

**KODOWANIE I ODKODOWYWANIE**  
**czyli matematyka (i nie tylko) na dywanie**

**OPRACOWANIE:**

**Iwona Malara**

**Katarzyna Szablak**

## **OPIS PROJEKTU:**

Matematyka dla dziecka 3 letniego może być ciekawa, łatwa i postrzegana jako zabawa. Najważniejszy jest jednak sposób, w jaki zostanie to zrobione.

Metody podające nie sprawdzają się dla dzieci w tym wieku, na tym etapie edukacji najważniejsze jest doświadczanie. Maluch uczy się w toku działania na przedmiotach rzeczywistych, lub ich symbolicznych odpowiednikach. Ważne jest również wtopienie aktywności umysłowej dziecka, w jego aktywność fizyczną. W ten sposób rozwija się myślenie, tworzą się pojęcia i dziecko nabywa nowe umiejętności, lub doskonali i utrwala, już nabyte.

Założeniem niniejszego programu jest rozwijanie u dzieci przede wszystkim umiejętności logicznego myślenia i wyobraźni przestrzennej. W czasie zajęcia maluch rozwijał będzie podstawowe funkcje poznawcze: pamięć, koncentrację uwagi analizę i syntezę wzrokową oraz koordynację ruchową.

Podstawowa pomoc dydaktyczna w formie PLANSZY DO KODOWANIA pozwoli nauczycielowi, w taki sposób skonstruować zajęcia, aby stroną aktywną było dziecko, które poprzez manipulowanie przedmiotami nabiera doświadczeń, tak ważnych w procesach poznawczych. Dodatkowo zajęciom towarzyszyć będzie spora dawka ruchu i częste zmiany aktywności.

Plansza posłuży również dzieciom do tworzenia pierwszych gier planszowych ( z warunkami lub bez) w których zadaniem stanie się dotarcie do mety.

W treści wprowadzające podstawy kodowania można bardzo łatwo wpleść zajęcia z zakresu każdej edukacji, połączyć z matematyką, edukacją językową, edukacją artystyczną, gimnastyką. Nie musimy ich wydzielać, traktować jako odrębnych zajęć, świetnie bowiem korelują z innymi treściami edukacyjnymi, są też „przezroczyste tematycznie”, więc niezależnie od realizowanych zagadnień czy tematyki tygodnia będą współgrały na zajęciach. Kodując, można realizować podstawę programową wychowania przedszkolnego i dodatkowo wzbogacać ją o treści, które nie są w niej zawarte.

## **CELE:**

- rozwój spostrzegawczości, wyobraźni, kojarzenia i logicznego myślenia
- rozwój manualny oraz wzrokowo- ruchowy zwłaszcza motoryka mała
- kształtowanie umiejętności społecznych i kompetencji miękkich ( współpraca w parach, w grupie)
- trening pamięci
- odczuwanie radości i zadowolenia z pokonywania trudności;
- odczuwanie radości i zadowolenia z pokonywania trudności;
- nabywanie umiejętności radzenia sobie w sytuacjach trudnych;
- rozbudzanie inwencji twórczej i kreatywności .
- odczytywanie, rozumienie symboli i znaków;

## **METODY PRACY:**

- Czynne (zabawy badawcze, eksperymenty)
- Aktywne (burza mózgów)
- Oglądowe (obserwacja, pokaz)
- Słowne (wiersze, piosenki, opowiadania, zagadki, rozmowa, dyskusja)

## **FORMY ORGANIZACYJNE:**

- zbiorowa;
- grupowa;
- indywidualna.

## **POMOCE DYDAKTYCZNE:**

Do zajęć z zakresu kodowania , będą wykorzystywane pomoce dydaktyczne niezbędne do realizacji działań w tym zakresie tj.:

- PLANSZA DO KODOWANIA na jednej stronie znajdują się na niej pola, które składają się z 9 x 9 kwadratów o wielkości 15 cm na 15 cm, druga strona – 10 x 10 kwadratów o tej samej wielkości.
- Obrazki – ilustracje tematyczne 15x15cm- 81 szt., każda ilustracja w 9 kolorach ramek:
  - zwierzęta: mysz, pies, kot
  - rośliny: kwiat, drzewo, marchewka
  - pojazdy: auto, samolot, żaglówka
  - Obrazki – ilustracje tematyczne 15x15cm- 81 szt., każda tematyka obrazków w 9 kolorach ramek:
    - zabawki
    - zwierzęta domowe
    - zwierzęta leśne
    - zwierzęta hodowlane
    - zwierzęta łąkowe
    - owoce
    - warzywa
    - figury
    - kształty.
    - Cyfry od 1 do 9 oraz cyfry konkrety- 15 x 15 cm :
- figury: koło, trójkąt, kwadrat
- owoce: jabłko, gruszka, banan
- zabawki: lalka, piłka, miś
- Klocki ruchu - strzałki, START, STOP

Do zajęć zostaną również przygotowane na bieżąco pomoce niezbędne do realizacji określonej tematyki .

