

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

"W KRAINIE FIGUR GEOMETRYCZNYCH"

Cele ogólne:

- Doskonalenie umiejętności rozpoznawania i nazywania figur geometrycznych.
- Kształtowanie umiejętności układania w toku zabaw dowolnych kompozycji z figur geometrycznych.
- Kształtowanie umiejętności klasyfikowania i segregowania według podanego kryterium.
- Doskonalenie umiejętności rozróżniania kierunków prawo, lewo

Cele szczegółowe:

- rozpoznaje i nazywa figury geometryczne: koło, kwadrat, trójkąt i prostokąt.
- układa kompozycje z figur geometrycznych według podanego kodu.
- segreguje klocki w kształcie figur geometrycznych według podanego kryterium
- ustala miejsce klocka na planszy logicznego drzewa na podstawie określonego kryterium
- rozróżnia kierunki prawo, lewo
- koloruje obrazek z figur geometrycznych według podanego kodu
- współpracuje w zespole

Pomoce:

- Klocki Dienes (116185)
- wizytówki w kształcie figur geometrycznych (duże i małe)
- Komplet kartoników do kodowania dla dzieci (199170)
- duże emblematy figur geometrycznych: koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt
- kartony białe A-3
- Plansze do kodowania (199168)
- Mata Drzewo - zestaw do kodowania (199167)
- kredki
- karta pracy dla każdego dziecka



Metody:

Słowna – rozmowa, objaśnienia

Czynna – zadań stawianych do wykonania

Percepcyjna – praca na materiale konkretnym

Formy:

Zbiorowa, zespołowa, indywidualna

1. Wprowadzenie

Dzieci otrzymują wizytówki w kształcie figur geometrycznych. Nauczycielka zaprasza dzieci do odwiedzenia krainy figur geometrycznych.

2. Zabawa z figurami

Dzieci stoją w kręgu. Nauczycielka pokazuje figurę geometryczną. Dzieci, które mają wizytówkę w kształcie tej figury wchodzi do środka koła. Śpiewają piosenkę o tej figurze np.:

„O jak miło i wesoło, gdy kółeczko krąży w koło.
Koło tu, koło tam, nasze koło tu i tam”.

Śpiewając dzieci chodzą po obwodzie koła. Dzieci w kręgu chodzą w przeciwną stronę. Po skończeniu piosenki dzieci wracają do koła, a nauczycielka pokazuje kolejną figurę. Kolejne dzieci np. z wizytówkami w kształcie kwadratu wchodzi do środka koła i śpiewają analogicznie piosenkę: „o jak miło i wesoło, kiedy kwadrat krąży w koło ...” itd.

3. Segregujemy klocki – praca w zespołach.

Dzieci dobierają się w zespoły według figur na wizytówkach:

- 1 zespół – duże koła
- 2 zespół – małe koła
- 3 zespół – duże kwadraty
- 4 zespół – małe kwadraty
- 5 zespół – duże trójkąty
- 6 zespół – małe trójkąty
- 7 zespół – duże prostokąty
- 8 zespół – małe prostokąty

(jeśli w zajęciu bierze udział 24-25 dzieci, to w zespole wypadnie po 3 dzieci, jeśli mniej to będą zespoły dwuosobowe)

Każdy zespół otrzymuje koszyk z klockami w kształcie figur geometrycznych, kartoniki do kodowania i plansze rubrykowe. Wspólnie wybierają odpowiednie klocki i układają na planszach według polecenia nauczycielki.

