

TEMAT KOMPLEKSOWY: ZABAWY W PROGRAMOWANIE

I dzień

Temat dnia: IDZIEMY DO PRZEDSZKOLA

Propozycja wpisu w dzienniku zajęć:

I „Domy” – zabawa dydaktyczna.

„Dmuchnij na piórko” - ćwiczenia oddechowe

Zabawy i ćwiczenia poranne - zestaw .

II „Idziemy do przedszkola” – wykonujemy algorytm przyjscia do przedszkola.

„Co robie przed przyjściem do przedszkola?” – zabawa plastyczna z elementami origami.

„Ułóż swoje przyjsie do przedszkola” – zabawa dydaktyczna w programowanie.

„Moje czynności” – zabawa słowna.

„Pokaż, co robisz przed przyjściem do przedszkola” – zabawa pantomimiczna.

„Przedszkolaki do przedszkola” – zabawa ruchowa.

Zajęcie ruchowe - zestaw . Ćwiczenia wzmacniające mięśnie stopy.

III „Ptaki śpiewają tak?” - zabawa dźwiękowo- naśladowcza.

„Przedmioty w moim domu” - zabawa manualna - kalkowanie.

„Małe i duże” – zabawa ruchowa.

RANEK

„Domy” – zabawa dydaktyczna.

Nauczyciel wymienia zwierzę, dzieci muszą powiedzieć w jakim ekosystemie lub gdzie .
mieszka, dzieci dzielą wyrazy na sylaby lub głoski:

Pszczola – ul,

Człowiek – dom,

Mrówka - mrowisko,

Ptak – gniazdo, budka dla ptaków,

Sarna – las,

Ryba – jezioro,

Motyl – łąka,

Niedźwiedź – las, gawra.

- Podział wyrazów na sylaby i głoski.
- Rozwijanie mowy i myślenia.

„Dmuchnij na piórko” - ćwiczenia oddechowe, dmuchanie piórek, wyścigi piórek.

- Wydłużenie fazy wydechowej.

Zabawy i ćwiczenia poranne - zestaw .

„Ptaki” – zabawa z elementem podskoku.

Dzieci poruszają się poskakując obunóż. Na hasło: ptaszki zbierają ziarenka przysiadają i uderzają paluszkami o podłogę.

„Kwoka i pisklęta” – zabawa orientacyjno-porządkowa.

Część sali to kurnik dla kwoki i piskląt, z boku znajduje się gniazdo jastrzębia to obręcz.

Wybieramy jedno dziecko jest kwoką, a drugie jest jastrzębiem, pozostałe dzieci są

kurczakami. Kwoka wywołuje pisklęta na pole, gdzie biegają, zbierają pożywienie. Na hasło: *jastrząb leci!* - wyznaczone dziecko - jastrząb wybiega z gniazda, a pisklęta uciekają do kurnika, a kwoka zasłania je skrzydłami - rozłożonymi w bok rękoma.

„Spłoszone ptaki” - zabawa z elementem biegu.

Dzieci - wróbelki poruszają się po sali biegają w różne strony, rękoma naśladują latanie. Spłoszone przez miauknięcie kota (głosem naśladuje nauczycielka) ustawiają się pod ścianą lub szafkami. Gdy kota już nie słychać wróbelki biegają dalej.

ZAJĘCIA DYDAKTYCZNE

1. Rozwijanie mowy i myślenia
2. Zajęcia ruchowe



I. Temat: „Idziemy do przedszkola” – wykonujemy algorytm przyjscia do przedszkola.

- Rozwijanie logicznego myślenia,
- Doskonalenie sprawności grafomotorycznych,
- Aktywizowanie wyobraźni ruchowej

Pomoce: kartki a4, kredki, nożyczki,

Przebieg:

Wiadomości dla nauczyciela:

Algorytm – skończony ciąg jasno zdefiniowanych czynności, koniecznych do wykonania pewnego rodzaju zadań. Sposób postępowania prowadzący do rozwiązania problemu.

„Co robie przed przyjsciem do przedszkola?” – zabawa plastyczna z elementami origami. Dzieci wykonują następujące czynności:

- składają kartkę na połowę i jeszcze raz na połowę,
- w utworzonych po złożeniu czterech polach (prostokątach) dzieci rysują to, co robią przed przyjsciem do przedszkola, np. wstawanie, ubieranie się, poranna toaleta, mycie zębów, karmienie zwierzątka, czesanie włosów, jedzenie śniadania, droga do przedszkola i inne wymyślone przez dzieci,
- po narysowaniu rozcinają kartki na osobne kwadraty.