## TEMATYKA ZAJEĆ:

Tematyka zajęć programu została w dużej mierze skorelowana z obchodami świąt nietypowych i realizowana będzie w poszczególnych miesiącach ich występowania, i tak:

- październik: Światowy Dzień Mycia Rąk (15), Dzień Kundelka (25);
- listopad: Dzień Postaci z Bajek (5), Dzień Jeża (10), Dzień Kredki (22);
- grudzień: Dzień Ryby (20);
- styczeń: Dzień Śniegu (17), Dzień Kubusia Puchatka (18), Dzień Układanki i Łamigłówek (29);
- luty: Dzień Niedźwiedzia (2), Dzień Pizzy (9), Dzień Kota (17), Dzień Dinozaura (26);
- marzec: Dzień Białej (14), Dzień Pandy (16);
- kwiecień: Dzień Tęczy (3), Dzień Pingwina (25);
- maj: Dzień Okulistyki (9), Dzień Niezapominajki (15), Dzień Kosmosu (21), Dzień Ślimaka (24);
- czerwiec: Dzień Wiatru (15), Święto Żyrafy (21), Dzień Smerfa (25).

Pozostałe zajęcia skorelowane zostały z tematyką poruszaną w danych miesiącach. Tematy występujące w poszczególnych miesiącach:

- październik: Kolorkowo, Owocowo;
- listopad: Jesienne liście
- grudzień: Mikołajki, Świąteczny czas, Bob Budowniczy;
- styczeń: Bałwankowa rodzina, Nasi dziadkowie;
- marzec: Marcowa pogoda, Kapie woda;
- kwiecień: Wielkanocne jajeczka, Na wiejski, podwórku;
- czerwiec: Nasze zabawki.

## TOK ZAJEĆ:

Zajęcia z kodowania rozpoczną się w pierwszym tygodniu października 2017r. a zakończą w ostatnim tygodniu czerwca 2018 r.

Ponieważ grupa docelowa to 3- latki, proponowane zabawy trwać będą do 30 min. i przebiegać wg podobnego toku:

1. **Wstęp** zajęć obejmujący przedstawienie piosenki, wierszyka lub krótkiego opowiadania dotyczącego zagadnienia; omówienie tematu.
2. **Zajęcie właściwie** z użyciem PLANSZY DO KODOWANIA lub innej pomocy dydaktycznej.
3. **Zabawa ruchowa** powiązana z omawianym zagadnieniem.

Zajęcia odbywać się będą raz w tygodniu wg poniższego harmonogramu.

## HARMONOGRAM PRACY DYDAKTYCZNEJ

<b>TEMAT ZAJĘĆ</b> wraz z celem głównym	<b>CELE EDUKACYJNE</b>	<b>POMOCE</b> <b>DYDAKTYCZNE</b>	<b>LITERATURA,</b> <b>muzyka</b> <b>i zabawy ruchowe</b>	<b>TERMIN</b> <b>REALIZACJI</b>
<p style="text-align: center;"><b>KOLORKOWO</b></p> <p>- rozpoznawanie i nazywanie barw podstawowych;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dostrzeżenie a następnie kontynuowanie rytmów powtarzających się przedmiotów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- tabliczki z kolorami podstawowymi;</li> </ul>	<p>- opowiadanie „W KOLORKOWIE”</p> <p><b>Zabawa ruchowa „ZNAJDŹ SWÓJ KOLOR”</b></p> <p>Po otrzymaniu kolorowych szarf dzieci ustawiają się w dwu rzędach, według kolorów szarf, a następnie rozbiegają się po boisku. Następnie wykonują polecenia „stój”, „zamknij oczy”. W tym czasie prowadzący zmienia miejsce ustawienia chorągiewek, po czym woła: „biegiem do swych chorągiewek”. Dzieci na to hasło otwierają oczy i biegną w kierunku swych chorągiewek, przy których ustawiają się w rzędach.</p>	<p style="text-align: center;">PAŹDZIERNIK</p>

<p style="text-align: center;"><b>OWOCOWO</b></p> <p>- poznawanie różnych gatunków owoców; określanie ich wielkości, koloru i kształtu;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• segregowanie obrazków ze względu na jedną cechę;</li> <li>• odwzorowywanie i kontynuowanie rytmów graficznych;</li> <li>• dostrzeganie a następnie kontynuowanie rytmów powtarzających się przedmiotów;</li> <li>• rozwijanie umiejętności klasyfikowania przedmiotów;</li> <li>• rozpoznawanie przedmiotów na podstawie ich cech;</li> </ul>	<p>- plansza do kodowania; - sylwety owoców;</p>	<p>- piosenka „Piosenka o owocach”</p> <p><b>Zabawa orientacyjno - porządkowa „IDZIEMY DO SADU”</b> Kiedy nauczyciel gra na bębenku, dzieci biegają po sali. Na przerwę w muzyce naśladują poszczególne czynności wymienione przez nauczyciela: wchodzą po drabinie, zrywają jabłka, schodzą z drabiny, wkładają owoce do kosza, zanoszą je do domu, myją, kroją, jedzą, na koniec głaszczą się po brzuchu.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>MYJEMY RĄCZKI</b></p> <p>- nabywanie samodzielności w wykonywaniu czynności samoobsługowych (mycie rąk);</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przestrzeganie zasady niekorzystania z należących do innych przedmiotów osobistego użytku;</li> </ul>	<p>- historyjka obrazkowa przedstawiająca poszczególne etapy mycia rąk;</p>	<p>- piosenka „Piosenka dla dzieci o myciu rączek”</p> <p><b>Zabawa muzyczno-ruchowa „MYDŁO I RĘCZNIKI”</b> Jedno dziecko jest mydełkiem (plakietka) pozostałe to ręczniki (kolorowe szarfy), muzyka w tle, dzieci</p>	

