

Scenariusz zajęć dla dzieci 4, 5 i 6 letnich w oddziale przedszkolnym.

1.

Temat dnia: Życie zwierząt gospodarskich.

Prowadzący: Dorota Halko

Cele ogólne:

- bezpośrednio obserwowanie życia zwierząt w gospodarstwie wiejskim

Cele szczegółowe:

Dziecko:

- rozpoznaje i nazywa zwierzęta ze wsi oraz pomieszczenia, w których się one znajdują

- fotografuje wybrane zwierzęta

- fotografuje domy zwierząt

- nagrywa odgłosy zwierząt

- wie, co to jest prezentacja multimedialna, przygotowuje ją z pomocą nauczyciela

Metoda:

- słowna, opisowa, czynna, praktyczna

Forma pracy:

- zespołowa i indywidualna

Środki dydaktyczne:

aparaty fotograficzne, dyktafony, ekran interaktywny, komputer, prezentacja multimedialna,

Przebieg zajęć:

I

1. Oglądanie przykładowej prezentacji multimedialnej na temat uprawy roślin w gospodarstwach rolnych.

2. Ćwiczenia poranne

Zabawa „Zwierzęta gospodarskie”

Dzieci naśladowują sposób poruszania się zwierząt gospodarskich (koń, kaczka, królik, kot). Na umówiony sygnał np. klaśnięcie, dźwięk kołatki – zastygają w bezruchu.

II Wysłuchanie z audiobooków opowiadania dotyczącego życia zwierząt na farmie.

1. Wysłuchanie odgłosów zwierząt zamieszkujących gospodarstwa wiejskie.
2. Próby odgadywania do kogo należą
3. Dopasowywanie obrazków zwierząt do ich odgłosów- praca z dotykowym ekranem interaktywnym

III Wyjście do zaprzyjaźnionego hodowcy zwierząt gospodarczych

1. Rozmowa z gospodarzem na temat hodowli zwierząt
2. Robienie zdjęć i próby nagrywania odgłosów zwierząt przez dzieci.

IV Dzielenie się wrażeniami z wycieczki.

- Co najbardziej nam się podobało?

- Czy łatwo było robić zdjęcia i nagrywać zwierzęta?

1. Wspólne wykonanie wraz z nauczycielem prezentacji multimedialnej.

Zgranie zdjęć i dźwięków otoczenia. Wybranie najciekawszych zdjęć. Zmontowanie wspólnej prezentacji multimedialnej pt. „Zwierzęta gospodarskie”.

2.

Temat dnia: Rysowanie w programie paint.

Prowadząca: Dorota Halko

Cel ogólny:

- rozbudzanie zainteresowania technologią komputerową poprzez korzystanie z programów graficznych.

Cele szczegółowe: dziecko

- zna zasady bezpiecznej eksploatacji komputera

- uruchamia system

- operuje nazewnictwem komputerowym

- zapoznaje się z pisownią programu graficznego Paint
- potrafi wyszukać z MENU START Akcesoria i wybrany program graficzny
- próbuje uruchomić wybrany program graficzny
- wie, do czego służą programy graficzne
- wie, z jakich narzędzi może korzystać
- umie zastosować poznane narzędzie w programie graficznym Paint.
- próbuje samodzielnie wykonać rysunek wykorzystując poznane kształty geometryczne;
- potrafi dobrać kolory
- potrafi zamknąć wybrany program
- rozumie słownictwo komputerowe
- próbuje zamykać system

Metody : pogadanka, prezentacja, ćwiczenia.

