

## **27-30.04.2020r. Krąg tematyczny „Jak mądrze korzystać z technologii?”**

Drodzy Rodzice, kochane dzieci. To już poniedziałek. Czas zacząć kolejny tydzień, a w nim przypomnimy sobie informacje na temat technologii, która jest bardzo przydatna człowiekowi. Dzięki niej możemy się komunikować i przekazywać informacje pomimo tego, że się nie widzimy i nie spotykamy. Ale możecie również zapytać dziadków i babcię, jak wyglądało życie bez technologii, kiedy to oni byli w waszym wieku. Włączcie do zabawy wszystkich domowników i spytajcie, jak oni kiedyś spędzali swój wolny czas, a jak spędzają go teraz.

### **Ćwiczenia i zabawy ruchowe na cały tydzień:**

#### *Maszyna- zabawa twórcza*

Jedna osoba wybiera ruch i staje wyznaczonej części dla maszyny, potem druga wybiera inny ruch, ale łączy się z pierwszą osobą, kolejne osoby dołączają się do maszyny na tych samych zasadach. Zabawę można urozmaicić, dodając do każdego ruchu odgłos. Dzieci mogą otrzymywać słowne polecenie, jaki typ maszyny jest potrzebny (np. maszyna do podróżowania, przenoszenia się w czasie, rozśmieszania, maszyna grozy, maszyna do relaksu, maszyna przyjaźni, maszyna dająca pomoc, maszyna doceniająca innych). Uczestnicy mogą też odgadywać, do czego maszyna służy.

#### *Przewody telefoniczne- zabawa orientacyjno-porządkowa.*

Do zabawy potrzebne są co najmniej 2 osoby oraz słuchawka i aparat telefoniczny (można się również umówić, jakie przedmioty będą nam udawać słuchawkę i aparat telefoniczny). Dzieci biegają swobodnie po Sali, na sygnał- dźwięk dzwoniącego telefonu- podają sobie ręce, tworząc przewód telefoniczny od słuchawki do aparatu.

#### *„Programujemy roboty”- chodzenie pod dyktando, zabawa wyrabiająca orientację w schemacie własnego ciała.*

Dzieci biegają po Sali, na sygnał zatrzymują się, odwracają w stronę Rodzica i wykonują jego polecenia, np.: Idź dwa kroki do przodu, kucnij, cztery kroki do tyłu, dwa w lewo, jeden w prawo.

#### *Klik- słuchaj, co zrobić- zabawa ruchowa.*

Dzieci stoją w rozsypanie. Na hasło: „klik” dzieci biegają w różnych kierunkach, na hasło „klik, klik” poruszają się na czworakach tyłem, na hasło: „klik, klik, klik” stają na jednej nodze w bezruchu. Zabawę powtarzamy kilka razy.

#### *Stopklatka!- zabawa dramatowa.*

Wspólnie ustalamy temat zabawy, którym będzie kręcenie filmu lub zwiedzanie poszczególnych studiów w telewizji ( studio sportowe, pogodowe, rozrywkowe, teatralne, informacyjne, techniczne, kulinarne). Dzieci chodzą lub biegają po Sali. Na hasło: „stopklatka” dzieci przyjmują nieruchomą pozycję w ten sposób, by ciało ułożone było zgodnie z wcześniej podanym tematem ( sportowcy, muzycy, dziennikarze, mechanicy, kucharze).

#### *Żabka – zabawa ruchowa.*

Na środku dywanu rozkładamy dowolny przedmiotu tworząc koło ( można do tego celu użyć np. skakankę). Dzieci „żabki” kucają, ręce wyprostowane pomiędzy kolanami opierają o podłogę. Na hasło: „żabki idą na spacer” wychodzą z koła ( ze stawu) wyrzucając ręce do przodu i wykonując skok nogami. Na hasło: „Uwaga bocian!” wskakują szybko do stawu.

