REALIZACJA PROGRAMU POZNAJĘ KOMPUTER

1. „W pracowni komputerowej”- poznanie warunków pracy. przydział stanowisk pracy;poznanie własnego loginu oraz hasła; zapoznanie regulaminem pracowni;

poznanie zasad prawidłowej pracy przy komputerze ; prezentacja multimedialna „Stanowisko pracy z komputerem”; wie, jak zachować się przy komputerze; zna swoje stanowisko pracy;

przyjmuje prawidłową postawę przy komputerze;

2. „Jestem bezpieczny” - poznanie zagrożeń. uwrażliwienie na zagrożenia zdrowotne związane z niewłaściwym korzystaniem z komputera; prezentacja multimedialna „Bezpieczna praca z urządzeniami elektrycznymi”; przestrzega zasad bezpiecznej pracy; stosuje w szkole i w domu zasady prawidłowego korzystania z komputera;

3. „Do czego służy komputer?”- poznanie zastosowania komputerów. omówienie wykorzystania komputerów w najbliższym otoczeniu dziecka; prezentacja multimedialna pt. „Urządzenia techniczne w moim domu”; wskazuje w najbliższym otoczeniu wykorzystanie komputerów;potrafi wymienić czynności, w których komputer pomaga ludziom;

4. „Jak to działa?”- zapoznanie z elementami składowymi zestawu komputerowego. zapoznanie z podstawowymi częściami zestawu komputerowego: jednostka centralna, monitor, klawiatura, mysz, głośniki, drukarka; wylicza elementy zestawu komputerowego i zna ich przeznaczenie;

5. „Uruchamiamy komputer”- uruchamianie i zamykanie systemu. przypomnienie zasad bezpiecznego użytkowania komputera;nauka uruchamiania i zamykania komputera; poznanie sposobu prawidłowego logowania się w sieci; potrafi bezpiecznie posługiwać się komputerem;wie, że nie wolno zbyt długo korzystać z komputera; potrafi uruchomić i zamknąć komputer;

6. „Gdzie jest myszka?”- pierwsze czynności związane z obsługą komputera. zapoznanie z pojęciem „myszka”; wykonywanie prostych poleceń z wykorzystaniem myszki; wie, co to myszka i wykazuje chęć posługiwania się nią;wykonuje proste operacje z wykorzystaniem myszki;

7. „Operujemy strzałkami”- labirynty. kształtowanie umiejętności posługiwania się kursorami strzałek; poznanie labiryntów ze strony www.dzieci.pl; porusza się po labiryntach ćwicząc umiejętność posługiwania się kursorami strzałek;

8. „Pulpit i ikony”- wprowadzenie pojęć. zapoznanie z pojęciem pulpit, ikona;

omówienie podstawowych operacji wykonywanych za pomocą myszki: wskazywanie,klikanie, przeciąganie;wie, co to jest pulpit i ikona; poznaje kursor myszki; rozróżnia operacje wykonywane za jej pomocą; zna różnice pomiędzy kliknięciem a przeciągnięciem;

9. „Poznajemy klawiaturę”- poznanie głównych klawiszy. poznanie budowy i układu klawiatury;poznanie klawisza Backspace, Delete, Enter, Spacja; odnajduje odpowiednie klawisze; określa przeznaczenie danego klawisza funkcyjnego;

10. „Program do tworzenia rysunków” - poznanie programu Paint. omówienie sposobu uruchamiania programu; zapoznanie z oknem edytora; poznanie dostępnych narzędzi i ich stosowanie; poznanie paska koloru; potrafi uruchomić edytor grafiki Paint; wybiera odpowiednie narzędzie;stosuje kolor;

11. „Wspomnienia z wakacji”- pierwsza próba rysowania ołówkiem, tło rysunku. przypomnienie narzędzi edytora Paint;pokazanie jednego ze sposobów ustalenia tła rysunku (narzędzie wypełnianie kolorem); wykonuje prosty rysunek posługując się ołówkiem i narzędziem wypełnianie kolorem;

