



## SCENARIUSZ LEKCJI POKAZOWEJ

Opracowany w ramach projektu pt. „Szkola ćwiczeń w gminie Rawicz”

<b>Nr i obszar przedmiotowy</b>	Część I - obszar nauczania MATEMATYKA
<b>Nazwa przedmiotu</b>	Matematyka
<b>Poziom nauczania</b>	Klasy I-III szkoły podstawowej
<b>Liczba godzin lekcyjnych</b>	2 godziny
<b>Klasa</b>	1a
<b>Imię i nazwisko Autora/-ki/Autorów</b>	Róża Gabryelczyk
<b>Nazwy szkoły:</b>	Szkoła Podstawowa im. J. Korczaka w Sierakowie
<b>Temat lekcji:</b>	„Zagraj ze mną”

### I.      **Wstęp do scenariusza (wprowadzenie merytoryczne):**

Konstruktywistyczna teoria uczenia się będzie realizowana na zajęciach edukacyjnych. Uczeń będzie zdobywał wiedzę w wyniku działań, które podejmie na lekcji. Wiedza będzie zdobywana poprzez odkrywanie, zbieranie doświadczeń, obserwowanie. Według tej teorii uczenie się to rozumienie świata, które powstaje w wyniku analizowania, interpretowania zdobytych doświadczeń. Nauka nie polega na zapamiętywaniu, ale na samodzielnych poszukiwaniach. Rolą nauczyciela w tej teorii jest postawienie problemu i monitorowanie pracy ucznia. Uczniowie podczas zajęć współpracują ze sobą.

(Encyklopedia Pedagogiczna XX wieku; 2010: 770 – 772).

Warunki do spełnienia zadań podczas lekcji matematyki:



- a) ustawienie stolików,
- b) przygotowanie potrzebnych materiałów,
- c) słuchanie poleceń nauczyciela,
- d) aktywność uczniów na zajęciach,
- e) wykonywanie zadań przez uczniów.

Działania, które będą podjęte:

a) przed zajęciami:

- zaplanowanie zajęć i przygotowanie scenariusza,
- przygotowanie potrzebnych materiałów,
- zorganizowanie miejsca pracy uczniów,

b) w trakcie zajęć:

- rozpoczęcie zajęć,
- wprowadzenie do tematu zajęć,
- omówienie zasad wykonania poszczególnych zadań,
- monitorowanie pracy uczniów,
- zachęcanie do podejmowania działań i pokonywania trudności,
- korekta odpowiedzi uczniów,
- udzielanie informacji zwrotnej,
- podsumowanie podjętych na zajęciach działań;

c) po zajęciach:

- zostanie wykonane podsumowanie podjętych celów i efektów.

Uczniowie podczas lekcji będą pracować według podanych instrukcji. Za pomocą różnych metod będą doskonalić i utrzymywać już zdobytą wiedzę oraz umiejętności. Uczniowie mają możliwość integracji w grupie i pracy samodzielnej. Przez cały czas nauczyciel będzie monitorował pracę uczniów na lekcji. Uczniowie otrzymają serduszka za poprawnie wykonane działania. Uzyskają informację zwrotną na temat podjętych działań.



**II. Zagadnienie metodyczne stanowiące podstawę przygotowania lekcji / cele dla praktykanta/młodego nauczyciela w zakresie rozwijania kompetencji metodycznych**

Młody nauczyciel zyska:

- nabycie umiejętności formułowania celów, metod, technik pracy,
- umiejętność doboru środków dydaktycznych do realizacji treści,
- wykorzystanie różnych źródeł, zasobów podczas pracy z uczniami,
- umiejętność stawiania pytań kluczowych do danej lekcji,
- wykorzystanie elementów oceniania kształtującego,
- umiejętność organizacji pracy dzieci w grupie oraz indywidualnie,
- doskonalenie oceny pracy dzieci na zajęciach.

**III. Dział programowy z podstawy programowej/zagadnienia programowe**

Podstawa programowa:

I. Edukacja polonistyczna.

1. Osiągnięcia w zakresie słuchania.

Uczeń:

- 1) słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie;
- 2) wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi;

2. Osiągnięcia w zakresie mówienia.



Uczeń:

- 1) wypowiada się płynnie, wyraziście, stosując adekwatne do sytuacji techniki języka mówionego: pauzy, zmianę intonacji, tempa i siły głosu;

I. Edukacja matematyczna.

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia stosunków przestrzennych i cech wielkościowych.

