**POMYSŁ NA LEKCJĘ**

**ROZWIJAJĄCĄ KOMPETENCJE MATEMATYCZNE I LOGICZNEGO MYŚLENIA Z**

**WYKORZYSTANIEM GIER PLANSZOWYCH I KODOWANIA**

**DLA DZIECI W WIEKU 4-5 LAT**

Nauczyciel: Elżbieta Orybkiewicz

Czas: 30 min

Rozwijanie kompetencji kluczowych :

- kompetencje społeczne

- kompetencje językowe

-umiejętność inicjatywy

-umiejętność rozumienia komunikatów

-inteligencja emocjonalna, tworzenie i interpretowanie pojęć, uczuć

Cele szczegółowe:

-przelicza elementy w dostępnym zakresie

-wskazuje cyfry

-posługuje się liczebnikami początkowymi

-dostrzega podany kod, rytm i odwzorowuje go

Cele ogólne:

-rozwijanie zainteresowań i uzdolnień matematycznych,

-rozbudzanie dziecięcej aktywności i samodzielności poprzez działania z zakresu edukacji

matematycznej,

-rozwijanie umiejętności matematycznych w zakresie przeliczania i klasyfikowania,

-kształtowanie umiejętności dostrzegania rytmu i odwzorowywania go.

Formy pracy:

-indywidualna, zbiorowa

Środki dydaktyczne: dary jesienne : kasztany, emblematy liści, tamburyno, kostka do gry,

emblematy jeży z liczbami, płyta cd z piosenką , odtwarzacz cd, kubeczki kolorowe , ilustracje

z wzorami kubków do kodowania.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Zabawa orientacyjno-porządkowa „Powitanie”

Nauczyciel gra na tamburynie , dzieci rytmicznie maszerują. Podczas przerwy w

muzyce witają się, np. podając sobie rękę, robiąc żółwika , przybijając piątkę, łokciami

itp.

2. „Jesienne wariacje”- zabawa z piosenką Pani Jesień .

Dzieci stoją w kole , wykonują określone ruchy w rytmie piosenki trzymając w dłoniach po

jednym emblemacie liścia, śpiewają wspólnie piosenkę.

3. Gra matematyczna „Jeż” z wykorzystaniem kostki do gry.

Zabawa doskonaląca umiejętność klasyfikowania i przeliczania. Wybrane dziecko rzuca

kostką przelicza głośno ile oczek wylosowało na kostce, następnie wśród emblematów jeży

ma za zadanie odszukać takiego jeża który ma przyporządkowaną taką samą liczbę ile oczek

na kostce. Po odnalezieniu jeża ma za zadanie ułożyć tyle samo kasztanów ile wskazuje liczba

na jeżyku. Kolejne dziecko rzuca kostką i postępuje tak samo, następnie wszystkie dzieci

razem liczą jeszcze raz ile jest kasztanów przy pierwszym jeżu a ile przy drugim , porównują

ilość używając określeń mniej, więcej, tyle samo.

4. Gra na kubkach przy muzyce „Rodzina Adamsów” – ćwiczenie rytmów.

5. Zabawa z kodowaniem „ Zbuduj to co ja”.

Dziecko losuje kartę z ilustracją wieży zbudowanej z kolorowych kubków, zadaniem dziecka

jest odwzorowanie wzoru z ilustracji , określić jaki kolor mają ułożone kubki oraz przeliczyć

ile kubeczków potrzebowało do zbudowania wieży.

6. Podziękowanie za uczestnictwo w zajęciach .