„Ułóż swoje przyjscie do przedszkola” – zabawa dydaktyczna w programowanie. Dzieci układają swoje obrazki – prostokąty w kolejności wykonywanych czynności: co robie przed przyjsciem do przedszkola?”

„Moje czynności” – zabawa słowna. Dzieci opowiadają o kolejno wykonywanych czynnościach, wskazując palcem omawiany obrazek.

„Pokaż, co robisz przed przyjsciem do przedszkola” – zabawa pantomimiczna. Dzieci pokazują ruchem całego ciała czynności wykonywane przed przyjsciem do przedszkola.

„Przedokolaki do przedszkola” – zabawa ruchowa.

Na dywanie porozkładane są krążki, o jeden mniej niż dzieci. Dzieci poruszają się po sali, na sygnał „Przedokolaki do przedszkola” wskakują do najbliższego krążka. Dziecko, które nie znalazło krążka siada na dywanie. Zabawa toczy się do momentu, aż zostanie jeden krążek.



II. Zajęcie ruchowe - zestaw .

Temat: Ćwiczenia wzmacniające mięśnie stopy.

- Ćwiczenia wzmacniające stopę,
- Zapoznanie ćwiczących z ćwiczeniami kształtującymi prawidłowe wysklepienie stopy przy użyciu przyboru nietypowego.

Przybory: półjeże sensoryczne (balansowe, język poduszka).

Czynności organizacyjno – porządkowe

Zbiórka, powitanie.

Omówienie tematu i celów zajęć.

Część wstępna

Ćwiczący pobiera jeża. Ustawienie w rozsypce na całej sali.

- przekładamy jeża z ręki do ręki z przodu i z tyłu, zmiana kierunku przekazywania jeża.
- przekładamy jeżę wysoko nad głową i w dół z przodu na wysokości bioder, zmiana kierunku przekazywania jeża.
- rozkrok, ramiona w przód w prawej dłoni jeża.

Ruch: w opadzie tułowia w przód przekładamy jeża wokół kolan zataczając ósemkę, zmiana kierunku przekazywania jeża.

Część główna

Ćwiczenia na boso. Kładziemy jeże na podłodze:

- stopami staramy się dotknąć jeża,
- chodzimy stopami na zmianę, lewa, prawa,
- przesuwamy jeża palcami stóp,
- slalom pomiędzy jeżami,
- siadanie na jeżach,
- w siadzie skrzyżnym skłony w przód i dotknięcie czołem do jeża,

Dzielimy grupę na dwie drużyny, które ustawiamy w odległości około 5 m od siebie. Na sygnał zawodnicy obu drużyn turlają jeże na stronę przeciwnika. Na sygnał stop zatrzymujemy zabawę i liczymy ile jeży jest na polu każdej z drużyn. Drużyna która ma mniejszą liczbę kul zdobywa punkt. Zabawę powtarzamy, aż któraś z drużyn uzyska 2 pkt.

Układamy wszystkie jeże w kole i chodzimy w koło po nich.

Część końcowa

„Smok, myśliwy, królewna” - zabawa ruchowa.

Grupa pozostaje w drużynach z zabawy poprzedniej. Mamy 3 postacie, które będziemy pokazywać drużynowo:

1 postać – smok (jedna ręka w dół, druga w górę – pokazujemy jaka wielką paszczę mam smok i wydajemy dźwięk wow)

2 postać – myśliwy (imitujemy strzelanie z łuku i mówimy głośno pif-paf)

3 postać – królewna (kładziemy dłonie na biodrach i obracając się na boki mówimy na, na, na, na, na, na)

Każda z drużyny umawia się jaka postać pokazuje.

Warianty:

Smok - królewna (punkt zdobywa smok, bo zjada królewnę)

Smok - myśliwy (punkt zdobywa myśliwy, bo zabija smoka)
Myśliwy - królowa (punkt zdobywa królowa bo uwodzi myśliwego)
Smok – smok (bez punktu) Myśliwy – myśliwy (bez punktu)
Królowa – królowa (bez punktu)

POPOŁUDNIE

„Ptaki śpiewają tak?” - zabawa dźwiękowo- naśladowcza.

- Ćwiczenia mięśni narządów mowy poprzez powtarzanie zgłosek.