Uczeń:

- 2) porównuje przedmioty pod względem wyróżnionej cechy wielkościowej, np. długości czy masy; dokonuje klasyfikacji przedmiotów;

2. Osiągnięcia w zakresie rozumienia liczb i ich własności.

Uczeń:

- 1) liczy (w przód i wstecz) od podanej liczby po 1, po 2, po 10 itp.;
4. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się liczbami.

Uczeń:

- 1) wyjaśnia istotę działań matematycznych – dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia oraz związki między nimi; korzysta intuicyjnie z własności działań.

II. Treści nauczania/uczenia się



Na zajęciach będą poruszane obszary tematyczne, które są zgodne z podstawą programową MEN dla pierwszego etapu edukacyjnego. Uczniowie podczas wykonywania różnych zadań będą doskonalić umiejętność dodawania i odejmowania. Za poprawienie wykonane zadanie otrzymają punkty, które zostaną zsumowane po zakończeniu działań. Na zajęciach będzie doskonalone myślenie matematyczne uczniów poprzez różne zabawy, wyzwania matematyczne.

### **III. wiadomości, umiejętności, postaw)**

#### **1. Cele ogólne lekcji:**

- a) doskonalenie umiejętności zgodnej i twórczej pracy oraz zabawy w grupie,
- b) rozwijanie samodzielności i kreatywności,
- c) doskonalenie umiejętności rachunkowych,
- d) pobudzenie aktywności umysłowej,
- e) kształtowanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- f) nauka przez zabawę.

### **IV. Cele ucznia sformułowane jako czynności / wymagania**

#### **2. Cele sformułowane w języku ucznia.**

Uczeń:

- a) uczestniczy w zabawach,
- b) wyciąga wnioski z podjętych działań,
- c) dodaje i odejmuje wskazane liczby,
- d) oblicza działania z okienkami,
- d) wypowiada się na wskazany temat,
- e) wykona zadania matematyczne zgodnie z podanymi warunkami,



f) będzie przestrzegał podczas zabawy zasad fair play.

**V. Metody/techniki pracy z uczniami oraz wskazanie, jakie kompetencje kluczowe uczniowie kształtują/doskonalą podczas lekcji:**

Metody pracy z uczniami:

- a) problemowa,
- b) praktyczna,
- c) obserwacji,
- d) słowna.

Podczas zajęć z zakresu matematyki uczniowie będą doskonalić następujące kompetencje kluczowe:

- a) kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii,
- b) kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się,
- c) kompetencje rozumienia i tworzenia informacji.

**VI. Środki dydaktyczne (wykorzystane przez uczniów oraz przez nauczyciela):**

Środki dydaktyczne (wykorzystywane przez uczniów oraz przez nauczyciela):

- a) kartki z działaniami oraz nr stolików 3, 4, 5, 7, 8
- b) kostka do gry dla każdego ucznia (20 sztuk)
- c) koperta nr 1 – serduszka,
- d) karta pracy – dodawanie i odejmowanie,
- e) karteczki z imionami dzieci,



- f) plansza do zabawy „Kółko i krzyżyk”,
- g) kolorowe nakrętki do zabawy „Kółko i krzyżyk”,
- h) gra „Chinczyk” (przynoszą dzieci lub plansza wydrukowana z internetu - [https://m.powiatzczycienski.pl/2020/04/graplanszowa-chinczyk-30145.pdf](https://m.powiatszczycienski.pl/2020/04/graplanszowa-chinczyk-30145.pdf))
- i) tablica interaktywna.

## VII. Przebieg lekcji z podziałem na część wstępną, właściwą i końcową<sup>1</sup>

### 3. Przebieg lekcji:

#### a) wprowadzenie:

- Część organizacyjno – porządkowa.

Przydzielenie uczniów do miejsca pracy (uczniowie podchodzą do biurka nauczyciela i losują kartkę z działaniem). Po obliczeniu działania siadają przy stoliku, na którym znajduje się liczba będąca wynikiem obliczeń. Za poprawnie wykonane zadanie uczniowie otrzymują serce. Uczeń siada przy wyznaczonym stoliku.

