

MAGICZNY ŚWIAT LICZB – WARSZTATY DLA UCZNIÓW UZDOLNIONYCH MATEMATYCZNIE, PROWADZONE ZGODNIE Z KONCEPCJĄ BYDGOSKIEGO BĄBLA MATEMATYCZNEGO

Adresaci:

Dzieci w wieku 6 – 10 lat

Termin realizacji zajęć:

kwiecień – grudzień 2018

Miejsce realizacji zajęć:

Zespół Szkół nr 19, ul. A.G.Siegleckiego 11

Prowadzący zajęcia:

Krystyna Tomecka

Ewa Kapczyńska

Szczegółowy program zajęć:

Harry Potter prezentuje magię figur geometrycznych czyli budowanie intuicji i rozumienia zagadnień z zakresu geometrii płaskiej i przestrzennej:

- figury geometryczne (rozpoznawanie, nazywanie, rysowanie w powiększeniu i pomniejszeniu, obliczanie obwodów i pól);
- symetria (rozpoznawanie symetrii w naturze, literach, znakach, przedmiotach, szukanie symetrycznych obiektów, szukanie osi symetrii, rysowanie przedmiotów symetrycznych, regularność w motywach);
- klocki w matematyce (geometria płaska czy przestrzenna, badanie właściwości brył);
- Zgredek odkrywa tajemniczy świat liczb czyli postrzeganie liczby jako elementu całej struktury, stawianie hipotez, weryfikowanie, wyciąganie wniosków**
- liczby (zapisywanie i odczytywanie liczb, liczenie w przód i w tył, porównywanie liczb, dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie liczb, odczytywanie i zapisywanie liczb rzymskich, rozwiązywanie równań, rozwiązywanie, układanie i przekształcanie zadań tekstowych)
- dziesiętkowy system pozycyjny;
- gry matematyczne;
- „żywe liczby”;
- sekwencje;

Hermiona przy pomocy czarodziejskich przyrządów mierzy czas, odległość i ciężar czyli rozszerzanie wachlarza umiejętności związanych z pomiarem czasu, długości i ciężaru

- mierzenie i zapisywanie wyników pomiaru (długość, szerokość, wysokość, odległość);
- odmierzanie płynów różnymi miarkami;
- ważenie przedmiotów (wykonywanie obliczeń);
- obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość);
- temperatura (odczytywanie temperatury, obliczenia);
- kalendarz (zapisywanie dat, porządkowanie chronologiczne dat, dni tygodni, nazwy miesięcy, obliczenia kalendarzowe);
- zegar (odczytywanie wskazań zegarów, obliczenia zegarowe);

Rubeus zaczarowuje rzeczywistość przy pomocy zagadek, łamigłówek i gier czyli dostrzeganie potencjału, jaki kryją w sobie zagadki, łamigłówki i gry, które rozbudzają ciekawość, mobilizują do pracy i wywołują uśmiech.

- składanki papierowe (orgiami, tangram, pentomino, kirigami – praca na podstawie instrukcji i schematów);
- krzyżówki i kwadraty magiczne (rozwiązywanie, samodzielne konstruowanie);
- zagadki matematyczne (poszukiwanie rozwiązań), gry planszowe, gry komputerowe;
- szyfry i łamigłówki (kodowanie, dekodowanie, ciągi liczbowe, podziały);
- niezwykle iluzje i sztuczki magiczne;
- bajki matematyczne.

Zasady rekrutacji:

W przypadku większej ilości chętnych niż miejsc, przeprowadzony zostanie test diagnozujący