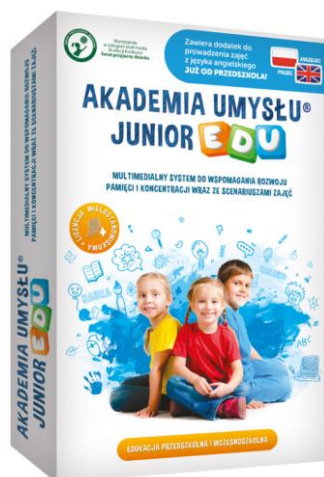


Prezentacja jednego z zeszytów metodycznych wchodzącego w skład pakietu

# Akademia Umysłu® Junior EDU

## WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE



W skład pakietu **Akademia Umysłu® Junior EDU (POL – ANG)** wchodzi 2 Zeszyty Metodyczne, z których każdy zawiera **20 gotowych scenariuszy zajęć, przeznaczonych** do prowadzenia zajęć ukierunkowanych na **rozwój pamięci i koncentracji uwagi** oraz **rozwijanie zainteresowań** dzieci:

- **Zeszyt metodyczny – WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE**
- **Zeszyt metodyczny – EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA**

Ponadto pakiet zawiera **całe bogactwo materiałów**:

- **80 gier edukacyjnych** zebranych w 4 programach multimedialnych,
- **moduł j. angielskiego** wzbogacony o czytany **SŁOWNIK OBRAZKOWY** oraz **PORADNIK**: Jak wykorzystać moduł j. angielskiego podczas zajęć,
- dodatkowe materiały dydaktyczne: zestaw **kilkudziesięciu prezentacji multimedialnych** oraz **konspektów pogadarek** nawiązujących do tematów zajęć,
- bogaty zbiór gotowych do wydrukowania **kart pracy**,
- **atrakcyjny zestaw motywacyjny**: komplet dyplomów, karty motywacyjne z naklejkami,
- **licencję dożywotnią (bezterminową)** do wyboru na 5, 15, 25 stanowisk z możliwością dokupienia kolejnych.

**Akademia Umysłu® JUNIOR EDU****Zajęcia dla dzieci w wieku przedszkolnym**

Copyright © Biuro Informatyki Stosowanej FORMAT

Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie, przedrukowywanie i rozpowszechnianie całości bądź fragmentów niniejszej pracy bez zgody wydawcy jest zabronione.

Akademia Umysłu® jest zastrzeżonym znakiem towarowym należącym do Biura Informatyki stosowanej FORMAT.

Wydawca: FORMSOFT Sp. z o.o. Sp.k.

Autorzy:

Natalia Minge  
Krzysztof Minge

Konsultacje metodyczne:

Danuta Wielogórska  
Dorota Wójcik-Hetman

## Spis treści

<b>1. Wstęp</b> .....	2
Jak rozwija się mózg między 3 a 6 rokiem życia .....	2
Koncentracja – tego można się nauczyć.....	2
Źródła problemów z koncentracją .....	2
Trening koncentracji na co dzień.....	3
Jak zapamiętują przedszkolaki .....	3
Codzienny trening pamięci.....	4
Dzieci chcą i lubią się uczyć .....	4
Podstawowe zasady uczenia się przedszkolaków .....	4
Założenia .....	5
Cele .....	5
Wykorzystanie scenariuszy zajęć .....	5
<b>2. Sposoby realizacji zajęć</b> .....	6
W jakiej formie organizować zajęcia?.....	6
Jak realizować zajęcia? .....	7
Jak zmotywować dzieci do uczestniczenia w zajęciach? .....	7
Jak lepiej wykorzystać bogactwo programów? .....	8
Jak często organizować zajęcia? .....	8
<b>3. Instalacja, uruchomienie i obsługa programów</b> .....	9
Rozpoczęcie pracy.....	9
Wybór ćwiczeń.....	9
Ćwiczenia ruchowe .....	10
Okno główne - przyciski .....	10
Zainspiruj nas .....	12
<b>4. Scenariusze zajęć</b> .....	13
Nowe życie – jak na świecie pojawiają się młode?.....	13
Co wyrasta z ziemi– czego potrzebują rośliny do rozwoju? .....	16
Wiosenne porządki – dlaczego utrzymanie porządku i w gnieździe i na Ziemi jest ważne?....	19
Jak przywoływano wiosnę? – słowiańskie tradycje związane z nadejściem wiosny .....	23
Wielkanocne palmy – o tradycyjnych palmach wielkanocnych.....	27
Kwiatny labirynt – dlaczego kwiaty pachną i są kolorowe? .....	30
Bądź spostrzegawczy – trenowanie spostrzegawczości w różnych sytuacjach.....	33
Piłkowa matematyka – poznajemy różne zbiory .....	36
Letnia olimpiada – poznajemy dyscypliny sportowe letnich igrzysk olimpijskich .....	39
Czas żniw – jak wykorzystywane są zboża? .....	42
Kolory jesieni – poznawanie barw pojawiających się na jesiennych liściach .....	45
Grzybek tu, grzybek tam – jesienią poznajemy grzyby jadalne i trujące .....	48
Co zwierzęta robią jesienią? – jesienne przygotowania zwierząt do przetrwania zimy .....	51
Drzewa wokół nas – poznajemy drzewa rosnące w naszym otoczeniu.....	54
Gdy jesienią pada deszcz – wesołe pomysły na jesiennie, deszczowe dni .....	57
Zimowi goście – poznajemy ptaki olatujące do ciepłych krajów oraz zimujące w Polsce.....	59
Las zimą – jak leśne zwierzęta radzą sobie podczas zimy?.....	62
Zimowa cebula – ciepłe ubranie na zimowy czas .....	66
Prezentów czas – o obdarowywaniu się prezentami.....	69
Aktywna zima – zimowe zabawy i sporty.....	72

## 1. Wstęp

### Jak rozwija się mózg między 3 a 6 rokiem życia?

Wiek przedszkolny to intensywny czas w rozwoju każdego dziecka. Po okresie niezwykle wzmoczonego wzrostu i zdobywania najbardziej niezbędnych kompetencji związanych z dużą i małą motoryką (takich jak chodzenie w postawie wyprostowanej, bieganie, umiejętność pewnego chwytania, jak i dokładnego manipulowania nawet drobnymi przedmiotami) rozwój fizyczny znacznie spowalnia, w przeciwieństwie do rozwoju intelektualnego.

Mózg przedszkolaka ulega przemianom bardziej powolnym niż we wcześniejszym okresie, lecz przy odrobinie wsparcia może wytworzyć nawyki i nabyć umiejętności, z których korzystać będzie przez całe dorosłe życie. Podstawową cechą dziecka w tym wieku jest jego nieposkromiona ciekawość. Młody człowiek interesuje się wszystkim, zadaje niezmiernie ilości pytań. Jest to cecha wrodzona naszego gatunku, która przez tysiące lat, jak i teraz pozwala na nabycie wielu informacji w możliwie krótkim czasie. Jednym z najważniejszych zadań opiekuna jest wspieranie ciekawości i nauczenie dziecka, jak i gdzie poszukiwać odpowiedzi. Dzięki temu, mimo że dorosłemu sposób ten może się wydawać nadto chaotyczny, dzieci zapamiętują ogromne ilości materiału.