Stolik nr 3

$$2 + 1 = \dots$$

$$9 - 6 = \dots$$

$$3 + 0 = \dots$$

$$7 - 4 = \dots$$

Stolik nr 4

$$5 - 1 = \dots$$

$$2 + 2 = \dots$$

$$8 - 4 = \dots$$

---

<sup>1</sup> Zalecane jest również uwzględnienie materiałów i zadań rozszerzających (dla uczniów zdolnych, zainteresowanych daną tematyką oraz uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się).



$$1 + 3 = \dots$$

Stolik nr 5

$$2 + 3 = \dots$$

$$10 - 5 = \dots$$

$$7 - 2 =$$

$$0 + 5 = \dots$$

Stolik nr 7

$$7 - 0 = \dots$$

$$4 + 3 = \dots$$

$$9 - 2 = \dots$$

$$2 + 5 = \dots$$

Stolik nr 8

$$6 + 2 = \dots$$

$$10 - 2 = \dots$$

$$8 + 0 = \dots$$

$$9 - 1 = \dots$$

- Nauczyciel wita uczniów i prosi o przygotowanie przyborów szkolnych.
- Sprawdzenie obecności uczniów w dzienniku.
- Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej pytania kluczowe oraz podaje karteczki do wklejenia - kryteria sukcesu (NACOBEMU).

Pytania kluczowe:

Dlaczego nauka matematyki może być ciekawa?

Dlaczego warto postępować fair play podczas zabawy?

Uczniowie wklejają karteczki z NACOBEMU.

„Kryterium oceniania (Nacobemu):

- wypowiesz się na wskazany temat,
- wykonasz zadania matematyczne z podanymi warunkami,
- wyciągniesz wnioski podczas podjętych czynności,





- będzie przestrzegał podczas zabawy zasad fair play.”

- Wprowadzenie do tematu zajęć – nauczyciel mówi:

„Dzisiejsze zajęcia będą miały inny charakter. Będziemy się uczyć poprzez zabawę. Musicie uważnie słuchać instrukcji podanych do poszczególnych zadań, aby dobrze je wykonać oraz współpracować z innymi dziećmi. Podczas zadań będziecie zdobywać „serduszka”, które na końcu zliczycie. Osoby, które nazbierają najwięcej „serduszek” otrzymają medal. Życzę wam dobrej zabawy i powodzenia”.

b) realizacja tematu:

- Nauczyciel rozdaje uczniom karty „Ja mam, kto ma?” (Załącznik nr 1). Po kolei każdy uczeń odczytuje swoją kartę i wywołuje do odpowiedzi następnego ucznia.

- Nauczyciel prosi, aby uczniowie przygotowali kostki do gry. Każdy uczeń ma jedną kostkę do gry. Na stoliku w kopercie nr 1 (przydział na 2 osoby) znajdują się serduszka. Uczniowie w parach rzucają kostką do gry. Osoba, której wypadła większa liczba oczek zabiera serduszko. Jeżeli wypadnie taka sama ilość oczek oboje zabierają po serduszku. Po zakończeniu zabawy uczniowie przeliczają „serduszka” i określają kto ma więcej, a kto mniej.

- Kolejnym zadaniem przygotowanym dla uczniów jest gra „Chinczyk”. Nauczyciel prosi uczniów w parach o przygotowanie potrzebnych rekwizytów: planszy, kostki do gry oraz pionków. Następnym etapem zadania jest przypomnienie dzieciom instrukcji gry. (Załącznik nr 2) Uczeń, który wygra w tej grze otrzymuje „serce”.

- Nauczyciel dzieli uczniów na dwie grupy: chłopców i dziewczynki. Najpierw do nauczyciela podchodzą dziewczynki, które losują zielone kartki z liczbami od 1 do 10. Nauczyciel mówi:

„Odwróćcie kartki i zobaczcie jaką macie liczbę. Ustawcie się w kolumnie malejącej”. Dziewczynki ustawiają się, a nauczyciel sprawdza wykonanie



zadania. Podaje informację zwrotną, czy zadanie zostało poprawnie wykonane.

