



## GOSPODARSTWO (WIEJSKA ZAGRODA)

**Grupa wiekowa:** 3-latki

**Czas trwania projektu:** 4 tygodnie

### Cele ogólne projektu:

- Budowanie wiedzy o wiejskim gospodarstwie (w szczególności o zwierzętach hodowlanych, opiece nad nimi oraz korzyściach płynących z hodowli poszczególnych gatunków).
- Wzbogacenie dziecięcego słownika o pojęcia związane z hodowlą zwierząt.
- Zaciekawienie pracą rolnika, hodowcy.
- Rozwijanie umiejętności samoobsługowych związanych z przygotowaniem posiłków oraz zachowaniem higieny.
- Kształtowanie szacunku do pracy wykonywanej przez ludzi i zwierzęta.
- Tworzenie warunków do samodzielnego poznawania rzeczywistości przyrodniczej poprzez obserwowanie, eksperymentowanie, eksplorowanie.
- Rozwijanie języka w aspekcie komunikacyjnym.

### Główne idee:

- Oto krowa i byk, a ich dziecko to cielę. Krowa daje mleko i mieszka w oborze (CASUM 1).
- Oto kura i kogut, a ich dziecko to kurczątko. Kura znosi jajka i mieszka w kurniku (CASUM 2).
- Oto klacz i ogier, a ich dziecko to źrebię. Koń pracuje w gospodarstwie. Ludzie jeżdżą konno (CASUM 3).
- Oto owca i baran, a ich dziecko to jagnię. Dzięki owcy mamy mleko i wełnę (CASUM 4).
- Gospodarz opiekuje się zwierzętami w gospodarstwie. Lekarz weterynarii dba o zdrowie zwierząt (CASUM 5).

### Fakty – ciekawostki – opinie, czyli co nauczyciel powinien wiedzieć o temacie:

- Popularna krowa czarno-biała to krowa hodowana dla mleka. Jest wysoka i ma stosunkowo dużą masę ciała. Krowy rasy brązowej to zazwyczaj krowy mięsne. Przyrost ich wagi jest szybszy oraz są mocniej umięśnione niż krowy mleczne.
- Kolor skorupki kurzego jaja zależy tylko i wyłącznie od rasy. Sposób żywienia kury nie ma na to wpływu. Białe jaja znoszą kury – leghorny. Kury pozostałych ras znoszą jaja w odcieniach beżu i brązu. Żywnienie kur może mieć wpływ na barwę żółtka i smak jajka.
- Na skorupce jaja znajduje się oznakowanie informujące o pochodzeniu i sposobie chowania kur; np. cyfra 0 oznacza chów ekologiczny.
- Skorupka jaja kurzego zbudowana jest prawie wyłącznie z węglanu wapnia.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- Jajka są bardzo zdrowe. Zawierają przede wszystkim białko, dużo witaminy A i D oraz niektóre witaminy z grupy B.
- Stęp, kłus, galop i cwał to sposoby chodu konia. Stęp to chód czterotaktowy, najwolniejszy. Koń w stępie osiąga prędkość 100 metrów/minutę. Kłus to dwutaktowy chód konia. W kłusie dwie przeciwległe kończyny odbijają się jednocześnie od ziemi. Galop to chód trzytaktowy konia. Koń w galopie może osiągnąć prędkość nawet do 550 metrów/minutę. Cwał to najszybsza odmiana chodu końskiego.

### **Propozycje aranżacji przestrzeni:**

W sali może stać mały snop siana lub płot przypominający wiejskie ogrodzenie wykonany z drewnianych desek, kartonu lub szarego papieru. Na płocie można przymocować rysunek ukazujący kota. W sali mogą pojawić się maskotki lub figurki różnych zwierząt gospodarskich.

### **Centrum Badawcze na starcie<sup>1</sup>:**

- W Centrum Badawczym znajdują się książki o zwierzętach hodowlanych. Dzieci mogą korzystać ze zbiorów w dowolnym czasie lub podczas zadań. Należy zorganizować także kartki, kredki, pisaki i inne przybory plastyczne, dzięki którym dzieci w wolnym czasie mogą rysować zwierzęta. Dobrze, by w Centrum znalazły się także figurki zwierząt, kartony, patyki i patyczki od lodów, tak by dzieci mogły budować z nich zagrody.

### **Propozycje wycieczek badawczych i wizyt ekspertów:**

- wizyta weterynarza
- wycieczka do gospodarstwa agroturystycznego lub, jeśli jest taka możliwość, odwiedzenie gospodarstwa członka rodziny któregoś z dzieci

### **Do poczytania dzieciom:**

- Jan Brzechwa, *Jajko*
- Jan Brzechwa, *Kwoka*
- Agnieszka Frączek, *Jajo*
- Dorota Gellner, *Piłka*
- Teresa Massalska, *W gospodarstwie*
- Andrzej Moskał, *Kura nioska*
- Lech Pijanowski, *Kolorowa krowa*

<sup>1</sup> W kolejnych tygodniach dzieci w Centrum mogą wykonywać modele różnych zwierząt, które będą potrzebne do przygotowania makiety zagrody.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

### Inne materiały do wykorzystania podczas realizacji projektu:

- film animowany Walta Disneya *Silly Symphony*
- film animowany *Reksio*, odcinek *Reksio i koguty*
- piosenka *Śniadanko baranka* ze zbioru *Mama i ja: Miś i Margolcia*
- film animowany *Świat Małej Księżniczki*, odcinek *Chcę mieć owcę*
- Modest Musorgski, *Taniec kurcząt w skorupce*

### ➤ TYDZIEŃ 1

W pierwszym tygodniu odbywają się zajęcia wprowadzające w tematykę projektu. Mają one na celu pobudzenie zainteresowania tematem oraz pokazanie nauczycielowi stanu wiedzy i doświadczeń oraz zasobu słownictwa dzieci.

Podczas tego tygodnia dzieci pomagają nauczycielowi dekorować salę, tworzyć Centrum Badawcze, budują kącik czytelniczy, przeglądają książki, słuchają tekstów czytanych przez nauczyciela, wykonują prace plastyczne zainspirowane tematem projektu, zapoznają się z piosenką.

W tym tygodniu pojawia się w sali beczka słów, a dzieci z pomocą nauczyciela budują siatkę pytań. Jednocześnie nauczyciel autonomicznie dokonuje wyboru pozostałych form aktywności dzieci z poniższej tabeli. Zadania w tabelach 1 i 3 zostały uporządkowane według dziesięciu modułów: język, matematyka, badanie, konstrukcje, formy plastyczne, muzyka, teatr, ruch, zdrowie, współpraca.

**Tabela 1. Propozycje zabaw i zadań dla dzieci w pierwszym tygodniu projektu**

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK	3.1, 3.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozpoznaje dźwięki pochodzące z gospodarstwa.</li> <li>• Opowiada o własnych doświadczeniach.</li> </ul>	<p><b>Wiejskie odgłosy</b></p> <p>Dzieci odsłuchują przygotowane przez nauczyciela nagrania z odgłosami z wiejskiej zagrody. Nauczyciel prosi, by zastanowiły się, skąd podobne dźwięki mogą pochodzić. Nauczyciel pyta: <i>Jak myślicie, skąd pochodziły odgłosy? Co słyszeliście? Po czym poznaliście, skąd pochodzą odgłosy?</i> Rozmowa z dziećmi na temat doświadczeń związanych z przebywaniem na wsi. Nauczyciel pyta: <i>Kto był kiedyś na wsi? Co możesz o niej opowiedzieć? Co widziałeś? Co zapamiętałeś? Co ci się podobało? Czego jeszcze chciałbyś się dowiedzieć o życiu na wsi?</i></p>	<p>Ćwiczenie jest okazją do zaobserwowania dziecięcej wiedzy wyjściowej oraz zebrania pytań i ewentualnych hipotez dzieci potrzebnych do zbudowania siatki pytań. Nauczyciel może skłonić dzieci do zadawania pytań, rozbudzając ich ciekawość i zadając nietypowe pytanie, np.: <i>Czy chcielibyście się dowiedzieć, czy wszystkie krowy są czarno-białe?</i></p>	<p>Nagranie prezentujące odgłosy z wiejskiej zagrody.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK	3.1, 3.3, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozpoznaje dźwięki wydawane przez zwierzęta.</li> <li>Dopasowuje nazwę i ilustrację do dźwięku.</li> </ul>	<p><b>Zwierzęta w gospodarstwie</b></p> <p>Dziecko wysłuchuje przygotowanego przez nauczyciela nagrania z odgłosami zwierząt, które mogą zamieszkiwać wiejską zagrodę: psa, kota, kozy, owcy, krowy, świni, konia, kury, koguta, indyka, gęsi, kaczki. Dzieci zapamiętują jak największą liczbę zwierząt, których odgłosy usłyszały. Nauczyciel rozmawia z dziećmi na temat zwierząt. Dzieci wymieniają zwierzęta, których odgłosy usłyszały. Nauczyciel sprawdza wiedzę i pamięć dzieci. Nauczyciel odtwarza kolejne dźwięki, dziecko odpowiada, jakie zwierzę usłyszało i spośród przygotowanych przez nauczyciela ilustracji wybiera określone zwierzę. Nauczyciel pyta np.: <i>Widziałeś kiedyś to zwierzę? Opowiedz coś o nim.</i></p>	<p>Ćwiczenie może być przeprowadzone w formie konkursu. Ćwiczenia mogą być wprowadzeniem do kolejnego dnia, mającego na celu badanie stanu wiedzy i słownictwa dzieci. Jest to okazja do zaobserwowania dziecięcej wiedzy wyjściowej oraz zebrania pytań i ewentualnych hipotez dzieci potrzebnych do zbudowania siatki pytań.</p>	<p>Nagranie odgłosów zwierząt: psa, kota, kozy, owcy, krowy, świni, konia, kury, koguta, indyka, gęsi, kaczki oraz ilustracje wyżej wymienionych zwierząt.</p>
JĘZYK	3.1, 12.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zapamiętuje oglądane zwierzęta.</li> <li>Zapoznaje się z otoczeniem wsi.</li> </ul>	<p><b>Film animowany Walta Disneya <i>Silly Symphony</i></b></p> <p>Nauczyciel odtwarza film animowany o zwierzętach mieszkających w gospodarstwie. Dzieci wypowiadają się na temat filmu i własnych doświadczeń związanych z przebywaniem na wsi.</p>	<p>Film może być zarówno częścią zajęć, jak i może być odtworzony w czasie wolnym, w czasie odpoczynku. Film prezentuje odgłosy różnych zwierząt zamieszkujących gospodarstwo.</p>	
JĘZYK	7.2, 14.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Naśladuje odgłosy zwierząt.</li> <li>Odgaduje odgłosy zwierząt.</li> </ul>	<p><b>Zabawa logopedyczna</b></p> <p>Na dywanie leżą ilustracje zwierząt: krowy, owcy, kury, konia. Nie używając głosu, za pomocą warg, języka i narządu mowy nauczyciel naśladuje głos wydawany przez kolejne zwierzęta. Dzieci z ruchu jego ust starają się odczytać, co to za zwierzę i wskazują odpowiedni obrazek. Następnie chętne dzieci same prezentują zagadkę dla swoich kolegów.</p>		<p>Ilustracje zwierząt: krowy, owcy, kury, konia.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK, BADANIE	3.3, 4.2, 14.2,	<ul style="list-style-type: none"> <li>Słucha polecenia.</li> <li>Ćwiczy spostrzegawczość.</li> </ul>	<p><b>Przegląd książek o zwierzętach</b></p> <p>Dzieci przeglądają książki o zwierzętach przyniesione przez nauczyciela i rodziców do przedszkola i odszukują zwierzęta, które mieszkają w gospodarstwie. W trakcie przeglądania książek nauczyciel zadaje pytania lub wydaje polecenia, np.: <i>Znajdź zwierzę, które mieszka w kurniku. Znajdź duże zwierzę, które mieszka w stodole</i> itd. Ważne, by nauczyciel skłonił dzieci do refleksji nad zwierzętami, nad tym, czego dzieci o nich nie wiedzą i czego mogłyby się dowiedzieć. Taką rozmowę może zainicjować nietypowym pytaniem, np.: <i>Czy wiecie, dlaczego krowa jest czarno-biała? Jak myślicie? Dlaczego koń ma kopyta, a nie łapy?</i></p>	<p>W liście do rodziców nauczyciel może poprosić o przyniesienie do przedszkola książek o zwierzętach. Przegląd książek ma wzbudzić także w dzieciach pytania dotyczące samych zwierząt. Nauczyciel może tak nakierować rozmowę, by dzieci poszukiwały interesujących je szczegółów. Pojawiające się pytania zapisuje. Dzieci poszukują możliwych sposobów znalezienia odpowiedzi.</p>	<p>Książki i czasopisma o zwierzętach.</p>
JĘZYK	1.1, 3.1, 3.2, 3.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zadaje pytania związane z tematyką zajęć.</li> </ul>	<p><b>Tworzenie siatki pytań</b></p> <p>Co interesuje dzieci i czego chciałyby się dowiedzieć o gospodarstwie i zwierzętach w nim mieszkających?</p>	<p><b>Element obowiązkowy</b> realizowany trzeciego lub czwartego dnia trwania projektu. Na środku arkusza nauczyciel zapisuje słowo ZAGRODA, a dookoła pytania zadawane przez dzieci (słowa, zdania + symbole). Warto obok pytania zapisać imię jego autora.</p>	<p>Arkusz szarego papieru, flamastr.</p>
JĘZYK	1.1, 3.1, 3.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Używa wyrażeń z beczki słów podczas wypowiedzi.</li> </ul>	<p><b>Beczka słów</b></p> <p>Nauczyciel zapisuje z dziećmi nowe dla nich wyrazy (słowa z symbolami) związane z tematem. Dzieje się to przez cały czas trwania projektu. W ten sposób powstaje zbiór słów poszerzających słownictwo czynne i bierne dzieci.</p>	<p><b>Element obowiązkowy</b></p> <p>Nowe wyrazy można zapisać na kolorowych kartkach i przykleić do beczki.</p>	<p>Duży arkusz szarego papieru z naszkicowaną beczką, różnokolorowe kartki.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
MATEMATYKA, JĘZYK	3.1, 3.3, 4.2, 12.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Klasyfikuje zwierzęta według gatunku.</li> <li>Nadaje zwierzętom nazwy.</li> </ul>	<p><b>Ćwiczenie klasyfikacji. Tworzenie zwierzęcych rodzin</b></p> <p>Dzieci mają do dyspozycji ilustracje przedstawiające zwierzęta: krowę, kurę, owcę i konia, tak aby do każdego ze zwierząt były trzy obrazki: samicy, samca i potomstwa z danego gatunku. Dzieci:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>z rozsypanki obrazkowej układają zwierzęce rodziny;</li> <li>próbują nadać poszczególnym członkom zwierzęcych rodzin odpowiednie nazwy. Jeśli im się to nie uda, nauczyciel pyta: <i>Zastanawialiście się, kto mógłby pomóc nam nazwać wszystkie zwierzęta? Jak myślicie, kto się na tym zna? Co możemy zrobić, żeby dowiedzieć się, jak zwierzęta się nazywają?</i></li> </ul>	Nauczyciel w tym ćwiczeniu bada wiedzę wyjściową dzieci. W sytuacji, gdy dzieci mają trudności z nazwaniem członków zwierzęcych rodzin, nauczyciel pyta dzieci, kto mógłby pomóc im nazwać wszystkie zwierzęta. Proponuje, że mogą w kolejnych tygodniach, w celu wyjaśnienia wątpliwości, udać się do eksperta. Nauczyciel nie podaje prawidłowych odpowiedzi. Próbuje nakierować dzieci na osobę zoologa, weterynarza, gospodarza itd.	Ilustracje rodzin zwierząt.
MATEMATYKA	4.2, 12.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Klasyfikuje przedmioty według wybranego kryterium.</li> </ul>	<p><b>Co jedzą zwierzęta?</b></p> <p>Dzieci indywidualnie rozwiązują kartę pracy, dopasowując zwierzęta do ich pożywienia. Dzieci wykonują zadanie, kierując się dotychczasową wiedzą i własnymi doświadczeniami.</p>	Nauczyciel diagnozuje wiedzę dzieci. W ostatnim tygodniu zajęć ponawia zadanie, obserwując, w jakim stopniu wiedza dzieci się zmieniła.	Karta pracy nr 2.
MATEMATYKA, WSPÓŁPRACA, JĘZYK	3.1, 4.2, 13.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Klasyfikuje zwierzęta według gatunku i rasy.</li> <li>Nadaje zwierzętom nazwy.</li> <li>Tworzy i nazywa pary zwierząt.</li> </ul>	<p><b>Pary zwierząt</b></p> <p>Przed każdym dzieckiem siedzącym na dywanie nauczyciel kładzie odwróconą ilustrację zwierzęcia (krowa, koń, kura lub owca). Dzieci odwracają kartę i po kolei nazywają swoje zwierzęta. Następnie dzieci wspólnie tworzą pary zwierząt (szukając pośród siebie nawzajem), zwracając uwagę na ich różne gatunki. Nauczyciel nazywa pierwszą parę: <i>To para czarnych koni</i>. I wskazując kolejną parę, prosi o podobne opisanie zwierząt.</p>	Ważne jest, aby pojawiły się różne rasy zwierząt, np. krowa łaciata, brązowa, owca biała, czarna itd.	Ilustracje zwierząt gospodarskich: krowa, kura, koń, owca (po dwie sztuki każda – pary).



