



CZŁOWIEK (ODKRYWAMY TAJEMNICE ZDROWIA)

Grupa wiekowa: 4-latki

Czas trwania projektu: 4 tygodnie

Cele ogólne projektu:

- Budowanie wiedzy o zdrowiu i chorobie (w szczególności o sposobach dbania o zdrowie i zasadach radzenia sobie w nagłych sytuacjach zagrożenia).
- Wzbogacanie dziecięcego słownika o pojęcia związane ze zdrowiem.
- Zainteresowanie pracą służb medycznych (lekarzy, pielęgniarek, ratowników medycznych).
- Rozwijanie umiejętności samoobsługowych w zakresie higieny. Utrwalanie nawyku dbania o codzienną higienę ciała.
- Rozwijanie umiejętności samoobsługowych w zakresie przygotowywania posiłków. Utrwalanie nawyku wybierania zdrowych i wartościowych produktów spożywczych.
- Kształtowanie postawy prozdrowotnej.
- Tworzenie warunków do samodzielnego poznawania rzeczywistości przyrodniczej poprzez obserwowanie, eksperymentowanie, eksplorowanie.
- Rozwijanie języka w aspekcie komunikacyjnym.

Główne idee:

- Zarazki to wirusy i bakterie, które wywołują choroby. Są wszędzie, choć ich nie widać. Można je zobaczyć pod mikroskopem (CASUM 1).
- Mogę chronić siebie i innych przed zarazkami (CASUM 2).
- Gdy chorujemy, zwracamy się o pomoc do lekarza (CASUM 3).
- W nagłych sytuacjach wzywamy pogotowie ratunkowe (numery telefonów to 112 lub 999) (CASUM 4).
- Aby dziecko było zdrowe, powinno jeść zdrowe jedzenie, dużo się ruszać, odpoczywać (spać) i właściwie się ubierać (CASUM 5).

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

- „Bakterie i wirusy wywołujące choroby czekają na nas nie tylko tam, gdzie się ich spodziewamy, np. w miejskich toaletach. Ich ulubionymi miejscami są także centra handlowe, a w nich terminale do płacenia kartami (nikt ich nie myje, a tym bardziej nie dezynfekuje), wszelkie klamki, ręczki wózków sklepowych, bankomaty”¹.
- „Bakterie salmonelli kojarzą nam się głównie z surowymi jajkami, jakich użyto do produkcji lodów, kremów czy majonezów. Na te produkty jesteśmy wyczuleni. Jednak salmonella lubi też «mieszkać» w mięsie (także drobiu i rybach) i jego przetworach (w tatarze, pastach rybnych, galaretkach, pasztetach) oraz w serach, a nawet w sokach owocowych.

¹ M. Kossobudzka, *Zarazki wokół nas*, <http://zdrowie.gazeta.pl/Zdrowie/1,105912,12686194,Zarazki_wokol_nas.html?as=1> [dostęp: 31.05.2013].



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Jeśli zjedliśmy coś skażonego tymi bakteriami, na objawy nie trzeba będzie długo czekać. Najczęściej już po kilku, a najpóźniej po 72 godzinach nagle dopada nas wodnista biegunka, bóle brzucha, mdłości i wymioty”. „Ważne! Do dolegliwości żołądkowych zwykle dołącza wysoka gorączka (do 39° C), ból głowy, dreszcze, ogólne rozbitcie. Chory męczy się w tym stanie przez dwa-trzy dni, a wszystkie objawy ustępują dopiero po tygodniu. Zakażenie salmonellą często leczy się w warunkach szpitalnych (szczególnie dzieci, by nie dopuścić do odwodnienia organizmu), ale nie zawsze stosuje się antybiotyki”².

- „Żółtaczkę pokarmową. To klasyczna choroba brudnych rąk, zwana inaczej wirusowym zapaleniem wątroby typu A. Wywołuje ją wirus przenoszony drogą pokarmową. Można się nim zakażać poprzez picie zanieczyszczonej zarazkami wody, a nawet jedząc owoce, które zostały w takiej wodzie umyte”³.
- „Wirusy grypy i przeziębienia najbardziej aktywne są jesienią. Jednak również w ich przypadku kluczową rolę odgrywa dbałość o higienę i przestrzeganie kilku podstawowych zasad. O ile przeciwko grypie sezonowej można się zaszczepić, to na przeziębienie nie ma innej metody, jak unikanie zakażenia. Pamiętajmy, by regularnie myć ręce, jeśli mamy katar, wydmuchujemy nos w chusteczkę jednorazową i od razu ją wyrzucamy, gdy kichamy, zasłaniajmy usta (nie dłonią, ale przedramieniem, jeśli nie mamy pod ręką chusteczki). Nie korzystajmy ze wspólnych naczyń i sztućców. A przede wszystkim chorujmy w domu. Chodzenie ze zbitą proszkami gorączką, katar, kaszlem jest nieodpowiedzialne. My możemy kilka dni źle się czuć i choroba minie, ale nasz kolega/koleżanka z pracy mogą znieść infekcję gorzej od nas albo zarazić nią dzieci lub osoby starsze w swoim otoczeniu, dla których np. grypa jest dużo bardziej niebezpieczna niż dla osób dorosłych”⁴.
- „Dzieciaki zamiast radośnie biegać po podwórku za piłką, siedzą przed ekranami telewizorów czy komputerów, a ich rodzice są zbyt zapracowani na to, aby aktywnie spędzać czas z rodziną. Uprawianie sportu przynosi wiele korzyści, o których warto się dowiedzieć”⁵.
- „Uprawiając sport, spalamy kalorie oraz pobudzamy nasz metabolizm, co przy odchudzaniu jest dosyć istotne. Zamiast rygorystycznej diety, przy której będziemy czuć się bardzo osłabieni, spróbujmy więcej czasu poświęcać aktywności fizycznej. U osób ze sporą nadwagą poleca się przede wszystkim pływanie, gdyż w środowisku wodnym stawy nie są tak obciążone jak przy ćwiczeniach na lądzie, a poza tym ryzyko kontuzji jest bardzo małe”⁶.
- „Kolejnym plusem uprawiania sportu jest wzmocnienie różnych partii mięśni – w zależności od wykonywanych ćwiczeń. Rozwijamy ich siłę, ale również elastyczność oraz zmniejszamy ich napięcie. Aktywność fizyczna jest ważna w życiu każdego człowieka, niezależnie od wieku, gdyż pomaga zapobiegać powstawaniu niektórych chorób, wzmacnia naszą odporność i kondycję, przez co pozwala na utrzymywanie dobrego stanu zdrowia. Należy również wspomnieć, że sport wpływa pozytywnie także na kości. Dostateczna ilość wysiłku fizycznego sprawi, że nasze kości długo będą utrzymywać formę – będą sprawne i silne. Aktywność pobudza tworzenie masy kostnej, a spowalnia jej resorpcję, o czym powinny pamiętać w szczególności kobiety w okresie menopauzy, kiedy ryzyko zachorowania na osteoporozę jest wysokie”⁷.
- „Aktywność fizyczna jest dobrym sposobem na wyładowanie stresu”⁸.

² Ibidem.

³ Ibidem.

⁴ Ibidem.

⁵ *Dlaczego warto uprawiać sport?*, <http://dooktor.pl/artykuly-medyczne/sport/dlaczego_warto_uprawiac_sport.html> [dostęp: 31.05.2013].

⁶ Ibidem.

⁷ Ibidem.

⁸ Ibidem.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- „W czasie ćwiczeń fizycznych w naszym organizmie wydzielają się endorfiny, czyli hormony szczęścia. Dzięki temu mamy lepszy humor i więcej energii na stawianie czoła codzienności. Ludzie, którzy uprawiają sport, rzadziej chorują na depresję i bezsenność”⁹. „Sport to przede wszystkim zabawa i nie powinniśmy o tym zapominać. Wiadomo, że zawsze wkrada się nutka współzawodnictwa, ale ona pomaga w motywowaniu się nawzajem do wysiłku. Jest to wspaniały sposób na spędzanie wolnego czasu, przede wszystkim z dziećmi. Można dzięki temu pogłębić więź między bliskimi osobami, ale również poznać nowych ludzi, których łączy jedna pasja”¹⁰.

Propozycje aranżacji przestrzeni:

W sali powinny być stworzone stanowiska, w których dzieci będą mogły w czasie wolnym swobodnie korzystać z przedmiotów związanych z tematem oraz przeprowadzać doświadczenia. Ważne jest, aby uwzględnić miejsce na założenie gabinetu lekarskiego oraz apteki w trzecim tygodniu projektu. W sali powinno znaleźć się miejsce na ekspozycje prac dzieci związanych z tematem.

Centrum Badawcze na starcie¹¹:

Na początku budowania Centrum Badawczego powinny znaleźć się w nim bezpieczne dla dzieci przedmioty związane z tematem: książki i czasopisma dotyczące zdrowia, sportu, żywienia, atlasy anatomiczne człowieka, lupy, szmatki, piramida zdrowego żywienia, lekarski zestaw dziecięcy, pluszaki mikroby (katar, kaszel, grypa). W pierwszym tygodniu dzieci tworzą harmonogram przedszkolny. Harmonogram powinien być umieszczony w dobrze widocznym miejscu, tak by można było go uzupełniać i omawiać z dziećmi. Harmonogram jest uzupełniany każdego dnia w trakcie trwania projektu.

Propozycje wycieczek badawczych i wizyt ekspertów:

- wizyta w gabinecie dentystycznym
- wycieczka do ośrodka zdrowia
- spotkanie z ekspertami – pielęgniarką, lekarzem, dentystą i dietetykiem
- wizyta jednostki pogotowia ratunkowego

Do poczytania dzieciom:

- Jan Brzechwa, *Bajka o królu*
- Jan Brzechwa, *Brudas*
- Jan Brzechwa, *Grzebień i szczotka*

⁹ Ibidem.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ W drugim i trzecim tygodniu w Centrum będą pojawiać się nowe przedmioty do przeprowadzania samodzielnych doświadczeń.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- Jan Brzechwa, *Na straganie*
- Jan Brzechwa, *Pomidor*
- Ralf Butschow, *Mam przyjaciółkę dentystkę*, Wydawnictwo Media Rodzina
- Ralf Butschow, *Mam przyjaciółkę ratownika medycznego*, Wydawnictwo Media Rodzina
- Ralf Butschow, *Mam przyjaciółkę pielęgniarkę*, Wydawnictwo Media Rodzina
- Lauren Child, *Rusza mi się ząb, ale nie chcę być szczerbata!*, seria Charlie i Lola, Wydawnictwo Media Rodzina (bajka występuje również w wersji filmu animowanego)
- Lauren Child, *Naprawdę niedobrze się czuję*, seria Charlie i Lola, Wydawnictwo Media Rodzina (bajka występuje również w wersji filmu animowanego)
- Lauren Child, *Za nic w świecie nie zjem pomidora*, seria Charlie i Lola, Wydawnictwo Media Rodzina (bajka występuje również w wersji filmu animowanego)
- Agnieszka Frączek, *Wiersze ćwiczące język. Co się słyszy w ciszy?*, Wydawnictwo Wilga
- Grzegorz Kasdepke, *W moim brzuchu mieszka jakieś zwierzątko*, Wydawnictwo Dwie Siostry
- Maria Konopnicka, *Pranie*
- Barbara Lewandowska, *Na zdrowie*
- Mirosław Lis, *Igiełka Tusia*, [w:] *Bajki pomagajki i inne, dobre rozwiązania dla rodziców*, <<http://www.abcbaby.pl/?page=Structure&id=244>> [dostęp 01.08.2013]
- Hanna Niewiadomska, *Dżem*
- Iwona Radunz, Thomas Rohner, *Moje zęby. Dlaczego są i jak należy o nie dbać*, Wydawnictwo Debit
- Barbara Taylor, *Ciekawe dlaczego mydło się pieni?*, Wydawnictwo Olesiejuk
- Julian Tuwim, *Rzepka*

Inne materiały do wykorzystanie podczas realizacji projektu:

- Fasolki, *Myję zęby*
- Fasolki, *Mydło lubi zabawę*
- Fasolki, *Witaminki, witaminki*
- Agnieszki Frączek, *Psik*, [w:] *Wiersze ćwiczące język. Co się słyszy w ciszy?*, Wydawnictwo Wilga
- *Adibu*, odcinek 3: *Dlaczego mam gorączkę*
- *Adibu*, odcinek 9: *Dlaczego muszę się myć*
- *Adibu*, odcinek 23: *Dlaczego bolą mnie zęby*
- *Adibu*, odcinek 24: *Dlaczego straciłem ząb*
- *Adibu*, odcinek 35: *Dlaczego potrzebuję snu*
- *Adibu*, odcinek 36: *Dlaczego choruję na ospę wietrzną*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- *Adibu*, odcinek 37: *Dlaczego muszę się szczepić*
- *Adibu*, odcinek 38: *Dlaczego powinienem jeść*