			swobodnie biegają na pauzę wszystkie dzieci łączą się szarfami z mydełkiem.	
<p><b>DZIEŃ KUNDELKA</b></p> <p>- wzbogacanie wiadomości dzieci na temat zwierząt domowych (właściwa opieka, rola psa w życiu ludzi)</p> <p><b>GP**</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• porównywanie wielkości „na oko”, poprzez przykładanie, manipulowanie. Używanie określeń: mały-duży;</li> <li>• opisywanie wyglądu zwierząt, ich sposobu poruszania się;</li> <li>• naśladowanie w toku zabaw wydawanych przez nie głosów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- sylweta pieska;</li> <li>- sylwety kostek;</li> <li>- symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- piosenka „Dziesięc szczeniaczków”*</p> <p><b>Zabawa ruchowa z elementem czworakowania - „PIESKI”</b> Nauczyciel prosi dzieci, by wyobraziły sobie, że są pieskami, które: poszły na spacer – dzieci chodzą na czworakach; szczekają – ćwiczenie ortofoniczne; ziają – ćwiczenie oddechowe.</p>	
<p><b>DZIEŃ POSTACI Z BAJEK</b></p> <p>- utrwalenie znajomości popularnych bajek dla dzieci ( Jaś i Małgosia, Czerwony Kapturek, Królewna Śnieżka... ) ;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwijanie wyobraźni dziecięcej, oraz inspirowanie ich do wyrażania treści w formie ekspresji ruchowej;</li> <li>• rozwijanie zainteresowań dzieci bajkami;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- sylwety postaci z bajek oraz ich atrybuty;</li> <li>- symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- piosenka „Witajcie w naszej bajce”(na melodię „Na Wyspach Bergamutach” )</p> <p><b>Zabawa ruchowa w formie opowieści ruchowej.</b> Dzieci przedstawiają za pomocą ruchu opowieść nauczycielki:</p>	LISTOPAD

<p style="text-align: center;"><b>GP</b></p>			<p>– Czerwony Kapturek idzie przez las do babci, zrywa kwiaty, goni motylki, podskakuje.  – Jaś i Małgosia błądzą po lesie, aż w końcu zasypiają pod drzewem.  – Marsz krasnoludków do domu po ciężkiej pracy, a tam Śnieżka sprząta domek krasnoludków: zamiata, zmywa naczynia...</p>	
<p style="text-align: center;"><b>DZIEŃ JEŻA</b></p> <p style="text-align: center;">- poszerzenie wiadomości na temat środowiska naturalnego (wygląd jeża, jego sposób poruszania się i odżywiania, przygotowanie się do zimy)</p> <p style="text-align: center;"><b>GP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dostrzeganie a następnie kontynuowanie rytmów powtarzających się przedmiotów;</li> <li>• opisywanie wyglądu zwierząt, ich sposobu poruszania się;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- sylweta jeża;</li> <li>- ilustracja koszyczka;</li> <li>- sylwety jabłek;</li> <li>- symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- piosenka „Idzie jeż”</p> <p><b>Zabawa ruchowa na czworakach „SPACER JEŻY”</b> Dzieci poruszają się na czworakach po sali, naśladując zachowanie jeża, pofukują, drapią łapkami, na hasło „Jastrząb” siadają na piętach i chowają głowę, tworzą luk z wygiętych pleców.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>DZIEŃ KREDKI</b></p> <p style="text-align: center;">- utrwalenie wyglądu i nazw podstawowych</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określanie położenia przedmiotów w odniesieniu do siebie oraz w przestrzeni względem innych przedmiotów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- sylwety kredek;</li> </ul>	<p>- piosenka „Kolorowe kredki”</p> <p><b>Zabawa orientacyjno-porządkowa „KOLOROWE</b></p>	



kolorów			<b>KREDKI”.</b> Dzieci otrzymują emblematy z kredkami w różnym kolorze i z naklejoną na nich figurą geometryczną. Tylko dwie kredki są takie same tzn. Mają ten sam kolor i figurę geometryczną. Na przerwę w muzyce dzieci dobierają się w pary.	
JESIENNE LIŚCIE  - wprowadzenie nazw drzew: kasztanowiec, dąb, klon i nazywanie ich owoców: kasztan, żołądź, skrzydlak  <b>GP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• porównywanie przedmiotów, wskazywanie cech jednakowych i różnych;</li> <li>• segregowanie obrazków ze względu na jedną cechę;</li> <li>• określanie położenia przedmiotów w odniesieniu do siebie oraz w przestrzeni względem innych przedmiotów;</li> <li>• dostrzeganie zmian zabarwienia liści;</li> <li>• tworzenie par obrazków.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- sylwety liści drzew (kasztanowiec, dąb, klon) oraz ich owoców;</li> <li>- symbole strzałek;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- piosenka „Powiedziała Ewa”*</li> </ul> <p><b>Zabawa ruchowa kształtująca postawę „WIRUJĄCE LISTKI”</b> Nauczyciel gra na trójkącie, a dzieci obracają się wokół własnej osi, unosząc ramiona i robiąc wdech nosem. Gdy instrument cichnie, liście opadają – dzieci robią przysiad podparty, wypuszczają powietrze ustami i pochylają głowę.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określanie położenia przedmiotów w odniesieniu do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- piosenka „Mikołaju, czy ty</li> </ul>	GRUDZIEŃ