Dlaczego nie mogą po prostu usiąść przy książce i uczyć się jak ludzie dorośli? Dzieje się tak dlatego, że w ich mózgu dominuje półkula prawa, która absolutnie nie jest systematyczna i uporządkowana. Wręcz przeciwnie – uwielbia ona zabawę, dobrze czuje się, gdy dziecko przechodzi z jednego tematu na inny. Jest niezwykle kreatywna. To dzięki niej rodzą się pytania, rysunki czy niestworzone historie, które są nieodzownym elementem wieku przedszkolnego.

Okres przedszkolny stanowi zatem doskonały czas, by wspierać rozwój obu półkul: prawej – twórczej i chaotycznej oraz lewej – uporządkowanej i systematycznej. Oddziaływanie na każdą z nich pozwoli dziecku rozwinąć się, stać się osobą ciekawą świata a zarazem skoncentrowaną i wytrwałą.

### Koncentracja – tego można się nauczyć

Wiele osób po dziś dzień uznaje koncentrację za niezmienną cechę. Panuje pogląd, że osobie, która ma kłopoty z koncentracją, trzeba współczuć, bo niewiele można z tym zrobić. W rzeczywistości jest zupełnie inaczej. Koncentracja stanowi pewną umiejętność, którą można i warto ćwiczyć w każdym wieku. Szczególnie ważne wydaje się to u dzieci, gdyż są one naturalnie narażone na szereg czynników, które działają destrukcyjnie na rozwój tej umiejętności (a od nich przecież po ukończeniu nauki w przedszkolu będzie się wymagać właśnie koncentracji).

Koncentracja jak każda umiejętność wymaga odpowiedniego treningu, którego efekty nie pojawiają się z dnia na dzień. Jednak dbając o to, by dziecko choć kilka chwil każdego dnia poświęcało na rozwój tej kompetencji, można sprawić, że młody człowiek będzie w stanie dłużej wytrwać na wykonywaniu jednej czynności, a poprzez to nauka w szkole stanie się dlań nieporównywalnie łatwiejsza. Jednak trzeba pamiętać o tym, że trening koncentracji zawsze musi być ciekawą i wciągającą zabawą.

### Źródła problemów z koncentracją

Współcześnie coraz częściej nauczyciele narzekają na to, że dzieci mają kłopoty ze skupieniem się, że czas ich koncentracji nie sięga nawet pięciu minut. Dotyczy to nie tylko dzieci z pierwszych klas szkoły podstawowej, ale nawet gimnazjalistów i licealistów. Stan ten nie ma jednej prostej przyczyny, którą można by z łatwością wyeliminować. Wiąże się bowiem z trybem życia współczesnych dzieci.

Niemalony wpływ na problemy ze skupieniem się ma czas spędzany przez dzieci przed ekranem telewizora. W telewizji wszystko dzieje się szybko, a jej twórcy korzystają z całego szeregu technik, które zmuszają zarówno dzieci, jak i dorosłych do wpatrywania się w szklany ekran. Tymczasem część mózgu odpowiedzialna za wyobraźnię czy aktywną koncentrację, nieużywana – degeneruje się.

Inny powód kłopotów stanowi zbyt mała ilość ruchu. Dzieci, które są na wszelkie sposoby chronione przed jakąkolwiek fizyczną krzywdą, nie mają możliwości wybiegania się ani obcowania z przyrodą, co zbawiennie wpływałoby na umiejętność skupienia się.

Jeszcze jednym uniwersalnym źródłem problemów z koncentracją jest odżywianie. Niepełnowartościowe, oparte na cukrze posiłki stają się przyczyną dużych wahań poziomu glukozy we krwi dziecka – wywołują naprzemiennie hiperaktywność i ospałość. Żaden z tych stanów nie sprzyja koncentracji.

Jakkolwiek zdecydowana większość możliwości wspierania dziecięcej koncentracji leży w rękach rodziców, również przedszkola mogą przyczynić się do zapobiegania występowaniu tego typu problemów. Jeżeli w jedzeniu, które podawane jest dzieciom, będzie się unikać cukrów prostych, a dzieci będą miały zapewnioną możliwość ruchu na świeżym powietrzu każdego dnia, niezależnie od pogody, jeżeli będą miały z jednej strony czas na to, by się swobodnie bawić, z drugiej na realizację interesujących, ale i trudnych zadań – z pewnością przedszkole przyczyni się do wspierania ich umiejętności koncentracji.

### **Trening koncentracji na co dzień**

Koncentrację, nawet z małymi dziećmi można trenować każdego dnia bez specjalnych przygotowań. Już samo pozwolenie dzieciom na wykonywanie w skupieniu wybranej czynności, choćby była ona najprostszą z zabaw, przez dowolnie długi czas, stwarza im doskonale warunki do tego, by ćwiczyć koncentrację. Nauczyciel może z uczniami ćwiczyć umiejętność świadomego skupiania uwagi poprzez angażowanie podopiecznych w proste zabawy.

Jedną z nich stanowi wpatrywanie się w chmury i wyobrażanie sobie, co przypominają ich kształty. Dzieci mogą w tym celu siedzieć lub leżeć na trawie. Jedyną zasadą jest, że nie wolno się odzywać. Nauczyciel może nawet zorganizować konkurs na to, kto dłużej będzie w stanie patrzeć na obłoki.

Innym ćwiczeniem jest wsłuchiwanie się w odgłosy. Mogą to być naturalne odgłosy dobiegające zza okna (dźwięki przyrody czy miasta), jak i specjalnie przygotowane i nagrane dźwięki, które są cicho odtwarzane w przedszkolnej sali. Dodatkową motywacją do udziału w ćwiczeniu może być możliwość opowiedzenia, po jego zakończeniu, o tym, co dane dziecko słyszało i co udało mu się zapamiętać.

### **Jak zapamiętują przedszkolaki?**

Małe dzieci uczą się niezwykle szybko i z dużą łatwością. Często ta ich umiejętność pozostaje niedoceniona, gdyż przedszkolaki zapamiętują zupełnie inaczej niż dorośli czy nawet o kilka lat starsze od nich dzieci uczęszczające do starszych klas podstawówki. Podstawowa różnica wynika z tego, że przedszkolaki nie panują nad swym procesem zapamiętywania. Nie znają one zwykle żadnych metod, które mogłyby im ułatwić zapamiętywanie, nie stosują strategii pamięciowych. Dzieje się tak dlatego, że zwykle nie mają one żadnej teorii działania pamięci.

To, czy jakaś informacja zostanie zapamiętana, czy nie, zależy w ich przypadku od świadomego aktu woli, lecz raczej od tego, czy jest ona dla nich istotna, czy nie, czy wzbudzi zainteresowanie, rozbawi lub przestraszy. Z tego też powodu materiały przygotowywane z myślą o przedszkolakach zawsze muszą się opierać właśnie na zabawie. Stosowanie wobec dzieci w tym wieku jakichkolwiek elementów przymusu w żaden sposób nie poprawi ich wyników.

Drugim niezwykle ważnym aspektem umiejętności pamięciowych przedszkolaków jest to, że wiele z nich zachowuje z wczesnego dzieciństwa pamięć fotograficzną. Jeżeli coś jest dla nich ciekawe, potrafią to zapamiętać, zaledwie rzucając okiem. Jest to umiejętność, która szybko zanika, a jest ze wszech miar godna poświęcenia jej uwagi i ćwiczenia, gdyż jeżeli tylko zostanie wykorzystana, może pozostać na resztę życia i znacznie je ułatwiać zarówno w czasach szkolnych, jak i w dorosłości.

**Codzienny trening pamięci**

Również ćwiczenie pamięci, podobnie jak koncentracji, nie wymaga od nauczyciela szczególnych wysiłków, a dzieci z wielką chęcią biorą udział w zabawach, polegających na zapamiętywaniu nawet sporej ilości informacji.

