

Scenariusz zajęć dla 5-latków

Autor: Renata Madzia

Obszar podstawy programowej:

10. Wspomaganie rozwoju umysłowego dzieci poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie zainteresowań technicznych.

Grupa wiekowa: 5-latki

Obszar/blok tematyczny: **Ciekawi mnie technika i konstruowanie**

Temat: **Podróż dookoła świata.**

Cele operacyjne:

Dziecko:

- projektuje i planuje własne działania podczas konstruowania;
- współpracuje z innymi podczas wspólnych działań uwzględniając oraz realizując pomysły innych;
- rozpoznaje, a także nazywa środki lokomocji z podziałem na lądowe, wodne i powietrzne;
- używa symboli do tworzenia gier oraz rozumie, że zawierają one różnorodne informacje;
- potrafi posługiwać się aparatem fotograficznym, korzysta z komputera;
- swobodnie wypowiada się na podany temat.

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

Dziecko:

- przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej (stara się współdziałać w zabawach i sytuacjach zadaniowych) oraz w świecie dorosłych;
- utrzymuje porządek w swoim otoczeniu;
- zwraca się bezpośrednio do rozmówcy, stara się mówić poprawnie pod względem artykulacyjnym, gramatycznym, fleksyjnym, składniowym;
- uczestniczy w zajęciach ruchowych, zabawach i 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 rozumieć jak one działają, zachowuje ostrożność przy korzystaniu z nich;
- rozróżnia stronę lewą i prawą, określa kierunki, ustala położenie obiektów w stosunku do własnej osoby, a także w odniesieniu do innych obiektów;
- rozumie sens informacji podanych w formie uproszczonych rysunków oraz często stosowanych oznaczeń i symboli np. w przedszkolu, na uli, na dworcu.

Treści kształcenia:

- kształtowanie umiejętności społecznych (organizowanie zabaw i współdziałanie z dziećmi, np. ustalanie ról oraz spełnianie ich w toku zabawy tematycznej);
- zachowanie porządku w miejscu pracy w trakcie wykonywanych zadań;
- wzbogacanie zasobu słownictwa oraz doskonalenie poprawnej wymowy niektórych głosek (podczas zabaw naśladowujących odgłosy pojazdów);
- kształtowanie sprawności ruchowej poprzez uczestnictwo w zajęciach sprawnościowych w sali i na powietrzu;
- obserwacja obiektów w naturalnych warunkach, wybieranie i rejestrowanie ich na aparacie fotograficznym;
- doskonalenie orientacji przestrzennej podczas zabaw ruchowych;
- używanie symboli jako przekazu różnych informacji.

Opis sposobu realizacji:

Lp.	Część dnia aktywności dziecka	Przebieg zajęć	Warunki pobudzające aktywność/uwagi o realizacji
I.	Zajęcia poranne	1. Zabawy dowolne w kąciakach zainteresowań, konstruowanie z klocków naturalnych – garaży oraz drogi dla samochodów.	Pobudzenie aktywności poprzez dostarczenie klocków naturalnych.
		2. <i>Bilety:</i> wykonanie biletów pociągowych. Dzieci projektują na kartce własne bilety, następnie je wycinają i „podpisują” wyrazem „bilet”.	Szablony do czytania globalnego z napisem „bilet” (załącznik nr 1), kredki, flamastry, nożyczki. N zachęca dzieci do wykonania biletów pociągowych.
		3. <i>Podczas podróży:</i> zestaw ćwiczeń porannych.	Scenariusz w załączniku nr 2.
II.	Zajęcia dydaktyczne	1. <i>Podróż:</i> wysłuchanie wiersza i wypowiedzi na temat treści.	N czyta bądź deklamuje wiersz. Po zapoznaniu dzieci z jego treścią zachęca do wypowiedzi na temat różnych sposobów podróżowania. Załącznik nr 3.
		2. <i>Środki lokomocji:</i> wykonanie pojazdów z różnych materiałów. Dzieci wspólne planują pracę, wybierają najlepszy pomysł i sposób wykonania. N przypomina zasady bezpiecznego korzystania z materiałów oraz narzędzi. Po zakończeniu pracy dzieci wraz z N organizują wystawę pojazdów - dzielą się wrażeniami na temat wykonanych pojazdów. Porządkowanie stolików.	Kartonowe pudełka różnych rozmiarów, plastikowe opakowania, sznurki, druty, guziki itp. Dzieci w zespołach dowolnie wybierają pojazd, który wspólnie wykonają z przygotowanych materiałów.