<p style="text-align: center;"><b>MIKOŁAJKI</b></p> <p style="text-align: center;">- budowanie radosnej atmosfery wyczekiwania na św. Mikołaja</p> <p style="text-align: center;"><b>GP</b></p>	<p>siebie oraz w przestrzeni względem innych przedmiotów;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• poznawanie i kultywowanie tradycji ludowych własnego regionu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sylwety Mikołaja;</li> <li>- symbole strzałek;</li> </ul>	<p>śpisz”*</p> <p><b>Zabawa ruchowa z ćwiczeniami ortofonicznymi „SANIE MIKOŁAJA”</b> Dzieci ustawiają się w parach symbolizujących zaprzęgi. Dziecko będące z przodu zaprzęgu naśladuje stukot kopyt renifera, drugie dziecko z pary dźwięk dzwoneczka Mikołaja. Zaprzęgi mają za zadanie poruszać się przy dźwiękach świątecznej melodii/piosenki. Gdy muzyka milknie, stają w bezruchu.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>ŚWIĄTECZNY CZAS</b></p> <p style="text-align: center;">- budowanie radosnej atmosfery wyczekiwania na święta</p> <p style="text-align: center;"><b>GP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• poznawanie i kultywowanie tradycji ludowych własnego regionu;</li> <li>• składanie obrazka z części;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- puzzle obrazkowe przedstawiające choinkę sylwety choinek;</li> <li>- symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- piosenka „Wesoła choinka”</p> <p><b>Ćwiczenie dużych grup mięśniowych „UBIERAMY CHOINKĘ”</b> Na hasło: <i>Ubieramy choinkę</i> naśladują czynność wieszania ozdób choinkowych: schylają się, jakby podnosiły bombkę, wspinają się na palce,</p>	

			naśladując wieszanie ozdób na wyższych gałązkach.	
<p><b>DZIEŃ RYBY</b></p> <p>- poznanie znaczenia wyrażenia „hobby”</p> <p><b>GP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>opisywanie wyglądu zwierząt, ich sposobu poruszania się;</li> <li>określanie położenia przedmiotów w odniesieniu do siebie oraz w przestrzeni względem innych przedmiotów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>plansza do kodowania;</li> <li>sylwety ryb;</li> <li>symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- piosenka „Kolorowa rybka”</p> <p><b>Zabawa bieżne i z elementami marszu „RYBACY”</b></p> <p>Zabawę rozpoczyna dwójka dzieci. Trzymając się za ręce, „łapią w sieć” kolegów i koleżanki, przebiegających z jednego końca sali na drugi. Schwytani przyłączają się do „rybaków” (chwyatają za ramiona) i tworzą większą sieć.</p>	
<p><b>BOB BUDOWNICZY</b></p> <p>- kształtowanie umiejętności współpracy w grupie;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>określanie położenia przedmiotów w odniesieniu do siebie oraz w przestrzeni względem innych przedmiotów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kolorowe kubki;</li> </ul>	<p>- piosenka „Bob budowniczy”</p> <p><b>Zabawa ruchowa „BOB BUDOWNICZY”</b></p> <p>Podział dzieci na dwie grupy. Jedna grupa biega po sali przewracając ustawione pachołki. Zadaniem drugiej jest postawienie ich z powrotem.</p>	
<p><b>BAŁWANKOWA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozwijanie umiejętności rozróżniania części ciała;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>plansza do kodowania;</li> </ul>	<p>- piosenka „Śnieżne lego”</p>	<p>STYCZEŃ</p>

<p><b>RODZINA</b></p> <p>- kształcenie umiejętności układania kulek wg określonego kryterium (od największej do najmniejszej);</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• doskonalenie umiejętności przeliczania i klasyfikowania;</li> <li>• doskonalenie umiejętności układania rytmów;</li> <li>• kształcenie umiejętności dobierania się w pary wg kryterium ( mały bałwanek z dużym);</li> </ul>	<p>- białe koła trzech wielkości;</p>	<p><b>Zabawa ruchowa "IDĄ BAŁWANKI".</b> Nauczyciel gra rytmicznie na tamburynie . Dzieci maszerują po obwodzie koła. Na hasło "duże bałwanki" idą na palcach. Na hasło "Małe bałwanki" przykucają i idą w pozycji niskiej.</p>	
<p><b>DZIEŃ ŚNIEGU</b></p> <p>- określanie pogodowych zjawisk atmosferycznych charakterystycznych dla zimy : śnieg, mróz, itp.</p> <p><b>GP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• porównywanie przedmiotów, wskazywanie cech jednakowych i różnych;</li> <li>• segregowanie obrazków ze względu na jedną cechę;</li> </ul>	<p>- plansza do kodowania; - śnieżynki różnych kształtów i wielkości; - symbole strzałek;</p>	<p>- piosenka „Zima przyszła tu”*</p> <p><b>Zabawa ruchowa z elementami rzutu, celowania, toczenia, noszenia „ŚNIEŻNA KULA”</b> Każde dziecko wykonuje kulkę – śnieżkę, gniotąc mocno stronę gazety. Podrzuca ją do góry, próbuje chwycić, a na koniec trafia nią do celu (kosza albo pudełko).</p>	
<p><b>DZIEŃ KUBUSIA PUCHATKA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określanie położenia przedmiotów względem siebie;</li> </ul>	<p>- plansza do kodowania; - pluszowe pacynki-</p>	<p>- piosenka „O Kubusiu”</p>	

