

Scenariusz zajęć: *Od 1 do 6 – na ruch mam dziś chęć*

Dobrostan z eTwinning

Autorka: Agnieszka Besser-Krysiak

Czas trwania zajęć: 60 minut

Grupa docelowa: wychowankowie przedszkola

Cele:

- kształtowanie motoryki dużej, rozwijanie poszczególnych partii mięśni
- kształtowanie motoryki małej jako niezbędnego elementu osiągnięcia gotowości do nauki pisania
- wdrażanie do zainteresowania ruchem – podstawową aktywnością człowieka
- rozwijanie zainteresowań matematycznych w zakresie konstruowania gier i grania w nie
- kształtowanie dojrzałości emocjonalnej i społecznej w sytuacjach odnoszenia sukcesów i porażek

Potrzebne materiały (załączniki do wydruku poniżej):

- kości (kostki) przygotowane z pomocą generatorów lub te wydrukowane z załączników
- kości matematyczne – co najmniej 2 sztuki na drużynę
- duże arkusze szarego papieru
- materiały plastyczne: mazaki, kredki, farby itp.

Wykorzystane narzędzia TIK:

- [Canva](#) i pomoce przygotowane z jej wykorzystaniem
- Aplikacja [Classroomscreen](#)
- Generatory kości: [Tools for educators](#), [SENTEACHER](#), [StoryboardThat](#)



Przebieg zajęć:

1. Przygotowanie

Przed zajęciami nauczyciel przygotowuje kości matematyczne, co najmniej dwie sztuki na drużynę oraz dla każdej drużyny duży arkusz szarego papieru. Ważne jest również to, aby każda drużyna miała do swojej dyspozycji mazaki, kredki i rolkę po papierze toaletowym dla każdego dziecka.

2. Wprowadzenie

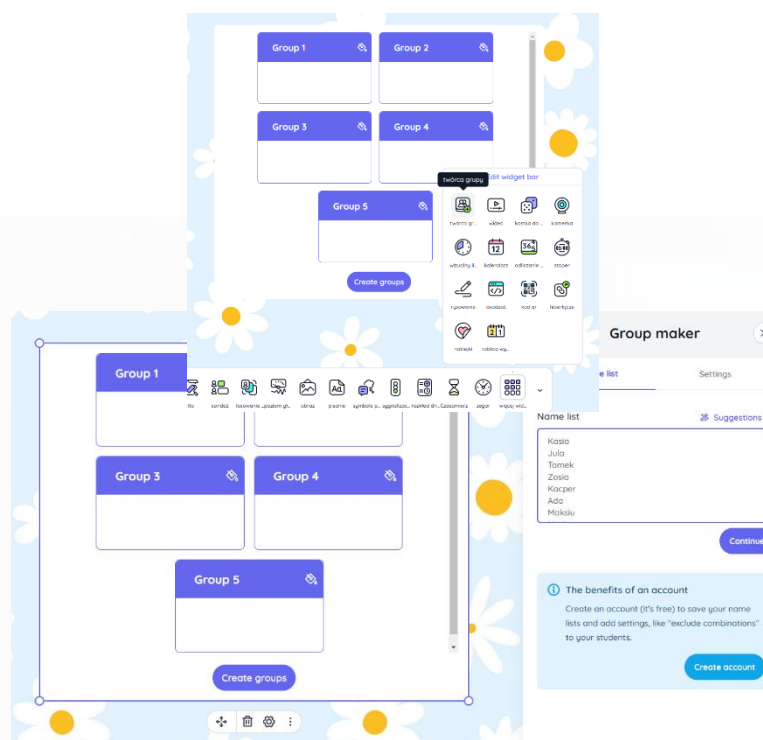
Nauczyciel rozkłada przed sobą różne gry planszowe i zachęca dzieci do udziału w rozmowie na temat tego:

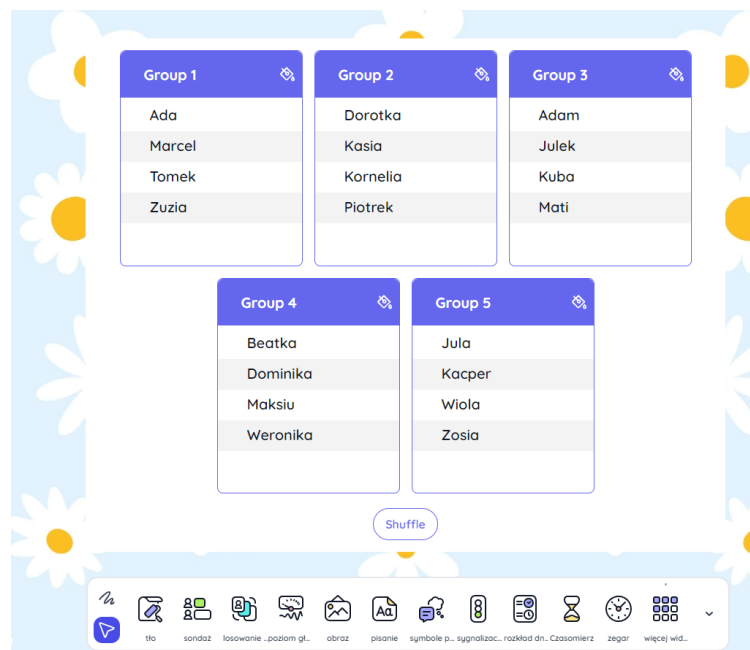
- czy lubią gry planszowe?
- z kim grają w gry planszowe?
- jaka jest ich ulubiona gra planszowa? itp.
- omówienie wyglądu kości, pionków, plansz itp.