Wybrane dziecko mówi tekst rymowanki i dodaje odgłosy wybranego ptaka (np. ćwir- ćwir, kra - kra, kle- kle) zadanie dzieci jest odgadnąć jaki to ptak i powtórzyć jego odgłos.

„Przedmioty w moim domu” - zabawa manualna - kalkowanie.

Dzieci wybierają dowolny obrazek przedmiotu (kolorowanka). Odrysowują go mazakiem na kalce technicznej, następnie kolorują kredkami.

- Przygotowanie do nauki pisanie.

„Małe i duże” – zabawa ruchowa. Na hasło nauczyciela „małe ptaki – dzieci biegają z dłońmi opartymi o ramiona (małe skrzydła), na hasło nauczyciela „duże ptaki” - dzieci biegają z rękami wyciągniętymi w bok, na hasło „gniazdo” – przysiadają.

- Doskonalenie ogólnej sprawności ruchowej, reakcji na sygnały nauczyciela .

II dzień

Temat dnia: PROGRAMOWANIE KOLORÓW I KSZTAŁTÓW

Propozycja wpisu w dzienniku zajęć:

I

„Wesołe rytmy” – zabawa matematyczna.

„Żeby balon nie spadł” - ćwiczenia oddechowe.

Zabawy i ćwiczenia poranne - zestaw 7.

II „Kształt i kolor” – malowanie kartek z kształtem na odpowiedni kolor.

Praca grupowa dzieci.

„Jaki to kształt i kolor?” – zabawa słowna.

„Kolory” – zabawa ruchowa.

Segregujemy według kształtu i koloru – zabawa w programowanie.

„Zabawa słowna z rymówką” – zabawa słowna. Dzieci uczą się na pamięć i powtarzają rymówkę.

„Wylosuj i przeczytaj kartę” – zabawa dydaktyczna.

„Przyporządkuj w prawidłowe miejsce” – zabawa dydaktyczna.

„Chmurki, gwiazdki, buźki” - zabawa ruchowa.

III

„Jaki to ptak” - zabawa ortofoniczno – ruchowa.

„Wyraz i obrazek” – zabawa dydaktyczna. Praca indywidualna lub w małych grupach.

Zabawy przy stolikach: układanie puzzli, mozaiki, gry logiczne.

RANEK

„Wesołe rytmy” – zabawa matematyczna.

Dzieci otrzymują sylwety przedmiotów. Układają rytm według podanego wzoru, a następnie wymyślają swój rytm.

- Rozwijanie myślenia matematycznego.
- Kreatywne układanie rytmów.

„Żeby balon nie spadł” - ćwiczenia oddechowe.

- Wdrażanie do współpracy całego zespołu.

Dzieci siedzą przy stoliku, tak aby wszystkie miejsca były zajęte. Dzieci otrzymują balon. Zadaniem dzieci jest dmuchanie na balon tak, żeby nie spadł ze stolika.

Zabawy i ćwiczenia poranne - zestaw .

ZAJĘCIA DYDAKTYCZNE

1. Plastyka
2. Zajęcia rozwijające pojęcia matematyczne



II. Temat: „Kształt i kolor” – malowanie kartek z kształtem na odpowiedni kolor.

- Dbanie o estetyczny wygląd pracy,
- Wywołanie radości z uzyskanych efektów.

Pomoce: kartki z kształtami do malowania, farby plakatowe, pędzle,

Przebieg:

„Kształt i kolor” - malowanie kartek z kształtem na niżej podane kolory.

Nauczycielka dzieli dzieci na dziesięć grup wg. kolorów: zielony, czerwony, żółty, pomarańczowy, niebieski jasny, niebieski ciemny, brązowy, fioletowy, czarny, różowy.

Zadaniem dzieci w grupach jest pomalować kartki z wszystkimi kształtami: kwadrat, koło, trójkąt, serce, strzałka, prostokąt, krzyż, chmurka, gwiazda, buźka.

Karty będą wykorzystane do następnych zajęć wg. zamieszczonej tabeli w drugim zajęciu.

Praca grupowa dzieci.

„Jaki to kształt i kolor?” – zabawa słowna. Dzieci nazywają wymalowane kartki, np:

- zielony kwadrat,
- żółte serce,
- czarny trójkąt itd.

„Kolory” – zabawa ruchowa.