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
MATEMATYKA, WSPÓŁPRACA, JĘZYK	3.1, 4.2, 13.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Klasyfikuje przedmioty według wybranego kryterium.</li> <li>Liczy przedmioty.</li> <li>Odnajduje i wymienia różnice między obrazkami.</li> <li>Wypowiada się na temat ilustracji.</li> </ul>	<p><b>Zabawa orientacyjno-porządkowa – zagroda</b></p> <p>Na dywanie leżą rozłożone szarfy. W każdej z szarf jest ilustracja z jednym zwierzęciem: kurą, koniem, krową, owcą, świnia, królikiem. Wokół rozsypane są ilustracje różnych zwierząt. Dzieci przyporządkowują zwierzęta do odpowiednich zagród i liczą wszystkie zwierzęta w zagrodzie. Można podzielić dzieci na grupy, tak by jedna para tworzyła jedną zagrodę. Na koniec dzieci opowiadają o swojej zagrodzie, o tym, jakie zwierzę hodują, jak wyglądają wszystkie należące do danego gatunku zwierzęta, czym się różnią.</p>	<p>Ilustracje rozłożone w sali, które dzieci mają przyporządkować do zbiorów, powinny przedstawiać zwierzęta różnych ras, zatem każda z ilustracji może być nieco inna. Może wystąpić kura biała, kura brązowa, kura czarna, pies, np.: wilczur, mały kundel i owczarek podhalański.</p>	<p>Szarfy, obrazki ze zwierzętami gospodarczymi (po kilka sztuk każdy), np. kura, koń, owca, świnia, królik.</p>
MATEMATYKA	13.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Liczy przedmioty, wskazując je palcem.</li> </ul>	<p><b>Łaciatka krowa</b></p> <p>Dziecko otrzymuje sylwetę białej krowy. Nauczyciel ma przygotowaną krowę z łatami i mówi, ile krowa ich ma. Każde dziecko zabiera tyle łat, ile wskazał nauczyciel i układa na swojej krowie. Dzieci głośno przeliczają łaty, pokazując palcem tę, którą liczą. Nauczyciel przygotowuje kolejną sylwetę i znów wypowiada liczbę. Dzieci wtedy decydują, czy muszą dołożyć łatę do sylwety, czy ją zabrać.</p>	<p>Nauczyciel po wykonaniu zadania może poprosić dzieci o sprawdzenie liczby łat lub odwrócić swoją sylwetę z przyklejonymi łatami tak, aby dzieci dokonały samokontroli.</p>	<p>Sylweta krowy wycięta z białego papieru (dla każdego dziecka), dużo małych czarnych łat.</p>
MATEMATYKA	4.2, 5.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Różnicuje ruchem i nazywa słowami wielkość.</li> <li>Układa karty według wielkości: rosnąco i malejąco.</li> </ul>	<p><b>Małe – większe – największe</b></p> <p>Dzieci przed wykonaniem właściwego zadania pokazują rękoma trzy wielkości jaja: małe, większe, największe. Każde dziecko otrzymuje trzy karty przedstawiające jajo. Zadaniem dziecka jest ułożenie ich od najmniejszego do największego, a następnie od największego do najmniejszego.</p>	<p>Podczas nazywania jaj dziecko wyraźnie wskazuje palcem omawianą kartę.</p>	<p>Koperty, kartki z jajami w trzech wielkościach.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
RUCH, JĘZYK, WSPÓŁPRACA	1.2, 5.4, 7.2, 12.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozpoznaje zwierzęta i potrafi je nazwać.</li> <li>Ilustruje ruchem wybrane zwierzę.</li> </ul>	<p><b>Naśladowanie zwierząt</b></p> <p>Na dywanie rozłożone są kolorowe koperty, w których znajdują się ilustracje ze zwierzętami mieszkającymi w gospodarstwie: koniem, krową, kurą, owcą. Dzieci biegają slalomem pomiędzy kopertami, na kłaśnięcie nauczyciela zatrzymują się, a jedno wybrane przez nauczyciela dziecko podnosi kopertę i wyjmuje z niej kartkę. Dziecko zapoznaje się ze zwierzęciem i naśladuje to zwierzę bez ujawniania jego nazwy. Grupa odgaduje, w jakie zwierzę zamieniło się dziecko. Gdy uda się rozpoznać zwierzę, cała grupa naśladuje je i chodzi slalomem między kopertami, aż do kolejnego kłaśnięcia i zmiany naśladowanego zwierzęcia.</p>	Do zabawy nauczyciel może wykorzystać wybraną przez siebie muzykę i zamiast dawać znak kłaśnięciem, zatrzymywać muzykę. W przypadku, gdy dziecku nie uda się rozpoznać zwierzęcia lub nie potrafi pokazać sposobu poruszania się, prosi o pomoc inne, wybrane przez siebie dziecko.	Koperty, kartki z wydrukowanymi zwierzętami: koniem, krową, kurą, kotem, psem, ew. podkład muzyczny.
FORMY PLASTYCZNE	9.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rysuje kredkami ulubione zwierzę.</li> <li>Opowiada o ulubionym zwierzęciu.</li> </ul>	<p><b>Ulubione zwierzę</b></p> <p>Dzieci na kartce formatu A4 rysują kredkami pastelowymi swoje ulubione zwierzę i opowiadają o nim. Mówią, w jaki sposób się nim opiekują lub jak należy się nim opiekować.</p>		Kartka formatu A4, kredki pastelowe.
FORMY PLASTYCZNE	9.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozwija wyobraźnię.</li> <li>Usprawnia motorykę małą, wykonując ruchy dłonią.</li> </ul>	<p><b>Zwierzaki cudaki</b></p> <p>Dzieci za pomocą farb temperowych tworzą zwierzaki cudaki. Dzieci otrzymują kartkę formatu A4 lub A3. Na stole leżą tubki z farbami plakatowymi lub temperą w trzech podstawowych lub kontrastujących ze sobą kolorach. Dzieci zginają kartkę na pół. Na jedną z połówek kartki nauczyciel wyciska każdemu dziecku plamkę farby z każdej z trzech tubek. Zadaniem dzieci jest ponowne zgięcie kartki, po wcześniej wyznaczonej linii, i roztarcie farby znajdującej się pomiędzy połówkami kartki. Po otwarciu dzieci określają, do jakiego zwierzęcia podobna jest powstała plama. Dzieci z pomocą nauczyciela tytułują prace. Po wyschnięciu prac dzieci mogą dorysować zwierzętom brakujące fragmenty, np. jeśli kleks przypomina psa, ale brakuje mu ogona.</p>	Ważne, aby trzy kolory nie były zbyt podobne do siebie, tak aby efekt mieszania się kolorów był wyraźny dla dzieci oraz powstały kolorowe dzieła sztuki. Nauczyciel powinien zwrócić dzieciom uwagę, żeby dla lepszego efektu jak najmocniej rozcierały i rozciągały farbę po papierze.	Biała kartka formatu A4 lub A3, farby plakatowe lub tempery w tubce, kredki pastelowe.