- plansza dwurubrykowa: posegregujcie klocki według wielkości, na duże i małe; dzieci na dole planszy kładą kartonik z małym domkiem i dużym domkiem (nauczycielka określa, który z lewej strony, który z prawej). Pyta dzieci, jak można uporządkować klocki z lewej strony a jak klocki z prawej strony.
- plansza dwurubrykowa: posegregujcie klocki według grubości, na grube i cienkie; dzieci na dole planszy kładą kartonik z grubym i cienkim ludzikiem (nauczycielka określa, który z lewej strony, który z prawej). Pyta dzieci, jak można uporządkować klocki z lewej strony a jak klocki z prawej strony.
- plansza trzyrubrykowa: posegregujcie klocki według koloru, na żółte, czerwone i niebieskie; dzieci na dole planszy układają kartoniki z kolorami (czerwony, żółty, niebieski). Nauczycielka pyta dzieci, jak można uporządkować klocki w każdej części planszy. W planszy trzyrubrykowej można ćwiczyć segregowanie według kształtu (mogą być tylko trzy figury wymiennie)
- plansza czterurubrykowa: posegregujcie klocki według kształtu, na koła, kwadraty, trójkąty i prostokąty; dzieci kładą na dole planszy kartoniki z figurami (koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt). Nauczycielka pyta dzieci, jak można uporządkować te klocki w każdej części planszy.

4. Kompozycje z figur geometrycznych – praca w zespołach.

Nauczycielka zaprasza dzieci do kolejnego, trudniejszego zadania. Każdy zespół otrzymuje biały karton formatu A-3 i kartkę z oznaczonym kodem – ile i jakie klocki mają pobrać z pudełka.

Np.

Dwa duże czerwone koła, jeden duży niebieski trójkąt, dwa małe żółte prostokąty, jeden duży niebieski kwadrat, dwa duże żółte prostokąty. Każdy zespół ma inny kod. Dzieci wyszukują odpowiednie klocki i ich zadaniem jest zastanowić się co można z tych klocków ułożyć i starają się wykonać wspólną kompozycję. Zespoły prezentują swoją pracę. Wszyscy sprawdzamy, czy dzieci poprawnie wybrały klocki według podanego kodu.

5. Zanieś klocek na miejsce – zabawa z logicznym drzewem.

Obok planszy z logicznym drzewem umieszczamy pudełko z klockami geometrycznymi. Każde dziecko bierze jeden klocek i ma za zadanie zanieść go na odpowiednie miejsce na drzewie odczytując je za pomocą umieszczonych przez nauczycielkę kartoników do kodowania.

- Na dwóch dolnych grubych konarach nauczycielka umieszcza kartoniki z dużym i małym domkiem. Nauczycielka zwraca uwagę, że trzeba uważać, czy klocek trzeba położyć po lewej lub po prawej stronie. W rezultacie po jednej stronie drzewa znajdują się klocki duże, po drugiej, same małe.

- Na dwóch dolnych grubych konarach nauczycielka umieszcza kartoniki z grubym i cienkim ludzikiem. Nauczycielka zwraca uwagę, że trzeba uważać, czy klocek trzeba położyć po lewej lub po prawej stronie. W rezultacie po jednej stronie drzewa znajdują się klocki grube, po drugiej, same cienkie.

- Do kartoników: duży i mały domek nauczycielka dokłada, na wyższych gałęziach, kartoniki z kolorami, grubością lub figurami geometrycznymi. Mamy w tym przypadku podział według dwóch kryteriów: według wielkości i koloru, wielkości i grubości, lub według wielkości i kształtu, ale też może być podział według grubości i koloru, czy grubości i kształtu.

- Możemy zastosować podział według trzech kryteriów: na duży i mały, dalej: gruby i cienki i dalej według koloru lub kształtu.

- Najtrudniejszym zadaniem jest segregowanie według czterech kryteriów: duży i mały, gruby i cienki, figura geometryczna i kolor.

W tym zajęciu nauczycielka decyduje o zakresie zadań na logicznym drzewie.

6. Kim jestem?

Każde dziecko otrzymuje kartę pracy z narysowanym pajacem (zasada pól do zamalowywania więc na początku nie widać co jest na rysunku. Nauczycielka omawia z dziećmi kod, według którego należy pokolorować swoją kartę pracy. Jako kod są figury geometryczne ze wskazanym kolorem, na jaki trzeba zamalować daną figurę.

9. Zakończenie.

Omówienie kart pracy wykonanych przez dzieci, sprawdzenie poprawności wykonania zadania.