

Kompetencje cyfrowe w pracy z dziećmi

Scenariusz zajęć matematycznych z wykorzystaniem tablicy multimedialnej dla dzieci 5,6- letnich

Cele ogólne:

- rozwijanie u dzieci kompetencji kluczowych w zakresie kompetencji cyfrowych
- rozwijanie umiejętności matematycznych

Cele szczegółowe:

Dziecko:

- doskonalisprawneliczeniewzakresie10
- rozwija umiejętności tworzenia i porównywania zbiorów
- poprawnie posługuje się określeniami: więcej, mniej, tyle same
- będzie się poruszać zgodnie ze słyszaną muzyką
- doskonaliumiejętności rozróżniania i nazywania podstawowychfigur geometrycznych
- rozwijapercepcjęwzrokową ispostrzegawczość
- utrwalaw zabawach nazwy kolorów
- kształtujeorientacjęwschemacieciała(odróżnianiestronylewejiprawej)
- skupiauwagęnarytmach,wychwytyjepowtarzającychsięsekwencję i kontynuuje je
- usprawnia koordynację słuchowo-wzrokowo-ruchową
- rozwija zdolności koncentracji
- aktywnie uczestniczy w zabawach
- podporządkowuje się regułom zabawy
- rozwija sprawność manualną ręki i ruchową ciała

Metody:

- słowne: objaśnienia
- percepcyjne: obserwacja, pokaz
- czynne: zadań stawianych do wykonania,

Formy organizacyjne pracy:

- zbiorowa,
- indywidualna

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna, papierowe chmurki i krople deszczu, piosenka „Deszcz”
Youtube, patyczki do liczenia, obrazki chłopców, opaski na rękę, piosenka z teledyskiem „Boogie Woogie”- Youtube, piosenka „Trójkąt, koło, prostokąt”
Youtube, Karty pracy „Geometryczny zamek”.

Przebieg zajęć:

1. Zabawa dydaktyczna „Deszczowe chmurki”

Na dywanie ułożone są chmurki z kroplami deszczu. Dzieci porównują liczebności używając sformułowań mniej, więcej, tyle samo. Jedno z dzieci wykonuje to zadanie na tablicy interaktywnej, gdzie ilość chmur oraz kropel jest identyczna jak na dywanie. Porównanie pracy dywanowej z tą wykonaną na tablicy.

2. Zabawa ruchowa „Deszcz”

Dzieci poruszają się po sali z papierowymi chmurkami w rytm piosenki. Wykonują ruchy z kartką odpowiadające słowom piosenki.

3. Zabawa dydaktyczna „Brakujące włosy”

Zadaniem dzieci jest ułożenie przypomocy patyczków „włosów” na głowie

chłopców, tak aby na każdym obrazku było ich po tyle samo. Chętne dzieci wykonują to zadanie na tablicy interaktywnej.

4. Zabawa ruchowa „BoogieWoogie”

Każde dziecko otrzymuje opaskę, którą zakłada na prawą rękę. Na tablicy interaktywnej włączony zostaje teledysk z piosenką „Boogie Woogie”. Zadaniem dzieci jest naśladowanie swoim ruchem dzieci znajdujących się w klipie.

5. Zabawa matematyczna „Rytmy”

Nauczyciel na tablicy interaktywnej układa dowolny wzór z figur geometrycznych. Zadaniem dziecka będącego przy tablicy jest dokończenie wzoru. Następnie nauczyciel zmienia wzór, do którego zaprasza kolejne dziecko.

6. Zabawa rozwijająca percepcję wzrokową i umiejętności matematyczne- „Odnajdźmy figury”

Nauczyciel wyświetla na tablicy multimedialnej ilustracje, na których są ukryte figury geometryczne. Następnie dzieci opowiadają co się znajduje na obrazkach. Chętne dzieci próbują znaleźć zagubione figury na ilustracjach. Po odnalezieniu wszystkich figur mogą od szukać je w swojej sali.

7. Zabawa rytmiczna „Trójkąt, koło prostokąt”

Dzieci wykonują odpowiednie ruchy w rytm muzyki, które są przyporządkowane odpowiednim figur geometrycznym.

8. Karta pracy „Geometryczny zamek”

Dzieci otrzymują karty pracy, na których jest zamek zbudowany z różnych figur geometrycznych. Ich zadaniem jest pokolorowanie zamku według wzoru wyświetlonego na tablicy interaktywnej.