

Scenariusz zajęć – grupa Wiewiórki (4 – latki)

Temat tygodnia: Jestem kulturalny.

Temat dnia: Grzeczne słówka.

Data: 14.04.2021 r. (środa)

Nauczyciel: Magda Nabrzyska

Dzień dobry Wiewióreczki! Witam Was w kolejnym dniu o dobrych manierach. Dzisiaj poznacie piosenkę o grzecznych słówkach i pobawicie się trochę cyferkami i literkami, które zdążyliście poznać. Miłego dnia! ☺

Cel zajęć: Poznanie piosenki z dziecięcego repertuaru dotyczącej kulturalnego zachowania.

Środki dydaktyczne: nagranie piosenki „Grzeczne słówka”, kartoniki z literkami, szablon głoski s i sz, ilustracje rozpoczynające się na głoskę s lub sz, kostka do gry, druciki kreatywne, plastelina, nożyczki, klej

Przebieg zajęć:

1. „Grzeczne słówka” – słuchanie piosenki i rozmowa na jej temat. Rodzic pyta: *O czym jest piosenka? Kto ma używać grzecznych słów? Czy piosenka jest smutna, czy wesola?*

Grzeczne słówka

sł. Agnieszka Galica, muz. Tadeusz Pabisiak

Dziękuję, przepraszam i proszę,
trzy słówka, za małe trzy grosze.
I grzeczny królewicz, i grzeczna królewna
znają te słówka na pewno.

Ref.: Trzy słówka, za małe trzy grosze:
dziękuję, przepraszam i proszę.

To przecież niewiele kosztuje,
gdy powiesz: uprzejmie dziękuję.
Korona ci z głowy nie spadnie na pewno,
nawet gdy jesteś królewną.

Ref.: Trzy słówka, za małe trzy grosze:
dziękuję, przepraszam i proszę.
Dziękuję...
Przepraszam...
Proszę...

<https://www.youtube.com/watch?v=kwLEwyI-JzM> – nagranie piosenki „Grzeczne słówka”.

2. „Czujne ucho” – zabawa słuchowa przy piosence. Rodzic włącza ponownie piosenkę. Dziecko siedzi, i jego zadaniem jest klasnąć w dłonie za każdym razem, gdy usłyszy jedno z „grzecznych słówek”. Następnie dziecko wstaje, a Rodzic prezentuje raz jeszcze piosenkę – dziecko musi tupnąć, gdy usłyszy jedno z „grzecznych słówek”.

3. „Swobodne zabawy z literkami i cyferkami” – poniżej wstawiam przykład zabaw z literkami oraz cyferkami, a także wstawiam potrzebne pomoce **Załącznik 1.:**

ZABAWA 1: Odszukaj małą i wielką literę ”A”, następnie wskazujemy kolejne litery.

ZABAWA 2: Dobierz w pary małe i wielkie litery drukowane (zestaw pisany czcionką Arial) oraz małe i wielkie litery pisane (zestaw pisany czcionką ElementarzDwa).

ZABAWA 3: Do zabawy potrzebujecie druczki kreatywne oraz zestaw liter i cyfr (zestaw pisany czcionką Arial). Zadaniem dziecka jest ułożyć z drucików wylosowaną literkę lub cyfrę.

ZABAWA 4: Do zabawy potrzebujecie kostki do gry oraz plansz z literkami. Zadaniem dzieci jest rzucenie kostką, a następnie odszukanie planszy z tą samą literą.

ZABAWA 5: Do zabawy potrzebujecie kostek do gry (cyfry i kropki) i plansz z cyframi. Zadaniem dzieci jest rzucenie kostką, a następnie odszukanie planszy z taką samą cyfrą. Zabawę można utrudnić np. dzieci rzucają kostką z kropkami, najpierw liczą kropki, a następnie odszukują planszę z odpowiednią cyfrą.

ZABAWA 6: Potrzebujemy plastelinę oraz plansze z literkami i cyframi. Zadaniem dziecka jest ulepienie z plasteliny literki lub cyfry. Do zabawy najlepiej użyć zestawu pisanego czcionką Arial (wielkie litery).

