



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

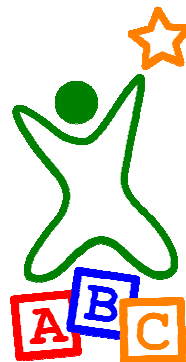
InBIT
KOMPETENCJE TWORZĄ MOŻLIWOŚCI

FADOS
SŁAWOMIR ANIOŁ

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**SCENARIUSZE ZAJĘĆ EDUKACYJNYCH
Z WYKORZYSTANIEM APLIKACJI INTERAKTYWNYCH
DO PROGRAMU EDUKACJI PRZEDSZKOLNEJ
„PRZEDSZKOLE PRZYSZŁOŚCI”**



**PRZEDSZKOLE
PRZYSZŁOŚCI**

opracował: mgr inż. Przemysław Adamski

Spis aplikacji:

Wstęp.....	3
Menu 50 aplikacji interaktywnych.....	4
1. Scenariusz do aplikacji <i>Instrumenty</i>	8
2. Scenariusz do aplikacji <i>Kosmos</i>	9
3. Scenariusz do aplikacji <i>Kalendarz pogody</i>	10
4. Scenariusz do aplikacji <i>Zwierzęta i ich potomstwo</i>	12
5. Scenariusz do aplikacji <i>Mapa świata – zwierzęta, ludzie, krajobraz</i>	13
6. Scenariusz do aplikacji <i>Ubieranie się do pogody</i>	14
7. Scenariusz do aplikacji <i>Krążenie wody w przyrodzie</i>	16
8. Scenariusz do aplikacji <i>Wzrost rośliny</i>	17
9. Scenariusz do aplikacji <i>Jak to działa</i>	18
10. Scenariusz do aplikacji <i>Co się stanie gdy ...</i>	20
13. Scenariusz do aplikacji <i>Sytuacje zagrażające życiu</i>	24
15. Scenariusz do aplikacji <i>Sztuka świata</i>	27
16. Scenariusz do aplikacji <i>Jak powstaje dom</i>	28
17. Scenariusz do aplikacji <i>W świecie liczb</i>	30
18. Scenariusz do aplikacji <i>Zabawy matematyczne</i>	31
19. Scenariusz do aplikacji <i>Zbiory</i>	33
20. Scenariusz do aplikacji <i>Ważenie liczb</i>	35
21. Scenariusz do aplikacji <i>Czas</i>	36
22. Scenariusz do aplikacji <i>Interaktywne ćwiczenia grafomotoryczne</i>	37
23. Scenariusz do aplikacji <i>Meblowanie kamienicy</i>	38
24. Scenariusz do aplikacji <i>Pojazdy</i>	40
25. Scenariusz do aplikacji <i>Mieszanie barw</i>	41
26. Scenariusz do aplikacji <i>Jak powstaje książka</i>	42
27. Scenariusz do aplikacji <i>Historia powstania przedmiotów</i>	43
28. Scenariusz do aplikacji <i>Rymy</i>	44
29. Scenariusz do aplikacji <i>W literkowie</i>	47
30. Scenariusz do aplikacji <i>W królestwie głosek</i>	49
31. Scenariusz do aplikacji <i>Dźwięki wokół nas</i>	51
32. Scenariusz do aplikacji <i>Spacer po Polsce</i>	52
33. Scenariusz do aplikacji <i>Historia pisma</i>	54

34. Scenariusz do aplikacji <i>Sztuka ludowa</i>	55
35. Scenariusz do aplikacji <i>Gotowanie</i>	56
36. Scenariusz do aplikacji <i>Las</i>	58
37. Scenariusz do aplikacji <i>W muzeum</i>	59
38. Scenariusz do aplikacji <i>Geometria</i>	60
39. Scenariusz do aplikacji <i>Eksperymenty</i>	61
40. Scenariusz do aplikacji <i>Zawody i profesje</i>	63
41. Scenariusz do aplikacji <i>Człowiek i jego zmysły, budowa człowieka</i>	65
42. Scenariusz do aplikacji <i>Jak powstaje</i>	66
43. Scenariusz do aplikacji <i>Świat podwodny</i>	68
44. Scenariusz do aplikacji <i>Świat z perspektywy</i>	70
45. Scenariusz do aplikacji <i>Segregowanie śmieci</i>	72
46. Scenariusz do aplikacji <i>Sport</i>	74
47. Scenariusz do aplikacji <i>W świecie bajek</i>	75
48. Scenariusz do aplikacji <i>Puzzle</i>	76
49. Scenariusz do aplikacji <i>Kolorowanka</i>	77
50. Scenariusz do aplikacji <i>Klocki</i>	78

Wstęp

W ramach projektu ***Przedszkole przyszłości – program edukacji przedszkolnej*** jako pakiet materiałów niezbędnych do prawidłowej realizacji innowacyjnego programu ***Przedszkole Przyszłości*** opracowano szereg pomocy metodyczno-dydaktycznych. W wersji papierowej przygotowano: przewodnik dla nauczyciela ze scenariuszami zajęć, zestaw zeszytów ćwiczeń dla dzieci 5-letnich, zestaw obrazków do globalnego czytania, zestaw tablic demonstracyjnych. Jako pomoc dydaktyczną – zestaw pacynek edukacyjnych: Babcia Wiedza, Dziadek Naukowiec, Koleżanka Konstruktor, Kolega Artysta. Niezwykle cenną pomocą dydaktyczną są aplikacje multimedialne, które powstały w znaczącym stopniu w oparciu o grafikę wyżej wymienionych materiałów i są doskonałym uzupełnieniem programu wychowania przedszkolnego „Przedszkole Przyszłości”. Zestaw 50 różnorodnych aplikacji pozwala poszerzyć możliwość pokazania otaczającego świata, przybliżyć wiele nieznanymi obszarów tematycznych. Dzięki aplikacjom, dzieci pod kierunkiem nauczyciela mogą w sposób zabawowy i praktyczny poznać nieosiągalne w innej formie obszary życia człowieka, otaczającej go przyrody, techniki.

Aby nauczycielowi ułatwić możliwość korzystania z multimedii, które są w realizacji programu *Przedszkole Przyszłości* niezwykle ważne i stanowią o jego innowacyjności, opracowano zestaw 50 scenariuszy zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem aplikacji multimedialnych, które prezentujemy w wersji elektronicznej. W razie potrzeby nauczyciel może sobie wydrukować wybrany scenariusz. Czas trwania zajęć, zaproponowanych w scenariuszach, zaplanowaliśmy maksymalnie do 20 minut. W zależności od zainteresowania dzieci i inwencji nauczyciela można ten czas skrócić, a aplikację wykorzystywać do zajęć wielokrotnie. Po uruchomieniu aplikacji pojawia się ekran startowy, na którym widoczne są cztery postacie: Babcia Wiedza, Dziadek Naukowiec, Koleżanka Konstruktor, Kolega Artysta. Tytuły aplikacji ułożono w 6 kolumnach. Przy tytule każdej z nich znajduje się piktogram charakterystyczny dla określonego rodzaju umiejętności (jak w przewodniku dla nauczyciela i scenariuszach zajęć): zielony kwadracik – umiejętności matematyczno-przyrodnicze, niebieski – polonistyczne, żółty – artystyczne, pomarańczowy – społeczne i samoobsługowe, czerwony – ruchowe. Scenariusze mogą być wykorzystywane do pracy z grupą dzieci, ale też do zajęć indywidualnych, korekcyjno-kompensacyjnych.

Nauczyciel może korzystać z naszych scenariuszy i zgodnie z nimi realizować zajęcia, ale też może pracować z aplikacjami według własnego pomysłu, dostosowując możliwości multimedii do poziomu rozwojowego grupy dzieci oraz potrzeb edukacyjnych grupy.

Scenariusze zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem aplikacji interaktywnych powstały przy aktywnym udziale Katarzyny Bury, Alicji Kosowskiej, Agnieszki Pieluszyńskiej, Bogny Bartosz, w oparciu o materiały metodyczne, opracowane do programu wychowania przedszkolnego ***Przedszkole Przyszłości***.

Menu 50 aplikacji interaktywnych

Po uruchomieniu zestawu aplikacji pojawia się ekran startowy, wyświetlany ok. 5 sek.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

InBIT
KOMPETENCJE TWORZĄ MOŻLIWOŚCI

FADOS
SŁAWOMIR ANIOŁ

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



„Przedszkole przyszłości – program edukacji przedszkolnej”

jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.