Nauczyciel dziękuje dziewczynkom za wykonanie zadania, wręcza uczennicom „serca” i prosi o zajęcie swojego miejsca.

Następnie prosi chłopców o wylosowanie niebieskiej kartki z liczbami od 1 do 10. Nauczyciel mówi:

„Odwróćcie kartki i zobaczcie jaką macie liczbę. Ustawcie się w kolumny rosnącej”. Chłopcy ustawiają się, a nauczyciel sprawdza wykonanie zadania.

Nauczyciel sprawdza wykonanie przez uczniów zadania. Stosuje ustną informację zwrotną. Za poprawnie wykonane zadanie uczniowie dostają „serce”.

- Następnie uczniowie otrzymują następną instrukcję od nauczyciela. Mają za zadanie wyjść na korytarz i odszukać działania matematyczne (dodawanie i odejmowanie). Działania matematyczne będą wcześniej przygotowane i rozwieszane w różnych miejscach na korytarzu, holu szkoły. Każdy uczeń musi próbować odnaleźć działanie według dwóch warunków:

- \* wynikiem działania lub brakującą liczbą w działaniu jest kartka z liczbą, którą uczeń ma z wcześniejszego zadania,
- \* te same kolory kartki.

Po zakończeniu zadania nauczyciel z dziećmi wraca do klasy i sprawdza czy zadanie zostało poprawnie wykonane. Po wykonaniu zadania za prawidłowy wynik uczeń otrzymuje kolejny punkt, „serce”.

- Na zakończenie zajęć uczniowie zliczają wszystkie „serca”. Nauczyciel zapisuje wyniki w przygotowanej tabeli. (Załącznik nr 4) Uczniowie, którzy zdobyli najwięcej punktów otrzymują medal. Nauczyciel prosi o wystąpienie poszczególnych uczniów i wręcza im medale.

Podsumowanie lekcji:

- Nauczyciel podsumowuje zajęcia: „Nasze dzisiejsze zajęcia miały na celu doskonalić dodawanie i odejmowanie poprzez zabawę. Bardzo dobrze



poradziliście sobie z przygotowanymi ćwiczeniami. A teraz proszę, aby każdy z was dokończył zdanie określające waszą pracę na zajęciach:

Na zajęciach .....

Następnie każde dziecko podejście do tablicy według wskazanej kolejności i oceni, w jakim stopniu poradzi sobie z zadaniami w trakcie lekcji. Uczeń przypnie magnes przy wybranej kartce:

- zielonej „WIEM, ROZUMIEM”
- żółtej „ZAZWYCZAJ POTRAFIĘ”,
- czerwonej „MUSZĘ JESZCZE POĆWICZYĆ”.
- Podziękowanie i zakończenie zajęć.

- Przerwa – 15 MIN

Przerwa dla uczniów będzie dostosowana w zależności od ich potrzeb. Uczniowie w trakcie przerwy wychodzą na boisko szkolne.

- Zadanie dodatkowe

Jeżeli zostanie jeszcze czas na wykonanie zadania, uczniowie rozwiążą ćwiczenia na stronie Matematyczne ZOO. Za poprawnie wykonane zadanie uczeń otrzyma serduszko.

[https://www.matzoo.pl/klasa1/liczby-domino\\_4\\_338](https://www.matzoo.pl/klasa1/liczby-domino_4_338)

lub

Gra „Kółko i krzyżyk” – plansza i instrukcja (Załącznik nr 9 i 10).

- Zabawa ruchowa

Zabawa śródlekcyjna pojawi się według potrzeb dzieci podczas zajęć.

„Wyciągnąć lewą rękę w przód, grzbietem dłoni do góry, głowę położyć na ramieniu wyciągniętej ręki, nogi lekko ugięte, mały rozkrok. Rysujemy w powietrzu obszerne leniwe ósemki (ucho przyklejone do ramienia). Całe ciało prostujemy. Następnie to samo z prawą ręką.”

[http://www.fizjoterapeutom.pl/files/15/metoda\\_dennisona.pdf](http://www.fizjoterapeutom.pl/files/15/metoda_dennisona.pdf)



### VIII. Literatura (w tym źródła elektroniczne):

Encyklopedia Pedagogiczna XX wieku tom II, 2010, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Żak.