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
FORMY PLASTYCZNE, MATEMATYKA, WSPÓŁPRACA	1.2, 4.2, 9.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Różnicuje zwierzęta pod kątem środowiska występowania.</li> <li>Współtworzy plakat ze zwierzętami zamieszkującymi wieś.</li> </ul>	<b>Zwierzęta na wsi</b> Dzieci mają do dyspozycji ilustracje ze zwierzętami, wybierają te, które mieszkają na wsi i przyklejają je na arkusz szarego papieru.		Ilustracje różnych zwierząt, szary papier, klej.
MUZYKA, RUCH	8.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ilustruje ruchem muzykę.</li> <li>Odtwarza rytm.</li> </ul>	<b>Taniec różnych zwierząt</b> Zabawa do dowolnie wybranej przez nauczyciela muzyki.		Nagranie z dowolną muzyką.
MUZYKA	8.1, 8.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zapamiętuje treść piosenki.</li> <li>Zapamiętuje melodię.</li> <li>Odpowiednio intonuje.</li> <li>Tańczy w rytm muzyki.</li> </ul>	<b>Śpiewanie piosenki <i>Co się dzieje w zagrodzie?</i></b> Dzieci słuchają piosenki <i>Co się dzieje w zagrodzie?</i> i z pomocą nauczyciela uczą się słów oraz melodii. Dzieci wspólnie śpiewają piosenkę, tańcząc w kole do słów refrenu.	Dzieci mogą w tańcu przedstawiać ruchy wymienianych w piosence zwierząt.	Tekst piosenki (załącznik 1).
RUCH, MUZYKA	5.4, 8.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Naśladuje sposoby poruszania się zwierząt.</li> </ul>	<b>Bal w zagrodzie</b> Dzieci zamieniają się w wybrane przez siebie wiejskie zwierzęta i tańczą na wiejskim podwórku do lubianej muzyki, np.: – jak kury (w przysiadzie, na dwóch nogach, machając skrzydełkami), – jak psy (na czworakach), – jak konie (podpierając się na wyprostowanych rękach i nogach).	Nauczyciel może podzielić dzieci na mniejsze grupy stosownie do miejsca w sali.	Wybrany utwór muzyczny (dowolny).

## ➤ TYDZIEŃ 2

W drugim tygodniu każdego dnia dzieci zapoznają się z jedną główną ideą związaną z tematem. Odbywa się to przy użyciu materiałów edukacyjnych na tablicy multimedialnej. Nauczyciel modeluje dialog QtA. Następnie wybiera z tabeli 2 co najmniej jedną aktywność badawczą związaną z omawianą ideą.

### Główna idea 1. Oto krowa i byk, a ich dziecko to cielę. Krowa daje mleko i mieszka w oborze.

Praca z materiałem na platformie (ścieżka: 3-latki>gospodarstwo>1)

Na ekranie widać gospodarstwo z domem, kurnikiem, oborą, stajnią, owczarnią.

Element interaktywny – przycisk DALEJ. Następnie zbliżenie – widać oborę z dwudzielnymi drzwiami.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Element interaktywny – tabliczka z krową biało-czarną na jednym ze skrzydeł drzwi, tabliczka z krową brązową na drugim skrzydle. Kliknięcie na tabliczkę jednego ze skrzydeł drzwi powoduje wejście do obory. Po kliknięciu ekran przedstawia wnętrze obory, w której są – w zależności od wyboru – krowy biało-czarne lub brązowe.

Dziecko klika na tabliczkę z krową czarno-białą.

**N:** Co zauważyliście?

**D:** Krówka pije mleko od mamy. LUB Jest tata krowa, mama krowa i dziecko.

**N:** Masz rację, krówka, czyli cielę. Co jeszcze widziałeś? LUB Zauważyłeś, że są trzy różne krowy, dwie dorosłe i jedna mała. Opowiedz o nich coś jeszcze.

Jaki kolor mają krowy? LUB Mama to krowa, a jak nazywa się jej dziecko?

Dziecko klika na tabliczkę z krową brązową.

**N:** Co widzieliście?

**D:** Inne krowy.

**N:** Powiedziałeś, że było widać inne krowy. Opowiedz o nich.

Czy wszystkie krowy są czarno-białe? LUB Jakie były różnice u tych krów?

Pojawia się przycisk DALEJ. Po kliknięciu znów pojawia się obora z dwudzielnymi drzwiami. Przed oborą stoi gospodarz.

Element interaktywny – drzwi.

Po kliknięciu na dowolne skrzydło drzwi do obory wchodzi gospodarz, który otwiera poszczególne zagrody w oborze i wyprowadza krowy z obory na pastwisko. Pokazane są krowy na pastwisku, które jedzą i przeżuwają trawę. Po pewnym czasie na pastwisku pojawia się gospodarz, który przychodzi po krowy i zagania je do gospodarstwa.

**N:** Co się działo?

**D:** Krowy poszły na łąkę. LUB Jadły trawę.

**N:** Powiedziałeś, że krowy poszły na łąkę. Opisz, co jeszcze tam się działo. LUB Mówisz, że krowy jadły trawę. Co o tym myślisz?

Jak się nazywa ta łąka? LUB Dlaczego krowy są na pastwisku?

Widok wnętrza obory z krowami czarno-białymi. Na dole ekranu są ikony – elementy interaktywne – z wymieniem, dojarką, miotłą, szczotką zakładaną na rękę. Dziecko, klikając na daną ikonę, wybiera opcję: dojenie ręczne, dojenie dojarką, czyszczenie obory, pielęgnacja krowy.

Element interaktywny – ikona z wymieniem – wybiera dojenie ręczne.

**N:** Opowiedz, co widziałeś?

**D:** Pan doił krowę.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**N:** Powiedziałeś, że pan doił krowę. Dobra uwaga. Opisz, jak to się działo.

~~Co ten pan robił po kolei?~~

Element interaktywny – ikona z dojarką – wybiera dojenie dojarką.

**N:** Jak to rozumiecie?

**D:** Pan założył krowie coś.

**N:** Hmm, to prawda. Opowiedz o tym więcej.

~~Co robiło to dziwne urządzenie? LUB Jak myślisz, do czego może służyć?~~

Element interaktywny – szczotka – pielęgnacja krowy.

**N:** Co działo się teraz?

**D:** Pan mył krowę.

**N:** Powiedziałeś, że pan mył krowę. Opowiedz, proszę, o tym czyszczeniu.

~~Zauważyłeś, jak mył tę krowę?~~

Element interaktywny – miotła – sprzątanie obory.

**N:** Opowiedz, co widziałeś teraz?

**D:** Pan sprzątał.

**N:** Zauważyłeś, że pan sprzątał. Opisz, jak wyglądało to sprzątanie.

~~Co dokładnie posprzątał? LUB Czym sprzątał?~~

## **Główna idea 2. Oto kura i kogut, a ich dziecko to kurczątko. Kura znosi jajka i mieszka w kurniku.**

Praca z materiałem na platformie (ścieżka: 3-latki>gospodarstwo>2)

Na ekranie widać gospodarstwo z domem, kurnikiem, oborą, stajnią, owczarnią.

Element interaktywny – przycisk DALEJ. Następuje zbliżenie na kurnik z dwudzielnymi drzwiami.

Element interaktywny – tabliczka na każdym ze skrzydeł drzwi: pierwsze skrzydło – ikona z jajkiem białym, drugie – z jajkiem beżowo-brązowym. Dziecko klika jedną z tabliczek.

Pokazuje się ekran z wnętrzem kurnika z kurami (białymi lub beżowymi), które siedzą na grzędzie. Jedna z kur siedzi na ściółce, po chwili wstaje, a na gnieździe zostaje zniesione jajko (w zależności od wcześniejszego wyboru – białe lub beżowo-brązowe).



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**N:** Co zauważyliście?

**D:** Kura zniosła jajko.

**N:** Powiedziałaś, że kura zniosła jajko. To prawda. Opowiedz, co jeszcze widziałaś.

Jaki kolor miało to jajko?

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Po kliknięciu pojawia się ekran z wnętrzem kurnika. Widać brązową kurę, która siedzi na gnieździe. Kura wysiaduje jajko, potem wstaje i staje obok. Widać jasnobrązowe jajko, którego skorupka zaczyna pękać, a z jajka wydostaje się małe kurczątko.

**N:** Co widzieliście?

**D:** Wyszło kurczątko.

**N:** Mówisz, że wyszło kurczątko. To ciekawe! Jak myślisz, jak to się stało?

Jaki kolor miało to jajko i kurczątko?

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Z kurnika na podwórko kolejno wychodzi: kurczątko, kura i kogut. Po chwili przychodzi gospodarz i wysypuje ziarno. Zwierzęta zjadają wysypane ziarno. Kogut i kura wygrze-  
bują z ziemi małą dżdżownicę.

**N:** Czego się dowiedzieliście?

**D:** Kury jadły.

**N:** Antek powiedział, że kury jadły. Opowiedzcie, jak to wyglądało.

Co jadły kury?

### **Główna idea 3. Oto kłacz i ogier, a ich dziecko to źrebię. Koń pracuje w gospodarstwie. Ludzie jeżdżą konno.**

Praca z materiałem na platformie (ścieżka: 3-latki>gospodarstwo>3)

Na ekranie widać gospodarstwo – dom, kurnik, oborę, stajnię, owczarnię.

Element interaktywny – przycisk DALEJ. Na ekranie widać tylko stajnię z dużymi dwudzielnymi drzwiami, które się otwierają i pojawia się nowy ekran – wnętrze stajni. W stajni widzimy dwa konie różnej rasy – z jednej strony jest koń biały, z drugiej strony koń brązowy.

Element interaktywny – ikona na każdym ze skrzydeł drzwi od wewnątrz stajni: pierwsza – koń brązowy, druga – koń biały.

Dziecko klika na jedną z ikon i pojawia się widok kłaczy, ogiera i źrebięcia wybranej rasy, które znajdują się na pastwisku.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**N:** Co zauważyliście?

**D:** Tam była rodzina koni. LUB Były różne konie.

**N:** Powiedziałaś, że była rodzina koni. Opisz ją, proszę. LUB Zauważyłeś, że były różne konie. Opowiedz o nich więcej.

Jak nazywa się mama koń, tata koń i mały koń?

Po kliknięciu DALEJ na ekranie widać stajnię z dwudzielnymi drzwiami wejściowymi.

Element interaktywny – ikony na dwóch skrzydłach drzwi: z kaskiem jeździeckim oraz wozem. Dziecko klika na wybrane skrzydło i w zależności od ikony pojawia się kolejny ekran.

Kiedy dziecko wybiera ikonę z kaskiem jeździeckim, do stajni wchodzi kobieta w stroju jeździeckim, zakłada na konia siodło, wyjeżdża ze stajni i galopuje wokół wybiegu. Po skończonej jeździe zsiada z konia, czesze go, daje mu marchewkę.

**N:** Co tam się działo?

**D:** Pani jeździła na koniu. LUB Pani dała mu marchewkę.

**N:** Masz rację, pani jeździła konno. Opowiedz, jak to robiła? LUB Powiedziałaś, koń dostał marchewkę. Opowiedz coś jeszcze.

Co dostał koń? LUB Co robiła ta Pani?

Dziecko wybiera ikonę z wozem: do stajni wchodzi gospodarz, który zakłada dwóm koniom chomąto oraz uprzęż, wyprowadza konie, podcina je do wozu i jedzie na pole. Tam jest sterta siana, które widłami gospodarz wrzuca na wóz. Gdy wóz jest załadowany, odjeżdża i zatrzymuje się na podwórku.

**N:** Opowiedzcie, co widzieliście.

**D:** Jedzie wóz. LUB Pan wkłada trawę.

**N:** Powiedziałaś, że jedzie wóz. Jak to się dzieje, że ten wóz się porusza? LUB Zauważyłeś, że pan wkładał trawę na wóz. Chyba masz na myśli siano. Co jeszcze widziałeś?

Co robiły te konie? LUB To nie trawa, tylko co?

#### **Główna idea 4. Oto owca i baran, a ich dziecko to jagnię. Dzięki owcy mamy mleko i wełnę.**

Praca z materiałem na platformie (ścieżka: 3-latki>gospodarstwo>4)

Na ekranie widać gospodarstwo – dom, kurnik, oborę, stajnię, owczarnię.

Element interaktywny – przycisk DALEJ. Pojawia się widok wnętrza owczarni, w której jest baran, owca i jagnię.

**N:** Co widzieliście?

**D:** Tam była rodzina owiec. LUB Były duże i małe owce.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**N:** Opowiedz coś więcej o tej rodzinie. LUB Powiedziałaś, że były różne owce – małe i duże. Opowiedz o nich.

