

# Scenariusz zajęć z edukacji matematycznej

## w grupie dzieci 4 – letnich

**Temat:** „Poznajemy kostkę do gry”

**Data:** 24.05.2024r.

**Prowadząca:** mgr Katarzyna Roszko

**Cel główny:** • Kształtowanie kompetencji matematycznych u dzieci, tworzenie sprzyjających warunków do odkrywania zależności matematycznych.

**Cele operacyjne - dziecko:**

- wyodrębnia elementy z całości
- przelicza na konkretach do 10 i dostępnym dla siebie zakresie
- podejmuje próby dodawania na konkretach
- podejmuje próby odejmowania na konkretach
- wskazuje liczbę ścian kości do gry
- odkrywa logiczne powiązania w rozwiązywaniu prostych działań matematycznych
- wykonuje ćwiczenia ruchowe
- przestrzega zasad ustalonych w zabawie
- podejmuje próby odkrywania zależności matematycznych
- używa liczebników porządkowych

**Formy pracy:** indywidualna, zbiorowa, grupowa

**Metody pracy:** słowna, czynna – zadań stawianych dziecku

**Środki dydaktyczne:** podkładki wyznaczające miejsce pracy, liczmany, kostki do gry, szablon rozłożonej kostki, obręcz, klocki

**Podstawa Programowa Wychowania Przedszkolnego**

**I.Fizyczny obszar rozwoju dziecka:**

5) uczestniczy w zabawach ruchowych, w tym rytmicznych, muzycznych, naśladowczych, z przyborami lub bez nich; wykonuje różne formy ruchu: bieżne, skoczne, z czworakowaniem, rzutne

6) inicjuje zabawy konstrukcyjne, majsterkuje, buduje, wykorzystując zabawki, materiały użytkowe, w tym materiał naturalny

### **III. Społeczny obszar rozwoju dziecka:**

5) ocenia swoje zachowanie w kontekście podjętych czynności i zadań oraz przyjętych norm grupowych; przyjmuje, respektuje i tworzy zasady zabawy w grupie, współdziała z dziećmi w zabawie, pracach użytecznych, podczas odpoczynku

8) obdarza uwagę inne dzieci i osoby dorosłe

### **IV. Poznawczy obszar rozwoju dziecka:**

11) wyraża ekspresję twórczą podczas czynności konstrukcyjnych i zabawy, zagospodarowuje przestrzeń, nadając znaczenie umieszczonym w niej przedmiotom, określa ich położenie, liczbę, kształt, wielkość, ciężar, porównuje przedmioty w swoim otoczeniu z uwagi na wybraną cechę

12) klasyfikuje przedmioty według: wielkości, kształtu, koloru, przeznaczenia, układa przedmioty w grupy, szeregi, rytmy, odtwarza układy przedmiotów i tworzy własne, nadając im znaczenie, rozróżnia podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt)

13) eksperymentuje, szacuje, przewiduje, dokonuje pomiaru długości przedmiotów, wykorzystując np. dłoń, stopę, but

15) przelicza elementy zbiorów w czasie zabawy, prac porządkowych, ćwiczeń i wykonywania innych czynności, posługuje się liczebnikami głównymi i porządkowymi, rozpoznaje cyfry oznaczające liczby od 0 do 10, eksperymentuje z tworzeniem kolejnych liczb, wykonuje dodawanie i odejmowanie w sytuacji użytkowej, liczy obiekty, odróżnia liczenie błędne od poprawnego

### **Przebieg zajęcia:**

#### **I. Część wstępna**

##### **1. Powitanie matematycznym wierszykiem:**

*1,2,3,4 siadamy na dywanie,  
5,6,7,8, czekamy, co się stanie,  
9,10, 11 buźkę zamykamy  
12 i 13 zajęcia zaczynamy.*

#### **II. Część główna**

##### **1. Poznanie budowy kostki do gry**

Nauczyciel prosi, aby dzieci przyjrzały się kostce:

- ile ścian ma kostka do gry?
- czy są takie same?
- co jest takie same? (kształt ścianek), jak się nazywa figura, która ma taki kształt?
- co jest inne? (liczba kropek na ściankach)
- ile oczek może wypaść najmniej?
- ile oczek może wypaść najwięcej?

- która ścianka nie pasuje, spośród pokazanych dzieciom

## **2. Podział kostki**

- wyodrębnienie ścianek (kolorowych)
- układanie ścianek w szeregu od najmniejszej do największej liczby oczek (zwrócenie uwagi, aby układać od lewej do prawej strony)
- przyporządkowanie cyfr do liczby oczek
- który w kolejności kolor ścianki jest (nazwa koloru) – używanie liczebników porządkowych

## **3. Zabawa ruchowa połączona z elementem przeliczania**

Wybrane dziecko rzuca kostką. Liczba oczek wskazuje ile razy dziecko ma klasnąć, podskoczyć itp. Następnie układają tyle liczmanów na dywaniku.

## **4. Budujemy wieżę – praca w grupach**

Dzieci rzucają kostką do gry (4 razy). Za każdym razem dobierają klocki, aby ułożyć wieżę. Na koniec porównujemy wysokość wszystkich wieży. Układamy od najmniejszej do największej. Grupa, której wieża była najwyższa, otrzymuje tyle oklasków, ile wykorzystwała klocków do zbudowania wieży.

## **III. Część końcowa**

### **1. Wyturlaj kropkole – zabawa z elem. kodowania**

Do liczby oczek dopasowane są elementy ludzika. Na podstawie wyrzuconych oczek rysujemy na tablicy ludzika.

## **IV. Ewaluacja zajęć**

Jeśli dzieciom podobały się zabawy, wrzucają swoją kostkę do pojemnika z uśmiechniętą buźką, jeśli nie, do pojemnika ze smutną buźką.