

## **Temat tygodnia: „Tajemnice komputerów i robotów”.**

Poniedziałek: Mapa aktywności

1. Domowe dźwięki – zabawa dźwiękonaśladowcza. Rodzic przedstawia dzieciom urządzenia domowe. Dziecko nazywa je, opisuje i mówi, do czego one służą. Następnie rodzic prosi, aby dziecko odtworzyło odgłosy, jakie wydają przedmioty np.: czajnik, odkurzacz, pralka, telewizor, suszarka, komputer...

2. Mapa aktywności – zabawa dydaktyczna, klasyfikacja aktywności na korzystne i niekorzystne dla naszego organizmu. Dziecko siada wygodnie na dywanie, a rodzic zadaje pytania:

-Jak Ci minął weekend – co i z kim robiłeś/aś?

-W jakim humorze jesteś?. Następnie można pokazać dziecku w komputerze (telefonie, gazecie) obrazki przedstawiające różne czynności, które dziecko może wykonywać z rodziną, np. spacerującą rodzinę, rodzinę wspólnie grającą w piłkę, jeżdżącą na rowerze, sprzątającą, oglądającą telewizję, układającą puzzle, klocki oraz wycinki z gazet przedstawiające dziecko z telefonem/tabletem w ręku, dziecko z książką, malujące, grające na komputerze. Poprosić, przedszkolaka aby wypowiedział się, co najczęściej robi w czasie wolnym. (Jeśli mamy wycinek z gazety z daną czynnością, to przyklejamy go na białą kartkę z napisem: Czas wolny. W ten sposób tworzymy mapę czasu wolnego dziecka). Dodatkowo przeprowadzić z dzieckiem analizę, które czynności podane wyżej korzystnie wpływają na ich zdrowie i organizm, a które nie.

3. Aktywny rok – zabawa dydaktyczna, klasyfikacja aktywności zgodnie z porami roku.

(Poniżej przedstawione obrazy z czterema porami roku oraz obrazki z różnymi formami aktywności - należy wydrukować i wyciąć).

Na początek dziecko utrwała kolejno nazwy pór roku. Zadaniem przedszkolaka jest dopasować aktywność do odpowiedniej pory roku, np. kąpiel w jeziorze, zjeżdżanie na nartach itd...

# WIOSNA



# LATO



# JESIEŃ



# ZIMA



Formy aktywności:





Wtorek: Znamy się tylko z ekranu

1. Postacie z bajek – zabawa ruchowa, ćwiczenie pamięci. Rodzic przypomina dziecku różne postacie z bajek (jeśli jest możliwość można je wydrukować) np. Czerwonego Kapturka, wilka, Baby Jagi, Jasia i Małgosi, Śpiącej Królowny, Kopciuszka. Wspólnie z dzieckiem ustala ruch, gest charakterystyczny dla danej postaci, np. Czerwony Kapturek – zrywanie kwiatków i wkładanie ich do koszyczka, wilk – skradanie się na paluszkach, Baba Jaga – latanie na miotle,



Jaś i Małgosia – dobieranie się w pary (z mamą, tatą, rodzeństwem) i spacer w podskokach, Śpiąca Królewna – ułożenie się na podłodze na plecach, Kopciuszek – zamiatanie podłogi. Włączamy ulubioną muzykę, przy której dziecko swobodnie tańczy. Kiedy rodzic wypowie (lub podniesie wydrukowany obrazek) któregoś z postaci, dziecko wykonuje wcześniej ustalony ruch.

2. Czy to prawda? – odróżnianie sytuacji realnych od fikcyjnych. Rodzic przedstawia dziecku obrazki ilustrujące sytuacje realne, np. rozmawiających ludzi, lecący samolot, rodzinę siedzącą przy stole, i fikcyjne, np. rozmawiające smerfy, latającego w powietrzu człowieka, dinozaura siedzącego przy stole. (Obrazki poniżej).