➤ TYDZIEŃ 1

W pierwszym tygodniu odbywają się zajęcia wprowadzające w tematykę projektu. Mają one na celu zaciekawienie 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, 3.2	<ul style="list-style-type: none"> • Zadaje pytania związane z tematyką zajęć. 	<p>Tworzenie siatki pytań</p> <p>Nauczyciel pyta, co interesuje dzieci i czego chcieliby się dowiedzieć na temat zdrowia, chorób, zarazków, dbania o siebie. Zachęca do zadawania pytań.</p>	<p>Element obowiązkowy realizowany trzeciego lub czwartego dnia trwania projektu. W centrum arkusza nauczyciel zapisuje słowo CZŁOWIEK, dookoła umieszcza pytania zadawane przez dzieci. Dobrze jest zapisać imię autora obok pytania.</p>	<p>Arkusze szarego papieru, flasterki.</p>
JĘZYK	3.1, 3.2	<ul style="list-style-type: none"> • Wypowiada się na temat zdrowia, stosując słowa z beczki słów. 	<p>Beczka słów</p> <p>Nauczyciel zapisuje z dziećmi nowe dla nich wyrazy (słowa z symbolami) związane z tematem. Dzieje się tak przez cały czas trwania projektu. W ten sposób powstaje zbiór słów poszerzających słownictwo czynne i bierne dzieci.</p>	<p>Element obowiązkowy</p> <p>Nowe wyrazy można napisać na kolorowych kartkach i przykleić do beczki.</p>	<p>Duży arkusz szarego papieru z naszkicowaną beczką.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK, RUCH, MUZYKA, ZDROWIE	8.1, 8.2	<ul style="list-style-type: none"> Śpiewa piosenkę. 	<p>Nauka piosenki <i>Co trzeba zrobić, by zdrowym być?</i> Nauczyciel śpiewa piosenkę, a następnie powtarza ją z dziećmi, kilkakrotnie ucząc je słów i melodii. W czasie nauki rozmawia z dziećmi o treści piosenki i prosi o wymyślanie ruchów do słów.</p>		Tekst piosenki (załącznik 1).
JĘZYK, FORMY PLASTYCZNE	14.2, 14.3, 14.7	<ul style="list-style-type: none"> Wypowiada się na temat codziennych czynności. Wykonuje odcisk swoich dłoni. 	<p>Tworzenie harmonogramu dnia przedszkolnego Na dużym arkuszu papieru dzieci wspólnie tworzą harmonogram dnia przedszkolnego. Nauczyciel zapisuje godzinę, a dzieci wykonują obok niej rysunek. Harmonogram jest uzupełniany podczas trwania całego projektu. Dzieci podpisują się pod harmonogramem odciskiem swoich dłoni. Przykładowy rozkład dnia: – godzina 8:00 – symbol mycia rąk, – godzina 9:00 – symbol śniadania, – godzina 10:00 – poranna gimnastyka.</p>	Harmonogram daje możliwość nauczania dzieci regularności i dbania o kolejność takich rzeczy, jak: mycie rąk przed śniadaniem, sprzątanie po jedzeniu itd. W harmonogramie można ująć cały dzień, wraz z czynnościami, które dziecko powinno wykonywać w domu.	Arkusz papieru, kredki, farby.
JĘZYK, FORMY PLASTYCZNE	1.1, 3.1, 3.2, 9.2	<ul style="list-style-type: none"> Prezentuje zawartość apteczki pierwszej pomocy. 	<p>Apteczka pierwszej pomocy Zadaniem dzieci jest narysowanie apteczki pierwszej pomocy wraz z elementami, jakie zawiera. Po wykonaniu rysunków dzieci rozmawiają na temat tego, co wiedzą o apteczkach oraz ich zawartościach, prezentując przy tym własne prace.</p>	Wypowiedzi dzieci nie należy korygować. Ćwiczenie to ma pokazać, jaką wiedzę na temat apteczki oraz udzielania pierwszej pomocy mają dzieci na początku projektu.	
JĘZYK	14.6	<ul style="list-style-type: none"> Wykonuje ćwiczenia artykulacyjne i oddechowe. 	<p>„Jemy” zupę – gimnastyka narządów mowy Dzieci wyobrażają sobie, że jedzą zupę. Najpierw dmuchają na nią, bo jest gorąca. Zupa dzieciom smakuje, więc mlaskają i oblizują wargi. Po zakończeniu jedzenia myją językiem zęby: na górze, na dole, od środka i od zewnątrz.</p>	Nauczyciel opowiada, co się dzieje oraz demonstruje poszczególne ćwiczenia.	



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK, MATEMATYKA, BADANIE	4.3, 3.1	<ul style="list-style-type: none"> Rozwiązuje zagadkę. Rozpoznaje warzywa i owoce za pomocą dotyku. Określa wielkość owoców/warzyw. Postępuje się określeniami: mały – większy – największy; mniejszy – większy. 	<p>Zgadula Nauczyciel trzyma worek pełen różnych owoców i warzyw. Dzieci mają zawiązane oczy i kolejno sięgają po owoc/warzywo do worka. Zadaniem każdego dziecka jest rozpoznanie owoców i warzyw poprzez dotyk, a następnie podzielenie produktów na warzywa i owoce. Dzieci określają ich kolor, kształt, porównują wielkości. Na zakończenie dzieci z nauczycielem, poprzez wyklaskanie, dzielą nazwy poszczególnych warzyw i owoców na sylaby.</p>	Należy pamiętać o umyciu warzyw i owoców przed ćwiczeniem. Dzieci mogą dzielić samodzielnie wyrazy na sylaby.	Worek, może być z ciemnej folii lub innego materiału, owoce i warzywa: gruszka, jabłko, banan, cytryna, ogórek, marchew, cebula, pomidor.
MATEMATYKA	13.1, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> Liczy obiekty. Klasyfikuje przedmioty według określonych cech. Kończy ciąg guzików według podanego wzoru. Używa określeń: mały, duży, mniejszy, większy, tej samej wielkości. Nazywa kolor guzików. Określa wielkość guzików. 	<p>Liczymy witaminy Nauczyciel prosi dzieci, aby wyobraziły sobie, że guziki to witaminy. Proponowane aktywności: – dzielenie „witamin” zgodnie z kolorem, – dzielenie „witamin” zgodnie z wielkością, – układanie „witamin” od najmniejszej do największej i na odwrót, – kontynuowanie ułożonego przez nauczyciela wzoru (dokończenie ciągu guzików według rytmu) – liczenie „witamin”, – określanie, gdzie jest więcej „witamin”, a gdzie mniej itp.</p>		Guziki różnego koloru i wielkości.
MATEMATYKA, RUCH	5.3, 5.4, 13.1	<ul style="list-style-type: none"> Liczy elementy. Wykonuje ćwiczenia gimnastyczne zaproponowane przez nauczyciela. 	<p>Matematyczna gimnastyka Dzieci biorą udział w porannej gimnastyce. Nauczyciel proponuje dzieciom, aby wykonywały określoną liczbę figur, np. trzy skłony, cztery kroki w przód, pięć kroków w tył, dziesięć kroków w miejscu. Nauczyciel wraz z dziećmi w trakcie wykonywania ćwiczeń liczy liczbę wykonanych elementów.</p>	Zabawie może towarzyszyć rytmiczna muzyka. Nauczyciel pokazuje poszczególne figury i ćwiczy wraz z dziećmi.	Dowolny podkład muzyczny.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
BADANIE	2.5, 3.1	<ul style="list-style-type: none"> Bada czystość przedmiotów. Wypowiada się na temat czystości. 	<p>Test białej szmatki Dzieci otrzymują białe szmatki. Zadaniem dzieci jest sprawdzenie czystości kilku miejsc w przedszkolu, np. poprzez przetarcie szmatką regału lub parapetu. Po sprawdzaniu nauczyciel rozmawia z dziećmi na temat wykonanego zadania. Przykładowe pytania nauczyciela: <i>Co zauważyliście? Jak myślicie, dlaczego tak się dzieje, że wszędzie jest kurz?</i></p>		Białe szmatki lub chusteczki.
BADANIE, ZDROWIE	2.1, 2.3	<ul style="list-style-type: none"> Odróżnia środki higieniczne od innych środków. Nazywa wybrane przedmioty. Pokazuje sposób używania wybranych przedmiotów. 	<p>Środki czystości Zadaniem dziecka jest segregacja – umieszczenie w jednej obręczy środków do higieny ciała, w drugiej przedmiotów niezwiązanych z tym tematem. Dzieci nazywają je i pokazują, w jaki sposób się ich używa, np. jak używa się szczoteczki do zębów, szczotki do włosów, gąbki.</p>		Obręcz hula-hop, różnego rodzaju środki do mycia ciała oraz inne (dowolne) przedmioty niezwiązane z tematem higieny.
FORMY PLASTYCZNE	9.2	<ul style="list-style-type: none"> Odróżnia produkty zdrowe od szkodliwych. Przykleja odpowiednie obrazki na szablonie zębów. 	<p>Zdrowe zęby Dzieci mają do dyspozycji dwa duże zęby: jeden z białego brystolu, a drugi z szarego. Można narysować na nich odpowiednio dobrane uśmiechnięte lub smutne buzie. Na szablon zębów dzieci przyklejają produkty, które szkodzą zębom oraz produkty, które są dla nich zdrowe. Później nauczyciel rozmawia z dziećmi na temat wykonanej pracy. Przykładowe pytania: <i>Co zauważyłeś? Jak myślicie, dlaczego tak się dzieje?</i></p>		Dwa szablony zębów – wesoły i smutny (biały i szary), fotografie i rysunki produktów spożywczych, np. owoców, warzyw, słodczy, słodkich napojów, wody.
FORMY PLASTYCZNE	9.2	<ul style="list-style-type: none"> Wypowiada się na temat zastosowania mydła. Wykonuje formę plastyczną z mydła. 	<p>Mydlana głowa Nauczyciel rozmawia z dziećmi na temat mydła: <i>Do czego służy? Jak można wykorzystać mydło?</i> Następnie dzieci otrzymują kilka kolorowych kłębków wełny do stworzenia mydlanej głowy. Każde dziecko moczy swoją wełnę, namydla ręce i poprzez ugniatanie tworzy kuleczkę. Jest ona ugniatana tak długo, aż uzyska zbity kształt kuli. Można do niej przyczepić oczy, usta, nos i włosy i stworzyć mydlaną twarz.</p>	Mydlaną głowę wykonuje się techniką filcowania na mokro – poradniki dotyczące filcowania można znaleźć w internecie.	Wełna, mydło, miska z wodą, folia.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
FORMY PLASTYCZNE, JĘZYK, TEATR	7.2, 9.2	<ul style="list-style-type: none"> Rysuje i nazywa kilka przedmiotów używanych podczas sprzątnia. Naśladuje ruchy nauczyciela i rówieśników. 	<p>Narzędzia do sprzątnia</p> <p>Dzieci rysują przedmioty, które są pomocne podczas robienia porządków. Prezentują je, po czym nazywają, opisują, do czego służą oraz pokazują, w jaki sposób się ich używa (wybrane dziecko lub nauczyciel pokazują, a pozostałe dzieci naśladują).</p>	Podczas naśladowania dzieci mogą wydawać dźwięki towarzyszące (charakterystyczne dla) danej czynności.	Kartki formatu A4, kredki.
MUZYKA, RUCH	5.4, 8.2	<ul style="list-style-type: none"> Odróżnia dźwięk od ciszy. Porusza się zgodnie z muzyką. Utrzymuje równowagę, stojąc na jednej nodze. 	<p>Zarazki</p> <p>Wybrane dziecko dostaje gąbkę lub kostkę mydła. Jego zadaniem jest obserwowanie innych dzieci, które wcielają się w rolę zarazków i biegają swobodnie w rytm muzyki. Kiedy następuje przerwa w melodii, dzieci stają w bezruchu. Dziecko-mydło chodzi i sprawdza, czy ktoś się nie porusza. Gdy któreś z dzieci się poruszy dziecko-mydło zabiera je ze sobą na bok sali. Ostatecznie mydło wygrywa z zarazkami.</p>	Przed zabawą nauczyciel może powiedzieć dzieciom, że zarazki poruszają się w różnych kierunkach, czasem szybko, czasem wolno, mają różny wygląd (dlatego dzieci mogą przyjmować najróżniejsze pozy). Dla urozmaicenia zabawy dzieci mogą stać na jednej nodze podczas przerwy w muzyce.	Wybrane przez nauczyciela utwory muzyczne, mydło lub gąbka.
RUCH, ZDROWIE	5.3, 5.4	<ul style="list-style-type: none"> Wykonuje polecenia nauczyciela. Wykonuje ćwiczenia relaksujące. 	<p>Ćwiczenia</p> <p>Propozycje ćwiczeń rozgrzewających:</p> <ul style="list-style-type: none"> – dzieci maszerują po obwodzie koła, wchodzą do środka szarfy i przeciągają ją oburącz w górę; – dzieci przeskakują obunóż z szarfy do szarfy, a także zakładają szarfy na ramiona i wprawiają je w ruch; – dzieci czołgają się pod dwoma złączonymi stołami; – dzieci rzucają piłki do celu, np. do wiadra. – dzieci ćwiczą utrzymanie równowagi, przechodząc po ławeczce lub linie ułożonej na podłodze. <p>Na zakończenie można przeprowadzić ćwiczenie relaksujące: dzieci kładą się na podłodze, a następnie unoszą ręce w górę – wtedy następuje wdech, gdy ręce opadają – dzieci wydychają powietrze.</p>	Ćwiczenia ruchowe najlepiej powtarzać w każdym tygodniu projektu.	Szarfy, piłka, kosz, lina, ławeczka gimnastyczna.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
ZDROWIE	2.2, 5.1	<ul style="list-style-type: none"> Kroi wybrane owoce/warzywa. Zachowuje bezpieczeństwo, posługując się nożem. 	<p>Salatki owocowe i warzywne</p> <p>Dzieci z nauczycielem przygotowują sałatkę – myją owoce/warzywa, obierają je i kroją. Następnie mieszają i rozkładają na talerze. Swoimi przysmakami mogą poczęstować pozostałe dzieci w przedszkolu.</p>	<p>Dobrze jest, aby dzieci miały możliwość jak najwięcej czynności wykonać samemu. Można poprosić o pomoc i wsparcie pracowników kuchni przedszkolnej. Należy zwrócić uwagę dzieci na zachowanie bezpieczeństwa. Owoce i warzywa można obrać wcześniej.</p>	<p>Deski do krojenia, miseczki, talerzyki, noże, widelce, obieraczki do warzyw i owoców.</p>

➤ 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. Zarazki to wirusy i bakterie, które wywołują choroby. Są wszędzie, choć ich nie widać. Można je zobaczyć pod mikroskopem.