Następnie nauczyciel zaprasza przedszkolaki do stworzenia własnych gier.

3. Tworzenie gier

- 1) Pierwszy element to pokazanie dzieciom, jak może wyglądać prosta gra ściganka (Załącznik nr 1)
- 2) Zwrócenie uwagi na napisy START (początek gry) i META (koniec gry) – młodszym dzieciom można wydrukować te napisy (Załącznik nr 2), a starsze przedszkolaki zachęcić do ich napisania.
- 3) Kolejny etap to podział dzieci na drużyny (od 2 do 4 osób w każdej). Możemy to zrobić tradycyjnie np. losując patyczki z imionami dzieci lub z wykorzystaniem aplikacji Classroomscreen (widget: twórca grupy)

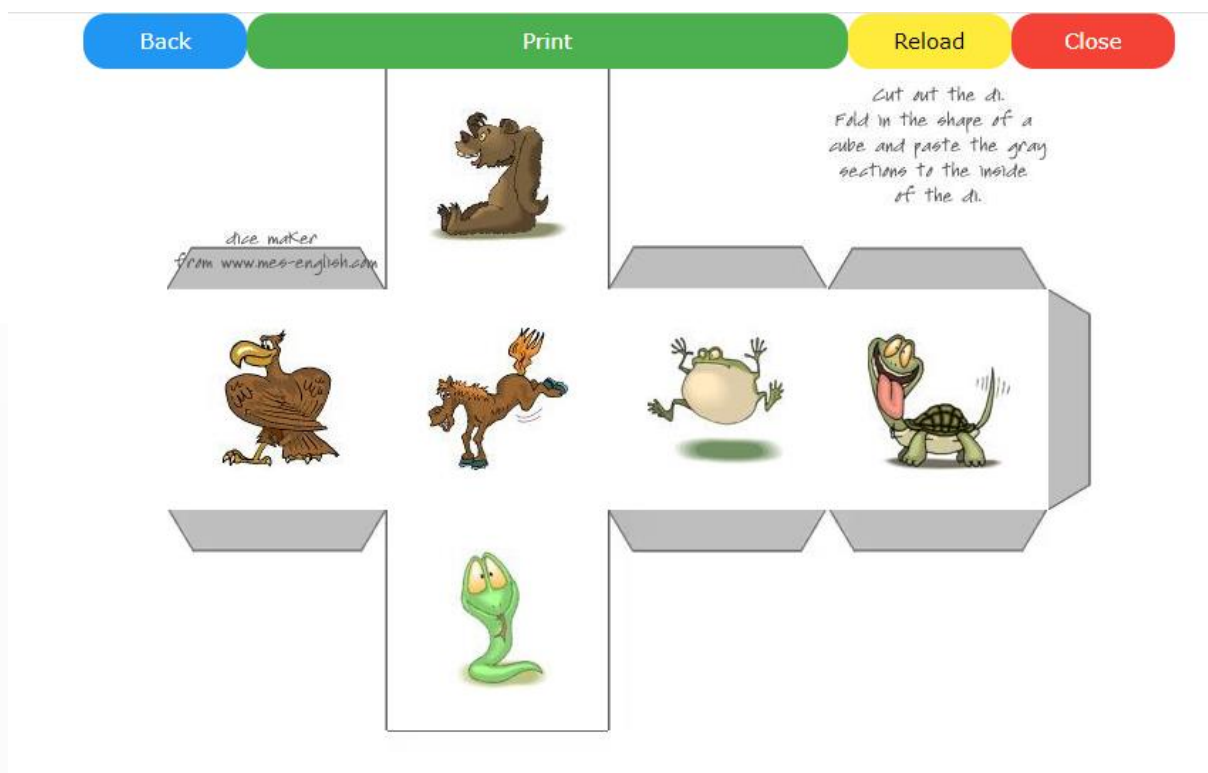




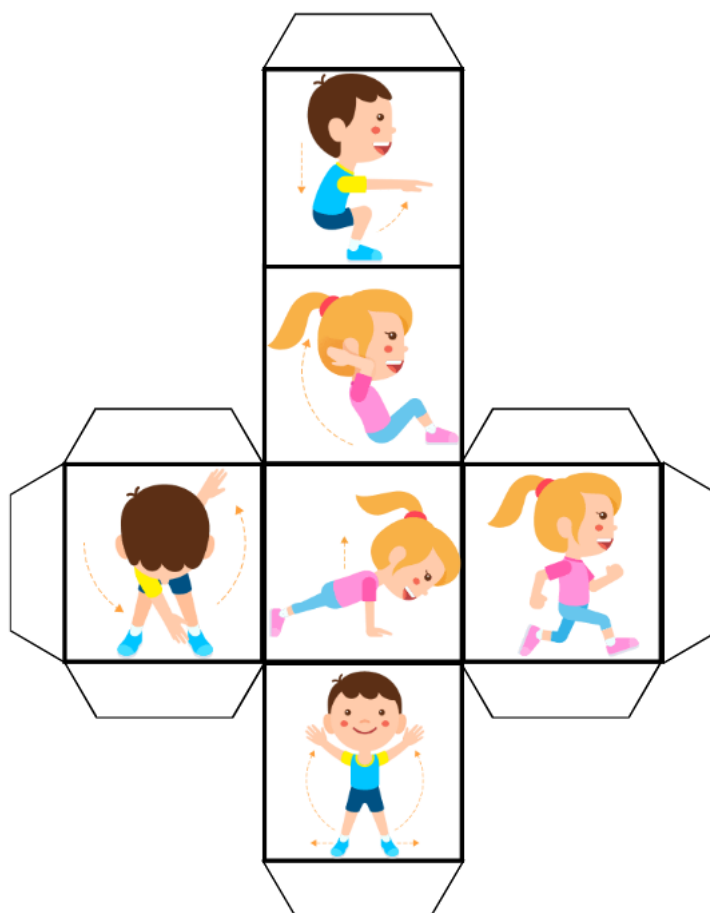
- 4) Każdej z grup nauczyciel rozdaje duży arkusz papieru pakownego, rolki po papierze toaletowym (dla każdego dziecka), kostki do gry oraz przybory plastyczne. Zadaniem przedszkolaków jest stworzenie gry z wykorzystaniem jednej bądź dwóch wylosowanych kości ruchu.