## **Poniedziałek 27.04.2020r. „Pośród multimediiów”**

### **1. Multimedia – rozwiązywanie zagadek o urządzeniach.**

Włącz go, a wnet ci pokaże  
Bajki, filmy, mnóstwo zdarzeń.  
Taka jest jego robota-  
Bawić cię... gdy masz pilota. (telewizor)

Papierowa, pełna wieści,  
Których setki w sobie mieści.  
Ma też wersję w internecie.  
O czym mowa? O... (gazecie)

Dziś powszechne urządzenia,  
Kiedyś nie do pomyślenia  
Żeby ludzie z wielkiej dali  
Przez coś z sobą rozmawiali. (telefon)

Gra piosenki, czasem gada,  
Czasem bajki opowiada.  
Możesz słuchać, gdy ma rację,  
Lub po prostu zmienić stację. (radio)

Gdy to, co masz w komputerze,  
Chcesz zobaczyć na papierze,  
Ona chętnie co pomoże,  
Czarno- biało lub w kolorze. (drukarka)

Pytamy dzieci, co to są urządzenia multimedialne i do czego służą?  
Wyjaśniamy, że multimedia stanowią połączenie kilku różnych form przekazu informacji: tekstów, dźwięku, obrazów, ruchu, filmu, a służą do przekazywania informacji między ludźmi.  
Następnie dzieci wykonują polecenia ze strony 3 w Kartach pracy nr 4.

## 2. „Mój kolega komputer”- sluchanie wiersza S. Karaszewskiego .

### ***Mój kolega komputer***

*Mam komputer superowy  
Z monitorem kolorowym,  
Klawiaturą, stacją dysków  
I malutką, zwinną myszką!  
Mój komputer, mój komputer,  
On jest super, super, super!  
On najlepszym jest kolegą,  
Nie potrzeba mi innego!  
Och! Ach! Och! Ach!  
To najlepszy kumpel w grach!  
Nagle!- rety! Co się dzieje!  
W komputerze coś szaleje,  
Wirus groźny niesłychanie  
Pożarł program, połknął pamięć!  
Wirus popsuł mi komputer,  
Już komputer nie jest super!  
Ale za to mam dobrego,  
Mam kolegę prawdziwego!  
Och! Ach! Och! Ach!  
To najlepszy kumpel w grach!*

Rozmowa na temat treści wiersza:

- O czym był wiersz?
- Kto opowiada w wierszu o swoim komputerze?
- Jak wyglądał komputer chłopca?
- Co jest potrzebne, aby korzystać z komputera?
- Czym był dla chłopca komputer?
- Dlaczego nazwał go najlepszym kolegą?
- Co się stało, gdy komputer się zepsuł?
- Czy komputer może zastąpić prawdziwego kolegę?
- Lepiej mieć superkomputer, czy prawdziwego przyjaciela?

**3. Oglądanie bajki pt. „Franklin i komputer”, link poniżej:**

<https://www.youtube.com/watch?v=aBkDgJeHqx0>

**4. Osluchanie z piosenką pt. „Pan komputer” i nauka słów piosenki do utrwalania przez cały tydzień.**

[https://www.youtube.com/watch?v=a\\_29Eh9Dtlw](https://www.youtube.com/watch?v=a_29Eh9Dtlw)

**PAN KOMPUTER**

Mój przyjaciel, pan Komputer  
Cicho mruczy, coś tam gada.  
Na stoliku, w pokoiku  
Różne bajki opowiada.

Ref: Razem z tatą zasiadamy,  
Z komputerem się witamy.  
A po chwili ekran świeci  
I już program jest dla dzieci.

Mój przyjaciel, pan Komputer  
Nie grymasi, nie dokucza.  
Lubi kiedy się go słucha.  
Opowiada i naucza.

Ref: Razem z tatą zasiadamy... itd.

Mój przyjaciel, pan Komputer  
Chyba wszystko wie o świecie.  
Zapytajcie... poczekajcie...  
No i proszę! Wy też wiecie!

Ref: Razem z tatą zasiadamy... itd.

**5. Zabawy z literami „Ł”, „ł”.**

Wymyślanie słów na głoskę „ł”, dzielenie słów na sylaby, głoskowanie (łapa, łodyga, łódka, Łucja, łata, łopata, łoża, ławka, itp.)

