

temat TYGODNIA:

PODRÓŻE MAŁE I DUŻE

CELE OGÓLNE

Obszar fizyczny

- rozwijanie motoryki małej i dużej
- doskonalenie umiejętności wycinania nożyczkami
- doskonalenie jakości reakcji na sygnał słuchowy i wzrokowy oraz podawany rytm
- rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowej
- doskonalenie umiejętności planowania ruchu i naśladownictwa

Obszar emocjonalny

- doskonalenie umiejętności radzenia sobie z emocjami
- kształcenie umiejętności wyrażania swoich emocji i uczuć oraz wczuwania się w emocje innych

Obszar społeczny

- doskonalenie umiejętności współpracy z innymi podczas zabawy
- doskonalenie umiejętności wypowiadania się na omawiany temat według ustalonych zasad i odpowiadania na zadane pytania
- doskonalenie umiejętności zachowania się podczas podróży i stosowania zwrotów grzecznościowych

Obszar poznawczy

- kształtowanie orientacji przestrzennej
- doskonalenie umiejętności przeliczania w zakresie 12/13
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania cyfr
- rozwijanie spostrzegawczości wzrokowej
- rozwijanie wyobraźni twórczej
- doskonalenie funkcji słuchowych: analizy i syntezy sylabowej
- doskonalenie koncentracji i uwagi oraz pamięci słuchowej
- doskonalenie umiejętności układania szeregów rosnących (z cyfr)

podstawa programowa

I 5, I 9, II 1, II 2, II 9, III 1, III 2, III 7, III 8, IV 1, IV 2, IV 4, IV 7, IV 15

PROPOZYCJE NA PORANKI

	sugerowane środki dydaktyczne
1. Zabawa orientacyjno-porządkowa: „Pomnik” Dzieci maszerują dookoła dywanu. Na hasło „pomnik” nauczyciel staje w dowolnie wybranym miejscu w sali i wymyśla dowolną figurę, którą stworzy ze swojego ciała. Zadaniem dzieci jest stanąć w rozsypanie twarzą do nauczyciela i odtworzyć pozycję, jaką przyjął nauczyciel.	
2. Zabawa: „Kartka z wakacji” Każde z dzieci po kolei dzieli swoje imię na sylaby, klaszcząc. Pozostałe dzieci liczą, ile sylab ma imię kolegi/koleżanki. Po ustaleniu liczby sylab wszystkich imion, dzieci poruszają się po sali w rytmie muzyki. Gdy muzyka przestanie grać, wszystkie dzieci kucają, a nauczyciel uderza w bębenek. Ilość uderzeń to ilość sylab w imieniu każdego dziecka, które wystąpiło koleżankom i kolegom kartkę z wakacji. Gdy dziecko usłyszy tyle uderzeń, ile sylab ma jego imię – wstaje. Pozostałe dzieci sprawdzają, kto wystąpił im kartkę z wakacji. Następnie, gdy muzyka znów zacznie grać, wszystkie dzieci wstają i ponownie tańczą zgodnie z rytmem muzyki. Nauczyciel powtarza zabawę kilkakrotnie – tak, by każde dziecko miało szansę usłyszeć liczbę uderzeń równą ilości sylab w jego imieniu.	muzyka, bębenek
3. Zabawa integracyjna: „Płyniemy statkiem” Dzieci ustawiają się w kole. Wybrane przez nauczyciela dziecko robi krok do przodu, kładzie rękę na czoło i rozgląda się (z bocianiego gniazda na statku). Jego sąsiedzi z prawej i lewej strony wioślują. Po wykonaniu kilku ruchów dziecko z bocianiego gniazda wybiera z imienia kolejne, dowolne dziecko. Wybrane dziecko wykonuje te same ruchy, a jego sąsiedzi wioślują itd.	
4. „Co się kryje na obrazku?” Nauczyciel wiesza na tablicy przygotowane wcześniej ilustracje (jezioro, morze, góry), które zasłania, pozostawiając odsłonięte tylko małe fragmenty. Zadaniem dzieci jest odgadnąć, co znajduje się na obrazkach/ gdzie dzieci pojechały na wakacje.	ilustracje: morze, góry, jezioro
5. Zabawa integracyjna: „Miło Cię widzieć!” Dzieci poruszają się po sali w rytmie tamburyna (= jadą w odwiedziny do rodziny). Gdy tamburyno przestanie grać (= dzieci dojechały na miejsce), szukają sobie pary i witają się ze sobą, mówiąc: „Miło Cię widzieć!”. Na dźwięk tamburyna machają do siebie na pożegnanie i jadą dalej.	tamburyno