Babcia Wiedza



Dziadek Naukowiec



Artysta



Konstruktorka

Układ aplikacji na stronie menu, podzielony na sześć wierszy z podziałem aplikacji w każdej kolumnie jak niżej:

I wiersz

1. Kalendarz pogody (3)
2. Rymy (28)
3. W literkowie (29)
4. W królestwie głosek (30)
5. W świecie liczb (17)
6. Zabawy matematyczne (18)
7. Klocki – konstrukcje (50)
8. Ważenie liczb (20)

II wiersz

1. Zbiory (19)
2. Kolorowanka (49)
3. Puzzle (48)
4. Dźwięki wokół nas (31)
5. Grupowanie (11)
6. Co do czego pasuje (12)
7. Instrumenty (1)
8. Mapa Świata (5)

III wiersz

1. Zasady zachowania (34)
2. Co się stanie gdy .. (10)
3. Sytuacje zagrażające życiu (13)
4. Ubieranie się stosownie do pogody (6)
5. Gotowanie (35)
6. Las w jesiennym przekroju (36)
7. Spacer po Polsce (32)
8. Sztuka ludowa (34)

IV wiersz

1. Sztuka światowa (15)
2. W muzeum (37)
3. Z wizytą w teatrze (14)
4. Jak powstaje książka (26)
5. Historia pisma (33)
6. Geometria (38)
7. Człowiek i jego zmysły (40)
8. Czas (21)

V wiersz

1. Historia powstania przedmiotów (27)
2. Jak to działa (9)
3. Eksperymenty (39)
4. Zawody i profesje (40)
5. Jak powstaje dom (16)
6. Meblowanie kamienicy (23)
7. Świat podwodny (43)
8. Krążenie wody w przyrodzie (7)

VI wiersz

1. Zwierzęta i ich potomstwo (4)
2. Wzrost rośliny (8)
3. Świat z perspektywy ... (44)
4. Segregacja śmieci (45)
5. Jak powstaje ... (42)
6. Sport (46)
7. Kosmos (1)
8. W świecie bajek (47)
9. Pojazdy (24)



1. Scenariusz do aplikacji *Instrumenty*

1. **Cel:** Dziecko potrafi rozpoznawać i nazywać wybrane instrumenty muzyczne.

2. **Planowany czas trwania:** 20 min.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja z zestawem ekranów ilustrujących instrumenty. Po naciśnięciu rodziny instrumentów (perkusyjne, dęte lub strunowe), w zależności od wyboru, pojawia się ekran z tymi instrumentami.

4. Zadania:

1. Zapoznanie z rodzajami instrumentów i ich brzmieniem -dźwiękami, jakie wydają.

Dzieci przyglądają się rodzinie instrumentów.

Na pierwszym ekranie wybierają określoną rodzinę instrumentów: perkusyjnych, dętych lub strunowych.

Wskazują/dotykając palcem konkretny instrument, który wydaje dźwięk:.

- instrumenty perkusyjne: kastaniety, trójkąt, tamburyn, bębenek, grzechotka - marakasy, tarka, talerze, janczary;
- instrumenty dęte: trąbka, róg (waltornia), tuba, puzon, flet, flet poprzeczny, obój;
- instrumenty strunowe: gitara, harfa, mandolina, skrzypce, altówka, wiolonczela, kontrabas, fortepian, pianino.

2. Zgadywanki – rozpoznawanie i nazywanie instrumentów.

Drugi ekran również rozpoczyna się od wyboru rodziny instrumentów. Następnie instrumenty losowo układają się na ekranie, a w centralnej części pojawia się ikona głośnika. Po kliknięciu tej ikony, słychać dźwięk jednego z instrumentów.

Jedno z dzieci może klikać w instrumenty, pozostałe odgadują na podstawie usłyszanego dźwięku, jaki to instrument.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi nas do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

2. Scenariusz do aplikacji *Kosmos*

1. Cel: Dziecko potrafi wymienić nazwy planet Układu Słonecznego i wskazać miejsce położenia Ziemi względem Słońca.

2. Planowany czas trwania: 20 minut

3. Opis aplikacji:

Na stronie startowej aplikacji mapa nieba na której znajduje się droga mleczna, po kliknięciu w nią następuje jej przybliżenie i pojawia się układ słoneczny. Dzieci mają możliwość kliknięcia w planety i gwiazdy tj. Słońce, Merkury, Wenus, Ziemia, Mars, Jowisz, Saturn, Uran, Neptun. Po kliknięciu w planetę ta przybliży się i pojawia się jej zdjęcie.

Po kliknięciu w Ziemię, dzieci mają możliwość obejrzenia zjawiska powstawania dnia i nocy, mogą również obejrzeć księżyc z bliska. (wyświetla się fotografia księżycy)

4. Zadanie:

Dzieci oglądają ogólny widok. Zapoznają się z rozmieszczeniem w przestrzeni Układu Słonecznego. Wybierają poszczególne elementy – planety, poprzez dotknięcie wybranych punktów.

Wspólnie omawiają budowę poszczególnych planet. Obserwują wygląd struktury planety z bliska, jej ruch, elementy charakterystyczne, np. księżycy, pierścienie.

Wskazują Słońce i poszczególne planety Układu Słonecznego.

Wskazują Ziemię i jej położenie w stosunku do Słońca, używając określeń: dalej niż, bliżej niż, pomiędzy, itd.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

3. Scenariusz do aplikacji *Kalendarz pogody*

1. **Cele:** Dziecko potrafi nazwać pory roku, nazwy miesięcy, tygodni, dni. Obserwuje pogodę i trafnie nazywa zjawiska pogodowe.

Aktualizuje Kalendarz pogody.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut – zapoznanie z aplikacją; 5 minut – aktualizacja kalendarza min. raz w tygodniu.

3. Opis aplikacji:

Jest to plansza jednowarstwowa, której obsługa polega na przesuwaniu elementów na planszy do jej środkowej części.

Grafika zastosowana w aplikacji:

1. Piktogramy związane z miesiącami i ich nazwy (z planszy „Miesiące”)
2. Piktogramy związane z porami roku i ich nazwy (z planszy „Pory roku”)
3. Nazwy dni tygodnia z ilustracją biedronki (z planszy „Dzień w przedszkolu”)
4. Zjawiska pogodowe: nasłonecznienie (pełne słońce, słońce częściowo za chmurą, zachmurzenie (chmura), opady (chmura z : deszczem, śniegiem, gradem), inne zjawiska burza, wiatr, termometr z czerwonym słupkiem rtęci (ciepło) i z niebieskim (zimno). Wszystkie elementy pogody w jednakowej stylistyce.

Na górze napis „Mapa pogody”. Po lewej stronie na górze znajdują się symbole pór roku ułożone w dwóch rzędach, po dwa obrazki z podpisem nad nimi „pory roku”.

Pod nimi w czterech rzędach, na górze po trzy elementy z nadpisem „miesiące”. Po lewej stronie znajdują się elementy związane z pogodą, pogrupowane po cztery oznaczenia w trzech rzędach: „nasłonecznienie”, „opady”, „inne zjawiska”.

Po lewej stronie, na dole znajdują się oznaczenia dni tygodnia.

W środkowej części planszy znajdują się napisy: na środku, na górze – „Dzisiaj jest...”, pod tym, w rzędzie jedno pod drugim w kolejności: pora roku, miesiąc, dzień tygodnia, pogoda.

4. Zadanie:

Dzieci zapoznają się z aplikacją i zasadami aktualizacji kalendarza.

W określony dzień tygodnia lub codziennie, dzieci uzupełniają na planszy aktualne elementy: porę roku, miesiąc, dzień tygodnia, pogodę.

Dodatkowym narzędziem aplikacji jest termometr, na którym wspólnie z nauczycielem dzieci wskazują temperaturę, przeciągając w górę i w dół słupki rtęci, aż do zaznaczenia dokładnej temperatury.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

4. Scenariusz do aplikacji *Zwierzęta i ich potomstwo*

- 1. Cele:** Dziecko potrafi rozróżniać i nazywać zwierzęta domowe i przypisać je do odpowiedniej rodziny.
- 2. Planowany czas trwania:** 20 minut.
- 3. Opis aplikacji:**

Aplikacja to ilustracje 13 rodzin zwierząt:

- 1.** Wilk,
- 2.** Lis,
- 3.** Dzik,
- 4.** Kot,
- 5.** Pies
- 6.** Chomik
- 7.** Świnia
- 8.** Krowa
- 9.** Koń
- 10.** Słoń
- 11.** Zebra
- 12.** Żyrafa
- 13.** Kura

4. Zadanie:

Wszystkie 14 ilustracji „rodziny zwierząt” ustawione są na całej planszy tak, by nauczyciel miał możliwość wyboru, o której rodzinie chce rozmawiać. Nauczyciel może prowadzić zajęcia przyrodnicze i językowe, podczas których zapoznaje dzieci z nazwami poszczególnych zwierząt. Po naciśnięciu wybranej rodziny, jej obraz się przybliża i staje się elementem dominującym na planszy.

Druga część aplikacji, to część zadaniowa. Na planszy, w różnych jej częściach, są porozkładane w przypadkowy sposób zwierzęta, elementy „rodziny zwierząt”. Środek planszy jest pusty- na nim dzieci mają możliwość samodzielnie dobrać poszczególnych członków rodziny.

Dzieci nazywają poszczególnych członków rodziny zwierząt, dobierają właściwie matkę i dziecko.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

5. Scenariusz do aplikacji *Mapa świata – zwierzęta, ludzie, krajobraz*

1. **Cele:** Dziecko potrafi wybrać kontynent, kraj i i ich mieszkańców. Potrafi rozróżnić rzeki, jeziora, morza, kontynenty.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut

3. Opis aplikacji:

Aplikacja to mapa świata, która jest przygotowana w formie planszy. Celem aplikacji jest zaciekawienie dzieci tematyką związaną z przyrodą, geografią, antropologią. Na mapie - stronie głównej aplikacji, pojawia się dokładnie to, co na planszy „Mapa świata”. Poszczególne kontynenty można przybliżyć i oglądać z bliska. Można też, zobaczyć z bliska zwierzęta i ludzi. Aplikacja umożliwia obejrzenie przykładowego zdjęcia z danego kontynentu.