Określanie czy głoska „ł” jest samogłoską czy spółgłoską:

Powiedz „ł” długo: łyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy

Powiedz „ł” krótko: ły ły ły ły ły ły

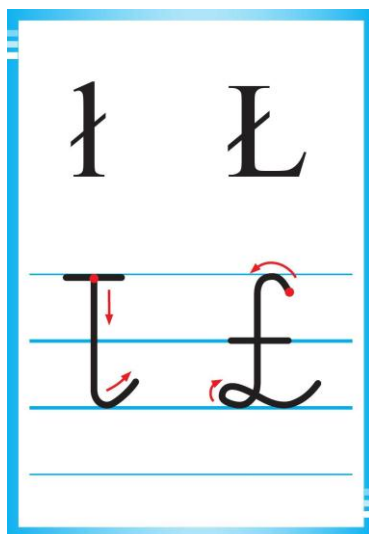
Jak myślisz, głoska „ł” jest samogłoską czy spółgłoską? (spółgłoską)

Dlaczego? – bo ma na końcu koleżkę „y”

Jakim kolorem będziemy zaznaczać głoskę „ł”? ( na niebiesko)

Czy macie wokół siebie coś na „ł”? A może znacie kogoś kto ma tę głoskę w swoim imieniu?

Oglądanie i omawianie, jak wygląda mała i wielka litera „ł”, „Ł”:



Co wam przypominają te litery? Do czego są podobne?  
Kiedy będziemy używać liter drukowanych, a kiedy pisanych?  
Kiedy będziemy używać wielkich, a kiedy małych liter "ł" i "ł"?  
Czy możemy napisać wielką literę "Ł" w środku lub na końcu wyrazu?  
Jakim ćwiczeniem powitamy literę „Ł” do naszej grupy?  
Pamiętacie jak do tej pory witaliśmy się z każdą literą?

Dzieci zastanawiają się nad ćwiczeniem lub ruchem, który będzie im się kojarzył z „ł”.

Spójrzcie na naszą literę jeszcze raz. Spróbujcie ją napisać:  
palcem na stole, palcem na tacy z kaszą, kredką pastelową na kartce, flamastrem na kartce w koszulce, ołówkiem na kartce, podzielonej na osiem kwadratów. W każdym kwadracie po jednej literce, ołówkiem w zeszytach, a następnie wykonajcie ćwiczenia na kartach pracy (s.44-45 Karty pracy nr 3) oraz spróbujcie napisać literę „ł” w zeszytach ( dla chętnych).

## **Wtorek 28.04.2020r. „Mądrze korzystamy z komputerów i tabletów”**

### **1. Lubię zabawy z komputerem – rozmowy z dziećmi na temat korzystania z komputerów.**

Drodzy Rodzice, zapytajcie dzieci, czy lubią zabawy z komputerem, do czego najczęściej go wykorzystują ( np. gry, bajki, do nauki ), a następnie wspólnie wyszukajcie bajkę edukacyjną, której jeszcze nie oglądaliście.

Wspólne określenie zasad mądrego korzystania z komputera i tabletu. Rodzic zapisuje zasady na arkuszu szarego papieru, a dzieci dorysowują piktogramy według własnego pomysłu. Przykładowe zasady:

- Komputer i tablet włącza tylko osoba dorosła.
- Czas poświęcony zabawie przy komputerze lub tablecie wynosi 15 minut.
- Przyjmujemy prawidłową postawę ciała podczas siedzenia przy komputerze i tablecie.
- Utrzymujemy odpowiednią odległość oczu od monitora.
- Możemy grać tylko w gry przeznaczone dla dzieci.
- Nie wchodzimy na strony internetowe bez zgody i obecności rodziców.
- Gdy jest ładna pogoda, wybieramy pobyt na świeżym powietrzu, a nie siedzenie przy komputerze.

### **2. Jaką liczbę wskazuje komputer?- zabawa matematyczna, kodowanie i dekodowanie, dodawanie w zakresie do 10.**

Do zabawy potrzebne będą: dwie kartki A4 (będzie to monitor komputera), 5 czerwonych kółek, 5 żółtych trójkątów, 5 niebieskich kwadratów i 5 zielonych prostokątów oraz cyfry od 1-10.

Na jednej kartce układamy przed dzieckiem kod, np.: 1 kwadrat, 2 trójkąty, 3 kółka. Dziecko na swoim monitorze układa figury geometryczne zgodnie z podanym kodem ( jeden kwadrat, dwa trójkąty, trzy koła). Następnie pytamy, jaką liczbę pokazał komputer. Dziecko zamiast odpowiedzi kładzie na monitorze cyfrę sześć. Sprawdzamy i powtarzamy zabawę, za każdym razem zwiększając poziom trudności zadania, np. 1 kwadrat, 2 trójkąty, 6 kół.

Wersja druga- rodzic podaje cyfrę , a dziecko układa figury.

