

## Scenariusz zajęć

**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: 3-latki, 4-latki, 5-latki**

**Blok tematyczny: Poznaję świat wokół siebie**

**Temat: Przygoda z komputerem.**

### Cele operacyjne:

**Dziecko:**

3-latek	4-latek	5-latek
Posługuje się gestem i ruchem w zabawach ruchowych.		
Zapoznaje się z zastosowaniem komputera, telefonu, aparatu fotograficznego.		
Wykorzystuje dostępne materiały w zabawie plastycznej.		
	Poprawnie nazywa takie urządzenia jak: komputer, aparat fotograficzny, telefon.	
	Wypowiada się samorzutnie na temat zastosowania komputera i aparatu fotograficznego.	
		Współpracuje z innymi dziećmi w zabawach ruchowych.
		Organizuje swoją działalność, potrafi zaplanować swoje czynności.
		Wykonuje pracę plastyczną na podany temat według własnego pomysłu.

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

**Dziecko:**

3-latek	4-latek	5-latek
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.		
Próbuje samodzielnie i bezpiecznie organizować sobie czas wolny w przedszkolu oraz w domu; ma rozeznanie, gdzie można się bezpiecznie bawić, a gdzie nie.		
Uczestniczy w zajęciach ruchowych, zabawach oraz grach w ogrodzie przedszkolnym,		



w parku, na boisku, w sali gimnastycznej.	
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 zrozumieć, jak one działają, zachowuje ostrożność przy korzystaniu z nich.	
	Umie wypowiadać się w różnych technikach plastycznych i przy użyciu elementarnych środków wyrazu (takich jak kształt oraz barwa) w postaci prostych kompozycji i form konstrukcyjnych.
	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;
- 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 i innych urządzeń cyfrowych).

## Opis sposobu realizacji:

Lp.	Część dnia aktywności dziecka	Przebieg zajęć		
		3-latki/uwagi o realizacji	4-latki/uwagi o realizacji	5-latki/uwagi o realizacji
I.	Zajęcia poranne	1. Schodzenie się dzieci, przywitanie, zabawy swobodne w kąciakach zainteresowań. Zachęcenie dzieci do podejścia do miejsca, gdzie znajduje się zakryty chustą/ serwetą: cyfrowy aparat fotograficzny (kilka sztuk, jeśli jest taka możliwość), wyłączony telefon komórkowy.		
		2. <i>Halo, słucham!:</i> dowolne zabawy dzieci. Zachęcenie do zabaw z wykorzystaniem przygotowanych urządzeń, zwrócenie uwagi na ich przydatność w codziennym życiu i ich właściwe wykorzystanie (np. bezpieczeństwo, stosowanie form grzecznościowych również w rozmowach za pośrednictwem telefonu, czy Internetu), odwoływanie się do własnych doświadczeń dzieci.		
		3. Dowolne zabawy ruchowe przygotowane przez N przy muzyce, którą można odtworzyć z komputera, aby zaznaczyć, że można to urządzenie wykorzystywać także w takim celu.		
II.	Zajęcia dydaktyczne	1. <i>Niesamowite urządzenia!:</i> zaprezentowanie dzieciom przez nauczyciela (N) treści wiersza (załącznik nr 1). Nawiązanie do wcześniejszych zabaw z aparatem fotograficznym, rozmowa na temat zastosowania w codziennym życiu urządzeń elektrycznych i elektronicznych, zwrócenie uwagi na ich bezpieczne używanie. Zachęcenie dzieci do wskazywania na ilustracjach (załącznik nr 2) urządzeń, o których wspomniano w wierszu.		
		2. <i>Narysuj mnie!:</i> wykonanie pracy plastyczno-technicznej podobizny jednego z urządzeń, które dzieci poznały. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3-latki, 4-latki: swobodne zabawy manualne i plastyczne z wykorzystaniem dostępnych materiałów, konstruowanie, sklejanie, ozdabianie wg własnego pomysłu;</li> <li>• 5-latki: zabawy rozwijające wyobraźnię, poczucie estetyki oraz sprawność manualną - wykonanie podobizny urządzenia elektrycznego (np. podobizna robota-komputera ze sklejonnych pudełek), ozdabianie ich.</li> </ul>		
		4. <i>Moja pierwsza prezentacja multimedialna:</i> zapropozowanie alternatywnej formy wystawy prac dzieci z wykorzystaniem komputera i aparatu fotograficznego. Wykonanie przez N zdjęć prac, zaprezentowanie ich w formie multimedialnej, wydrukowanie zdjęć, które dzieci będą mogły zabrać do domu.		
III.	Zajęcia popołudniowe	1. <i>Zgaduj, zgadula:</i> aktywność własna dzieci – zabawy swobodne. Propozycje: zabawy rozwijającej spostrzegawczość, myślenie logiczne i myślenie abstrakcyjne - wykorzystanie załącznika nr 3.	1. <i>Pograj ze mną:</i> zabawy z wykorzystaniem środków multimedialnych (załączniki 5, 6, 7, 8)	

			lub inne zaproponowane przez N. Zwrócenie uwagi na indywidualne zainteresowanie i predyspozycje dzieci.
		2. <i>Ruch to zdrowie!</i> : zabawy na placu zabaw lub w ogrodzie przedszkolnym z wykorzystaniem wyposażenia tych miejsc zabawy z elementami wyskoku, rozwijające zmysł równowagi i świadomości własnego ciała.	

*Uwagi: 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:**

aparaty cyfrowe- kilka sztuk, pinezki, taśma klejąca lub magnesy, kredki, flamastry, nożyczki, dwustronna taśma klejąca, wełna, papier kolorowy, flamastry, bibuła, pojemniki plastikowe różnej wielkości i kształtu (np. pojemniki po produktach spożywczych, butelki plastikowe, nakrętki), nośnik z muzyką dostosowaną do odbioru przez dzieci 3-5-letnie, chustka/serwetka, komputer z dostępem do Internetu oraz głośnikami lub tablica multimedialna, środki dydaktyczne zamieszczone na portalu Scholaris (dla nauczyciela, do wykorzystania w pracy z dzieckiem):

1. Tekst wiersza *Niesamowite urządzenia*;
2. *Znasz już rozwiązanie?* - ilustracje do treści wiersza i zagadek;
3. *Zgaduj – zgadula* - tekst zagadek;
4. Kolorowanka *Elektroniczne wynalazki*;
5. Kolorowanka multimedialna *Komputer*;
6. Puzzle multimedialne *W świecie niesamowitych urządzeń*;
7. Puzzle multimedialne *Komputer-mądrala*;
8. Gra multimedialna typu labirynt *Gdzie jest słuchawka?*