Praca z materiałem na platformie (ścieżka: 4-latki>człowiek>1)

Na ekranie widać salę przedszkolną. Z boku ekranu z prawej strony w dolnym rogu jest mikroskop. Basia siedzi na dywanie z kolegą. Dziewczynka układa wieżę z klocków, a chłopiec bawi się samochodzikiem. Dwoje innych dzieci siedzi obok – układa klocki. Jedna dziewczynka siedzi przy stoliku i maluje.

Elementy interaktywne – fragment dywanu, stolik, samochodzik, jabłko (na stole).

Dziecko przesuwając mikroskop na wybrany przedmiot. Pojawia się okrągły obraz zbliżenia pod mikroskopem, na którym widoczne są bakterie. Aby wrócić do widoku sali, należy kliknąć przycisk WSTECZ.

Element interaktywny – mikroskop. Dziecko przesuwając mikroskop na dywan.

N: Co zauważyliście? LUB Co widzicie?

D: Kółko. LUB Kolorowe kropki. LUB Nie wiem.

N: To ciekawe, co powiedziałaś. Opowiedz więcej o tych kółkach. LUB Rzeczywiście, wygląda to podobnie do kropek. Co jeszcze zauważyłaś? LUB Zobaczmy to jeszcze raz.

Czy to są zarazki? LUB Na dywanie są zarazki, prawda?



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Po wybraniu wszystkich przedmiotów pojawia się przycisk DALEJ.

Obraz dokładnie taki sam, jak w poprzedniej scenie (sala przedszkolna). Z prawej strony znajduje się pasek, a na nim ikony: odkurzacz, biała szmatka z płynem do czyszczenia stołu, umywalka łazienkowa, zlew kuchenny.

Dziecko klika na wybrany przedmiot i przeciąga go w dowolne miejsce ekranu.

Element interaktywny – odkurzacz.

Basia zaczyna odkurzać.

N: Co tu się dzieje? LUB Co zauważyliście?

D: Basia czyści. LUB Sprząta.

N: Masz rację. Basia odkurza dywan. Jak myślisz, dlaczego Basia to robi? LUB Rzeczywiście, Basia sprząta. Opowiedz, co jeszcze tutaj się dzieje.

~~Co robi Basia? LUB Basia odkurza, prawda?~~

Element interaktywny – szmatka i płyn.

Basia zaczyna przecierać szmatką stół i spryskiwać go płynem.

N: Co zauważyliście? LUB O co tutaj chodzi?

D: Basia czyści. LUB Szmatka.

N: Dobrze zauważyłeś. Basia czyści meble. Opowiedz więcej o tym czyszczeniu mebli. LUB Rzeczywiście, zauważyłeś szmatkę. Co jeszcze tutaj widzisz?

~~Czym Basia przeciera meble? LUB Basia sprząta, prawda?~~

Element interaktywny – zlew kuchenny.

Dziecko klika na zlew kuchenny. Basia wstaje, bierze jabłko ze stołu i wychodzi. Po kilku sekundach wraca. W chmurce nad głową Basi pojawia się zlew kuchenny i ręce Basi myjące jabłko.

N: Co tu się dzieje? LUB O co tutaj chodzi?

D: Jest jabłko. LUB Chmurka. LUB Umyła jabłko.

N: Zauważyłeś jabłko. Opowiedz, co działo się z tym jabłkiem? LUB Dobrze widziałeś, pojawiła się chmurka. Opowiedz o niej więcej. LUB Rzeczywiście, Basia umyła jabłko. Jak myślisz, dlaczego tak zrobiła?

~~Czy Basia myła jabłko? LUB Widziałeś jabłko, prawda?~~



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Element interaktywny – umywalka łazienkowa.

Chłopiec bawiący się samochodzikiem wychodzi (znika z ekranu). Po kilku sekundach wraca, a nad jego głową pojawia się chmurka z umywalką łazienkową oraz ręce chłopca myjące samochodzik.

N: Co zauważyliście? LUB O co tutaj chodzi?

D: Mył samochodzik. LUB Była woda. LUB Był kran.

N: Masz rację, chłopiec mył samochodzik. Jak myślisz, dlaczego to robił? LUB Powiedziałeś, że zauważyłeś wodę. Opowiedz, co jeszcze widziałeś. LUB Rzeczywiście, widać było kran. Co jeszcze się działo?

Po wybraniu przedmiotu ikona znika z zakładki. Po wybraniu wszystkich ikon pojawia się przycisk DALEJ.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Na ekranie jest sala przedszkolna. Z boku ekranu jest mikroskop. Basia siedzi na dywanie i układa wieżę z klocków, a chłopiec obok bawi się samochodzikiem. Inne dzieci układają klocki i malują.

Elementy interaktywne – fragment dywanu, stolik, samochodzik, jabłko (na stole).

Dziecko przesuwając mikroskop nad wybrany przedmiot. Pojawia się obraz zbliżenia pod mikroskopem – widać znacznie mniej bakterii.

N: Co zauważyliście? LUB Jak myślicie, co tu się stało?

D: Jest dywan. LUB Trzy kółka. LUB Jest czysto.

N: Masz rację, widać było dywan. Opowiedz, co się z nim działo. LUB Powiedziałeś, że zauważyłeś kilka kółek. To są zarazki. Opowiedz, co jeszcze tu zauważyłeś? LUB Rzeczywiście, jest czysto. Jak myślisz, jak to się stało, że jest czysto?

Dywan już jest czysty prawda? LUB Czym odkurzała Basia?

Główna idea 2. Mogę chronić siebie i innych przed zarazkami.

Ekran podzielony na pół. Najpierw akcja dzieje się na lewej połowie, a po jej zakończeniu – na połowie prawej.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Lewa połowa ekranu:

Dwójka dzieci (dziewczynka i chłopiec) siedzi na dywanie i bawi się klockami. Z prawej strony w rogu tego ekranu jest kosz na śmieci. Podczas zabawy chłopiec kicha, nie zasłaniając twarzy. Widać, jak maleńkie kropelki zawierające zarazki rozprzestrzeniają się i osiadają na zabawkach, dywanie, dziewczynce.

N: Co zauważyliście? LUB Co się tutaj stało?

D: Chłopiec jest chory. LUB Chłopiec kicha.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

N: Powiedziałaś, że chłopiec jest chory. Wyjaśnij, co masz na myśli. LUB Masz rację, chłopiec kicha, bo ma katar. Opowiedz, co jeszcze widziałeś?

Chłopiec kichnął na dziewczynkę, prawda? LUB Co zrobił chłopiec?

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Prawa połowa ekranu:

Dwójka dzieci (dziewczynka i chłopiec) siedzi na dywanie i bawi się klockami. Chłopiec kicha, zasłaniając twarz chusteczką higieniczną, którą wcześniej wyjął z kieszeni – animacja zatrzymuje się.

Element interaktywny – chusteczka.

Dziecko klika na chusteczkę, po czym podświetla się kosz. Zadaniem dzieci jest przeciągnięcie chusteczki do kosza.

Po przeciągnięciu chusteczki pojawia się przycisk DALEJ.

N: Co się stało? LUB Co zauważyliście?

D: Chłopiec kichnął. LUB Była chusteczka. LUB Był kosz.

N: Dobrze zauważyłaś. Chłopiec kichnął. Opowiedz, co się działo dalej. LUB Rzeczywiście, była chusteczka. Opowiedz, co się z nią stało. LUB Dobra uwaga. Jak sądzisz, o co chodzi z tym koszem?

Czy chłopiec powinien się zasłonić chusteczką? LUB Gdzie trzeba wyrzucić chusteczkę?

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Lewa połowa ekranu:

Chłopiec podchodzi do toalety i dotyka ręką muszli sedesowej.

Element interaktywny – dłoń chłopca.

Dziecko klika na dłoń, pojawia się zbliżenie – obraz w powiększeniu mikroskopowym, na którym widać bakterie znajdujące się na dłoni chłopca. Chłopiec podchodzi do umywalki.

Element interaktywny – kran.

Chłopiec myje ręce bez użycia mydła. Pojawia się zbliżenie mikroskopowe na jego dłoń – jest na niej tyle samo zarazków co przed umyciem.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Prawa połowa ekranu:

Chłopiec podchodzi do toalety i dotyka ręką muszli sedesowej.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Element interaktywny – dłoń chłopca.

Dziecko klika na dłoń, pojawia się zbliżenie – obraz w powiększeniu mikroskopowym, na którym widać bakterie znajdujące się na dłoni chłopca. Chłopiec podchodzi do umywalki.

Element interaktywny – dozownik mydła.

Chłopiec myje ręce z użyciem mydła. Pojawia się zbliżenie mikroskopowe na jego dłoń – jest na niej tylko jedna bakteria.

Główna idea 3. Gdy chorujemy, zwracamy się o pomoc do lekarza.

Dwójka dzieci (Basia i chłopiec) siedzi na dywanie i bawi się klockami. Z prawej strony w rogu ekranu jest kosz na śmieci. Podczas zabawy chłopiec kicha, nie zasłaniając twarzy. Widać, jak małe kropelki zawierające zarazki rozprzestrzeniają się i osiadają na zabawkach, dywanie, dziewczynce.

N: Co zauważyliście? LUB Co się tutaj stało?

D: Chłopiec jest chory. LUB Chłopiec kicha.

N: Rzeczywiście, chłopiec jest chory. Opowiedz, co jeszcze widziałeś. LUB Masz rację, chłopiec kicha. Co o tym sądzisz?

Chłopiec jest chory, prawda? LUB Co zrobił chłopiec?

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Basia leży chora w łóżku, obok łóżka stoi jej tata.

N: Co tu się stało? LUB Jak myślicie, co się dzieje?

D: Basia jest chora. LUB Leży w łóżku.

N: Dobra obserwacja. Basia jest chora. Jak sądzicie, jak to się stało? LUB Rzeczywiście, Basia leży w łóżku. Jak myślicie, dlaczego?

Czy Basia jest chora? LUB Gdzie leży Basia?

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Z lewej strony ekranu wchodzi do pokoju lekarka, która trzyma w ręce torbę lekarską. Postać staje po prawej stronie łóżka Basi, po czym Basia siada na nim.

Z prawej strony ekranu widać pasek z ikonami: termometr elektroniczny, stetoskop, patyczek do gardła, długopis z bloczkiem recept.

Elementy interaktywne – termometr (lekarka wyciąga z torby termometr i mierzy temperaturę Basi); stetoskop (lekarka wyciąga z torby stetoskop i osłuchuje Basię); patyczek (lekarka wyciąga z torby patyczek i zagląda Basi do gardła); długopis z bloczkiem recept (lekarka wyciąga z torby długopis, bloczek recept i wypisuje receptę, po czym wręcza ją tacie).



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

N: Co zauważyliście? LUB Co się tutaj dzieje?

D: Przyszła doktorka. LUB Basia jest chora.

N: Przyszła pani doktor, czyli lekarka. Co jeszcze zapamiętałaś? LUB Masz rację, Basia jest chora. Co jeszcze zauważyłeś?

