

Pobrudzone świnki

KONSPEKT ZAJĘĆ



Cel ogólny zajęcia

Cele operacyjne

Metody

wsparcie całościowego rozwoju podczas eksploracji elementów techniki i środowiska

doświadczenia w obszarach rozwojowych:



Fizyczny obszar rozwoju

Dziecko:

- dotyka, spaceruje, płąsa, biega;
- zbiera, stempluje dłonią, kreśli, składa;
- układa, konstruuje, przesuwa, przylepia.



Emocjonalny obszar rozwoju

Dziecko:

- cieszy się, śmieje, zachwyca;
- wyraża radość poprzez wspólne formy przyjęte w przedszkolu i indywidualnie;
- wyraża zadowolenie, podziw poprzez wspólne formy przyjęte w przedszkolu i indywidualnie.



Społeczny obszar rozwoju

Dziecko:

- czeka na swoją kolej, przyjmuje plan działania;
- pomaga i współdziała, respektuje plan działania;
- wyraża podziękowanie za wspólną zabawę i pracę.



Poznawczy obszar rozwoju

Dziecko:

- przelicza, szacuje, klasyfikuje, porównuje;
- konstruuje obraz, wykorzystuje znaczenie wyrazów: obok, pomiędzy, dalej, bliżej, mniejszy, większy;
- rozmawia, tworzy wypowiedzi na temat efektu swojego działania, nadaje znaczenie efektom swojego działania, zadaje pytania, wyjaśnia, słucha, podejmuje decyzje, czyta obraz.

wybrane techniki systemu „Edukacja przez ruch”

Narzędzia, materiały

- ✓ papier pakowy – tyle arkuszy, ile grup dzieci (czteruosobowych);
- ✓ papierowe koła do wykonania świnek o średnicy: 150 mm, 120 mm, 100 mm, 50 mm, 30 mm, 20 mm;
- ✓ czarna i brązowa farba;
- ✓ kredki pastelowe: czarne, brązowe, szare;
- ✓ kleje;
- ✓ pendrive z dodatkowymi materiałami



Planowane sytuacje edukacyjne:

W ogrodzie przedszkolnym

1. Swobodna zabawa



2. Ćwiczenia – rytmiczne stemplowanie dłonią. Łapiemy muchę. Eksperymenty w zakresie planowania ruchu:

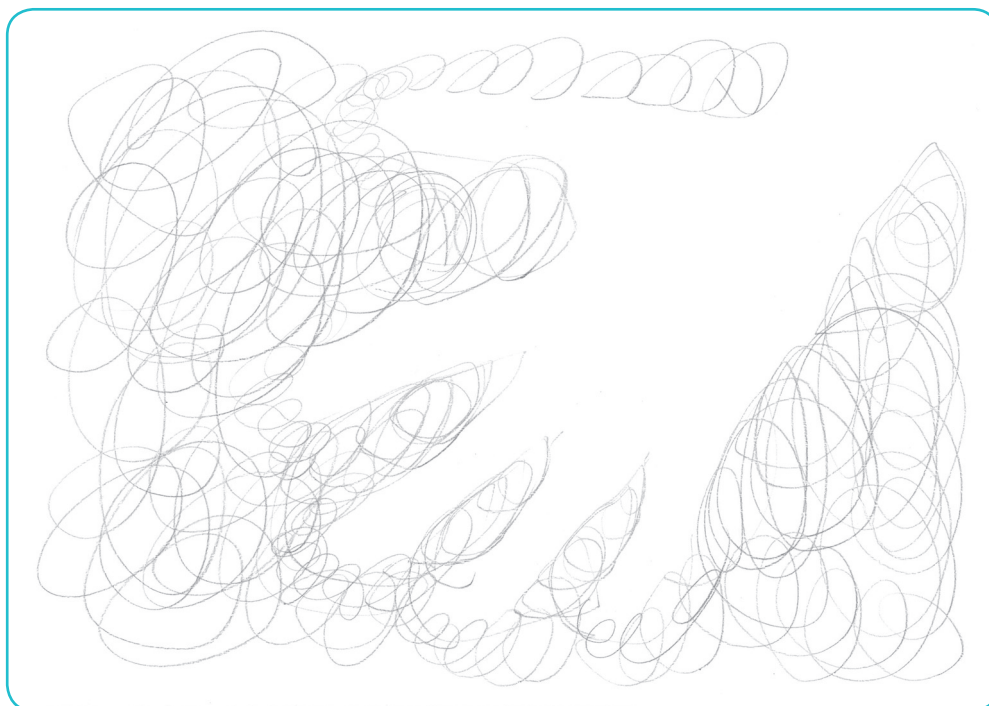
- odcisk dłoni – na piasku w piaskownicy (indywidualnie, z nauczycielem, w małej grupie),
- odcisk dłoni – wodą na asfalcie, desce itp. (indywidualnie, z nauczycielem, w małej grupie).

W sali przedszkolnej



3. Zabawa interakcyjna z elementami ćwiczeń grafomotorycznych. Łapiemy muchę

Dzieci pływają wokół stołu w rytm muzyki [plik muzyczny nr 1]. Na stole nauczyciel przyklepił duży papier pakowy. Podczas pauzy w muzyce dzieci układają jedną dłoń na papierze, aby pomiędzy dłońmi nakreślić lot muchy, która uciekła (serpentyne). Podczas kreślenia jedna dłoń przez cały czas ułożona jest na papierze. Karta pracy po zabawie – rysunek poglądowy:



4. Ćwiczenia w wyobrażaniu i nadawaniu znaczeń – prezentacja przygotowanych kart pracy i rozmowa na ich temat:

- nadawanie znaczeń, np. ucieczka muchy, bałagan, pobrudzone dłonie, tutaj była brudna świnka itd.,
- wybór pomysłu do wspólnej realizacji, np. brudne świnki,



- przyjęcie planu działania – konstrukcji świnek na podstawie obserwacji modelu – origami płaskie z koła: np. gruby brzuch, biały pysk, mały ogon,
- prezentacja modelu świnki przez nauczyciela.

5. Zabawa grafomotoryczna – kreślenie rytmicznej spirali

Dzieci kreślą rytmiczną spiralę na przygotowanych przez nauczyciela papierowych kołach. Kreślenie odbywa się przy muzyce [plik muzyczny nr 2]. Przed kreśleniem dzieci klasyfikują, porównują i przyporządkowują koła do części składowych modelu świnki. W trakcie kreślenia nauczyciel wskazuje dzieciom, po którym kole mają kreślić:

- Mucha lata koło brzucha – dzieci kreślą po kole dużym – jak brzuch świnki;
- Mucha lata koło głowy – dzieci kreślą po kole przeznaczonym na głowę świnki;
- Mucha lata koło ucha... itd.





6. Zabawa konstrukcyjna

Każde dziecko konstruuje świnkę (origami płaskie z koła) w miejscu, gdzie ułożona była wcześniej jego dłoń.



7. Zabawa grafomotoryczna – Brudne świnki

Dzieci stemplują kartę pracy czarną farbą, używając do stemplowania dłoni.



8. Swobodne rozmowy na temat obrazu. Prezentacje wykonanych kart pracy