4. Zadanie:

Dziecko klikając na dany kontynent, powoduje jego przybliżenie i jednocześnie powiększenie wszystkiego, co się na nim znajduje: zwierząt, ludzi, rzek, jezior i mórz.

Nauczyciel może omawiać poszczególne elementy danego lądu, np.: wygląd kontynentu, większe rzeki itp., sposób ubioru mieszkańców, charakterystyczne zwierzęta.

Dzieci wskazują podobieństwa i różnice poszczególnych kontynentów i ich mieszkańców.

Wskazują, np. Europę, Polskę, charakterystyczne zwierzę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

6. Scenariusz do aplikacji *Ubieranie się do pogody*

1. **Cel:** Dziecko potrafi dobrać strój odpowiedni do warunków atmosferycznych oraz pory roku.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut

3. Opis aplikacji:

Plansze aplikacji podzielone są na 2 części – lewą i prawą.

Po lewej stronie znajduje się duża szafa z 5 szufladami – część niezmienna.

Po prawej stronie planszy stoi dziewczynka lub chłopiec- część zmienna.

Na planszy w prawym górnym rogu – koło podzielone na 4 części, z zaznaczeniem pór roku – widoczne napisy i kolory: wiosna – zielony, lato – żółty, jesień – czerwony, zima – biały.

Znajdują się oni w wybranych kolejno warunkach pogodowych, rozpoczynając od Jesieni a kończąc na Lecie.

Opcje w aplikacji: możliwość otwierania i zamykania wybranych szuflad, zmiana płci bohatera – dziewczynka lub chłopiec, zmiana koloru włosów i koloru oczu bohatera.

Warunki pogodowe:

piknik na łące w wiosenny dzień,
zbieranie jesiennych liści pod drzewem,
plaża nad morzem w środku lata,
lepienie bałwana w zimie,

Zawartość szafy:

majtki, skarpetki, rajtuzy, spodnie, podkoszulka, bluza, sweter, kozaki, gumowce, kurtka, szalik, czapka, rękawiczki, czapka z daszkiem (jasna) , wiaderko do piasku, rower, strój kąpielowy (damski i męski) , spodniczka, parasolka, bałwan, tenisówki, sandały, kosz piknikowy, krótkie spodenki

4. Zadanie:

Dziecko wybiera postać, którą będzie ubierało. Dopasowuje ubiór i odpowiedni ekwipunek do wyświetlanych warunków pogodowych (zdjęcia które zostało wybrane po uruchomieniu aplikacji przedstawiającego warunki pogodowe zdjęcie to będzie pokazane obok ubieranej postaci lub w jej tle). *Po ubraniu bohatera w odpowiedni - dopasowany do widocznej pogody strój, następuje zmiana tej części planszy, na inny obraz pogody. Ubrania na dziecku wracają do szafy i można rozpocząć grę od początku. Zdjęcia przedstawiające warunki pogodowe są wybierane kolejno od Jesieni kończąc na*

Lecie. Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

7. Scenariusz do aplikacji *Krążenie wody w przyrodzie*

1. Cel: Dziecko potrafi rozpoznać procesy zachodzące w przyrodzie: parowanie, skraplanie i opady.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja przedstawia proces obiegu wody w przyrodzie w formie Planszy z animowanymi elementami.

Wszystkie elementy są nieruchome, poruszają się wyłącznie spadające krople deszczu, płatki śniegu grad, oraz unoszące się drobinki pary wodnej.

Wszystkie obrazki - chmury (oprócz szarych), słońce, krople deszczu, płatki śniegu, woda w rzece, para wodna, ryby - są bajkowe, uśmiechnięte.

Napisy na aplikacji: parowanie, skraplanie, opady.

Na planszy widoczne są: zielony ląd, na którym stoi kilka domków i drzew, wzdłuż niego płynie rzeka, po rzece płynie statek, rzeka rozszerza się wraz z biegiem i wpada do morza. W rzece, w różnych miejscach jej przepływu - kilka widocznych pojedynczych kropli wody, przy wejściu rzeki do morza- na lądzie, stoi latarnia morska. W rzece i morzu widać kilka ryb i bąbelków symbolizujących tlen. Krople nad morzem zamieniają się w drobinki pary wodnej (mikrochmurki) - widać proces przemiany w 3-etapach (1-kropla wody, 2- zmiana kształtu na rozmazany chmurzasty, 3-para wodna jako mikrochmurka), białe chmury, do których unosi się para wodna – 3-4 chmury, każda większa od poprzedniej, największa (czwarta) przemienia się w szarobiałą, a kolejna w ciemną deszczową chmurę, obok ciemnej, kolejna ciemnoszara, z której pada deszcz, śnieg i grad.

Wszystkie etapy krążenia połączone są niewielkimi niebieskimi strzałkami tak, aby dziecko widziało co po czym następuje: płynąca przez ląd rzeka - rzeka wpada do morza - woda się unosi i zamienia w parę wodną - niewielkie strzałki pomiędzy chmurami - z ciemnoszarej chmury spada deszcz

4. Zadanie:

Dziecko obserwuje przedstawione procesy zachodzące w przyrodzie oraz opady atmosferyczne.

Wskazuje różnice pomiędzy chmurami, które przynoszą deszcz, śnieg.

Nazywa procesy: parowanie, skraplanie, zamarzanie oraz opady: deszcz, śnieg, grad.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

8. Scenariusz do aplikacji *Wzrost rośliny*

1. **Cel:** Dziecko potrafi wskazać czynniki wpływające na wzrost roślin.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Na planszy jest widok donicy w przekroju, co daje możliwość podpatrzenia korzeni. Donica jest tradycyjna, gliniana, dość duża i wysoka, żeby mógł w niej rosnąć słonecznik. Donica stoi przy oknie. Jest piękny słoneczny dzień, wyraźnie widać słońce z rozlewającymi się promieniami. Obok doniczki stoi konewka. Z drugiej strony doniczki znajdują się nasionka słonecznika. Na oknie jest zasłonka, która na początku jest zasłonięta. Dziecko ma możliwość włożenia nasionka do donicy, następnie podlania go, odsłonięcia zasłonki, uchylenia okna i obserwacji wzrostu rośliny do pewnego momentu. Znowu ponownego podlania i obserwacji, i jeszcze jednego podlania. Na koniec słonecznik odwraca się do słońca, co oznacza, że jest już w pełni dojrzały i nie potrzebuje opieki. Przez cały czas mamy możliwość obserwacji części nadziemnej (wzrost) i podziemnej rośliny (kiełkowanie i rozrost korzeni).

4. Zadanie:

Dziecko sadi nasionko, opiekuje się nim i obserwuje jak wzrasta.

Klika nasionko, które wpada do donicy, klika konewkę -widać jak konewka zbliża się do nasionka.

Klika na zasłonkę, a ona się rozsuwa; następnie naciska na jedno skrzydło okna - uchyla się. *Widać, jak wlatują malutkie bąbelki symbolizujące tlen i dwutlenek węgla i jak wpadają do pokoju promienie słońca. Rozpoczyna się wzrost rośliny – najpierw etap kiełkowania, potem wzrostu rośliny i rozwijanie się kwiatka.*

Trzy razy podlewa roślinę: na początku, w środku i wtedy, kiedy już rozwija się kwiat. *W tych momentach wzrost rośliny zatrzymuje się i uruchamia ponownie, kiedy naciśnie się konewkę.* Po uzyskaniu obrazu pełnego kwiatu słonecznika dziecko kończy zadanie.

Opisuje słowami warunki, jakie są niezbędne do wyrośnięcia słonecznika.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

9. Scenariusz do aplikacji *Jak to działa*

1. **Cel:** Dziecko potrafi opowiedzieć o sposobie działania samochodu i komputera.
2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.
3. **Opis aplikacji:**

Aplikacja jest przedstawiona w formie planszy z animowanymi elementami, na którym dzieci poznają podstawowe zasady pracy i budowy komputera - laptopa, samochodu, pralki i telefonu komórkowego.

Na pierwszym ekranie dziecko będzie miało wybór: samochód, laptop, pralkę oraz telefon.

Budowa oraz zasada działania samochodu.

Po uruchomieniu aplikacji pojawia się auto z widocznym kierowcą. Po przekręceniu kluczyka widać jak iskra płynie, następnie po uruchomieniu silnika - jak rozpoczyna płynąć benzyna, po czym auto odjeżdża.

Budowa oraz zasada działania komputera - laptopa.

Po naciśnięciu klawisza włączającego komputer widać jak przepływają impulsy po płycie głównej, a następnie od płyty głównej do ekranu, komputer się włącza i wyświetla ekran startowy - obrazek chmur. Następnie można nacisnąć dowolny klawisz klawiatury i widać przepływ impulsu z klawisza do płyty głównej i z płyty głównej do ekranu, na którym pojawia się napis "Dzień dobry". Na koniec, po naciśnięciu klawisza wyłączającego, widać jak impuls z klawisza idzie do płyty głównej, a z niej do ekranu, który przez 5 sekund wyświetla napis "Do widzenia" i gaśnie. Impuls wraca do płyty głównej i komputer zostaje wyłączony.