<p>- przybliżenie dzieciom historii powstania postaci Kubusia Puchatka</p>		<p>zabawki przedstawiające bohaterów bajki; - symbole strzałek;</p>	<p><b>Zabawa bieżna "SŁONKO BUDZI MISIA"</b> Dzieci siedzą skrzyżnie w rozsypce . Misie śpią- dzieci mają zamknięte oczy i opuszczone głowy. Dziecko-słonko, biega między misiami. Kogo dotknie, ten się budzi- otwiera oczy i podnosi głowę. Kiedy słonko obudzi wszystkie misie to wstają one, przeciągają się i biegają.</p>	
<p><b>NASI DZIADKOWIE</b>  - wzmacnianie więzi uczuciowej z rodziną; - rozwijanie szacunku do ludzi starszych.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podawanie powiązań między członkami rodziny, np. <i>Babcia to mama mamy lub mama taty</i> - wyjaśnianie wieloznaczności;</li> </ul>	<p>- plansza do kodowania; - sylwety osób w różnym wieku i różnej płci;</p>	<p>- piosenka „Piosenka o babci i dziadku”  Zabawa ruchowo-naśladowcza „<b>PRZYNIEŚ BABCI ŚNIADANIE</b>”. Dzieci w parach przenoszą na tekturowych tackach klocki.</p>	
<p><b>DZIEŃ UKŁADANKI I ŁAMIGŁÓWKI</b>  - czerpanie radości ze wspólnej zabawy;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• posługiwanie się różnymi figurami geometrycznymi płaskimi w toku zabaw i zajęć; manipulowanie nimi, opisywanie ich kształtu bez konieczności zapamiętania ich nazwy;</li> <li>• porównywanie kształtu figur, odszukiwanie wśród wielu figur</li> </ul>	<p>- plansza do kodowania; - figury geometryczne podstawowych kształtów (koło, kwadrat, prostokąt, trójkąt) i różnych kolorów;</p>	<p>- piosenka „Trójkąt i koło”  <b>Zabawa ruchowa „FIGURKI”</b> Dzieci losują z koszyka figury geometryczne. Podskakują w rytm</p>	

	dwóch takich samych;		tamburyna, a na dany sygnał grupują się w miejscach oznaczonych symbolem figury, którą wylosowały (wrzucają figurę do koszyczka, w którym znajduje się taka sama figura jak ich).	
<p style="text-align: center;"><b>DZIEŃ NIEDŹWIEDZIA</b></p> <p>- poznanie wyglądu i zwyczajów niedźwiedzia polarnego;</p> <p style="text-align: center;"><b>GP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisywanie wyglądu zwierząt, ich sposobu poruszania się;</li> <li>• naśladowanie w toku zabaw wydawanych przez nie głosów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- sylwety niedźwiedzia polarnego</li> <li>- symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- piosenka „Dwa małe misie”*</p> <p><b>Zabawa „TAŃCZYMY Z MISIAMI”.</b></p> <p>Nauczyciel proponuje dzieciom wspólny taniec z misiami wg instrukcji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Tańczymy z misiem w kółeczku.</li> <li>– Tańczymy z misiem na brzuchu.</li> <li>– Tańczymy z misiem na głowie.</li> <li>– Tańczymy, trzymając misia za jedną łapkę.</li> <li>– Tańczymy z misiem na ramieniu.</li> </ul>	LUTY
<b>DZIEŃ PIZZY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwijanie umiejętności klasyfikowania przedmiotów;</li> </ul>	- kolorowe talerzyki;	- masażyk wg. M.	

<p>- poszerzanie wiedzy dzieci na temat znanej włoskiej potrawy</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• porównywanie cech dwóch przedmiotów;</li> <li>• rozpoznawanie przedmiotów na podstawie ich cech;</li> </ul>	<p>- ilustracje składników potrzebnych do wykonania pizzy;</p>	<p>Bogdanowicz „Pizza”</p> <p><b>Zabawa matematyczna z chustą animacyjną "KOLOROWA PIZZA"</b> .</p> <p>Nauczyciel rozdaje dzieciom kolorowe krążki, układanie ich zgodnie z kolorem na chuście, przeliczanie ile elementów jest na wybranym kawałku pizzy.</p>	
<p><b>DZIEŃ KOTA</b></p> <p>- wzbogacanie wiadomości dzieci na temat zwierząt domowych (właściwa opieka, rola psa w życiu ludzi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisywanie wyglądu zwierząt, ich sposobu poruszania się;</li> <li>• naśladowanie w toku zabaw wydawanych przez nie głosów;</li> <li>• porównywanie przedmiotów, wskazywanie cech jednakowych i różnych;</li> </ul>	<p>- plansza do kodowania;</p> <p>- sylwety kotów;</p> <p>- ilustracje miseczek;</p> <p>- sylwety rybek;</p> <p>- symbole strzałek;</p>	<p>- piosenka „My jesteśmy małe kotki”*</p> <p><b>Zabawa na czworakach „KOTY NA PŁOTY”</b></p> <p>Dzieci mają za zadanie naśladować koty: skradać się bardzo cicho do myszki, wspinać się na drzewo i skakać z niego, bawić się kłębkami włóczki, zasypiać, mrużyć, miauczeć. Następnie dzieci dobierają się w pary: jedno staje w rozkroku (tworząc ze swoich nóg płotek), a drugie przechodzi</p>	