Przykłady kości poniżej i w załącznikach:

- a) Zwierzątka – naśladowanie sposobów poruszania się zwierząt
Szablon stworzony w aplikacji: [Tools for educators](#) (Załącznik nr 3)

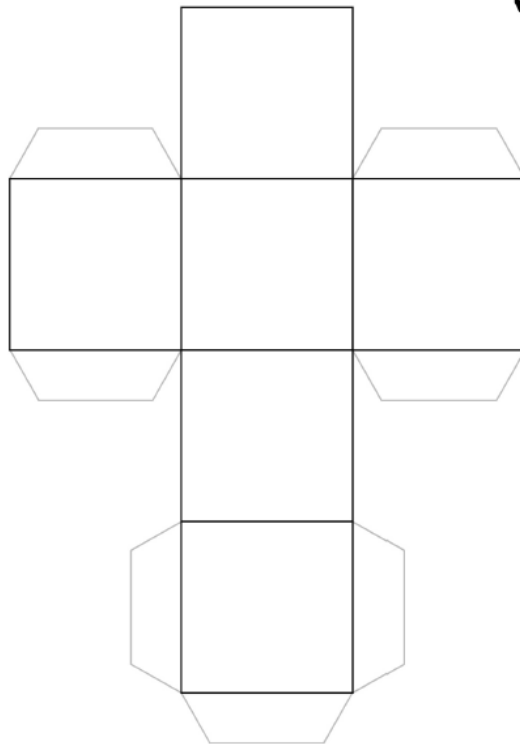


- b) ćwiczenia ruchowe – wykonanie poszczególnych ćwiczeń
Szablon stworzony w [Canva](#) (Załącznik nr 4)



- c) konkurencje sportowe – naśladowanie dyscyplin sportowych
Szablony stworzony w [SENTEACHER](#): [szablon kostki](#) (Załącznik nr 5) i [obrazki](#) (Załącznik nr 6)

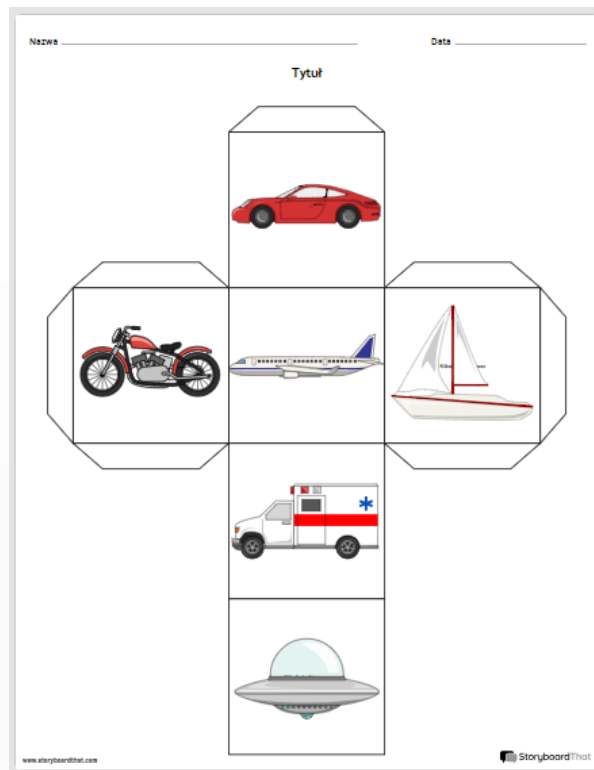
[Printables](#) / [Literacy](#) / [Word & Picture Cards](#)



Cube



- d) pojazdy – naśladowanie pojazdów
Szablon stworzony w [StoryboardThat](https://www.storyboardthat.com) (Załącznik nr 7)



- 5) Tworząc grę każda drużyna:
- Tworzy planszę typu ściganka na arkuszu papieru pakowego – określają START i METĘ – dzieci mogą samodzielnie narysować pola lub np. odrysować je od papierowego talerzyka itp.
 - Na planszy tworzy pola specjalne zadań, które wymuszają użycie kości ruchu.
 - Tworzy pionki zawodników z rolek po papierze toaletowym – najłatwiejsza opcja to pomalowanie ich farbami każdej na inny kolor, wersja kreatywna – nadanie pionkowi np. cech postaci.