Czy lekarka zbadała Basię? LUB Gdzie leżała Basia?

Każda ikona po użyciu znika. Trzy pierwsze ikony są aktywne od razu, czwarta aktywna jest dopiero po wykorzystaniu trzech pierwszych (w dowolnej kolejności).

Lekarka wypisuje receptę i wręcza ją tacie Basi. Oboje wychodzą z pokoju.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Do pokoju wchodzi tata Basi, ma w ręku talerz owoców i butelkę syropu oraz łyżeczkę. Podaje dziecku syrop, dotyka czoła Basi, siada obok niej, podaje jej kilka kawałków owoców. Tata zaczyna czytać Basi książkę. Po chwili robi się ciemno, tata wychodzi. Kiedy wstaje dzień, Basia wychodzi z łóżka, jest uśmiechnięta i wygląda na zdrową.

N: Co zauważyliście? LUB Co tutaj się działo?

D: Basia pije syrop. LUB Basia je jabłko. LUB Basia jest zdrowa.

N: Masz rację, Basie pije syrop, który podał jej tata. Co myślisz o tym syropie? LUB Rzeczywiście, Basia je jabłko. Opowiedz, co jeszcze zauważyłeś? LUB Świetna uwaga, Basia jest już zdrowa. Jak myślicie, jak to się stało?

Czy tata Basi podaje jej syrop? LUB Co pije Basia?

Główna idea 4. W nagłych sytuacjach wzywamy pogotowie ratunkowe (numery telefonów to 112 lub 999).

Na ekranie jest park. Na ławce siedzi starsza pani i czyta gazetę.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Na ekran wjeżdża na rowerze Tadek. Ma kask na głowie. Rower wjeżdża na kamień, a Tadek się przewraca. Starsza pani podchodzi do dziecka, pochyla się nad nim. Po chwili wyciąga telefon z kieszeni i dzwoni po pomoc. Na ekranie pojawia się telefon komórkowy z wybranym numerem alarmowym 112.

N: Co zauważyliście? LUB Co tutaj się stało?

D: Tadek upadł. LUB Wypadek.

N: Masz rację, Tadek upadł. Co jeszcze możecie powiedzieć o tym wypadku? LUB Rzeczywiście, był wypadek. Opowiedz, proszę, jak to się wydarzyło.

Czy Tadek miał wypadek? LUB Co robił Tadek?

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Przyjeżdża pogotowie i zabiera Tadka.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

N: Co się tutaj wydarzyło? LUB Opowiedzcie, co tutaj widzieliście.

D: Przyjechała karetka. LUB Nie ma Tadka.

N: Rzeczywiście, przyjechała karetka. Co jeszcze zauważyliście? LUB Masz rację, nie ma już Tadka. Jak myślicie, co się stało?

~~Czy po Tadka przyjechało pogotowie?~~ LUB ~~Gdzie zniknął Tadek?~~

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Tadek leży w szpitalu, ma złamaną rękę i założony gips. Starsza pani odwiedza go i przynosi mu książkę.

N: Co tutaj widzicie? LUB Opowiedzcie, co się tutaj dzieje?

D: On jest w szpitalu. LUB Złamał rękę.

N: Dobre spostrzeżenie. Tadek jest w szpitalu. Co jeszcze zauważyliście? LUB Masz rację, Tadek ma złamaną rękę. Opowiedz więcej o tym, co widzisz.

~~Tadek leży w szpitalu, prawda?~~ LUB ~~Czy Tadek ma gips?~~

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Na ekranie jest kuchnia. Przy stole siedzi Basia, a na stole leży telefon. Wchodzi tata Basi, ślizga się na rozlanej cieczy i upada, tracąc przytomność. Dziewczynka pochyla się nad tatą, po chwili bierze telefon i dzwoni po pomoc.

Element interaktywny – telefon.

N: Co tutaj widzieliście? LUB Jak myślicie, co się tutaj wydarzyło?

D: Tata upadł. LUB Basia dzwoni po pomoc.

N: Rzeczywiście, tak się stało: tata Basi upadł. Co jeszcze zauważyliście? LUB Masz rację, Basia dzwoni po pomoc. Opowiedz, proszę, dlaczego Basia wzywa pomoc?

~~Trzeba zadzwonić na pogotowie, prawda?~~ LUB ~~Co robi tata Basi?~~

Elementy interaktywne – cyfry na wyświetlaczu telefonu.

Po wpisaniu numeru 112 lub 999 podświetla się zielona słuchawka. Jeśli dziecko wpisze niewłaściwy numer i kliknie słuchawkę, z ekranu znika numer i słuchawka przestaje być aktywna. Po wpisaniu poprawnego numeru i kliknięciu słuchawki przyjeżdża karetka.

N: Co tutaj się działo? LUB Co zauważyliście?

D: Przyjechała karetka. LUB Dzwoniła po pomoc.

N: Tak, masz rację, przyjechała karetka. Wyjaśnijcie, jak to się stało? LUB Rzeczywiście, było widać numer pogotowia. Co jeszcze widzieliście?

~~Dokąd karetka zabierze tatę Basi?~~ LUB ~~Czy tata Basi będzie musiał pojechać do szpitala?~~



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Główna idea 5. Aby dziecko było zdrowe, powinno jeść zdrowe jedzenie, dużo się ruszać, odpoczywać (spać) i właściwie się ubierać.

Ekran jest podzielony na dwie części. Z boku są buzie – zadowolona i smutna. Dzieci decydują, co jest dobre, a co złe dla zdrowia poprzez przeciągnięcie buźki na określoną część obrazu – białe kółko u dołu ekranu.

Lewa strona ekranu: Tadek jedzie na hulajnodze.

Element interaktywny: trójkąt po prawej stronie ekranu.

Prawa strona ekranu: Tadek siedzi przed ekranem telewizora.

N: Co widzicie? LUB Co tu się dzieje?

U: Tadek ogląda bajkę. LUB Tadek jeździ.

N: Macie rację, co jeszcze możecie opowiedzieć o Tadku? LUB Powiedziałeś, że Tadek jeździ. Co o tym sądzisz?

~~Tadek ogląda bajkę, prawda? LUB Czy oglądanie telewizji jest zdrowe?~~

Element interaktywny – symbole buziek: uśmiechnięta symbolizująca dobre zachowanie i smutna symbolizująca złe zachowanie. Dziecko przesuwa miny na odpowiednią część ekranu, oceniając zachowanie dzieci w obu przypadkach. Jeśli symbole zostaną dobrze dopasowane, pojawi się przycisk DALEJ.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Lewa strona ekranu: Basia gra z tatą w piłkę na świeżym powietrzu.

Element interaktywny: trójkąt po prawej stronie ekranu.

Prawa strona ekranu: Basia siedzi przed komputerem.

N: Co tutaj zauważyliście?

D: Basia gra na komputerze. LUB Basia gra w piłkę.

N: Masz rację, Basia gra na komputerze. Co o tym sądzisz? LUB Dobrze zauważyłeś, Basia gra w piłkę. Opowiedz o tej grze.

~~Masz rację, Basia gra na komputerze. Czy to jest dla niej dobre? LUB Dobrze zauważyłeś, Basia gra w piłkę. Dlaczego powinniśmy uprawiać sport?~~

Element interaktywny: symbole buziek, uśmiechnięta symbolizująca dobre zachowanie i smutna symbolizująca złe zachowanie. Dziecko przesuwa miny na odpowiednią część ekranu, oceniając zachowanie dzieci w obu przypadkach. Jeśli symbole zostaną dobrze dopasowane, pojawi się przycisk DALEJ.

Element interaktywny – przycisk DALEJ. Lewa strona ekranu: na stole stoi posiłek składający się z hamburgera, frytek i słodkiego, gazowanego napoju.

Element interaktywny – przycisk po prawej stronie ekranu.

Prawa strona ekranu: na stole stoi posiłek składający się ze zdrowej kanapki z warzywami, połowy jajka i pomidora oraz szklanki wody.

Element interaktywny – symbole buziek, uśmiechnięta symbolizująca dobre zachowanie i smutna symbolizująca złe zachowanie. Dziecko przesuwa miny na odpowiednią część ekranu, oceniając posiłki w obu przypadkach. Jeśli symbole zostaną dobrze dopasowane, pojawi się przycisk DALEJ.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

N: Co tutaj widzicie? LUB Co zauważyliście?

D: Są frytki. LUB Sałata. LUB Jest woda.

N: Rzeczywiście, opowiedz, co jeszcze zauważyłeś. LUB Zauważyłeś sałatę. Opowiedz, co jeszcze widziałeś. LUB Zauważyłaś wodę. Powiedz, jak rozumiesz ten rysunek?

Czy frytki są zdrowe? LUB Czy na stole jest woda? LUB Co leży obok kanapki?

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Lewa strona ekranu: na stole stoi talerz wypełniony słodyczami.

Element interaktywny – trójkąt po prawej stronie ekranu.

Prawa strona ekranu: na stole stoi talerz wypełniony owocami i warzywami.

Element interaktywny – symbole buziek, uśmiechnięta symbolizująca dobre zachowanie i smutna symbolizująca złe zachowanie. Dziecko przesuwa miny na odpowiednią część ekranu, oceniając posiłki w obu przypadkach. Jeśli symbole zostaną dobrze dopasowane, pojawi się przycisk DALEJ.

N: Co tutaj zauważyliście?

D: Lizaki. LUB Owoce. LUB Leży talerz.

N: Rzeczywiście, widać tu lizaki. Opowiedz, co jeszcze zauważyłeś. LUB Zauważyłeś owoce. Jak myślisz, dlaczego tu się znalazły? LUB Na stole zauważyłeś talerz. Opowiedz o nim.

Czy owoce są zdrowe? LUB Wymień owoce, które tu widzisz.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Lewa strona ekranu: jest noc, Basia śpi w swoim łóżku.

Element interaktywny – przycisk po prawej stronie ekranu.

Prawa strona ekranu: jest noc, Basia ogląda telewizję.

N: Co tu się dzieje? LUB O co tu chodzi?

D: Basia śpi. LUB Ogląda bajkę.

N: Powiedziałeś, że Basia śpi. Co jeszcze zauważyłeś? LUB Rzeczywiście, Basia ogląda bajkę. Opowiedz więcej.

Czy Basia może oglądać telewizję w nocy? LUB Co robi Basia?

Element interaktywny – przycisk DALEJ.

Lewa strona ekranu: zimowa sceneria, Tadek lepi bałwana. Jest ubrany w zimowe obuwie, czapkę, szalik i rękawiczki oraz ma zapiętą kurtkę.

Element interaktywny: trójkąt po prawej stronie ekranu.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Prawa strona ekranu: zimowa sceneria, Tadek lepi bałwana. Jest ubrany w zimowe obuwie, ma rozpiętą kurtkę i nie ma czapki, na ziemi leżą rękawiczki i szalik.

N: Co tutaj się dzieje?

D: Tadek lepi bałwana. LUB Jest zima.

N: Masz rację, Tadek lepi bałwana. Co jeszcze zauważyłeś? LUB Rzeczywiście, jest zima. Opowiedz, co jeszcze widzisz.

Czy Tadek jest prawidłowo ubrany? LUB Co leży na ziemi?