ZAJĘCIA DYDAKTYCZNE WŁAŚCIWE

	sugerowane środki dydaktyczne
1. Zabawa ruchowa: „Pociąg” Nauczyciel siada na krzeselku. Jest maszynistą pociągu. Dzieci to pasażerowie czekający na swój pociąg. Pasażerowie dostają od maszynisty dowolnie wylosowaną karteczkę z prostą nazwą miejscowości przygotowaną przez nauczyciela. Ich zadaniem jest odczytanie nazwy miejscowości, do której jadą, a następnie znalezienie właściwej stacji (krzesła oznaczonego taką samą nazwą miejscowości, jaką wylosowali) i czekanie tam na swój pociąg. Krzeselka-stacje rozmieszczone są w dowolnych miejscach w sali. Nauczyciel śpiewa piosenkę „Jedzie pociąg z daleka”, naśladując ruch kół rękami zgiętymi w łokciach. Gdy padają słowa piosenki: „Zabierz nas do”, podaje nazwę miejscowości, do której jedzie pociąg. Dzieci, które czekały na ten pociąg, wstają, zabierają swoje krzeselko i dołączają je do jadącego pociągu. Teraz razem z nauczycielem śpiewają piosenkę i naśladują ruch kół pociągu. Zabawa trwa do momentu, aż wszystkie dzieci wsiądą do pociągu.	krzesła, wizytówki z prostymi nazwami miast
2. Praca plastyczno-techniczna: „Pociąg” Dzieci otrzymują od nauczyciela szablon wagonu oraz kół. Każde dziecko odrysowuje wagon i koła na kartce, a następnie wycina kształty. Z dostępnych czasopism dzieci wycinają pasujące ilustracje ludzi, bagaży, zwierząt, paczek itp., które przyklejają do swojego wagonu. Gdy prace dzieci są gotowe, nauczyciel wiesza na tablicy lokomotywę, a następnie dokleja za nią wagony przygotowane przez dzieci.	szablon wagonu i kół pociągu, czasopisma, dla każdego dziecka: kartka, klej
3. „Matematyczny pociąg” Nauczyciel przygotowuje kartki z liczbami od 0 do 12/13 i dzieli dzieci na dwie grupy. Każde dziecko z pierwszej grupy losuje kartkę z liczbą. Dzieci z grupy drugiej siadają na dywanie. Zadaniem grupy z liczbami jest ustawić się w szeregu od lewej, od najmniejszej do największej liczby. Dzieci stają w szeregu z trzymanymi przed sobą kartkami z liczbami widocznymi dla innych, z wyjątkiem dzieci wskazanych przez nauczyciela (lub co trzeciego dziecka) – te nie pokazują swojej liczby. Zadaniem grupy siedzącej na dywanie jest podanie, jakimi liczbami są koledzy/koleżanki ukrywający swoje kartki.	kartki z liczbami od 0 do 12/13

4. „Co zabieram na wycieczkę?”