Dzieci stoją w kole. Nauczyciel stoi w środku i rzuca piłkę do dziecka, mówiąc nazwy kolorów. Zadaniem dzieci jest łapać piłkę, nie wolno złapać, kiedy nauczyciel powie kolor czarny. Dziecko, które nie złapie piłki klęka na kolano. W kolejnym rzucie, jak złapie piłkę staje się „wybawionym” i wstaje.



I. Temat: Segregujemy według kształtu i koloru – zabawa w programowanie.

- Wyrabianie umiejętności logicznego myślenia podczas segregacji obrazków.
- Wdrażanie do uważnego patrzenia, doskonalenie percepcji wzrokowej
- Prawidłowe wskazywanie miejsca położenia danej kartki (wzór i kolor).

Pomoce: duża karta na tablicę z narysowaną tabelą z współrzędnymi: kolory i kształty, małe karty pasujące do tabelki – wszystkie kształty w wszystkich kolorach,

Przebieg:

„Zabawa słowna z rymówką” – zabawa słowna. Dzieci uczą się na pamięć i powtarzają rymówkę:

Już w przedszkolu na dywanie, dzieci poznają kodowanie,

To zabawa jest w liczenie, układanie czyli kodowanie.

„Wylosuj i przeczytaj kartę” – zabawa dydaktyczna. Dzieci kolejno losują wykonane na poprzednim zajęciu karty „kolor i kształt” i czytają, np. brązowy trójkąt, żółta buźka, różowy prostokąt, itd.

„Przyporządkuj w prawidłowe miejsce” – zabawa dydaktyczna. Dzieci układają na tabeli wylosowane kartki. Zwracają uwagę, aby poprawnie znaleźć miejsce zgodnie z kształtem i kolorem. Dzieci sprawdzają poprawność ułożenia kart.

	kolor zielony	czerwo ny	żółty	poma rań czowy	niebieski jasny	niebieski ciemny	brązowy	fioletowy	czarny	różowy
										
										
										
										
										
										
										
										
										
										

„Chmurki, gwiazdki, buźki” - zabawa ruchowa.

Dzieci podzielone są na trzy grupy i każda ma na szyi emblemat (chmurki, gwiazdki, buźki).

Podczas muzyki dzieci swobodnie poruszają się po sali. Na hasło: „chmurki, gwiazdki”, „gwiazdki, bużki”, „bużki, chmurki”, dzieci, które mają takie emblematy – zatrzymują się w bezruchu. Zabawę powtarzamy kilkakrotnie, za każdym razem wywołując inne emblematy.

POPOŁUDNIE

„Jaki to ptak” - zabawa ortofoniczno – ruchowa.

- Ćwiczenia mięśni narządów mowy przy powtarzaniu zgłosek.

Dzieci naśladują głosem i ruchem ciała wybrane i pokazane na ilustracji ptaki:

- bociana – dzieci chodzą i wysoko unoszą kolana i mówią „kle, kle, kle”,
- dzięcioły – dzieci stoją w miejscu i wykonują ruchy głową imitujące stukanie w drzewo i mówią „puk, puk, puk”,
- kukułka – dzieci naśladują machanie skrzydłami oraz mówią „kuku, kuku”,
- kaczka – dzieci chodzą w przysiadzie i mówią „kwa, kwa”,
- wróbel – dzieci skaczą na dwóch nogach w lekkim przysiadzie i mówią „ćwir, ćwir”.

„Wyraz i obrazek” – zabawa dydaktyczna. Dzieci czytają globalnie wyrazy i układają do obrazków, np. obrazek krokusa i wyraz „krokus”. **Praca indywidualna lub w małych grupach.**

- Rozwijanie umiejętności rozpoznawania liter i czytania.
- Dokonywanie skojarzeń.

Zabawy przy stolikach: układanie puzzli, mozaiki, gry logiczne.

- Kształcenie umiejętności zgodnej zabawy w małych zespołach.

III dzień

Temat dnia: PROGRAMOWANIE CYFR I KSZTAŁTÓW

Propozycja wpisu w dzienniku zajęć:

I „Wyklej kształt” – zabawa plastyczna.

„Ułóż zdanie?” – zabawa słowna.

Zabawy i ćwiczenia poranne - zestaw 7.

II „Liczby kształtów” – wykonanie kart z liczbą odpowiednich kształtów.

„Segregacja kształtów” – zabawa dydaktyczna matematyczna.

„Naklejanka” – zabawa plastyczno – techniczna.

„Policz swoje karty” – zabawa matematyczna.

„Dzieci wracają do domu” – zabawa ruchowa.