12. „Kolorowanki” –wykorzystanie narzędzia wypełnianie kolorem. poznanie funkcji narzędzia wypełnianie kolorem;poznanie funkcji wskaźnika kolorów; koloruje gotowe rysunki dobierając odpowiednie kolory; korzysta ze wskaźnika kolorów kolorując rysunki dwoma kolorami na przemian;

13. „Powiększenie” - do czego potrzebna jest lupa? wykorzystanie lupy do precyzyjnego zamykania kształtów, wykańczania linii, rysowania i wypełniania drobnych elementów; potrafi powiększać i przywracać naturalne rozmiary obrazom; precyzyjnie rysuje drobne elementy;

14. „Szlaczki”- wykorzystanie ołówka. zapoznanie ze sposobem stosowanie narzędzia do rysowanie – ołówek;stosowanie zmiany koloru; otwiera program;samodzielnie wybiera narzędzie i kolor; wykonuje prosty, kolorowy szlaczek;

15. ,,Internet-jako źródło informacji’’-ogólne wyjaśnienie pojęcia oraz przeznaczenia; wspólne wyszukiwanie potrzebnych informacji;odwiedzanie stron dla dzieci; wie w jaki sposób z niego korzystać, potrafi korzystać ze stron dla dzieci

16. „Biedronka” – zastosowania elipsy. zapoznanie ze sposobem rysowania elementów kulistych; rysuje proste elementy o okrągłych kształtach oraz wypełnia je kolorem;

17. „Owoce”- rysowanie pędzlem. zapoznanie ze sposobem wyboru grubości pędzla do rysowania linii;operowanie kolorem; wykonuje prosty rysunek zgodny z tematem;wypełnia pole odpowiednim kolorem zamyka program;

18. „Figury geometryczne”- stosowanie gumki. utrwalenie kształtów figur geometrycznych;poznanie przycisku – gumka oraz możliwości zwiększania i zmniejszania jej rozmiarów (Ctrl i +); nazywa podstawowe figury geometryczne; rysuje figury geometryczne; wypełnia kolorem;umie dokonać poprawek w rysunkach wykorzystując gumkę;

19. „ Ulubione kolorowanki” –wykorzystanie narzędzia wypełnianie kolorem. koloruje gotowe rysunki dobierając odpowiednie kolory; korzysta ze wskaźnika kolorów kolorując rysunki dwoma kolorami na przemian;

20. „Zabawy z literkami”- odnajduje odpowiednie klawisze z literami, łączy za pomocą linii w pary obrazek z litera,

21. „Poruszamy się ołówkiem po labiryncie”.uruchamianie pliku graficznego zapisanego na dysku;utrwalenie umiejętności posługiwania się narzędziem ołówek; uruchamia plik z labiryntem zapisany na dysku;sprawnie posługuje się narzędziem ołówek;

22. „Owocowy sad”- rysujemy drzewa z wykorzystaniem narzędzi linia, elipsa, prostokąt. przypomnienie poznanych narzędzi przybornika Paint;poznanie narzędzia linia; rysuje prosty rysunek kształtując umiejętność posługiwania się narzędziami przybornika Paint;

23. „Jesienny krajobraz” -poznajemy kolory niestandardowe. poznanie metody uzyskiwania kolorów niestandardowych; wykorzystuje kolory niestandardowe do stworzenia rysunku o tematyce jesiennej;

24. Wróbelek elemelek”- praca graficzna, ozdabianie kamizelki Elimelka rożnymi kolorami ;przypomnienie poznanych narzędzi przybornika Paint;poznanie narzędzia linia; rysuje prosty rysunek kształtując umiejętność posługiwania się narzędziami przybornika Paint;

25. „Późna jesień” –rysujemy za pomocą komputera. zastosowanie poznanych narzędzi do rysowania; wykonuje schematyczny obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi;

26. „Mój dom”- kreślenie figur płaskich. poznanie gotowych elementów narzędzi edytora grafiki do rysowania figur płaskich; wykorzystuje gotowe narzędzia do rysowania figur;rysuje prostą kompozycje z figur płaskich; koloruje wykonany rysunek;