Tabela 2. Propozycje zabaw i zadań związanych z główną ideą

IDEA	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
1	2.5	<ul style="list-style-type: none"> Wymienia sposoby walki z zarażkami. Wykonuje działania związane z ochroną przed zarażkami. 	<p>Walka z zarażkami</p> <p>Dzieci opowiadają, co wiedzą o zarażkach, gdzie się one znajdują, jak się ich pozbyć. Celem rozmowy jest naprowadzenie na to, że pomieszczenia trzeba sprzątać, aby ograniczyć ilość zarażków. Wspólne sprząatanie: dzieci wspólnie sprzątają salę, myją zabawki, przecierają stół.</p>	Należy przygotować stanowiska do mycia zabawek.	Szmatki, miski, mydło, ręczniki.
2	5.2, 7.2	<ul style="list-style-type: none"> Wymienia sposoby ochrony przed zarażkami. Wykonuje rysunek na temat ochrony przed zarażkami. Naśladuje ruchy nauczyciela. 	<p>Koniec z zarażkami</p> <p>Dzieci odpowiadają na pytanie wprowadzające zadane przez nauczyciela: <i>Opowiedzcie, jakie znacie sposoby, aby unikać zarażków. Co można zrobić, aby się przed nimi ochronić?</i> Dzieci rysują na wspólnym arkuszu papieru różne sposoby ochrony przed zarażkami, np. mycie rąk, owoców. Nauczyciel imituje odgłosy kichania i kaszlu, zasłaniając usta wnętrzem łokcia. Dzieci naśladują ruch ręki nauczyciela. Dla utrudnienia można przyspieszyć tempo ruchów oraz kichania.</p>		Arkusz papieru, kredki.
3	6.1, 6.4	<ul style="list-style-type: none"> Opowiada, co należy zrobić podczas choroby. Wyjaśnia, kiedy i dlaczego należy zwrócić się do lekarza. 	<p>Co zrobię, gdy...</p> <p>Zabawa w niedokończone zdania. Dzieci siedzą w kole, nauczyciel trzyma piłkę. Turlając ją do któregoś z dzieci, wypowiada jedynie początek zdań, np.: <i>Gdy mam gorączkę...</i> Dzieci kończą zdania, opisując czynność, którą należy wykonać np. <i>gdy mamy wysoką temperaturę.</i></p>		Piłka.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

	1.1, 3.1, 6.1	<ul style="list-style-type: none"> Wymienia zawartość apteczki. Używa wybranych przedmiotów z apteczki. Udziela pomocy. 	<p>Apteczka pierwszej pomocy</p> <p>Dzieci oglądają przyniesioną przez nauczyciela apteczkę pierwszej pomocy, omawiają jej zawartość – nazywają poszczególne przedmioty, określają ich zastosowanie. Następnie dzieci udzielają pierwszej pomocy sobie nawzajem lub lalkom. Nauczyciel zaczyna rozmowę, np.: <i>Spójrzcie! Lalka ma ranę. Co musimy zrobić w tej sytuacji?</i> Nauczyciel instruuje dzieci, w jaki sposób pomóc poszkodowanemu.</p>	<p>Poszczególne ćwiczenia dzieci mogą wykonywać na sobie lub na lalce. Tego dnia przedszkolaków może odwiedzić pielęgniarka lub ratownik medyczny. Ważne jest, aby dzieci miały możliwość samodzielnego udzielenia pomocy sobie lub zabawkom, np. zawiązania bandaża czy przyklejenia plastra.</p>	<p>Apteczka pierwszej pomocy z zawartością.</p>
4	6.1	<ul style="list-style-type: none"> Wie, gdzie należy szukać pomocy. Potrafi wezwać pomoc. Wybiera numer alarmowy 112 lub 999. 	<p>Wypadek</p> <p>Dzieci przedstawiają scenkę wypadku, opowiadając, jak należy postąpić i gdzie należy zwrócić się o pomoc (112 lub 999). Ćwiczą rozmowę przez telefon: jedno dziecko wybiera numer i dzwoni po pomoc, a drugie odbiera telefon. Początkowo niech nauczyciel będzie osobą odbierającą telefon.</p>	<p>Przed rozpoczęciem zabawy należy wspólnie z dziećmi ustalić, jakie sytuacje mogą wymagać pomocy i wymienić je. Tego dnia dobrze jest, aby do przedszkola przybył ratownik medyczny lub jednostka pogotowia ratunkowego.</p>	<p>Zabawki – telefony komórkowe.</p>
5	5.1	<ul style="list-style-type: none"> Opisuje skutki niewłaściwego odżywiania się. Wykonuje rysunki produktów żywnościowych i nakleja je na arkusz. Wyjaśnia, dlaczego powinniśmy zdrowo się odżywiać. 	<p>Wiemy, co jemy...</p> <p>Dzieci wykonują tygodniowy jadłospis. Nauczyciel dzieli arkusz na pięć kolumn – dni i wersy – pory dnia. Dzieci nakleją rysunki potraw i umieszczają na planie o danej porze dnia. Po tygodniu jadłospis zostaje umieszczony w Centrum Badawczym.</p>	<p>Należy przedstawić dzieciom jadłospis przedszkolny oraz zaplanować wykonanie rysunków produktów żywnościowych.</p>	<p>Kredki, farby, kleje, arkusz szarego papieru.</p>
	5.1	<ul style="list-style-type: none"> Wymienia produkty korzystne i niekorzystne dla naszego zdrowia. Wyjaśnia, które produkty zawierają witaminy. 	<p>Odrobinka witaminki</p> <p>Ta aktywność polega na segregowaniu niezdrowego i zdrowego jedzenia. Na arkuszu papieru są narysowane dwa duże talerze. Dzieci, podzielone na cztero- lub pięcioosobowe grupy, mają do dyspozycji fotografie zdrowej i niezdrowej żywności. Zadanie polega na posegregowaniu produktów żywnościowych na szkodliwe i korzystne dla zdrowia. Następnie nauczyciel rozmawia z dziećmi na temat wykonanych prac. Przykładowe pytania: <i>Opowiedzcie, co właśnie wykonaliście? Dlaczego w taki sposób podzieliliście produkty?</i> Po zakończeniu pracy plakat należy umieścić w Centrum Badawczym.</p>	<p>Ilustracje produktów należy przygotować wcześniej, przewidując po ok. osiem sztuk na jedną grupę. Przy tej okazji można zaprezentować dzieciom piosenkę <i>Witaminki</i>.</p>	<p>Ilustracje produktów żywnościowych, arkusz papieru, kleje.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

➤ **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

- Zarazki to wirusy i bakterie, które wywołują choroby. Są wszędzie, choć ich nie widać. Można je zobaczyć pod mikroskopem.
- Mogę chronić siebie i innych przed zarazkami.
- Gdy chorujemy, zwracamy się o pomoc do lekarza.
- W nagłych sytuacjach wzywamy pogotowie ratunkowe (numery telefonów to 112 lub 999).

FILM B

- Aby dziecko było zdrowe, powinno jeść zdrowe jedzenie, dużo się ruszać, odpoczywać (spać) i właściwie się ubierać.

➤ **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):

W trakcie wydarzenia kulminacyjnego przewidziany jest uroczysty przemarsz dzieci w kostiumach. Odbędzie się prezentacja makiet wykonanych podczas trwania projektu.

Dzieci podzielą się swoimi wrażeniami oraz opiniami na temat ich tworzenia. Zaplanowano także następujące przedstawienia:

- *Co trzeba zrobić, by zdrowym być?* – taniec dzieci w kostiumach do utworu Barbary Kosowskiej *Co trzeba zrobić, by zdrowym być?*;
- *Atak bakterii* – taniec dzieci do utworu Léo Delibes'a *Pizzicato Polka*;
- *Uwaga wypadek!* – dzieci prezentują, jak należy postąpić, gdy zdarzy się wypadek.

Wystawa prac wykonanych podczas trwania projektu jest kolejnym elementem wydarzenia kulminacyjnego. Odbędzie się również degustacja ciasteczek wykonanych przez dzieci.

Ponadto w tym wyjątkowym dniu zaproszeni goście będą mieć możliwość skorzystania z konsultacji z przedszkolnymi lekarzami oraz wykupienia leków w przedszkolnej aptece.

Działania przygotowawcze:

1. Przygotowanie kostiumów: owoce, warzywa, telewizor, komputer, lekarz, sportowiec. Nauka układu tanecznego do piosenki Barbary Kosowskiej *Co trzeba zrobić, by zdrowym być?*
2. Przygotowanie wystawy prac dzieci.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

3. Przygotowanie tańca do utworu Léo Delibes'a, *Pizzicato Polka*.
4. Przygotowanie gabinetu(-ów) lekarskiego – ustawienie stolików, wykonanie szyldu, przygotowanie akcesoriów lekarskich takich, jak: stetoskopy, plastry, bandaże, recepty, strzykawki, fartuchy itp.
5. Przygotowanie apteki – ustawienie stolików, wykonanie szyldu, przygotowanie tabletek, syropów.

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, BADANIE, FORMY PLASTYCZNE	9.2	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy formę plastyczną. • Wypowiada się na temat wykonanej pracy. 	<p>Zarazki</p> <p>Zadaniem dzieci jest wykonanie swojej wizji zarzązków. Prace można wykonać techniką kolażu z różnych materiałów. Później nauczyciel prowadzi rozmowę z dziećmi na temat wykonanej pracy: <i>Co możesz powiedzieć o swojej pracy? Co tutaj przedstawiłeś? Co to oznacza?</i></p>		Szmatki, gazety, skarpetki, rolki po papierze toaletowym, krepa, farby, brokat, wstążki, sznurki, kleje.
JĘZYK	1.1, 1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Rozpoznaje osobę po głosie. 	<p>Czyj to głos?</p> <p>Wybrane dziecko siada tyłem do grupy i zasłania sobie oczy. W tym czasie nauczyciel zadaje dzieciom pytanie związane z tematem, np.: <i>Jaki numer telefonu ma pogotowie ratunkowe?</i> Wybiera chętne dziecko, które odpowiada na pytanie. Dziecko z zawiązanymi oczami próbuje rozpoznać, do kogo należy głos. Nauczyciel wybiera kolejne dzieci.</p>	W trudniejszym wariantcie dzieci z zasłoniętymi oczami mogą same zadawać pytania.	
JĘZYK, MATEMATYKA	3.1, 3.3, 13.1, 14.6	<ul style="list-style-type: none"> • Szuka wyrazów w zdaniu. • Szuka sylab w wyrazie. 	<p>Wyrazy i sylaby</p> <p>Nauczyciel wypowiada dowolne, prawdziwe lub fałszywe, zdanie związane z tematem, np. <i>Owoce są bogate w witaminy</i> lub <i>Zęby myjemy tylko rano</i>. Zadaniem dzieci jest podskoczyć tyle razy, ile w zdaniu jest wyrazów, jeśli stwierdzą, że jest ono prawdziwe, lub klasnąć, jeśli, według nich, zdanie jest fałszywe. W kolejnej części dzieci mogą proponować swoje zdania. Następnie nauczyciel podaje dowolne wyrazy, np. te zapisane w beczce słów. Zadaniem dzieci jest podskoczyć lub klasnąć tyle razy, ile jest sylab w wyrazie. Dzieci mogą proponować własne wyrazy.</p>	Zdania powinny być związane z tematem.	