<b>GP</b>			pomiędzy nogami.	
<b>DZIEŃ DINOZAURA</b>  - wykorzystywanie i tworzenie okazji do pogłębiania wiedzy na temat dinozaurów;  <b>GP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• porównywanie wielkości „na oko”, poprzez przykładanie, manipulowanie. Używanie określeń: mały-duży;</li> <li>• porządkowanie przedmiotów wg wielkości malejącej i wzrastającej;</li> </ul>	- plansza do kodowania; - sylwety dinozaurów różnej wielkości; - symbole strzałek;	- piosenka „Dinozaury są wśród nas”  <b>Zabawa ruchowa z elementem biegu „DINOZAUR”.</b> Dzieci biegają po sali, na hasło „dinozaur” stają nieruchomo.	
<b>MARCOWA POGODA</b>  - zapoznanie z charakterystycznymi cechami marcowej pogody;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dostrzeganie a następnie kontynuowanie rytmów powtarzających się przedmiotów;</li> <li>• określanie charakterystycznych dla wiosny zjawisk przyrodniczych oraz ich wpływu na rozwój roślin i życie zwierząt;</li> </ul>	- plansza do kodowania; - symbole zjawisk pogodowych;	- piosenka „W marcu jak w garncu”  <b>Zabawa ruchowa „SŁOŃCE ŚWIECI-DESZCZ PADA”-</b> (reagowanie ruchem na symbol wzrokowy).	MARZEC
<b>DZIEŃ BIAŁY</b>  - zapoznanie dzieci z zasadami zdrowego żywienia, ze szczególnym uwzględnieniem roli mleka i produktów	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zachęcanie do picia mleka;</li> <li>• znajomość przetworów mlecznych;</li> <li>• kształtowanie postawy prozdrowotnej;</li> <li>• kształtowanie i utrwalanie prawidłowych przyzwyczajeń i nawyków żywieniowych;</li> </ul>	- plansza do kodowania; - historyjka obrazkowa ;	- piosenka „Krówka Muuuwka”  <b>Zabawa ruchowa "W DOMU KIPI MLEKO".</b> Jedno dziecko staje w środku koła i wskazując na wybrane przez siebie dziecko szybko	



mlecznych;			mówi : "W domu kipi mleko". Zanim skończy, wskazana osoba musi powiedzieć imię dziecka siedzącego po prawej. Jeśli się pomyli lub nie odpowie, idzie do środka.
<p><b>DZIEŃ PANDY</b></p> <p>- poszerzenie wiadomości ze świata przyrody dotyczące niedźwiedzi.</p> <p><b>GP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>opisywanie wyglądu zwierząt, ich sposobu poruszania się;</li> <li>naśladowanie w toku zabaw wydawanych przez nie głosów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>plansza do kodowania;</li> <li>sylweta misia panda;</li> <li>symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- opowiadanie B. Formy „Panda”</p> <p><b>Zabawa ruchowa ze śpiewem „STARY NIEDŹWIEDŹ MOCNO ŚPI” .</b></p>
<p><b>KAPIE WODA</b></p> <p>- poznanie właściwości i stanów skupienia wody, poprzez obserwacje, proste doświadczenia i wyciąganie wniosków;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>naśladowanie słyszanych dźwięków głosem oraz za pomocą dowolnych przedmiotów;</li> <li>dostrzeganie a następnie kontynuowanie rytmów powtarzających się przedmiotów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>plansza do kodowania;</li> <li>symbole kropli deszczu;</li> <li>symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- piosenka „Deszczowa piosenka”</p> <p><b>Zabawa orientacyjno - porządkowa „ZBIERAMY KROPLE DESZCZU”</b></p> <p>Nauczyciel jest chmurką, która zbiera swoje kropelki deszczu: biegnąc po sali, dotyka każdego dziecka, które mija. Dotknięte osoby podają sobie ręce i tworzą zamknięty krąg w kształcie chmurki,</p>

<b>GP</b>			która lekko się kołysze.	
<p><b>DZIEŃ TĘCZY</b></p> <p>- kształtowanie u dzieci zainteresowań przyrodniczych na podstawie zjawiska tęczy;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>określanie położenia przedmiotów w odniesieniu do siebie oraz w przestrzeni względem innych przedmiotów;</li> <li>określanie charakterystycznych dla wiosny zjawisk przyrodniczych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>plansza do kodowania;</li> <li>kolorowe paski papieru różnej długości w kolorach tęczy;</li> </ul>	<p>- piosenka „Tęcza nad łąką”</p> <p><b>Zabawa ruchowa z chustą animacyjną „ SŁOŃCE I DESZCZ”.</b></p> <p>Na hasło słońce –dzieci przekazują chustę w prawą stronę, na hasło deszcz – podrzucają i chowają się jak pod parasolem.</p>	
<p><b>WIELKANOCNE JAJECZKA</b></p> <p>- przybliżenie informacji na temat Wielkanocy;</p> <p><b>GP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>poznawanie i kultywowanie tradycji ludowych własnego regionu;</li> <li>porównywanie przedmiotów, wskazywanie cech jednakowych i różnych;</li> <li>segregowanie obrazków ze względu na jedną cechę;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>plansza do kodowania;</li> <li>sylwety jajeczek ;</li> <li>sylwety koszyczków;</li> </ul>	<p>- piosenka „Pisanki”</p> <p><b>Zabawa ruchowa z ćwiczeniami ortofonicznymi „ZAJĄCE, BARANKI I KURCZACZKI”</b></p> <p>Dzieci naśladowują ruchem sposób poruszania się zajaczków – podskoki w przysiadzie, baranków – czworakowanie, kurczaczków – drobne kroczki i wymachiwanie rąk. Podczas ćwiczeń naśladowują głosem zwierzęta: kic, kic, beee, pi,</p>	KWIECIEŃ

