

ZADANIA W PARACH

Zadanie 1 KODOWANIE I DEKODOWANIE – działania na tabliczce z cyframi 1-9

- Dzieci w parach siadają tyłem do siebie. Każdy ma tabliczkę i sznurowadła.
- Jedno dziecko tworzy swój wzór podając kod drugiej osobie (KODOWANIE).

Ta odwzorowuje wzór na swojej tabliczce wg kodu (DEKODOWANIE).

- Dziecko, które koduje podaje kolor sznurowadła oraz kod każdego kroku,

np. sznurowadło zielone/kod: 9, 4, 3, 9, 1, 9, 8, 9

- Na koniec dzieci sprawdzają, czy wzór jest taki sam i zamieniają się rolami.

Zadanie 2 LUSTRZANE ODBICIE

- Dzieci w parach siadają naprzeciwko siebie z tabliczkami i sznurowadłami.
- Jedno dziecko tworzy wzór, a drugie powtarza jego ruchy na swojej tabliczce.
- Na koniec dzieci sprawdzają, czy wzory są takie same i zamieniają się rolami.

Zadanie 3 WSPÓLNY WZÓR

- Dzieci w parach siadają obok siebie z tabliczkami i sznurowadłami.
- Tworzą jeden wspólny wzór z 3 kolorów sznurowadeł.
- Jedno dziecko robi 3 ruchy na swojej tabliczce, drugie powtarza je na swojej.
- Następnie druga osoba dokłada swoje 3 ruchy, a pierwsza powtarza je, itd.
- Na koniec pary prezentują swoje prace.

Zadanie 4 PODAJ DALEJ – działanie w grupach trzy -, czteroosobowych

- Dzieci w grupie razem tworzą jeden wzór na jednej tabliczce i z jednego kompletu sznurowadeł. Wszystkie otwory na tabliczce mają być wypełnione.
- Pierwsze dziecko wykonuje 2 ruchy i przekazuje tabliczkę osobie po prawej stronie. Kolejna osoba dodaje swoje 2 ruchy i przekazuje tabliczkę dalej, itd.

ZADANIA NAUCZYCIELA

Zadanie 1 POZIOM – PION – działania na tabliczce z cyframi 1-9

- Wszystkie dzieci siedzą w kole z tabliczkami i kompletami sznurowadeł.
- Dzieci biorą sznurowadło w kolorze wyznaczonym przez nauczyciela.
- Nauczyciel tworząc wzór na SOWIE powoli dyktuje polecenia, np.:

**2, w dół do środka, w lewo do końca, w prawo do końca,
do samego dołu, w lewo do samego rogu.**

- Na koniec wszyscy pokazują wzór wykonany na tabliczkach.

Zadanie 2 SKOS – działania na tabliczce z cyframi 1-9

- Wszystkie dzieci siedzą w kole z tabliczkami i sznurowadłami.
- Dzieci biorą sznurowadło w kolorze wyznaczonym przez nauczyciela.
- Nauczyciel tworząc wzór na SOWIE powoli dyktuje dzieciom polecenia, np.:

**6, po skosie do prawego górnego rogu, w bok do samego końca,
po skosie do środka piątego rzędu, w bok do lewego rogu,
po skosie do trzeciego otworu w pierwszym rzędzie,
po skosie do prawego dolnego rogu, po skosie do środka pierwszego rzędu.**

- Na koniec wszyscy pokazują wzór wykonany na tabliczkach.



remi
ul. Szafarzy 71, 04-445 Warszawa
tel. 22 585 72 45 www.remi.biz

Tixi to zestaw do realizacji ćwiczeń równocześnie przez całą klasę.

Zajęcia można przeprowadzać w sali przy stoliku lub na dywanie oraz w ogrodzie.

ZAWARTOŚĆ:

1. TABLICZKI - 27 szt. w tym:
 - 13 tabliczek o różnych kształtach powtórzonych dwukrotnie
 - 1 Sowa - tabliczka demonstracyjna dla nauczyciela
2. SZNUROWADŁA - 27 kompletów
 - 1 komplet dla 1 osoby = 4 sznurowadła (3 x krótkie i 1 x długa)
3. KART PRACY - 24 szt. - 40 zadań podzielone na części:
 - Karta 1 - 4 CYFRY ZADANIA
 - Karta 5 - 8 UKŁAD ZADANIA
 - Karta 9 - 15 CYFRY OBRAZ
 - Karta 16 - 22 UKŁAD OBRAZ
 - Karta 23 - 24 POLECENIA TEKSTOWE
4. Całość zapakowana w plastikowe pudełko

CELE

Dzieci ćwiczą:

- sprawność manualną i grafomotoryczną
- działania matematyczne
- tworzenie wzorów wg instrukcji słownych i graficznych - dekodowanie
- tworzenie wzorów wg własnych pomysłów
- orientację przestrzenną i planowanie
- słuchanie ze zrozumieniem, wyznaczanie własnych zadań

TIXI to ciekawe wyzwania, wspólne zadania i wyznaczanie nowych pomysłów

RODZAJE ZABAW I ZAJĘĆ

Zadania i ćwiczenia można podzielić na kilka etapów:

1. ZABAWY ZAPOZNAWCZE I TWÓRCZE – rozpoznanie produktu.

Każdy pracuje wg swojej inwencji.

2. POLECENIA SŁOWNE – wg kodu

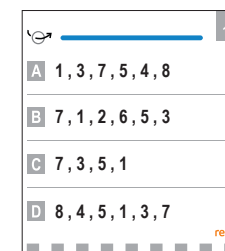
KARTY 1 - 4 CYFRY - przedszkole i szkoła

KARTY 5 - 8 UKŁAD WSPÓŁRZĘDNYCH - szkoła

Nauczyciel dyktuje poszczególne oznaczenia z kart.