27. „Mój pokój”- projekt własnego kącika do nauki. poznaje zasady prawidłowo skomponowanego kącika do nauki; projektuje własny kącik do nauki z wykorzystaniem poznanych narzędzi przybornika Paint;

28. „Mój wymarzony zamek”- wykorzystanie narzędzia prostokąt. wykorzystanie narzędzia prostokąt do wykonania rysunku; rysuje schematyczny obrazek złożony z kwadratów i prostokątów ;

29. „Szykujemy niespodzianki na Mikołajki”. zastosowanie poznanych narzędzi do rysowania; wykonuje obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi;

30. „Ubieranie choinki” – kolorowanka. wykorzystanie umiejętności kolorowania za pomocą palety barw, dorysowywanie brakujących ozdób, przenoszenie ozdób;wykonuje obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi;

31. „Szopka Noworoczna” –moje spotkanie z Dzieciątkiem w edytorze Paint. zastosowanie poznanych narzędzi do rysowania; wykonuje obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi;

32. „Karnawał” –właściwy dobór kolorów. wykorzystanie z opcji wyłącz kolor, Weź kolor;

sprawnie posługuje się myszką;stosuje właściwy dobór kolorów;chętnie wykonuje wskazane zadania;

33. „Moja babcia, mój dziadek” – konstruowanie laurki. zastosowanie poznanych narzędzi do rysowania; wykonuje obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi;

34. „Bałwankowa rodzinka”- zaznaczanie, kopiowanie. stosowanie przycisku przybornika – zaznaczanie, kopiowanie; kreśli koła; powiększa, pomniejsza i przenosi elementy, kopiuje je;

35. „Bezpieczne zabawy w czasie ferii”. zastosowanie poznanych narzędzi do rysowania;

wykonuje obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi;

36. „Dzień Zakochanych”-Walentynki. zapoznanie z narzędziem Tekst w aplikacji Paint; dołącza napisy do rysunku (pisze swoje imię i nazwisko);wykonuje laurkę ;

37. „Moje zwierzątko”.dyskusja nad warunkami potrzebnymi do rozwoju zwierząt; przypomnienie poznanych dotąd narzędzi przybornika Paint; wie jakie są potrzebne warunki do rozwoju zwierzątka (pokarm, legowisko, bezpieczeństwo); rysuje w programie Paint zwierzątko, które ma, bądź chciałby mieć;

38.

39. „Światowy Dzień Ziemi” –plakat zachęcający do ochrony środowiska. wykorzystanie narzędzi edytora Paint do stworzenia plakatu;zwiększanie świadomości o wadze ochrony środowiska;prezentacja – Moja planeta; bierze czynny udział w dyskusji na temat wpływu człowieka na zanieczyszczenie środowiska i metodami zwalczania zanieczyszczeń w swoim otoczeniu;rysuje plakat zgodny z tematem;

40. „Kurczak w pisance” - rysujemy za pomocą komputera. zastosowanie narzędzi edytora Paint do stworzenia ilustracji; wykonuje obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi, wykazuje się pomysłowością;

41. „Moja Mamusia” – portret. zastosowanie poznanych narzędzi do rysowania postaci ludzkiej; wykonuje obrazek z zastosowaniem poznanych narzędzi, wykazuje się kreatywnością, zachowując odpowiednie proporcje rysunku;

42. „Wakacje nad jeziorem”-ćwiczenia z wykorzystaniem pędzla i wypełniania kolorem. zastosowanie narzędzia pędzel i wypełnianie kolorem do stworzenia rysunku ; utrwala umiejętność posługiwania się kolorem; rysuje różne elementy krajobrazu;

43. „Puzzle”- ćwiczenia w posługiwaniu się myszką. przypomnienie prawidłowego sposobu trzymania myszki i posługiwania się nią; wykorzystanie strony internetowej do ćwiczeń z myszka; układa puzzle, przesuwa elementy przy użyciu myszki; prawidłowo trzyma myszkę; sprawnie posługuje się myszką;

