



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Blok tematyczny: W starym pudle z zabawkami

Temat dnia: Moje gry i zabawy

Cele ogólne:

- doskonalenie analizy i syntezy słuchowo-wzrokowej,
- udzielanie odpowiedzi w formie krótkich zdań,
- obliczanie wartości zakupów,
- bawi się w sklep,
- tworzy opowiadania matematyczne.

Cele szczegółowe:

UCZEŃ:

- dokonuje analizy i syntezy słuchowo-wzrokowej,
- odpowiada na pytania w formie krótkich zdań,
- planuj zakupy,
- oblicza wartość zakupów,
- odtwarza zaobserwowane sytuacje.

Środki dydaktyczne: tablica multimedialna, prezentacja multimedialna – „Obsługa komputera”, multimedialna gra edukacyjna - „Zabawki”, ćwiczenie interaktywne – „Umieszczanie monet w działaniach”, gry, żetony, karta pracy.

Rodzaje aktywności dziecięcej: polonistyczna, matematyczna, zajęcia komputerowe, wychowanie fizyczne, elementy przedsiębiorczości.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie.

Nauczyciel otwiera duży karton (w kartonie są różne gry, planszowe i komputerowe). Następnie czyta list.

Witajcie drogie dzieci,

Mam sklep z zabawkami. Jest w nim wiele wspaniałych zabawek, ale mam też dużo różnych gier. Do tej pory lubię sobie w nie pograć. Kiedy byłem mały i była pogoda, wychodziłem, żeby pobawić się z kolegami w podchody, rycerzy, chowanego. Kiedy padało, graliśmy w gry planszowe. Naszą ulubioną grą był chińczyk. Nie wiem, jakie gry są waszymi ulubionymi, dlatego wkładam do kartonu różne , planszówki, do nauki, komputerowe.

Życzę Wam miłej zabawy i zapraszam do sklepu, który mieści się niedaleko waszej szkoły.

Pan sklepikarz

Swobodne rozmowy na temat spędzania wolnego czasu, ulubionych gier i zabaw.

Nauczyciel proponuje zabawę w sklep.

2. Zabawa dydaktyczna „Robimy zakupy”.

Podział klasy na 3 zespoły:

- I zespół urządza sklep,
- II zespół urządza bank,
- III zespół po otrzymaniu żetonów dokonuje zakupów.

Grupa I:

- ustawienie gier na półkach,
- zespół zarządzający sklep ustala ceny dla poszczególnego rodzaju gier wyszukując cyfry (1- 5),
- ustawienie plakietki z ceną.

Grupa II:

- ustawienie stolików, umieszczenie napisów: BANK, KASA 1, KASA 2...,
- podział żetonów, umieszczenie ich w pojemnikach.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Grupa III:

- otrzymuje od nauczyciela informację, iż muszą zaplanować zakupy, tak by mogli jak najlepiej wydać pieniądze.

Uczniowie pobierają pieniądze (żetony) w banku.

Rozdanie dzieciom kartek i ołówków:

- dzieci zastanawiają się nad zakupem towarów, przeliczają żetony (rozkładanie zbioru na podzbiory),
- dzieci w sposób dowolny rysują plan zakupów,
- dzieci wchodzą do sklepu i dokonują zakupów wg sporządzonego planu, płacąc za zakupiony towar żetonami.

Dowolna zabawa „zakupionym towarem”.

3. Zabawy słowem:

- układanie na tablicy schematów głoskowych nazw gier,
- tworzenie nowych wyrazów poprzez zamianę głosek.

4. Ćwiczenie interaktywne (lub karta ćwiczenia interaktywnego) - “Umieszczanie monet w działaniach”.

5. Ćwiczenia w dodawaniu.

Układanie i rozwiązywanie zadań na podstawie sytuacji, które wystąpiły podczas zabawy “Robimy zakupy”.

6. Multimedialna gra edukacyjna - „Zabawki”.

7. Ćwiczenia bieżne z użyciem różnych przyborów (szarfy, woreczki, piłki).

8. Tworzenie matematycznych opowiadań.

Np. co powiedziałaaby gra „chińczyk” do gry „kapelusze”. („kosztuje więcej niż ty”); co powiedziałaaby gra „kapelusze” do gry chińczyk („kosztuję mniej niż ty”).

9. Gra w kółko i krzyżyk.

10. Zabawa „W czerwone”:

- szukanie w klasie przedmiotów, które są czerwone,
- dostrzeżenie odcieni tych kolorów,



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- zaobserwowanie, że czerwony ma różne odcienie.

11. Prezentacja multimedialna - „Obsługa komputera”.

Po obejrzeniu prezentacji, przypomnienie czynności, które należy wykonać, aby uruchomić komputer.

Uruchamianie komputera przez dzieci.

12. Konkurs na nazwę dla myszki komputerowej.

13. Zadanie pracy domowej.

Poproście rodziców, aby opowiedzieli wam o swoich ulubionych grach i zabawach.