Jeżeli udało się dzieciom stworzyć na tyle duże pola na planszy gry, to mogą one poruszać się po niej samodzielnie zastępując tym samym pionki.

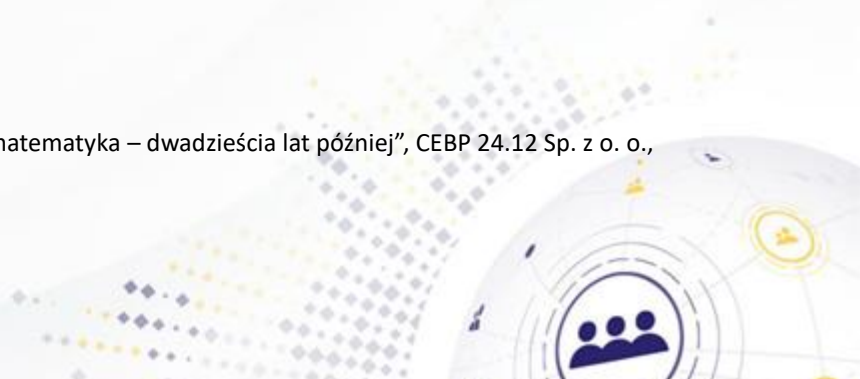
- Opcjonalnie starsze przedszkolaki mogą stworzyć fabułę gry, nadać jej tytuł, ponumerować pola, wprowadzić dodatkowe warunki itd.
- 6) Pamiętajmy, że każda drużyna musi mieć możliwość rozegrania gry po jej stworzeniu.

4. Podsumowanie zajęć

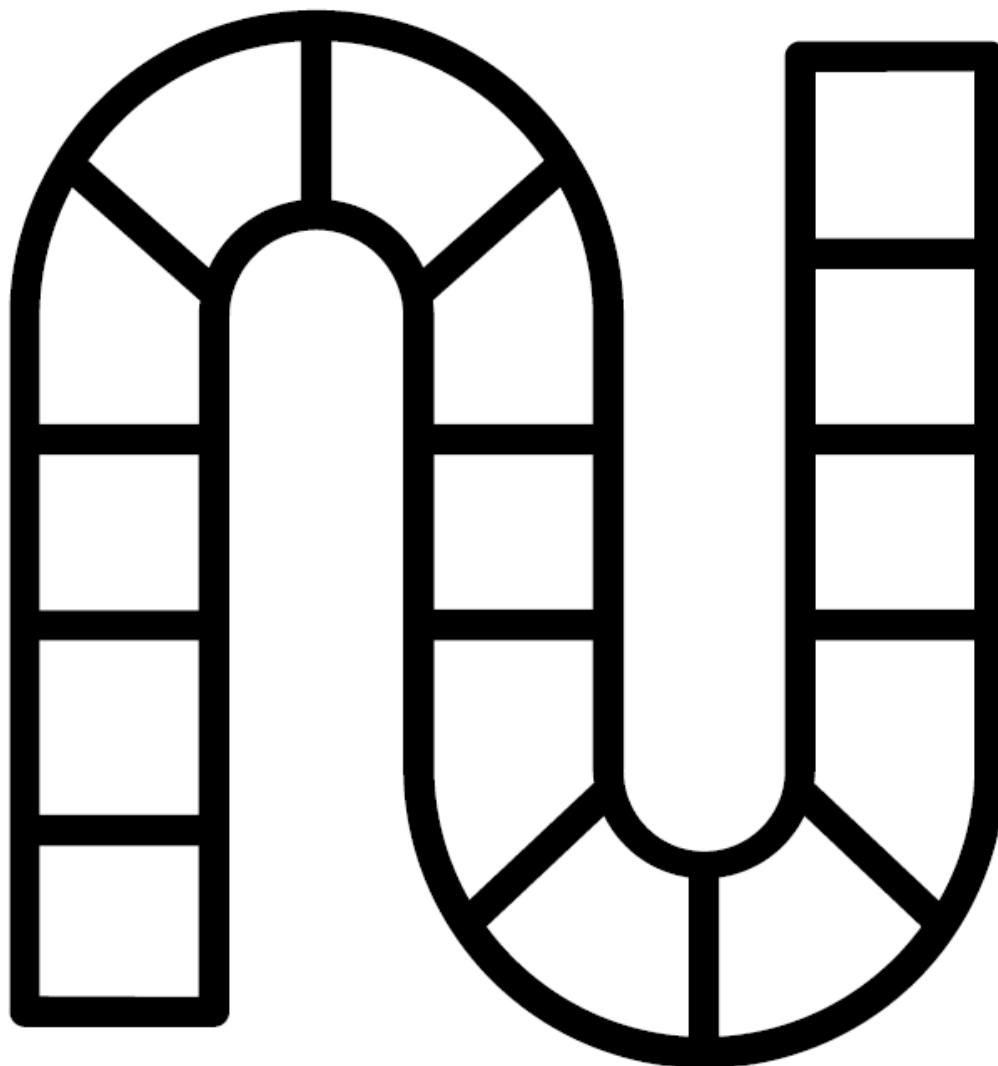
„...dziecko, nie ułoży gry, która będzie ponad jego możliwości umysłowe. Układanie gier umożliwia też łączenie procesu hartowania odporności emocjonalnej z rozwijaniem dziecięcego umysłu i nauką ważnych umiejętności matematycznych.”¹

Gry stworzone przez dzieci powinny stanowić element wyposażenia sali przedszkolnej. Gry z elementami ruchu będą stanowiły alternatywę do innych zabaw zarówno swobodnych, jak i kierowanych. Można również pokusić się o konstruowanie gier na dużej płachcie materiału (np. białe prześcieradło, bądź pozyskany baner wyborczy) dzięki czemu z powodzeniem wykorzystamy je do zabaw na świeżym powietrzu.

