Scenariusz zajęć dla dzieci cztero- i pięcioletnich inspirowany książeczką "Przygody Fenka. Nie przeszkadzam."

Opracowała: Karolina Łukasik

Temat: Nie przeszkadzam.

Cel główny: Poznanie odpowiedzi na pytanie, dlaczego nie powinno się przeszkadzać oraz zapoznanie się z różnymi rodzajami zegarów.

Cele szczegółowe:
Dziecko:
- słucha uważnie i odpowiada na pytania,
- pyta, gdy czegoś nie rozumie,
- zwraca się bezpośrednio do rozmówcy,
- bierze czynny udział w zajęciach,
- rozwija koordynację wzrokowo-ruchową,
- ćwiczy liczenie,
- łączy fakty na podstawie własnych doświadczeń,
- wie, co znaczy "przeszkadzać" oraz ma świadomość, kiedy nie powinno się tego robić,
- zna różne rodzaje zegarów.

Metody: słowna, aktywna, oglądowa

Środki dydaktyczne:
książeczka "Przygody Fenka. Nie przeszkadzam"
plansza z obrazkiem STOP i napisem NIE PRZESZKADZAM - **zał. 1**
karty do gry POLICZ ZEGARY - **zał. 2**
zegarowe domino - **zał. 3**
arkusz ze wskazówkami - **zał. 4**
arkusz z zegarem - **zał. 5**

Przebieg:

1. Powitanie.
Czytanie książeczki "Przygody Fenka. Nie przeszkadzam". Zadawanie pytań dotyczących treści, które są zamieszczone na każdej stronie. Odpowiedzi dzieci.

2. Wprowadzenie do tematu.
Nauczyciel wywiesza w widocznym miejscu planszę z napisem NIE PRZESZKADZAM.
Globalne czytanie podanego zwrotu. - **zał. 1**

3. Rozmowa z dziećmi.
Nauczyciel zadaje pytania:
- Co znaczy "przeszkadzać"?
- Czy zdarza się wam przeszkadzać?
(komu, w jakich sytuacjach)
- Czy przerwanie rozmowy, gdy sytuacja jest poważna również jest przeszkadzaniem?
- Jaka sytuacja może być na tyle ważna, że przerwanie czyjejś rozmowy nie będzie niegrzeczne?

4. Do czego służy zegar?
Nauczyciel pyta dzieci, co wiedzą o zegarze i o to, jakie rodzaje zegarków znają.

5. Policz zegary - zał. 2
Dziecko losuje jedną kartę i jego zadaniem jest policzyć zegary. Jeśli zegarów jest 1-5, to dziecko musi klasnąć w ręce tyle razy, ile zegarków widzi, a jeśli zegarków jest 6-10, dziecko musi podskoczyć odpowiednią ilość razy.

Przebieg:

6. Zegarowe domino - zał. 3
Gra polega na dopasowywaniu klocków tak, aby stykające się pola przedstawiały cyfrę i odpowiadającą jej ilość zegarków. Przed zabawą, dzieci mają za zadanie wykonać własne "klocki" domino i użyć ich podczas gry.

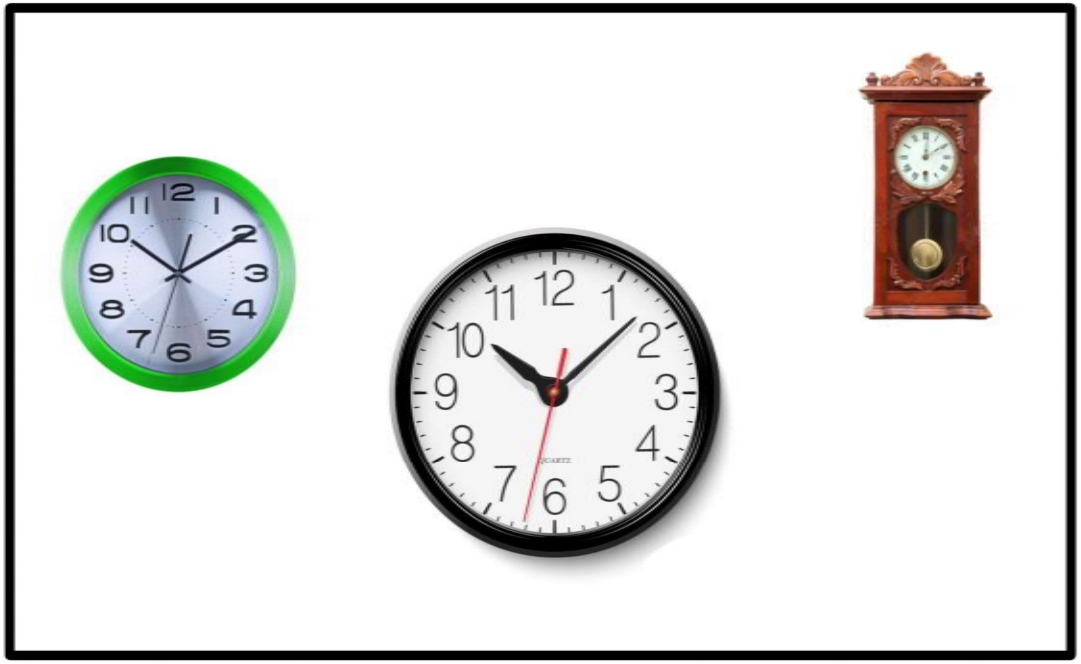
7. Projektowania wskazówek - zał. 4
Dzieci otrzymują arkusz, na którym znajdują się różne wskazówki. Ich zadaniem jest pokolorować i ozdobić je wszystkie tak, żeby każda z nich miała na sobie inny wzór.

