

**Gimnazjum w Zespole Szkół
im. Władysława Stanisława Reymonta w Starej Łubiance**

nauczyciel mgr Przemysław Przepiórkowski

Scenariusz lekcji matematyki w klasie I

Temat: Przykłady doświadczeń losowych

- I** Cel ogólny: Nabycie przez uczniów umiejętności analizowania prostych doświadczeń losowych (typu rzut kostką, rzut monetą, wyciąganie losu).
- II** Cele operacyjne:
uczeń:
- Wykonuje proste doświadczenie losowe;
 - Wypisuje wszystkie możliwe wyniki najprostszych zdarzeń w tych doświadczeniach (np. prawdopodobieństwo wypadnięcia reszki w rzucie monetą, jedynki lub piątki w rzucie kostką);
- III** Środki dydaktyczne:
- Polskie monety,
 - Kostki sześciennie do gry.
- IV** Metody i formy:
- praca w dwu-, trzyosobowych grupach.
- V** Przebieg lekcji
- 1) Część wprowadzająca:
- a) sprawdzenie obecności;
 - b) krótkie omówienie z uczniami celu operacyjnego lekcji.
- 2) Realizacja tematu lekcji
- a) Nauczyciel dokonuje, podziału klasy na grupy.
 - b) Uczniowie zapisują w zeszytach czym jest doświadczenie losowe.
 - c) Grupy wykonują cztery rzuty monetą albo rzuty kostką do gry i zapisują wyniki.
 - d) Uczniowie analizują zadania z podręcznika, zadawane przez nauczyciela;
 - e) Przedstawiciel grupy rozwiązuje zadanie na tablicy. Za prawidłowe rozwiązanie otrzymuje plusy za aktywność.
- VI** Ewaluacja
- Nauczyciel zadaje uczniom pytanie:
- Czy łatwo można określić szanse na wygraną w każdym doświadczeniu losowym?
 - Czy po dzisiejszej lekcji wiesz co to jest doświadczenie losowe?
 - Co to jest doświadczenie losowe?
- VII** Zadanie domowe
- Nauczyciel zadaje pracę domową: *„Rzucamy 36 razy dwoma sześciennymi kostkami do gry. Wypisz wszystkie możliwe wyniki losowania. Kolejność kostek ma znaczenie. Jaka suma oczek ma największe szanse być wylosowaną? Dlaczego taka gra jest doświadczeniem losowym?”.*