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK	3.3, 14.5	<ul style="list-style-type: none"> Słucha wiersza. Zadaje pytanie związane z treścią wiersza. 	<p>Wiersz <i>Małe stworzenie Barbary Kosowskiej</i> Dzieci słuchają wiersza i wypowiadają się na jego temat. Po przeprowadzeniu rozmowy nauczyciel ponownie odczytuje treść wiersza, tym razem zachęcając dzieci do swobodnego ilustrowania jego treści.</p>	Wiersz może być wstępem do innej aktywności, np. pracy plastycznej.	Wiersz (załącznik 1).
JĘZYK	14.6	<ul style="list-style-type: none"> Wymienia wyrazy rozpoczynające się określoną głoską. Wymienia wyrazy kończące się określoną głoską. Nazywa wybrane części ciała, choroby. 	<p>Poznajemy litery Nauczyciel pokazuje dzieciom wybrane litery, np. literę K. Następnie zadaje pytania: <i>Czy macie jakąś część ciała, której nazwa zaczyna się na k?</i> Chętne dzieci wskazują części ciała. Następnie nauczyciel pyta dzieci, czy w Centrum Badawczym znajdują się przedmioty, których nazwa zaczyna się tą głoską. Wybrane dziecko wskazuje przedmiot. Nauczyciel może zadawać inne pytania dotyczące konkretnych liter, łatwiejsze, np. czy w sali są jakieś zabawki, czy w grupie jest ktoś o imieniu..., lub trudniejsze związane z tematem: czy znacie jakąś chorobę... itp.</p>	Nauczyciel musi celowo wybierać głoski, tak aby wymyślanie wyrazów nie było dla dzieci zbyt trudne, np. wskazanie części ciała na „e”. Nauczyciel może też poprosić dzieci o wskazywanie wyrazów zakończonych daną głoską.	Kartki A4 z wybranymi literami.
JĘZYK	4.2, 5.1, 14.6	<ul style="list-style-type: none"> Rozpoznaje głoskę, którą rozpoczyna się słowo. Liczy sylaby w wyrazie. Wymienia produkty bogate w witaminę A, B, C, D, E. 	<p>Mapa witamin Nauczyciel ukrywa w sali karteczki, na których z jednej strony narysowany jest produkt spożywczy, a z drugiej strony napisane jest, w jaką witaminę jest bogaty (A, B, C, D, E). Karteczki położone są obrazkiem do dołu i jest ich tyle, ile jest dzieci. Zadaniem każdego dziecka jest odnalezienie jednej kartki. Kiedy wszyscy są gotowi, siadają w kole. Dzieci kolejno prezentują swoje znaleziska, mówiąc: <i>Ja znalazłem... (np. pomidora). On ma dużo witaminy... (B). Pomidor zaczyna się głoską p.</i> Następnie dzieci wspólnie liczą sylaby w nazwie produktu, a dziecko, które odnalazło obrazek, przykleja go w odpowiednim miejscu na plakacie (duża karta podzielona na cztery kolumny z symbolami witamin).</p>	Aby czekanie na swoją kolej w zadaniu się nie nudziło, dzieci przy okazji sylabizowania mogą np. podskoczyć odpowiednią liczbę razy.	Ilustracje z produktami spożywczymi, plakat z podziałem na witaminy, klej.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK	5.1, 13.1	<ul style="list-style-type: none"> Wymienia produkty bogate w witaminę A, B, C, D, E. Rozpoznaje litery A, B, C i D, E. 	<p>Sklep bogaty w witaminy</p> <p>Zadaniem dzieci jest wycięcie z gazetki reklamowych produktów bogatych w witaminy A, B, C, D, E (mogą to robić na podstawie stworzonej wcześniej mapy witamin). Dzieci segregują produkty na cztery grupy według zawartości witamin. Następnie wspólnie z nauczycielem urządzają sklepik (można powierzyć któremuś dziecku rolę sprzedawcy, a może to być sklep samoobsługowy). W czasie swobodnych zabaw chętne dzieci przychodzą do nauczyciela po „listę zakupów”. Na liście zamiast nazw produktów napisane są symbole witamin, np. A, A, B, C, C, C, D, D, E. Dziecko musi zabrać ze sklepu odpowiednią liczbę produktów (w tym wypadku dwa produkty bogate w wit. A, jeden w wit. B, trzy w wit. C, dwa w D i jeden w wit. E).</p>	Nauczyciel może zaproponować, aby dzieci samodzielnie bawiły się w powstałym sklepie. Wycięte przez dzieci produkty warto podpisać symbolem witaminy, żeby się nie mieszały.	Gazetki reklamowe, nożyczki.
JĘZYK	5.1	<ul style="list-style-type: none"> Przyporządkowuje witaminy do produktów, które je zawierają. 	<p>Witaminy</p> <p>Dzieci otrzymują od nauczyciela karty pracy nr 1 i nr 2. Ich zadaniem jest pokolorowanie liter, a następnie narysowanie wokół nich produktów spożywczych, które są bogate w daną witaminę.</p>	Zadanie musi być poprzedzone aktywnością, dzięki której dzieci dowiedzą się, jakie produkty zawierają dane witaminy, np. wykonaniem mapy witamin.	Karta pracy nr 1 i nr 2, kredki, klej, gazetki reklamowe.
JĘZYK	4.2	<ul style="list-style-type: none"> Wskazuje pary elementów. Wyjaśnia, czym jest para, a czym komplet. Koloruje obrazek. 	<p>Komplety</p> <p>Dzieci otrzymują karty pracy. Ich zadaniem jest połączenie ze sobą rękawiczek i skarpet w pary, a następnie pokolorowanie ich (tak aby nadal stanowiły komplet).</p>	W tym zadaniu warto porozmawiać z dziećmi o innych częściach garderoby, które stanowią komplety (buty, szalik i czapka) oraz o tym, dlaczego ważne jest odpowiednie dobieranie stroju.	Karta pracy nr 5, kredki.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK, TEATR	1.2, 5.2, 6.1, 7.2	<ul style="list-style-type: none"> Ilustruje wypowiedzane słowa gestami. 	<p>Wizyta u lekarza Dzieci dzielą się na pięć grup, a następnie odgrywają scenki wizyty u lekarza. Pojawiają się różne problemy ze zdrowiem (ból głowy, ból gardła, temperatura), które dzieci na zmianę przedstawiają lekarzowi. Następnie w parach odgrywają scenki wzywania pomocy po wypadku. Przedstawiają, jak należy wezwać pomoc (112 lub 999). Dzieci zmieniają kolejność oraz rodzaj zaistniałej sytuacji.</p>	Należy odpowiednio wcześniej omówić z dziećmi rodzaje problemów zdrowotnych oraz sytuacji, w których trzeba wezwać pomoc, a w których należy udać się na wizytę do przychodni.	Zestaw lekarski, zabawki – telefony komórkowe.
JĘZYK	1.1, 2.1, 5.1	<ul style="list-style-type: none"> Wymienia poszczególne czynności składające się na kąpiel. Wymienia akcesoria kąpielowe. Używa akcesoriów kąpielowych. 	<p>Kąpiemy lalkę Dzieci ustawiają się w kole i rozmawiają na temat kąpieli i jej znaczenia (np. nauczyciel pyta o preferencje dzieci: prysznic czy wanna, woda zimna, letnia, ciepła, a może gorąca, jakich kosmetyków używają – szamponu, żelu, mydła itp.). Następnie nauczyciel pokazuje lalkę i akcesoria kąpielowe. Dzieci nazywają je i mówią, do czego służą, po czym wspólnie z nauczycielem rozmawiają na temat kolejnych kroków, jakie należy poczynić podczas kąpieli. Zadaniem dzieci jest wykąpanie swoich lalek w przygotowanym baseniku – należy ją rozebrać, umyć włosy i spłukać, namydlić, wytrzeć, ubrać. Gdy wszystkie lalki zostaną wykąpane, dzieci z nauczycielem rozmawiają na temat tego, co się wydarzyło w trakcie kąpieli.</p>	Ćwiczenie to dobrze jest przeprowadzić na podwórku lub w łązien-ce. Warto przygotować kilka lalek i stanowisk kąpielowych. Lalka powinna być z materiału, któremu nie zaszkodzi woda.	Dziecięcy basenik z wodą, lalka, akcesoria kąpielowe takie, jak: szampon, żel do kąpieli, mydło.
JĘZYK	3.1	<ul style="list-style-type: none"> Opowiada treść wiersza. Wyjaśnia, dlaczego ruch i gimnastyka są istotne dla zdrowia. 	<p>Opowiadanie <i>Gimnastyka z serii Pan Kuleczka</i> Dzieci słuchają opowiadania, a następnie streszczają, co się wydarzyło.</p>		Tekst opowiadania <i>Gimnastyka</i> .



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK, TEATR	7.2	<ul style="list-style-type: none"> • Odgrywa rolę. • Posługuje się mową, mimiką, gestem i ruchem. 	<p>Dyscypliny sportowe Na podłodze są rozłożone (obrazkiem do podłogi) obrazki prezentujące różne dyscypliny sportowe. Dzieci nazywają je i pokazują, na czym polegają i w jaki sposób się w nie gra.</p>	Nauczyciel może być komentatorem, który podpowiada dzieciom, jakie czynności mogą odegrać.	
FORMY PLASTYCZNE	14.2, 14.3	<ul style="list-style-type: none"> • Układa obiekty we właściwy sposób. 	<p>Patyczkowe puzzle Nauczyciel na zestawach kilku patyczków po lodach lub lekarskich rysuje wybrany symbol, np. serce, jabłko, gruszkę itp. Każdy zestaw wkłada do osobnej koperty. Zadaniem dzieci jest złożenie puzzli w całość.</p>	Puzzle należy przygotować wcześniej. Dobrze jest, aby dzieci miały możliwość stworzenia własnych puzzli.	Patyki lekarskie (lub po lodach) pisaki.
JĘZYK, MATEMATYKA	3.1, 13.1	<ul style="list-style-type: none"> • Nazywa wybrane owoce i warzywa. • Określa liczbę elementów. 	<p>Robimy przetwory Każde dziecko otrzymuje narysowany na kartce A4 słoik. Zadaniem dzieci jest narysowanie w słoiku wybranych warzyw lub owoców, z których chciałyby zrobić przetwory. Po wykonaniu zadania dzieci prezentują swoje przetwory – mówią, jakie owoce/warzywa składają się na nie oraz jaka jest ich liczba.</p>	Zabawa może przebiegać również na tablicy interaktywnej lub, zamiast rysować, dzieci mogą wyklejać owoce i warzywa wycięte z gazetek reklamowych.	Słoiki narysowane na kartce A4, kredki.
MATEMATYKA	4.1	<ul style="list-style-type: none"> • Posługuje się wagą łazienkową. 	<p>Ważenie Dzieci sprawdzają, jak działa waga łazienkowa. Po kolei stają na wadze, a nauczyciel odczytuje ich wagę. Po wykonanym zadaniu dzieci mogą samodzielnie ważyć zabawki i próbować odczytać wagę.</p>	Nauczyciel pokazuje, jak działa waga i jak należy z niej korzystać. Zwraca uwagę na zachowanie dzieci, aby to zadanie nie stało się okazją do wyśmiewania się, jeśli w grupie jest dziecko otyłe. Problem otyłości pojawia się już w przedszkolu i należy wesprzeć dzieci i rodziców.	Waga łazienkowa (dowolnego typu).