		3. <i>Co to za pojazd?:</i> oglądanie prezentacji. N zachęca dzieci do swobodnych wypowiedzi, nazywania poszczególnych pojazdów, sposobów ich wykorzystania.	Prezentacja multimedialna - załącznik nr 7.
		4. <i>Podróż dookoła świata:</i> wykonanie gry planszowej. Dzieci, z pomocą N, projektują oraz rysują planszę do gry. Następnie ustalają jej przebieg i zasady.	Duży arkusz papieru, kredki, mazaki.
III.	Zajęcia popołudniowe	1. <i>Dokumentacja wyprawy:</i> spacer po okolicy. Powrót do przedszkola. N proponuje dzieciom wykonanie zdjęć podczas spaceru, wyszukiwanie odpowiednich obiektów, właściwe wykadrowanie obrazu. Po powrocie N urządza pokaz z zarejestrowanymi przez dzieci fotografiami, zachęca do wypowiedzi na temat wykonanych zdjęć.	Cyfrowy aparat fotograficzny, komputer. N na osobnych zajęciach zademonstrował sposób korzystania z aparatu fotograficznego.
		2. <i>Nie zgub się podczas podróży!:</i> gra ruchowa ćwicząca orientację przestrzenną.	Scenariusz gry w załączniku nr 4.
		3. <i>Ciekawe pojazdy:</i> zabawa konstrukcyjna ćwicząca koordynację wzrokowo-ruchową. Dzieci używając drewnianych klocków, płyty korkowej, młotka i gwoździ projektują, a następnie budują własne pojazdy.	Zestaw drewnianych płaskich figur geometrycznych lub klocków, płyta korkowa, młotek drewniany, małe gwoździe. N zachęca dzieci do projektowania pojazdów.
		4. <i>Multimedialna wyprawa na kraniec świata:</i> indywidualna aktywność dzieci – do wyboru różnorodne gry multimedialne.	Załącznik nr 5, 6, 8.

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, kierowanie własną działalnością dziecka, czytanie globalne wg Glenna Domana.

Słowne: żywego słowa, rozmowy, objaśnienia.

Percepcyjne: obserwacji i pokazu.



Formy: praca indywidualna, zespołowa, zbiorowa.

Środki dydaktyczne:

klocki drewniane, kredki, flamastry, nożyczki, kartonowe pudełka różnych rozmiarów, plastikowe opakowania, sznurki, drut, guziki, duży arkusz papieru z trasą gry, wycięte ilustracje z czasopism, cyfrowy aparat fotograficzny, drewniane młotki gwoździe, komputer z dostępem do Internetu oraz głośnikami lub tablica multimedialna, oraz pomoce dydaktyczne opisane poniżej zamieszczone na portalu Scholaris (dla nauczyciela, do wykorzystania w pracy z dzieckiem):

1. Szablon do globalnego czytania *Bilet* - materiał do wydrukowania;
2. *Podczas podróży* –zestaw ćwiczeń porannych;
3. *Podróż*– wiersz, autor: Renata Madzia;
4. *Nie zgub się podczas podróży!* - scenariusz zabawy ruchowej;
5. *W porcie* - puzzle multimedialne;
6. *Rower* - puzzle multimedialne;
7. Prezentacja multimedialna - *Co to za pojazd?*;
8. Kolorowanka multimedialna - *Traktor*.