Budowa oraz zasada działania pralki

Po wybraniu ekranu widać pralkę automatyczną ładowaną od frontu, która właśnie jest załadowana poplamioną kolorową bielizną. Po zamknięciu drzwi pralki, następuje wsypanie proszku oraz płynu zmiękczającego oraz wybranie odpowiedniego programu z panelu sterowania. W tym momencie zablokowane są drzwi przed otwarciem oraz rozpoczyna się pranie od otwarcia zaworu, przez który płynie woda. Następnym krokiem jest ogrzewanie wody przez grzałki znajdujące się w pralce, po czym rozpoczyna się proces obrotu bębna połączony z pobieraniem proszku do prania. Ostatnim etapem jest odwirowanie wody połączone z bardzo szybko wirującym bębniem. Woda odpompowywana jest do kanalizacji. Na koniec otwierają się drzwi i widać czyste pranie.

Budowa oraz zasada działania telefonu komórkowego

Prezentacja rozpoczyna się od obrazka ręki z telefonem komórkowym, na którym ktoś zaczyna dotykać klawiatury, w celu wybrania numeru telefonu. Widać, jak za pomocą fal telefon łączy się z nadajnikiem, przez który łączy się z wybranym numerem telefonu. Następnym etapem jest widok mówiącego człowieka do mikrofonu telefonu, po czym głos przetwarzany jest i wysyłany za pomocą fal do nadajnika, za pomocą którego przesyłany jest do drugiego telefonu oraz jak przetwarzany jest z powrotem na dźwięki i przesyłany do głośnika słuchawki.

4. Zadanie:

Dziecko wybiera sprzęt, którego budowę obserwuje.

Wskazuje charakterystyczne dla samochodu, komputera, pralki czy telefonu komórkowego elementy dotyczące jego budowy.

Określa warunki, w jakich urządzenie działa, a w jakich jest to niemożliwe.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

10. Scenariusz do aplikacji *Co się stanie gdy ...*

1. Cel: Dziecko potrafi wskazać właściwe i niewłaściwe zachowania.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja wykorzystuje elementy z tablic demonstracyjnych: „Zasady higieny”, „Zasady zachowania”.

Zaakcentowanie konsekwencji wyborów: podejmując działanie, dziecko ma wybór, może się zachować w dwojaki sposób. W aplikacji, na zasadzie kontrastu, przedstawiono zachowania prawidłowe i nieprawidłowe. W animacji przedstawiono określone zachowania wprowadzające dziecko w sytuację, stawiając go przed wyborem - zachowanie właściwe, niewłaściwe). W trakcie animacji wprowadzającej następuje STOP-KLATKA – pokazane są obok siebie dwie plansze – ilustrujące oba zachowania. Dziecko podejmuje decyzję i wybiera jeden z obrazków.

Zachowania społeczne:

1. Dzielenie się z innymi
2. Przepraszanie
3. Proszę, dziękuję
4. Bycie samodzielny

Zdrowie:

1. Mycie zębów
2. Mycie rąk
3. Wycieranie nosa w chusteczkę

4. Zadanie:

Dziecko wybiera jedną z podanych na ekranie sytuacji z zakresu „Zachowanie społeczne” lub „Zdrowie”. Dokonuje wyboru prawidłowej odpowiedzi. Wskazuje właściwe i niewłaściwe zachowania.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

11. Scenariusz do aplikacji Grupowanie

1. **Cele:** Dziecko potrafi przyporządkować przedmioty do odpowiednich miejsc.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja składa się z 8 plansz i polega na przydzielaniu (grupowaniu) przedmiotów do odpowiednich miejsc. Każda z plansz przedstawia rozrzucone przedmioty, a zadaniem dziecka jest „przenieść” je na obrazek przedstawiający jedno z domowych pomieszczeń. Tzn. ułożyć je w odpowiednim dla nich miejscu, np. suszarka – w łazience, chleb w kuchni, łóżko w sypialni. Obrazek odpowiednio przeniesiony – znika w danym pomieszczeniu, obrazek błędnie przeniesiony – wraca na swoje poprzednie miejsce.

Położenie obrazków przedstawiających pomieszczenie jest różne w zależności od ilości pomieszczeń na planszy. W planszach wykorzystane są głównie obrazki charakterystyczne dla danego pomieszczenia, ale także kilka obrazków, które zupełnie nie pasują do żadnego z nich. Obrazki nie pasujące można „schować do pudełka”, które znajduje się w prawym dolnym rogu każdej z plansz.

Obrazki miejsc w kolejnych planszach:

- Kuchnia, łazienka, ogród
- Pokój dziecka, łazienka, ogród
- Kuchnia, łazienka, pokój dziecka

Elementy znajdujące się na planszach:

- **Kuchnia:** kuchenka, lodówka, zmywarka, zlew, łyżka, widelec, nóż, deska do krojenia, talerz, garnek, patelnia, herbata, chleb, ogórek, pomidor, ser żółty, płyn do naczyń.
- **Łazienka:** wanna, prysznic, umywalka, pralka, toaleta, suszarka do włosów, szampon do włosów, mydło, ręcznik, żel pod prysznic, rolka papieru toaletowego,
- **Pokój dziecka:** łóżko dziecięce, kołdra, poduszka, komoda dziecięca, szafa dziecięca, zabawki – klocki, pluszowy miś, lalka, samochód,
- **Ogród:** trawa, kwiatek, krzak, ziemia, grabie, łopata, huśtawka, pompowany basen, wąż ogrodowy (długi, zielony).

4. Zadanie:

Dziecko wybiera dowolną planszę i porządkuje elementy, układając je w odpowiednich pomieszczeniach: kuchni, łazience, salonie, pokoju dziecięcym lub w ogrodzie.

Wskazuje te sprzęty, które nie pasują do żadnego z pomieszczeń i umieszcza je w „pudełku”.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji). Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

12. Scenariusz do aplikacji Co do czego pasuje

1. **Cele:** Dziecko potrafi dobrać w pary rzeczy, które do siebie pasują oraz wskazać przeciwieństwa.
2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.
3. **Opis aplikacji:**

Aplikacja na pierwszej planszy daje możliwość wyboru – co do czego pasuje oraz przeciwieństwa.

Kolejna plansza to wybór, czy obrazki mają być odkryte czy zakryte (memory).

Obrazki rozrzucone są po całej planszy – zadaniem dzieci jest dobranie obrazków w odpowiednie pary, po ich znalezieniu:

1. w przypadku opcji z obrazkami zakrytymi - para błędnie (jest praktycznie niewidoczna)
2. obrazki zakryte – znikają całkowicie

Pary obrazków – co do czego pasuje:

- Jajko i kura
- Osa i ul
- Noga i but
- Czapka zimowa i szalik
- Telefon i ładowarka
- Łyżka i widelec
- Tort i świeczki
- Pies i buda
- Kot i kłębek wełny
- Mysz i ser żółty
- Jabłko i ogryzek
- Lalka i wózek
- Strażak i wóz strażacki
- Pilot i telewizor
- Igła i nitka
- Lokomotywa i wagon
- Gałka lodu i rożek
- Szczoteczka i pasta
- Wiaderko i łopatką (plażowe)
- Niedźwiedź i miód
- Krowa i mleko
- Stół i krzesło
- Kostka do gry i pionek do gry

Obrazki do różnic:

- Nad – pod (stołem)
- Po prawej – po lewej stronie (szafki)
- Dużo – mało (klocków)
- Blisko – daleko

- W środku – na zewnątrz (pies w budzie)
- Przód - tył
- Ciężkie – lekkie
- Młody - stary
- Dzień - noc
- Niski – wysoki
- Gruby – chudy
- Mokry – suchy
- Wesoły – smutny
- Dobry – zły
- Pełny – pusty (talerz)
- Otwarty – zamknięty (pokój)
- Czysty – brudny
- Silny – słaby
- Gorąco – zimno
- Miętko – twardo
- Szybko – powoli
- Słodkie – kwaśne
- Odważny – strachliwy (lew - mysz)

4. Zadanie:

Dziecko przygląda się obrazkom, następnie dobiera w pary:

- a) rzeczy, które do siebie pasują,
- b) rzeczy, określenia, które są przeciwstawne.

Może to być zadanie dla całej grupy (kto pierwszy) lub z podziałem na 2 drużyny. Można tę aplikację wykorzystywać też do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji). Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

13. Scenariusz do aplikacji *Sytuacje zagrażające życiu*

1. Cele: Dziecko dostrzega i wskazuje sytuacje zagrażające życiu i zdrowiu.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Na planszy głównej ułożone są ilustracje symbolizujące poszczególne animacje – „czołówki”(ich tytuły). Nauczyciel ma możliwość dowolnego wyboru tematu aplikacji, bez konieczności oglądania wszystkich po kolei.

Cała aplikacja to zespół film ze STOP KLATKA w momencie niebezpiecznym dla dziecka, która umożliwia zatrzymanie i omówienie sytuacji z dziećmi, przewidywanie różnych zakończeń (pozytywnych i negatywnych), a następnie dokończenie scenki pokazującej zagrożenie.

Filmy:

1. Bezpieczne poruszanie się po chodniku

Dziecko idzie w mieście zewnętrzną stroną chodnika, blisko jezdni. Obok przejeżdża kilka samochodów. STOP KLATKA

Dziecko idzie jeszcze kilka kroków i potyka się o nierówność na chodniku, traci równowagę i przechyla się w stronę jezdni (jakby zaraz miało upaść na ulicę), obok przejeżdża samochód.