¹ E. Gruszczyk-Kolczyńska, E. Zielińska „Dziecięca matematyka – dwadzieścia lat później”, CEBP 24.12 Sp. z o. o., Kraków 2015, str. 213



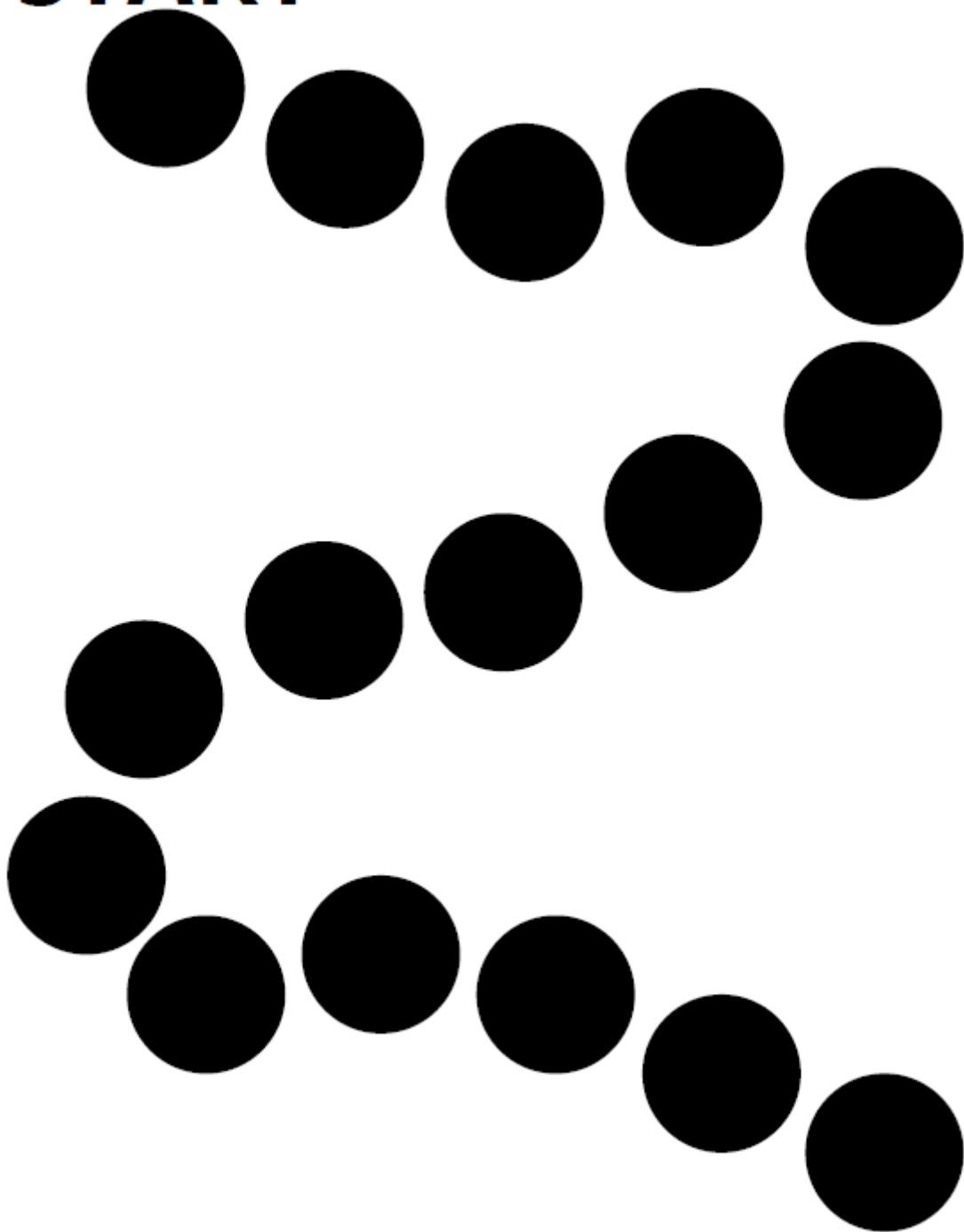
META



START



START



META