44. „Moja wizytówka” - uruchamianie aplikacji Notatnik. uruchamianie programu Notatnik;

zapoznanie z oknem programu;poznanie sposobu pisania wielkich liter; odnajduje odpowiednie litery na klawiaturze;pisze proste wyrazy, pisze swoje imię i nazwisko;

45. „Zabawy z komputerem” - wykorzystanie programu edukacyjnego „Klik uczy śpiewać”, „Klik uczy zasad ruchu drogowego”.zapoznanie z programem uruchamianie i przeglądanie zawartości programu;zapoznanie z programem wspomagającym edukację muzyczną; zapoznanie z programem wspomagającym naukę zasad ruchu drogowego (np. rozpoznawania zagrożenia na drodze); sprawnie przemieszcza się po wybranym programie edukacyjnym;

uczy się poprzez zabawę;

46. „Zabawy z komputerem” - Akademia Malucha –LITERY –wykorzystanie programu edukacyjnego zapoznanie z programem uruchamianie i przeglądanie zawartości programu; sprawnie przemieszcza się po wybranym programie edukacyjnym;

47. „Zabawy z komputerem” - Akademia Malucha – KOLORY-

wykorzystanie programu edukacyjnego. zapoznanie z programem uruchamianie i przeglądanie zawartości programu; sprawnie przemieszcza się po wybranym programie edukacyjnym;

48. „Zabawy z komputerem” - Akademia Malucha – LICZBY

i „Klik uczy liczyć” -wykorzystanie programu edukacyjnego do nauki liczenia. zapoznanie z programem uruchamianie i przeglądanie zawartości programu; sprawnie przemieszcza się po wybranym programie edukacyjnym;

49. „Zabawy z komputerem” -Akademia Malucha – KSZTAŁTY -

wykorzystanie programu edukacyjnego. zapoznanie z programem uruchamianie i przeglądanie zawartości programu; sprawnie przemieszcza się po wybranym programie edukacyjnym;

49.„Rozrywka z komputerem”- strony internetowe dla dzieci. uświadomienie zagrożeń związanych z grami komputerowymi;otwieranie stron dla dzieci; potrafi ocenić czy gra jest pożyteczna;wie, że gry nie powinny zawierać elementów agresji i przemocy;

50.„Lubię rysować i malować”. rozbudzanie zainteresowania technologią komputerową poprzez korzystanie z programu graficznego PAINT.

51. „Rysowanie w paint programie”- korzystanie z programów graficznych, samodzielne wykonanie rysunku, wykorzystując poznane kształty geometryczne i kolory.

52.

PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE ZAJĘĆ:

Temat: „Co się dzieje z moim ciałem podczas długiej pracy przy komputerze?”.

Cel główny: Uświadomienie dzieciom zagrożeń, jakie niesie ze sobą zbyt długie przebywanie przed komputerem.

Cel operacyjny:

-wskazuje, jakie niebezpieczeństwa niesie ze sobą zbyt długie przebywanie przy komputerze, np. trwała utrata zdrowia, wady postawy, wady wzroku, bóle głowy, karku, nadgarstka, kręgosłupa, ogólne zmęczenie organizmu.

Metody:

# Podające

# Twórcze

Formy organizacyjne:

# Indywidualna

# Zbiorowa:

- z całą grupą

Środki dydaktyczne: duży arkusz papieru pakowego, flamastry.

Przebieg:

1. Powitanie. Przy dźwiękach muzyki dzieci biegają po sali, na pauzę – witają się w parach poszczególnymi częściami ciała: głowa, dłonie, stopy, itp.

2. Rozmowa z dziećmi. Nauczyciel zadaje pytania:

- Co dobrego daje Ci praca i zabawa z komputerem?

- Co czujesz, gdy bardzo długo siedzisz w tej samej pozycji przy komputerze?

- Co Cię wtedy boli?

- Co trzeba zrobić, aby uniknąć bólu, zmęczenia?

3. „Długa praca przy komputerze wpływa na:…” – burza mózgów, wykonanie plakatu. Na dużym arkuszu papieru nauczyciel odrysowuje kontur dziecka. Chętne dzieci rysują na konturze postaci, a nauczyciel wpisuje pomysły dzieci odnośnie zagrożeń, jakie niesie ze sobą zbyt długie przebywanie przed komputerem.