Przykładem takiej zabawy może być parowanie kolegów. Polega to na tym, że grupa dzieci staje parami (dobrze, gdy są to pary dobrane losowo, a nie składające się z najlepszych przyjaciół). Ochotnik zostaje poproszony o zapamiętanie par, a następnie dzieci mieszają się ze sobą. Zadaniem ochotnika jest dopasowanie dzieci w parach.

Inną prostą i wspomagającą pamięć zabawą jest próba odgadnięcia, co zniknęło lub pojawiło się. Polega ona na tym, że na stole zostaje położonych kilka przedmiotów (na początek trzy). Zadaniem dziecka sprowadza się do przypatrzenia się rzeczom, a następnie zamknięcia oczu. Gdy dziecko nie patrzy, nauczyciel usuwa jeden z przedmiotów lub coś dokłada. Zadaniem dziecka jest odnalezienie zmian. W zabawie tej łatwo regulować poziom trudności poprzez zwiększanie i zmniejszanie liczby elementów, a także dokonywanych zmian.

**Dzieci chcą i lubią się uczyć**

Wielu ludzi (zwłaszcza tych, którzy mają na co dzień możliwość słuchania narzekania dzieci na szkołę) sądzi, że dzieci nie lubią i nie chcą się uczyć, a wiedzę można do ich umysłów wepchnąć tylko na siłę. W praktyce na pierwszych szczeblach edukacji jest dokładnie odwrotnie: dzieci wykorzystują wtedy każdą okazję do tego, by się czegoś dowiedzieć, nauczyć, doświadczyć. Niezwykle często to dorośli mylą sytuację, w której dziecko się uczy, z nieposłuszeństwem czy byciem niegrzecznym. Jednak to nie wrodzona przekora, ale właśnie pęd do tego, by jak najwięcej doświadczyć, często pcha dzieci do robienia tego, czego akurat dorośli pragnęłyby uniknąć – rozlewania, bawienia się jedzeniem czy skakania w błocie. Dzieci kochają słuchać, jak ktoś czyta im książki, a niewiele rzeczy sprawia im tyle radości, co zadawanie pytań, uzyskiwanie na nie odpowiedzi, lub jeszcze lepiej – udzielanie im samemu na podstawie samodzielnie wyciągniętych wniosków.

Ta wrodzona i ewolucyjnie uzasadniona miłość do uczenia się mija jednak szybko – dokładnie wtedy, kiedy uczenie się przestaje być elementem zabawy, a staje się obowiązkiem, przykrą koniecznością. Dzieje się to wtedy, gdy dzieci przestają uczyć się dla siebie, dlatego że „to ciekawe”, a zaczynają dla innych czy ze strachu przed ocenami.

Niezwykle ważne jest zatem, by nauczyciel przedszkolny nie tyle nauczał, co stwarzał sytuacje, w których dziecko ma możliwość nauczenia się czegoś. Nie tyle tłumaczył, co pozwalał dzieciom na samodzielne poszukiwanie rozwiązań. Dzięki temu nie tylko nie zabije w nich cierpliwości, ale także rozpali jeszcze tłący się głód wiedzy.

**Podstawowe zasady uczenia się przedszkolaków**

Aby dziecko w wieku przedszkolnym mogło się czegoś nauczyć, po pierwsze i nade wszystko musi się bawić i robić to z własnej woli. Nawet jeżeli jest przy tej zabawie śmiertelnie poważne i uważa ją za najważniejszą pracę pod słońcem, musi to być zabawa, którą wykonuje z własnej woli, z pasją, bez kogoś, kto z góry narzuci mu, co dokładnie, jak i kiedy ma robić.

Po drugie – to, czego dziecko się uczy, musi być dla niego interesujące. Nie ma sposobu, by małe dziecko nauczyło się czegoś, co je nudzi. Jeżeli zatem nauczyciel realizuje program, który zakłada opanowanie przez podopiecznych określonych umiejętności w określonym czasie, jego zadaniem jest takie poprowadzenie zajęć, by były one nie tylko poprawne merytorycznie, ale także interesujące. Nie warto przy tym przymuszać do uczestnictwa dzieci, które nie są w stanie zainteresować się danym zagadnieniem. Często biegając po sali i pozornie nie uważając, młodzi ludzie są w stanie zapamiętać o wiele więcej a niżeli siedząc w kółku i całą swą energię poświęcając na to, by się nie ruszać.

Po trzecie – dzieci uczą się poprzez działanie. Nigdy nie opanują dobrze czegoś, o czym będą wyłącznie słuchać. Warunkiem opanowania czegoś jest możliwość dotknięcia, posmakowania, a najlepiej zrobienia czegoś własnymi rękami. Dzięki pobudzeniu wielu zmysłów równocześnie informacja może zakorzenić się w jednej chwili w wielu obszarach mózgu. To właśnie dlatego dzieci, które dowiadują się czegoś o roślinach, nie mogą po prostu obejrzeć ich na obrazku. Naprawdę nauczą się czegoś dopiero wtedy, gdy wyjdą na podwórko, poczują zapach ziemi, a rękami dotkną wilgotnych od rosy liści.

### Założenia

Programy z serii Akademia Umysłu® Junior EDU pozwalają na trenowanie pamięci krótkotrwałej oraz koncentracji podczas zajęć przeprowadzanych w sali. Są one źródłem pomysłów dla nauczyciela i, co bardzo ważne, korzystają z nowych technologii, które angażują uwagę młodych ludzi łatwiej niż klasyczne lekcje. Wszystkie zadania w programach mają formę zabaw pozwalających dzieciom na mierzenie się z samym sobą. Z łatwością można z ich użyciem zorganizować również konkursy aktywizujące całą grupę, a poprzez stwarzanie sytuacji budujących motywację sukcesu zwiększają zaangażowanie i sprawiają, że trening pamięci i koncentracji zyskuje na skuteczności. Dzięki dodatkowym materiałom dołączonym do programów można nie tylko ćwiczyć z podopiecznymi pamięć i koncentrację, ale także przeprowadzić całe zajęcia w oparciu o konkretny temat i wybrane ćwiczenia.

### Cele

Podstawowym celem każdego zajęcia jest wykształcanie przez dzieci umiejętności świadomego koncentrowania się i utrzymywania tego stanu tak długo, jak długo jest im to niezbędne. Drugi cel to polepszenie pamięci krótkotrwałej. Większość spośród proponowanych ćwiczeń odnosi się do pamięci wzrokowej, jednak niektóre z nich rozwijają także pamięć słuchową. Dodatkowym elementem większości zajęć jest możliwość poznania przez dzieci ciekawych faktów i poszerzenie swojej wiedzy głównie o tematy związane z przyrodą, takie jak rozpoznawanie gatunków drzew, ptaków czy poznawanie zwyczajów zwierząt.

Zasadą rządzącą każdymi zajęciami jest przede wszystkim dostarczenie dzieciom okazji do dobrej zabawy i odprężenia, a dopiero za ich pośrednictwem realizowanie innych celów – takich jak rozwój wiedzy, pamięci czy koncentracji.