Zadaniem dziecka jest rozdzielanie obrazków na prawdziwe – tzn. takie, z którymi przedszkolaki spotykają się na co dzień, i nieprawdziwe, fikcyjne – które mogą się zdarzyć np. tylko w bajkach. Rodzic rozmawia z dzieckiem na temat telewizji, pytając:

- Czy powinniśmy wierzyć we wszystko, co zobaczymy i usłyszymy w telewizji?.





3. Wprowadzenie literki „Ż”, „ż” - ćwiczymy pisownie „ż”.  
(Wydrukuj kartę pracy z literką Ż, ale tylko drukowaną )

<https://eduzabawy.com/nauka-pisania/alfabet/litera-z1/litera-z-kolorowanki-dowydruku-3/>

<https://eduzabawy.com/nauka-pisania/alfabet/litera-z1/kontury/>

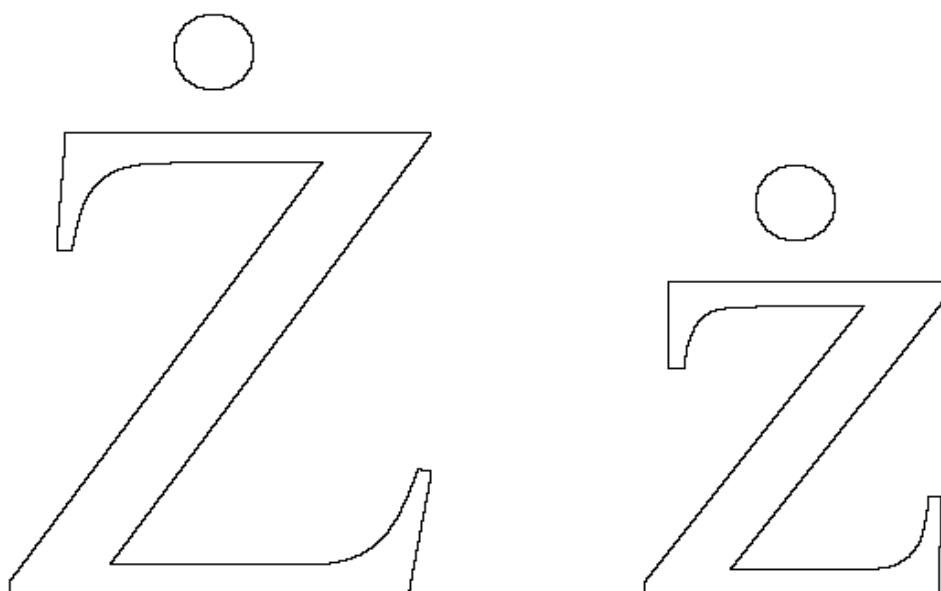
- Można z dzieckiem ułożyć literkę „ż” z klocków, formułować z włóczki, wysypać na tacę trochę mąki lub kaszy dziecko niech pisze paluszkami „ż”, „a”, „b”, „c”, „d” i inne literki dla przypomnienia. Warto zwrócić uwagę, aby dziecko nie zapomniało o kropce, gdyż „z” bez kropki to zupełnie inna litera. :-)