			pi.	
<p>NA WIEJSKIM PODWÓRKU</p> <p>- poznanie mieszkańców zagrody wiejskiej; poznanie odgłosów wydawanych przez zwierzęta wiejskie;</p> <p><b>GP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>określanie położenia przedmiotów w odniesieniu do siebie oraz w przestrzeni względem innych przedmiotów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- sylwety zwierząt gospodarskich oraz ich młodych;</li> <li>- symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- piosenka „Jedzie pociąg pod górę”</p> <p><b>Zabawa ruchowa z ćwiczeniami ortofonicznymi „KUKURYKU!</b></p> <p>Przy akompaniamencie tamburyna dzieci maszerują po sali – wiejskiej zagrodzie, naśladując gęsi (jedno za drugim, „gęganie”), akompaniament na kołatce oznacza, że na podwórko przyfrunął bociek – dzieci rozkładają szeroko ręce i naśladując brodzącego bociana, powtarzając kle. Dźwięk trójkąta oznacza, że należy naśladować kurczaka (lekki bieg, dłonie naśladują małe skrzydełka), uderzenie w talerze to sygnał, że należy stanąć na środku zagrody i udawać piejącego koguta.</p>	
<p><b>DZIEŃ PINGWINA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>określanie położenia przedmiotów w odniesieniu do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> </ul>	<p>-piosenka „Pingwinek”</p>	

<p>- wzbudzanie zainteresowań przyrodniczych; bogacenie wiadomości na temat zwierząt biegunów polarnych; <b>GP</b></p>	<p>siebie oraz w przestrzeni względem innych przedmiotów;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• opisywanie wyglądu zwierząt, ich sposobu poruszania się;</li> <li>• naśladowanie w toku zabaw wydawanych przez nie głosów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sylwety pingwinków;</li> <li>- sylwety kry;</li> <li>- sylwety rybek;</li> <li>- symbole strzałek;</li> </ul>	<p><b>Zabawa ruchowa ze śpiewem „PINGWIN”.</b></p>	
<p><b>DZIEŃ OKULISTYKI</b></p> <p>- poznanie pracy ludzi różnych zawodów;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapoznanie z pracą ludzi wykonujących różne zawody;</li> <li>• porównywanie przedmiotów, wskazywanie cech jednakowych i różnych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kolorowe szkiełka;</li> </ul>	<p>- piosenka „Okulary”</p> <p><b>Zabawa ruchowa „CIUCIUBABKA”.</b></p>	
<p><b>DZIEŃ NIEZAPOMINAJKI</b></p> <p>- rozwijanie zainteresowań przyrodniczych, wrażliwość na piękno przyrody i poszanowanie jej; <b>GP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozbudzanie w dzieciach miłości i szacunku do otaczającej nas przyrody;</li> <li>• zapoznanie dzieci z wyjątkowym świętem- Świętem Niezapominajki;</li> <li>• kształtowanie postawy proekologicznej mającej na celu ochronę i zachowanie naszej polskiej, różnorodnej przyrody;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- sylwety kwiatów niezapominajki;</li> <li>- sylwety koszyczków;</li> <li>- symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- opowiadanie B. Szelańskiej „Prawdziwa historia niezapominajki”</p> <p><b>Zabawa ruchowa „ KWIATY ROSNĄ” – aktywne słuchanie muzyki.</b> Dzieci (kwiaty) tańczą na dywanie przy dźwiękach muzyki. Osoba dorosła – prowadząca operuje pokrętłem dźwięku. Kiedy muzyka gra głośno kwiaty</p>	<p>MAJ</p>

			rosną – dzieci wspinają się na palce. Gdy natomiast muzyka cichnie kwiaty więdną, dzieci kładą się na podłodze.
<p><b>DZIEŃ KOSMOSU</b></p> <p>- poznanie wiadomości na temat kosmosu i układu słonecznego;</p> <p><b>GP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>określanie położenia przedmiotów w odniesieniu do siebie oraz w przestrzeni względem innych przedmiotów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>plansza do kodowania;</li> <li>sylwety słońca i planet;</li> <li>symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- wiersz „Planety” B. Formy</p> <p><b>Zabawa ruchowa z elementami równowagi „PLANETY”</b> Dzieci poruszają się swobodnie po całej sali, powoli obracając się wokół nauczyciela. Na kłaśnięcie dzieci zmieniają się w inną planetę i wirują w drugą stronę. Po zabawie odpoczywają, leżąc na plecach na dywanie.</p>
<p><b>DZIEŃ ŚLIMAKA</b></p> <p>- zapoznanie z wyglądem i sposobem życia ślimaka;</p> <p><b>GP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>opisywanie wyglądu zwierząt, ich sposobu poruszania się;</li> <li>porównywanie przedmiotów, wskazywanie cech jednakowych i różnych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>plansza do kodowania;</li> <li>sylweta ślimaka;</li> <li>symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- piosenka „Ślimak”</p> <p><b>Zabawa ruchowa „WYŚCIG ŚLIMAKÓW”</b> . Dzieci-ślimaczki podzielone na dwa zespoły mają za zadanie jak najszybciej pokonać</p>