Nauczyciel przygotowuje plecak oraz walizkę. W plecaku ma ilustracje różnych przedmiotów, które można zabrać w podróż, a w walizce autentyczne przedmioty pasujące do ilustracji (np.: obrazek szczoteczki do zębów – pasta, obrazek mydła – ręcznik, obrazek jednego buta – drugi but, obrazek wiaderka – foremka do piasku, obrazek łyżki – widelec itp.). Zadaniem dzieci jest połączyć przedmioty i ilustracje w pary, a następnie wybrać, które pary zabiorą do plecaka na wycieczkę w góry, a które do walizki na wycieczkę nad morze.

plecak,
walizka,
ilustracje i przedmioty
do zabrania
na wycieczkę
w góry
i nad morze

5. „Łowimy sylaby”

Dzieci podczas pobytu nad jeziorem zajmują się łowieniem ryb. Każda ryba jest opisana jedną sylabą. Zadaniem wybranej grupy dzieci jest złowienie sylab za pomocą wędek z magnesem (wybieramy tyle dzieci, ile jest sylab; sylabowe ryby mają przypięte metalowe spinacze) oraz ułożenie z nich wyrazów. Gdy uda im się ułożyć poprawny wyraz, otrzymują ten wyraz napisany globalnie, w całości. Wyrazy do ułożenia to np.: góry, walizka, domek, buty, lato lub inne poznane przez dzieci wyrazy. Gdy wszystkie grupy złowią swoje sylaby i ułożą z nich wyrazy, zadaniem dzieci będzie ułożenie zdania/zdań ze złowionych wyrazów. Poprawnie ułożone zdania nauczycielka wiesza na tablicy. Propozycje zdań: Lubimy lato. Kuba kupuje bilety. Tata lata samolotem.

wędki z magnesami,
rybki z sylabami
potrzebnymi
do ułożenia wyrazów,
wyrazy z zapisem
globalnym

PROPOZYCJE NA POPOŁUDNIA

sugerowane
środki
dydaktyczne

1. „Uwaga, fala!”

Dzieci są na plaży nad morzem. Naśladują po nauczycielu gest ładowania piasku łopatką do wiaderka. Na hasło nauczyciela: „Uwaga, fala!”, podskakują.

2. „Muzyczne pociągi”

Dzieci dzielą się na 3 grupy. Każda z grup jest jednym z trzech pociągów: osobowym, pośpiesznym, ekspresowym. Każdy pociąg jedzie wtedy, gdy usłyszy dźwięk konkretnego instrumentu: pociąg osobowy – dźwięk trójkąta, pociąg pośpieszny – dźwięk tamburyna, pociąg ekspresowy – dźwięk bębna. Dzieci-pociągi poruszają się po sali w rytmie granym przez nauczyciela. Na końcu wszystkie pociągi jadą jednocześnie.

trójkąt,
tamburyno,
bębenek

3. Ćwiczenie pamięci słuchowej: „Zabieram na wakacje...”

Dzieci siedzą w kole. Nauczyciel zaczyna opowieść: „Jadę na wakacje. Do mojej walizki zabieram [np. ręcznik]”. Kolejne dziecko musi powtórzyć całe wypowiedziane zdania i dodać swój przedmiot, który zabierze na wakacje. Kolejne znów powtarza całość z przedmiotami pierwszej i drugiej osoby oraz dodaje swój przedmiot itd. Gdy dzieciom ciężko będzie zapamiętać przedmioty, zabawę można zacząć od początku, pakując np. plecak czy torbę podróżną.

4. Zabawa ruchowa: „Jezioro”

Nauczyciel formuje jezioro ze sznurka/z szarf. Dzieci skaczą obunóż po sali w różnych kierunkach. Na hasło „Jezioro” zatrzymują się nad brzegiem jeziora, po czym skaczą dookoła niego, aż usłyszą hasło „Hop” – wówczas wskakują do środka jeziora. Następnie wychodzą i znów skaczą obunóż po całej sali, a zabawa powtarza się.

5. Zabawa ruchowa: „Idziemy na wycieczkę w góry”

Dzieci maszerują po sali – są na wycieczce w górach. Na hasło „Maluchy”, idą na ugiętych kolanach. Na hasło „Starszaki”, prostują się i maszerują wyprostowane. Jak to na wycieczce w górach – raz tempo marszu jest szybkie (dzieci schodzą z góry), raz wolne (dzieci podchodzą do góry). Tempo podaje nauczyciel.