He było owiec? LUB Jak nazywa się mała owca?

Po kliknięciu DALEJ widać owczarnię z dwudzielnymi drzwiami, a na nich dwie ikony.

Element interaktywny – ikona z kłębkami wełny lub z butelką mleka.

Element interaktywny – ikona z kłębkami wełny – wchodzi gospodarz z maszynką, goli owcę. Wełnę po ścięciu wkłada do kosza, następnie go zabiera.

**N:** Czego się dowiedzieliście?

**D:** Pan ścinał futro.

**N:** Mówisz, że pan ścinał futro, czyli golił owcę. Możesz opowiedzieć o tym więcej?

Dlaczego pan ścinał futro owcy?

Element interaktywny – ikona z butelką mleka – wchodzi gospodarz z wiadrem, doi owcę, głaszcze ją, zabiera wiadro i wychodzi z owczarni.

**N:** Co działo się teraz?

**D:** Pan doił owcę. LUB Owca dała mleko.

**N:** Powiedziałaś, że pan wydoił owcę. Opowiedz o tym. LUB Powiedziałaś, że owca daje mleko. To prawda! Jak myślisz, co jeszcze może dać nam owca?

Dlaczego pan doił owcę?

### **Główna idea 5. Gospodarz opiekuje się zwierzętami w gospodarstwie. Lekarz weterynarii dba o zdrowie zwierząt.**

Praca z materiałem na platformie (ścieżka: 3-latki>gospodarstwo>5)

Na ekranie widać gospodarstwo: dom, kurnik, oborę, stajnię, owczarnię.

Element interaktywny – przycisk DALEJ. Przyjeżdża weterynarz ubrany w kitel.

Elementy interaktywne – obora, stajnia, kurnik, owczarnia. Dziecko może wybrać, do którego z miejsc uda się weterynarz. Poprzez kliknięcie na wybrany budynek wybiera miejsce docelowe.

Element interaktywny – obora – weterynarz wchodzi, podchodzi do krowy, zasłania ją swoim ciałem (nie widać, co się dzieje), a następnie odwraca się, trzymając właśnie urodzone cielę.

**N:** Co stało się na filmie?

**D:** Krowa urodziła dziecko.

**N:** Powiedziałaś, że krowa urodziła dziecko. Dobrze zauważyłaś! Opowiedz dokładnie, co widziałaś.

Co robił weterynarz?



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Element interaktywny – kurnik – weterynarz wchodzi do kurnika, podchodzi do kury i daje jej lekarstwo.

**N:** Co teraz widziałeś?

**D:** On coś dał kurce.

**N:** Zauważyłeś, że lekarz dał coś kurce. Opowiedz o tym.

Co dokładnie lekarz zrobił kurce? LUB Po co weterynarz poszedł do kury?

Element interaktywny – stajnia – weterynarz wchodzi do stajni, gdzie opatruje zranioną nogę konia.

**N:** Co tutaj zauważyłeś?

**D:** Konia bolało.

**N:** Dobrze zauważyłeś, że coś go bolało. I co jeszcze widziałeś?

Co robił weterynarz?

Element interaktywny – owczarnia – weterynarz wchodzi do owczarni i robi owcy zastrzyk.

**N:** Czego się dowiedziałeś?

**D:** On dawał zastrzyk.

**N:** On, czyli lekarz, dawał zastrzyk. Co jeszcze zauważyłeś?

Co miał w ręce lekarz?



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**Tabela 2. Propozycje zabaw i zadań związanych z główną ideą**

IDEA	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
<b>1</b>	3.1, 4.2, 5.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bada produkty i określa ich smak.</li> <li>Rozpoznaje i nazywa produkty spożywcze.</li> </ul>	<p><b>Degustacja produktów mlecznych</b></p> <p>Dzieci mają do dyspozycji produkty zrobione z mleka krowiego: jogurt, masło, kartonik mleka, ser biały, ser żółty. Pytania nauczyciela: <i>Co myślicie o tych rzeczach? Co łączy te wszystkie produkty? Poznacie je? Opowiedzcie o nich.</i> Chętne dzieci próbują produktów mlecznych. W małych plastikowych kubeczkach nauczyciel umieszcza próbki przyniesionych produktów. Dzieci próbują i starają się określić ich smak. Na karcie pracy zaznaczają uśmiechniętą lub smutną buźką produkty, które im smakowały i te, których nie lubią. Produkty, których nie próbowali, zaznaczają, stawiając w okienku krzyżyk. Nauczyciel prosi dzieci o nazwanie wszystkich produktów. Dzieci, obserwując uzupełnione karty pracy, mogą wybrać przedszkolnego miłośnika mleka i oznaczyć go specjalną odznaką.</p>	Nauczyciel powinien wcześniej uzyskać od rodziców informacje, czy dzieci nie są uczulone na mleko i jego przetwory.	Produkty mleczne: jogurt, masło, kartonik mleka, ser biały, ser żółty, małe plastikowe kubeczki, plastikowe łyżeczki, karta pracy nr 1.
	9.2, 10.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nadmuchuje rękawiczkę – kontroluje siłę wydechu.</li> <li>Wykonuje rysunek na obiekcie trójwymiarowym (balonie).</li> <li>Wykorzystuje wyobraźnię do stworzenia pracy plastycznej.</li> </ul>	<p><b>Praca plastyczna – krowa</b></p> <p>Dzieci mają do dyspozycji jednorazowe rękawiczki lateksowe, starają się je nadmuchać. Nadmuczone rękawiczki nauczyciel związuje tak, by powstały z nich balony. Na okrągłej części rękawiczki dzieci pisakami rysują krowę – rysują jej łaty, oczy, mordę. Nadmuczone palce rękawiczki to wymiona krowy. Dzieci mogą spróbować „wydoić” krowę, wykonując ruchy dłoni podobne do tych przy dojeniu.</p>	W razie problemów nauczyciel powinien pomóc dzieciom w nadmuchiowaniu i zawiązaniu rękawiczki. Można do wykonania tego ćwiczenia poprosić o pomoc inną dorosłą osobę.	Rękawiczki lateksowe, pisaki, markery, głównie w kolorze czarnym, brązowym, czerwonym.





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

IDEA	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
2	3.3, 4.1, 4.2, 4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bada, obserwuje i nazywa przedmioty.</li> <li>Porównuje wielkości.</li> <li>Wypowiada się na temat badania.</li> <li>Zadaje pytania.</li> </ul>	<p><b>Zabawa badawcza – jajko</b></p> <p>Dzieci mają do dyspozycji różnego rodzaju jaja: kurze w różnych odcieniach, strusie, perlicze, przepiórcze. Dzieci oglądają je gołym okiem i pod lupą. Rozmowa: <i>Zastanawialiście się kiedyś, dlaczego jajka różnią się od siebie? Jak myślicie? Spróbujcie określić, od jakich ptaków mogą pochodzić.</i> Dzieci określają, które jajko jest największe, a które najmniejsze i próbują ułożyć je według wielkości. Do przygotowanego pudełka na jaja kurze dzieci wkładają te jajka, które, według nich, zniosła kura. Opowiadają o tym, co można z nich zrobić. Zastanawiają się, czego jeszcze o nich nie wiedzą i o co mogłyby zapytać eksperta. Nauczyciel zapisuje pojawiające się pytania.</p>	Dla bezpieczeństwa jajka można ugotować na twardo.	Różne rodzaje jaj – kurze o różnych odcieniach skorupki, strusie, perlicze, przepiórcze, wytłoczka do jajek kurzych.
	13.1, 14.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Słucha opowiadania.</li> <li>Wyszukuje przedmioty według słownych wskazówek.</li> <li>Liczy przedmioty (jaja).</li> <li>Próbuje smaku omleta.</li> </ul>	<p><b>Zabawa matematyczna Omlet misia</b></p> <p>Nauczyciel kładzie przed sobą przykrytą miskę z jednym jajem. Zaczyna czytać opowiadanie, trzymając w ręce pluszowego misia.</p> <p><i>Miś uwielbia gotowanie, ma to chyba po swej mamie. A że dziś zaprosił gości, więc omletem ich ugości. Omlet zrobić – prosta rzecz, lecz pięć jajek trzeba mieć. Sprawdzić jednak wpierw należy, ile jajek w misce leży.</i></p> <p>Dzieci podnoszą ręcznik i sprawdzają, że w misce jest tylko jedno jajo.</p> <p><i>Przyjaciele pomagają, razem z misiem jaj szukają. Trudno jest przechytrzyć kurę, chowa jajka w każdą dziurę. Podnieś wiadro, zobacz sam, czy się jajko kryje tam.</i></p>	Nauczyciel chowa cztery jaja w sali. Opowiada wiersz, wykorzystując sylwety zwierząt. Po każdej informacji dotyczącej położenia kolejnego jaja nauczyciel przerywa czytanie i czeka, aż dzieci wrócą. Po znalezieniu wszystkich jaj nauczyciel przygotowuje salę do degustacji omletu.	Wiersz Pauliny Kielan <i>Omlet misia</i> , pluszowy miś, pięć jaj, wiadro, sylwety przedstawiające: kurę, ptaka, kurczaka, owcę, kreta, królika. Ilustracje przedstawiające: świnki, słady kur, traktor. Omlet przygotowany dla dzieci w przedszkolnej kuchni.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

IDEA	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
			<p>Dzieci szukają w sali wiadra. Znalezione jajo wkładają do miski i przeliczają, ile mają już jaj.</p> <p><i>Ptaszek wzniosł się aż pod chmury i wypatrzył kurę z góry. Chyba na podwórko zmierza, świnkom jajko dać zamierza. Kurczak gapa wpadł w kałużę, lecz miał przy tym szczęście duże. Trzecie jajo pokazuje. Ilu jeszcze im brakuje?</i></p> <p>Dzieci szukają ilustracji świnek w sali. Znalezione jajo wkładają do miski i przeliczają, ile mają już jaj.</p> <p><i>Coś do owiec szepce kura, potem w trawę daje nura. Cicho gdacze, kręci głową, ma na jajko skrytkę nową. Krecik po jej śladach sunie. Czy wypatrzeć czwarte umie?</i></p> <p>Dzieci szukają śladów kury w sali. Znalezione jajo wkładają do miski i przeliczają, ile mają już jaj.</p> <p><i>Królik uwierzyć nie może, bo znalazł piqte w traktorze.</i></p> <p>Dzieci szukają ilustracji traktora. Znalezione jajo wkładają do miski i przeliczają, ile mają już jaj.</p> <p><i>Komplet jajek mają teraz, miś się może wziąć do dzieła. Trochę pracą się zmęczyli, z chęcią by coś przekazali. Omlet gotów, więc smacznego, jest kawałek dla każdego.</i></p> <p>Dzieci siadają do stołu i jedzą omlet.</p>		
13, 14.1, 14.3, 14.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozpoznaje kształt owalny.</li> <li>Poszukuje drobnych przedmiotów.</li> <li>Przelicza przedmioty.</li> <li>Porównuje liczebność zbiorów.</li> </ul>	<p><b>Poszukiwacze kształtów</b></p> <p>Dzieci odszukują w sali przedmioty, które mają kształt podobny do jaja. Nauczyciel może powiedzieć dzieciom, że ten kształt to owal. Dzieci kreślą kształt owalny w misce z ziarenkami. Nauczyciel mówi dzieciom, że w ziarenkach ukryło się kilka owalnych nasion fasoli. Dzieci odszukują je w miskach, wyjmują i przeliczają. Określają, kto znalazł najwięcej fasolek. Dzieci zastanawiają się, jaka cyfra ma kształt podobny do jaja.</p>	<p>Dobrze, by w miskach znalazły się drobne ziarenka, np. pszenica, żyto, owies. Ewentualnie do przeprowadzenia ćwiczenia można wykorzystać piasek, kaszę. Liczba ziaren fasoli ukrytych w miskach powinna być taka, by dzieci mogły je zliczyć. W poszczególnych miskach liczba ziaren powinna być różna.</p>	<p>Miski z ziarenkami, piaskiem lub kaszą, po kilka (od trzech do dziesięciu) ziaren fasoli w każdej z misek.</p>	



