

Scenariusz zajęć z wykorzystaniem maty z planszą do kodowania

Temat zajęcia: Kodujemy z figurami – zajęcia z edukacji matematycznej

Miejsce: sala przedszkolna

Podstawa programowa: Obszar IV pkt.12,

Cele operacyjne

Dziecko:

- rozpoznaje i nazywa figury geometryczne: koło, kwadrat, trójkąt i prostokąt,
- utrwala cechy charakterystyczne figur geometrycznych,
- odczytuje kody,
- układa kompozycje z figur geometrycznych według podanego rytmu.

Metody:

- słowna – rozmowa, objaśnienia, opowiadanie,
- czynna – zadań stawianych do wykonania,
- percepcyjna – praca na materiale konkretnym.

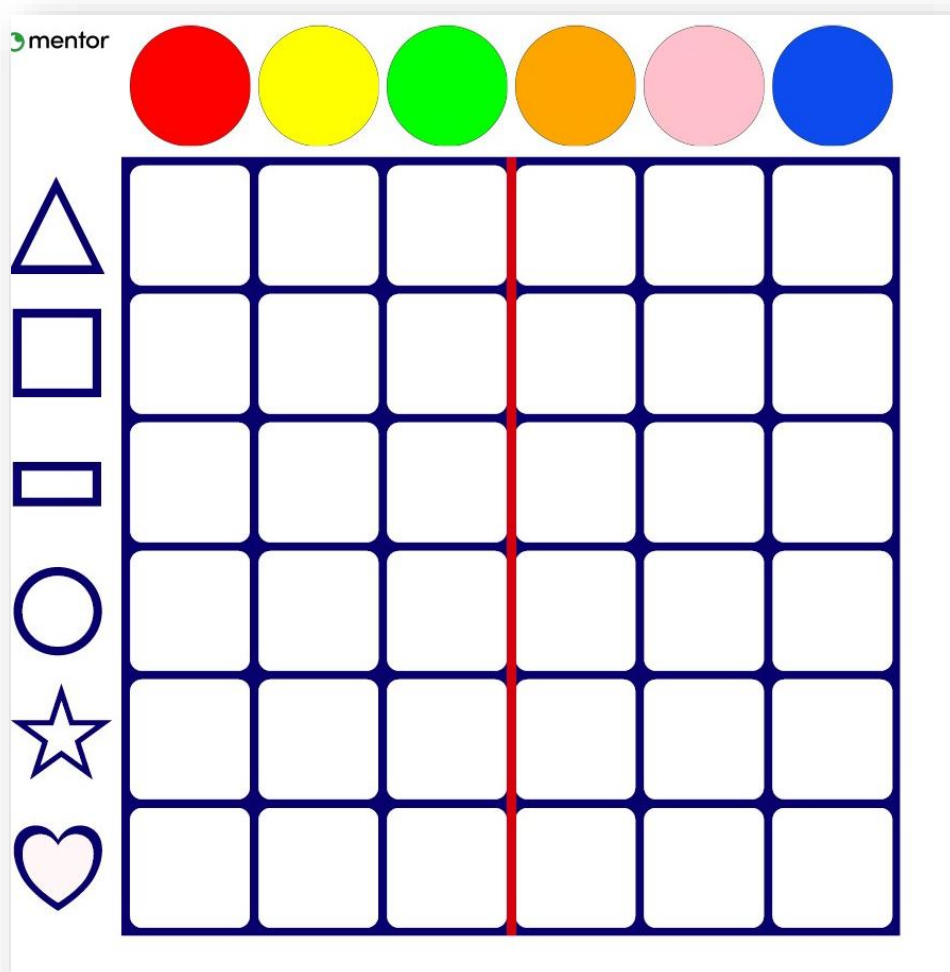
Formy:

- zbiorowa,
- zespołowa,
- indywidualna.

Pomoce dydaktyczne:

- karty z figurami geometrycznymi,
- figury geometryczne z zapisanymi zadaniami na drugiej stronie,
- przepołowione karty z figurami geometrycznymi,
- lizaki dydaktyczne z symbolem uśmiechniętej i smutnej emotki,
- plansze z figurami geometrycznymi w dużym formacie A4,
- plansze z rytmem do kontynuowania,
- klocki plastikowe,
- duża mata z planszą do kodowania,

Mata do kodowania



- zagadki o figurach geometrycznych,

Zagadki

Mogą być cztery,
mogą być dwa,
ma je samochód i rower ma.

(koło)

Cztery równe boki, kąty proste mają,
jak się czworokąty takie nazywają?