Zajęcie ruchowe - zestaw . Ćwiczenia wzmacniające mięśnie stopy.

III „Ile dzieci ma być w domu” – zabawa ruchowo - matematyczna.

Zabawy z kulkami waty - ćwiczenia oddechowe.

„Piłki” – zabawa sprawnościowa.

RANEK

„Wyklej kształt” – zabawa plastyczna. Wyklejanie konturu różnych kształtów rozcieraną plasteliną.

- Pogłębianie doświadczeń manualnych i plastycznych.

„Ułóż zdanie?” – zabawa słowna. Dzieci układają zdania z podanym przez nauczyciela wyrazem, np. wyraz „już”.

- Rozwijanie umiejętności wykonywania własnych eksperymentów językowych,

Zabawy i ćwiczenia poranne - zestaw 7.

ZAJĘCIA DYDAKTYCZNE

1. Technika
2. Zajęcia ruchowe



I. Temat: „Liczby kształtów” – wykonanie kart z liczbą odpowiednich kształtów.

- Doskonalenie umiejętności liczenia do 10 – ciu,
- Dbanie o naklejenie poprawnej liczby elementów.

Pomoce: kartki pasujące wielkością do poniższej tabelki, obrazki wszystkich kształtów zamieszczonych w tabeli: kwadrat, koło, trójkąt, serce, strzałka, prostokąt, krzyż, chmura, gwiazda, buźka dla każdego dziecka, klej, nożyczki,

Przebieg:

„Segregacja kształtów” – zabawa dydaktyczna matematyczna. Dzieci siedzą w kole na dywanie a nauczyciel przydziela każdemu dziecku kartki i kształty, np.

- pierwsze i drugie dziecko otrzymuje 5 kartek pasujących wielkością do poniższej tabelki i kartkę z narysowanymi małymi kwadratami,
- trzecie i czwarte dziecko otrzymuje 5 kartek pasujących wielkością do poniższej tabelki i kartkę z narysowanymi małymi kołami,
- piąte i szóste dziecko otrzymuje 5 kartek pasujących wielkością do poniższej tabelki i kartkę z narysowanymi małymi trójkątami,
- siódme i ósme dziecko otrzymuje 5 kartek pasujących wielkością do poniższej tabelki i kartkę z narysowanymi małymi sercami,
- dziewiąte i dziesiąte dziecko otrzymuje 5 kartek pasujących wielkością do poniższej tabelki i kartkę z narysowanymi małymi strzałkami,
- jedenaste i dwunaste dziecko otrzymuje 5 kartek pasujących wielkością do poniższej tabelki i kartkę z narysowanymi małymi prostokątami,
- trzynaste i czternaste dziecko otrzymuje 5 kartek pasujących wielkością do poniższej tabelki i kartkę z narysowanymi małymi krzyżami,
- piętnaste i szesnaste dziecko otrzymuje 5 kartek pasujących wielkością do poniższej tabelki i kartkę z narysowanymi małymi chmurkami,
- siedemnaste i osiemnaste dziecko otrzymuje 5 kartek pasujących wielkością do poniższej tabelki i kartkę z narysowanymi małymi gwiazdkami,
- dziewiętnaste i dwudzieste dziecko otrzymuje 5 kartek pasujących wielkością do poniższej tabelki i kartkę z narysowanymi małymi buźkami.

„Naklejanka” – zabawa plastyczno – techniczna.

Dzieci połączone w pary nakleją figury na kartki, kolejno jedna figura, dwie figury, trzy figury aż do dziesięciu, tworząc zestaw kart do jednego do dziesięciu.

Można wprowadzić kolory, wtedy dzieci kolorują kształty na dany kolor.

„Policz swoje karty” – zabawa matematyczna. Dzieci liczą naklejone elementy na kartach i same karty.

„Dzieci wracają do domu” – zabawa ruchowa.

Każde dziecko ma szarfę, którą rozkłada w dowolnym miejscu, są to domy. Dzieci biegają po sali. Na hasło: *dzieci wracają do domu* - dzieci odnajdują swoje domy (szarfe) i siadają w niej.



II. Zajęcie ruchowe - zestaw .

Temat: Ćwiczenia wzmacniające mięśnie stopy.

POPOŁUDNIE

„Ile dzieci ma być w domu” – zabawa ruchowo - matematyczna.

- Nauka wzrokowego przeliczania oczek na kostce.