2. Bezpieczne przejście po jezdni

Dziecko zbliża się do przejścia dla pieszych z sygnalizacją świetlną. Pojawia się światło czerwone. STOP KLATKA

Dziecko mimo to, próbuje przejść przez jezdnię, w momencie kiedy robi krok w stronę pasów nadjeżdża samochód.

3. Zabawa ogniem

Dwoje dzieci stoi sobie w letni dzień na podwórku, w pobliżu drewnianych zabudowań. Jedno z dzieci wyciąga z kieszeni pudełko zapalek. STOP KLATKA

Dzieci zapalają zapalną, która upada im na suchą trawę i ogień zaczyna się rozprzestrzeniać.

6. Nie używaj ostrych narzędzi

Dziecko w kuchni siedzi przy stole i wykonuje model samolotu z papieru. Nagle wstaje i podchodzi do szuflady, otwiera ją i patrzy na nóż. STOP KLATKA

Dziecko wyciąga nóż, chwytając za ostrze i kaleczy się

7. Nie wpuszczaj obcych do domu

Dziecko jest samo w domu, słyszy dzwonek do drzwi. STOP KLATKA

Podchodzi do drzwi i od razu otwiera. Wchodzi mężczyzna (ma groźną minę), odsuwa dziecko i wchodzi do mieszkania, zabiera telewizor.

8. Nie przyjmuj prezentów od obcych

Dwoje dzieci idzie drogą w parku. Podchodzi do nich mężczyzna i podaje lizaki. STOP KLATKA. Chłopcy z uśmiechem biorą lizaki, jeden z nich otwiera swój lizak, liże i osuwa się na ławkę, trzymając się za brzuch.

4. Zadanie:

Dziecko wybiera dowolny film i po obejrzeniu opowiada dalszy ciąg historii. W oparciu o obejrzany filmik wskazuje niebezpieczeństwo oraz sposób zapobiegnięcia zagrożeniu. Opowiada, jak właściwie należy się zachowywać w określonych miejscach i określonych sytuacjach.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji). Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

14. Scenariusz do aplikacji *Z wizytą w teatrze*

1. Cel: Dziecko zna i stosuje słownictwo związane z teatrem.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja składa się z czterech plansz:

Na pierwszej planszy widoczne jest wnętrze teatru (scena + kurtyna + cztery rzędy foteli na widowni, nad sceną duże reflektory, po prawej i lewej stronie sceny - balkony). Widok z widowni centralnie na scenę. Jest to plansza główna, wyjściowa. Można ją wykorzystać do ćwiczeń związanych ze słownictwem dot. teatru, naciskając przyciski po prawej stronie sceny lub zaaranżować na scenie fragment przedstawienia - przyciski po lewej stronie sceny.

Po prawej stronie, dwa przyciski z ikonami prowadzą do kolejnych plansz/warstw aplikacji (zawierających również pliki dźwiękowe):

-ikona teatr-budynek (prowadzi do planszy/warstwy nr 2 – słownictwo: budowa teatru);

-ikona lalki (różne rodzaje lalek);

-ikona dekoracje (różne rekwizyty i tła scenograficzne);

-ikona dźwięki - głośnik (gong, muzyka rozpoczynająca przedstawienie, szmer widowni),

Dodatkowe elementy animowane: elementy ruchome i interaktywne na planszy głównej - na scenie (przyciski w górnej części planszy, nad sceną): zapalenie-gaszenie światła, otwieranie-zamykanie kurtyny, poruszanie reflektorami + zmiana barwy światła reflektorów.

Dodatkowe elementy dźwiękowe na planszy głównej (przyciski w dolnej części planszy):

szmer widowni, gong oznajmiający rozpoczęcie przedstawienia, muzyka rozpoczynająca przedstawienie.

4. Zadania:

Pani „prowadzi” wycieczkę po teatrze, prezentując poszczególne miejsca i elementy charakterystyczne dla teatru, nazywając je. Podkreśla elementy istotne dla teatru – scena, kurtyna, lalki, dekoracje, itp.

Dzieci kolejno wybierają dowolne ikonki, prezentują słownictwo związane w wybraną tematyką (teatr, lalki, dekoracje).

Dzieci przygotowują własną sztukę teatralną. Każde z nich może być „pracownikiem” teatru odpowiedzialnym za określone zadania, które nazywają.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji). Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny..

15. Scenariusz do aplikacji *Sztuka świata*

1. **Cele:** Dziecko wykorzystuje formę twórczości artystycznej odpowiednią dla siebie.
2. **Planowany czas trwania:** 20 minut
3. **Opis aplikacji:**

Planszą wyjściową w aplikacji jest ściana z powieszonymi licznymi „obrazami”, jeden obok drugiego. Każdy „obraz” ma ozdobną, złożoną ramę. Przedstawia określoną dziedzinę sztuki – po kliknięciu wybranego obrazu, przechodzimy do kolejnej planszy, gdzie następuje rozwinięcie tematu (druga warstwa aplikacji).

Aplikacja składa się z dwóch części: w pierwszej jest dwuwarstwowa część opisowo-prezentacyjna. Możliwe przybliżanie i oddalanie fragmentów zdjęć. W drugiej części jest tzw. plac zabaw – oparty na kolorowankach, układankach, puzzlach.

Zawartość ramek na planszy wyjściowej (poruszane zagadnienia plastyczne): jaskinie, sztuka egipska, włoskie mozaiki, malowanie kształtami, freski, sztuka aborygeńska, maski afrykańskie, totemy, Japonia sztuka chińska, renesansowa, Leonardo da Vinci, dzieci w sztuce, emocje, rzeźba, akwarele, sztuka współczesna, impresjonizm, kolaże, abstrakcjonizm, sztuka uliczna.

4. Zadania:

1. Pani prezentuje „obrazy” w ramach. Można dyskutować o poszczególnych dziedzinach sztuki, na podstawie wybranych obrazów. Wybierać obrazy, które się podobają, oglądać, opowiadać.
2. Dziecko wybiera z „placu zabaw” jedną kartę i zgodnie z wyborem: koloruje obrazek, lub układa puzzle.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

16. Scenariusz do aplikacji *Jak powstaje dom*

1. **Cele:** Dziecko zna etapy procesu budowy domu. Rozumie konsekwencje podejmowania decyzji związanych ze stawianiem budowli.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut

3. **Opis aplikacji:**

Aplikacja pogładowa, wielowarstwowa – prowadzi poprzez cały proces budowy domu.

(pusta działka, plac budowy, fundamenty, ściany, dach, okna, elewacja, ogród, zamieszkanie (charakterystyczny obrazek ze się rodzina wprowadza), pusta działka, plac budowy, fundamenty, ściany, dach, okna, elewacja, ogród, zamieszkanie, plansza końcowa. wielowarstwowa – prowadzi poprzez cały proces budowy domu.

Wyjściowa plansza aplikacji to rysunkowy schemat/plan poszczególnych etapów budowy (od pustej działki do zamieszkałego budynku).

Kolejne plansze aplikacji są rozwinięciem poszczególnych etapów budowy.

Część 1: schemat kolejnych etapów budowy domu;

- Plac budowy
- Ściany
- Dach - dziecko wybiera dach
- Elewacja
- Zamieszkanie

Dziecko może podjąć następujące działania/gry/interakcje.

- Plac budowy – ustawić na placu budowy koparkę, piasek, betoniarkę, cegły.
- Ściany: Należy ułożyć cegły
- Dach - dziecko wybiera dach (3 kolory ceglasty, brązowy, niebieski)
- Elewacja: Pomalować obrazek domku
- Zamieszkanie: wybrać rodzinę do zamieszkania (Mama, Tata, dzidziuś, dziewczynka 1, dziewczynka 2 (starsza), chłopczyk, chłopczyk starszy, pies, kot)

Część 2: prezentacja największych, najsłynniejszych oraz najdziwniejszych realizacji architektonicznych (katalog dzieł architektury – oparty na fotografiach).

Najsłynniejsze budynki zaprezentowane na zdjęciach w formie katalogu:

- a) budynki mieszkalne;
- b) architektura na świecie (charakterystyczne elementy);

- c) zabytki;
- d) mosty.

4. ZADANIA:

1. Dziecko staje się budowniczym domu. Podejmuje decyzje dot. poszczególnych etapów budowy. Wybiera materiały, aranżuje poszczególne pomieszczenia.
2. Na każdym etapie ma do wykonania różne zadania: np. na etapie budowy – układanka z cegłami, na etapie wstawiania okien – układanie puzzli, na etapie malowania ścian – kolorowanka, na etapie instalacyjnym – gra w dopasowywanie rur.
3. Dzieci wspólnie z nauczycielką oglądają prezentowane budowle – wskazują cechy charakterystyczne dla najciekawszych, największych, najdziwniejszych budowli.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji). Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

17. Scenariusz do aplikacji *W świecie liczb*

1. **Cele:** Dziecko określa liczebność zbioru oraz porównuje zbiory pod względem liczby elementów.
2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.
3. **Opis aplikacji:**

W górnej części planszy znajdują się 3 obrazki – każdy w ilości 5 kopii (np. 5 identycznych piłek). Na dole planszy znajdują się znaki matematyczne większości, mniejszości i równości oraz liczby w zakresie 1-10.

