

## Scenariusz zajęć z wychowania przedszkolnego

**Temat: Rozwijanie zainteresowań kompetencji informatycznych i matematycznych**

### **„Zagraj w Trimino”**

Autor: Dorota Piechota

Poziom edukacyjny : wychowanie przedszkolne, grupa: 6 i 7 latków- proponuje się przeprowadzenie zajęcia w miesiącu maju, gdy dzieci mają już opanowane liczenie, analizowanie i myślenie symboliczne

#### **Cele ogólne zajęć :**

- poznanie gry Trimino
- rozwijanie myślenia symbolicznego i budowanie pojęcia liczby
- kształtowanie pojęć matematycznych z uwzględnieniem technologii informatycznych

#### **Cele szczegółowe/osiągnięcia**

Dziecko po zajęciach potrafi:

- liczyć na konkretach i elementach zastępczych
- rozpoznawać obiekty, symbole , cyfry i dobierać odpowiednią liczbą obiektów
- dodawać oraz podawać wyniki działań
- brać udział w pracy grupowej, zespołowej i indywidualnej
- godzić się zasadami gry np. wyczekiwania na swoją rolę

#### **Metody:**

- słowna- objaśnienia i instrukcje
- oglądowa- obserwacja i pokaz
- czynna – samodzielnych doświadczeń
- wykorzystanie narzędzia Trimino na bazie sześciokąta

#### **Forma organizacyjna:**

- grupowa
- zespołowa
- indywidualna

### Środki dydaktyczne:

- sześć trójkątów w trzech kolorach 15 cmx15cm; 2x biały, 2x czarny, 2x czerwony
- 6 par obrazków w kształcie trójkątów np. biała plama i śnieg, czerwona plama i kwiat tulipana, żółta plama i trójkąt sera, zielona plama i las, czarna plama i czarna czapka, niebieska plama i chmury.
- szablony do gry „Trimino” na bazie sześciokąta , z pustymi polami trójkątów i kredki lub pisaki w sześciu kolorach
- wstążki w pięciu kolorach po 15 cm
- szablony gry „Trimino” na bazie sześciokąta z: rysunkami obiektów, z rysunkami dowolnych symboli, z napisami działań za pomocą cyfr i znaków- 5 sztuk
- komputer, rzutnik lub tablica interaktywna
- po dwa trójkąty dla każdego dziecka o bokach 10 cm.

