

Propozycja zajęć na 05.05.2020

Witajcie Elfy i Wasze Rodzinki!

Dziś edukacja matematyczna i ruchowa

Temat zajęć: „Pośród multimediiów”

Cele:

- + przybliżenie nowoczesnych technologii
- + kształtowanie umiejętności bezpiecznego i właściwego korzystania z multimediiów
- + rozwijanie logicznego myślenia
- + kształtowanie umiejętności kodowania oraz dodawania
- + rozwijanie sprawności ruchowej

Powitanka (na melodię *Wlazł kotek*)

Dzień dobry, dzień dobry, witam Was.

Chcę skakać, chcę tupać, bo już czas.

Zapytajmy dziecko jak lubi spędzać wolny czas?

Dzieci opowiadają w co się bawią, jakie są ich ulubione zajęcia, czy korzystały z urządzeń elektronicznych, w jaki sposób. Dzieci wymieniają urządzenia, np. komputer, laptop, telewizor, smartfon, opowiadają w jaki sposób z nich korzystały.

Rozwiązywanie zagadek - Multimedia

Rodzic czyta zagadki, dzieci podają rozwiązania i wskazują obrazki poniżej.

Włącz go, a wnet ci pokaże bajki, filmy, mnóstwo zdarzeń.

Taka jego jest robota - bawić cię... gdy masz pilota. (telewizor)

Papierowa, pełna wieści, których setki w sobie mieści.

Ma też wersję w internecie. O czym mowa? O... (gazecie)

Dziś powszechne urządzenia, kiedyś nie do pomyślenia

Żeby ludzie z wielkiej dali, przez coś z sobą rozmawiali. (telefon)

Gra piosenki, czasem gada, czasem bajki opowiada.

Możesz słuchać, gdy ma rację, lub po prostu zmienić stację. (radio)

Gdy to, co masz w komputerze, chcesz zobaczyć na papierze,
Ona chętnie ci pomoże, czarno-biało lub w kolorze. (drukarka)



Zapytajmy dziecko, co to jest urządzenie multimedialne i do czego służy.
Wyjaśnijmy, iż multimedia stanowią połączenie kilku różnych form przekazu informacji: tekstów, dźwięku, obrazów, ruchu, filmu, a służą do przekazywania informacji między ludźmi. Zapytajmy jakie urządzenia znają. Przypomnijmy również o czasopiśmie, które są zaliczane do mediów drukowanych.

„Klik - słuchaj, co zrobić” - zabawa ruchowa.

Na hasło: „Klik” dziecko biega w różnych kierunkach, na hasło „Klik, klik” porusza

się na czworakach tyłem, na hasło „Klik, klik, klik” stoi na jednej nodze w bezruchu. Zabawę powtarzamy kilka razy

Otwórzcie proszę książkę na stronie 3. Dzieci patrzą na zdjęcia i opowiadają, jak dzieci i ich rodzice korzystają z różnych mediów, np. słuchają audiobooków przez słuchawki, kupują bilety do kina przez telefon, rozmawiają przez komunikator, czytają czasopisma, bawią się przy programie telewizyjnym. Dzieci stawiają znak „+” przy sytuacjach, które im się przydarzyły, a znak „-” przy sytuacjach, z którymi się nie zetknęły. Następnie rysują w pustym okienku jeszcze inny sposób, w jaki korzystają z mediów.

1 Popatrz na zdjęcia i powiedz, jak dzieci i rodzice korzystają z różnych mediów. Pustaw przy tych sytuacjach, które ci się przydarzyły, a przy sytuacjach, które są ci obce. Narysuj, jak się czujesz, kiedy korzystasz z multimedów.

■ Narysuj na kartce z bloku, w jaki sposób ty korzystasz z multimedów.

Jak mądrze korzystać z technologii? 3

Jaką liczbę wskazuje komputer? - zabawa matematyczna, kodowanie, dodawanie w zakresie 10.

Dziecko otrzymuje kartki w formacie A4 - to monitor komputera.

Prezentujemy poniższy kod z kartoników w kształcie figur geometrycznych



Jaką liczbę pokazał komputer? Dzieci rysują figury zgodnie z kodem, liczą i umieszczają na swoim monitorze pod kodem cyfrę 3.



Dzieci na swoich „monitorach” rysują figury geometryczne zgodnie z podanym kodem (jeden kwadrat, dwa trójkąty, trzy koła). Na pytanie, jaką liczbę pokazał komputer, dzieci liczą figury i kładą na swoim monitorze cyfrę 6. Rodzic sprawdza poprawność odczytania szyfru, a następnie powtarza zabawę, za każdym razem zwiększając poziom trudności zadania, np. 2 kwadraty, 2 trójkąty, 4 koła.



