

Scenariusz zajęć dla 4-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 4-latki

Obszar/blok tematyczny: **Poznaję świat wokół siebie**

Temat: **W królestwie figur.**

Cele operacyjne:

Dziecko:

- klasyfikuje obiekty zgodnie z podanymi cechami jakościowymi (kształt);
- uczestniczy w zbiorowych zajęciach ruchowych;
- rozpoznaje figury geometryczne (koło, trójkąt) za pomocą zmysłu wzroku.

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;
- grupuje obiekty w sensowny sposób (klasyfikuje), formułuje uogólnienia typu: to do tego pasuje, te obiekty są podobne, a te są inne;
- uczestniczy w zajęciach ruchowych, zabawach i grach w ogrodzie przedszkolnym, w parku, na boisku, w sali gimnastycznej;
- dysponuje sprawnością rąk oraz koordynacją wzrokowo - ruchową potrzebną do rysowania, wycinania, nauki pisania;
- dostrzega zmiany dynamiki, tempa i wysokości dźwięku utworu muzycznego, wyraża je płasząc lub tańcząc.

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, uważne słuchanie wypowiedzi innych osób);
- grupowanie obiektów, klasyfikowanie figur geometrycznych zgodnie z podaną cechą;
- kształtowanie sprawności fizycznej poprzez uczestnictwo w zajęciach ruchowych w sali i na powietrzu, współdziałanie w grupie;
- znajomość nazw podstawowych figur geometrycznych, rozwijanie wrażliwości dotykowej, dzielenie się wrażeniami oraz spostrzeżeniami z obserwacji, rozpoznawanie figur geometrycznych na podstawie doświadczeń wzrokowych i dotykowych;
- rozwijanie sprawności manualnej (posługiwanie się różnymi materiałami, doświadczenia z nimi);
- rozumienie sensu informacji podanych w formie symbolu.

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.	Na stole w wybranym miejscu sali znajdują się figury koła, prostokąta, kwadratu i trójkąta wycięte przez nauczyciela (N) z różnych materiałów (np. tektura falista, filc, plastik, folia, papier pakowy, aksamit).
		2. <i>Z czego to jest zrobione?</i> : zachęcanie dzieci do oglądania, nazywania kształtów, dotykania zgromadzonych materiałów oraz podejmowania prób opisu ich cech zewnętrznych na podstawie bezpośrednich doświadczeń wielozmysłowych (np. ciepły, zimny, twardy, miękki, gładki, chropowaty).	N zachęca dzieci do zabawy zebranymi materiałami. Dzieci je oglądają, dotykają, układają z dostępnych kształtów kompozycje, opisują cechy materiałów, nazywają kształty.
II.	Zajęcia dydaktyczne	1. <i>List z Królestwa figur</i> : wysłuchanie czytanego przez N listu. Klasyfikowanie wg jednej cechy (kształtu), tworzenie dwóch zbiorów.	N zaprasza dzieci do wysłuchania <i>Listu od Mieszkańców Królestwa Figur</i> (załącznik nr 1). Następnie dzieci „pomagają rozdzielić jabłka” - wykonują zadanie zawarte w treści listu - przyklejają sylwety jabłek (załącznik nr 2) na kartki z namalowanymi koszami (załącznik nr 3), tworząc w ten sposób dwa zbiory.
		2. <i>Koła i trójkąty do siebie!</i> : zabawy ruchowe na powietrzu - zabawa orientacyjno- porządkowa.	N przykleja dzieciom na ubranie emblemat koła lub trójkąta (załącznik nr 4). N nawiązuje do treści listu - proponuje, by dzieci bawiły się tak, jak owoce z Królestwa Figur. N wygrywa rytm lub melodię na jakimś instrumencie (np. flet, tamburyno). Dzieci

			słyszac muzykę/dźwięk swobodnie spacerują. Kiedy muzyka/dźwięk cichnie dzieci z emblematem koła dobierają się w pary z dziećmi z symbolem trójkąta.
III.	Zajęcia popołudniowe	1. Zabawy z Królestwa Figur: zabawy swobodne dzieci z wykorzystaniem multimediiów.	Do wyboru różnorodne gry multimedialne (załączniki nr 5, 6, 7, 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, kierowania własną działalnością dziecka.

Słowne: opowiadanie, objaśnienia i instrukcje.

Percepcyjne: obserwacja i pokaz, przykład dorosłych.

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

Środki dydaktyczne:

różnorodne materiały (np. tektura falista, filc, plastik, folia, papier pakowy aksamit), dwustronna taśma klejąca, klej, instrument muzyczny (np. tamburyno, flet), komputer z dostępem do Internetu lub tablica multimedialna, środki dydaktyczne zamieszczone na portalu Scholaris (dla nauczyciela, do wykorzystania w pracy z dzieckiem):

1. *List do Przedszkolaków od Mieszkańców Królestwa Figur* - materiał do wydrukowania;
2. *Jabłuszka* – szablony do wydrukowania;
3. *Koszyk* - szablon do wydrukowania;
4. *Koła i trójkąty do siebie!* - emblematy do wydrukowania;
5. Kolorowanka multimedialna – *Zamek z Królestwa Figur*;
6. Multimedialna gra memo - *Figury*;
7. Gra multimedialna *Złóż figury!*;
8. Puzzle multimedialne *Zamek z Królestwa Figur*.