### Wykorzystanie scenariuszy zajęć

Scenariusze zajęć przeznaczone są dla nauczycieli dzieci przedszkolnych, zwłaszcza ze starszych grup – cztero- i pięcioletków. Wszystkie scenariusze zostały przygotowane z myślą o dzieciach w tym wieku. Ich poziom trudności oraz krótki czas trwania poszczególnych zajęć został obliczony tak, by dostarczyć dzieciom stymulacji, a zarazem nie nudzić. Zajęcia z użyciem programów mogą być prowadzone podczas realizacji programu. Mogą stać się kanwą zajęć, lecz równie dobrze mogą zostać elementem uzupełniającym cykl zajęć poświęconych konkretnemu tematowi. Zostały skonstruowane tak, by można je było wkomponować w przygotowania do świąt czy też omawiając konkretne pory roku. Równie dobrze nauczyciel może wybrać jeden lub więcej elementów każdego zajęcia i używać ich pojedynczo, jako elementy aktywizujące, stanowiące przerwę w toku zajęć i pozwalające na lepszą koncentrację. Dobrym pomysłem jest także (po przeprowadzeniu całych zajęć) powracanie w następnym dniu czy tygodniu do konkretnych ich elementów, by utrwalić wiedzę i doskonalić umiejętności.

Zajęcia można organizować zgodnie z aktualnymi potrzebami, zaleca się jednak, by zawsze wybierać te, które są najlepiej dostosowane do pory roku i aktualnie trwającego okresu, gdyż dzięki temu najlepiej wpiszą się w tok realizacji programu. Z drugiej strony niektóre z nich, zwłaszcza zawarte w programie o lecie, odnoszą się w większym stopniu do zainteresowań dzieci niż do treści programowych. Warto użyć ich zatem wtedy, gdy dzieci zasygnalizują, iż interesuje je dany temat – w ten sposób wyjdziemy naprzeciw ich potrzebom.

Każdy ze scenariuszy jest zaopatrzony w schemat pogadanki będącej wstępem do zajęć. Można w nich znaleźć podstawowe wiadomości oraz ciekawostki związane z danym tematem. Ważny element każdej z nich stanowią także przykładowe pytania, jakie można zadać dzieciom po to, by zachęcić je do rozmyślań nad tematem. Schemat pogadanki nie jest programem rozmowy, a raczej źródłem pomysłów. Każdy z nauczycieli może wykorzystać wszystkie zawarte w nim informacje i pytania, lecz bardziej prawdopodobne, że wybierze spośród nich tylko te, które sam uzna za interesujące i warte dyskusji. Pogadanka absolutnie nie powinna być wykładem i przytaczaniem dzieciom suchych faktów. Warto ją przeprowadzić w formie dialogu, w którym dzieci mogą i powinny zabierać głos oraz samodzielnie wyciągać wnioski niepodlegające ocenie przez nauczyciela. Funkcją pogadanki jest raczej zainteresowanie tematem i pobudzenie dzieci do myślenia oraz zadawania pytań, niż dostarczenie im twardych informacji do zapamiętania.

## 2. SPOSOBY REALIZACJI ZAJĘĆ

Dziecko w wieku przedszkolnym wykazuje zdolność do bardzo dynamicznego przyjmowania wiedzy i zdobywania różnorodnych doświadczeń. Większość starszych przedszkolaków ma kontakt z komputerem w domu. Obecnie komputery funkcjonują wszędzie, dlatego korzystanie z nich przez dziecko jest właściwie przesądzone. Warto jednak zauważyć, że to narzędzie okazuje się bardzo atrakcyjne dla dzieci, gdyż łączy zabawę z nauką i może być źródłem relaksu.

### W jakiej formie organizować zajęcia?

Program Akademia Umysłu® Junior EDU jest przystosowany dla dzieci w wieku przedszkolnym, odpowiada ich możliwościom i zainteresowaniom. Umiejętnie wykorzystany podczas zajęć może być narzędziem wspierającym realizację podstawy programowej podczas pracy z całą grupą w zakresie:

- kształtowania umiejętności społecznych dzieci: zgodne funkcjonowanie w zabawie i w sytuacjach zadaniowych;
- wspomagania rozwoju mowy dzieci przez bogacenie słownictwa;
- wspierania dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych;
- kształtowania umiejętności grupowania obiektów w sensowny sposób;
- rozwijania zainteresowań tradycjami i obrzędami ludowymi;
- wspomagania rozwoju umysłowego dzieci, budzenia zainteresowań technicznych;
- zapoznawania dzieci z nazwami i wyglądem roślin oraz zwierząt żyjących w różnych środowiskach przyrodniczych;
- rozwijania wiedzy na temat warunków potrzebnych do wzrostu roślin;
- rozwijania umiejętności przeliczania i szeregowania;
- kształtowania umiejętności ustalania wyniku dodawania i odejmowania, pomagając sobie liczeniem na palcach lub na innych zbiorach zastępczych;
- doskonalenia umiejętności określania kierunków;
- rozwijania percepcji wzrokowej;
- doskonalenia koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- rozumienia sensu informacji podanych w formie uproszczonych rysunków, oznaczeń i symboli.

Zróżnicowany poziom trudności poszczególnych ćwiczeń umożliwia wykorzystanie programu do pracy z całą grupą, z dziećmi szczególnie zdolnymi, ale również w zajęciach dla dzieci wolniej rozwijających się, a więc do wyrównywania szans edukacyjnych. Nauczyciel posługujący się programem, po zapoznaniu się z kolejnymi ćwiczeniami i określeniu indywidualnych możliwości i umiejętności dzieci oraz grupy, bez trudu może ocenić przydatność danego ćwiczenia.



Podczas pracy z całą grupą najważniejsze będzie wykorzystanie tablicy multimedialnej, a w przypadku jej braku dobrym rozwiązaniem jest podłączenie komputera do rzutnika lub dużego monitora TV. W ten sposób wszystkie dzieci mogą śledzić postępy swoich kolegów i wchodzić w różne interakcje z wyświetlanym materiałem. Jeżeli dysponujemy większą ilością stanowisk komputerowych, dzieci mogą pracować w 3-4 osobowych grupach.

### **Jak realizować zajęcia?**

Punktem wyjścia każdego zajęcia jest wstępne zapoznanie dzieci z realizowanym tematem, do czego przydatny będzie umieszczony w scenariuszach konspekt pogadanki. Zawiera on istotne informacje, ciekawostki, które nauczyciel może przedstawić podopiecznym w wybranej przez siebie formie. W programie zastosowano gotowe do wykorzystania karty pracy dla dzieci. Służą one do utrwalania zdobytej wiedzy, usprawniania ręki wiodącej i doskonalenia umiejętności wycinania, rysowania.

Ćwiczenia zawarte w programie oraz opcja dowolnego ustawiania poziomu trudności umożliwiają szerokie ich zastosowanie. W każdej grupie znajdują się dzieci, które rozwijają się szybciej. Do pracy indywidualnej np. z dzieckiem wykazującym uzdolnienia matematyczne można wykorzystać zadania trudniejsze. Dzieci, które mają kłopoty z wykonywaniem ćwiczeń, mogą zatrzymać się na konkretnym etapie i podejmować kilka prób przejścia danego poziomu.

Podczas realizacji programu należy pamiętać o konieczności uwzględnienia możliwości psychofizycznych dzieci. W zadaniach matematycznych wymagających umiejętności ustalania wyników dodawania i odejmowania trzeba pamiętać o przygotowaniu dla dziecka zbiorów zastępczych do liczenia (patyczki, guziki, inne liczmany). Pamiętajmy, że dziecko w wieku przedszkolnym liczy głównie na konkretnych.

