

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

"ZADANIA SOWY MĄDREJ GŁOWY"

Cele ogólne:

- Doskonalenie umiejętności rozpoznawania i nazywania figur geometrycznych.
- Kształtowanie umiejętności klasyfikowania i segregowania według różnych cech klocków.
- Kształtowanie umiejętności posługiwania się symbolami kodującymi cechy klocków
- Doskonalenie umiejętności rozróżniania kierunków: góra, dół, prawo, lewo

Cele szczegółowe: Dziecko:

- rozpoznaje i nazywa figury geometryczne: koło, kwadrat, trójkąt i prostokąt,
- segreguje klocki w kształcie figur geometrycznych według podanego kryterium (kolor, kształt, wielkość, grubość),
- ustala miejsce klocka na planszy z układem współrzędnych,
- odczytuje cechy klocków za pomocą prostych symboli,
- zapisuje cechy klocków za pomocą prostych symboli,
- rozróżnia kierunki góra, dół, prawo, lewo,
- współpracuje w zespole.

Metody:

- Słowna – rozmowa, objaśnienia
- Czynna – zadań stawianych do wykonania
- Percepcyjna – praca na materiale konkretnym

Formy:

Zbiorowa, zespołowa, indywidualna

Pomoce:

- Emblematy w kształcie figur geometrycznych
- Klocki Dienes'a (116185)
- Komplet kartoników do kodowania dla dzieci (199170)
- Komplet kartoników do kodowania dla nauczyciela (199169) - duże emblematy figur geometrycznych: koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt
- Plansza z układem współrzędnych do kodowania (199171)



Zadanie 1 – zabawa „Zapraszam dzieci, które...”

Dzieci stoją w kręgu. Do środka koła nauczycielka zaprasza dzieci, które:

- ... mają na sobie coś czerwonego, ... niebieskiego, ...żółtego
- ... mają koła,... kwadraty,... trójkąty,... prostokąty
- ... mają klocki małe,.....mają klocki duże

Zadania z wykorzystaniem planszy współrzędnych

Dzieci dobierają się parami. Otrzymują planszę z układem współrzędnych, klocki Dienes'a i kartoniki do kodowania.

Zadanie 2 .

W każdym polu w pasie górnym i z lewej strony umieszczamy po jednym kartoniku. Nauczycielka na tablicy, za pomocą dużych emblematów pokazuje, jakie kartoniki mają znaleźć się w zacienionych polach. Zadaniem dzieci jest w miejscu przecięcia współrzędnych umieścić klocki odpowiadające podanym kodom (podanemu kryterium).

Uwaga! W tym przypadku nie muszą być wykorzystane wszystkie pola układu współrzędnych.

W poszczególnych polach znajdzie się kilka klocków odpowiadających podanemu kryterium.

Zadanie 3.

W każdym polu w pasie górnym poziomym umieszczamy dwa kartoniki i z lewej strony w pasie pionowym umieszczamy po jednym kartoniku. Nauczycielka na tablicy, za pomocą dużych emblematów pokazuje, jakie kartoniki mają znaleźć się w zacienionych polach. Zadaniem dzieci jest w miejscu przecięcia współrzędnych umieścić klocki odpowiadające podanym kodom (podanemu kryterium).

Zadanie 4.

Inne wykorzystanie planszy z układem współrzędnych:

W jasnych poziomych polach umieszczamy kartoniki z obrazkami/kodami – zadaniem dziecka jest z prawej strony w ostatnim polu poziomym (w zacienionym okienku) położyć odpowiedni klocek (odkodować).

Zadanie 5.

W polach zacienionych z lewej strony umieszczamy klocki – zadaniem dziecka jest zakodować/opisać klocek za pomocą odpowiednich kartoników. **Uwaga! W miarę zdobywania umiejętności dzieci same mogą nawzajem tworzyć sobie zadania.**

Zadanie 6.

Nauczycielka omawia z dziećmi ich pracę. Pyta, które zadania były łatwe, które sprawiły im więcej trudności. Chwali dzieci za wykonanie zadań i wręcza nagrodę – odznakę Sowy Mądrej Głowy.