Formy pracy: indywidualna .stanowisko komputerowe

Środki dydaktyczne: stanowiska komputerowe, napis do globalnego czytania PAINT, worek, przybory do rysowania, listki, zagadki, piosenka- płyta CD Tęczowe nutki

Przebieg zajęć:

I Zagadki

1. Z wierzchu ma drewniany płaszczyk, w środku- grafitowy pręcik i rysuje, pisze, bazgrze, po papierze wciąż się kręci (ołówek)
2. Różnobarwni tancerze po papierze tańczą, obcasiki ostre mają, na pewno wszyscy ich znają(Kredki)

II Scenki dramatowe

1. Wybrane dzieci naśladową pracę rysownika, malarza. Pozostałe dzieci odgadują pokazywaną czynność.
2. Czarodziejski worek. Odgadnięcie poszczególnych narzędzi potrzebnych do pracy malarzowi, rysownikowi poprzez dotyk podanie ich nazwy i demonstracja.
3. Zabawa ruchowa "Malarz"

Dzieci naśladową pracę malarza, zabawa usprawniająca aparat mowy: wyraźne wymawianie nazw narzędzi potrzebnych malarzowi do malowania.

III Wprowadzenie i osłuchanie z piosenką „Malowanie z psem”. Użycie ekranu interaktywnego w celu zapoznania się ze słowami piosenki oraz muzyką

Mam pudełko, a w nim farby

Swoje pędzle dał mi brat.

Farby to są moje skarby,

W nich zaklęty bajek świat.

Ref. Błękit, fiolet, karmin beż,

Czerwień, zieleń, ja maluję i ty też.

Gdy maluję na kartonie

Biegnie do mnie Kajtek pies,

Macza w farbie swój ogonek,

Pies malarzem chce być też.

Malowałam płot i domek,

Nagle pies ogonkiem chlap.

Namalował na kartonie,

Siedem roześmianych żab.

1. Zagadka o komputerze.

„Mam monitor i klawisze, czasem gwizdzę, czasem piszę,

Raz mnie lubią, a raz nie. Czy już dzieci znają mnie?”

2. Zabawy z komputerem (pokaz i rozmowa w grupie - praca indywidualna)

- dziecko uruchamia system
- rozmowy na temat programów graficznych i do czego one służą
- zapoznanie się z napisem globalnym (Paint)
- wyszukiwanie z MENU START akcesoria wybranego programu graficznego
- uruchamianie programu
- zapoznanie się z narzędziami programu graficznego

- rysowanie figur, kreślenie linii zmieniając barwy
- tworzenie pierwszych rysunków
- kończenie pracy z komputerem –zamykanie programu - zamykanie systemu

3. Spośród wszystkich listków wybierz ten, który najlepiej pokazuje Twoje uczucia podczas zajęć

3.

Temat dnia: Jak powstaje miód ?

Prowadząca: Dorota Halko

Cele ogólne:

- budzenie zainteresowań światem przyrody,
- przybliżanie znaczenia pszczół dla życia człowieka i przyrody,
- poznanie zawodu pszczelarza.

Cele szczegółowe: dziecko

- wie, dlaczego pszczoły są ważne dla człowieka i przyrody,
- poznaje pracę i zawód pszczelarza,
- zapoznaje się ze strojem, maską i przyrządami pracy pszczelarza,
- zna wartości odżywcze miodu,
- globalnie odczytuje wyrazy: UL, PSZCZOŁA, PSZCZELARZ, MIÓD,
- rozpoznaje sylaby otwarte z głoską P, M,
- śpiewa i bawi się do piosenki pt.:” Pszczołą śpi w ogrodzie”.

Metody: słowna, oglądowa i praktycznego działania, ekran interaktywny, youtube,

Formy: praca z całą grupą oraz praca indywidualna

Środki dydaktyczne: ilustracje historyjki obrazkowej: jak powstaje miód, ilustracje ula, miodu, pszczoły i pszczelarza, napisy do globalnego czytania, sylweta pszczoły, kwiaty z napisami sylab, chusta Klanza, chrupki kukurydziane i miód.