Pomoce: duża kostka do gry, obręcze hula- hop.

Dzieci - poruszają się po sali w rytm muzyki, na podłodze są porozkładane obręcze hula - hop, to domy i w każdym domu ma być tyle dzieci, ile wskazuje liczba oczek.

Zabawy z kulkami waty - ćwiczenia oddechowe.

- Wydłużenie fazy wydechowej.

Dmuchiwanie kulek, wyścigi.

„Piłki” – zabawa sprawnościowa.

Dzieci siedzą w dwóch kołach (ważne, żeby było po tyle samo osób). Jedno dziecko ma szarfę – początek zabawy. Dzieci podają sobie piłeczkę, tak aby każde miało ją w ręku. Zabawa kończy się, kiedy piłka wróci do osoby mającej szarfę. Wygrywa zespół, którego piłka szybciej obiegnie koło.

IV dzień

Temat dnia: ALGORYTM MYCIA ZĘBÓW

Propozycja wpisu w dzienniku zajęć:

I „Wdech i wydech” - ćwiczenia oddechowe.

„Segregujemy obrazki” – zabawa dydaktyczna.

Zabawy i ćwiczenia poranne - zestaw 7.

II Segregujemy według kształtu i liczby – zabawa w programowanie.

„Teraz w przedszkolu” – słuchanie wiersza Beaty Wrzesień „Teraz w przedszkolu”.

Rozmowa z dziećmi na temat zabaw w programowanie i kodowanie w przedszkolu.

„Liczby kształtów” – zabawa w programowanie.

„Zapełniamy swoje tabelki” – zabawa w programowanie, zabawa w grupach kilkoosobowych.

„Sprawdzamy poprawność ułożenia” - ćwiczenie percepcji wzrokowej.

„Myjemy zęby” – wykonujemy algorytm mycia zębów.

„Co robimy podczas mycia zębów?” – zabawa plastyczna.

„Ułóż, jak myjesz zęby” – zabawa dydaktyczna w programowanie.
„Mycie zębów” – zabawa słowna.
„Segregujemy obrazki o myciu zębów” – zabawa dydaktyczna matematyczna.

III „Układamy puzzle” – zabawa manualna.
„Woda płynie – nie płynie” – zabawa inhibicyjno – incytacyjna.
Wyjście na podwórko – zabawy z piłką.
„Piłka parzy” - zabawa bieżna..
„Kolanko” - rzuty i chwyt piłki oburącz.

RANEK

„Wdech i wydech” - ćwiczenia oddechowe.

- Wdrażanie do prawidłowego wdechu i wydechu.

Dzieci otrzymują piórko. Zadaniem dzieci jest dmuchanie na swoje piórko tak, żeby jak najdłużej utrzymało się w powietrzu.

„Segregujemy obrazki” – zabawa dydaktyczna. Dzieci otrzymują różne obrazki przedstawiające przedmioty, rośliny i zwierzęta, starają się poklasyfikować obrazki w grupy, np.. zwierzęta, rośliny, przedmioty domowe i inne. Dzieci pracują indywidualnie lub w zespołach. Wyszukują wyrazy i podpisują pod grupami obrazków, np. zwierzęta, zabawki, pojazdy itd.

- Rozwijanie myślenia przyczynowo – skutkowego, spostrzegawczości..

Zabawy i ćwiczenia poranne - zestaw 7.

ZAJĘCIA DYDAKTYCZNE

1. Zajęcia rozwijające pojęcia matematyczne
2. Rozwijanie mowy i myślenia



I. Temat: Segregujemy według kształtu i liczby – zabawa w programowanie.

- Wyrabianie umiejętności logicznego myślenia podczas segregacji kart (wzór i liczba)..
- Wdrażanie do uważnego patrzenia, doskonalenie percepcji wzrokowej
- Prawidłowe wskazywanie miejsca położenia danej karty (wzór i liczba).
- Doskonalenie umiejętności liczenia do dziesięciu.

Pomoce: duża karta na tablicę z narysowaną tabelą z współrzędnymi: cyfry i kształty, małe karty pasujące do tabelki – wszystkie kształty w wszystkich kolorach,

Przebieg:

„Teraz w przedszkolu” – słuchanie wiersza Beaty Wrzesień „Teraz w przedszkolu”.
Rozmowa z dziećmi na temat zabaw w programowanie i kodowanie w przedszkolu.