Kompetencje kluczowe w edukacji, Kompetencje kluczowe wg Rady UE – co to? Lista TOP 8 (interviewme.pl)

Ćwiczenie Dennisona [https://m.powiatzczycienski.pl/2020/04/gra-planszowa-chinczyk-30145.pdf](https://m.powiatszczycienski.pl/2020/04/gra-planszowa-chinczyk-30145.pdf)

[http://www.fizjoterapeutom.pl/files/15/metoda\\_dennisona.pdf](http://www.fizjoterapeutom.pl/files/15/metoda_dennisona.pdf)  
([www.wychowaniefizyczne.pl](http://www.wychowaniefizyczne.pl))

Gra „Kółko i krzyżyk” - <https://www.math.edu.pl/kolko-krzyzyk>

Gruszczyk-Kolczyńska Edyta (red.), 2012, *O dzieciach matematycznie uzdolnionych: książka dla rodziców i nauczycieli*, Warszawa, Nowa Era.

Sterna D., *Ocenianie kształtujące w praktyce*, CEO 2006

„Ocenianie kształtujące” programu Szkoła z klasą, CEO i Gazety Wyborczej

### IX. Załączniki do scenariusza – jeśli dotyczy:

1. Załącznik nr 1: Działania matematyczne
2. Załącznik nr 2: „Serduszka” - punkty
3. Załącznik nr 3: Karty „Ja mam, kto ma”.
4. Załącznik nr 4: Instrukcja gry „Chinczyk”
5. Załącznik nr 5: Działania matematyczne
6. Załącznik nr 6: Tabela wyników



7. Załącznik nr 7: Medale dla uczniów
8. Załączniki nr 8: Samoocena (OK)
9. Załącznik nr 9: „Kółko i krzyżyk” – plansza
10. Załącznik nr 10: „Kółko i krzyżyk” – instrukcja.



## Załącznik nr 1

### Działania matematyczne

Stolik nr 3

$$2 + 1 = \dots$$

$$9 - 6 = \dots$$

$$3 + 0 = \dots$$

$$7 - 4 = \dots$$

Stolik nr 4

$$5 - 1 = \dots$$

$$2 + 2 = \dots$$

$$8 - 4 = \dots$$

$$1 + 3 = \dots$$

Stolik nr 5

$$2 + 3 = \dots$$

$$10 - 5 = \dots$$

$$7 - 2 =$$

$$0 + 5 = \dots$$

Stolik nr 7

$$7 - 0 = \dots$$

$$4 + 3 = \dots$$

$$9 - 2 = \dots$$

$$2 + 5 = \dots$$

Stolik nr 8

$$6 + 2 = \dots$$

$$10 - 2 = \dots$$

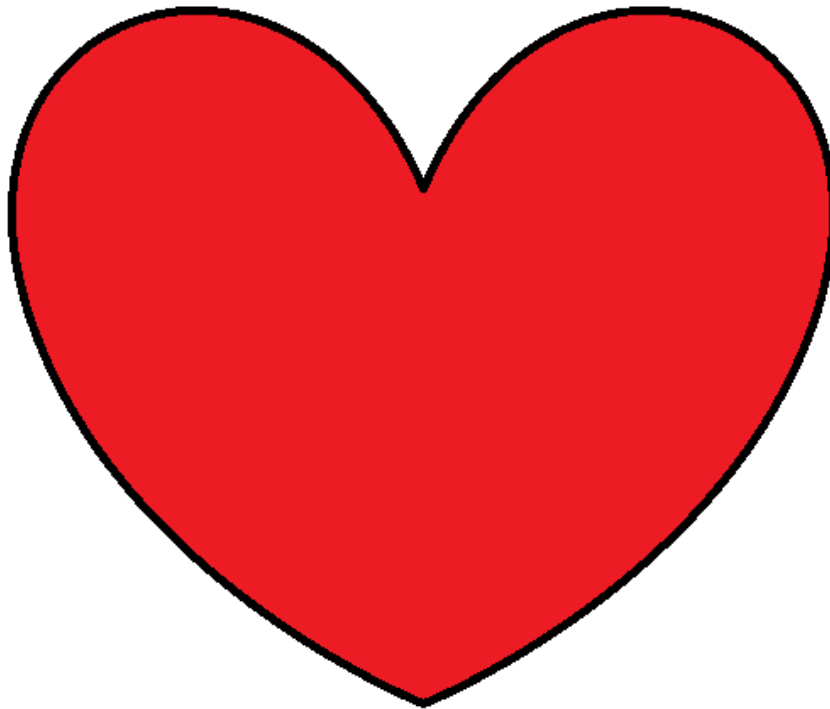


$8 + 0 = \dots$

$9 - 1 = \dots$

Źródło: opracowanie własne

Załącznik nr 2  
„Serca” – punkty





Źródło: opracowanie własne

Załącznik nr 3

Karty „Ja mam, kto ma?”.