Dzieci często mają trudności z odróżnianiem strony lewej i prawej. Utrwalenie tego wymaga czasu i dużej ilości ćwiczeń. Przy zadaniach wymagających tej umiejętności można dzieciom pomóc, oznaczając ręką prawą, np. nakładając na nadgarstek gumkę frotkę. To pomaga im wykonywanie ćwiczenia i utrwalanie właściwego rozróżnianie stron ciała.

Ważnym elementem edukacyjnym podczas realizacji programu powinno być również uwrażliwienie dzieci na niebezpieczeństwa wynikające ze zbyt długiego przesiadywania przed monitorem. Podczas pracy dziecka z komputerem ważne jest utrwalanie zachowywania prawidłowej postawy ciała i odpowiedniej odległości wzroku od ekranu. Są to umiejętności, które będą przydatne również na dalszych szczeblach edukacji dziecka oraz podczas samodzielnego korzystania z programów komputerowych w domu.

Nie należy zapominać o dużej potrzebie ruchu dzieci. Wskazane jest przeplatanie zajęć zabawami ruchowymi. Można do tego celu wykorzystać ćwiczenie Hopsasa. Zaleca się stosowanie tego ćwiczenia w trakcie każdego zajęcia, szczególnie kiedy nauczyciel zauważy znużenie i zmęczenie dzieci (spadek percepcji, gwar, oznaki niepokoju lub apatii). Można także samodzielnie dobrać zabawę ruchową, tematycznie związaną z realizowanym zagadnieniem. Natomiast po skończonej pracy najlepiej dostarczyć dzieciom dużą dawkę swobodnej aktywności ruchowej na świeżym powietrzu.

### **Jak zmotywować dzieci do uczestniczenia w zajęciach?**

Program Akademia Umysłu® Junior EDU jest atrakcyjnym i wartościowym narzędziem edukacyjnym. Ciekawa tematyka bliska dziecku i zabawna grafika zastosowana w ćwiczeniach z pewnością będą motywowały dzieci do pracy. Jednak nawet najciekawsze zajęcia wymagają od nich dużego wysiłku umysłowego: przetwarzania informacji, zapamiętywania, skupienia uwagi, rozumienia i właściwego wykonywania poleceń. Dlatego dobrym sposobem na stałe motywowanie dzieci jest zastosowanie w programie funkcji wesołego ekraniku – Tabi, który chwali osiągnięcia i zachęca do podjęcia kolejnej próby. Inne nagrody użyte w programie to możliwość wydrukowania przez nauczyciela dyplomów i certyfikatów dla dzieci za przejście kolejnych poziomów. Można również wykorzystać dołączone do

pudełka z programem gotowe dyplomy oraz karty motywacyjne wraz z arkuszami naklejek zawierającymi literki. Po każdym zajęciach nauczyciel nagradza aktywność dzieci literką. Po zakończeniu całego cyklu zajęć utworzą one napis: Akademia Umysłu® Junior EDU.

Nie bez znaczenia jest także sama postawa nauczyciela – wspierająca, zachęcająca do pokonywania trudności. To na nim spoczywa trud przekazania informacji w przystępny sposób, udzielenia wskazówek i naprowadzenia na właściwy tok rozumowania, tak aby umożliwić dziecku samodzielne rozwiązanie zadania i przeżycie sukcesu. Taka postawa nie tylko motywuje do pracy, ale też pozytywnie wpływa na budowanie wiary we własne możliwości u dzieci. Należy pamiętać, że chwalimy nie tylko osiągnięcia, ale też włożony wysiłek.

Jeszcze innym sposobem na wzmocnienie zaangażowania podopiecznych może być zorganizowanie konkursów pozwalających zdobywać tytuły: „mistrz wyszukiwania różnic”; „doskonały matematyk”; „najsprawniejszy tropiciel pisanek”. Dzieci bardzo chętnie biorą udział w takich zabawach, a możliwe do zdobycia tytuły w konkursach można tak określić, aby jak największa liczba osób została ich laureatami.

### **Jak jeszcze wykorzystać bogactwo programów?**

Program Akademia Umysłu® Junior EDU jest pomocą edukacyjną, która może spełnić wiele funkcji oraz być cennym wsparciem dziecka w nauce, utrwalaniu zdobytych informacji i poznawaniu świata. Decyzję o sposobie wykorzystania programu musi podjąć nauczyciel, opierając się na znajomości grupy i indywidualnych możliwości dzieci. Scenariusze zajęć i zawarte w programie ćwiczenia stanowią gotową pomoc dla nauczyciela. Może on z nich skorzystać podczas realizacji programu wychowania przedszkolnego, może również poszczególne ćwiczenia z programu wykorzystać do uatrakcyjnienia własnych zajęć lub do utrwalania i rozwijania konkretnych umiejętności dzieci. Treści realizowane podczas pracy z programem skupiają się wokół tematyki związanej z porami roku, co ułatwia swobodne ich wykorzystanie w toku nauczania przedszkolnego.

Warto wykorzystywać także pozostałe 40 ćwiczeń zawartych w czterech częściach Akademia Umysłu® Junior, a które nie zostały wykorzystane w scenariuszach zajęć. Stanowią one nie tylko bazę pomysłów, ale także źródło inspiracji przy opracowywaniu własnych scenariuszy zajęć. Mogą ponadto stać się atrakcyjnym elementem uzupełniającym cykl zajęć poświęconych konkretnemu tematowi. Opracowane własne materiały można także dołączyć do planu rozwoju zawodowego. Szczegółowy opis wszystkich ćwiczeń znajdujących się w programach można znaleźć w serwisie:

[www.akademia-umyslu.pl](http://www.akademia-umyslu.pl)

Wykorzystanie ćwiczeń zawartych w programach z pewnością wpłynie na podniesienie atrakcyjności zajęć, a zrealizowane z dziećmi zadania opracowane w formie zabaw i gier dydaktycznych wpłyną na: przyrost wiedzy, umiejętność korzystania z uzyskanych informacji i szukania nowych rozwiązań, korektę faktów, usprawnienie umiejętności koncentracji, pamięci, spostrzegania, uwagi i refleksu.

### **Jak często organizować zajęcia?**

Program zawiera 20 scenariuszy zajęć. Właściwe wydaje się takie dostosowanie programu do realizowanych treści, aby kompleksowe zajęcia mogły odbywać się raz w tygodniu. Natomiast poszczególne ćwiczenia mogą być wykonywane przez dzieci częściej, np. rannym lub podczas rozchodzenia się dzieci do domów. Zwłaszcza, że podczas zajęć z dużą grupą, ze względu na ograniczenia czasowe oraz możliwości psychofizyczne dzieci, z pewnością nie uda się pokonać zbyt wielu etapów danego ćwiczenia.

### 3. Instalacja i uruchomienie programów

Pełny cykl 20 zajęć opiera się na wykorzystaniu wszystkich 4 programów z serii programów Akademia Umysłu® Junior EDU. To części: Wiosna, Lato, Jesień, Zima. Programy znajdują się na dołączonym do zestawu nośniku pendrive.

Programy należy zainstalować niezależnie na każdym komputerze, na którym będą prowadzone zajęcia. Podczas instalacji należy postępować zgodnie ze wskazówkami producenta. Po zakończeniu instalacji na pulpicie utworzone zostaną ikony uruchamiające programy.

#### Rozpoczęcie pracy

Przy pierwszym uruchomieniu programu oraz każdego z ćwiczeń wyświetlany jest film instruktażowy. Przy kolejnych włączeniach programu film można obejrzeć klikając na ikonę tablicy w lewym dolnym rogu ekranu.