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

IDEA	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
	3.2, 5.3, 14.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ćwiczy oddech, wydłużając fazę wydechu.</li> <li>Kontroluje siłę oddechu.</li> </ul>	<p><b>Ćwiczenia oddechowe z wykorzystaniem piórek</b> Na podłodze rozłożone są piórka. Dzieci, za namową nauczyciela, wyobrażają sobie, że to stado małych piskląt. Nauczyciel ilustruje słowem kolejne ćwiczenia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>pisklęta mają problem z chodzeniem</i> – aby im pomóc się poruszyć, dzieci biorą głęboki wdech i powoli, wydychając powietrze, mają sprawić, że piórka się przesuną, ale nie odlecają wysoko;</li> <li><i>pisklęta trzeba ogrzać</i> – każde z dzieci bierze na rękę jedno piórko i chucha na nie delikatnie, tak jakby chciało ogrzać – dba o to, by piórko nie odleciało;</li> <li><i>a teraz czas nauczyć je latać</i> – dmucha mocno, tak aby piórko poleciało jak najdalej.</li> </ul>		Worek żółtych piórek.
<b>3</b>	3.1, 3.3, 4.2, 14.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pracuje z książką i przegląda ją.</li> <li>Zadaje pytania.</li> <li>Wypowiada się.</li> </ul>	<p><b>Poszukiwacze ciekawostek</b> Nauczyciel przynosi atlas, czasopisma na temat koni. Dzieci, przeglądając je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>określają, jak wyglądają poszczególne rasy, czym się różnią, próbują nazywać znane im rasy, opisują te, które podobają im się najbardziej;</li> <li>opowiadają o swoich przygodach z końmi. Nauczyciel skłania dzieci do zastanowienia się nad tym, czego jeszcze o koniach nie wiedzą, czego chciałyby się dowiedzieć, kto mógłby im udzielić informacji. Nauczyciel zapisuje pytania dzieci. Odpowiedzi na część pytań można spróbować odnaleźć w książce.</li> </ul>	Nauczyciel podczas ćwiczenia powinien rozbudzić dziecięcą ciekawość, próbując zadawać pytania i odpowiadając na pytania dzieci.	Atlas (atlasy) koni, czasopisma.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

IDEA	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
	5.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozwija sprawność w obrębie motoryki małej i dużej.</li> <li>Reaguje ruchem na polecenia nauczyciela.</li> </ul>	<p><b>Wyścigi konne</b> Dzieci siadają w kole na piętach (stopy złączone). Rękoma uderzają we własne kolana, naśladując marsz, a potem bieg koni. Nauczyciel animuje całą zabawę, zapraszając wszystkie konie na start, a następnie wymieniając poszczególne przeszkody, jakie pojawiają się na trasie. Jedna przeszkoda (uderzenie oburącz), dwie przeszkody (uderzenia oburącz), zakręt w lewo (wychylenie ciała w lewo), zakręt w prawo (wychylenie ciała w prawo), błoto (delikatne uderzanie dłońmi w policzki), szuwały (czołochranie włosów), mostek (delikatne uderzanie w piersi), widownia pań (okrzyk „ooooo!” wysokim głosem), widownia panów (okrzyk „ooooo!” niskim głosem). Kiedy nie ma przeszkód, dzieci uderzają szybko w kolana, naśladując bieg koni.</p>	Nauczyciel ilustruje przed rozpoczęciem zabawy wszystkie możliwe przeszkody, a dzieci je powtarzają.	
	5.3, 5.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usprawnia motorykę dużą.</li> <li>Reaguje na polecenia wydawane przez towarzysza zabawy.</li> </ul>	<p><b>Konne zaprzęgi</b> Nauczyciel przynosi sznurki lub kłębki wełny. Dzieci dobiegają się w pary i odcinają fragmenty sznurków, które posłużą im za lejce. Jedno z dzieci jest woźnicą – trzyma lejce, drugie koniem – trzyma przeciwne końce lejców przy ciele (pod pachami). Dzieci w stworzonych zaprzęgach biegają po okręgu. Dziecko – woźnica wydaje komendy.</p>	Nauczyciel musi czuwać nad przebiegiem ćwiczenia i na początku wytłumaczyć dzieciom zasady bezpiecznej zabawy. W ramach ciekawostki nauczyciel może nauczyć dzieci komend woźnicy: wio – prosto, prr – stop, hetta – prawo, wišta – lewo, nazad – do tyłu.	Sznurki lub kłębki wełny.
	5.4, 8.2, 8.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poznaje nowe pojęcia.</li> <li>Skupia uwagę na wydawanym poleceniu.</li> <li>Naśladuje ruchy nauczyciela.</li> </ul>	<p><b>Zabawa rytmiczno-ruchowa</b> Dzieci siadają w kole i uderzając dłońmi w podłogę, przedstawiają koński chód – stęp, kłus, galop, cwał. Nauczyciel tłumaczy dzieciom, co oznacza każde z pojęć i demonstruje tempo uderzania. Dzieci odtwarzają kolejno stęp, kłus, galop, cwał i odwrotnie. Nauczyciel zmienia polecenia. Następnie dzieci stępują, kłusują, galopują i cwałują na znak wydawany przez nauczyciela.</p>	Ćwiczenie można przeprowadzić w sali lub w ogrodzie przedszkolnym.	



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

IDEA	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
4	3.1, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozpoznaje zapachy.</li> <li>Opisuje smak i zapach oscypka.</li> <li>Wypowiada się.</li> </ul>	<p><b>Zabawa badawcza – oscypek</b></p> <p>Dzieci siedzą w kole. Nauczyciel prosi dzieci, by zamknęły oczy. Mówi, że ma zagadkę, którą spróbują odgadnąć za pomocą węchu. Przynosi oscypek i podchodzi do każdego dziecka, prosząc, by powąchało i nic nie mówiąc, zastanowiło się, co to może być. Gdy wszystkie dzieci powąchają, opisują, co czuły i co to mogło być. Nauczyciel pyta: <i>Jak to pachniało? Do czego to mogło służyć?</i> itd. Na końcu nauczyciel pokazuje produkt i daje do spróbowania chętnym. Dzieci starają się określić smak. Nauczyciel pyta, czy wiedzą, dlaczego przyniósł dziś ten produkt i jak on jest zrobiony? Prosi dzieci, by o nim opowiedziały.</p>		Oscypek, nożyk, deska, ściereczka do ukrycia zagadki.
	5.4, 9.2, 8.1, 12.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Udziela odpowiedzi na pytanie, używając rysunku.</li> <li>Odtwarza piosenkę i uczy się jej słów.</li> <li>Toczy kłębek wełny do słów piosenki.</li> </ul>	<p><b>Co baranek je?</b></p> <p>Nauczyciel pyta dzieci, czy wiedzą, jaki jest ulubiony przysmak owcy i barana. Dzieci otrzymują kartkę formatu A4 oraz kredki i próbują ów przysmak narysować. Po skończonej pracy nauczyciel odtwarza dzieciom piosenkę <i>Śniadanko baranka</i>. Po wysłuchaniu dzieci próbują odpowiedzieć na pytanie: <i>Co baranek najbardziej lubi jeść na śniadanie?</i> Dzieci uczą się piosenki. Przy kolejnym odsłuchiwaniu piosenki zgodnie z jej rytmem toczą do siebie nawzajem kłębek wełny.</p>	Do piosenki można ułożyć prostą opowieść ruchową.	Białe kartki formatu A4, kredki pastelowe, nagranie z piosenką <i>Śniadanko baranka</i> ze zbioru <i>Mama i ja: Miś i Margolcia</i> , kłębek wełny.
	9.2, 14.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tworzy pracę według wskazówek nauczyciela i własnego pomysłu.</li> <li>Prawidłowo trzyma kredkę i posługuje się nią.</li> </ul>	<p><b>Puchate baranki</b></p> <p>Dzieci rysują na kartkach śniadanie dla baranka – wypełniają kartkę trawą. Następnie z płatków kosmetycznych lub białej waty na narysowanej trawie wyklejają baranka. Dorysowują mu brakujące elementy (dowolnie) – nogi, ogon, rogi, głowę, oczy.</p>	Przed rozpoczęciem pracy dzieci powinny ponownie usłyszeć piosenkę <i>Śniadanko baranka</i> . Dzieci mogą wykorzystać kartkę z poprzedniego ćwiczenia, na której rysowały przysmak baranka lub otrzymać nową. Dla ułatwienia nauczyciel może naszkicować kontury baranka.	Kredki pastelowe, kartki formatu A4, białe płatki kosmetyczne lub biała wata.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

IDEA	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
5	3.1, 3.3, 6.4, 14.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozpoznaje przedmioty za pomocą dotyku.</li> <li>Nazywa odnalezione przedmioty.</li> <li>Wypowiada się na temat odgadniętych przedmiotów.</li> </ul>	<p><b>Poszukiwanie skarbów</b></p> <p>Dzieci mają do dyspozycji dużą miskę lub woreczek wypełniony ziarnem. Nauczyciel mówi dzieciom, że powpadały tam różne przedmioty. Chętne dzieci wyszukują ręką ukryte przedmioty, wyciągają je i próbują nazwać. W ziarnie ukryte są różne przyrządy i materiały z kufra weterynarza: strzykawka, bandaż, gaza opatrunkowa. Dzieci oglądają je, nazywają i opowiadają, do czego służą. Nauczyciel pyta, do kogo te przedmioty mogą należeć. Gdy dzieci odgadną, przynosi kufer lekarski.</p>	Zamiast drobnego ziarna można użyć fasoli o dowolnej wielkości.	Worek lub miska z drobnym ziarnem lub fasolą, strzykawka, bandaż, gaza opatrunkowa.
	1.2, 3.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Opowiada o swoim zwierzątku.</li> <li>Dopasowuje zwierzę do miejsca zamieszkania.</li> <li>Bawi się poprzez naśladowanie.</li> </ul>	<p><b>Lecznica dla zwierząt</b></p> <p>Dzieci przedstawiają wszystkim maskotkę – zwierzątko, które przyniosły do przedszkola. Opowiadają o nim. Nauczyciel pyta, które ze zwierząt przyniesionych przez dzieci mogłyby mieszkać w gospodarstwie wiejskim. Dzieci bawią się swobodnie, lecząc przyniesione przez siebie i kolegów maskotki – zwierzątka. Kilko dzieci może wcielić się w lekarzy, reszta dzieci opiekuje się zwierzętami, zamienia się w klientów przychodni.</p>	Dzieci tego dnia mogą zabrać do przedszkola swoją ulubioną maskotkę – zwierzątko. Ważne, by nauczyciel przyniósł dużo bandaży, strzykawek, dzięki którym wiele dzieci będzie miało okazję wcielić się w rolę weterynarza.	Kufer lekarski, bandaże, plastry, strzykawki, kitel lekarski.

### ➤ TYDZIEŃ 3

W tym tygodniu dzieci oglądają dwa filmy znajdujące się na platformie (każdy film innego dnia) oraz podejmują wybrane przez nauczyciela propozycje aktywności z tabeli 3.

#### FILM A

- Oto krowa i byk, a ich dziecko to cielę. Krowa daje mleko i mieszka w oborze.
- Oto kura i kogut, a ich dziecko to kurczątko. Kura znosi jajka i mieszka w kurniku.
- Oto owca i baran, a ich dziecko to jagnię. Dzięki owcy mamy mleko i wełnę.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## FILM B

- Oto kłacz i ogier, a ich dziecko to źrebię. Koń pracuje w gospodarstwie. Ludzie jeżdżą konno.
- Gospodarz opiekuje się zwierzętami w gospodarstwie. Lekarz weterynarii dba o zdrowie zwierząt.



## TYDZIEŃ 4

To ostatni tydzień projektu, w którym następuje jego zakończenie. Praca dzieci zmierza do przygotowania wydarzenia kulminacyjnego. Dodatkowo dzieci podejmują wybrane przez nauczyciela formy aktywności zaproponowane w tabeli 3.

### **Szczegółowy opis wydarzenia kulminacyjnego (przedostatni lub ostatni dzień trwania projektu):**

Podczas wydarzenia kulminacyjnego dzieci zaprezentują wykonaną przez całą grupę makietę zagrody. Makieta wykonywana będzie podczas czwartego tygodnia pracy. Wykorzystane zostaną kartony, pojemniki, tektury i inne materiały. Dzieci tworzyć będą zarówno poznane budynki gospodarcze, jak i zwierzęta. Mogą wykorzystać także zwierzęta wykonane podczas trzeciego tygodnia projektu. Nauczyciel powinien pozwolić grupie na realizację własnych pomysłów, a także kierować się nimi. Przygotowana zostanie wystawa zdjęć z wycieczki oraz wystawa prac powstałych podczas projektu. Dzieci urządzią też kącik weterynaryjny, w którym będą udzielać rad dotyczących opieki nad zwierzętami i leczyć chore zwierzęta – maskotki przedszkolne lub przyniesione z domów.