ZABAWA 7: Z rozsypanki literowej zadaniem dziecka jest ułożenie swojego imienia. Dla ułatwienia możemy przygotować dzieciom wizytówki z ich imionami. Rodzic wycina dziecku kwadraciki z literkami, z których składa się imię dziecka. W razie trudności można dziecku zrobić wizytówkę z jego imieniem.



4. „Sz oraz s” – ćwiczenia artykulacyjne, ćwiczenie słuchu fonemowego. Rodzic pokazuje dziecku różne obrazki rozpoczynające się głoską sz i s. Dziecko ma za zadanie wyciąć obrazki i głośno wypowiedzieć nazwę obiektu na ilustracji i ułożyć obrazek po stronie głoski s – którą symbolizuje smok, lub głoski sz – którą symbolizuje szalik. **Załącznik 2.**

DLA CHĘTNYCH!

- „Napisz cyferki” – zadaniem dziecka jest samodzielnie napisanie cyferek w kratkach. **Załącznik 3.**

Załącznik 1.

a

A

o

O

M

m

S

s

a

A

o

O

m

M

s

S

1

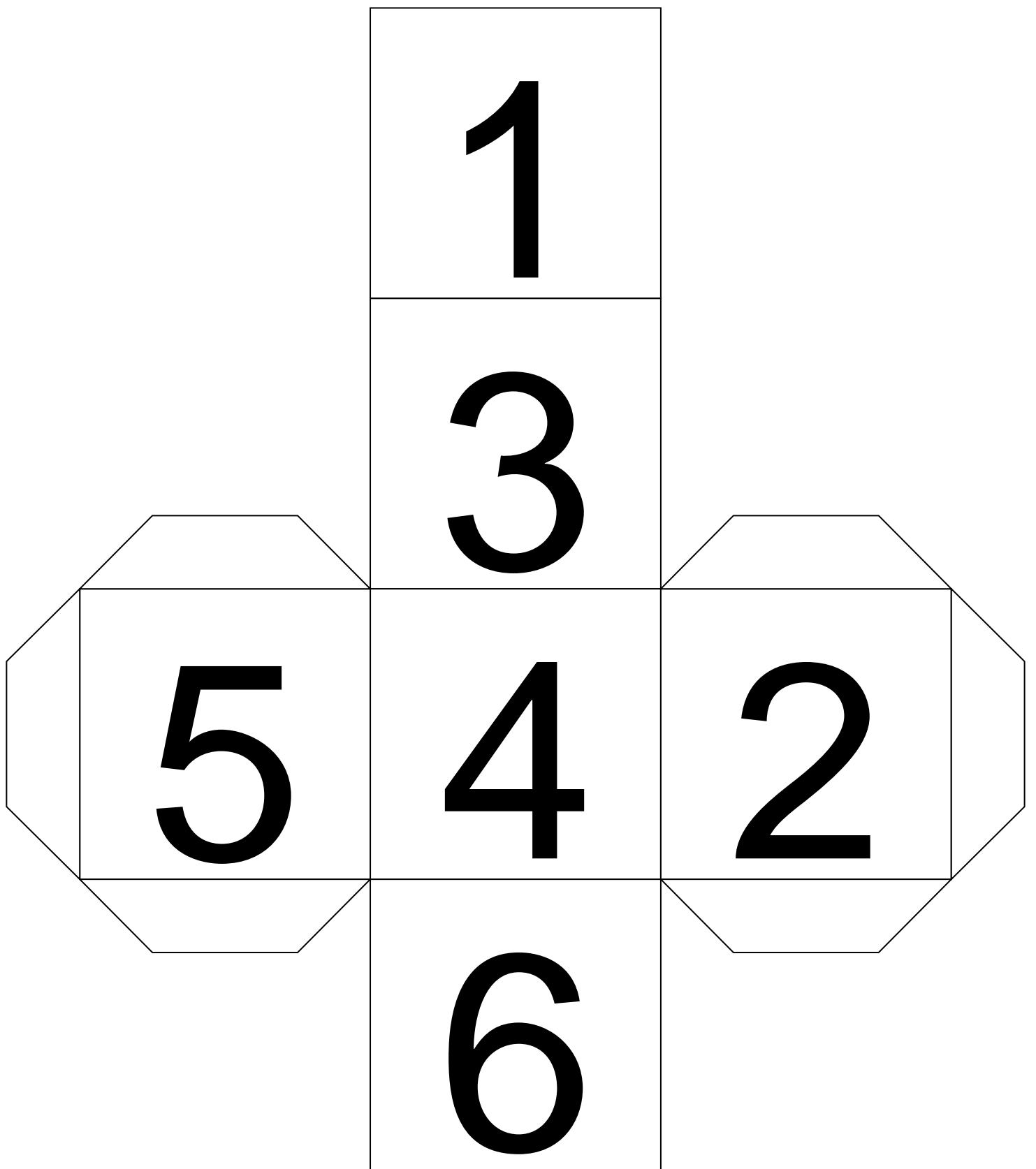
2

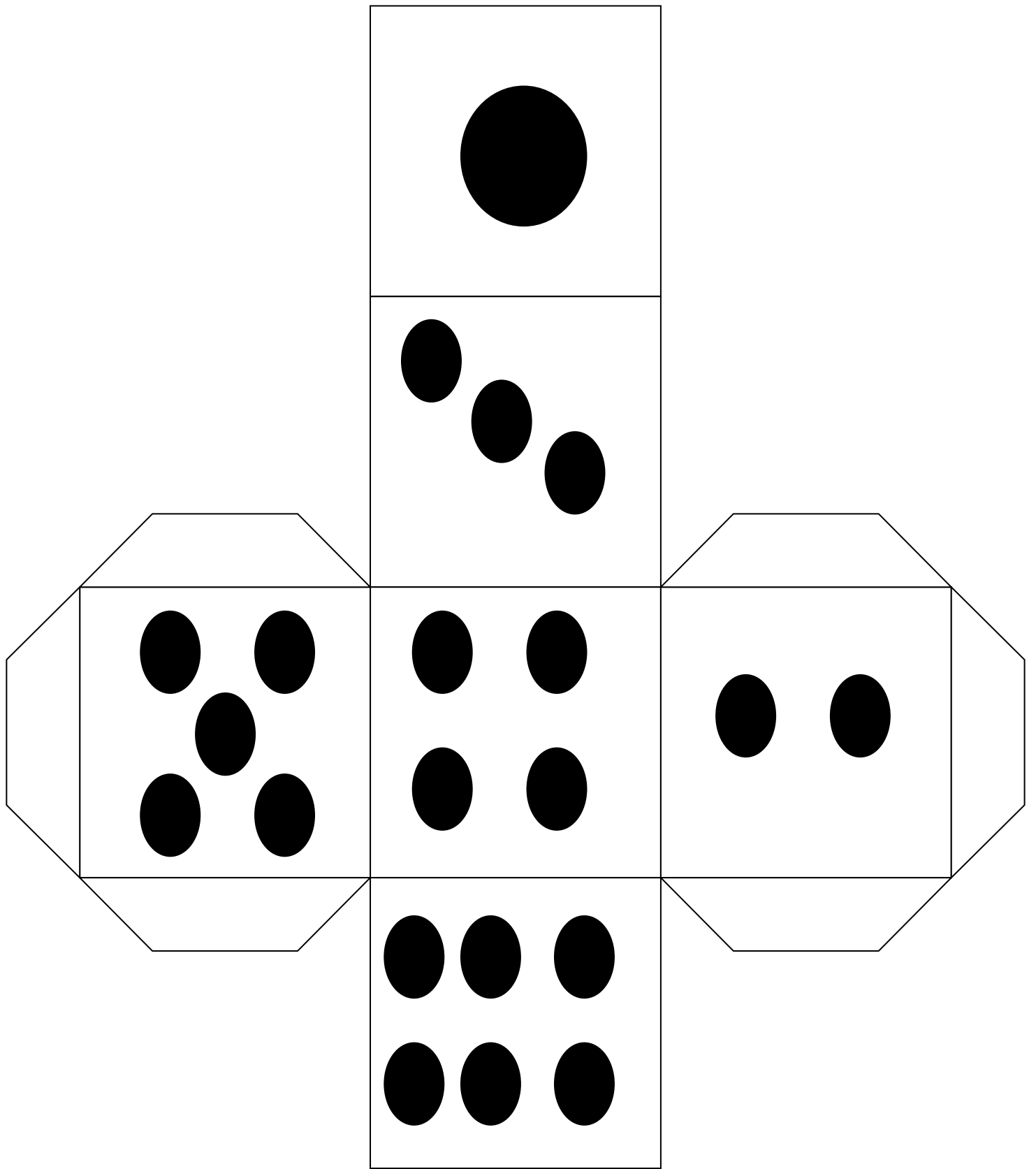
3

4

5

6





A

m

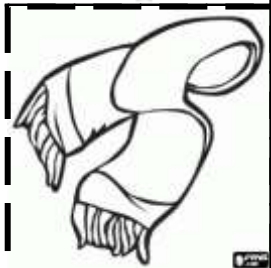
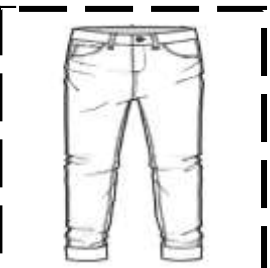
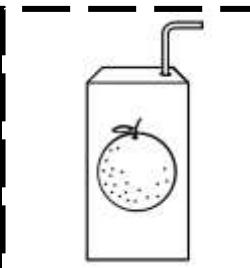
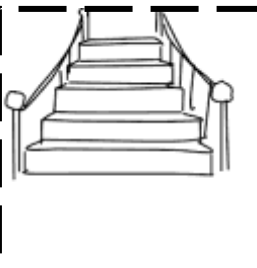
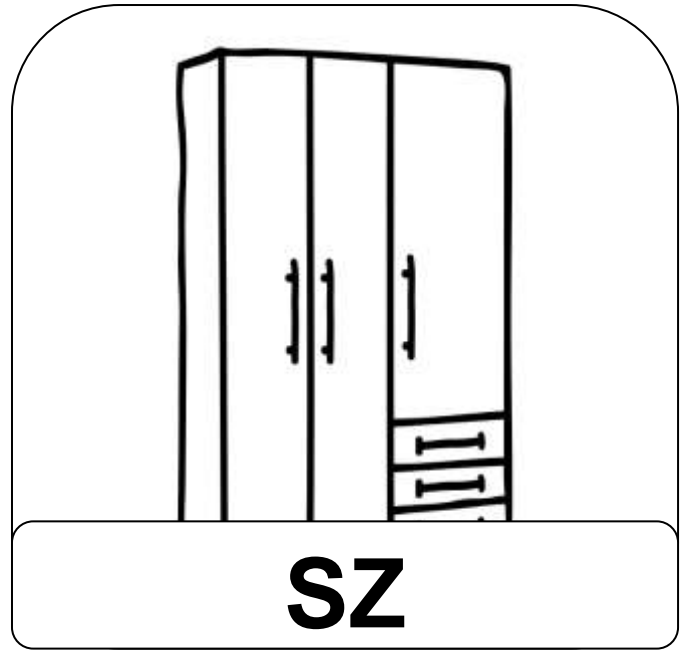
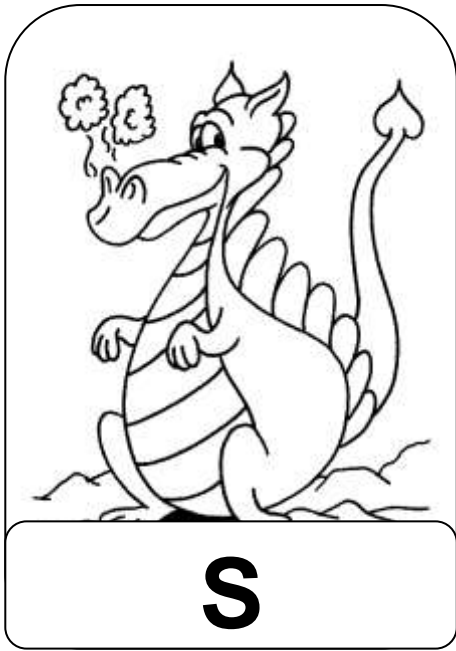
a

S

O

s

Załącznik 2.



Załącznik 3.

1				
2				
3				