Aplikacja posiada 3 możliwości działania:

1. znak matematyczny ustawiony jest na środku; określa, który zbiór jest większy, czy zbiory są równoliczne,
2. znak matematyczny ustawiony jest na środku, a po jednej jego stronie lub po obu stronach widoczne są cyfry określające, jak liczny zbiór musi stworzyć dziecko,
3. plansza jest pusta i dziecko samodzielnie manipuluje zarówno obrazkami, znakami, jak i cyframi.

Możliwe jest przesuwanie kolejnych elementów i stworzenie zbioru (lub zbiorów) i określenie cyfrą jego liczebności lub określenie zależności pomiędzy zbiorami (większy, mniejszy, równy). W górnym rogu planszy znajduje się ikona pętli, po obrysowaniu nią dookoła kilku przedmiotów - pojawia się zamknięta pętla tworząca zbiór. Po naciśnięciu na stworzoną zamkniętą pętlę - pętla znika, co umożliwi zmianę ilości lub położenia elementów.

Obiekty można dowolnie zmieniać i zamieniać miejscami.

Obrazki wykorzystane w aplikacji to: koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt, pluszowy miś, rower, balon, truskawki, ogórki zielone, klocek, piłka, chmura, kredka.

4. Zadanie

1. Dziecko przesuwa kolejne elementy, tworząc zbiór/zbiory.
2. Dobiera cyfrę określającą liczebność każdego zbioru.
3. Tworzy zbiory o określonej liczbie elementów.
4. Określa zależności pomiędzy zbiorami (większy, mniejszy, równy) – wstawiając odpowiednie znaki.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji). Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

18. Scenariusz do aplikacji *Zabawy matematyczne*

1. **Cele:** Dziecko dodaje i odejmuje w zakresie 20.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja skupia się głównie na zadaniach matematycznych w zakresie 10; zaplanowano też kilka przykładów – z zakresu do 20.

Pierwsza plansza to wybór pomiędzy dodawaniem „+” i odejmowaniem „-”.

Aplikacja umożliwia dowolne operowanie zarówno obrazkami jak i znakami matematycznymi (+, -, =). Dzieci mają możliwość wyboru, czy będą korzystać z liczb arabskich czy będą przeliczać misie, piłki.

Dodawanie i odejmowanie przedstawia 4 rodzaje zadań; w każdym przypadku jest około 20 przykładów:

1. Widoczne są składniki (lub odjemna i odjemnik), a zadaniem dziecka jest ustalić sumę/różnicę. Gra wskaż wynik (składniki lub odjemna i odjemnik są losowane z cyfr tak aby wynik < 10 i > 0) na planszy jest jedno pole na które można przeciągnąć cyfrę lub obrazek prezentujący liczbę misiów. W każdej chwili jest możliwość przełączenia się pomiędzy cyframi a misiami. W przypadku prawidłowego umieszczenia cyfry w polu wyniku pokazuje się strzałka przejdź do następnego zadania.
2. Widoczny jest pierwszy składnik (lub odjemna) i suma (lub różnica), a zadaniem dziecka jest ustalić drugi składnik (lub odjemnik). Analogicznie jak powyżej.
3. Widoczna jest wyłącznie suma (lub różnica), a dziecko ma możliwość dowolnego operowania składnikami (lub odjemną i odjemnikiem) w taki sposób, aby wynik był poprawny. Analogicznie jak powyżej.
4. Dowolne operowanie i ustalanie wyników dodawania i odejmowania - dziecko samo decyduje co przesuwamy i co liczy. Analogicznie jak powyżej.

Jeśli dziecko poprawnie uzupełni zadanie, pojawia się strzałka, która umożliwia przejście do zadania kolejnego i przycisk resetowania zadania. Istnieje możliwość wielokrotnego powtarzania tego samego przykładu w przypadku zadania.

4. Zadania:

1. Dziecko wskazuje sumę/różnicę dwóch liczb/zbiorów
2. Dziecko przy widocznym pierwszym składniku (lub odjemnej) i sumie (lub różnicy), wskazuje drugi składnik (lub odjemnik).

3. Dziecko liczy: przesuwa liczby/elementy, dowolnie operuje i ustala wyniki dodawania i odejmowania.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji) Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

19. Scenariusz do aplikacji *Zbiory*

1. Cele: Dziecko tworzy określone zbiory, wskazuje elementy, które do zbioru nie pasują.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja podzielona jest na 4 części:

1. do zadań dotyczących zaznaczania elementów z jedną cechą wspólną – kolor.

Zadaniem dziecka jest przesunąć dane elementy do odpowiadającego im kwadratu (kwadrat ma kolor odpowiadający kolorom przedmiotów które mają być w nim umieszczone). W momencie gdy wszystkie przedmioty znajdują się w swoich kwadratach pokazuje się strzałka po kliknięciu której rozpoczyna się nowa gra - poziom trudności się zwiększa i dochodzi kolejny kolor. Ilość elementów które umieszczamy w zbiorach jest stała i wynosi 24, ilość elementów pasująca do danego koloru jest różna od 1 – 6 .W przypadku umieszczenia nieprawidłowego elementu w zbiorze o innym kolorze, na kwadracie pokazuje się wykrzyknik.

Aplikacja ma stopniowany poziom trudności – rozpoczyna się od czterech kolorów (czerwony, zielony, niebieski, żółty), następnie jest ich pięć (+fioletowy), sześć (+pomarańczowy), siedem (+różowy) i osiem (+brązowy).

2. do zadań dotyczących zaznaczania elementów z jedną cechą wspólną – kształt.

Na planszy widoczne są różnego rodzaju elementy codziennego życia w różnych kolorach i kształtach. Zadaniem dziecka jest zaznaczyć kliknięciem wszystkie elementy tego samego koloru (np. wszystkie rzeczy zielone) Po ich zaznaczeniu przesuwają się one w jedną część planszy i wszystkie są widoczne w okalającej je czerwonej pętli. Jeśli w pętli znajdują się wszystkie elementy spełniające wymagane kryteria – pętla staje się zielona, jeśli nie, pozostaje czerwona.

3. do zadań dotyczących zaznaczania elementów z dwoma cechami wspólnymi – kolor i kształt.

Na planszy widoczne są różnego rodzaju elementy codziennego życia w różnych kolorach i kształtach. Zadaniem dziecka jest zaznaczyć kliknięciem wszystkie elementy tego samego koloru oraz kształtu. Po ich zaznaczeniu przesuwają się one w jedną część planszy i wszystkie są widoczne w okalającej je czerwonej pętli. Jeśli w pętli znajdują się wszystkie elementy spełniające wymagane kryteria – pętla staje się zielona, jeśli nie, pozostaje czerwona.

4. do zadań dotyczących wyboru co nie pasuje do zbioru.

Na planszy widoczne są różnego rodzaju elementy codziennego życia w różnych kolorach i kształtach poukładanych w zbiorach. Zadaniem dziecka jest zaznaczyć kliknięciem wszystkie elementy niepasujące do tego zbioru.. Po ich zaznaczeniu przedmioty usuwane są ze zbioru. Jeśli w pętli znajdują się wszystkie elementy dopełniające wymagane kryteria – pętla staje się zielona, jeśli nie, pozostaje czerwona.

Obrazki wykorzystane w aplikacji to: koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt, pluszowy miś, rower, balon, truskawki, ogórki zielone, klocek, piłka, chmura, dzwonek, butelka, kredka.

W rogu planszy znajduje się obrazek liczby 1, po jego naciśnięciu pojawia się możliwość wyboru liczb z zakresu 1-10 do określenia liczebności zbioru oraz znaki matematyczne: mniejszości, większości i równości.

Aplikacja daje możliwość przesuwania całych pętli wraz ze znajdującymi się z nich elementami, jak i przesuwania poszczególnych przedmiotów pomiędzy pętlami oraz pozostawienia elementu poza pętlami.

Po zakończonej pracy istnieje możliwość określenia liczebności zbioru, przyciągając obok pętli odpowiednią liczbę oraz określenia, która pętla liczy więcej zbiorów, stosując znaki matematyczne.

4. Zadania:

1. Dziecko wybiera i zaznacza elementy tego samego koloru (np. wszystkie rzeczy zielone). Tworzy zbiór elementów w tym samym kolorze.

2. Dziecko wybiera i zaznacza elementy tego samego kształtu (np. wszystkie kwadraty.) Tworzy zbiór elementów tego samego kształtu.

3. Dziecko wybiera i zaznacza elementy tego samego koloru oraz kształtu.

4. Dziecko wybiera i usuwa ze zbioru wszystkie elementy niepasujące do tego zbioru.

5. Dziecko przelicza, porównuje zbiory pod względem liczebności elementów, wstawiając odpowiednie znaki.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji). Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

20. Scenariusz do aplikacji *Ważenie liczb*

1. **Cele:** Dziecko rozróżnia znaczenie określeń: więcej, mniej, tyle samo oraz stosuje je w praktyce.
2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.
3. **Opis aplikacji:**

W środkowej części aplikacji tradycyjna waga szalkowa. Pod wagą są do dyspozycji dzieci różne cyfry i znaki matematyczne ustawione kolejno:

cyfry od 0 -10 oraz znaki +, -, <, =, > (z możliwością klonowania, tzn., że jeśli wezmę z miejsca 0, to pod nim dalej jest cyfra 0, którą można wziąć po raz kolejny).