Przy każdym wejściu do programu ukazuje się okno z wyborem zwierzątka – asystenta. Do wyboru jest jedna z dziewięciu postaci symbolizowana przez tzw. *awatar*. Po wyborze asystenta na jego koncie będą zapisywane wyniki ćwiczącej osoby lub grupy (klasy).

W trakcie zajęć można zmienić asystenta. Wystarczy kliknąć w jego awatar widniejący w lewym górnym rogu ekranu. Wybór innego awatara spowoduje, że wyniki będą zapisywane na koncie innego asystenta.

Po programach oprowadza głos lektorki, która wcieliła się w postać Tabi – mówiącej, wesołej tablicy. Tabi nie tylko tłumaczy zasady działania programu, ale też z entuzjazmem chwali dzieci za prawidłowo wykonane ćwiczenie, a w przypadku niepowodzeń zachęca do podjęcia kolejnych prób.

#### Wybór ćwiczeń

Programy zbudowane są w oparciu o okno główne zawierające scenierię nawiązującą tematycznie do tytułowej pory roku. Ćwiczenia zostały rozmieszczone w różnych miejscach scenierii i są dostępne po kliknięciu elementów graficznych, które nawiązują tematycznie do samej treści ćwiczenia. Przesuwając kursorem po ekranie głównym, w miejscu gdzie znajdują się ćwiczenia, automatycznie pojawiają się tabliczki z jego nazwą.

Wszystkie programy z serii Akademia Umysłu® Junior EDU zawierają po 20 ćwiczeń stymulujących rozwój intelektualny, każde o stopniowalnej trudności. Celem 10 z nich jest trening pamięci, a kolejnych 10 – koncentracji. Ćwiczenia są rozmieszczone na planszy tak, aby równomiernie rozwijać u dziecka obie te zdolności.

W niniejszych scenariuszach zajęć zaproponowano wykorzystanie 10 wybranych ćwiczeń z każdej części. W celu ich szybkiego odnalezienia na kolorowej wkładce przedstawiono widoki scenierii oraz tabliczki zawierające nazwy ćwiczeń. Ćwiczenia nie uwzględnione w scenariuszach, nauczyciel może wykorzystywać na zajęciach według własnego uznania (patrz str. 8 – Jak jeszcze wykorzystać bogactwo programów?).

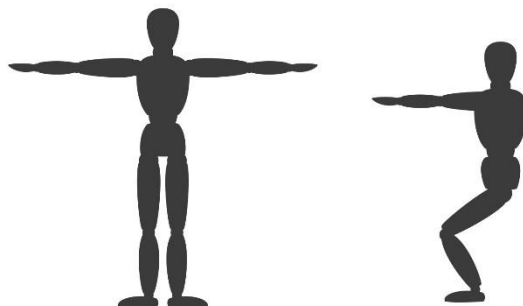
Aby poruszać się po programie i ćwiczeniach, należy używać myszki. Wyjątkowo w niektórych ćwiczeniach należy korzystać z klawiszy strzałek na klawiaturze: → ↓ ↑ ←.

Każde ćwiczenie, a także cały program, można zamknąć, klikając w symbol X znajdujący się w prawym górnym rogu ekranu.

**Ćwiczenia ruchowe**

Atrakcją programu są także ćwiczenia ruchowe, podczas których dziecko może odpocząć od aktywności intelektualnej i dotlenić mózg oraz zaspokoić naturalną w tym wieku potrzebę ruchu. Zostały one zawarte w ćwiczeniu Hopsasa, które stanowi doskonały przerwany podczas zajęć.

**Wysocze zalecane jest stosowanie tego ćwiczenia w trakcie każdych zajęć, szczególnie kiedy nauczyciel zauważy zmęczenie i znużenie uczniów.**



Podczas gimnastyki warto pozostawić włączone dźwięki, gdyż Tabi entuzjastycznie zachęca do wykonywania ćwiczeń fizycznych. Czas trwania jednej serii ćwiczeń to około 2 minuty.

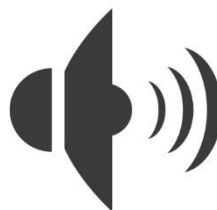
**Okno główne – przyciski**

U dołu ekranu znajdują się przyciski funkcyjne, za pomocą których można zarządzać programem. Każda z dostępnych funkcji została przedstawiona za pomocą ikonki:



**Pomoc** – tutaj znajdują się objaśnienia działania programu. W oknie głównym Tabi tłumaczy ogólne zasady funkcjonowania programu, natomiast w ćwiczeniu – zasady ćwiczenia.

**Dźwięki** – daje możliwość niezależnej regulacji takich elementów jak: lektor, muzyka, tło (odgłosy sygnalizujące np. poprawne lub błędne wykonanie tych elementów można też całkowicie wyłączyć, głośnika z prawej strony suwaka.



poziomu głośności natury), efekty ćwiczenia). Każdy z klikając w ikonę



**Wyniki** – po wybraniu tej opcji na ekranie pojawia się lista ćwiczeń dostępnych w programie oraz „półka”, na której ustawiono puchary i medale. Opcja ta ma szczególne znaczenie, gdy program jest wykorzystywany indywidualnie i dziecko może tu śledzić swoje postępy. W miarę sukcesów w danym ćwiczeniu zdobywa kolejne poziomy, a po uzyskaniu dziesiątego dostaje puchar. Za 5 pucharów otrzymuje brązowy medal, za 10 – srebrny, za 15 – złoty i za 20 – diamentowy.

W wersji edukacyjnej wszystkie poziomy, **puchary** i **medale** są już „zdobyte”. Dzięki temu nauczyciel może zaprezentować w programie moment wręczania pucharów i medali. Wydarzenia te związane są z efektami dźwiękowymi oraz animowanymi filmami.

**Ma to duży efekt motywujący**, tym bardziej, że nauczyciel może wydrukować imienny (!) dyplom (puchar) lub certyfikat (medal) jako formę wyróżnienia lub zachęty. Aby to uzyskać należy kliknąć w wybrany puchar lub medal, a po zakończeniu animacji kliknąć w ikonkę drukarki. Jest możliwość wpisania jednorazowo wielu imion, w ten sposób łatwo wydrukować zestaw nagród dla całej lub części grupy.



**O**  
mów



**programie** – znajdują się tu informacje ogólne, porady jak korzystać z programu, rekomendacje specjalistów, prezentacje innych programów z serii Akademia Umysłu®, a także kontakt do producenta.



**Podaj dalej** – można bezpośrednio z programu przesłać innej osobie informacje na temat Akademii Umysłu® Junior EDU. Wystarczy podać jej adres e-mail oraz swoje imię. Próbnie można wysłać wiadomość do siebie.

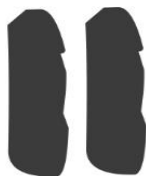
**Kolorowanki** – możliwość wydrukowania obrazków do kolorowania, dzięki którym można dzieciom czas.



dodatkowych  
uatrakcyjnić



**Karty pracy** – znajduje się tutaj zbiór wszystkich grafik kart pracy wykorzystywanych podczas zajęć. Zostały one ponumerowane zgodnie z odwołaniem do nich w poszczególnych scenariuszach zajęć. Odpowiednie karty pracy należy wydrukować przed zajęciami w ilości wynikające ze scenariusza.



**Trudność** – ikona ta pojawia się w menu dopiero po wyborze ćwiczenia. Jest tu suwak dający możliwość ustawienia odrębnie dla każdego ćwiczenia poziomu trudności w zakresie od 1 do 10, zgodnie ze wskazówkami zawartymi w scenariuszach zajęć.



