

ZABAWA: Geometryczne rysowanie



Co będzie potrzebne?

- Kartka papieru (najlepiej kartka w kratkę).
- Przybory piśmienne – kolorowe kredki.
- Kostka do gry.

Liczba uczestników: minimum 2 osoby.

Potrzebny czas: minimum 5 minut, maksymalnie – według uznania i zgodnie z potrzebami wszystkich uczestników zabawy.

Jakie umiejętności programistyczne zdobywa dziecko?

- Poprawne wykonywanie poleceń według instrukcji, co nawiązuje do działań programistycznych, w których taką instrukcję nazwiemy algorytmem. Algorytmy to przepisy na wykonanie czegoś, rozwiązanie pewnego problemu.
- Działanie ukierunkowane na cel i jego realizację przy wykorzystaniu losowych danych, które stanowią podstawę wielu aplikacji mobilnych, jak i gier edukacyjnych.

Opis zabawy, instrukcja:

Ważne, aby dorośli i dziecko siedzieli obok siebie i mogli wspólnie tworzyć rysunek na tej samej kartce.

Zabawa polega na wspólnym, naprzemiennym wypełnianiu kartki kolorowymi figurami geometrycznymi, np. trójkątami, kwadratami, prostokątami, kołami... Należy ustalić wcześniej z dzieckiem, jakie figury zna, ewentualnie zapoznać dziecko z podstawowymi figurami, które będą punktem wyjścia do zabawy.

Uczestnicy rysują na zmianę po jednej figurze – sami decydują, jaka to będzie figura, w jakim miejscu ją umieszczą, jaką będzie miała wielkość i kolor. Figury mogą nachodzić na siebie lub można ustalić, że mogą się tylko ze sobą stykać. Dodatkowo można wprowadzić warunek, np. że nie można narysować tej samej figury dwa razy z rzędu albo wybór kształtu można pozostawić osobie, która aktualnie nie rysuje (wtedy jeden uczestnik zabawy wymyśla jedną figurę, określając jej kształt i kolor, drugi umieszcza ją w wybranym przez siebie miejscu na kartce).

W trakcie rysowania obserwujcie, czy wasza praca nabiera kształtu, czy powstający z wielu figur rysunek zaczyna wam coś przypominać. Możecie także ustalić temat pracy lub zdać się na przypadek i swobodę interpretacji powstającego „dzieła”.

Nam powstał taki rysunek:



Możliwe modyfikacje:

Zabawę można urozmaicić, dodając do niej kostkę do gry. Ustalcie, jaką figurę geometryczną będzie oznaczała konkretna liczba oczek na kostce.

Na przykład:

- 1 – koło,
- 2 – prostokąt,
- 3 – trójkąt,
- 4 – kwadrat,
- 5 – pięciokątna gwiazda,
- 6 – sześciobok.

Taki zestaw to nasze dane, które podczas rzutu kostką będą losowane.

Pierwsza osoba rzuca kostką, aby wylosować figurę, od której zacznie rysowanie. To do uczestnika gry będzie należała decyzja, jaki figura będzie miała kolor, wielkość oraz w jakim miejscu na kartce się znajdzie. Może nawet określić, co będzie przedstawiał rysunek. Druga osoba rzuca kostką i dorysowuje wylosowaną figurę do już narysowanej. Ważne jest, że może to zrobić w dowolnym kolorze i rozmiarze, dopowiadając, czym będzie ten element w rysowanym obrazku. Np. dziecko rysuje zielone koło i mówi: to będzie wielka karuzela. Rodzic, rysując prostokąt, mówi: a tu będą krzesetka w kolorze czerwonym. Kolejna osoba może zacząć rysować inny element rysunku, np. kwadrat, który będzie budką z lodami itd.

O czym warto pamiętać?

Dzieci w wieku wczesnoszkolnym nie muszą znać jeszcze figur geometrycznych lub będą znaty tylko podstawowe. To dobra okazja, aby rodzic stał się przewodnikiem dla swojej pociechy po świecie geometrii.



kwadrat



koło



trójkąt



prostokąt



wielokąt



trapez



elipsa