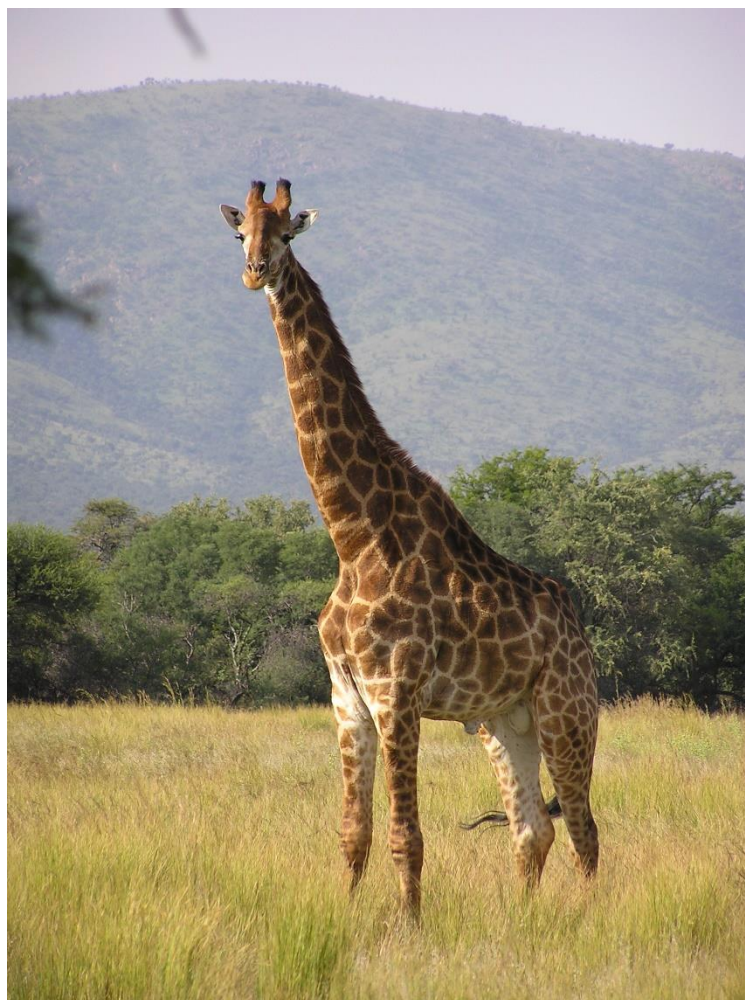
- Następnie dziecko odszukuje w całym domu nazwy rzeczy, w których występuje litera „ż” na początku, w środku lub na końcu wyrazu. Zadaniem dziecka jest wysylabizować je najpierw cicho potem głośno.

Można też skorzystać z podanych niżej wyrazów:

np. żaba, żubr, żołądź, żółw, żółty, żagiel, żonkil, wieża, żyrafa, żyrandol, abażur.



**Ż jak żyrafa**





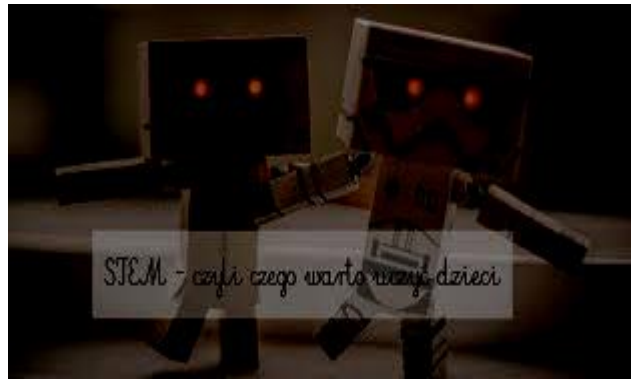
## Środa: Zabawy i gry komputerowe

1. Co to jest robot? – zabawa dydaktyczna, burza mózgów. Rodzic przedstawia dzieciom „robota” ( zdjęcie poniżej). Należy zadać pytania:

- Co to jest robot?
- Czy spotykamy go w sklepie, na ulicy, czy widzimy tylko w telewizji i internecie?.

Dziecko może wymyślać, do czego może służyć oraz w czym może pomóc.





2. Poproś rodzica o wydrukowanie załącznika „robot kostka”. Pokoloruj części ciała robota jak tylko chcesz, następnie z pomocą rodzica sklej elementy tak by powstała kostka. Twórz swoje roboty, jak tylko chcesz, dobrej zabawy.

Czwartek: Zwiedzamy miasteczko robotów.

1. Być jak robot - „Spacer robotów” – zabawa naśladowcza, ruchowa. Dziecko stoi swobodnie. Przy ulubionej muzyce zaczyna poruszać się kanciastymi ruchami, naśladując poruszanie się robotów. Na pauzę w muzyce kłania się do mamy, zginając ciało w pół – w takiej pozycji pozostaje w bezruchu, aż do ponownego usłyszenia muzyki. Inna pozycja: podnosi ręce do góry i staje w lekkim rozkroku. Kolejna pozycja: ręce wyciągnięte przed siebie porusza się stawiając duże kroki. Można wymyślać inne pozycje.

