

Wyróżnienie w ogólnopolskim konkursie na najciekawszy scenariusz zajęć z wykorzystaniem programów edukacyjnych serii „Królik Bystrzak” oraz programów do nauki matematyki – „Matematyczna przygoda” i „Wesołe działania matematyczne”.

Autor scenariusza: **Małgorzata Skwierz**

Przedszkole Samorządowe nr 11 w Gdyni

Temat scenariusza: „W Krainie Balonii”

Programy wykorzystane podczas zajęć: „KRÓLIK BYSTRZAK DLA ZERÓWKI” – „LICZ ZE ŚWINKOLOTKĄ”

AUTORSKI SCENARIUSZ ZAJĘCIA

W KRAINIE BALONII

Opartego na komputerowym programie edukacyjnym dystrybuowanym przez CD Projekt

TEMAT ZAJĘCIA: PODRÓŻ DO BALONII – utrwalenie poznanej litery „b”

GRUPA WIEKOWA: „0”

PROWADZĄCA: mgr MAŁGORZATA SKWIERCZ

ZADANIA NAUCZYCIELA:

- budzenie zaciekawienia otaczającym światem poprzez prowokowanie pytań i dostarczanie radości odkrywania,
- stwarzanie okazji do liczenia,
- tworzenie warunków do doświadczeń językowych ze szczególnym uwzględnieniem nabywania i rozwijania umiejętności czytania,

- umożliwienie dziecku dokonywania wyborów i przeżywania efektów własnych działań,
- tworzenie okazji do wymiany informacji,
- tworzenie warunków do odczuwania przez dzieci szacunku do pracy swojej i innych ludzi.

CELE OPERACYJNE:

DZIECKO

- swobodnie i śmiało wypowiada się,
- dyskutuje, argumentuje swoje wypowiedzi na miarę możliwości własnego wieku,
- porównuje, wyodrębnia różnice,
- dokonuje analizy i syntezy głoskowej wyrazów,
- określa miejsce głoski w wyrazie,
- rozpoznaje, nazywa i zakreśla poznaną literę b,
- określa strony: lewa, prawa,
- posługuje się liczebnikami głównymi w zakresie 10,
- wspólnie z nauczycielką i rówieśnikami przygotowuje wystawkę prac dla rodziców.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

zestaw komputerowy (posiadamy tylko jedno stanowisko), gra „Królik Bystrzak dla Zerówki”, piosenka Królika Bystrzaka „Tu w Balonii”, zestaw postaci na tablicę flanelową ilustrujący głównych bohaterów gry, obrazy przedstawiające przedmioty, w których nazwie znajduje się głoska b, kartoniki z podpisami, karty do indywidualnej pracy (wg wzoru z gry Licz ze Świnkolotką), kredki, kolorowe balony, kolorowe wstążeczki, duże obręcze, kartoniki z cyframi od 1 do 10, wyznaczone miejsce w sali – Balonia;

PRZEBIEG ZAJĘCIA:

1. Dzieci siedzą przed tablicą flanelową, na której umieszczona jest ilustracja z postaciami głównych bohaterów gry wzbogacona o ilustracje różnorodnych przedmiotów, w których nazwie znajduje się głoska b na początku i w środku (głoska b nie występuje na końcu wyrazu).
2. Balonowa przygoda – rozmowa połączona z poznaniem głównego bohatera – Królika Bystrzaka, zapoznanie z fabułą gry, przedstawienie problemu, z którym spotkał się Królik. Zabawa, podczas której dzieci wraz z Królikiem określają miejsce głoski b w poszczególnych nazwach przedmiotów znajdujących się na tablicy, dopasowywanie podpisów, wyszukiwanie litery b, zaznaczanie jej.
3. Zabawa Baloniku nasz malutki połączona z ćwiczeniami oddechowymi. (załącznik nr 1)
4. Rozwiązywanie problemów Królika Bystrzaka i jego przyjaciół z przemieszczaniem się ze Świnkolotką z jednej wyspy na drugą – wykorzystanie gry komputerowej „Królik Bystrzak dla Zerówki – Licz ze Świnkolotką”. Dzieci, po prawidłowym odczytaniu wartości poszczególnych liczb, operując myszką doczepiają odpowiednią ilość balonów do skrzydeł Świnkolotki, w ten sposób mogą ruszać w podróż. Ze względu na posiadane tylko jedno stanowisko komputerowe – pozostałe dzieci bawią się kolorowymi balonikami, wstążkami, oddając ruchem rytm i tempo usłyszanej piosenki Królika Bystrzaka „Tu w Balonii” (załącznik nr 2). Wspólnie śpiewają piosenkę. Zabawa kończy się, gdy wszystkie dzieci pomogą Królikowi Bystrzakowi i jego przyjaciołom.
5. Przelot do Balonii – zabawa ruchowa wzorowana na grze komputerowej. Jedno z dzieci wchodzi do dużej obręczy – jest Świnkolotką, dwoje dzieci naśladuje skrzydła samolotu. Pozostałe, według podanej cyfry, dołączają

do skrzydeł odpowiednią ilość balonów – lot jest możliwy, dlatego też ruszają w podróż do wyznaczonego miejsca w sali – Balonii.

6. Pomóż Królikowi Bystrzakowi – samodzielna praca na kartach z ilustracją Świnkolotki. (załącznik nr 3) Dzieci, tak jak w grze komputerowej muszą przyłączyć odpowiednią ilość balonów do skrzydeł, następnie kolorują cały obrazek, dorysowują bohaterów gry. Swoje prace umieszczają na wystawce dla rodziców.
7. Wspólne zabawy przy akompaniamencie piosenki Królika Bystrzaka „Tu w Balonii”.

Załącznik nr 1

Baloniku nasz malutki – zabawa połączona z ćwiczeniami oddechowymi

Baloniku nasz malutki

Rośnij duży, okrągłutki.

Balon rośnie, że aż strach,

Przebrał miarę, no i trach.

Opis zabawy:

Dzieci ustawione w bardzo ciasnym kole. Nadmuchują balonik – wciągają powietrze nosem, wydychają ustami z jednoczesnym powiększaniem kształtu balonika. Balon przybiera maksymalny kształt i na słowa no i trach puszczają balonik, podskakują i kucają.

Załącznik nr 2

„Tu w Balonii” – piosenka Królika Bystrzaka

Jest taki kraj, nie powiem gdzie

W nim nikt po ziemi nie przechadza się.

Popatrz sam, czy widzisz, że

Fajnie jest tak odbijać się.

Ref.: Tu w Balonii, w Balonii

Tu w Balonii, w Balonii

Skacz w dół, w dół, w dół

Tu w Balonii.

Bo w Balonii, bo w Balonii

O Balonii, Balonii

Tutaj zabawa czeka nas

Tutaj wesoło jest cały czas.

Nie ważne, czy rympsniesz w przód, czy w tył

Odbijasz się jakbyś z gumy był

Skacz, skacz, skacz

Wysoko tak, tak wysoko lata tylko ptak.

Ref.: Tu w Balonii, w Balonii

Tu w Balonii, w Balonii

Skacz w dół, w dół, w dół

Tu w Balonii.

Bo w Balonii, bo w Balonii

O Balonii, Balonii

Tutaj zabawa czeka nas

Tutaj wesoło jest cały czas.

Podczas zabawy dzieci wykorzystują kolorowe balony, wstążeczki, naśladują ruchem usłyszany tekst, wspólnie śpiewają piosenkę.

Załącznik nr 3

Karta pracy opracowana na podstawie gry „Królik Bystrzak dla Zerówki”