Przebieg zajęć:

I Powitanie grupy

1. Słuchanie piosenki Z. Wodeckiego "Pszczołka Maja" z you tuba
2. Historyjka obrazkowa: „ Jak powstaje miód”
3. Globalne odczytywanie wyrazów: UL, PSZCZOŁA, PSZCZELARZ, MIÓD
4. Zabawa ruchowa: „Pracowite pszczołki” - utrwalenie sylab otwartych z głoską P, M
5. Zabawa ruchowa ze śpiewem integrująca grupę: „Pszczoła śpi w ogrodzie” Pszczołą śpi w ogrodzie ubrudzona w miodzie, my dokoła niej chodzimy i się wcale nie boimy raz, dwa, trzy. Pszczoła się zbudziła nóżką poruszyła, kogo dotknie mała pszczoła musi tańczyć z nią dokoła, raz, dwa, trzy.
6. Zabawa ruchowa : „Kolorowy kwiat” - zabawy z chustą Klanza
7. Degustacja miodu.

II Przedstawienie celu spotkania.

„Zgadnij, co to takiego?” – zagadki słowne

- Pomarańczowa, słodka z ziemi wyrwana

Pyszna w surówce i gotowana.

Dobrze jej w dłoniach i salaterkach

Więc chrup ją zawsze zamiast cukierka. (marchewka)

- Ma długie uszy,

futerko puszyste.

Ze smakiem chrupie

marchewkę i sałaty listek. (królik)

- Jak się nazywa marchewkowy kolor?

Po rozwiązaniu przez dzieci zagadek następuje wyszukanie ukrytych papierowych marchewek- prezentacja marchewki jako warzywa (zwrócenie uwagi na różną wielkość, różne odcienie, wykorzystanie marchewki, ciekawostki o marchewce).

Oglądanie

-określanie wyglądu nasion/kolor, wielkość ,zapach/

-określanie warunków koniecznych do wysiewu nasion, wzrostu rośliny/gleba, woda, światło/

Rozdanie obręczy z herbem marchewki

III „Marchewka” – zabawa orientacyjno – porządkowa przy piosence „Na marchewki urodziny”.

Dzieci siedzą w kole w siadzie skrzyżnym. W rytm muzyki podają sobie marchewkę z rąk do rąk, w momencie wyłączenia muzyki dziecko trzymające warzywo wchodzi do środka koła i wykonuje zadanie, jakie otrzymuje od prowadzącej, kolejne propozycje zadań do wykonania mogą podawać dzieci. „Marchewkowy quiz”

- czy marchewka to owoc, czy warzywo?

- dlaczego powinniśmy zjadać dużo marchewki? Włosy, skórę, wzrok

- podaj przykład jednej potrawy z marchewki. Sok, surówka, ciasto, dżem, zupa

- jaki kolor ma marchewka?

- jak nazywa się zielona część marchewki?

- jaka marchewka jest zdrowsza – surowa, czy gotowana? Surowa

- czy marchew pochodzi z Polski? Z Azji

- czy marchewka miała kiedyś inne kolory – fioletowy, biały, żółty? Tak dzięki Holendrom popularna jest pomarańczowa

- jakie zwierzęta uwielbiają jeść marchewkę? Chomiki, świnki morskie, hipopotamy, konie, króliki, kozy, osiołki, myszy, wiewiórki, świnie

Karta pracy - Jakie zwierzątka lubią jeść marchew?

IV Zabawa badawczo – smakowa

• w 3 kubeczkach zostaje rozlany sok: marchwiowy, pomarańczowy i jabłkowy, dzieci degustując mają odgadnąć, w którym kubeczku znajduje się sok marchwiowy;

• na talerzu leży pokrojona na nieduże kawałki marchewka, pietruszka, burak dzieci po spróbowaniu mają za zadanie wskazać marchewkę;

• w woreczku schowane są różne warzywa (ziemniak, pomidor, pietruszka, marchewka, papryka), dzieci mają za zadanie za pomocą dotyku rozpoznać marchew;

1 „Marchewkowy obrazek” – przedstawiciele grup układają na tablicy pocięty obrazek marchewki. Wygrywa ta drużyna, która pierwszy ułoży obrazek.

2. Piosenka „Dbaj o naturę i chroń marchewek smak”

3. Marchewka maxi, z papieru składanka, z rolki papieru

4. Degustacja surówki z marchwi przygotowanej przez panie kucharki lub sok marchewkowo-jabłkowy