4. Wypowiedzi dzieci na temat wspólnie wykonanej pracy.

5. Zakończenie. Nauczyciel prosi dzieci, aby dokończyły zdania:

- Pracując przy komputerze muszę pamiętać o…

- Pracując przy komputerze powinniśmy robić przerwy, bo…

**Temat: Poznajemy komputer.**

Cel główny:

# rozbudzanie zainteresowań nowoczesną techniką – zapoznanie

dzieci z komputerem

Przebieg:

1. Wprowadzenie do tematu zajęcia poprzez wspólne rozwiązanie zadania

2. Porządkowanie ponumerowanych kartek od 1 do 8. Odkrywanie ukrytych liter.

3. Próby odczytania ukrytego wyrazu: KOMPUTER

4. Zapoznanie z wierszem Stanisława Karaszewskiego „Mój kolega komputer”:

Mam komputer super nowy

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.

5. Rozmowa na temat usłyszanej treści wiersza:

- Jak wyglądał komputer?

- Co zrobił groźny wirus?

- Czy komputer może zastąpić prawdziwego kolegę?

- Czy macie w domu komputer?

- Do czego ludzie wykorzystują komputer?

- Czy możecie z korzystać z komputera?

6. Części komputera – praca z obrazkiem:

Oglądanie części komputera na ilustracjach, nazywanie ich, omawianie ich przeznaczenia.

Dzielenie nazw na sylaby

Dobieranie wizytówek do obrazków przedstawiających części komputera (monitor, myszka, jednostka centralna, klawiatura, drukarka, płyta CD).

7. „Zgaduj zgadula – części komputera”: rozwiązywanie zagadek słownych

Dzięki niej możesz pisać na komputerze (klawiatura)

Wychodzi z niego dźwięk podczas pracy na komputerze (głośnik)

Może być polna lub komputerowa (myszka)

Zmieniasz w niej toner, tusz (drukarka)

Na nim widzisz to, co robisz na komputerze (monitor)

8. Ustalenie wspólnie z dziećmi zasad bezpiecznego korzystania z komputera jako urządzenia elektrycznego.

9 Dzieci dobierają się w pary i rysują na dużych arkuszach szarego papieru komputer i jego części.

10. Nauczycielka wymienia różne czynności, a dzieci dyskutują i

stwierdzają czy można je wykonywać przy pomocy komputera

np.:

- czy można słuchać muzyki?

- czy można rysować?

- czy można pisać?

- czy można się bawić?

- czy można się czegoś nauczyć? itp.

6. Podsumowanie dyskusji: komputer może służyć do pracy, nauki i zabawy.

8. Dzieci wspólnie próbują ułożyć wiersz pt.: „Komputer”

Np.:

Komputer to niezwykłe urządzenie

Dla dorosłych i dla dzieci,

Nie pozwala na znudzenie

Przy nim czas nam szybko leci.

Można pisać i rysować,

Czytać, myśleć i malować,

Słuchać wierszy, bajek, baśni,

Przy nim nigdy się nie zaśnie.

Lecz pamiętaj! Prosto siedź!

I swój pokój często wietrz!

A jak pół godziny minie –

To dla zdrowia przerwę zrób!

I opowiedz tacie, mamie

Jaki jesteś zuch!

9. Kolorowanie przy pomocy myszki ilustracji z bajki „Kot w

butach”.

**Temat : „W krainie figur geometrycznych” – nauka rysowania w programie Paint**

Cel główny : Utrwalenie nazw i obrazu figur geometrycznych

Przebieg zajęć:

1. Powitanie dzieci, losowanie przez każde dziecko opaski z figurą geometryczną, którą dzieci zakładają na głowę.

2. Zabawa ruchowa „Figurki, które mają…” z wykorzystaniem opasek.

Dzieci siedzą w kręgu. Na sygnał „Figurki, które mają…” np. „…cztery boki równe!” wstają te spośród nich, które mają na opaskach kwadraty, i tańczą w parach lub indywidualnie. Na sygnał „Figurki, które są okrągłe!” tańczą dzieci, które na opaskach mają kształt koła itd.