### **Działania przygotowawcze:**

1. Przygotowanie zaproszeń dla rodziców i gości.
2. Przygotowanie kartonowych modeli budynków: domu, obory, kurnika, stajni.
3. Przygotowanie modeli zwierząt mieszkających w gospodarstwie.
4. Sklejenie makiety z powstałych ww. materiałów.
5. Przygotowanie wystawy zdjęć z wycieczki.
6. Przygotowanie wystawy prac dzieci.
7. Przygotowanie stanowiska weterynaryjnego.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**Tabela 3. Propozycje zabaw i zadań dla dzieci w trzecim i czwartym tygodniu projektu**

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK	3.3, 12.2, 12.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zadaje pytania.</li> <li>Uczy się dbać o zwierzęta.</li> </ul>	<p><b>Wizyta eksperta</b></p> <p>Dzieci odwiedza w przedszkolu weterynarz, który opowie im o leczeniu zwierząt. Dzieci przed wizytą eksperta przypominają sobie pytania, na które nie znalazły jeszcze odpowiedzi. W trakcie wizyty nauczyciel zapisuje odpowiedzi eksperta na pytania zadawane przez dzieci. Weterynarz pokazuje narzędzia, którymi leczy zwierzęta oraz opowiada, jak leczy się duże zwierzęta, które mieszkają w gospodarstwie.</p>	Warto, by nauczyciel porozmawiał z rodzicami o planowanej wizycie eksperta. Być może ktoś z rodziców jest weterynarzem lub ma znajomego weterynarza, który zechciałby się podzielić z dziećmi własną wiedzą.	Siatka pytań z pierwszego tygodnia.
JĘZYK, ZDROWIE	3.1, 3.3, 12.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Opowiada o filmie.</li> <li>Wypowiada się na temat własnych doświadczeń związanych z opieką nad zwierzętami.</li> <li>Poznaje zawód weterynarza.</li> <li>Uczy się dbać o zwierzęta.</li> </ul>	<p><b>Film Świat Małej Księżniczki, odcinek pt. Chcę mieć owcę</b></p> <p>Nauczyciel odtwarza film. Po obejrzeniu filmu dzieci rozmawiają o tym, jak księżniczka opiekowała się zwierzętami, jak oni opiekują się zwierzętami, jak należy opiekować się zwierzętami na wsi, kto się nimi opiekuje i co musi robić. Dzieci bawią się swobodnie w weterynarza. Doradzają, co zwierzę powinno jeść, aby było zdrowe, czego nie powinno robić, na co musi uważać.</p>	Film opowiada o Księżniczce, która bawi się w weterynarza i leczy chore zwierzęta oraz opiekuje się nimi.	Nagranie – film animowany Świat Małej Księżniczki, odcinek pt. Chcę mieć owcę.
JĘZYK, RUCH	5.4, 14.2, 12.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nazywa samice, samców, potomstwo wybranych gatunków zwierząt.</li> <li>Naśladuje wybrane zwierzęta.</li> <li>Reaguje na sygnał.</li> </ul>	<p><b>Zwierzęce rodziny</b></p> <p>Nauczyciel przynosi przygotowane w pierwszym tygodniu ilustracje przedstawiające samicę, samca i potomstwo kury, krowy, owcy i konia. Zadaniem dzieci jest nazwanie członków zwierzęcych rodzin. Dzieci biegają po sali, udając kolejne zwierzęta: konia, krowę, owcę, kurę. Naśladują przy tym ruch zwierząt oraz wydają odpowiednie odgłosy. Na kłóśnięcie nauczyciela dzieci łączą się w rodziny, które muszą mieć co najmniej trzy osoby. Jedna z rodzin przedstawia się, używając odpowiednich nazw dla samicy, samca i potomstwa.</p>		Przygotowane w pierwszym tygodniu ilustracje przedstawiające samicę, samca i potomstwo kury.





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK, TEATR	3.3, 7.2, 14.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Słucha wiersza.</li> <li>• Opowiada o treści wiersza.</li> <li>• Wykonuje ćwiczenia logopedyczne, naśladując odgłosy zwierząt.</li> <li>• Odgrywa prostą scenkę teatralną.</li> </ul>	<p><b>Wiersz Rozmowy zwierząt</b></p> <p>Dzieci, siedząc w kole, wysłuchują wiersza <i>Rozmowy zwierząt</i>. Nauczyciel rozmawia z dziećmi na temat wiersza: <i>Jakie zwierzęta występowały w wierszu? O czym rozmawiały zwierzęta?</i> Dzieci wykonują ćwiczenia logopedyczne, naśladując odgłosy zwierząt występujących w wierszu: przedłużają głoski „u”, „e” podczas naśladowania zwierząt, cicho i głośno powtarzają odgłosy. Rozmowa z dziećmi na temat sposobów porozumiewania się zwierząt. Nauczyciel porusza temat: <i>Czy zwierzęta rzeczywiście mogą ze sobą rozmawiać? Do czego służą wydawane przez nie odgłosy?</i> Dzieci dzielą się swoimi pomysłami i spostrzeżeniami. Nurtujące je pytania nauczyciel zapisuje, tak by mogły zadać je gospodarzowi podczas wycieczki. Dzieci prezentują odgłosy zwierząt, przedstawiając je teatralnie. Nauczyciel wydaje polecenia, np.: <i>Spróbujcie wydać odgłos jagnięcia, które zobaczyło wilka, bardzo się boi i przywołuje owcę; Spróbujcie przedstawić krowę, która jest bardzo głodna i przywołuje gospodarza, aby ją nakarmił</i> itd.</p>	Nauczyciel powinien przygotować sylwety zwierząt występujących w wierszu.	Tekst wiersza (załącznik 1), sylwety krowy, barana, koguta, kury, źrebięcia, klaczy i ogiera.
MATEMATYKA	4.2, 3.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tworzy szeregi matematyczne (dwuelementowe).</li> <li>• Nazywa zwierzęta.</li> </ul>	<p><b>Zabawa – kura – kogut – kura</b></p> <p>Dzieci otrzymują w kopercie ilustracje kur i kogutów. Nauczyciel układa pierwszy szereg: <i>kura – kogut – kura</i>. Dzieci wyciągają ilustracje i odwzorowują szereg. Do powstałego szeregu nauczyciel dokłada kolejne zwierzęta według zasady <i>kura – kogut</i> i prosi, aby dzieci kontynuowały. Następne zadanie może polegać na tworzeniu szeregu: <i>kogut – kogut – kura</i> albo <i>kura – kura – kura – kogut...</i></p>	Nauczyciel może ułożyć swój szereg (z trzema powtórzeniami wzoru), a dzieci kolejno dokładają swoje ilustracje, tworząc jeden długi szereg. Można zwiększyć liczbę ilustracji, dokładając np. kurczaka albo jajo, jeśli wszystkie dzieci potrafią wykonać zadanie, albo wykorzystać to w pracy indywidualnej.	Koperty, dużo ilustracji kur i kogutów dla każdego dziecka.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
MATEMATYKA	4.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tworzy obraz z pociętych fragmentów.</li> </ul>	<p><b>Puzzle</b> Dzieci otrzymują w kopercie puzzle przedstawiające zwierzęta z wiejskiej zagrody. Zadanie polega na ułożeniu ich i nazwaniu zwierząt.</p>	Nauczyciel przygotowuje zadania o różnej trudności. To samo zdjęcie może być pocięte na trzy-pięć części, równych lub różnych pod względem wielkości.	Ilustracje z kalendarzy, pocztówki lub wydrukowane ilustracje przedstawiające zdjęcia z wiejskiej zagrody.
MATEMATYKA, WSPÓŁPRACA	1.2, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dopasowuje pożywienie do zwierząt, które się nim żywią.</li> </ul>	<p><b>Zabawa – co kto je?</b> Dzieci mają do dyspozycji ilustracje kury, krowy, owcy i konia oraz ziarna, dżdżownicy, siana, marchewki, jabłka, trawy, owsa. Dzieci dopasowują obrazki z jedzeniem do odpowiednich zwierząt, a następnie ponownie wykonują kartę pracy, łącząc zwierzęta z ich pożywieniem.</p>	Nauczyciel weryfikuje wiedzę dzieci nabytą w ciągu poprzednich tygodni pracy.	Ilustracje z kurą, owcą, krową, koniem, ziarnem, dżdżownicą, sianem, marchewką, jabłkiem, trawą, owsem, karta pracy nr 2.
MATEMATYKA, JĘZYK	4.2, 13.1, 12.1, 12.2, 12.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Określa liczbę zwierząt w karcie obserwacji.</li> <li>• Przypomina sobie nazwy zaobserwowanych zwierząt.</li> <li>• Opowiada o własnych przeżyciach.</li> </ul>	<p><b>Podsumowywanie kart obserwacji zrobionych podczas wycieczki do gospodarstwa agroturystycznego</b> Przeliczanie liczby zwierząt zaobserwowanych przez dzieci podczas wycieczki, opowiadanie o gatunkach zwierząt, o tym, czego się dowiedziały, udzielanie odpowiedzi na pytania z siatki.</p>		Karty pracy nr 3 wypełnione podczas wycieczki przez każde z dzieci.
MATEMATYKA, WSPÓŁPRACA	13.1, 13.4, 1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Układa koła na płaszczyźnie w kolejności.</li> <li>• Współpracuje z rówieśnikami.</li> <li>• Przestrzega ustalonych zasad.</li> <li>• Liczy.</li> </ul>	<p><b>Gra planszowa – w wiejskiej zagrodzie</b> Z kolorowych kół dzieci wspólnie układają trasę gry. Zaznaczają start i metę. Na wybranych kołach przyklejają symbole zwierząt i ustalają zadania związane z poszczególnymi zwierzętami, przygotowują pionki. Nauczyciel zapisuje zadania. Gra może toczyć się w zespołach lub małych grupach.</p>	Pionkami mogą być zwykłe kulki z plasteliny lub pionki z innej gry planszowej.	Papierowe kolorowe koła (śr. 5 cm), symbole zwierząt (4 cm), brystol, klej, kostka do gry, pionki.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
KONSTRUKCJE, WSPÓŁPRACA	10.1, 10.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konstruuje elementy zagrody.</li> <li>Rozwija wyobraźnię, tworząc elementy zagrody.</li> <li>Wykorzystuje do pracy różne materiały plastyczne.</li> </ul>	<p><b>Budowanie zagrody</b></p> <p>Nauczyciel przynosi grubą tekturę lub karton w formacie A0 lub (w miarę możliwości) większym oraz rozmaite materiały: różnej wielkości pudełka, tektury, papiery samoprzylepne, plastelinę, klej, ziarenka, kaszę mannę i inne. Dzieci budują z pomocą nauczyciela makietę zagrody oraz modele zwierząt, które w niej mieszkają. Do tworzenia makiety dzieci mogą wykonać także zwierzęta wykonywane podczas innych ćwiczeń – wszystko według uznania i pomysłu dzieci.</p>	<p>Ważne, by na to zadanie nauczyciel przeznaczył sporo czasu. Ćwiczenie może być realizowane tak długo, aż dzieci uznają, że ich zagroda jest gotowa do pokazania rodzicom. Nauczyciel powinien rozdzielić zadania lub podzielić dzieci na grupy według własnego uznania.</p>	<p>Tekturowe plansze, kartony, kartoniki, pudełka, papiery samoprzylepne, plastelina, blok techniczny, syplkie materiały, np. kasza manna, farby, pędzle, kleje typu wikol/magic, plastelina itd.</p>
FORMY PLASTYCZNE, MATEMATYKA	9.2, 13, 14.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wykonuje pracę plastyczną według instrukcji nauczyciela.</li> <li>Porównuje wielkość kół i wybiera wskazaną przez nauczyciela.</li> <li>Wyszukuje, nazywa i kreśli na papierze kształt koła.</li> </ul>	<p><b>Praca plastyczna – krowa</b></p> <p>Nauczyciel rozsypuje na stolikach koła różnej wielkości i różnych kolorów. Pyta dzieci o kształt. Dzieci na białych kartkach próbują narysować duże i małe koła. Następnie z różnej wielkości czarnych i białych kółek dzieci (według instrukcji nauczyciela) tworzą krowę. Najpierw zginają niewielki fragment największego koła i przyklejają na kartkę zagięciem do dołu (brzuch), potem dokleją mniejsze kółko – głowę, z dwóch złożonych na pół kółek wielkości głowy powstaje jedna noga, z jeszcze mniejszych zagiętych kółek – uszy i z jeszcze mniejszych zagiętych kółek innego koloru – oczy, można dorobić też krowie rogi i ogon z malutkich zgiętych na pół kółek. Na końcu przyklejane są białe łaty i krowa gotowa.</p>	<p>Dobrze, by nauczyciel wcześniej przygotował kółka różnych rozmiarów i kolorów. Nauczyciel przygotowuje dzieciom wzór lub wykonuje krowę razem z nimi w trakcie podawania instrukcji. Ważne, by nauczyciel pozwolił dzieciom także na realizowanie indywidualnych pomysłów i modyfikacji.</p>	<p>Białe kartki, kredki, kolorowe kartki – czarne, białe, różowe, niebieskie, czerwone, koła różnej wielkości, kolorów, nożyczki, klej.</p>
FORMY PLASTYCZNE	10.1, 14.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wykonuje baranka, wykorzystując różne materiały plastyczne.</li> </ul>	<p><b>Praca plastyczna – baranki</b></p> <p>Każde z dzieci otrzymuje styropianowe jajo, które okleja dobrym klejem wikol/magic. Poklejone jajko obtacza w kawałkach pociętej, białej, włochatej wełny przygotowanej wcześniej przez nauczyciela. Za pomocą wykałaczki dzieci mocują głowę baranka zrobioną z małej styropianowej kulki, na niej rysują oczy, a z wykałaczek i plasteliny robią nogi.</p>	<p>Nauczyciel powinien pozwolić dzieciom także na realizowanie indywidualnych pomysłów i modyfikacji.</p>	<p>Styropianowe jajka, małe styropianowe kulki jako głowy baranka, pisaki, wykałaczki, plastelina, klej wikol/magic, wełna.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
FORMY PLASTYCZNE	9.2, 10.1, 14.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozwija postawę twórczą, wykażując się własnymi pomysłami na realizację zadania.</li> <li>Ćwiczy precyzję, posługując się małymi elementami.</li> </ul>	<p><b>Praca plastyczna – kurczaczki</b> Z żółtej waty dzieci formują kulki, farbami plakatowymi malują czarne kropki – oczy oraz czerwony trójkątny dziób. Mogą włożyć je w skorupkę po jajku.</p>	Nauczyciel powinien pozwolić dzieciom także na realizowanie indywidualnych pomysłów i modyfikacji.	Żółte waciki kosmetyczne, farby (gęste, np. temperowe), cienkie pędzelki, pojemnik do wody, skorupka po jajku.
MUZYKA	8.1, 8.2, 8.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Odtwarza znaną melodię.</li> <li>Naśladuje odgłosy zwierząt.</li> </ul>	<p><b>Muzykanci z wiejskiej zagrody</b> Nauczyciel zamienia się w dyrygenta. Dzieci przypominają sobie melodię piosenki <i>Panie Janie</i>. Następnie nauczyciel dzieli dzieci na cztery grupy: krowy, owce, kury, kaczki. Dzieci przypominają sobie odgłosy wydawane przez te zwierzęta, a następnie zamieniają się w zwierzęcą orkiestrę i śpiewają melodię piosenki zamiast słów: mucząc/rycząc jak krowy, becząc jak owce, kwacząc jak kaczki itp. Nauczyciel dyryguje zwierzęcą orkiestrą i wskazuje grupę, która ma głos.</p>	Dużą rolę w zabawie odgrywa dyrygent. Musi on odpowiednio sterować sytuacją i dbać o to, by dzieci nie zapomniały o melodii, której się podporządkowują.	Pałeczka dyrygenta zrobiona z kawałka patyka, wskaźnika lub innego dostępnego, dobrze realizującego zadanie przedmiotu.
RUCH, MUZYKA	5.4, 8.2, 14.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozwija poczucie rytmu, odpowiadając ruchem na melodię.</li> <li>Ilustruje ruchem muzykę.</li> </ul>	<p><b>Zabawa z folią malarską</b> (jak z chustą animacyjną) Folia malarska przedstawia staw. – Każde z dzieci lewą ręką trzyma chustę. Do prawej ręki każdy dostaje małą kaczuszkę (żółta watka kosmetyczna), której ma pomóc dostać się na staw, czyli zdmuchnąć z dłoni tak, aby znalazła się na chuście. – Kaczuszki chcą pływać na falach, dlatego teraz dzieci chwytają oburącz chustę i starają się zrobić delikatne fale. – Dzieci próbują sprawić, by wszystkie kaczuszki przepłynęły na jedną i drugą stronę stawu. Zadaniem dzieci jest uważanie, by kaczki nie wypadły ze stawu.</p>	Do zabawy, zamiast żółtej waty, można wykorzystać piórka. Do zabawy pasować będzie m.in. muzyka z <i>Jeziora łabędziego</i> – według uznania nauczyciela. Muzyka nie musi być głośna, ale może stanowić tło do tego ćwiczenia.	Folia malarska, żółte waciki lub żółte piórka, nagranie z muzyką, np. z <i>Jeziora łabędziego</i> Piotra Czajkowskiego.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
WSPÓŁPRACA, KONSTRUKCJE	1.2, 10.1, 14.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Współpracuje z innymi, budując zagrodę.</li> <li>Rozwija koordynację wzrokowo-ruchową.</li> </ul>	<p><b>Przedszkolna zagroda</b> Budowanie z klocków zagrody dla zwierząt, np. maskotek znajdujących się w przedszkolu.</p>		Klocki, zabawki dostępne w przedszkolu.
RUCH, MUZYKA	5.4, 8.2, 8.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reaguje na przypisany dźwięk.</li> <li>Wykonuje ruchy zgodnie z rytmem.</li> </ul>	<p><b>Jak ruszają się zwierzęta po podwórku?</b> Dzieci są podzielone na dwie grupy. Każdej z grup przyporządkowane jest zwierzę i jeden z instrumentów, np. konie – pudełko akustyczne, kury – trójkąt. Dzieci siedzą w kurniku oraz stajni i nasłuchują. Kiedy usłyszą swój instrument, wychodzą i poruszają się w rytmie jego gry, tak jak zwierzę.</p>		Proste instrumenty perkusyjne.
RUCH	1.2, 5.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ćwiczy cierpliwość.</li> <li>Czeka na swoją kolejkę.</li> </ul>	<p><b>Kura i kurczątko. Zabawa wyciszająca</b> Mama kura, do spokojnej muzyki, spaceruje pomiędzy śpiącymi kurczakami i budzi swoje kurczątko, które ustawiają się za nią i razem wędrują, aż wszystkich nie obudzą.</p>	Mama kura powinna mieć opaskę na głowę z emblematem lub zawieszki na szyję. Zabawę można modyfikować: są dwie matki: kura i kaczka, a ich dzieci mają inne kolory szarf.	Spokojna muzyka, opaska matki kury.
RUCH, MUZYKA	5.4, 8.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ilustruje ruchem treść zabawy.</li> </ul>	<p><b>Taniec kurcząt w skorupce</b> Dzieci ustawiają się w kole i naśladują ruch, ilustrując opowieść o kurczętach, które w skorupkach machały skrzydłami, obracały się, wspinały się, by wyjść ze skorupki.</p>		Utwór Modesta Musorgskiego <i>Taniec piskląt w skorupce</i> .
RUCH	5.3, 5.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pokonuje przeszkody, dostosowując pozycję i tempo do poziomu trudności zadania.</li> </ul>	<p><b>Bieg z przeszkodami</b> Dzieci urządzą wyścigi konne z przeszkodami. Wraz z nauczycielem ustawiają z dostępnych na sali materiałów (ławeczek, szarf, pudełek itp.) tor przeszkód, który pokonują tak jak konie na zawodach.</p>	Dzieci mogą wykonywać ćwiczenie na czworakach lub przeskakując przeszkody na dwóch nogach, w zależności od ustawionego toru przeszkód.	