Rodzice! Określimy teraz wspólnie z dzieckiem zasady mądrego korzystania z komputera. Zapiszmy je na dużej kartce a dzieci dorysowują piktogramy, znaczki według własnego pomysłu.

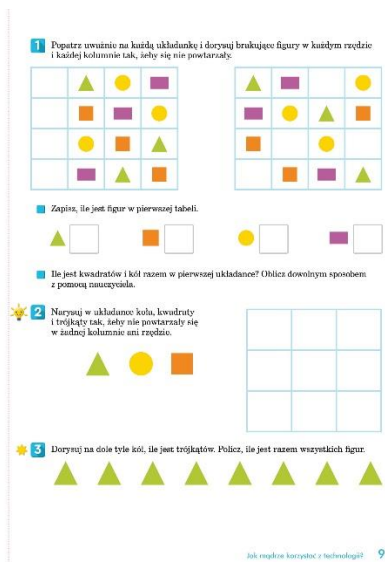
Przykładowe zasady:

1. Komputer włącza tylko osoba dorosła.
2. Czas poświęcony zabawie przy komputerze wynosi 15 minut.
3. Przyjmujemy prawidłową postawę ciała podczas siedzenia przy komputerze.
4. Utrzymujemy odpowiednią odległość oczu od monitora.
5. Możemy grać tylko w gry przeznaczone dla dzieci.
6. Nie wchodzimy na strony internetowe bez zgody i obecności rodziców.
7. Gdy jest ładna pogoda, wybieramy pobyt na świeżym powietrzu, a nie siedzenie przy komputerze.

Otwórz proszę książkę na stronie 9

Dzieci uważnie patrzą na sudoku i dorysowują brakujące figury w każdym rzędzie i w każdej kolumnie. Następnie zapisują liczbę poszczególnych figur oraz sumują liczbę kwadratów i kół.

Wykonaj proszę kolejne polecenia na tej stronie.



Zakładamy coś wygodnego, ściągamy obuwie i zaczynamy... Pamiętajmy o bezpieczeństwie!

Pomoce: krzeselka, łyżki do wystukania rytmu, piłeczki pingpongowe albo piórka

I. Rodzic rozstawia 3, 4 krzeselka w różnych miejscach pokoju, zachowując odległość między nimi.

„Usiądź na krzeselku” – zabawa orientacyjno-porządkowa. Dziecko biega między krzeselkami w tempie wystukiwanym przez rodzica. Na hasło: Usiądź na krzeselku – dziecko siada na najbliższym krześle. Ćwiczenie powtarzamy kilka razy.

II. 1. „Ślimak chowa się pod liściem” – ćwiczenie dużych grup mięśniowych. Dzieci czochają się między rozstawionymi krzeselkami. Na hasło: Ślimak chowa się pod liściem – wpełzają pod krzeselko i kładą się na brzuchu z rękoma ułożonymi pod brodą.

2. „Powódź” – ćwiczenie dużych grup mięśniowych. Dzieci we wspięciu na palcach maszerują po sali między krzeselkami. Na hasło: Powódź – stają obunóż na najbliższym krzeselku. Ćwiczenie powtarzamy kilka razy.

3. Dziecko ustawia krzeselka jedno za drugim i siada. „Podróżujemy pociągiem” – ćwiczenie wyprostne. Na hasło „Bilety do kontroli, proszę” – wyprostowane ręce podnosi w górę.

4. „Kreci tunel” – ćwiczenie dużych grup mięśniowych. Dziecko przeczołguje się przez utworzony przez krzeselka tunel.

5. „Dmuchnij piłeczkę” – ćwiczenie oddechowe. Dziecko leży przodem do krzeselka. Dmucha na piórko czy piłeczkę pingpongową (coś lekkiego) tak aby przeleciała pod krzeselkiem.

6. „Slalom” - ćwiczenie dużych grup mięśniowych. Rodzic rozsuwa krzeselka na odległość około 0,60 m od siebie. Dziecko maszeruje we wspięciu na palcach między krzeselkami z rękoma ułożonymi w „skrzydełka”. Omijając kolejne krzeselka, siadają na moment na każdym z nich.

7. „Slalom na czworakach” - ćwiczenie dużych grup mięśniowych. Dziecko przechodzi na czworakach między krzeselkami.

III. „Dotknij krzeselka” - ćwiczenie dużych grup mięśniowych. Krzeselka w różnych miejscach pokoju, jak na początku zajęć. W zależności od tempa rytmu wybijanego na łyżkach dziecko biega lub maszeruje omijając krzeselka. Na hasło: Uwaga! zatrzymuje się przed krzeselkiem, a rodzic określa, jakimi częściami ciała ma dotknąć krzeselka, np. ręką, ręką i nogą, obiema nogami i ręką, łokciem i kolanem, pupą.