Budzik marzeń - zał. 5

Dzieci otrzymują arkusz z rysunkiem budzika. Ich zadaniem jest uzupełnić brakujące cyfry, pokolorować, ozdobić oraz wyciąć budzik.

NIE PRZESZKADZAM

załącznik 1.



załącznik 2a.

załącznik 2b.

załącznik 2c.

1

2

3

4

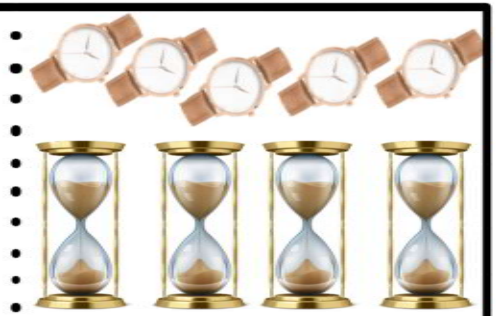
5

6

7

załącznik 3a.

8



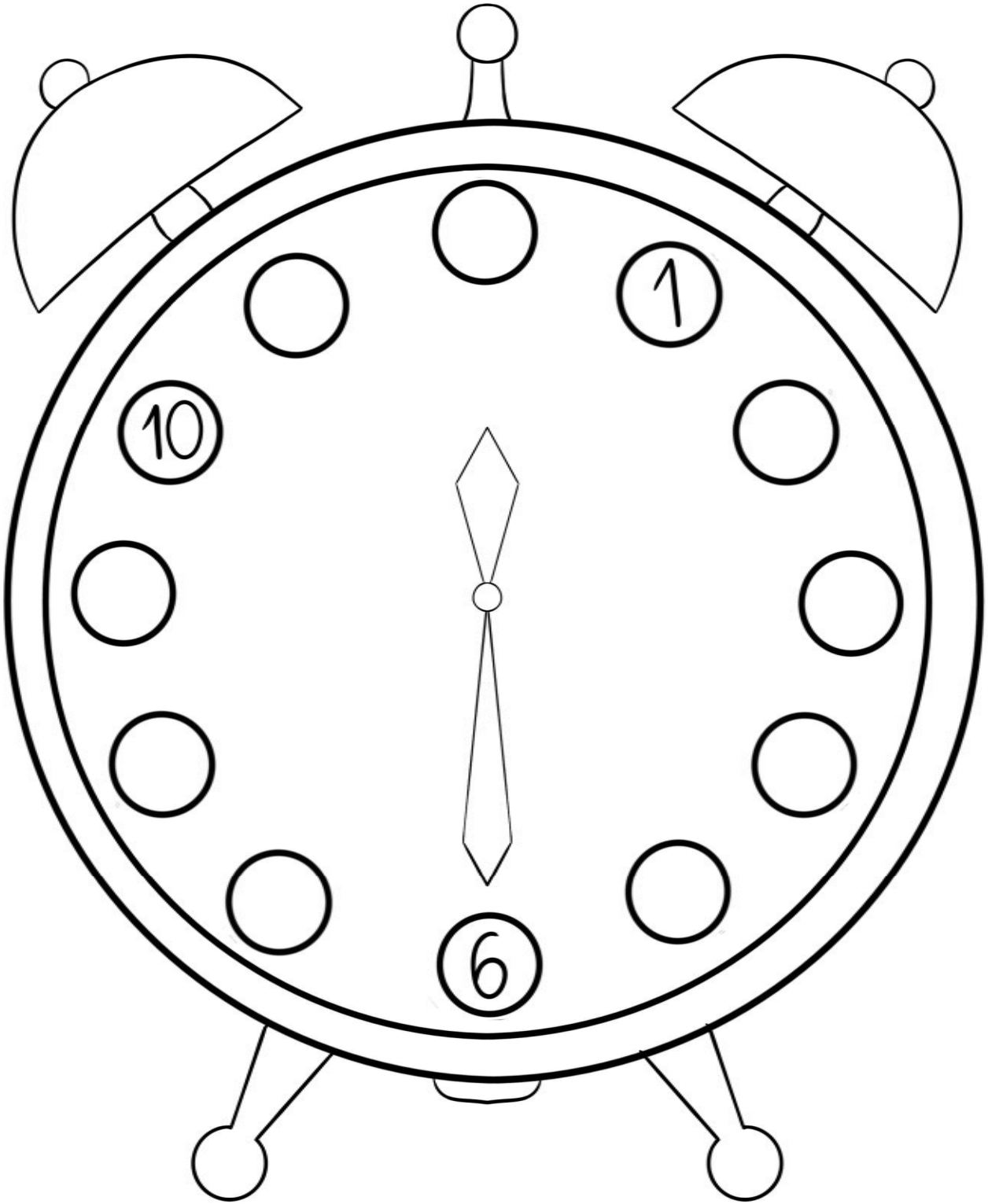
9

10

Stwórz i użyj do gry
dodatkowe "klocki" domino.

załącznik 3b.

załącznik 4.



załącznik 5.