

Scenariusz zajęć dla 5-latków

Autor: Magdalena Oleksy-Zborowska

Obszar podstawy programowej:

4. Wspieranie dzieci w rozwoju czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie i swojego otoczenia.

Grupa wiekowa: 5-latki

Blok tematyczny: **Poznaję świat wokół siebie**

Temat: **Przygoda z komputerem.**

Cele operacyjne:

Dziecko:

- rozpoznaje podany na fotografii przedmiot, znajduje jego odpowiednik w swoim otoczeniu;
- organizuje swoją działalność, potrafi zaplanować swoje czynności;
- współpracuje z innymi dziećmi w zabawach ruchowych;
- wypowiada się samorzutnie na temat zastosowania komputera i aparatu fotograficznego;
- interesuje się pracą swoich kolegów.

Wykaz nabywanych umiejętności (ujętych w podstawie programowej, jako osiągnięcia dziecka kończącego przedszkole):

Dziecko:

- zwraca się bezpośrednio do rozmówcy, stara się mówić poprawnie pod względem artykulacyjnym, gramatycznym, fleksyjnym, składniowym;
- stara się łączyć przyczynę ze skutkiem, próbuje przewidywać, co się może zdarzyć;
- uczestniczy w zajęciach ruchowych, zabawach oraz grach w ogrodzie przedszkolnym, w parku, na boisku, w sali gimnastycznej;
- próbuje samodzielnie i bezpiecznie organizować sobie czas wolny w przedszkolu oraz w domu; ma rozeznanie, gdzie można się bezpiecznie bawić, a gdzie nie;
- umie wypowiadać się w różnych technikach plastycznych, a także przy użyciu elementarnych środków wyrazu (takich jak kształt i barwa) w postaci prostych kompozycji oraz form konstrukcyjnych;
- wznosi konstrukcje z klocków, tworzy kompozycje z różnorodnych materiałów (np. przyrodniczych), ma poczucie sprawstwa („potrafię to zrobić”), odczuwa radość z wykonanej pracy;
- interesuje się urządzeniami technicznymi (np. używanymi w gospodarstwie domowym), próbuje rozumieć, jak one działają, zachowuje ostrożność przy korzystaniu z nich;
- dysponuje sprawnością rąk oraz koordynacją wzrokowo - ruchową potrzebną do rysowania, wycinania, nauki pisania.

Treści kształcenia:

- kształtowanie umiejętności społecznych (obdarzanie uwagą dzieci i dorosłych, zgodne funkcjonowanie w zabawie, stosowanie zwrotów grzecznościowych wobec innych dzieci oraz dorosłych);
- rozwijanie prawidłowej komunikacji werbalnej, rozwój mowy (słuchanie wiersza, opowiadanie o jego treści, wyraźne mówienie, wzbogacanie słownictwa czynnego i biernego);
- rozwijanie myślenia logicznego w praktycznych sytuacjach, wiązanie skutku z przyczyną, łączenie zdarzeń w ciąg logicznych następstw;
- kształtowanie sprawności fizycznej poprzez uczestnictwo w zajęciach ruchowych w sali oraz na powietrzu, kształtowanie aktywnego trybu życia dla zdrowia;
- rozwijanie umiejętności konstrukcyjnych, wrażliwości przestrzennej i wzrokowej (konstruowanie z dostępnych materiałów, wykonywanie konstrukcji wg własnego pomysłu), bezpieczne korzystanie z urządzeń domowych, prostych narzędzi, przedmiotów codziennego użytku;
- rozwijanie zainteresowań technicznych, podstawowe zasady korzystania z komputera (zapoznanie z zasadami korzystania z narzędzi, urządzeń technicznych, unikania zagrożeń płynących z niewłaściwego korzystania z komputera oraz innych urządzeń cyfrowych).

Opis sposobu realizacji:

Lp.	Część dnia aktywności dziecka	Przebieg zajęć	Warunki pobudzające aktywność/uwagi o realizacji
I.	Zajęcia poranne	1. Schodzenie się dzieci, przywitanie, zabawy swobodne w kąciakach zainteresowań. Zapoznanie z urządzeniami elektronicznymi - telefonem, komputerem i aparatem fotograficznym, ich działaniem oraz zastosowaniem.	W wybranym miejscu sali znajduje się zakryty chusta/serwetą: cyfrowy aparat fotograficzny (kilka sztuk, jeśli istnieje taka możliwość) i telefon komórkowy.
		2. <i>Konkurs fotograficzny</i> : dowolne zabawy twórcze dzieci z wykorzystaniem aparatu fotograficznego. Przeczytanie przez nauczyciela (N) wiersza (załącznik nr 1), zaproponowanie zabawy w konkurs fotograficzny.	Dzieci fotografują najbliższe otoczenie, opowiadają o wykonanych zdjęciach, opisują je.
		3. <i>Moje pierwsze portfolio</i> : zachęcenie dzieci do czynnego udziału we wprowadzaniu wykonanych fotografii do komputera - stworzenie prezentacji w postaci pokazu slajdów; zwrócenie uwagi na konieczność doceniania pracy innych (fotografie wykonane przez rówieśników).	Zainteresowane dzieci umieszczają swoje zdjęcia w pamięci komputera, wspólnie z N oglądają fotografie, starają się wskazać, które zdjęcia wykonały, swobodnie wypowiadają się na temat wykorzystywania urządzeń elektrycznych