Ja mam  . Kto ma  ?



Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?









Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

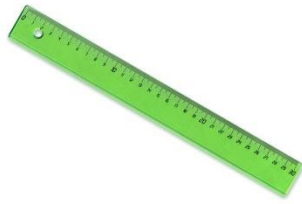
Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?



Ja mam

. Kto ma ?



Ja mam

. Kto ma ?

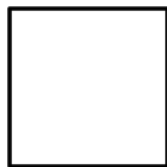


Ja mam

. Kto ma



?



Ja mam

. Kto ma



?



Ja mam

. Kto ma



?

Źródło: opracowanie własne (ilustracje ze strony Edge - do bezpłatnego udostępniania i użytku)



Załącznik nr 4  
Instrukcja gry „Chinczyk”  
„Zasady i przebieg gry.

Chińczyk to gra planszowa przeznaczona dla dwóch, trzech lub czterech osób .  
Do rozgrywki potrzebujemy planszy, 16 pionków (cztery po 4 sztuki w czterech różnych kolorach) oraz kostki do gry.

- Gracze w ustalonej wcześniej kolejności, rzucają kostką po trzy razy, aż do momentu, kiedy któryś z nich wyrzuci kostką liczbę 6 - wtedy ustawia jeden ze swoich czterech pionków na polu startowym (strzałka w kolorze gracza) i rzuca jeszcze raz, by następnie przesunąć pionek o taką liczbę pól w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, ile wyrzuci kostką.
- Gracze przesuwają swoje pionki o taką liczbę pól, jaką wyrzucą kostką.
- Ten gracz, który wyrzuci 6 oczek, ma prawo do kolejnego rzutu. Jeżeli wyrzuci 6, a następnie to powtórzy, rzuca jeszcze raz, robiąc to do momentu, aż liczba oczek na kostce będzie inna. Przykład: jeżeli gracz wyrzuci 6, a następnie 3, przesuwa swój pionek o 9 pól ( $6+3=9$ ). Jeśli wyrzuci kolejno: 6,6,4 to przesuwa swój pionek o 16 pól ( $6+6+4=16$ ). Gracz po wyrzuceniu 6 oczek, może także wyprowadzić ze "schowka" kolejny pionek.
- Pionki mogą nad sobą przeskakiwać.
- Jeżeli podczas gry pionek jednego gracza stanie na polu zajmowanym przez drugiego, pionek stojący tutaj poprzednio zostaje zбитy i wraca do swojego "schowka". Zasada ta nie dotyczy pola startowego.
- Gdy gracz obejdzie pionkiem całą planszę dookoła, wprowadza swój pionek do "domku" - czyli czterech pól oznaczonych własnym kolorem. Do "domku" jednego gracza nie mogą wejść swoimi pionkami inni uczestnicy zabawy.
- Gdy gracz dotarł swoim pionkiem do "domku", a na planszy nie ma żadnych innych jego pionków, musi wylosować 6 oczek, aby móc wprowadzić kolejny pionek ze "schowka" na planszę. W takiej sytuacji zamiast jednego rzutu kostką



– ma trzy próby.

- Taki sam ruch wykonuje gracz, kiedy jego wszystkie pionki zostały zbite i nie ma żadnej możliwości ruchu

Zakończenie gry

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki do "domku". Jeśli grają trzy lub cztery osoby, to pozostali gracze mogą dalej toczyć batalię o podium."