2. Poszukiwacze figur – utrwalenie graficznego obrazu figur geometrycznych. Rodzic przypomina dziecku kolejno narysowane i wycięte z papieru kształty figur geometrycznych, a dziecko je nazywa. Następnie rodzic podnosi jedną

figurę, zadaniem dziecka jest odszukanie podobnego kształtu w przedmiotach znajdujących się w domu, np. rodzic prezentuje kwadrat – dziecko pokazuje klocki, książki w tym kształcie.

3. Duży, większy, największy – zabawa matematyczna, określanie wielkości. Dziecko siada przy stoliku. Rodzic daje dziecku wycięte z papieru różnej wielkości kółka. Zadaniem dziecka jest przyklejenie ich na kartkę – od najmniejszego do największego. Potem kwadraty- dziecko przykleja na kartkę – od największego do najmniejszego.

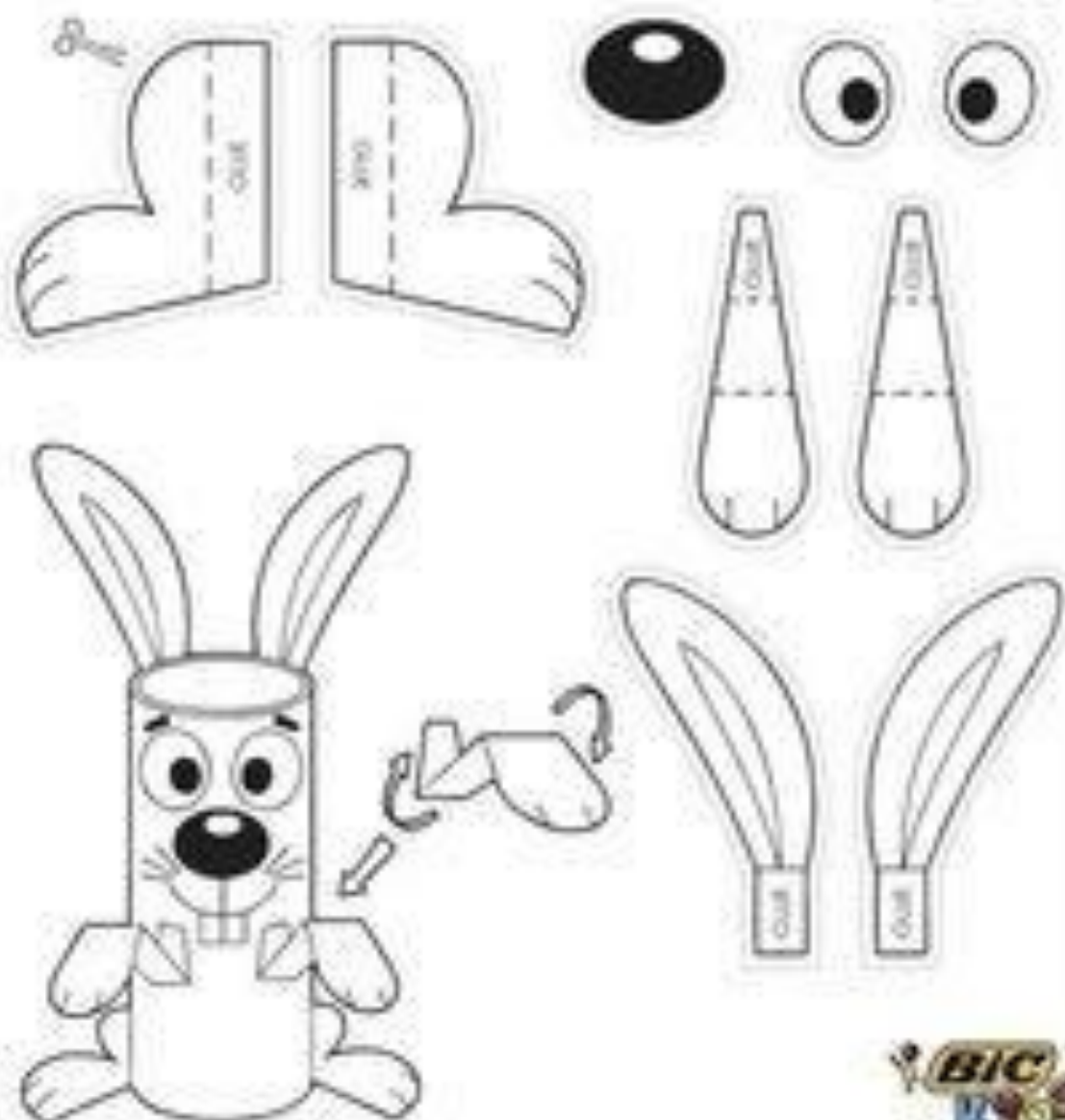
4. praca plastyczna „Królik”- z rolki po papierze. Materiały: rolka po papierze toaletowym bądź inna rolka, klej kredki, flamastry. Wydrukuj elementy królika, następnie je wytnij i umieść za pomocą kleju na rolce. Królik lub cała rodzina królików może być świetną ozdobą twojego pokoju na święta.