„Teraz w przedszkolu”

Teraz w przedszkolu programujemy,
Liczymy, czytamy i kodujemy,

Kształty i kolory rozlokujemy,
 Na osi współrzędnych zaplanujemy.
 Ciekawe zadania często robimy,
 Na osi współrzędnych odwzorowujemy,
 Domki, lalki, zabawki planujemy,
 Zadania od pani wykonujemy.

„Liczby kształtów’ – zabawa w programowanie. Nauczyciel pokazuje na tablicy w jaki sposób programujemy na tabeli z współrzędnymi: cyfry i kształty. Wzór – tabela poniżej.

„Zapełniamy swoje tabelki” – zabawa w programowanie, zabawa w grupach kilkuosobowych. Dzieci tworzą grupy kilkuosobowe, każda grupa otrzymuje tabelę z współrzędnymi: cyfry i kształty oraz karty (wzór i liczba) wykonane dzień wcześniej. Dzieci uzupełniają tabelki układając karty w odpowiednie miejsca. Wzór – tabela poniżej.

„Sprawdzamy poprawność ułożenia” - ćwiczenie percepcji wzrokowej. Grupy dzieci zamieniają się tabelami i sprawdzają poprawność ułożenia kart (wzór i liczba) innej grupie.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										
										
										
										
										
										
										
										
										
										



I. Temat: „Myjemy zęby” – wykonujemy algorytm mycia zębów.

- Rozwijanie logicznego myślenia,
- Doskonalenie sprawności grafomotorycznych,
- Aktywizowanie wyobraźni ruchowej

Pomoce: małe kartki, kredki,

Przebieg:

Wiadomości dla nauczyciela:

Algorytm – skończony ciąg jasno zdefiniowanych czynności, koniecznych do wykonania pewnego rodzaju zadań. Sposób postępowania prowadzący do rozwiązania problemu.

„Co robimy podczas mycia zębów?” – zabawa plastyczna. Dzieci wykonują następujące czynności:

- otrzymują dowolną ilość małych karteczek,
- na małych karteczkach dzieci rysują to, co robią podczas mycia zębów, np. wejście do łazienki, nakładanie pasty na szczotkę, nalewanie wody do kubka, szczotkowanie zębów, płukanie ust, wycieranie buzi ręką ręcznikiem, wyjście z łazienki. i inne wymyślone przez dzieci,

„Ułóż, jak myjesz zęby” – zabawa dydaktyczna w programowanie. Dzieci układają swoje obrazki – prostokąty w kolejności wykonywanych czynności: „Co robimy podczas mycia zębów?”

„Mycie zębów” – zabawa słowna. Dzieci opowiadają o kolejno wykonywanych czynnościach, wskazując kolejny omawiany obrazek.

„Segregujemy obrazki o myciu zębów” – zabawa dydaktyczna matematyczna. Nauczycielka rozkłada na podłodze duże obręcze, do których dzieci segregują swoje obrazki według tego, co jest na nich narysowane, np:

- pierwsza obręcz to wejście do łazienki,
- drugie to nakładanie pasty do zębów na szczotkę,
- nalewanie wody do kubka,
- szczotkowanie zębów,
- płukanie ust,
- wycieranie buzi ręką ręcznikiem,
- wyjście z łazienki.

POPOŁUDNIE

„Układamy puzzle” – zabawa manualna. Układanie sylwety dowolnego przedmiotu z części i naklejanie na kartkę.

- Rozwijanie spostrzegawczości wzrokowej.

„Woda płynie – nie płynie” – zabawa inhibicyjno – incytacyjna. Nauczycielka pokazuje napis „tak” dzieci łapią się za ręce, tworzą szereg i biegają, naśladując płynącą wodę. Napis „nie” powoduje zatrzymanie się biegających dzieci i wykonanie przysiadu. Zabawę powtarzamy kilkakrotnie.

- Reagowanie na polecenia wykonywania różnych zadań do haseł wzrokowych, kształcenie refleksu i spostrzegawczości dziecka.

Wyjście na podwórko – zabawy z piłką.

- Wdrażanie do zgodnej, wspólnej zabawy.

„Piłka parzy” - zabawa bieżna.

Dziecko jedno ma małą piłkę - to berek. Dzieci wszystkie uciekają, osoba z piłką kogo trafi to siada lub bierze piłkę i goni dzieci, chcąc kogoś trafić.

„Kolanko” - rzuty i chwyt piłki oburącz.

Dzieci stoją w kole i rzucają do siebie piłkę. Kto nie złapie, klęka na kolanko.