Widoczna jest też ikona kłódki. Podczas prowadzenia zajęć powinna być ona zamknięta, dzięki temu bez względu na postępy w ćwiczeniu poziom nie ulega zmianie – awans jest zablokowany. Gdy klikniemy w kłódkę (lub w napis poniżej) zostanie ona otwarta. Od tego momentu program automatycznie będzie awansował użytkownika na kolejny, wyższy poziom.

**Pauza** – przycisk wstrzymuje ćwiczenie. Ponowne kliknięcie przywraca ćwiczenie dokładnie w takim samym stanie jak przed kliknięciem pauzy.

**Dalej** – wielofunkcyjny przycisk, który w zależności od etapu ćwiczenia wywołuje kolejną akcję. Przyjmuje 3 stany:

- żółty – zakończenie ekspozycji zadania i rozpoczęcie ćwiczenia,
- czerwony – przerwanie ćwiczenia i pokazanie poprawnego wyniku,
- zielony – ponowne uruchomienie ćwiczenia.



Działanie przycisku jest intuicyjne. Szczegóły są każdorazowo podane przy dokładnym opisie ćwiczenia w danym scenariuszu.



**Wiadomości** W lewym górnym rogu ekranu głównego znajduje się grafika przedstawiająca postać związaną z daną częścią: Wiosna – Kurczak, Lato – Pszczółka, Jesień – Jeż, Zima – Pingwin. Kliknięcie w nią powoduje otwarcie strony internetowej zawierającej wiadomości z serwisu Akademia Umysłu®. Są to informacje o nowych artykułach, zaproszeniach do konkursów i zabaw. Jeżeli postać podskakuje i macha kopertą – oznacza to, że czeka nowa wiadomość.

**Zainspiruj nas!**

Producent, Biuro Informatyki Stosowanej FORMAT, stale pracuje nad udoskonaleniem programów, zaleceń do ich stosowania oraz treści serwisów internetowych. Przy podłączeniu komputera do Internetu każdy program z serii Akademia Umysłu® JUNIOR EDU może pobierać bezpłatne aktualizacje i nowe wersje programu.

Będziemy wdzięczni za przesyłanie na adres [edu@format.wroc.pl](mailto:edu@format.wroc.pl) wszelkich uwag i propozycji. Otrzymane sugestie wykorzystamy do dopracowania programów i schematów zajęć tak, aby Państwu ułatwić pracę, a dzieciom pomóc jeszcze skuteczniej rozwijać ich umiejętności umysłowe.

*Zarejestruj się już dziś w serwisie [www.akademia-umyslu.edu.pl](http://www.akademia-umyslu.edu.pl), aby korzystać ze wszystkich przywilejów, które przygotowaliśmy dla zarejestrowanych użytkowników.*

WERSJA POGLĄDOWA

## 4. SCENARIUSZE ZAJĘĆ

### Temat: **Wiosenne porządki – dlaczego utrzymanie porządku i w gnieździe i na Ziemi jest ważne?**

#### **Cele ogólne:**

- Dostarczenie dzieciom wiedzy na temat segregacji śmieci.
- Zapoznanie dzieci z gatunkami ptaków gniazdujących w Polsce.
- Rozwijanie pamięci krótkotrwałej i umiejętności szybkiego reagowania.

#### **Cele szczegółowe:**

##### *Operacyjne:*

- Dziecko potrafi wymienić trzy kolory pojemników i określić, jakie odpady powinny być w nim składowane.
- Dziecko potrafi wymienić minimum dwa gatunki ptaków gniazdujących w Polsce.
- Dziecko potrafi wymienić minimum dwa powody segregowania odpadów.

##### *Nieoperacyjne:*

- Dziecko rozwija pamięć krótkotrwałą.
- Dziecko rozwija wiedzę na temat celu i sposobu segregowania śmieci.
- Dziecko rozwija spostrzegawczość, koncentrację i sprawność manualną.

#### **Formy i metody pracy:**

Formy: praca w grupie, praca indywidualna, zabawy muzyczne, zabawy ruchowe.

Metody: słowna, pogładowa, praktycznego działania.

#### **Środki dydaktyczne:**

- Program Akademia Umysłu® JUNIOR Wiosna – ćwiczenia: Gniazda, Porządki.
- Komputer z możliwością prezentacji na ekranie, użyciem projektora lub tablicy multimedialnej.
- Konspekt pogadanki.
- Karta pracy nr 1: „Porządki” z części Wiosna.
- Karta pracy nr 3: „Gniazda” z części Wiosna.
- Kredki i nożyczki dla każdego z dzieci.
- Obręcze lub sznurki – od 3 do 5 sztuk.



**Przebieg zajęć:**

<b>Czynności nauczyciela</b>	<b>Czynności dziecka</b>
<b>I. Faza wstępna</b>	
Pogadanka nauczyciela na temat porządków w domu, gnieździe i na pla- necie.	Dziecko aktywnie słucha.
<b>II. Faza realizacji</b>	
1. Ćwiczenie: Porządki Nauczyciel omawia zasady ćwiczenia, prezentuje, jak wyglądają pojem- niki na różne odpady i co należy wrzucać do każdego z nich. Następnie dzieci kolejno podchodzą do tablicy multimedialnej lub rzutnika i starają się samodzielnie posortować odpady do właściwych pojemników. Każde dziecko przed próbą rozwiązania tego ćwiczenia wybiera sobie z grupy dwóch doradców, z którymi może się konsultować. Ćwiczenie należy rozpocząć od poziomu 1.	Dziecko wykonuje ćwiczenie samodzielnie.
2. Zabawa ruchowa: Wyrzucamy śmieci Nauczyciel układa na podłodze 3–5 obręczy lub alternatywnie formuje koła ze sznurków w tej samej ilości. Następnie informuje dzieci, że każde z kół oznacza inny pojemnik na odpady. Nauczyciel prosi kilkoro dzieci, by z pamięci odtworzyły rodzaje pojemników oraz wymieniły nazwy od- padów do nich wrzucanych. Zachęca też dzieci do swobodnego prze- mieszczania się po sali (może temu towarzyszyć muzyka). W trakcie za- bawy na umówiony sygnał (kłaśnięcie, wyłączenie muzyki) nauczyciel podaje nazwę odpadu, a dzieci ustawiają się przy odpowiednim kole re- prezentującym dany pojemnik.	Dziecko bierze aktywny udział w zabawie ruchowej.
3. Karty pracy nr 1 „Porządki” Nauczyciel wręcza każdemu dziecku kartę pracy. Zadaniem dziecka jest wypełnienie odpowiednimi kolorami pojemników na odpady z karty, a następnie wycięcie obrazków odpadów z karty i umieszczenie ich we właściwych pojemnikach. Nauczyciel przygląda się pracy dzieci i w razie konieczności koryguje wybory.	Dziecko wykonuje zadanie samodzielnie.
4. Karta pracy nr 3 „Gniazda” Nauczyciel wręcza każdemu dziecku kartę pracy. Nauczyciel przypomina dzieciom informacje o różnych sposobach i miejscach budowania gniazd przez ptaki. Zadaniem dziecka jest dorysowanie otoczenia gniazda.	Dziecko wykonuje zadanie samodzielnie.
5. Ćwiczenie: Gniazda Nauczyciel omawia zasady ćwiczenia, a następnie dzieli dzieci na 3 ze- społy. Każdy z nich kolejno otrzymuje zadania na tym samym poziomie. Zadaniem zespołu jest zapamiętanie, w jakiej kolejności ptaki są pokazy- wane w ćwiczeniu i odtworzenie tej kolejności. Ćwiczenie należy rozpocząć od poziomu 1.	Dziecko wykonuje ćwiczenie w grupie.
<b>III. Podsumowanie</b>	
Nauczyciel przypomina, dlaczego segregowanie śmieci i utrzymywanie porządku wokół siebie jest istotne.	Dziecko utrwała swoją wiedzę.

