**POMYSŁ NA LEKCJĘ**

**ROZWIJANIE KOMPETENCJI MATEMATYCZNYCH I LOGICZNEGO MYŚLENIA**

**KORZYSTANIE Z GIER PLANSZOWYCH I KODOWANIE**

**DLA DZIECI W WIEKU 5-6 LAT**

Grupa MISIE

Nauczyciel: Bogumiła Góra

Zadanie: Rozwijanie kompetencji matematycznych i logicznego myślenia

z wykorzystaniem kodowania i nowoczesnych technologii.

**Dzieci zdobywają doświadczenie w zakresie:**

– rozwijanie intuicji geometrycznej

– poznanie i utrwalenie nazw podstawowych kształtów

– ćwiczenie percepcji wzrokowej

– rozwijanie umiejętności uważnego słuchania

– doskonalenie umijętności klasyfikowania przedmiotów ze względu na kształt i kolor

– rozwijanie umiejętności logicznego myślenia

– kształtowanie umiejętności odkodowywania informacji

**Pomoce dydaktyczne:**

emblematy figur geomrtycznych, płyta CD z piosenką, laptop, tablica multimedialna, mata do

kodowania, obrazki do kodowania, kartki, kredki

**Przebieg zajęć:**

1. Jaką jestem figurą – przedstawianie się dzieci. Przedszkolaki losują emblematy

z figurami w różnych kolorach i rozmiarach. Następnie siadają w kole i witają się z innymi,

określając wielkość, kolor i kształt figury, zgodnie z wizytówką, np.: Jestem czerwonym

dużym kwadratem; Jestem zielonym małym kołem.

2. Zadanie multimedialne – Odnajdź figurę nauczyciel wskazuje napis, odczytuje go,

a dziecko łączy napis z odpowiednią figurą

https://learningapps.org/display?v=px4c4338n21.

3. Gdzie ukrywają się figury? - utrwalanie nazw i wyglądu figur geometrycznych.

Nauczyciel odtwarza piosenkę ,,Ukryte figury", a zdaniem dzieci jest zapamiętanie jak

najwięcej przykładów. Po wysłuchaniu piosenki prezentuje sylwety figur i prosi, aby

starszaki wymieniły jak najwięcej przykładów z piosenki (mogą podać też własne).

4. Zadanie multimedialne – Jaki to kształt? dziecko ma zadanie przyporządkować

przedmiot do figury geometrycznej (kategoryzacja)

https://learningapps.org/display?v=p4cjeu5bt23

5. Zakodowane figury – odtwarzanie ruchem graficznego układu figur. Nauczyciel ustala

z dziećmi jakie ruchy przypisane są określonym figurom geometrycznym: koło - oznacza

obrót; kwadrat – klaśnięcie, trójkąt – podskok; prostokąt – tupnięcie. Pierwszy wzór układa

nauczyciel i prezentuje ruchem sposób odkodowywania. Kolejne wzory kodują dzieci

i wskazują osobę, która odkoduje wzór.

6. Kodowanie na dywanie – uzupełnianie tabeli odpowiednią wg.kształtu i koloru figurą

według zauważonej reguły (kodu).

7. Jaką figurą geometrczną jesteś? - dziecko rysuje figurę na kartce, dorysowuje jej

buźkę z emocją odpowiadającą jego samopoczuciu.