V dzień

Temat dnia: DYKTANDO LITEROWO - CYFROWE

Propozycja wpisu w dzienniku zajęć:

I Rysowanie palcem szlaczków - elementów literopodobnych na tackach z sypkim materiałem (piasek, kasza manna...)

„Wymyśl coś swojego” – twórcza zabawa plastyczna.

Zabawy i ćwiczenia poranne - zestaw 7.

II „Dyktando literowo – cyfrowe” – zabawa dydaktyczna.

„Literkowo i cyferkowo” – zabawa dydaktyczna

„Dyktando obrazkowe” zabawa dydaktyczna.

Zajęcie ruchowe - zestaw . Ćwiczenia wzmacniające mięśnie stopy.

III „Kolorowa mandala” – zabawa plastyczno – techniczna.

„Dzieci idą spać” – zabawa ruchowa z elementem podskoków.

„Symetria” – zabawa plastyczno – matematyczna

RANEK

Rysowanie palcem szlaczków - elementów literopodobnych na tackach z sypkim materiałem (piasek, kasza manna...)

- Przygotowanie do nauki pisanie.

„Wymyśl coś swojego” – twórcza zabawa plastyczna. Dzieci otrzymują kartki z narysowaną plamą, zadaniem dzieci jest narysować kredkami „coś swojego” z tej plamy

- Rozwijanie twórczości plastycznej, pomysłowości.

Zabawy i ćwiczenia poranne - zestaw 7.

ZAJĘCIA DYDAKTYCZNE:

1. Rozwijanie mowy i myślenia
2. Zajęcia ruchowe.



I. Temat: „Dyktando literowo – cyfrowe” – zabawa dydaktyczna.

- Rozwijanie koordynacji wzrokowo – słuchowej, percepcji wzrokowej,
- Rozwijanie logicznego myślenia.
- Wdrażania do kodowania - programowania

Pomoce: duży układ współrzędnych na tablice, kolorowe magnesy, mały układ współrzędnych na kartkach a4 dla każdego dziecka, kredki,

Przebieg:

„Literkowo i cyferkowo” – zabawa dydaktyczna. Poniższy układ współrzędnych jest zawieszony na tablicy. Nauczyciel rozdaje dzieciom magnesy. Tłumaczy, że zabawa polega na przyczepieniu magnesu w odpowiednim polu, np. a1, c10 i prezentuje kilka przykładów.. Następnie daje dzieciom polecenia typu:

- przyczep magnes na polu a1,
- przyczep magnes na polu f4
- przyczep magnes na polu i8, itd.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a										
b										
c										
d										
e										
f										
g										
h										
i										
j										

Zabawa trwa aż wszystkie dzieci przyczepią swoje magnesy.

„Dyktando obrazkowe” zabawa dydaktyczna. Każde dziecko otrzymuje mały układ współrzędnych na kartkach a4, taki sam, jak na tablicy i kredki. Następnie nauczyciel daje polecenia a dzieci wykonują odpowiednie rysunki na układzie współrzędnych, np.:

- narysuj słońce w polu c5,
- narysuj chmurę w polu h7, itd.

Zabawę można wykonywać indywidualnie, w parach lub w zespołach, można wtedy podawać po kilka poleceń jednocześnie, wszystko w zależności od opanowania umiejętności tej zabawy.

**II. Zajęcie ruchowe - zestaw .**

Temat: Ćwiczenia wzmacniające mięśnie stopy

POPOŁUDNIE

„Kolorowa mandala” – zabawa plastyczno – techniczna. Dzieci kolorują kontury mandali o tematyce dowolnej, rozpoczynając od środka mandali, następnie wycinają i układają w jedno wielkie koło na podłodze „mandala z mandali”.

- Pobudzanie i rozwijanie twórczego myślenia, wyciszanie negatywnych napięć i emocji.

„Dzieci idą spać” – zabawa ruchowa z elementem podskoków.

Dzieci –poruszają się po sali podskakując. Na hasło nauczyciela „dzieci idą spać” – wchodzi do leżącej na podłodze obręczy i zwijają się w kulkę.

- „Symetria” – zabawa plastyczno – matematyczna.** Dzieci otrzymują karty pracy - wzór poniżej i wypełniają po prawej stronie, jako odbicie symetryczne (lustrzane). Rysują kształty w odpowiednich miejscach, przeliczają kratki, kolorują kształty.