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
	5.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rozwija sprawność w obrębie motoryki małej i dużej.</li> <li>Reaguje ruchem na polecenia nauczyciela.</li> </ul>	<p><b>Zabawa ruchowa – wyścigi konne</b> Dzieci siadają w kole na piętach (stopy złączone). Rękoma uderzają we własne kolana, naśladując marsz, a potem bieg koni. Nauczyciel animuje całą zabawę, zapraszając wszystkie konie na start, a następnie wymieniając poszczególne przeszkody, jakie pojawiają się na trasie. Jedna przeszkoda (uderzenie oburącz), dwie przeszkody (dwa uderzenia oburącz), zakręt w lewo (wychylenie ciała w lewo), zakręt w prawo (wychylenie ciała w prawo), błoto (delikatne uderzanie dłońmi w policzki), szuwały (czochanie włosów), mostek (delikatne uderzanie w piersi), widownia pań (okrzyk „ooooo!” wysokim głosem), widownia panów (okrzyk „ooooo!” niskim głosem). Kiedy nie ma przeszkód, dzieci uderzają szybko w kolana, naśladując bieg koni.</p>	Nauczyciel ilustruje przed rozpoczęciem wszystkie możliwe przeszkody.	
JĘZYK, MATEMATYKA, FORMY PLASTYCZNE, WSPÓŁPRACA	1.2, 4.2, 14.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poszukuje produktów pochodzących od zwierząt.</li> <li>Poznaje nazwy produktów żywnościowych.</li> <li>Klasyfikuje produkty według ich pochodzenia.</li> </ul>	<p><b>Wycieczka w poszukiwaniu produktów mlecznych</b> Dzieci wraz z nauczycielem wybierają się do pobliskiego sklepu w poszukiwaniu produktów mlecznych, które pochodzą od zwierząt. Dzieci starają się zapamiętać nazwy produktów oraz ich pochodzenie. Po przyjeździe do przedszkola dzieci otrzymują arkusz szarego papieru podzielony na trzy części oznaczone symbolem: kury, owcy, krowy oraz gazetki z różnych sklepów. Dzieci poszukują w gazetkach sklepowych ilustracji produktów pochodzących od zwierząt, wycinają je i przyklejają w odpowiednie miejsce.</p>	Warto, by nauczyciel wcześniej zapowiedział wizytę w sklepie, tak aby pracownicy uprzejmie przyjęli grupę i mogli coś opowiedzieć.	Arkusz szarego papieru, symbole krowy, owcy i kury, gazetki sklepowe, nożyczki, kleje.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
BADANIE	4.2, 5.4, 12.1, 12.2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Poszukuje różnych gatunków zwierząt i uzupełnia kartę pracy.</li><li>• Nabywa doświadczeń związanych z przebywaniem na wsi.</li><li>• Poznaje zwierzęta mieszkające w gospodarstwie.</li></ul>	<b>Wycieczka do gospodarstwa agroturystycznego</b> Dzieci w trzecim tygodniu zajęć wybierają się na wycieczkę do gospodarstwa agroturystycznego. Celem wycieczki jest poszukiwanie odpowiedzi na pytania pojawiające się podczas wcześniejszych tygodni projektu. Dzieci mają obserwować zwierzęta, ich zachowania, a także zapamiętywać widziane tam gatunki. Podczas wycieczki dzieci wypełniają kartę pracy, na której próbują zaznaczyć kreskami, jakie gatunki zwierząt widziały i ile było zwierząt danego gatunku.	W gospodarstwie powinny być krowy, kury, konie, owce. Dzieci powinny mieć możliwość jazdy konnej. Uatrakcyjnić wycieczkę mogłaby także przejażdżka bryczką.	Karta pracy nr 3, podkładki, ołówki.



## ZAŁĄCZNIKI

### ZAŁĄCZNIK 1. Tekst piosenki *Co się dzieje w zagrodzie?* i wiersz *Rozmowy zwierząt*

#### **Co się dzieje w zagrodzie? (słowa i muzyka: Barbara Kosowska)**

W tej owczarni same dziwy:  
Baran stoi urodziwy,  
Razem z owcą rozmawiają  
O tym, że jagniątką mają.

A tam dalej kurnik stoi,  
Kura z dumy piórka stroi,  
Jajka zniosła przewspaniałe  
Będą z nich kurczątką małe.

Ref.:  
To zagroda jest wesoła,  
Pełno zwierząt dookoła. x2

Krowa z bykiem tu mieszkają  
I cielaki piękne mają.  
Gdzie mieszkają, wie ktoś może?  
Oczywiście, że w oborze!

