

Scenariusz zajęć dydaktycznych dla dzieci 5, 6- letnich

Temat: Przygoda z postaciami z bajek

Cele ogólne:

- rozwijanie logicznego myślenia,
- doskonalenie umiejętności podziału wyrazów na sylaby,
- doskonalenie umiejętności głoskowania o prostej budowie fonetycznej
- wdrażanie do rozpoznawania i nazywania uczuć
- rozwijanie spostrzegawczości,
- usprawnianie koordynacji wzorkowo- ruchowej,
- rozwijanie sprawności ruchowej ciała,
- utrwalanie poznanych liter,
- doskonalenie współpracy w zespole,
- rozwijanie zdolności koncentracji,
- usprawnianie umiejętności kodowania,
- rozwijanie sprawności ruchowej ciała,
- doskonalenie umiejętności pracy z tablicą interaktywną,
- rozwijanie podstawowych zdolności i umiejętności logicznego i twórczego myślenia.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- rozwiązuje zagadki słowne,
- dzieli wyraz na sylaby,
- głoskuje wyrazy o prostej budowie fonetycznej,
- wie, jak rozpoznawać i nazywać uczucia,
- umie mówić o uczuciach,
- aktywnie uczestniczy w zabawach,
- będzie się poruszać zgodnie ze słyszaną muzyką, zareaguje ruchem na przerwę w muzyce,
- rozpoznaje poznane litery,
- rozpoznaje tytuł bajki na podstawie charakterystycznych obrazków,
- wykaże się znajomością nazw tytułów bajek,
- zgodnie współpracuje w zespole,
- potrafi segregować obrazki, które przypisane są do odpowiedniej baśni,
- poprawnie odczytuje kodowaną drogę,
- poprawnie powtarza zaobserwowane gesty i ruchy,

- skupi uwagę na zadaniach, doprowadzi je do końca,
- rozwija sprawność ruchową ciała,
- poznaje nową technikę zapamiętywania.

Metody:

- słowne - objaśnienia, zagadki
- czynne - zadań stawianych do wykonania
- aktywizujące

Formy pracy:

- zbiorowa
- grupowa
- indywidualna

Środki dydaktyczne:

Teksty zagadek, obrazki z historyjką obrazową przedstawiająca bajkę „Kopciuszek”, buźki przedstawiające emocje, tamburyn, obrazki przedstawiające „Jasia i Małgosię”, „Śpiącą Królownę”, „Krasnoludka”, koperty z naklejonymi literami: O o, A a, M m, T t, I i, obrazki charakterystyczne do baśni oraz kartki z danymi tytułami (Kopciuszek, Królowna śnieżka, Jaś i Małgosia, Kot w butach, Trzy Świnki), grzechotka, obrazki z postaciami i rekwizytami z bajek, tablica multimedialna.

Przebieg zajęć:

1. Zabawa dydaktyczna „Bajkowe zagadki”
 - a) Dzieci odgadują zagadki słowne,
 - b) Dzieci dzielą na sylaby wyrazy będące rozwiązaniem niektórych zagadek,
 - c) Dzieci 6 letnie głoskują wybrane wyrazy.
2. Zabawa „Uczucia dziewczynki”

Dzieci opowiadają co się dzieje na obrazkach oraz co czuła dziewczynka. Przyczepiają na obrazki buźki przedstawiające odpowiednie emocje.

3. Zabawa ruchowa „Znajome postaci”

Dzieci biegają swobodnie po sali w rytm tamburyna, gdy nastanie cisza, zatrzymują się, patrzą na ilustrację pokazaną przez nauczyciela i reagują w ustalony wcześniej sposób.

4. Zabawa dydaktyczna „Kłopoty z bajkami”

Nauczyciel dzieli dzieci na zespoły. Każdy zespół otrzymuje kopertę z naklejonymi literami. Każda koperta przypisana jest do jednej bajki. W każdej z tych kopert znajdują się obrazki charakterystyczne dla danej baśni. Dzieci mają za zadanie określić o jaką bajkę chodzi. Po odgadnięciu tytułu, nauczyciel prosi dzieci o wyszukanie liter widniejących na każdej kopercie w tytule odpowiedniej bajki.

5. Zabawa ruchowa „Nasze bajki”

Dzieci spacerują po sali w rytm grzechotki. Na przerwę w muzyce wyszukują obrazki z rekwizytami i postaciami z bajki i kładą na odpowiedni obrazek.

6. Zabawa „Zakodowane postacie i rekwizyty”

Na przygotowanej planszy (rozłożenie 24 obrazków z postaciami i rekwizytami z bajek) dziecko porusza się po zakodowanej drodze według strzałek.

7. Zabawa ruchowa z wykorzystaniem rymowanki „Wielki smok”

Nauczyciel czyta rymowankę i pokazuje gesty oraz ruchy, dzieci powtarzają za nauczycielem.

8. Gra multimedialna „Memory”