(kwadrat)

Mam cztery rogi,
dwa krótkie i dwa długie boki,
kwadratem nie jestem,
choć mam kąty proste.

(prostokąt)

My wszystkiego mamy trzy.

Ach, jak wesoło mieć trzy boki i trzy kąty.

Trzy wierzchołki także mamy

i pracując na trzy fronty,

każdej pracy radę damy.

(trójkąt)

Przebieg zajęć:

Wstęp

1. „Odgadnij figury” - zagadki

Nauczyciel czyta zagadki o figurach – dzieci odgadują i odkrywają cel zajęć.

Nauczyciel mówi: „Utrwalamy nazwy i kształty figur geometrycznych podczas zabaw”,

2. „Znajdź figury” – szukanie kart

Nauczyciel prosi, aby dzieci odszukały ukryte w sali karty z figurami geometrycznymi.

3. „Nasze zasady” - rozmowa przypominająca zasady zachowania się podczas zajęć z zastosowaniem obrazków dotyczących zasad:

- pochwały,

- ciszy,

- ćwiczeń bez papci.

Rozwinięcie

4. „Zakodowana droga” – praca z planszą do kodowania Nauczyciel demonstruje sposób poruszania się po planszy i odczytywania kodu. Następnie wymawia polecenia: „Odczytaj kod i połóż figurę we właściwym miejscu. Ułożone figury wskażą Wam drogę do figury, która pod spodem skrywa zadanie do wykonania. Droga zaprowadziła do kwadratu”.

5. „Cechy kwadratu” – praca z obrazkiem.

Nauczyciel prosi o przypomnienie cech charakterystycznych kwadratów i odczytuje zadanie „Znajdźcie w sali 5 przedmiotów, które są kwadratami. Uwaga! Każdy przedmiot musi mieć inny kolor”. Po znalezieniu przedmiotów, nauczyciel prosi o położenie je na środku koła i pyta dzieci:

- „Co mają wspólnego te przedmioty?”

- „Czym się one różnią?”

6. „Szukaj pary” - zabawa ruchowa.

Nauczyciel prosi o rozwiązanie kolejnego kodu. Droga zaprowadzi do kolejnej figury z zadaniem. Droga zaprowadziła do koła, nauczyciel prosi o wskazanie cech charakterystycznych dla tej figury. Następnie odczytuje zadanie: „Wylosujcie po jednym kwadracie z połową figury geometrycznej. Odszukaj dziecko, które ma drugą połowę. Pamiętajcie, że figura musi pasować do siebie pod względem wielkości i koloru. Po znalezieniu pary przedstawcie sobą (układem rąk, całego ciała itd.) utworzoną figurę. Powodzenia”

7. „Rytmy” - zabawa z kontynuowaniem rytmu

Nauczyciel prosi o odczytanie kolejnego kodu i poprowadzenie drogi do figury geometrycznej. Droga zaprowadziła do trójkąta. Prosi o wskazanie cech charakterystycznych tej figury. Odczytuje zadanie ukryte pod figurą: „Dobierzcie się w pary. Przyjrzyjcie się układowi klocków na kartach i kontynuujcie rytm z wykorzystaniem odpowiednich klocków”.

8. „Rakieta z figurą” – zabawa ruchowa

Wyskoki z pozycji kucnej w górę z dłoni przedstawiającym figurę prezentowaną przez nauczycielkę na planszy.

9. „Geometryczne kalambury” – zabawa kreatywna

Nauczyciel prosi o odkodowanie ostatniej drogi. Ostatnią figurą jest prostokąt. Dzieci podają jego cechy charakterystyczne. Odczytuje zadanie: „Z dostępnych figur geometrycznych ułóż coś na co masz ochotę! Zadaniem innych dzieci będzie odgadnięcie co stworzyłeś”

10. „Znajdź figurę” – zabawa ruchowa

Na sygnał dźwiękowy dziecko biegnie do tego narożnika sali, w której jest ustawiona ta sama figura, którą wymieniła nauczycielka.

Zakończenie

11. Rozmowa podsumowująca - przypomnienie nazw figur geometrycznych i ich cech charakterystycznych

12. Ewaluacja zajęcia

Podniesienie przez dziecko lizaka papierowego z miną uśmiechniętą w przypadku, gdy zajęcia mu się podobały lub smutną gdy było odwrotnie. (Dzieci mogą uzasadnić swój wybór). Podziękowanie dzieciom za aktywny udział w zajęciach.

Opracowała

Karolina Szlachta
Przedszkole „Pluszowy Miś”
w Zespole Szkolno -Przedszkolnym nr 4
w Bydgoszczy