3. Rozwiązywanie zagadek o figurach geometrycznych – dzieci odgadują zagadki, wstają i kłaniają się te spośród nich, które mają daną figurę geometryczną na opasce:

- Powiem tylko: jestem szczery, ujrzysz u mnie boki cztery,

cztery kąty i wierzchołki – obce mi są różne dołki.

Moje boki są równiuteńkie, a cztery kąty prościutkie.

(kwadrat)

- Toczę, toczę się wesoło i do wszystkich macham w koło.

Początku nie mam ani końca, podobne jestem do słońca.

Wszyscy mnie doskonale znacie – myślę, że gotową odpowiedź już macie!

(koło)

- Mam cztery boki równe parami, chociaż różniące się długościami.

Nie jestem jednak kwadratem, a tylko jego bliskim bratem.

Tak jak on – cztery kąty proste mam, lecz nie jestem taki sam.

Teraz już pewnie poznacie, kogo przed sobą macie.

(prostokąt)

- Ta magiczna liczba trzy – zawsze towarzyszy mi.

Mam trzy boki i wierzchołki, trzy mam kąty, trzy odcinki.

Twoja buzia mówi mi, że odgadniesz raz, dwa, trzy.

(trójkąt)

4. Układanie kompozycji z figur geometrycznych, nazywanie swoich dzieł.

5. Praca w małych grupkach – włączenie komputera, uruchomienie programu Paint poprzez dwukrotne naciśnięcie ikony programu na pulpicie.

6. Praca w programie Paint – rysowanie figur geometrycznych z wykorzystaniem przybornika programu; wypełnianie kolorem; dorysowywanie elementów wg swojego pomysłu; nadawanie tytułów obrazkom; próba zapisywanie obrazka na komputerze i umieszczanie w folderze „Nasze rysunki”.

7. Zamknięcie programu i wyłączenie komputera.

**Temat: „Lubię rysować i malować”.**

Cel główny: Rozbudzanie zainteresowania technologią komputerową poprzez korzystanie z programu graficznego PAINT.

Cel operacyjny: (dziecko...)

- otwiera program PAINT

- stosuje narzędzia programu niezbędne do rysowania i kolorowania

- posługuje się myszką komputerową

- próbuje samodzielnie wykonać rysunek

- nadaje tytuł swojemu obrazkowi

- zamyka program PAIN

Środki dydaktyczne: zagadki, komputer, buźki uśmiechnięte lub smutne do oceny zajęć przez dzieci.

Przebieg:

1. Rozwiązywanie zagadek dotyczących przyborów do rysowania i malowania – uświadomienie dzieciom, że do rysowania i malowania może służyć również komputer.

Z wierzchu ma drewniany płaszczyk,

w środku- grafitowy pręcik,

rysuje, pisze, bazgrze,

po papierze wciąż się kręci. (ołówek)

Różnobarwne tancerki

po papierze tańczą,

obcasiki ostre mają,

na pewno wszyscy je znają. (kredki)

Stoi na biurku

lub na stoliku.

Ma ekran, myszkę

i dużo guzików. (komputer)

2. Zabawa ruchowo – naśladowcza ”Malarz”.

Dzieci ruchem naśladują pracę malarza, wyraźne wymawiając nazwy narzędzi potrzebnych malarzowi do malowania.

3. Rozmowa z dziećmi na temat „Co lubimy rysować i malować?”.

Dzieci określają, co lubią rysować, oceniają, co potrafią rysować lub malować najlepiej, co chciałyby narysować na komputerze.

4. Praca w parach – włączenie komputera, uruchomienie programu PAINT.

5. Praca w programie Paint za pomocą znanych już dzieciom narzędzi – wypełnianie kolorem, korzystanie z gumki, wymazywanie nieudanych części rysunku; próby rysowania różnych elementów: domki, płotek, chmurki, kwiatki, zwierzęta itp.; nadawanie tytułów obrazkom.