3. „Historia pewnej żaby” – wysłuchanie bajki znalezionej w internecie. Link poniżej:

<https://www.youtube.com/watch?v=byBEH-3U5BQ>

Krótką rozmowa na temat treści bajki.

4. Zabawy z „ż”, „Ż”.



Wyodrębnienie głoski na, którą rozpoczyna się słowo „żaba”, podzielenie słowa „żaba” na sylaby, następnie na głoski.

Wymyślanie słów na głoskę „ż”, dzielenie słów na sylaby, głoskowanie (żaba, Żaneta, żądło, żuk, żeton, itp.)

Określanie czy głoska „ż” jest samogłoską czy spółgłoską:

Powiedz „ż” długo: żyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy

Powiedz „ż” krótko: ży ży ży ży ży ży

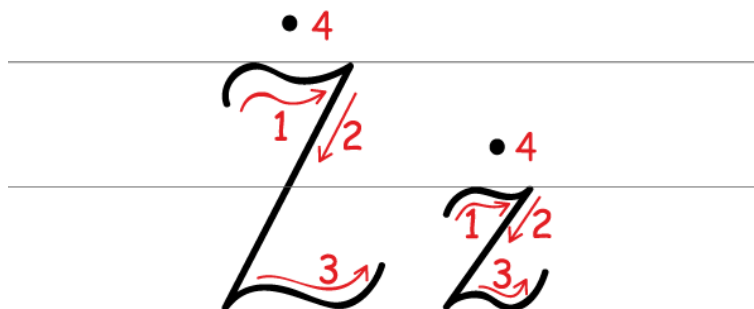
Jak myślisz, głoska „ż” jest samogłoską czy spółgłoską? (spółgłoską)

Dlaczego? – bo ma na końcu koleżkę „y”

Jakim kolorem będziemy zaznaczać głoskę „ż”? ( na niebiesko)

Czy macie wokół siebie coś na „ż”? A może znacie kogoś kto ma tę głoskę w swoim imieniu?

Oglądanie i omawianie, jak wygląda mała i wielka drukowana litera „ż”, „Ż” na stronie 82 w Kartach pracy nr 4 oraz jak wygląda mała i wielka litera pisana (obrazek).



Co wam przypominają te litery? Do czego są podobne?

Kiedy będziemy używać liter drukowanych, a kiedy pisanych?

Kiedy będziemy używać wielkich, a kiedy małych liter "ż"?

Czy możemy napisać wielką literę "Ż" w środku lub na końcu wyrazu?

Jakim ćwiczeniem powitamy literę „Ż” do naszej grupy?  
Pamiętacie jak do tej pory witaliśmy się z każdą literą?

Dzieci zastanawiają się nad ćwiczeniem lub ruchem, który będzie im się kojarzył z „ż”.

Spójrzcie na naszą literę jeszcze raz. Spróbujcie ją napisać:  
palcem na stole, palcem na talerzu z kaszą, kredką pastelową na kartce, flamastrem na kartce w koszulce, ołówkiem na kartce, podzielonej na osiem kwadratów. W każdym kwadracie po jednej literce, ołówkiem w zeszytce, a następnie wykonajcie ćwiczenia na kartach pracy (s.82 Karta pracy nr 4) oraz spróbujcie napisać literę „ż” w zeszytach ( dla chętnych).

#### 5. „Była sobie żabka mała” wysłuchanie i nauka piosenki w miarę możliwości. Link poniżej:

<https://www.youtube.com/watch?v=u0sql4bx4PI>

Była sobie żabka mała.  
RE-RE, KUM-KUM, RE-RE, KUM-KUM,  
która mamy nie słuchała.  
RE-RE, KUM-KUM, bęc.

Na spacerzy wychodziła  
RE-RE, KUM-KUM, RE-RE, KUM-KUM,  
innym żabkom się dziwiła.  
RE-RE, KUM-KUM, bęc.

Ostrzegała ją mamusia  
RE-RE, KUM-KUM, RE-RE, KUM-KUM,  
by zważała na bocusia  
RE-RE, KUM-KUM, bęc.

A na brzegu stare żaby  
RE-RE, KUM-KUM, RE-RE, KUM-KUM,  
rajcowały jak te baby  
RE-RE, KUM-KUM, bęc.

Jedna drugiej w ucho kwacze  
RE-RE, KUM-KUM, RE-RE, KUM-KUM,  
jak ta mała pięknie skacze  
RE-RE, KUM-KUM, bęc.