4. Zadanie

1. Dziecko na szalkach układa liczby, a waga odpowiednio do wartości przechyla się, np. na jednej szalce ustawione są dwie cyfry – 2 i 2, a na drugiej cyfra - 4 waga jest w równowadze; na jednej szali jest cyfra 5, a na drugiej 7 – waga jest przechylona w stronę 7. (można dodać maksymalnie 2 cyfry na każdą szalkę)
2. Dziecko układa działania matematyczne, a waga odpowiednio się przechyla, np. na jednej szali jest 7-2, a na drugiej 4+1 – waga jest w równowadze, itp. Możliwe jest dodanie maksymalnie 2 cyfr na każdej szalce i po 1 znaku działania.
3. Dziecko ustawia na słupku środkowym wagi odpowiedni do zadania znak: <, =, >.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

21. Scenariusz do aplikacji *Czas*

1. **Cele:** Dziecko wskazuje następstwa czasu – dnia i nocy, tygodni, miesięcy, pór roku.
2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja ta ma na celu uwidocznienie następstwa czasu – dnia i nocy, tygodni, miesięcy, pór roku. Opracowana jest w formie koła, na którym zaznaczone są „suwaki” zmieniające:

- ze strony zewnętrznej – pory roku
- bliżej środka – miesiące
- bliżej środka - dnia tygodnia
- w samym środku - dzień i noc.

Zadaniem dziecka będzie ustawianie suwaków wg poleceń nauczyciela. Pierwszym suwakiem od środka określana będzie pora dnia, drugi suwak przypisany jest do wskazywania dni tygodnia, kolejnym suwakiem zaznaczamy miesiące, natomiast ostatnim suwakiem - pierwszym od zewnętrznej strony – określamy porę roku.

4. Zadanie

1. Dziecko na polecenie nauczycielki zmienia za pomocą suwaka dzień tygodnia, miesiąc, porę roku. Wskazuje dzień/ noc.

2. Dziecko wskazuje i nazywa dni tygodnia, miesiące w roku, pory roku.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

22. Scenariusz do aplikacji *Interaktywne ćwiczenia grafomotoryczne*

1. Cele: Dziecko rysuje po śladzie; wykorzystuje w praktyce wybrane wzory.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja wspomaga przygotowanie do pisania - ćwiczenia grafomotoryczne na dużym formacie uruchamiające pracę motoryki dużej. Składa się z trzech poziomów trudności, każdy poziom jest oznaczony ikonką, możemy go wybrać w dowolnym momencie:

1. Rysowanie linii – trzymanie się w wyznaczonej liniaturze
2. Rysowanie pętelek – ćwiczenie płynności ruchu
3. Twórcze ćwiczenia grafomotoryczne – ćwiczenie umiejętności posługiwania się różnymi wzorami

W pierwszym i drugim poziomie są dwa warianty ćwiczenia – po śladzie i bez śladu. Przełączanie wersji odbywa się po naciśnięciu odpowiedniej ikonki.

Dziecko ma do dyspozycji przybór do pisania – kredkę, może wybrać grubość kreski i jej kolor oraz gumkę do wymazywania. W razie pomyłki można wymazać dany element.

4. Zadania:

Dziecko maluje szlaczek po śladzie.

Dziecko uzupełnia wybrane szlaczki bez śladu wskazującego kierunek rysowania. Samodzielnie dobiera odpowiednie narzędzia (grubość kreski, kolor).

Ozdabia wybrane rysunki, dodając dowolne tło i wzory.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

23. Scenariusz do aplikacji *Meblowanie kamienicy*

1. **Cele:** Dziecko planuje rozmieszczenie elementów w określonej przestrzeni.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja oparta na prostym schemacie – tzw. meblowanie kamienicy (pomieszczeń w kamienicy oraz aranżowania otoczenia), mająca na celu rozrywkę i zabawę, ale również ćwiczenie elementów związanych z planowaniem i organizowaniem przestrzeni. Są materiałem do opowiadania wymyślonych historii i fabuł. Aplikacja oparta na planszy demonstracyjnej „Na opak”: na planszy wyjściowej narysowana kamienica w przekroju oraz najbliższa okolica (ogródek, fragment ulicy). Ekran aplikacji to przekrój kamienicy. Kamienica jest pusta – są tylko ściany, ale brak w niej jakichkolwiek sprzętów. Podobnie jest opustoszała ulica oraz ogródek, w którym znajduje się tylko trawa (bez innych roślin i elementów ozdobnych).

Na pierwszym ekranie, po lewej i po prawej stronie znajdują się elementy do ustawienia na planszy – zgrupowane w dziesięciu kategoriach (dziesięć przycisków (po pięć przycisków na stronie prawej i lewej), pod każdym przyciskiem znajdują się tematycznie pogrupowane elementy do rozwinięcia:

- rośliny
- elementy dotyczące ogrodu i ulicy
- elementy dotyczące kuchni
- elementy dotyczące salonu
- łazienki
- pokoju dziecięcego
- garażu
- elementy dotyczące przedpokoju, piwnicy i strychu
- zwierzęta
- postacie/bohaterowie.

Drugim ekranem jest widok umeblowanej kamienicy, ale przedmioty poukładane są w niewłaściwych miejscach w sposób losowy, tak aby jedno ułożenie na opak nie pokryło się z poprzedzającym go ekranem. Zadaniem dziecka będzie umieszczenie przedmiotów na właściwym miejscu.

4. Zadania:

1. Dziecko dobiera odpowiednie sprzęty, rośliny do wskazanych pomieszczeń/miejsc.
2. Dziecko opowiada historię meblowania „swojego domu”.

3. Dziecko dobiera odpowiednie elementy, adekwatnie do miejsc, w których powinny się znajdować.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

24. Scenariusz do aplikacji *Pojazdy*

1. **Cele:** Dziecko rozróżnia środki lokomocji; klasyfikuje elementy od najmniejszego do największego, od najwolniejszego do najszybszego; stopniuje przymiotniki.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Na planszy wyjściowej pokazują się środki lokomocji:

Traktor, statek, samolot, motor, autobus, samochód, rakieta.

Poniżej elementów znajduje się plansza na której można układać elementy. Podzielona na 7 wierszy. Prowadzący zajęcia prosi dziecko by ułożyło elementy wg. wielkości lub prędkości. Po ułożeniu elementów prowadzący zatwierdza ułożenie lub nie. Po ułożeniu elementu, pod elementem pojawia się przycisk START (elementy są układane pionowo), obok elementu pojawia się jego maksymalna prędkość. Po kliknięciu przycisku START pojazd wydaje dźwięk i rusza znikając z planszy.

4. Zadania:

1. Dziecko ustawia pojazdy na planszy we wskazanej kolejności: od najmniejszego do największego; od najwolniejszego do najszybszego, itp. *Po ustawieniu na planszy i kliknięciu danego pojazdu – pojazd wydaje charakterystyczny dźwięk i się porusza. Po dwukrotnym kliknięciu na pojazd pojawia się informacja o prędkości maksymalnej pojazdu liczonej w km/h.*

2. Dziecko kwalifikuje pojazdy wg określonej cechy, stosując przymiotniki: szybki, szybszy, najszybszy.

3. Dziecko grupuje pojazdy wg określonych kategorii: pojazdy jeżdżące, pływające, latające. Tworzy określone zbiory elementów.

4. Na podstawie sytuacji w aplikacji tworzy krótkie opowiadanie sytuacyjne.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

25. Scenariusz do aplikacji *Mieszanie barw*

1. Cele: Dziecko eksperymentuje, tworząc dowolne wzory.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Głównym celem aplikacji jest umożliwienie prowadzenia eksperymentów z kolorami: mieszanie barw.

Poznanie kolorów- Dziecko poznaje 6 podstawowych kolorów (czerwony, żółty, niebieski, zielony, czarny i biały) uczy się jakie kolory powstają na wskutek zmieszania 2 kolorów bazowych ze sobą. Po kliknięciu na dany kolor jest dźwięk mówiący jaki to kolor. Po stworzeniu koloru jest dźwięk mówiący „ kolor czerwony i zielony dają brązowy”).

Aplikacja prosi o podanie kolorów bazowych dla których kolor końcowy jest kolorem np. pomarańczowym. Kolor końcowy jest losowany. Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi jest dźwięk potwierdzający prawidłowe wykonanie zadania.

4. Zadania:

Zadaniem dziecka jest tworzenie barw z podstawowych kolorów.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

26. Scenariusz do aplikacji *Jak powstaje książka*

1. **Cele:** Dziecko potrafi wskazać etapy powstawania książki.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja przedstawia etapy powstawania książki. Na początku oglądamy historyjkę ilustrującą ten proces w formie 5 obrazków: 1/pracujący autor, 2/ilustrator, 3/wielkie maszyny, które wypuszczają zadrukowane kartki, 4/praca introligatora, składającego zadrukowane kartki z okładką, 5/ostatnim obrazkiem jest widok księgarni pełnej książek. Następnie, przesuając elementy, możemy zmieniać ciąg logiczny historyjki.

