

## Scenariusz zajęć dla 3-latków

**Autor: Anna Hendżak**

**Obszar podstawy programowej:**

8. Wychowanie przez sztukę – muzyka i śpiew, pląsy i taniec.

**Grupa wiekowa: 3-latki**

Blok tematyczny: **Odkrywam muzykę wokół siebie**

Temat: **W krainie dźwięków**

**Cele operacyjne:**

**Dziecko:**

- słucha selektywnie;
- poznaje różnorodne dźwięki wydawane przez instrumenty i otoczenie.

**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 oraz składniowym;
- grupuje obiekty w sensowny sposób, klasyfikuje je pod względem pochodzenia dźwięku;
- uczestniczy w zajęciach i zabawach ruchowych;
- potrafi uważnie patrzeć (organizuje pole spostrzeżeniowe), aby rozpoznać, a także zapamiętać to, co jest przedstawione na ilustracjach;
- śpiewa piosenki z dziecięcego repertuaru;
- dysponuje sprawnością rąk oraz koordynacją wzrokowo-ruchowo-słuchową potrzebną do nauki pisanie i czytania.

**Treści kształcenia:**

- kształtowanie umiejętności społecznych (obdarzanie uwagą dzieci i dorosłych, zgodne funkcjonowanie w zabawie, stosowanie form grzecznościowych wobec innych dzieci oraz dorosłych, porządkowanie po sobie miejsca zabawy, pomaganie innym, uważne słuchanie wypowiedzi innych osób);
- rozwój mowy (wyraźne mówienie, wzbogacanie słownictwa czynnego, śpiewanie piosenki);
- posługiwanie się w zabawie, gestem i ruchem, rekwizytem, rozumienie symboliki rekwizytu;
- rozwijanie wrażliwości słuchowej, dotykowej, dzielenie się wrażeniami i spostrzeżeniami z obserwacji, rozpoznawanie instrumentów na podstawie doświadczeń wielozmysłowych;
- rozwijanie sprawności manualnej oraz orientacji w przestrzeni (posługiwanie się różnymi przedmiotami, doświadczenia z różnymi materiałami);



- porządkowanie elementów zgodnie z przynależnością do danego zbioru;
- rozumienie sensu informacji podanych w formie symbolu (rysunek).

### Opis sposobu realizacji:

Lp.	Część dnia aktywności dziecka	Przebieg zajęć	Uwagi o realizacji, warunki pobudzające aktywność dziecka
I.	Zajęcia poranne	1. Schodzenie się dzieci, przywitanie, zabawy swobodne w kąciakach zainteresowań.	W wybranym miejscu sali znajduje się pociąg, wykonany z kartonowych pudełek – lokomotywa oraz dwa wagony. Na każdym wagonie umieszczony jest emblemat symbolizujący jego zawartość (na pierwszym - symbol muzyczny, na drugim symbol kuchenny). W odpowiednim czasie Nauczyciel (N) przynosi różne instrumenty muzyczne oraz przedmioty kuchenne w miejsce widoczne dla dzieci, zachęca do ich oglądania.
		2. <i>Pociąg do Krainy Dźwięków</i> : sortowanie i pakowanie z aktywnym udziałem dzieci odpowiednich przedmiotów do wagonów pociągu.	Instrumenty perkusyjne oraz inne, znajdujące się w przedszkolu, przedmioty kuchenne. N zachęca dzieci do posegregowania przedmiotów, a następnie umieszczenia ich w odpowiednich wagonach. Swobodne wypowiedzi na temat zgromadzonych rzeczy oraz zapoznanie z wydawanymi przez dane przedmioty dźwiękami.
II.	Zajęcia dydaktyczne	1. Zabawa orientacyjno-porządkowa z wykorzystaniem piosenki, np. <i>Jedzie pociąg z daleka</i> .	Dla N płyta z nagraniem piosenki np. <i>Jedzie pociąg z daleka</i> lub innego utworu wykorzystującego motyw pociągu.

		2. <i>Kwadratowa lokomotywa</i> : zabawa ruchowo -słuchowo –wzrokowa.	Sylweta kwadratu do ćwiczeń polisensorycznych, tekst rymowanki, scenariusz zabawy.
		3. <i>Turlaj do mnie</i> : gry z kostką - dzieci siedzą w kole i przetaczają ją do siebie nawzajem.	Kostka piankowa lub inna.
		4. Słuchanie piosenki śpiewanej przez <i>N Puf - ciuf</i> .	Tekst piosenki, plik muzyczny.
III.	Zajęcia popołudniowe	1. Zabawy w kącikach zainteresowań, zabawa konstrukcyjna - budowanie z klocków pociągu.	Klocki, najlepiej drewniane, dostępne w przedszkolu.
		2. <i>Co ja słyszę?</i> : gra poznawcza – wskazywanie danego obiektu po usłyszeniu jego dźwięku akustycznego.	Plik muzyczny - dźwięk radia oraz silnika samochodu, ilustracja przedstawiająca te obiekty.
		3. Zabawa dla dzieci zainteresowanych tematem - gra multimedialna: <i>Znajdź takie same...</i>	Gra interaktywna.

*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.*

*Czas zajęć dydaktycznych w przypadku grupy dzieci 3-letnich nie powinien przekraczać 15 minut. 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, zadań stawianych dziecku, MDS wg M. Bogdanowicz.

Słowne: objaśnienia i instrukcje, rozmowy.

Percepcyjne: obserwacja i pokaz.

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

#### **Środki dydaktyczne:**

trzy pudełka kartonowe (lokomotywa oraz dwa wagony ozdobione wg pomysłu nauczyciela), emblematy na wagony z symbolem muzycznym i symbolem kuchennym, instrumenty perkusyjne dostępne w przedszkolu, przedmioty kuchenne, odtwarzacz CD, płyta CD z nagraniem piosenki *Jedzie pociąg z daleka* lub innej wykorzystującej motyw pociągu, kostka piankowa lub inna, drewniane klocki, komputer z dostępem do Internetu oraz głośnikami, tablica multimedialna oraz środki dydaktyczne zamieszczone na portalu Scholaris (dla nauczyciela, do wykorzystania w pracy z dzieckiem):



1. Sylweta kwadratu do ćwiczeń polisensorycznych (wersja czarno-biała) do wydrukowania;
2. Scenariusz zabawy i tekst rymowanki *Kwadratowa lokomotywa*;
3. a) Tekst piosenki *Puf-ciuf*, autor: Anna Hendżak;  
b) Zapis nutowy piosenki *Puf-ciuf*, autor: Anna Hendżak;
4. a) *Radio i grzechotka* - ilustracje do wskazania zgodnie z usłyszanym dźwiękiem (wersja kolorowa do wydrukowania);  
b) *Samochód i kołatka* - ilustracje do wskazania, zgodnie z usłyszanym dźwiękiem (wersja kolorowa do wydrukowania);
5. Plik muzyczny do piosenki - *Puf-ciuf*;
6. Plik muzyczny- *Radio*;
7. Plik muzyczny – *Samochód*;
8. Gra interaktywna – *Znajdź taki sam ...*