Dobrostan w ruchu



START

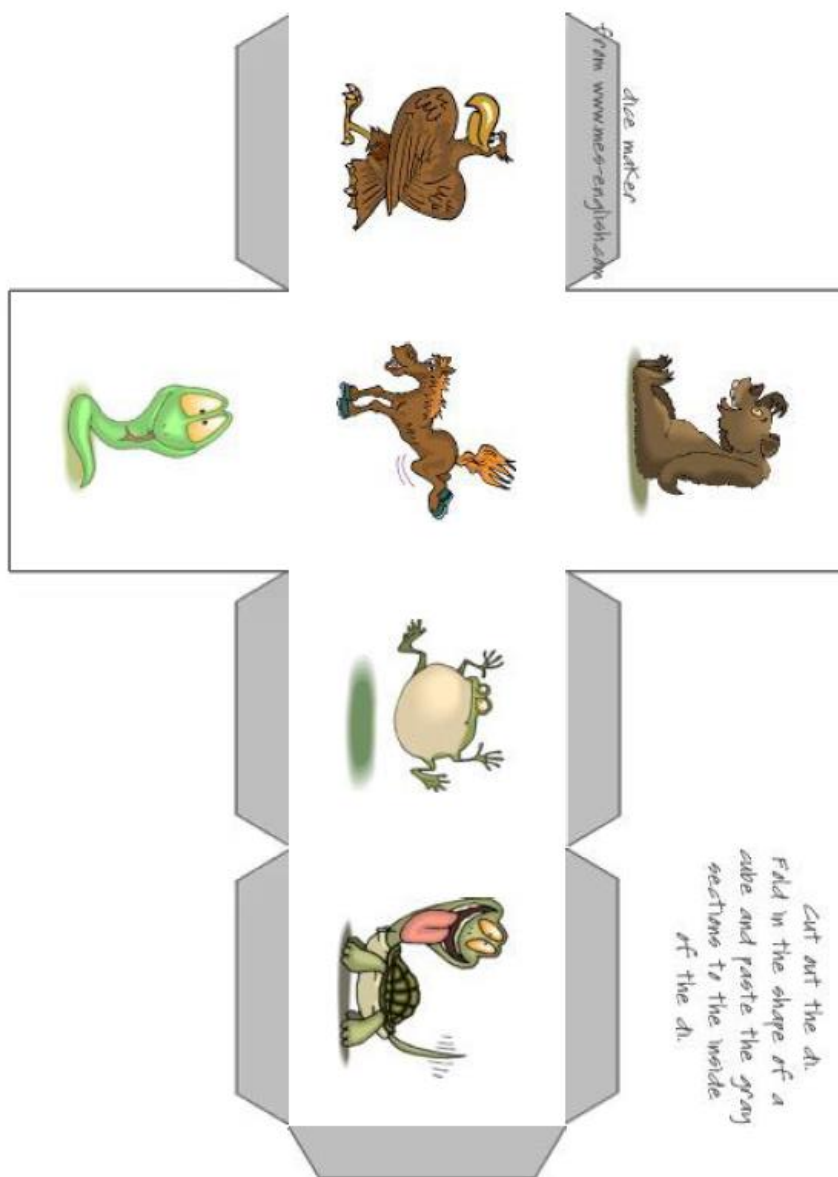
META

START

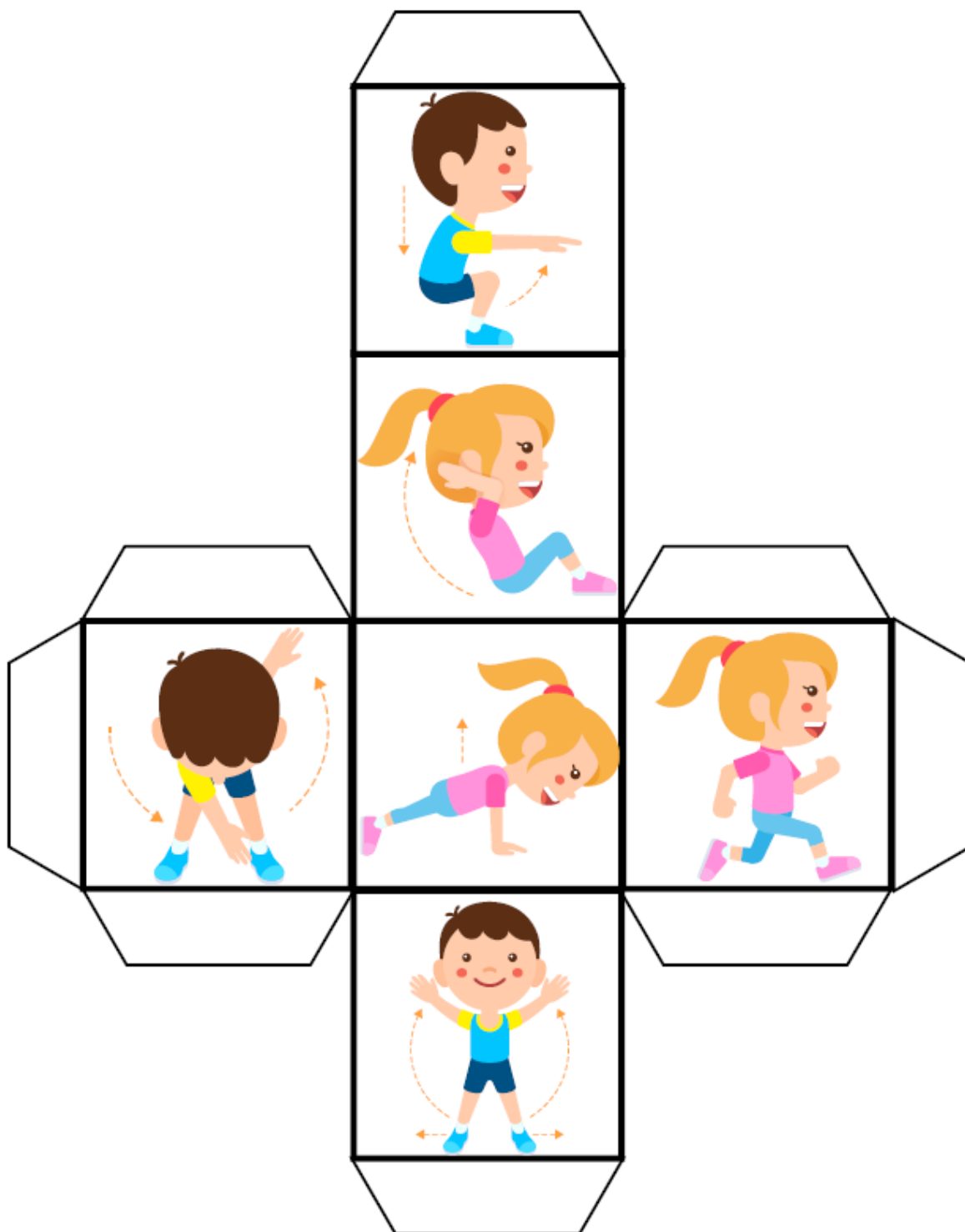
META



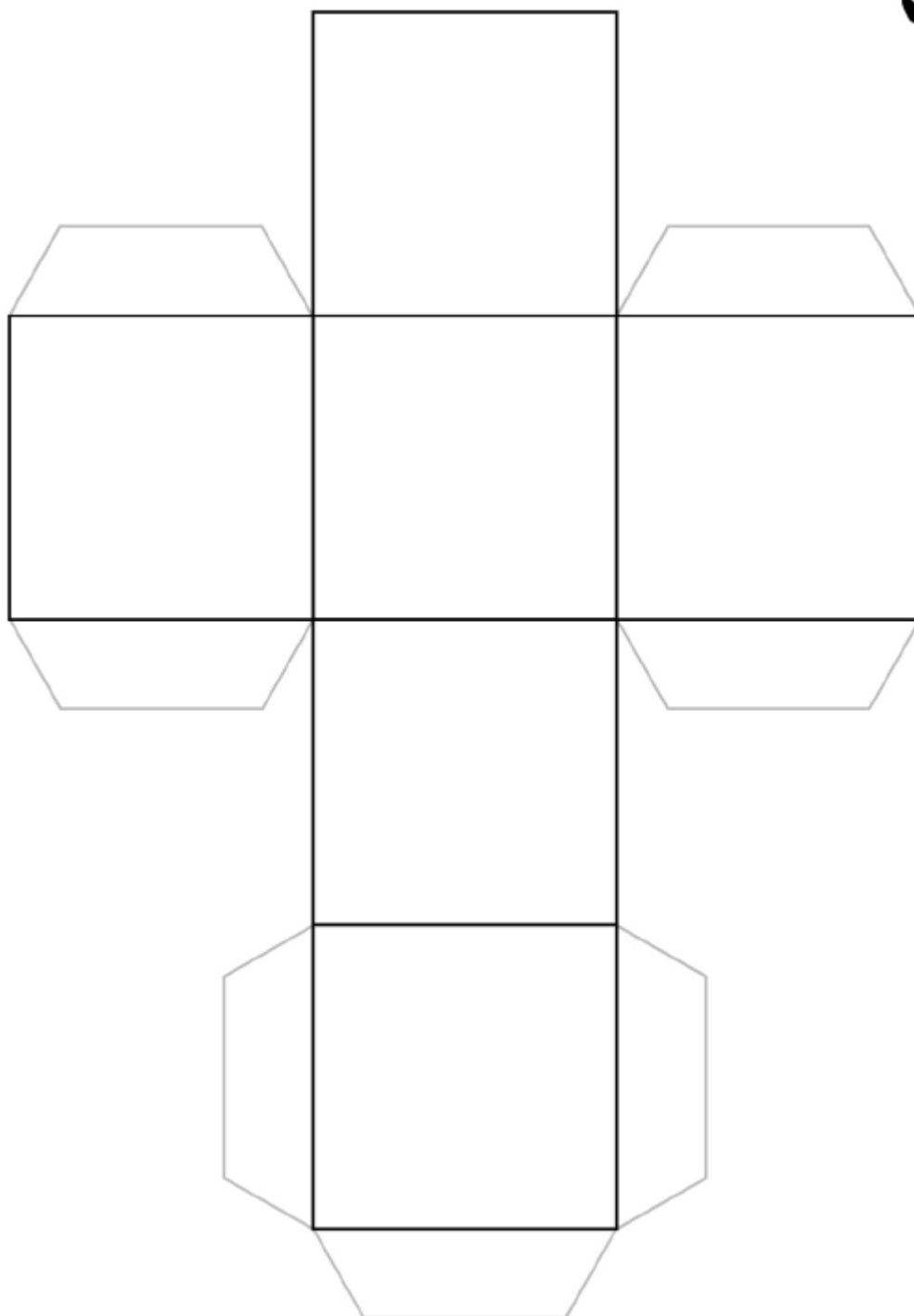
Załącznik nr 3 – Kostka ze zwierzętami