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
MATEMATYKA	13.1	<ul style="list-style-type: none"> Liczy samodzielnie i z nauczycielem. 	<p>Liczenie marchewek</p> <p>Na dywanie stoi kosz wypełniony marchewkami. Dzieci liczą, ile jest w nim marchewek. Jeśli dzieci nie ustawią ich w rzędzie, to nauczyciel rozpoczyna układanie i prosi, by dzieci kontynuowały. Dziecko liczy tak, jak potrafi, a nauczyciel obserwuje i zwraca uwagę na ważne elementy liczenia:</p> <ul style="list-style-type: none"> – od której marchewki dziecko zaczyna liczenie, – czy wskazuje jeden raz każdą marchewkę, – jakich liczebników używa. <p>Nauczyciel może poprosić kolejne dziecko, aby również policzyło marchewki. Następnie nauczyciel pokazuje wzór liczenia i zachęca do naśladowania, mówiąc: <i>Popatrz, jak ja liczę. Będziemy liczyć razem.</i> Ważne jest, aby na końcu powtórzyć ostatni liczebnik (dwanaście marchewek) wraz z gestem ogarniającym wszystko, co zostało policzone.</p>	<p>Jest to zadanie dla małej grupy lub do pracy indywidualnej. Dzieci powinny siedzieć naprzeciw nauczyciela (nie w kole). Nauczyciel obserwuje zachowania dzieci i wyłapuje strategię liczenia, aby wiedzieć, na jakim etapie rozwojowym jest dziecko. Nauczyciel nie przerywa dzieciom podczas liczenia i nie poprawia ich. Zabawę tę można wykorzystywać codziennie, zmieniając przedmioty liczenia. Zamiast konkretnych przedmiotów liczenia można wykorzystać ilustracje.</p>	<p>Kosz z marchewkami (lub innymi warzywami).</p>
MATEMATYKA	4.2, 3.1, 14.2	<ul style="list-style-type: none"> Klasyfikuje przedmioty według rodzaju (owoce i warzywa). Tworzy szeregi matematyczne (trzyelementowe). Zapamiętuje i odtwarza układ owoców i warzyw. Nazywa owoce i warzywa. 	<p>Zdrowe rytmy</p> <p>Dzieci mają do dyspozycji przygotowane przez nauczyciela koperty z ilustracjami owoców i warzyw. Zadaniem dzieci jest zapoznanie się z ilustracjami i oddzielenie owoców od warzyw. Następnie nauczyciel rozdaje paski z zadaniami – rytмами do odtworzenia, np. jabłko – marchewka – banan. Pierwszym zadaniem jest ułożenie układu ilustracji według kolejności na pasku. Następnym stopniem trudności jest rozdanie pasków, na które dzieci mają spojrzeć i je odwrócić, aby odtworzyć ciąg z pamięci. Następnym etapem jest kontynuowanie układu, czyli odtworzenie ciągu ponownie w tym samym rzędzie.</p>	<p>Nauczyciel przygotowuje karty według zasady stopniowania trudności (z trzema-pięcioma elementami) i dobiera zadania do możliwości dzieci.</p>	<p>Paski z ilustracjami owoców i warzyw ułożonymi w trzy-, cztero- i pięcioelementowych układach, koperty, ilustracje owoców i warzyw.</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	6.4, 14.7	<ul style="list-style-type: none"> Rozpoznaje znaki ostrzegawcze na środkach czystości. Rozumie zachowanie ostrożności w stosowaniu środków czystości. Nie dotyka/nie zbliża się do środków czystości. 	<p>Uwaga, niebezpieczne! Dzieci oglądają różne środki czystości – zarówno do higieny ciała, jak i do sprzątania. Nauczyciel zwraca uwagę na znaki ostrzegawcze. Rozmawia z dziećmi o zachowaniu bezpieczeństwa.</p>	Dobrze jest, aby opakowania od środków czystości były puste. Można skorzystać np. z europejskich piktogramów ostrzegawczych. Przy tej okazji można również wspomnieć o niebezpieczeństwie wynikającym ze spożywania lekarstw, których nie przepisał lekarz i nie podali rodzice.	Różnego typu środki czystości: do dezynfekcji, proszki do prania.
MATEMATYKA	4.2, 13.3	<ul style="list-style-type: none"> Dostrzega różnicę pomiędzy elementami. Tworzy zbiory. Porównuje wielkość zbiorów. 	<p>Bakterie Dzieci otrzymują karty pracy nr 4. Ich zadaniem jest połączenie bakterii, które mają taki sam kształt, a następnie określenie, który zbiór jest najliczniejszy, a który najmniej liczny.</p>	Na czystej kartce dzieci mogą stworzyć zbiory wymyślonych bakterii według wskazówek nauczyciela, np.: <i>Narysujcie zbiór siedmiu bakterii.</i>	Karta pracy nr 4, kredki.
MATEMATYKA	13.1, 13.3, 14.1	<ul style="list-style-type: none"> Liczy do dziesięciu. Rysuje odpowiednią liczbę elementów. 	<p>Szczotka, pasta, kubek, ciepła woda Dzieci otrzymują od nauczyciela karty pracy nr 6. Nauczyciel podaje wskazówki, np.: <i>W drugim kubku znajdują się dwie szczoteczki do zębów i dwie pasty.</i> Zadaniem dzieci jest narysowanie odpowiedniej liczby elementów.</p>	Nauczyciel może podawać także kolory szczoteczek i past. Po wykonaniu zadania dzieci wspólnie przeliczają wszystkie szczoteczki i pasty znajdujące się w kubkach.	Karta pracy nr 6, kredki.
MATEMATYKA	13.1, 13.2	<ul style="list-style-type: none"> Przyporządkowuje właściwą liczbę przedmiotów do obiektu. Liczy obiekty. 	<p>Dzielimy się owocami i warzywami Na dywanie leży obok siebie dziesięć ilustracji przedstawiających ludzkie głowy (dość dużych), wyciętych np. z gazet, czasopism lub w formie czarno-białego obrazka. Zadaniem dzieci jest podzielenie między te postaci warzyw i owoców (ułożenie obrazków z warzywami i owocami pod konkretnymi twarzami), np.: <i>Pierwsza osoba ma ochotę na trzy marchewki. Piąta osoba zjadłaby winogrona, a dziesiąta kalarepę. Policz, ile warzyw ma czwarta osoba.</i> Dzieci określają, kto ma najwięcej owoców, kto ma najmniej, a kto tyle samo.</p>	Dzieci mogą wcześniej same wyciąć warzywa i owoce z kolorowanek lub gazet reklamowych.	Ilustracje twarzy, ilustracje przedstawiające warzywa i owoce.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
MATEMATYKA, BADANIE	13.3, 14.3	<ul style="list-style-type: none"> Nalewa wodę do wyznaczonego miejsca. Porównuje ilość wody w dwóch takich samych kubkach i w dwóch różnych. 	<p>Nalewanie wody</p> <p>Dzieci otrzymują kubki z kreską narysowaną na pewnej wysokości i próbują nalać wody do wyznaczonego miejsca. Następnie otrzymują drugi kubek i próbują nalać wody, tak aby w obu kubkach było jej po tyle samo. Następnie nauczyciel daje po trzecim kubku (nieco innym niż pozostałe – na przykład szerszym lub węższym) i prosi, aby dzieci przelały wodę z wybranego kubka i porównały poziom wody w obu kubkach. Dzieci mogą ponownie wlać ciecierz do kubka, z którego wylały wodę, aby powtórzyć doświadczenie. Nauczyciel pyta: <i>Ile wody jest w obu kubkach?</i></p>	Po zadaniu ostatniego pytania nauczyciel nie komentuje wyniku. Myślenie operacyjne w zakresie objętości kształtuje się koło dziewiątego roku życia (według Jeana Piageta), ale wymaga wielu doświadczeń z różnymi naczyniami i płynami.	Po trzy kubki na dziecko: dwa jednakowe i jeden inny (szerszy lub węższy).
BADANIE	5.1	<ul style="list-style-type: none"> Określa kolor, konsystencję, smak i zapach przetworów. 	<p>Przetwory</p> <p>Dzieci poznają przetwory za pomocą zmysłów. Zadaniem dziecka jest rozpoznanie, z jakich owoców został wykonany dany produkt. Następnie dzieci opisują jego kolor, konsystencję, zapach i smak.</p>	Należy przygotować kilka słoików przetworów. Trzeba również upewnić się odpowiednio wcześniej, czy w grupie są dzieci uczulone na którykolwiek ze składników.	Różnego rodzaju przetwory, np. dżem z wiśni, truskawek, brzoskwiń, kompoty, powidłła.
BADANIE, WSPÓŁPRACA, ZDROWIE	2.2, 5.1	<ul style="list-style-type: none"> Przygotowuje zdrowe kanapki. Wypowiada się na temat przygotowanych produktów żywnościowych. 	<p>Kanapka dla Tadka</p> <p>Zadaniem dzieci jest przygotowanie zdrowych i atrakcyjnych wizualnie kanapek. Dzieci mają do dyspozycji zdrowe produkty. Kanapki mogą przedstawiać twarze, zwierzęta, zabawki. Każde dziecko opowiada o zrobionej przez siebie kanapce. Przykładowe pytania nauczyciela w rozmowie z dzieckiem: <i>Z jakich produktów wykonałeś swoją kanapkę? Co ona przedstawia?</i> Kolejnym krokiem może być sfotografowanie kanapek przez dzieci.</p>	W trakcie tworzenia kanapek można nakręcić film, który zostanie obejrzany w następnym tygodniu w ramach przypomnienia.	Produkty spożywcze na kanapki.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
BADANIE, JĘZYK	6.4, 3.3, 5.2, 7.2	<ul style="list-style-type: none"> Wyjaśnia, czym jest apteka. Wyjaśnia, kim jest farmaceuta. Opisuje aptekę. Uczestniczy w tworzeniu apteki. Wciela się w rolę farmaceuty i klienta. 	<p>Zabawa w aptekę</p> <p>Dzieci z nauczycielem wybierają się na wycieczkę do pobliskiej apteki. Farmaceuta przybliży im specyfikę swojej pracy. Następnie dzieci tworzą w przedszkolu własną aptekę. Tworzą stanowisko, wykonują szyld, przygotowują syropy (np. soki) oraz tabletki (np. z plasteliny, z masy solnej lub można wykorzystać małe cukierki typu lentilky lub m&m's).</p>	<p>Dobrze jest, aby przy okazji wizyty w aptece farmaceuta wyjaśnił dzieciom, dlaczego samemu nie wolno spożywać leków.</p> <p>Przepis na masę solną: składniki – szklanka mąki, szklanka soli i pół szklanki wody. Można proporcjonalnie zwiększyć ilość według zapotrzebowań grupy; przygotowanie masy – mąkę wymieszać z solą i dodawać wodę (tyle, aby masa była plastyczna, ale niezbyt rzadka). Całość wygnieść, aż do otrzymania jednolitej i gładkiej masy.</p>	Stoliki, buteleczki, zakręcane słoiczki, plastelina, masa solna.
BADANIE, ZDROWIE	2.1	<ul style="list-style-type: none"> Dokładnie myje ręce. 	<p>Nauka mycia rąk</p> <p>Dzieci rozmawiają na temat mycia rąk – jego znaczenia, sytuacjach, w których jest konieczne. Nauczyciel prezentuje dzieciom (na sucho), w jaki sposób należy myć dłonie. Dzieci powtarzają jego ruchy. Następnie zanurzają dłonie w wodzie z kolorowym brokatem i muszą umyć dłonie, tak aby zmyć cały brokat.</p>		Miska z wodą i brokatem, mydło, ręczniki.
FORMY PLASTYCZNE	9.2	<ul style="list-style-type: none"> Odwzorowuje kształt. Tworzy owoce i warzywa z plasteliny. 	<p>Lepienie z plasteliny</p> <p>Zadaniem dzieci jest ulepienie owoców i warzyw z plasteliny. Nauczyciel pokazuje owoc i warzywo oraz omawia z dziećmi ich kształt. Następnie dzieci przystępują do pracy, próbując odwzorować model.</p>		Plastelina, owoc, warzywo.
FORMY PLASTYCZNE	9.2, 14.3	<ul style="list-style-type: none"> Lepi wybrane elementy z masy solnej. 	<p>Zdrowe przysmaki</p> <p>Dzieci wykonują z masy solnej dowolnie wybrane przez siebie produkty: owoce, warzywa oraz inne produkty spożywcze. Po wyschnięciu masy w odpowiedni sposób malują ją farbami. Gdy wszystkie produkty są wykonane, dzieci mogą otworzyć własną kuchnię serwującą zdrowe przysmaki.</p>	Dobrze jest, aby dzieci samodzielnie wykonały masę solną.	Masa solna, farby.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
FORMY PLASTYCZNE	14.3	<ul style="list-style-type: none"> • Obrysowuje kształt po śladzie. 	<p>Ząb Dzieci otrzymują od nauczyciela kartę pracy nr 3. Ich zadaniem jest obrysowanie zęba po śladzie i wypełnienie go watą lub białą plasteliną.</p>		Karty pracy nr 3, wata, klej lub plastelina.
FORMY PLASTYCZNE, WSPÓŁPRACA	9.2	<ul style="list-style-type: none"> • Wykonuje pracę plastyczną. 	<p>Kolaż Dzieci otrzymują szablon jabłka przygotowany przez nauczyciela. Przyozdabiają jabłko różnymi materiałami. Następnie przecinają swoje jabłko i prawą część oddają dziecku siedzącemu z prawej strony. Otrzymane połówki jabłka przykleją do swojej połówki na kartce A4.</p>	Szablony jabłek muszą być identyczne dla każdego dziecka, a więc najlepiej wydrukować je z jednego wzoru.	Kartki A4, bibułka, brokat, kolorowe guziki, farby, mazaki, skrawki materiałów, klej, szablony jabłek.
FORMY PLASTYCZNE, JĘZYK	9.2	<ul style="list-style-type: none"> • Odczytuje swoje imię. 	<p>Zaczarowana kartka Nauczyciel pisze białą kredką na papierze A4 imiona dzieci. Każde dziecko otrzymuje kartkę ze swoim imieniem. Następnie dzieci zamalowują kartkę farbą akwarelową. Po zamalowaniu dzieci próbują odczytać swoje imię.</p>		Kartki A4, biała kredka, farby.
MUZYKA, TEATR	7.2, 8.2	<ul style="list-style-type: none"> • Różnicuje dźwięki. • Reaguje prawidłowo ruchem na zmiany metrum. • Współpracuje z grupą. 	<p>Atak bakterii Dzieci dzielą się na dwie grupy. Pierwsza grupa jest złymi bakteriami, druga dobrymi. Grupa pierwsza otrzymuje instrumenty muzyczne. Grupa druga otrzymuje chusty. Podczas szybkiego rytmu piosenki złe bakterie maszerują po kole, skradają się na paluszkach i grają w rytm muzyki. Dzieci chodzą w rytm muzyki, przyspieszając i zwalniając tempo. Kiedy muzyka zmienia się na wolniejszą, wychodzą dobre bakterie i powoli falują w rytm muzyki pomiędzy złymi bakteriami. Złe bakterie maleją – dzieci powoli kurczą się w rytm muzyki.</p>		Utwór muzyczny Léo Delibes'a <i>Pizzicato Polka</i> .



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
TEATR, JĘZYK	5.2, 7.2	<ul style="list-style-type: none"> Wciela się w postać lekarza, pielęgniarki lub pacjenta. Posługuje się narzędziami lekarskimi. 	<p>Zabawa w lekarza Dzieci z nauczycielem tworzą gabinet lekarski. Ustawiają stolik, krzesła, przygotowują akcesoria i narzędzia potrzebne w pracy lekarza, wykonują recepty.</p>	Dobrze jest tę zabawę poprzedzić spotkaniem z lekarzem (pielęgniarką) lub wizytą w pobliskiej przychodni lekarskiej. Role można wskazać lub dzieci mogą przybierać je w zależności od własnych potrzeb.	Parawan, stolik, krzesła, akcesoria takie, jak: bandaż, plaster, stetoskopy, strzykawki, rękawiczki, temblaki, łopatki lekarskie, fartuchy itp.
FORMY PLASTYCZNE	9.2, 10.1	<ul style="list-style-type: none"> Wykonuje kostium. 	<p>Kostiumy warzyw i owoców Zadaniem dzieci jest przygotowanie kostiumów owoców i warzyw na przedstawienie w dniu kulminacji. Można wykonać następujące kostiumy:</p> <ul style="list-style-type: none"> – winogron, z fioletowych balonów oraz listków na głowę; – pomidora, z pomarańczowej krepy i zielonego ogonka na głowę; – jabłka, z zielono-czerwonej krepy i listka na głowę; – ogórka, z zielonej krepy; – banana, z żółtej krepy. 	Tworzenie kostiumów można rozłożyć na kilka dni. Warto zaprosić do współpracy kogoś spośród rodziców, kto ma np. maszynę do szycia.	Krepa, resztki tkanin, farby, balony, taśmy klejące, kleje, zszywacz, sznurki, wstążki, tkaniny.
RUCH, ZDROWIE	7.2, 5.4	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi rozwiązać zagadkę. 	<p>Kalambury Dzieci siedzą na dywanie w dwóch grupach. Nauczyciel podaje wybranemu dziecku nazwę dyscypliny sportowej. Zadaniem dziecka jest przedstawienie danej dyscypliny bez użycia słów. Pozostałe dzieci odgadują tę nazwę. Wygrywa grupa, która odgadnie najwięcej haseł.</p>		



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
RUCH, ZDROWIE	11.1	<ul style="list-style-type: none">Opisuje odpowiedni strój dostosowany do pogody.Współpracuje z grupą.Lepi bałwana.	Zimowe zabawy w ogrodzie Dzieci i nauczyciel rozmawiają na temat odpowiedniego ubioru zimowego. Przykładowe pytania nauczyciela: <i>Opowiedz, w czym dzisiaj przyszedłeś do przedszkola? Jak myślisz, po co zakłada się czapkę?</i> Następnie nauczyciel zaprasza dzieci do szatni, gdzie nawzajem pomagają sobie w odpowiednim ubraniu się. Podczas zabawy na śniegu dzieci w trzech grupach lepią bałwany, zakładając im elementy ubioru zimowego. Następnie oceniają ich ubrania.		Marchewki, kamyki, gałązki, stare czapki, kapelusze, szalik, rękawiczki.
ZDROWIE	2.2, 5.1	<ul style="list-style-type: none">Obiera wybrane warzywo lub owoc.Kroi wybrane warzywo/owoc.Nakłada warzywa/owoce na patyk do szaszłyka.	Warzywno-owocowe szaszłyki Dzieci obierają (w miarę swoich możliwości) wybrane warzywa i owoce, kroją je na kawałki i nabijają na patyki do szaszłyków.		Warzywa i owoce, patyki do szaszłyków, deski do krojenia, noże, widelce, talerzyki, obieraczki.