Źródło: <https://m.powiatzczycienski.pl/2020/04/gra-planszowa-chinczyk-30145.pdf>



## Załącznik nr 5

### Działania metametyczne

$2 + 1 = \dots$

$9 - 6 = \dots$

$3 + 0 = \dots$

$7 - 4 = \dots$

$5 - 1 = \dots$

$2 + 2 = \dots$

$8 - 4 = \dots$

$1 + 3 = \dots$

$2 + 3 = \dots$

$10 - 5 = \dots$

$7 - 2 =$

$0 + 5 = \dots$

$7 - 0 = \dots$

$4 + 3 = \dots$

$9 - 2 = \dots$

$2 + 5 = \dots$

$6 + 2 = \dots$

$10 - 2 = \dots$

$8 + 0 = \dots$

$9 - 1 = \dots$

$10 + 0 =$

$9 + 1 =$

$2 + 8 =$

$3 + \dots = 5$

$\dots + 4 = 10$

$\dots + 7 = 8$

$8 - \dots = 3$

$\dots - 5 = 7$

$10 - \dots = 9$

$5 - \dots = 3$

itp.

Źródło: opracowanie własne



Załącznik nr 6

Tabela z wynikami

**LISTA UCZNIÓW – PUNKTY**

**KLASA 1A**

	<b>IMIĘ</b>	<b>ILOŚĆ ZDOBYTYCH PUNKTÓW</b>
<b>1.</b>	Lena B.	
<b>2.</b>	Maksymilian	
<b>3.</b>	Marcel D.	
<b>4.</b>	Julia	
<b>5.</b>	Mikołaj	
<b>6.</b>	Jadwiga	
<b>7.</b>	Maja	
<b>8.</b>	Wiktor	
<b>9.</b>	Miłosz	
<b>10.</b>	Mateusz	
<b>11.</b>	Lidia	
<b>12.</b>	Alicja	
<b>13.</b>	Adrian	
<b>14.</b>	Gabriel	
<b>15.</b>	Jagoda	
<b>16.</b>	Marcel S.	
<b>17.</b>	Oliwia	
<b>18.</b>	Lena S.	
<b>19.</b>	Marcel W.	
<b>20.</b>	Zofia	

Źródło: opracowanie własne





Załącznik nr 8

Samooceana – ocenianie kształtujące

**WIEM, ROZUMIEM**

**ZAZWYCZAJ POTRAFIĘ**

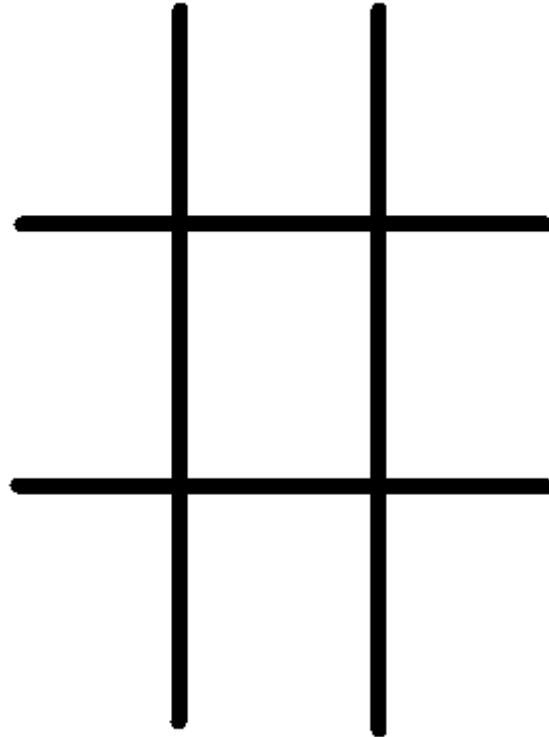
**MUSZĘ JESZCZE POĆWICZYĆ**

Źródło: OK (ocenie kształtujące)





Załącznik nr 9  
Gra „Kółko i krzyżyk” - plansza



Źródło: opracowanie własne



Załącznik nr 10

Gra „Kółko i krzyżyk” – instrukcja

„Kółko i krzyżyk to gra umysłowa rozgrywana przez dwóch graczy. Gracze stawiają na przemian kółko i krzyżyk dążąc do zajęcia trzech pól w jednej linii. Wygrywa ten z graczy, któremu jako pierwszemu uda ułożyć się trzy znaki w jednej linii.”

Źródło: <https://www.math.edu.pl/kolko-krzyzyk>