			wyznaczony odcinek trasy w pozycji siedzącej na gazecie odpychając się rękami i nogami.	
<p><b>NASZE ZABAWKI</b></p> <p>- wdrażanie do zachowania porządku w kącikach tematycznych i zgłaszania nauczycielce uszkodzonych zabawek;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzenie zbiorów w oparciu o pojęcia ogólniejsze;</li> <li>• tworzenie kolekcji (zbiorów);</li> <li>• porównywanie liczebności zbiorów na oko;</li> <li>• przeliczanie elementów zbioru;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- sylwety zabawek (lalki, misie, piłki, auta);</li> <li>- symbole strzałek;</li> </ul>	<p>- opowiadanie I. Salach „Moje zabawki”</p> <p><b>Ćwiczenie kształtujące tułowia „PIŁKA W KOLE”</b> Dzieci stoją w kole, podają sobie piłkę po kolei do wyznaczonego przez nauczycielkę dziecka. Kiedy piłka przejdzie z rąk do rąk w kole, następuje powtórzenie ćwiczenia – podawanie piłki w drugą stronę</p>	CZERWIEC
<p><b>DZIEŃ WIATRU</b></p> <p>- uświadomienie dzieciom, że wokół nas istnieje powietrze;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uświadomienie dzieciom, że wokół nas istnieje powietrze;</li> <li>• wywoływanie zaciekawienia zjawiskami zachodzącymi w przyrodzie;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- ilustracje przedstawiające pozytywne i niebezpieczne działania wiatru;</li> </ul>	<p>- piosenka „Figlarny wiatr”</p> <p><b>Zabawa ortofoniczna kształtująca postawę „WIATRY”</b> Nauczyciel mówi: „Wieje wietrzyk” – dzieci z uniesionymi ku górze rękami lekko przechylają się na boki i szeptem szumią <i>szszsz</i>, a na</p>	

			słowa: „Wichura” – pochylają się na wszystkie strony i głośno naśladują odgłos wiejącego mocno wiatru: <i>uuuuu</i> .
<p><b>ŚWIĘTO ŻYRAFY</b></p> <p>-poznanie nazw, wyglądu i zachowań niektórych zwierząt egzotycznych;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisywanie wyglądu zwierząt, ich sposobu poruszania się;</li> <li>• rozwijanie umiejętności posługiwania się pojęciami mniejszy, większy;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- sylwety żyraf z kolorowych kwadratów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- piosenka „Żyrafa”</li> <li><b>„DŻUNGLA, DŻUNGLA”</b> - wspólne odśpiewanie piosenki wraz z ilustracją ruchową do niej.</li> </ul>
<p><b>DZIEŃ SMERFA</b></p> <p>- poszerzenie wiadomości dzieci dotyczących postaci bajkowych jakimi są Smerfy;</p> <p><b>GP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ poznanie bohaterów Krainy Smerfów i ich przygód;</li> <li>▪ określanie cech charakteru;</li> <li>▪ dokonywanie klasyfikacji na cechy pozytywne i negatywne;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- plansza do kodowania;</li> <li>- sylwety kilku Smerfów i ich atrybuty;</li> <li>- symbole strzałek;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- piosenka „To jest Smerfów świat”</li> <li><b>Zabawa sprawnościowa „OSIŁEK”</b> Zabawa polegająca na jak najszybszym przejściu przez niebieską szarfę.</li> </ul>

\* Piosenka pochodzi z płyty: „Kapelusz pełen nut - zabawy muzyczne i ogólnorozwojowe dla młodszych przedszkolaków i starszych grup żłobkowych” Marii Zofii Tomaszewskiej

\*\*GP - tworzenie gry na PLANSZY DO KODOWANIA.

### **EWALUACJA PROGRAMU:**

Sprawozdania z realizacji programu będą na bieżąco umieszczane w formie zdjęć i krótkiego opisu przebiegu zajęć na stronie internetowej przedszkola w zakładce grupy.

### **KORZYŚCI Z WYKORZYSTANIA PLANSZY DO KODOWANIA:**

- organizacja przestrzeni do nauki poprzez zabawę;
- ćwiczenie pamięci, koncentracja, spostrzegania;
- ćwiczenie w liczeniu;
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów, myślenia logicznego;
- ćwiczenie orientacji w kierunkach;
- nauka cierpliwości, logiki i strategii działania.

### **ZAMIERZANE EFEKTY:**

#### Zajęcia na PLANSZY DO KODOWANIA

- wspomogą rozwój mowy dzieci;
- wspierać mają dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie i swojego otoczenia, czyli przewidywanie skutków czynności manipulacyjnych, klasyfikowanie obiektów, formułowanie uogólnień typu to do tego pasuje itp.;
- wspierać mają wychowanie zdrowotne i kształtowanie sprawności fizycznej dzieci, czyli w dużej mierze ruch;
- wspomagają rozwój intelektualny dzieci wraz z edukacją matematyczną;
- ukształtują początki gotowości do nauki czytania i pisania.