunikację interpersonalną. Jest zaangażowany, ponieważ tego samego oczekuje od kolegi. W przypadku uczniów ze SPE ważną rolę odgrywa przeciwnik, który nie doprowadza ich do frustracji w momencie przegranej.