Klacz z ogierem i źrebacki  
Mają w stajni zwyczaj taki:  
Jedzą owies i parskażą  
Na stojąco zasypiają.

Ref.:  
To zagroda...

A gospodarz karmi, poi,  
Ciężkiej pracy się nie boi.  
Wciąż się troszczy o zwierzęta  
I o każdym z nich pamięta.

#### **Rozmowy zwierząt (autor: Barbara Kosowska)**

Muu, muu, muu, tak krowa muczy.  
Kto cię, krowo, tak nauczył?  
Nikt nie uczył mnie muczenia,  
Mówię muu od urodzenia.  
A ponadto daję słowo,  
Jestem bardzo mleczną krową.

Baran do owcy mówi: beee  
Czego baran od niej chce?  
Powiedz, owco ma kochana,  
Ile mleka dałaś z rana?  
Dałam dzisiaj dużo mleka,  
Teraz na mnie fryzjer czeka.

Kukuryku, kukuryku  
Co się dzieje w tym kurniku?  
Kura jaja wysiaduje,  
Kogut z dumą spaceruje,  
Bo za chwilę już na świecie  
Ma pojawić się ich dziecię.

Źrebię w stajni mamy szuka,  
Rzy, kopytkiem w ziemię stuka.  
Gdzie ta mama się podziała?  
Pewnie z tatą w świat pognała.  
Klacz i ogier wnet wrócili,  
Na wyścigach konnych byli.

Tak zwierzęta rozmawiają,  
One też swój język mają.  
To jest język zagrodowy  
Kury, owcy czy też krowy.





## ZAŁĄCZNIK 2. Opis kart pracy<sup>2</sup>

**Karta pracy nr 1.** Zadaniem dziecka jest zaznaczenie podczas degustacji tych produktów mlecznych, które próbowało i określenie ich smaku poprzez narysowanie w pustym polu odpowiednio wesołej lub smutnej buźki.

**Karta pracy nr 2.** Zadaniem dziecka jest dopasowanie zwierząt do ich pożywienia.

**Karta pracy nr 3.** Zadaniem dziecka podczas wycieczki jest odnalezienie zobrazowanych na karcie pracy gatunków zwierząt oraz zaznaczenie kreskami liczby zwierząt danego gatunku, które mieszkały w gospodarstwie. Następuje również próba policzenia kresiek.

## ZAŁĄCZNIK 3. List do rodziców<sup>3</sup>

### Tablitowe Wieści

Drodzy Rodzice!

Nasza grupa rozpoczyna nowy projekt edukacyjny pt. *Gospodarstwo (Wiejska zagroda)*. Przez najbliższe cztery tygodnie Wasze dzieci będą stawać się ekspertami do spraw wiejskiej zagrody. Dowiedzą się:

- jakie zwierzęta mieszkają w gospodarstwie;
- jak nazywa się samicę, samca oraz potomstwo krowy, konia, owcy lub kury;
- jakie korzyści przynosi nam hodowla zwierząt;
- jak nazywa się człowiek, który zajmuje się zwierzętami w gospodarstwie albo lekarz, który leczy zwierzęta;
- jak i dlaczego należy dbać o zwierzęta.

Podczas zajęć będziemy poznawać różne mieszkające na wsi zwierzęta i ich zwyczaje. Chcemy dowiedzieć się o nich jak najwięcej! Mamy nadzieję, że z pomocą ekspertów uda nam się odkryć wiele ciekawych rzeczy. Może dowiemy się, dlaczego jajka mają różne kolory albo do czego służy krowie ogon? Pomóżcie dzieciom szukać odpowiedzi na nurtujące je pytania. A może ktoś z Was jest weterynarzem albo ma własne gospodarstwo i mógłby zostać naszym ekspertem?

Podczas wizyty w sklepie pozwólcie dzieciom odszukać produkty, które pochodzą od krowy, kury, może nawet owcy... W ramach wieczornego czytania można spróbować znaleźć opowiadania o zwierzętach, a podczas wycieczek na wieś spróbować umożliwić dzieciom zobaczenie wielu gatunków zwierząt. Jeśli to możliwe, pozwólcie dzieciom robić zdjęcia i sprawcie, by mogły zabrać je do przedszkola. Można również razem szukać książek o zwierzętach z wiejskiej zagrody. Jeśli zdecydujecie się przynieść je do przedszkola, nie zapomnijcie ich podpisać, by po skończonym projekcie bez pomyłek do Was wróciły.

Z pozdrowieniami

.....  
(podpis nauczyciela)

<sup>2</sup> Karty pracy do pobrania ze strony <http://tablit.wa.amu.edu.pl>.

<sup>3</sup> Gotowe listy do rodziców do pobrania ze strony <http://tablit.wa.amu.edu.pl>.



**ZAŁĄCZNIK 4. Moduł języka angielskiego**

**Projekt: GOSPODARSTWO (WIEJSKA ZAGRODA)**

**Grupa wiekowa:** 3-latki

**Moduł językowy:** słowniki

**Cele ogólne:**

- Zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym tematu *Gospodarstwo (Wiejska zagroda)*. Poszerzanie zasobu słownictwa.
- Rozwijanie umiejętności artykułowania samogłosek i spółgłosek angielskich.

Bank słów to zestaw kart – kwadratów, których wygląd i układ podobny jest do znanej dzieciom i nauczycielom gry *Memory*, jednak w tym przypadku karty pozostają odkryte. Dostęp do nich jest możliwy z poziomu platformy, po wybraniu wersji polskiej (flaga polska) lub angielskiej (flaga angielska). Grafiki w obu wersjach banku słów są identyczne w danym projekcie, natomiast różnią się jedynie nagraniami słówek, które przygotowane zostały odpowiednio w języku polskim lub angielskim. Ikony są wzorowane w głównej mierze na grafice zastosowanej w części CASUM projektu. Zawarte w nich obrazki przedstawiają elementy pojawiające się zarówno w animacjach, jak i filmach A i B. Po kliknięciu na daną kartę słychać słowo wypowiedziane przez lektorkę po polsku (wersja polska) lub po angielsku (wersja angielska).

<b>CEL OPERACYJNY DZIECKO:</b>	<b>DZIAŁANIA DZIECKA</b>	<b>SŁOWO POLSKIE – WERSJA POLSKA</b>	<b>SŁOWO ANGIELSKIE – WERSJA ANGIELSKA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokonuje wyboru wersji językowej.</li> <li>• Wybiera ikonę.</li> <li>• Słucha nazw przedstawionych elementów.</li> <li>• Powtarza usłyszane słowa.</li> <li>• Wybiera ikony o różnym znaczeniu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wybiera język z poziomu platformy – wersję polską lub angielską.</li> <li>• Po kliknięciu na daną ikonę słyszy nazwę przedstawionego elementu.</li> <li>• Powtarza usłyszane słowo.</li> <li>• W przypadku wersji angielskiej zalecane jest wielokrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa.</li> <li>• Jeśli nie rozumie znaczenia angielskiego słowa na podstawie materiału graficznego, może cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową, co ułatwi pełne zrozumienie znaczenia ikony.</li> </ul>	gospodarstwo	farm
		weterynarz	vet
		gospodarz	farmer
		mleko	milk
		roślina	plant
		dom	house
		warzywa	vegetables
		owoce	fruits



### WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. W początkowej fazie ćwiczeń należy pozwolić dzieciom przysłuchiwać się nagraniom słów bez konieczności ich powtarzania.
2. Dobrze jest zachęcić dzieci, aby angielskie słowa powtarzały grupowo oraz indywidualnie, a także zasugerować im wykonywanie ćwiczenia w domach.
3. W przypadku gdy zrozumienie znaczenia słowa angielskiego jest zbyt trudne dla dziecka, możliwe jest przejście do polskiej wersji słownika. Szczególnie w pierwszych fazach projektu nauczyciel powinien pomóc dzieciom cofnąć się do poziomu platformy i otworzyć bank polskich słów.
4. Jeśli zrozumienie wymowy poszczególnych słów w wersji angielskiej stwarza problemy zarówno dzieciom, jak i nauczycielowi, zalecane jest skorzystanie z dobrych słowników internetowych wszystkich głównych wydawców, przedstawiających zarówno znaczenie słowa, jak i jego wymowę.
5. Słowa i grafiki zamieszczone w słownikach pochodzą głównie z części CASUM projektu, a zatem ich powtarzanie i osadzenie w kontekście przyrodniczym prowadzi do skuteczniejszego zapamiętywania znaczeń. Dzieci mogą korzystać z banku słów zarówno w końcu pierwszego tygodnia projektu, jak i w drugim, trzecim i czwartym tygodniu. Częstotliwość powtórzeń sprzyja przyswajaniu języka obcego.

### Moduł języka angielskiego: gra

#### Cele ogólne:

- Poznanie angielskich nazw zwierząt żyjących w gospodarstwie.
- Rozwijanie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy zwierzętami.
- Rozwijanie słownictwa.
- Rozwijanie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich.

#### Format gry

*Hidden objects* (pol. ukryte przedmioty)

#### Opis grafiki

Tłem gry jest scena przedstawiająca wiejskie podwórze. W dole ekranu widnieje kilka elementów/grafik umieszczonych obok siebie na neutralnym tle. Po naciśnięciu ikon znajdujących się w dole ekranu słychać nagraną angielską nazwę. Dziecko odszukuje wybrane szczegóły zawarte w scenie, używając kursora lub przesuwając palec po powierzchni ekranu. W miejscach zatrzymania pojawia się lupa, która powiększa przedmioty. Podczas przesuwania palcem po grafice elementy z banku słów uwypuklają/podświetlają się – są one klikalne. Po prawidłowym dopasowaniu grafiki obok danego słówka w banku słów pojawia się zielony haczyk (✓). Jeśli dziecko źle dopasuje grafikę, wraca ona na miejsce w dole ekranu i słychać nagrany zwrot *try again* (spróbuj ponownie). Po znalezieniu i dopasowaniu wszystkich elementów dziecko słyszy gratulacje po angielsku, np. *congratulations!* (gratulacje!) oraz brawa.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> <li>Wybiera ikonę z dolnego paska ekranu.</li> <li>Odsłuchuje nazwy zwierząt.</li> <li>Powtarza nazwy zwierząt.</li> <li>Przesuwa ikonę z dolnego paska ekranu w odpowiednie miejsce w scenie głównej.</li> <li>Znajduje dwa takie same zwierzęta i dopasowuje je do siebie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Naciśnięcie ikony w dolnym pasku ekranu.</li> <li>Wysłuchanie nazwy zwierzęcia.</li> <li>Odszukanie na ekranie głównym elementów zawartych w dole ekranu.</li> <li>Przeciągnięcie – dopasowanie ikon z dolnego paska ekranu do elementów w scenie głównej.</li> <li>Po odszukaniu i dopasowaniu dwóch takich samych zwierząt w dolnym pasku ikon pojawia się zielony haczyk (✓).</li> <li>Po odszukaniu wszystkich elementów słychać gratulacje w języku angielskim oraz brawa.</li> <li>Grę można przejść ponownie po naciśnięciu przycisku powrót w prawym górnym rogu ekranu.</li> </ul>	cow	krowa
		bull	byk
		hen	kura
		rooster	kogut
		horse	koń
		sheep	owca
		calf	cielę
		foal	źrebię
		lamb	jagnię
chick	pisklę		
<p><b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ważne jest, aby dzieci mogły wysłuchać nazw zwierząt, klikając na ikony w dolnym pasku ekranu, zanim rozpoczną przesuwanie elementów po ekranie.</li> <li>2. Należy pozwolić dzieciom eksperymentować z grą – dowolnie przesuwać i dopasowywać elementy, aby stopniowo zaznajomiły się z jej zasadami.</li> <li>3. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą kolejno podchodzić do tablicy interaktywnej i indywidualnie przesuwać ikony.</li> <li>4. Jeśli opanowanie ruchu przesuwania ikony sprawia dzieciom trudność, nauczyciel powinien zademonstrować działanie gry.</li> <li>5. Po prawidłowym odszukaniu wszystkich elementów i pojawieniu się zielonych haczyków w dolnym pasku ekranu można ponownie kliknąć nazwy zwierząt i dla utrwalenia powtarzać je wraz z dziećmi.</li> <li>6. W przypadku problemów w wymowę słówek można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.</li> </ol>			