**Konspekt zajęć matematycznych uczniów klasy III**

**z wykorzystaniem tablicy interaktywnej**

**Data**: 17.04.2018

**Temat zajęć**: Gry i zabawy w matematycznym zoo –

utrwalamy poznane pojęcia matematyczne.

**Cel ogólny**: Utrwalenie podstawowych pojęć matematycznych, rozwijanie zdolności matematycznych

**Cele szczegółowe**:

**\*** kształcenie koncentracji, uwagi, pamięci spostrzeżeniowo- wzrokowej i słuchowej

\* uczenie się przez zabawę

\* wytwarzanie pozytywnej motywacji

\* zwiększenie możliwości intelektualnych dziecka

\* zapamiętywanie reguł, zasad poznanych gier i zabaw

\* kształtowanie i rozwijanie zainteresowań matematycznych

\* ćwiczenia utrwalające sprawności rachunkowe w zakresie czterech działań

\* rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty, trójkąty

\* odczytuje wskazania zegara i termometru

**Metody nauczania**: pokaz, ćwiczenia , metoda zadań stawianych do wykonania, metoda samodzielnych doświadczeń  
  
**Formy pracy**: indywidualna, zespołowa

**Środki dydaktyczne**: tablica interaktywna z oprogramowaniem Flow!Works Pro V2.0, zgromadzone obrazy: termometr, zegar, figury geometryczne wycięte z papieru.

Przebieg zajęć

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Część lekcji** | **Czynności nauczyciela i uczniów** | **Zastosowane środki i narzędzia** |
| 1 | Część wstępna | Zaproszenie do matematycznego zoo:  Przedstawienie zwierząt i pojęć matematycznych: figury, liczby, temperatura, zegar | Tablica Flow!Works Pro V2.0  KURTYNA, sylwety zwierząt |
| 2. | Część główna | **FIGURY**  Odczytanie ciekawostki o żyrafach zapisanej małą czcionkąz użyciem powiększenia  „Język żyrafy ma niebieski kolor  i długość pół metra czyli 50 cm.”  Budowanie domu dla żyrafy z figur geometrycznych wg instrukcji:  Dom – kwadrat  Dach – trójkąt  Okna – koła  Drzwi – prostokąt  Pień drzewa – prostokąt  Korona drzewa – koło  Liście – trójkąty  Przysmaki dla żyrafy - - dowolne figury | Sylweta żyrafy,  LUPA  Sylweta żyrafy z zasobów tablicy  Resource/Local`s/Image/Animals  KSZTAŁTY  WSKAŹNIK |
|  | **LICZBY**  Ciekawostka o słoniach  „Największe słonie ważą aż 6 ton, czyli 6000 kg.”  Omówienie znaczenia pojęć CYFRA i LICZBA  Dziesiątkowy system pozycyjny  **Porządkowanie liczb od największej do najmniejszej** – **gra z zasobów tablicy** | Sylweta słonia z zasobów tablicy Resource/Local`s/Image/Animals  LUPA  Resourse/ Local`s/Flash/ Mathematics/  Strzelanie z łuku |
|  | Liczby parzyste i nieparzyste – gra z zasobów tablicy | Resourse/ Local`s/Flash/ Mathematics/Znajdź zagubioną owcę |
|  | Dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie w zakresie 100  Utrwalenie pojęć suma, różnica, iloczyn, iloraz  - przesuwanie działań w odpowiednie miejsca  **Obliczanie różnic** – **gra z zasobów tablicy** | WSKAŹNIK  Resourse/ Local`s/Flash/ Mathematics/Lądowanie spadochroniarza |
|  | **TERMOMETR**  Ciekawostka o pingwinach:  „Pingwiny mają 3 palce u stóp.”  Przypomnienie budowy termometru i pojęć „powyżej 0 stopni”, „poniżej 0 stopni”  Gra z zasobów internetowych „**Jak jest temperatura?** | Sylweta pingwina z zasobów tablicy, Resource/Local`s/Image/Animals, LUPA  Rysunek: termometr  <http://www.matzoo.pl/>  klasa3/jaka-jest-  temperatura\_64\_415 |
|  | **ZEGAR**  Ciekawostka o kangurach  „Kangur po urodzeniu ma 2 cm długości i waży 1 gram”  Przypomnienie zasad odczytywania godzin na zegarze i pojęć „za kwadrans”, „kwadrans po”, „wpół do”  Gry z zasobów internetowych;  **„Która godzina”**  **„Rozkład jazdy autobusów”** | Sylweta kangura z zasobów tablicy Resource/Local`s/Image/Animals  LUPA  Rysunek zegarów z zaznaczonymi godzinami  <http://www.matzoo.pl>  /klasa3/ktora-godzina\_64\_344  <http://www.matzoo.pl/>  klasa3/rozklad-jazdy-autobusow\_64\_471 |
| 4 | Część podsumowująca | Porządkowanie zgromadzonych pojęć matematycznych:  kwadrat, koło, trójkąt, prostokąt, suma, różnica, iloczyn, iloraz, liczba, cyfra, powyżej 0 stopni, poniżej 0 stopni, za kwadrans, kwadrans po, wpół do | WSKAŹNIK |