

Obszar wsparcia:

G. Zabawy edukacyjne integrujące grupę i rozwijające umiejętności społeczne dzieci.

Scenariusz zajęć dla 4 - latków

Autor: Izabela Wąsikowska

Grupa wiekowa: 4-latki

Temat: Odczytujemy różne znaki.

Cele operacyjne:**Dziecko:**

- słucha instrukcji, wykonuje polecenia;
- wie, co oznacza czerwone i zielone światło na sygnalizatorze świetlnym;
- potrafi zachować się na przejściu dla pieszych.

Wykaz rozwijanych i nabywanych umiejętności, ujętych w podstawie programowej, jako osiągnięcia dziecka kończącego przedszkole:**Dziecko:**

- przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej (stara się współdziałać w zabawach i w sytuacjach zadaniowych);
- zwraca się bezpośrednio do rozmówcy, stara się mówić poprawnie pod względem artykulacyjnym, gramatycznym, fleksyjnym, składniowym;
- dysponuje sprawnością rąk oraz koordynacją wzrokowo-ruchową potrzebną do rysowania, wycinania, nauki pisania;
- zna zagrożenia płynące ze świata ludzi, roślin i zwierząt, unika ich;
- rozumie sens informacji podanych w formie uproszczonych rysunków.

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);
- posługiwanie się w zabawie mimiką, gestem, ruchem;
- rozwijanie sprawności manualnej.

Opis sposobu realizacji:

Lp.	Rodzaj ćwiczenia	Przebieg	Czas	Uwagi o realizacji, warunki pobudzające aktywność dziecka
1.	Nawiązanie do tematu zajęć.	1. <i>Światła na drodze:</i> nauczyciel (N) pokazuje prezentację multimedialną, zachęcając dzieci do wypowiedzi na temat sygnalizacji świetlnej.	3 min.	Materiały: prezentacja multimedialna (załącznik nr 8).
2.	Ćwiczenia usprawniające	1. <i>Stój! Teraz przechodź!:</i> N rozkłada na dywanie pasy białego papieru symbolizującego zebra dla pieszych. Dzieci stoją lub przechodzą przez jezdnię, w zależności od koloru szablonu koła, który pokazuje N.	2 min.	Materiały: paski białego papieru, szablony (załączniki nr 1 i 2).
3.	Ćwiczenia właściwe	1. <i>Baśń o dwóch królach:</i> N odczytuje baśń. Następnie rozmawia z dziećmi na temat odpowiedniego sposobu komunikowania się. Zachęca do rozważań, w jaki sposób królowie powinni się porozumieć, aby uniknąć pomyłki. 2. <i>Mój zamek:</i> dzieci dorysowują ognisko na ilustracji.	4 min 2 min	Materiały: tekst baśni (załącznik nr 3). Materiały: ilustracja (załącznik nr 4), kredki.
4.	Ćwiczenia kończące	1. <i>Gdzie jest auto?:</i> do wyboru przez dzieci szereg gier multimedialnych.	4 min	Materiały: gry multimedialne (załączniki nr 5, 6, 7).

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

tw. zasady 1/5, zalecanej w części podstawy programowej dotyczącej zalecanych warunków i sposobu jej realizacji. Zajęcia nie powinny trwać dłużej niż 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: samodzielnych doświadczeń, ćwiczeń praktycznych, kierowania własną działalnością dziecka.

Słowne: objaśnienia i instrukcje, rozmowy.

Percepcyjne: obserwacja i pokaz, przykład dorosłych.

Formy: praca indywidualna jednolita i zróżnicowana, grupowa jednolita.

Środki dydaktyczne:

pasy białego papieru, kredki, 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. *Czerwone światło* – szablon;
2. *Zielone światło* – szablon;
3. *Baśń o dwóch królach* – tekst opowiadania;
4. *Zamek* – ilustracja;
5. Gra multimedialna typu połącz takie same elementy – *Sygnalizator*;
6. Kolorowanka multimedialna - *Na ulicy*;
7. *Znajdź auto* – multimedialna gra logiczna;
8. Prezentacja multimedialna - *Sygnalizatory świetlne*.