ZAŁĄCZNIKI

ZAŁĄCZNIK 1. Tekst piosenki *Co trzeba zrobić, by zdrowym być?* i wiersza *Małe stworzenie*

Co trzeba zrobić, by zdrowym być? (słowa i muzyka: Barbara Kosowska)

Co trzeba zrobić, by zdrowym być?
Odżywiać się dobrze i soki pić.
No a poza tym dobra rada:
Gimnastykować się wypada.

Ref.
Wymachy rąk do przodu i w tył,
To wszystko po to, byś zdrowy był.

Świeże powietrze – samo zdrowie
I każdy lekarz wam to powie.
Gdy zdrowe ciało, zdrowy jest duch,
Dbaj o kondycję, zadbaj o ruch.

Ref.
Wymachy rąk...

Co dla nas ważne, teraz już wiesz,
Ruch, zdrowe soki i to, co jesz.
Odłóż komputer, na bok TV,
W tym również sekret zdrowia tkwi.

Ref.
Wymachy rąk...

Małe stworzenie (autor: Barbara Kosowska)

Zdrówko, zdrówko, albo też zdrowie
Jest bardzo ważne, każdy to powie.
Lecz kiedy o nie wcale nie dbamy,
To na choroby wciąż zapadamy.

Jest na tym świecie małe stworzenie,
Może być groźne dla nas szalenie.
To nieprzyjaciel zdrowia prawdziwy,
Choć niewidoczny, lecz zaraźliwy.

Jest na nie sposób, to oczywiste,
Mydło i woda, i ręce czyste!
Bakteria znika, gdy mydło widzi.
Ona czystości bardzo się brzydzi!



ZAŁĄCZNIK 2. Opis karty pracy¹²

Karta pracy nr 1. Zadaniem dziecka jest pokolorowanie witaminy i narysowanie obok produktów, które ją zawierają.

Karta pracy nr 2. Zadaniem dziecka jest pokolorowanie witaminy i narysowanie obok produktów, które ją zawierają.

Karta pracy nr 3. Zadaniem dziecka jest obrysowanie zęba i wyklejenie go watą.

Karta pracy nr 4. Zadaniem dziecka jest połączenie ze sobą bakterii o tym samym kształcie. Zieloną pętlą należy otoczyć zbiór bakterii, których jest najwięcej. Czerwoną pętlą należy otoczyć zbiór bakterii, których jest najmniej.

Karta pracy nr 5. Zadaniem dziecka jest połączenie w pary rękawiczek i skarpetek.

Karta pracy nr 6. Zadaniem dziecka jest dorysowanie odpowiedniej liczby szczoteczek i past według wskazówek nauczyciela.

ZAŁĄCZNIK 3. List do rodziców¹³

Tablitowe Więści

Drodzy Rodzice!

Nasza grupa rozpoczyna właśnie nowy projekt edukacyjny pt. *Człowiek (Odkrywamy tajemnice zdrowia)*. Przez cztery tygodnie będziemy badaczami, poznamy niezwykle interesujące fakty dotyczące naszego zdrowia. Odkryjemy m.in., że zarazki, które wywołują choroby, są wszędzie, choć ich na co dzień nie widać. Można je dostrzec, używając mikroskopu. Dowiemy się także, jak można chronić siebie i innych przed zarazkami oraz jak dbać o swoje zdrowie. Poznamy wartość zdrowego jedzenia, częstego ruchu i odpoczynku dostosowanego do wieku. Nie zabraknie także informacji o tym, jak powinniśmy się ubierać.

Poza tym będziemy gościć specjalistów, którzy przybliżą nam charakter swojej pracy. Dowiemy się, co należy zrobić, gdy jesteśmy świadkami wypadku i gdzie należy zgłosić się po pomoc. Podczas trwania projektu otworzymy Centrum Badawcze, w którym zaprezentowane zostaną owoce naszej pracy. Projekt uroczyście zakończy dzień kulminacji, w którym – oprócz wielu innych atrakcji – zostanie wystawiony spektakl pt. *Co trzeba zrobić, by zdrowym być?*

Ponadto będziecie mieć niebywałą okazję, aby sprawdzić swój stan zdrowia. Tego dnia w naszym przedszkolu czekać na Was będzie wielu małych specjalistów z zakresu medycyny, którzy z chęcią sprawdzą, czy z Waszym zdrowiem wszystko w porządku. Jeśli okaże się, że potrzebujecie jakiś lekarstw lub macie niezrealizowane dotąd recepty – bez obaw – będziecie mogli skorzystać z przedszkolnej apteki oferującej szeroki asortyment lekarstw – zarówno tabletek, jak i syropów. Nasi farmaceuci będą służyć Wam pomocą.

¹² Karty pracy do pobrania ze strony <http://tablit.wa.amu.edu.pl>.

¹³ Gotowe wzory listów do rodziców do pobrania ze strony <http://tablit.wa.amu.edu.pl>.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zachęcamy Was nie tylko do tego, abyście w domu podejmowali próby zaciekawienia dziecka zagadnieniami związanymi ze zdrowiem, ale także, abyście wspólnie z dziećmi uprawiali sport oraz przygotowywali zdrowe potrawy. Niech Wasza aktywność będzie dla dzieci dobrym przykładem! Jeśli z Waszej strony pojawią się jakieś pytania lub pomysły związane z tematem, podzielcie się nimi z nami.

Z pozdrowieniami

.....
(podpis nauczyciela)

ZAŁĄCZNIK 4. Moduł języka angielskiego

Projekt: CZŁOWIEK (ODKRYWAMY TAJEMNICE ZDROWIA)

Grupa wiekowa: 4-latki

Moduł językowy: słowniki

Cele ogólne:

- Zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym tematu *Człowiek (Odkrywamy tajemnice zdrowia)*.
- Poznanie słów związanych ze zdrowiem i chorobą.
- Opanowanie umiejętności nazywania różnych stanów emocjonalnych.
- Doskonalenie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich.

Bank słów to zestaw kart – kafelków, których wygląd i układ podobny jest do znanej dzieciom i nauczycielom gry *Memory*, jednak w tym przypadku karty pozostają odkryte. Dostęp do nich odbywa się na poziomie platformy, po wybraniu wersji polskiej lub angielskiej (odpowiednio flaga polska lub brytyjska). Grafiki w obu wersjach banku słów są takie same dla danego projektu i grupy wiekowej, natomiast różnią się jedynie nagraniami słówek, które przygotowane zostały w języku polskim lub angielskim. Ikony zawierają głównie grafiki wykorzystane w animacjach. Zawarte w nich obrazki przedstawiają elementy pojawiające się zarówno w scenkach, jak i filmach A i B. Po kliknięciu na daną kartę słyhać słowo wypowiedziane przez lektorkę po angielsku (wersja angielska) lub po polsku (wersja polska).



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	DZIAŁANIA DZIECKA	SŁOWO POLSKIE – WERSJA POLSKA	SŁOWO ANGIELSKIE – WERSJA ANGIELSKA
<ul style="list-style-type: none"> Wybiera wersję językową, naciskając na odpowiednią ikonę. Naciska wybraną ikonę w zestawie ośmiu grafik. Słucha nazw poszczególnych elementów. Powtarza nazwy polskie lub angielskie. 	<ul style="list-style-type: none"> Z poziomu platformy wybiera polską lub angielską wersję językową. Po pojawieniu się zestawu ośmiu ikon klika na wybrany element i słyszy jego nazwę. Powtarza usłyszane słowo. W przypadku wersji angielskiej zalecane jest kilkukrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa. Jeśli na podstawie materiału graficznego nie zrozumie znaczenia angielskiego słowa, może cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową, co ułatwi pełne zrozumienie znaczenia ikony. 	szczęśliwy	happy
		smutny	sad
		chory	ill
		zdrowy	healthy
		gorączka	fever
		bakterie	bacteria
		chłopiec	boy
		dziewczynka	girl
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <ol style="list-style-type: none"> Dzieci powinny mieć możliwość przysłuchiwania się nagraniom słów, zanim zaczną je powtarzać. Dobrze jest zachęcić dzieci, aby angielskie słowa powtarzały grupowo oraz indywidualnie. W przypadku, gdy zrozumienie znaczenia słowa angielskiego jest zbyt trudne dla dziecka, można przejść do polskiej wersji słownika. Szczególnie w pierwszych fazach projektu nauczyciel powinien pomóc dzieciom cofnąć się do poziomu platformy i otworzyć bank polskich słów. Jeśli zrozumienie wymowy poszczególnych słów w wersji angielskiej stwarza problemy zarówno dzieciom, jak i nauczycielowi, zalecane jest dodatkowo skorzystanie z dobrych słowników internetowych wszystkich głównych wydawców w celu sprawdzenia znaczenia słowa lub jego wymowy. Słowa i grafiki zamieszczone w słownikach pochodzą głównie z animacji, a ich powtarzanie i osadzenie w kontekście przyrodniczym prowadzi do bardziej efektywnego 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:

- Rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Człowiek (Odkrywamy tajemnice zdrowia)*.
- Rozwijanie umiejętności uzupełniania kształtów i figur.
- Poznanie angielskich nazw czynności związanych ze zdrowym trybem życia.
- Poznanie zwrotów angielskich opisujących te czynności.
- Doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Format gry

Puzzle (pol.: układanka, puzzle)

Opis grafiki

Grafika przedstawia jasny pusty prostokąt, wokół którego rozrzucono dwadzieścia elementów puzzli. Przesunięcie któregokolwiek z nich w obszar pustego pola w centrum ekranu rozpoczyna grę. Zadanie dziecka polega na przeciągnięciu wszystkich fragmentów w odpowiednie miejsca w środkowej części ekranu. Jeżeli dwa elementy puzzli zostaną poprawnie ustawione w pewnej odległości od siebie, wówczas połączą się ze sobą. Po ułożeniu wszystkich elementów z puzzli powstaje obrazek. Następnie dzieci słyszą nagranie angielskiego zdania, które nazywa czynność przedstawioną na rysunku. Każde kliknięcie obrazka odtwarza nagranie. Gra zawiera sześć różnych wersji rysunków. Naciśnięcie ikony „powtórz” w prawym dolnym rogu ekranu uruchamia grę ponownie.

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> Wybiera i przesuwa w odpowiednie miejsce fragment układanki. Dopasowuje kolejne elementy układanki. Naciska ukończony obrazek. Słucha zwrotu opisującego przedstawioną na obrazku czynność. Powtarza ten zwrot. 	<ul style="list-style-type: none"> Wybranie fragmentu układanki i ułożenie go w środkowej części ekranu. Wybieranie kolejnych fragmentów puzzli i przeciąganie ich na ekran główny. Dopasowanie kształtów puzzli. Dopasowanie elementów graficznych puzzli. Ułożenie sceny lub obrazka. Wysłuchanie zwrotu określającego przedstawioną czynność. Powtórzenie tego zwrotu. Ponowne naciśnięcie obrazka i wysłuchanie określenia. Naciśnięcie przycisku w prawym dolnym rogu ekranu. Ułożenie kolejnej scenki. 	Basia is playing football.	Basia gra w piłkę nożną.
		Basia is sleeping.	Basia śpi.
		Tadek is making a snowman.	Tadek lepi bałwana.
		Basia is drinking water.	Basia pije wodę.
		Tadek is eating an apple.	Tadek je jabłko.
		Basia is riding a bike.	Basia jeździ na rowerze.

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

- Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą eksperymentować z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem, jak i zasadami.
- Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne przesuwanie i układanie elementów puzzli.
- Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dopasowywać elementy, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.
- Dobrze jest zachęcić dzieci do układania puzzli w domu.
- W przypadku problemów z wymową zwrotów angielskich można dodatkowo wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.