Zjadła żabka 7 muszek  
RE-RE, KUM-KUM, RE-RE, KUM-KUM,  
i na trawie kładzie brzuszek  
RE-RE, KUM-KUM, bęc.

Przyszedł bocian niespodzianie  
RE-RE, KUM-KUM, RE-RE, KUM-KUM,  
połknął żabkę na śniadanie  
RE-RE, KUM-KUM, bęc.

Teraz wszystkie żabki płaczą  
RE-RE, KUM-KUM, RE-RE, KUM-KUM,  
że jej więcej nie zobaczą  
RE-RE, KUM-KUM, bęc

Tej piosenki morał znamy  
RE-RE, KUM-KUM RE-RE, KUM-KUM  
trzeba zawsze słuchać mamy  
RE-RE, KUM-KUM, bęc

#### 6. Zadania żaby Żanety – Karty pracy 4, strona 4 i 5.

## 7. Żabka – zabawa ruchowa.

Na środku dywanu rozkładamy dowolny przedmiot tworząc koło (można do tego celu użyć np. skakankę). Dzieci „żabki” kucają, ręce wyprostowane pomiędzy kolanami opierają o podłogę. Na hasło: „żabki idą na spacer” wychodzą z koła (ze stawu) wyrzucając ręce do przodu i wykonując skok nogami. Na hasło: „Uwaga bocian!” wskakują szybko do stawu.

## 8. Wykonanie dowolnej pracy plastycznej „Żabki”. Propozycje znalezione w internecie:



## Środa 29.04.2020r. „Ach, ta telewizja”

### 1. Telewizor – słuchanie wiersza S. Grochowiaka.

„Telewizor”

*Z telewizorem trzeba rozważnie,  
Wybierać to, co naprawdę uczy.  
Albo to, co śmieszy.  
Masz bowiem w sobie własny ekran: wyobraźnię,  
I ją to właśnie uczyni czarodziejką zwykłych rzeczy.  
Dzbanek na stole, co światłami pryska,  
Autobus w deszczu, lśniący niby okoń,  
Smuga, którą zwelnia na niebie odrzutowiec...  
To są również filmy, dziwne widowiska,  
Naciesz nimi oko, innym to opowiedz.  
Jedni cię obśmieją: „Sam widziałem...eee tam”,  
Inni się zadziwią: „On chyba poeta”,  
A tyś po prostu fajny jest chłopaczek,  
Co lubi mądrzej niż inni popatrzeć.*

- O czym był wiersz?
- Do kogo były kierowane słowa wiersza?
- Jakie rady udziela autor wiersza?
- Przed czym ostrzega? (przed nadmiernym oglądaniem telewizji)
- Co to jest wyobraźnia? (zdolność do przywoływania i tworzenia w myślach obrazów, wyobrażeń)
- Czy telewizja może zastąpić wyobraźnię?
- Jak należy traktować telewizję? (rozsądnie, nie wolno pozwolić, aby zawładnęła naszymi myślami i uczuciami)

**2. Jak nie telewizor, to co?- zabawy pantomimiczne.**

Dzieci wymyślają propozycje spędzania wolnego czasu. Następnie prezentują swoje pomysły Rodzicom, przedstawiając zagadki ruchem, bez używania słów.

**3. Wykonanie zadań z Kart pracy nr 4 ze stron 6 i 7.**

**4. Zasady korzystania z telewizji- wspólne spisanie reguł.**

Dzieci zastanawiają się czy mogą same włączać telewizor, ile czasu dziennie mogą oglądać programy telewizyjne, czy wszystko mogą oglądać, czy mogą cały dzień spędzić przed telewizorem i czy można siedzieć „z nosem w telewizorze”, a następnie argumentują swoje wypowiedzi i wspólnie z rodzicami spisują domowe reguły korzystania z telewizji. Na koniec według własnego pomysłu wykonują piktogramy obok każdej zasady.

**5. Tworzenie filmu rysunkowego. Dzieci wybierają bohatera filmu (żaba, lub żyrafa).**

Żabka Żaneta



Żyrafa Agrafka



Dzieci wymyślają przygody żabki Żanety lub żyrafy Agrafki. Przygody rysują na kartkach za pomocą kilku rysunków. Następnie poszczególne kartki są układane w ten sposób żeby stykały się krótszymi bokami i sklejanie. W ten sposób powstaje taśma filmowa. Na koniec należy wziąć tekturowe pudełko z wyciętym ekranem oraz miejscami na umieszczenie „kliszy” i można przekładać film tworząc słowno-obrazkową opowieść „Przygody żyrafy Agaty” lub „Przygody żabki Żanety”.