Załącznik nr 4 – Kostka z ćwiczeniami



Załącznik nr 5 – Szablon pustej kostki



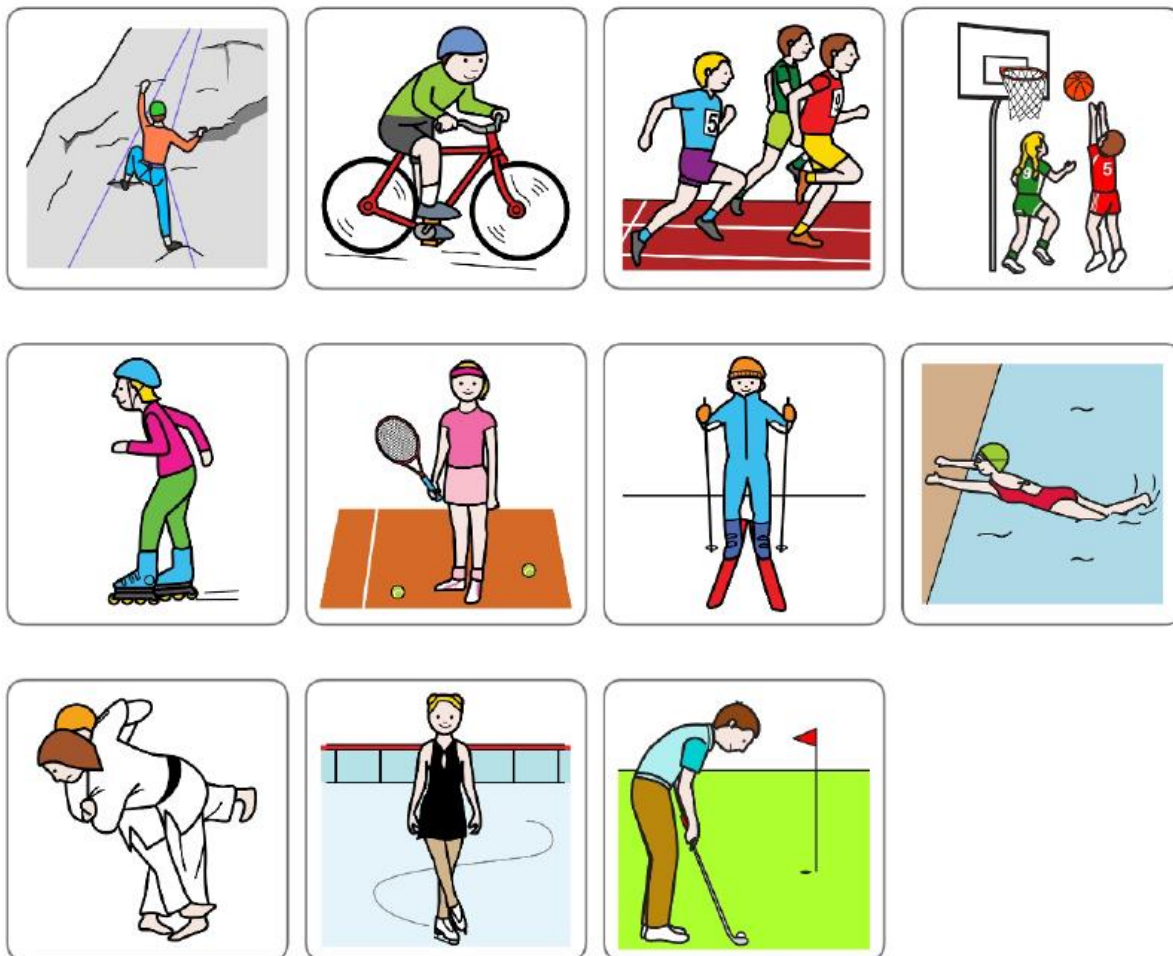
Cube



Dobrostan w ruchu




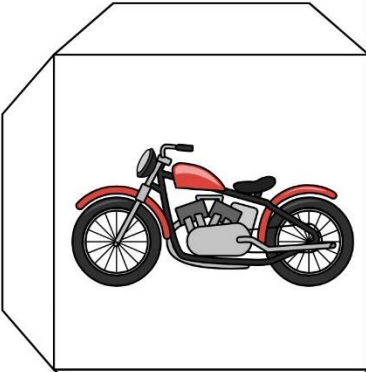
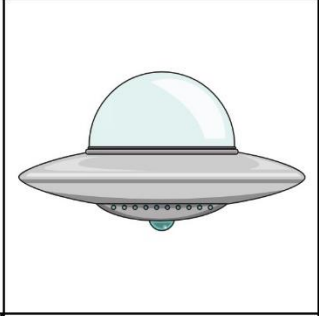
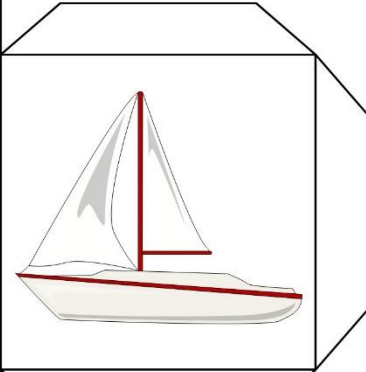
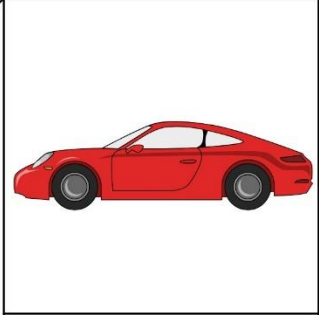

Załącznik nr 6 - obrazki




Załącznik nr 7 – Pojazdy

Name _____ Date _____

Title

www.storyboardthat.com 

Utwórz własne w Storyboard That

