



Dodawanie i odejmowanie monet w zakresie 20.

# Dodawanie i odejmowanie monet w zakresie 20.

---

## Autor/autorka

Maria Cibor

## 1. Etap edukacyjny i klasa

edukacja wczesnoszkolna - klasa I

## 2. Przedmiot

edukacja wczesnoszkolna – matematyka z elementami przyrody

## 3. Temat zajęć

Dodawanie i odejmowanie monet w zakresie 20.

## 4. Czas trwania zajęć

60 minut

## 5. Uzasadnienie wyboru tematu

Przedstawiany temat nierozzerwalnie łączy się z codziennym życiem każdego dziecka. Dzieci z chęcią przystępują do działań, kiedy to co robią, wykorzystują w późniejszym życiu. Liczenie pieniędzy dla dzieci jest niezwykle ważną umiejętnością do nabycia, ponieważ na etapie pierwszej klasy wkraczają w świat, który stoi dla nich otworem, mogą samodzielnie wracać ze szkoły, co wiąże się często z samodzielnymi zakupami w sklepie. Umiejętność liczenia pieniędzy w takich sytuacjach jest niezwykle potrzebna, ponieważ dzieci mogą wykorzystać tę wiedzę przy kasie.

## 6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Zastosowanie technologii pozwoli na zachęcenie dzieci do pracy. Dzięki temu każde dziecko będzie aktywne na zajęciach. Podczas zajęć wykorzystam platformę e-podręczniki, voki. Na platformie e-podręczniki dzieci omówią zjawisko kupna towarów i sposoby płatności za nie. Voki zachęci zaś dzieci do pracy na początku zajęć. Całość zajęć przeprowadzona zostanie za pośrednictwem platformy classroom.

## 7. Cel ogólny zajęć

Policzę pieniądze w zakresie 20.

## 8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń wykonuje obliczenia pieniężne.
2. Uczeń wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się i komunikuje się za pomocą nowych technologii.
3. Uczeń dodaje do podanej liczby w pamięci i od podanej liczby odejmuje w pamięci.

## 9. Metody i formy pracy

1. Metody praktyczne
2. Burza mózgów
3. Metody z wykorzystaniem TiK
4. Praca grupowa

## 10. Środki dydaktyczne

1. Platforma google classroom
2. Voki
3. Platforma e-podręczniki
4. Monety 1 zł, 2 zł, 5 zł
5. Listy zakupów

## 11. Wymagania w zakresie technologii

Zajęcia odbywają się w trakcie zajęć online, co pozwala każdemu dziecku na dostęp do komputera i internetu.

## 12. Przebieg zajęć

### • Aktywność 1

- **Temat:** Robienie zakupów.
- **Czas trwania:** 10 minut
- **Opis aktywności:**

Nauczyciel zaprasza dzieci do przeprowadzenia doświadczenia przez każdego z osobna poprzez prezentację na voki. <https://tinyurl.com/yzpqlkgm>

Nauczyciel podaje listę zakupów każdemu uczniowi.

- jedna margaryna
- jeden lizak
- dwa długopisy

Uczniowie posiadają monety: 1 zł, 2 zł, 5 zł. Monety: 2 monety 5 zł, 3 monety 2 zł, 4 monety 1 zł. Każde dziecko posiada taki sam zestaw monet i taką samą listę zakupów. Nauczyciel zapisuje ceny produktów.

Margaryna – 3 zł

Lizak – 2 zł

Długopis – 5 zł

Dzieci dodają monety, dowiadują się, ile trzeba zapłacić za zakupy, ile reszty zostanie każdemu z osobna.

#### • Aktywność 2

- **Temat:** Omówienie doświadczenia kupowania towarów.
- **Czas trwania:** 20 minut
- **Opis aktywności:**

Uczniowie omawiają z nauczycielem, jakimi sposobami płacili za podane zakupy i ile za nie zapłacili. Dzieci omawiają, jakimi monetami mogły zapłacić, czy została reszta.

#### • Aktywność 3

- **Temat:** Co to znaczy coś kupić?
- **Czas trwania:** 20 minut
- **Opis aktywności:**

Wyjaśnienie zjawiska kupna towarów, co to znaczy kupić i jak to zrobić – omówienie tematu na platformie e-podręczniki.

[https://kreator.epodreczniki.pl/!/user\\_\\_Maria66/design/PAimbUgse/pl/edit/DZBFUZ0c6/main](https://kreator.epodreczniki.pl/!/user__Maria66/design/PAimbUgse/pl/edit/DZBFUZ0c6/main)

Jak obliczyć, ile mamy zapłacić? – musimy dodawać kwoty. Jeśli mamy do zapłaty 5 zł to możemy zapłacić kilkoma sposobami, jedną monetą lub kilkoma. Nie ma jednego sposobu dysponowania monetami. Aby zapłacić daną sumę pieniędzy, każdy musi dodać wystarczającą ilość odpowiednich monet. Uświadomienie dzieciom, że resztę obliczamy odejmując kwotę do zapłaty od tej początkowej.

#### • Aktywność 4

- **Temat:** Podsumowanie pozyskanej wiedzy.
- **Czas trwania:** 10 minut
- **Opis aktywności:**

Dziecko ponownie dysponuje monetami otrzymanymi na początku lekcji. Nauczyciel podaje ceny produktów:

Kasza – 4 zł

Masło – 6 zł

Zeszyt – 2 zł

Dzieci otrzymują listę zakupów:

- jedną kaszę
- dwa zeszyty
- jedno masło

Dzieci pozostają na platformie e-podręczniki, na której zaznaczyć muszą, jaką kwotę należy zapłacić za zakupy, a następnie obliczyć resztę. Nauczyciel sprawdza efekty pracy.

### **13. Sposób ewaluacji zajęć**

Ocenienie przez dzieci, czy zajęcia się im podobały. Dzieci na czacie wysyłają uśmiechniętą buzię, jeśli zajęcia się podobały, a smutną, jeśli zajęcia się nie podobały.

### **14. Licencja**

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

### **15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza**

### **16. Materiały pomocnicze**

### **17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej**

Tak

### **18. Forma prowadzenia zajęć**

zdalna