Super!

Na zakończenie proponujemy film edukacyjny dotyczący zasad bezpiecznego korzystania z urządzeń multimedialnych:

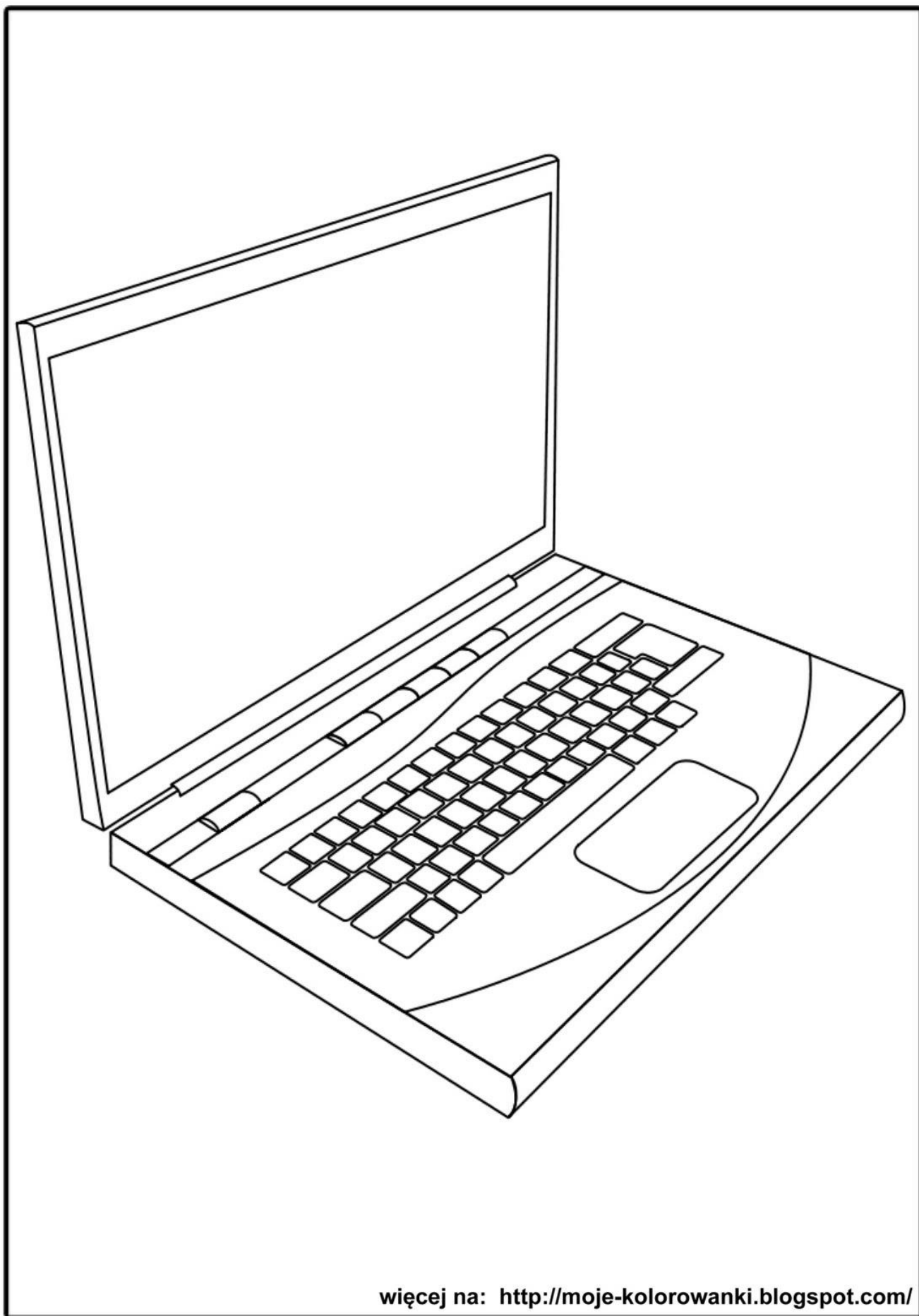
<https://www.youtube.com/watch?v=-1rkVflmsKA&t=8s>

Dla chętnych dzieci - liczba 14. Karta pracy strona 92 część 3.



Dziękujemy za dziś i zapraszamy jutro
Ela i Arleta

W gratisie mamy dla Was urządzenie multimedialne, które możecie wydrukować na kolejnym urządzeniu multimedialnym. 😊



więcej na: <http://moje-kolorowanki.blogspot.com/>