



ROZPĘDZONE WYŚCIGÓWKI

BOŻENA PAŹDZIO
MAGDALENA KLABACHA-LICA
WIOLETTA MAJEWSKA
RENATA PAŹDZIO

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania wychowania przedszkolnego

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – Agnieszka Karczewska-Gzik
Recenzja merytoryczna – dr Anna Kienig
Maria Ferenc
Agnieszka Ratajczak-Mucharska
Urszula Borowska

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019
Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Temat zajęć

Rozpędzone wyścigówki

Temat kompleksowy

Co jeździ, a co lata?

Adresaci zajęć

6-latki, w tym dzieci ze SPE

Etap edukacyjny

wychowanie przedszkolne

Miejsce i czas realizacji zajęć

przedszkole, 40 minut (z możliwością wydłużenia)

Cel ogólny

kreowanie sytuacji edukacyjnej pozwalającej dzieciom na wyrażenia twórczej ekspresji podczas czynności konstrukcyjnych i zabaw.

Cele operacyjne

Wiadomości: dziecko zna zasady kulturalnej współpracy i komunikacji z rówieśnikami; zna podstawowe reguły językowe; zna swoją potrzebę ruchu i aktywności; zna różne pojazdy; wie, że manipulowanie klockami prowadzi do zmian; zna różne materiały konstrukcyjne; zna różne techniki i materiały plastyczne; wie, że za pomocą ruchu może wyrazić rzeczywistość.

Umiejętności: dziecko przestrzega zasad współpracy i komunikacji z nauczycielem i rówieśnikami; rozpoznaje po dźwięku wybrane pojazdy; bezpiecznie się bawi; reaguje na sygnał; bierze aktywny udział w zabawach ruchowych; sprawnie biega; skacze w workach; manipuluje klockami i tworzy z nich budowle; ozdabia tekturowe pojazdy za pomocą dowolnych materiałów plastycznych; naśladuje ruchem pojazdy.

Postawy: dziecko jest aktywne, twórcze, dba o swoje zdrowie fizyczne (aktywność sportowa).

Środki dydaktyczne

puzzle dźwiękowe <https://empis.pl/muzykoterapia/4285-puzzle-dzwiekowe-pojazdy.html>, tekturowe pojazdy <http://tektorado.com/produkty/autko-do-kolorowania>, różne klocki konstrukcyjne www.eduklocki.pl, liny do przeciągania, worki

Formy pracy

indywidualna, zespołowa, grupowa

Metody/techniki pracy

wchodzenie w rolę, metoda eduklocków, tekturowe konstrukcje, praktyczne (ćwiczenia), słowne (instrukcje)/ techniki: odgrywanie scenek/techniki dramy, doświadczenia poszukujące.

Opis przebiegu zajęć

Część wstępna

1. Zabawa ruchowa „Pojazdy”. Dzieci rozwiązują zagadki słuchowe, rozpoznają pojazdy po charakterystycznych dźwiękach, nazywają pojazdy: samolot, auto, pociąg, statek. Następnie podczas odgrywania dźwięków naśladowują ruchem pojazdy.

Część główna

2. Zabawy dydaktyczno-ruchowe „Auta”. Nauczyciel przed każdą zabawą wyjaśnia jej zasady:
 - „Parking”. Dzieci biegają swobodnie (po sali) w rytm wygrywany przez nauczyciela na tamburynie. Reagują na zmianę tempa. Gdy nauczyciel przestaje grać, dzieci (auta) ustawiają się na krawędzi dywanu (parkingu).
 - „Pojazdy uprzywilejowane”. Troje chętnych dzieci zakłada opaski przedstawiające wóz strażacki, policyjny i karetkę pogotowia. Pozostałe dzieci trzymają w dłoniach krążki i udają, że jeżdżą po ulicy. Pojazdy stoją z boku dywanu. Na hasło nauczyciela „Na ratunek!” pojazdy wbiegają na dywan i przebiegają wzdłuż dywanu. Pozostałe dzieci ustępują im miejsca i schodzą na bok.
 - „Tor wyścigowy”. Na dywanie ułożony jest tor dla wyścigówek (dwie równoległe liny) z zakrętami. Dzieci jedno za drugim przebiegają jak najszybciej tor, muszą uważać na zakrętach, aby nie wypaść z toru.
 - „Wyścigówki”. Na dywanie są ułożone dwa równe tory (z lin). Dzieci podzielone są na dwie drużyny. W parach ustawiają się na starcie, każde przy swoim torze. Wchodzą do worków i jak najszybciej pokonują tor w dwie strony. Po powrocie na miejsce przekazują worek koledze. Drużyna, która szybciej pokona trasę, wygrywa.
3. Zabawa konstrukcyjna „Budujemy garaże”. Dzieci wybierają sobie po jednym autku z kącika tematycznego. Z dowolnych klocków budują dla niego garaż, uwzględniając wielkość pojazdu.

Część końcowa

4. Zabawa twórcza „Wyścigówki”. Dzieci podzielone są na dwa zespoły. Każda drużyna otrzymuje tekturowe auto, które ozdabia według własnych pomysłów (farbami, kredkami, kolorowym papierem, naklejkami).

Podsumowanie zajęć

Dzieci otrzymują klocki w kolorze czerwonym i zielonym. Wrzucają do pudła zielony klocek, jeśli zajęcia się im podobały lub czerwony, jeśli nie podobały się.

Komentarz metodyczny

Nauczyciel na bieżąco przekazuje dziecku informację zwrotną poprzez wskazanie, co dziecko robi dobrze, co i jak wymaga poprawy. Tekturowe auta dzieci mogą złożyć wcześniej wspólnie z nauczycielem. Po skończonej pracy wykorzystują auta do zabawy twórczej. W przypadku stymulacji, rozwijania, usprawniania funkcji psychomotorycznych nauczyciel włącza do zajęć cele terapeutyczne. Etapy zajęć powiązane są z kształtowaniem kompetencji kluczowych w zakresie rozumienia i tworzenia informacji, kompetencji matematycznych oraz kompetencji w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii, kompetencji cyfrowych, kompetencji osobistych, społecznych i w zakresie umiejętności uczenia się, w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

Ogólne wskazania do pracy z dzieckiem ze SPE (szczegółowe wskazania co do dostosowania metod/technik/form/warunków/organizacji pracy do indywidualnych możliwości dziecka zawarte są w IPET, opinii) – w razie potrzeby: zmiana formy aktywności, formy pracy, zmodyfikowanie metody/techniki pracy, zmniejszenie/zwiększenie liczby zadań/kart pracy itp.