6. Zamknięcie programu PAINT, wyłączenie komputera.

7. Zakończenie. Dzieci dokonują oceny zajęć poprzez wybór buźki uśmiechniętej lub smutnej.

**Temat: „Słuchamy bajek”.**

Cel główny: Zapoznanie dzieci z bajką muzyczną pt. „Kot w Butach” wg J. Brzechwy.

Cel operacyjny: (dziecko...)

- skupia swoją uwagę na dłuższy czas

- słucha ze zrozumieniem

- wskazuje kolejność zdarzeń

- pamięta i nazywa bohaterów bajki

Metody:

# Podające

# Oglądowe

# Praktyczne

# Aktywizujące

# Programowane

Formy organizacyjne:

# Indywidualna

# Zbiorowa:

- z całą grupą

Środki dydaktyczne: przedmioty charakteryzujące kota w butach; nagranie z utworami: „Aria kotów”, „Na wyspach Bergamutach”; bajka na płycie CD z cyklu Bajki – Grajki pt. „Kot w butach”; ilustracje do bajki; kolorowani.

Przebieg:

1. Powitanie piosenką na melodię „Wlazł kotek na płotek”. Nauczyciel i dzieci śpiewają:

Dzień dobry, dzień dobry, witam was!

Na wspólną zabawę nadszedł czas.

2. Zabawa „Kto jest bohaterem bajki?”. Nauczyciel pokazuje dzieciom przedmioty charakterystyczne dla głównego bohatera bajki „Kot w butach. Zadaniem dzieci jest odgadnięcie, o kim wysłuchają bajki z płyty CD.

3. Zabawa ruchowa „Koty”. Dzieci improwizują koci chód do muzyki „Aria kotów”. Gdy muzyka cichnie, dzieci przeciągają się, ziewając i wyciągając do góry ręce.

4. Słuchanie bajki „Kot w butach” z płyty CD.

5. Układanie wg kolejności zdarzeń wydrukowanych ilustracji przedstawiających bajkę.

6. Kolorowanie wybranej ilustracji.

7. Zakończenie. Porządkowanie miejsca pracy. Wystawa prac. Wspólne śpiewanie znanej piosenki „Na wyspach Bergamutach

**Temat: „W domu u Klika”- zabawy matematyczne.**

Cel główny : Zapoznanie z programem edukacyjnym „Klik uczy liczyć ”.

Cele operacyjne:

- dziecko rozumie i samodzielnie wykonuje polecenia;

- włącza i wyłącza komputer w obecności nauczyciela;

- samodzielne korzysta z programu edukacyjnego „Klik uczy liczyć ”;

- doskonali spostrzegawczość i umiejętność liczenia w zakresie 10.

Metody:

– z grupy metod słownych: objaśnienie, rozmowa;

– z grupy metod czynnych: zadania stawiane do wykonania, samodzielnych doświadczeń;

– z grupy metod percepcyjnych pokaz;

Formy organizacyjne:

# Indywidualna

# Zbiorowa:

- w małych zespołach

Środki dydaktyczne: komputer z wyposażeniem, płyta CD-ROM „Klik uczy liczyć”;

Przebieg:

1. Uruchomienie komputera.

2. Uruchomienie płyty CD-ROM „Klik uczy liczyć”.

3. Wyszukanie z „ mapy zabawy” domu i wejście za pomocą myszy.

4. Zabawy w kuchni:

- „Ile jabłek komu?”- wprowadzenie do dzielenia przez rozdanie takiej samej ilości dzieciom jabłek – poruszanie się myszą

- „Mikser”- wykonanie mlecznego koktajlu wg wybranego przepisu

- „Szafka”- porządkowanie kubków na półkach wg figur geometrycznych

5. Zabawa ruchowa „Myjemy naczynia”- naśladowanie wykonywanej czynności.

6. Zabawy w pokoju dziecięcym:

- liczenie baniek mydlanych

- liczenie balonów

- „lotki”- liczenie punktów na tarczy.

7.Wyjście z programu.