			i elektronicznych, oceniają zdjęcia kolegów.
II.	Zajęcia dydaktyczne	1. <i>Detektyw Bystre Oko</i> : zabawa dydaktyczna. Nawiązanie do treści wiersza, ponowne jego przeczytanie, rozmowa na temat bezpiecznego korzystania z urządzeń elektrycznych i elektronicznych (nadzór dorosłych, odpowiednia ilość czasu spędzana przy komputerze, treści odpowiednie dla dzieci), zwrócenie uwagi na znaczenie tych urządzeń we współczesnym świecie.	Dzieci dzielą się swoimi doświadczeniami w korzystaniu z urządzeń elektronicznych, swobodnie wypowiadają się na dany temat.
		2. <i>Ja też mogę być detektywem!</i> : zachęcenie dzieci do zabawy w Detektywa Bystre Oko (załącznik nr 4).	Dzieci zapoznają się ze zdjęciami, a następnie szukają w najbliższym otoczeniu przedmiotów, które zostały przedstawione na fotografiach. Następnie również wykonują im zdjęcia i wspólnie z N wprowadzają je do komputera; porównują swoje fotografie z materiałem dostarczonym przez detektywa.
III.	Zajęcia popołudniowe	1. <i>Poruszaj się zwinnie jak Detektyw Bystre Oko!</i> : zabawy ruchowe w ogrodzie lub na placu zabaw - dowolna aktywność dzieci. Gry ruchowe na powietrzu - kształtowanie umiejętności utrzymania równowagi i koordynacji ruchów.	Zabawy z wykorzystaniem wyposażenia sali gimnastycznej bądź placu zabaw, np. pachołki, szarfy, woreczki z grochem.
		2. <i>Czy znasz już rozwiązanie?!</i> : propozycja wykorzystania zagadek (załącznik nr 2). Zabawa ruchowa orientacyjno - porządkowa w sali przedszkolnej lub na powietrzu.	W widocznych dla dzieci miejscach (sali/ogrodu) umieszczone na listwach drewnianych znajdują się ilustracje do zagadek (załącznik nr 3). N przedstawia treść zagadki, dziecko które odgadło rozwiązanie, biegnie w kierunku fotografii, na której zostało ono przedstawione.
		3. <i>Przygoda z komputerem</i> : propozycja dla dzieci szczególnie zainteresowanych tematyką lub/i dla dzieci ze	Gry multimedialne - załączniki nr 5, 6, 7, 8.

	specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.	
--	--------------------------------------	--

Uwaga: Propozycje zawarte w scenariuszu zostały przygotowane w taki sposób, aby nauczyciel mógł dostosować czas realizacji zajęć do możliwości dzieci w grupie oraz z zachowaniem tzw. zasady 1/5, zalecanej w części podstawy programowej dotyczącej zalecanych warunków i sposobu jej realizacji.

Jeżeli niektóre dzieci pomimo upływu czasu są zainteresowane proponowanymi działaniami nie należy im przerywać tej aktywności. Dzieci, których uwaga się wyczerpała, w naturalny sposób powracają do realizacji „programu własnego”, czyli wybranego przez siebie rodzaju aktywności (np. zabawowej).

Metody za M. Kwiatowską (1985):

Czynne: ćwiczeń praktycznych, samodzielnych doświadczeń.

Słowne: objaśnienia i instrukcje, rozmowy, m. żywego słowa.

Percepcyjne: obserwacja i pokaz, przykład dorosłych.

Formy: praca indywidualna jednolita i zróżnicowana, zbiorowa jednolita i zróżnicowana, grupowa jednolita.

Środki dydaktyczne:

aparatury cyfrowej - kilka sztuk, jeśli istnieje taka możliwość, pinezki, taśma klejąca lub magnesy, kredki, flamastry, nożyczki, chustka/serwetka, komputer z dostępem do Internetu oraz głośnikami lub tablica multimedialna, pachołki, szarfy, woreczki z grochem i inne elementy wyposażenia sali gimnastycznej, środki dydaktyczne zamieszczone na portalu Scholaris (dla nauczyciela, do wykorzystania w pracy z dzieckiem):

1. Tekst wiersza *Konkurs fotograficzny*;
2. *Czy znasz już rozwiązanie?* - teksty zagadek;
3. *Elektroniczni sprzymierzeńcy* - ilustracje do zagadek;
4. *Detektyw Bystre Oko* – fotografie;
5. Gra multimedialna typu *Znajdź 6 różnic – Przed komputerem*;
6. Gra multimedialna typu *Znajdź 10 różnic – Mały fotograf*;
7. Gra multimedialna – *Technologiczne Memory*;
8. Puzzle multimedialne – *Przyszły informatyk*.