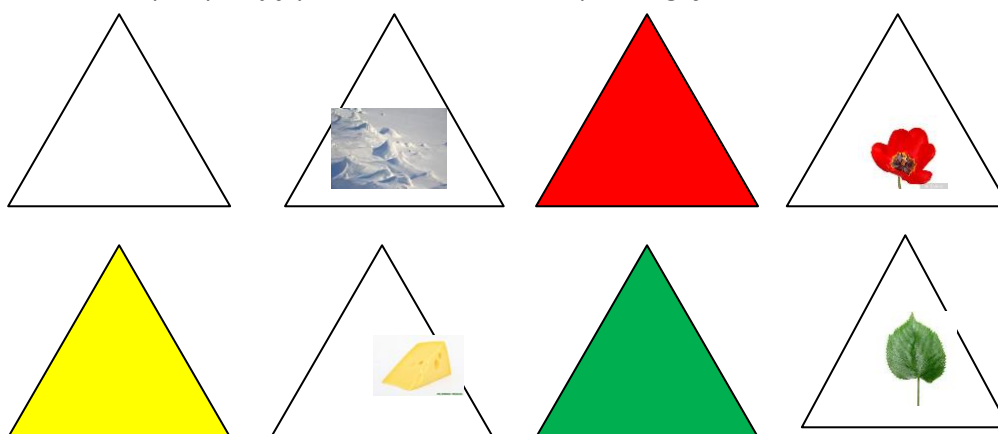
### Tok zajęć

#### Faza wstępna

- sprawdzenie obecności
- przedstawienie celu zajęcia

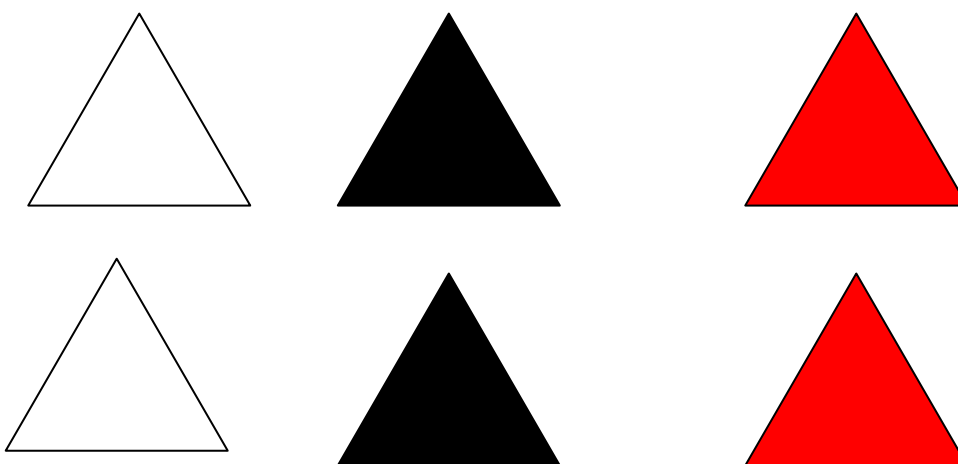
#### Faza realizacyjna

- nauczyciel wita uczestników zajęć zabawą dydaktyczną – „Wyraz- sznur wyrazów”, podaje wyraz nadrzędny np. meble, dzieci kolejno wymieniają wyrazy podrzędne np. stół, półka, ławka, szafa itp.
- nauczyciel przedstawia 6 par obrazków w kształcie trójkątów np. biała plama i śnieg, czerwona plama i kwiat tulipana, żółta plama i trójkąt sera, zielona plama i las, czarna plama i czarna czapka, niebieska plama i chmury. Wybiera sześcioro dzieci i każde tworzy jeden komplet pasujących do siebie obrazków pod względem koloru.





- nauczyciel wykłada sześć trójkątów w trzech kolorach 15 cmx15cm; biały, czarny, czerwony i wybiera 3 dzieci, każde układa trójkąty w pary.



- nauczyciel wykłada sześć trójkątów i umieszcza na tablicy np. 15cmx 15cm na każdym z jednego boku trójkąta rysuje przed dziećmi działanie na dodawanie obiektów np. trzy koła+ dwa koła , na każdym z drugiego boku trójkąta rysuje te obiekty jako wyniki dodawania np. pięć kół. Nauczyciel układa kształt sześciangu dobierając trójkąty bokami tak, by działania pasowały do wyniku. Trzeci bok pozostaje pusty.
- nauczyciel korzystając ze sprzętu multimedialnego np. komputera, rzutnika i ekranu prezentuje grę „Trimino” na generatorze. Dzieci poznają proces powstawania układanki na pomocą komputera.
- nauczyciel proponuje zabawę orientacyjno porządkową „Kolorowe wstążki” podczas, której dzieci spacerują po dywanie do dźwięku bębna. Na dywanie leży 5 wstążek w różnych kolorach, każde dziecko podnosi tylko jedną wstążkę. Od czasu do czasu bębenek milknie i nauczyciel wkłada kolejny zestaw 5 wstążek . Tak należy powtórzyć zabawę 5 razy, by każde dziecko posiadało jedną wstążkę. Na zakończenie dzieci dobierają się według takich samych kolorów . Zasiadają na dywanie w kształcie małych okręgów.
- każdy zespół otrzymuje 1 komplet trójkątów po 6 sztuk z dwoma opracowanymi bokami, w trzech wersjach np. : z rysunkami obiektów, z rysunkami dowolnych symboli, z napisami działań za pomocą cyfr i znaków . Dzieci rozpoczynają układanie trójkątów, każde dziecko ma jeden trójkąt do dyspozycji i jeden trójkąt pozostaje wolny. Zawsze można trójkąt wykorzystać, gdy ktoś włoży pasujący trójkąt do układanki.

- po zakończonej grze każdego zespołu, nauczyciel zamienia zestawy między grupami. Tak zabawa toczy się przez 5 rund.

### Faza podsumowująca

- na zakończenie dzieci otrzymują po dwa trójkąty 10 cm x 10 cm. Każdy rysuje na jednym trójkącie trzy zadania matematyczne, a na drugim trzy wyniki do tych zadań: rysując np. plamki kolorów, kreski, cyfry. Po wykonaniu zadania dobierają swoje trójkąty tak, by pasowały bokami do siebie. Wykonaną i sprawdzoną układankę pakują do koperty. Wzory gier „Trimino” nauczyciel umieszcza w kąciku matematycznym do wykorzystania przez dzieci w dowolnym czasie.
- gdy dzieci dobrze opanują zasadę gry, można wprowadzić już trzy zadania na każdym trójkącie.

### Załączniki :

1. <https://cdw.edu.pl/trimino-generator-angazujaca-metoda-dydaktyczna-do-pobrania/> 19 luty 2020