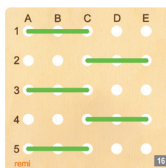
Dzieci słuchając, równocześnie wykonują zadanie

na tabliczkach.



3. POLECENIA GRAFICZNE

KARTY 9 - 22 - nauczyciel pokazuje jedną z kart stosując jeden z trzech sposobów prezentacji *



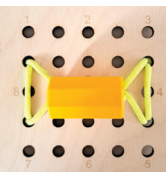
4. POLECENIA TEKSTOWE

KARTY 22 - 24 - nauczyciel czyta zadanie.
Dzieci wykonują polecenie.



5. PRACA W PARACH

Dzieci dobierają się parami np.:
• osoby mające te same kształty tabliczek,
• z kolegą/koleżanką z ławki, • wg wyboru nauczyciela, itd.
Jedna osoba podaje polecenia, druga je wykonuje lub wykonują zadanie wspólnie.



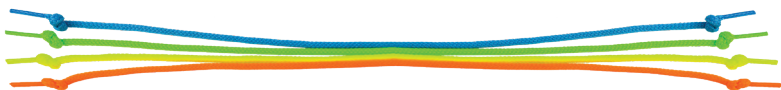
6. TWORZENIE WZORÓW Z DODATKOWYMI ELEMENTAMI

Obok przykład z wykorzystaniem klocków KORBO.

WAŻNE! PODPOWIEDŹ SUPEŁEK NA SZNUROWADLE

Jeżeli dziecku w przedszkolu lub w młodszych klasach przeplatanie stwarza problem, szczególnie wypadająca końcówka sznurowadła, należy mu pomóc. Na samym KOŃCU sznurowadła z jednej strony należy zrobić małą pętelkę blokującą wysuwanie się sznurowadła z otworu.

Dzieciom starszym, które nie mają problemów ze sprawnością manualną nie robimy pętelek – przytrzymując końcówkę sznurowadła od spodu ćwiczą mięśnie śródrečna.



* PREZENTACJA ZADAŃ GRAFICZNYCH KARTY 9 – 22

Nauczyciel karty graficzne może zaprezentować dzieciom na 3 sposoby:

1. Pokazuje dzieciom kartę z grafiką (może być za mata).
2. Demonstruje na tabliczce SOWA wcześniej ułożony wzór z karty.
3. Wyświetla kartę z grafiką na monitorze - karty umieszczone są na www.steamacademy.pl DO POBRANIA

PRZYGOTOWANIE DO ZABAW/ĆWICZEŃ

1. Wysypujemy na dywan/stół TABLICZKI - każde dziecko wybiera kształt wg swojego upodobania.
2. Wysypujemy komplety SZNUROWADEŁ - każde dziecko bierze jeden komplet 4 sznurowadeł.
3. Pamiętaj, aby po zakończeniu zajęć każdy komplet sznurowadeł został związany dla utrzymania porządku.

Zadanie 1 ZABAWY ZAPOZNAWCZE – tylko z tabliczką

- Dzieci zapoznają się z układem cyfr na tabliczkach i umiejętności odczytywania układu współrzędnych.
- Dzieci odczytują położenie otworów na tabliczce wg instrukcji, np.: **pokaż czwarty otwór w drugim rzędzie licząc od lewej, jednym palcem zaznacz prawy górny róg, drugim lewy dolny róg, wskaż środkowy otwór trzeciego rzędu.**

Zadanie 2 ZABAWY TWÓRCZE

- Na początku zabawy z nowym produktem pozwólmy dzieciom pobawić się samodzielnie. Warto zaobserwować, jak wykorzystują tabliczki i sznurowadła.

Zadanie 3 POLECENIA SŁOWNE KARTY 1 - 4 i 5 - 8

- Wszystkie dzieci siedzą w kole z tabliczką i sznurowadłami.
- Dzieci wyciągają sznurowadło w kolorze wyznaczonym przez nauczyciela.
- Nauczyciel wykorzystuje kartę np. nr 1 na której zawarte są 4 zadania A - D.
- Dyktuje dzieciom cyfry z zadania A. Dzieci wykonują równocześnie polecenie.
- Wszyscy pokazują swój wykonany wzór.

Kolejne zadania przeprowadzamy w ten sam sposób.

WAŻNE! Na początku pracy z TIXI rozpoczynamy przeplatanie zawsze od dołu, ponieważ łatwiej dziecku przytrzymać palcami wysuwające się sznurowadło.

Zadanie 4 POLECENIA GRAFICZNE KARTY 9 – 22

- Wszystkie dzieci siedzą w kole z tabliczką i sznurowadłami.
- Nauczyciel prezentuje dzieciom kartę z grafiką.
- Dzieci odwzorowują widziany obraz.
- Na koniec sprawdzamy poprawność wykonania zadania.

Zadanie 5 POLECENIA TEKSTOWE KARTY 23 – 24

- Dzieci siedzą w kole lub w ławkach z tabliczką i sznurowadłami.
- Dzieci przygotowują sznurowadło w wyznaczonym kolorze.
- Nauczyciel np. z karty 23 czyta dzieciom na głos całe zadanie A, dzieci tylko słuchają. Następnie nauczyciel ponownie czyta to samopolecenie.
- Dzieci po odstuchaniu wykonują zadanie.
- Na koniec wszyscy pokazują swój wzór na tabliczce.