# Bunny toilet roll

Let's make a Bunny toilet roll. For this you will need: some glue, a pair of safe scissors, an empty toilet roll, the template below and some BIC colouring pencils.

## Instructions

1. Colour the bunny template pieces below, then cut them out.
2. Fold the pieces along the dotted lines and glue them to the toilet roll using the picture below as a guide.
3. Draw a mouth, teeth and whiskers under the nose.





Piątek: Przygody duże i małe nie tylko na ekranie.

1. W mieście robotów – wysłuchanie opowiadania i rozmowa na jego temat.  
Rodzic czyta dziecku opowiadanie:

W dalekiej krainie, za siedmioma górami, za ośmioma morzami znajdowało się miasto robotów. Miasto pełne było przeróżnych robotów, które żyły w nim już od bardzo dawna. Wszystkie roboty, aby mogły prawidłowo i sprawnie poruszać się, potrzebowały smaru. Roboty żyły w zgodzie, szanowały się i pomagały sobie w potrzebie. Nikomu niczego nie brakowało. Roboty potrafiły poradzić sobie z każdym problemem. Pewnego dnia ten ład został zburzony przez stworzenia nazywane przez roboty magnesami. Przyciągały one wszystko, co spotkały na swojej drodze, niszcząc przy tym miasto robotów. Roboty były zrozpaczone, ale postanowiły, że same wszystko odbudują. Mimo smutku i żalu zorganizowały zebranie, na którym obmyśliły plan odbudowy krainy. Roboty zaplanowały wszystko od początku. Odbudowały pocztę, kino, aptekę, dworzec, sklepy i restauracje. Na obrzeżach miasta roboty zbudowały swoje domki. Dzięki pracowitości i wytrwałości udało się im odbudować miasto. Zbudowały również centrum dowodzenia miastem, dzięki któremu mogły obserwować, czy nie zbliża się do niego zagrożenie, aby już nigdy więcej nie dopuścić do ataku Magnesów. Roboty postanowiły także wykonać osłonę antymagnesową, jednak nie wiedziały, który materiał nadawałby się do tego najlepiej. Testowały wszystko, dopóki nie odnalazły idealnego tworzywa, które uchroni je przed magnesami. Od tej pory roboty żyły w spokoju.

Karolina Rozpędek

Po wysłuchaniu opowiadania rodzic może zadać pytania:

- Jak poruszają się roboty?,
- Czego potrzebowały, aby ruszać się sprawniej? (można powtórzyć tutaj zabawę „Spacer robotów”),
- Czy historia mogła się naprawdę wydarzyć?,
- Czy istnieją na naszej planecie miasta robotów?,
- Jakie budynki znajdowały się w mieście po odbudowaniu go na nowo?.