### Opis ćwiczenia Gniazda

Ćwiczenie polega na zapamiętaniu oglądanych przez lornetkę ptaków i wskazaniu ich w kolejności oglądania.

Gdy zostanie zasłonięty ekran, przypatrz się, które ptaki będą oglądane przez lornetkę. Zapamiętaj, w jakiej kolejności były oglądane i odtwórz ją, wskazując kolejne ptaki. Aby wskazać ptaka, należy najechać na niego myszką i kliknąć przycisk myszki. Czy ptak został wskazany prawidłowo, będzie widać po kolorze ramki: zielona oznacza prawidłową kolejność, czerwona – nieprawidłową.

Uwaga! Mimo źle wskazanego ptaka kolejność wskazania ma być zachowana.

#### **Próby**

Na wszystkich poziomach dostępne są 3 próby – 3 możliwości błędu. W przypadku błędnego wskazania kolejności pokazywania ptaków – ptak ukazuje się w ramce otoczonej czerwoną otoczką i z górnej części ekranu znika jedna buźka zwierzątko (tracona jest 1 próba).

#### **Etapy**

1. Przyjrzyj się i zapamiętaj, w jakiej kolejności pokazywane są przez lornetkę ptaki.
2. Wskaż we właściwej kolejności pokazywane kolejne ptaki.
3. Gdy w danej chwili nie chcesz grać, możesz się poddać wciskając czerwony przycisk DALEJ.
4. Gdy chcesz grać dalej, wciśnij zielony przycisk DALEJ.

#### **Sterowanie**

Ćwiczenie obsługiwane wyłącznie myszką.

#### **Wartość edukacyjna**

Wyćwiczysz swoją pamięć roboczą.

Po najechniu na ptaka na górze ekranu będzie ukazywana jego nazwa, po najechniu na nazwę będzie ona odczytywana. Z ćwiczenia będziesz mógł się dowiedzieć, jakie różne gniazda budują pokazane ptaki.

### Opis ćwiczenia Porządku

Ćwiczenie polega na segregowaniu rozrzuconych śmieci i wrzucaniu ich do odpowiednich kontenerów.

Po uruchomieniu ćwiczenia zwróć uwagę, jakie masz rodzaje śmieci i jakie kosze. Kosze z początku będą oznaczone, ale wraz ze wzrostem trudności opisy będą znikać – zapamiętaj więc kolory poszczególnych pojemników.

Przedmioty przeciągaj, klikając na nie myszką i nie puszczając przycisku myszki prowadź przedmiot do pojemnika. Po najechniu przedmiotem na pojemnik kosz się otworzy. Puść wtedy przycisk myszki, a przedmiot wpadnie do kontenera.

#### **Próby**

Na wszystkich poziomach dostępne są 3 próby – 3 możliwości błędu. W przypadku błędnego wrzucenia przedmiotu do pojemnika kosz ten trzęsie się, informując o popełnieniu błędu, przedmiot wraca na miejsce, a z górnej części ekranu znika jedna buźka zwierzątko (tracona jest 1 próba).

#### **Etapy**

1. Przyjrzyj się rozrzuconym śmieciom.
2. Klikaj myszką w śmieci, przeciągaj je i wstawiaj do właściwych pojemników.
3. Gdy nie chcesz grać, możesz się poddać wciskając czerwony przycisk DALEJ.
4. Gdy po wygraniu chcesz grać dalej, wciśnij zielony przycisk DALEJ.

#### **Sterowanie**

Ćwiczenie obsługiwane wyłącznie myszką.

**Wartość edukacyjna**

Dzięki ćwiczeniu nauczysz się segregować śmieci.

W ćwiczeniu pojemniki na śmieci są najczęściej podpisane oraz posiadają standardowe kolory dla danego rodzaju śmieci. Dzięki temu wzmocnisz swoją wiedzę o ekologii i potrzebę dbania o środowisko.

**Efekty specjalne**

Zwróć uwagę, jak po dobrze zakończonym ćwiczeniu mrugają okna domów na podwórku.

**Konspekt pogadanki do zajęć****Cel ogólny:**

Dostarczenie dzieciom wiedzy na temat segregacji śmieci

**Przekazywane treści:**

- ❖ Z roku na rok ludzie produkują coraz więcej śmieci. Średnio każdy Polak rocznie produkuje 330 kg odpadów.
- ❖ Segregowanie śmieci pozwala wykorzystać ponownie część z nich.
- ❖ Segregując śmieci, należy stosować się do zaleceń podanych na pojemnikach.
- ❖ Najczęściej segreguje się śmieci na trzy rodzaje: makulaturę, plastik, szkło.
- ❖ Ważne jest, aby odpady szczególnie niebezpieczne, np. zużyte żarówki czy baterie, trafiły do odpowiednich dla nich pojemników.
- ❖ W warunkach naturalnych papierowa chusteczka rozkłada się przez 3 miesiące, zapalka przez 6 miesięcy, guma do żucia przez 5 lat, puszka przez 200 lat, a plastikowa butelka przez 100 do 1000 lat.
- ❖ Gdyby posegregowane butelki i puszki ponownie przetworzyć, wówczas: z 27 plastikowych butelek można wyprodukować jedną bluzę z polaru, z 19 000 puszek po konserwach – 1 samochód, a z 670 puszek po napojach gazowanych – 1 rower.
- ❖ Również ptaki na wiosnę porządkują swoje gniazda, wzmacniając je (np. bociany) lub budując nowe. Ptaki swoje gniazda budują w przeróżnych miejscach. Niektóre gatunki zakładają swoje gniazda w dziuplach, czyli w środku drzewa (np. dzięcioły, sikory, sowy, szpak, dudek). Inne wykorzystują nory w ziemi, np. jaskółka brzegówka. Jeszcze inne ptaki składają jaja wprost na ziemi, wśród kamieni, patyków lub traw. Takie gniazdo jest dobrze ukryte, bo „wtapia się” wyglądem w otoczenie. Wiele ptaków buduje gniazda w miejscach trudno dostępnych – na przykład jerzyk w pionowych ścianach budynków. Do budowy gniazda ptaki używają różnych materiałów – gałązek, suchych traw, roślin wodnych, a duże ptaki (np. bocian, bielik) nawet grubszych gałęzi. Do miękkiego wyścielenia gniazda nadają się włosy, pióra, mchy, liście i puch. Niektóre z nich są dodatkowo wyściełane trującymi roślinami, by ograniczyć liczbę pasożytów.

**Propozycje pytań do dzieci:**

- Czy warto segregować śmieci?
- Kto korzysta na tym, że segregujemy śmieci?
- W jaki sposób rodzina dziecka mogłaby produkować mniej śmieci?
- Co jeszcze może robić dziecko, by chronić środowisko?

W pełnej wersji Zeszytu Metodycznego – Wychowanie przedszkolne wchodzącego w skład Akademii Umysłu® Junior EDU (POL– ANG), zawarto łącznie 20 scenariuszy zajęć.

Zapraszamy na:

[www.akademia-umyslu.edu.pl](http://www.akademia-umyslu.edu.pl)

WERSJA POGLĄDOWA