

ZABAWA I NAUKA Z WYKORZYSTANIEM METODY I KSZTAŁTÓW NUMICON™

PT. "PODWODNY ŚWIAT"

Opracowała: **Katarzyna Tomczak**

Cele ogólne:

- kształtowanie umiejętności liczenia,
- kształtowanie umiejętności twórczych,
- rozwijanie wyobraźni.

Cele szczegółowe:

Dziecko:

- liczy 10 przedmiotów i więcej,
- dodaje na konkretach,
- pokonuje trudności podczas rozwiązywania zadania,
- przedstawia świat przyrody w pracach plastycznych,
- dokonuje oceny wytworów własnych i kolegów,
- projektuje pracę plastyczną na całej powierzchni arkusza.

Formy:

- zbiorowa
- indywidualna

Metody:

- czynna: zadań stawianych do wykonania,
- słowna: pogadanka,
- poglądowa: pokaz, instrukcja,
- aktywizujące: burza mózgów.

Pomoce dydaktyczne:

Klocki Numicon, płyty z muzyką, piasek, cerata, łopatkki, muszelki, kolorowe sznurki, chusta animacyjna, kartony, farby, pędzle, kredki, pastele

1. ZABAWA NA POWITANIE

Dzisiaj (imię dziecka) przysłała do nas, dała wszystkim znak, jeśli chcecie się zabawić no to zróbcie tak, a jak?

2. „SKARBY LATA”

Na dywanie rozłożona cerata z rozsypanym morskim piaskiem, w którym ukryte są kształty Numicon oraz muszelki, kamyczki. Zadaniem dzieci jest odnalezienie za pomocą łopatek kształtu w piasku, następnie przeliczenie ile oczek ma dany klocek, a później odszukanie w piasku tyle muszelek lub kamyczków ile oczek znajdowało się na klocku (dziecko wkłada odnalezione muszelki w otwory znajdujące się na klocku).

3. „SIEĆ” – ĆWICZENIE MAŁEJ MOTORYKI

Przeplatanie sznurka przez oczka w kształtach wiązanie ich na supeł jeden przy drugim.

4. „RYBAK I RYBKİ” - ZABAWA Z CHUSTĄ ANIMACYJNĄ

Skoro już mamy zrobioną sieć, to rybak może wyruszyć na połów. Jedna osoba stoi na środku chusty to jest rybak, druga ukryta jest pod chustą i tam się porusza - to jest rybka. Reszta osób trzyma chustę na wysokości ramion. Ich zadaniem jest energiczne ruszanie chustą w taki sposób, aby imitować ruch fal i jednocześnie zakryć rybkę. Zadaniem rybaka jest złapanie rybki.

5. ZADANIA Z TREŚCIĄ

Zadaniem dzieci jest odszukanie właściwego kształtu symbolizującego określoną liczbę, np. 3, następnie dołożenie drugiego kształtu, np. 2. Ułożenie ich tak, by powstał kształt symbolizujący sumę 2 kształtów, np. 5.

- Wyłynął rybak rano na połów, złapał 3 rybki, a wieczorem 2 ryby. Ile ryb złapał rybak razem?
- W stawie pływało 5 rybek, wskoczyła jeszcze 1 ryba. Ile ryb pływa teraz w stawie?
- Ania chodziła po plaży i znalazła 5 muszelek oraz 3 bursztyny. Ile skarbów znalazła Ania razem?

6. ROZMOWA O ZWIERZĘTACH ŻYJĄCYCH W MORZU, OCEANIE

Burza mózgow. Jakie zwierzęta żyją w morzu, oceanie?

7. „RYBKA, ŻÓŁW, OŚMIORNICA”

Układanie z kształtów Numicon na kartonie podwodnych stworzeń wg inwencji twórczej dzieci.

8. „PODWODNY ŚWIAT” – PRACA PLASTYCZNA

Maczanie kształtów w wybranym kolorze farby plakatywnej, stemplowanie kształtów na kartonie, tak by utworzyć z wcześniej stworzone wodne stworzenia. Dorysowywanie pastelami i kredkami brakujących elementów (oczu, zębów, łusek itp.), malowanie wodorostów, pisaku, kamyków itp.

9. PORZĄDKOWANIE MIEJSC . WSPÓLNE OMÓWIENIE WYKONANEJ PRACY.

10. PODZIĘKOWANIE ZA ZAJĘCIA. „WALCZYK NA POŻEGNANIE”