**6. Oglądanie projekcji filmu rysunkowego, animowanego pt. „ Pinokio”. Link poniżej:**

<https://www.youtube.com/watch?v=nln9WlqACnM>



## 7. Maszt telewizyjny – zabawy konstrukcyjne, budowa z klocków .

Masz telewizyjny to antena do przekazywania sygnałów radiowych i telewizyjnych do odbiorników naziemnych, jej wysokość wynosi około 200m.

Zasady wznoszenia budowli trójwymiarowych:

- Zachowanie równowagi- szersza podstawa
- Zawsze większe klocki na dole, mniejsze na górze.

## Czwartek 30.04.2020r. „W świecie gier komputerowych”

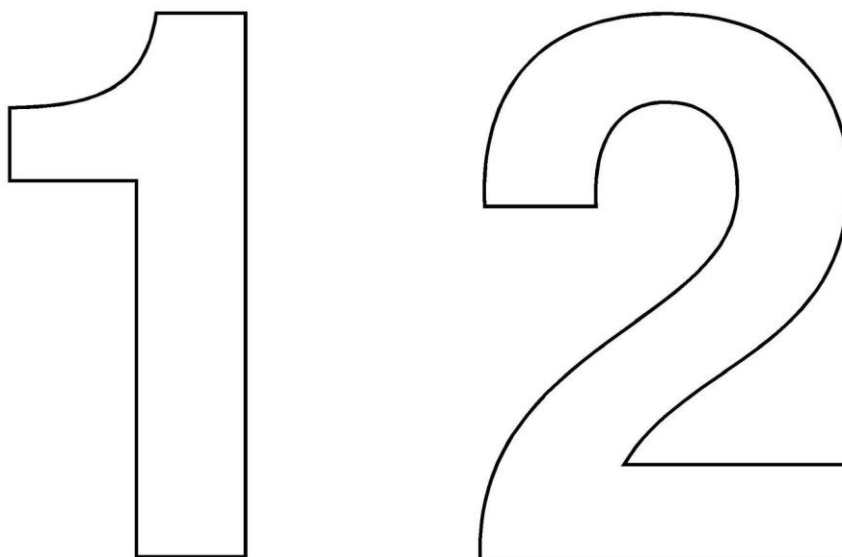
### 1. Taniec ZYGZAK. Link poniżej:

<https://www.youtube.com/watch?v=xm93WFJ7bNs>

2. **Zakodowany obrazek**- kolorowanie obrazka według umownego kodu na stronie 8 Karty pracy 4.
3. **Figurowe sudoku- gra dydaktyczna** (Karty pracy 4 strona 9).
4. **Sztafeta matematyczna- zabawa matematyczno-ruchowa; poznanie sposobu pisania liczby 12, doskonalenie sprawności manualnej podczas bezśladowego kreślenia i wyklejania.**

Dzieci obserwują sposób kreślenia liczby 12 przez Rodzica na dużym kartonie. Następnie same rysują ją na plecach mamy lub taty, palcem na podłodze, na stoliku itd.. Następnie dostają kartoniki z cyframi od 1 do 12 i układają je na jednej linii na dywanie. Rodzic w dowolnym miejscu kładzie lub przykleja karton z wcześniej napisaną liczbą 12 (kontur do wypełnienia). Zadaniem dzieci jest wykleić ją w dowolny sposób, np. kółeczkami z orgiami. Rodzic gra dowolną liczbę uderzeń od 1 do 12. Dzieci przeliczają uderzenia, pokazują kartonik z właściwą cyfrą, podbiegają do kartonu, naklejają 1 kółeczko i wracają na miejsce. Zabawa toczy się do momentu wypełnienia liczby 12.

Drugi wariant ( trudniejszy): Dziecko wykonuje działania w zakresie do 12, za każde dobrze rozwiązane zadanie przykleja 1 kółeczko.



[www.fiche-maternelle.com](http://www.fiche-maternelle.com)

[www.fiche-maternelle.com](http://www.fiche-maternelle.com)

### 5. Dzieci wykonują zadania z Kart pracy nr 3 ze strony 90 i 94.