4. Zadanie:

1. Dziecko porządkuje etapy powstawania książki.

2. Opowiada o pracy ludzi na poszczególnych stanowiskach.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

27. Scenariusz do aplikacji *Historia powstania przedmiotów*

1. Cele: Dziecko przedstawia logiczny ciąg zmian dotyczących budowy sprzętów codziennego użytku.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja to kilka pokazów slajdów przedstawiających historię powstania przedmiotów codziennego użytku. Na planszy głównej przedstawione są obrazki ilustrujące przedmioty współczesne (pralka automatyczna, rower współczesny, koło, żarówka energooszczędna). Nauczyciel wybiera z planszy głównej „wynalazek”, którego historię chce z dziećmi omówić. Po naciśnięciu uruchamia się slajd show przedstawiający wybraną historię z możliwością zatrzymania go w każdym momencie, aby dać możliwość omówienia wyświetlanego elementu.

-Historia pralki – kijanka do prania (drewniana packa), tarka z miską, pralka frania, pralka automatyczna

-Historia roweru – maszyna do biegania, welocyped, bicykl, rower z łańcuchem z czasów wojennych, rower współczesny

-Historia koła – koło kamienne, koło drewniane (połączenie trzech kawałków drewna biegnącą w poprzek deską, otrzymaną kwadratową tarczę cięto tak, by uzyskać okrąg), koło drewniane ze szprychami drewnianymi, koło metalowe ze szprychami, koło z oponą współczesne

-Historia żarówki – ognisko, pochodnia, lampa naftowa, świeca, żarówka, żarówka energooszczędna.

4. Zadania:

Dziecko porządkuje wybrany zbiór rozrzuconych elementów, tworząc historię danego wynalazku (pralki, długopisu, roweru, koła, żarówki), np. wybiera z głównej planszy długopis. Elementy są rozsypane na planszy. Środek planszy zawiera kratki do uzupełnienia. Zadaniem dziecka jest ustawienie przedmiotów we właściwej kolejności od najstarszego do najmłodszego wariantu - w pierwszej kratce – pióro gęsie itd.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

28. Scenariusz do aplikacji *Rymy*

1. **Cele:** Dziecko wyszukuje obrazki, których nazwy się rymują.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja pozwoli na ćwiczenia słuchu fonetycznego polegające na wyszukiwaniu obrazków, których nazwy się rymują. Składa się z dwóch poziomów trudności.

Poziom pierwszy to osiem plansz, w których na każdej są obrazki. Należy dobrać obrazki w pary tak, by nazwy obrazków rymowały się. Obrazki główne znajdują się po lewej stronie, ustawione na stałe, a pozostałe pomieszczone po prawej. Należy przesuwać obrazki z prawej strony do obrazków znajdujących się po lewej stronie.

Plansza 1

1. por - tor
2. łuk - żuk
3. kot - płot
4. kok - sok
5. rak - mak

Plansza 2

1. strach - dach
2. hak - rak
3. bat - sad
4. smok - lok
5. dłoń - słoń

Plansza 3

1. kosa - osa
2. maska - laska
3. półka - bułka
4. góra - kura
5. buty - nuty

Plansza 4

1. soki - foki
2. ule - kule
3. włosy - kłosy
4. walec - palec
5. statek - bratek

Plansza 5

1. szyba - ryba

2. kółka - półka
3. brzoza - koza
4. myszka – szyszka
5. znaczki – kaczki

Plansza 6

1. taczka– kaczka
2. krowa – sowa
3. widły – igły
4. nogi - pierogi
5. bloki - smoki

Plansza 7

1. szafa– żyrafa
2. raki - buraki
3. usta – kapusta
4. kółka - jaskółka
5. szelki – muszelki

Plansza 8

1. mrówka - żarówka
2. gruszka - poduszka
3. nurek - ogórek
4. drabina - malina
5. ognisko - mrowisko

Poziom drugi to gra memory. Na planszy znajduje się 16 okienek (4x4). W każdym okienku jest obrazek z zestawu z zadania pierwszego. Obrazki są zakryte. Należy odkryć te obrazki, których nazwy się rymują. Jeśli dziecko trafi na obrazki, których nazwy się rymują, pozostają one odkryte, jeśli nie trafi - zakrywają się one ponownie.

W tej części są trzy plansze.

por	łuk	słoń	plot
rak	kok	mak	sok
smok	dach	tor	lok
kot	żuk	dłoń	strach

kaczka	kura	soki	maska
bratek	kosa	buty	laska
ule	kule	góra	paczka
osa	nuty	foki	statek

mrówka	poduszka	raki	muszelki
drabina	żyrafa	jaskółka	kapusta
szafa	buraki	malina	kółka
gruszka	szelki	usta	żarówka

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny

.

4. Zadanie:

Dziecko dobiera w pary wyrazy, które się rymują, przesuwając obrazki z prawej do lewej strony.

Zadanie można wykorzystać do zabawy indywidualnej oraz drużynowej (która grupa połączy więcej obrazków w pary). Można je też wykorzystać do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

29. Scenariusz do aplikacji *W literkowie*

1. **Cele:** Dziecko wskazuje głoski w wyrazie.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Plansza główna aplikacji to ułożone elementy (pięć obrazków w 5 rzędach – 5x5) z literami, tak jak w przypadku planszy. Wszystkie elementy zawierają, tak jak plansza, ilustrację oraz literę drukowaną dużą i małą oraz pisaną dużą i małą.

Wybiera się określoną literę, którą w formie głoski będziemy „szukać w wyrazach”.

Po wybraniu danej litery pojawia się plansza z różnymi ilustracjami, pod którymi jest kilka kwadratów połączonych ze sobą, ilość kwadratów jest taka, jaka jest liczba głosek w wyrazie.

Przykładowe kratki do wyrazu mama.



Należy zaznaczyć kratki, w miejscu których występuje dana głoska. Po naciśnięciu kratka zamalowuje się (na niebiesko w przypadku spółgłosek i czerwono w przypadku samogłosek).

W wielu wyrazach liczba głosek jest taka, jak liczba liter, w sytuacji gdzie jest inaczej, w nawiasie napisana jest liczba głosek, a więc i liczba kratek. Niektóre wyrazy powtarzają się, ale szuka się w nich innej głoski.

W planszy danej litery jest 9 obrazków ustawionych w trzech rzędach po trzy obrazki, w przypadkowej kolejności, żeby uniknąć zapamiętania przez dzieci, że pierwsze wyrazy mają głoskę poszukiwaną w nagłosie. Można jednak wykonywać zadanie od dowolnego obrazka.

A – agrafka, agrest, aligator, aparat, las, wieszak (6) palma, osa, kaczką (5)

B – balon, baran, banan, bułka, buty, blok (budynek), budzik (5), dzbanek (6), drabina

C – cytryna, cebula, cegła, klocki, słońce, tablica, walec, palec, widelec

D – deska, dom, dynia, spodnie, radio, indyk, mydło, buda, dudek

E – Eskimos, ekran, ekierka, młotek, kret, butelka, orzech (4), skrzynie (7), daktyle

F – foka, farby, flaga, fartuch(6), fasola, szafa, kufer, delfin, kilof

G – gitara, gwiazda, gruszka (6), garnek, kogut, kangur, waga, stonoga, agrest

H – hak, wahadło, hipopotam, hokej, hulajnoga, harfa, hiena, helikopter, hałas

I – igła, igloo (4), imbryk, miś, widły, słonecznik (9), ptaki, sanki, szelki (5)

J – jeleń, jajko, jagody, czajnik (6), linijka, pajac, klej, kij, tramwaj

K – krokodyl, kot, koszula (6), sukienka, muszelka (7), klocki, ogórek, piernik, burak

L – latawiec, lody, lizak, lalka, ślimak, klej, rogal, wilk, gil

Ł – łuk, łoś, słoń, piłka, ołówek, wałek, zapałka, stół, osioł
M – motyl, mama, miś, mleko, samolot, namiot, chomik (5), dom, sum,
N – nuta, nosorożec, narty, kino, sanki, znaczek (6), moneta, balon, rekin
O – ośmiornica, osa, ogórek, komar, korale, koń, koło, okno, boisko
P – plecak, piłka, pies, płot, spodnie, parasolka, czapka (5), sklep, karp
R – ryba, rak, rower, rakietka, pomidor, kret, kran, grabie, traktor
S – smok, ser, sok, samolot, słoń, lis, pas, kask, kapusta
T – tort, tata, torba, statek, brat, bratek, kot, sałata,
U – ul, ulica, usta, kura, kula, papuga, żubr, mucha (4), kaktus
W – woda, wiadro, wrotki, rower, ołówek, telewizor, sowa, krawat, krowa
Y – buty, lody, domy, koty, motyl, dywan, mysz (3), patyk, dym
Z – zegar, zebra, zamek (budowla), lizak, gwiazda, koza, wazon, gwizdek, gazeta
Ż – żaba, żmija, róża, wieża, bażant, zboże, żonkil, żyrafa, strażak

4. Zadanie:

Dziecko wskazuje żądaną głoskę w zestawie obrazków-wyrazów, np.

Poznajemy wygląd literki t. Wybieramy z planszy głównej obrazek tortu z literami t. Pojawia się plansza z obrazkami: tort, tata, torba, statek, brat, bratek, kot, sałata. Pod każdym obrazkiem są kratki. Dziecko dokonuje analizy fonemowej wyrazów i naciska kratkę, która jest w miejscu głoski t. Poprawnie naciśnięta kratka zamalowuje się na niebiesko.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

30. Scenariusz do aplikacji *W królestwie głosek*

1. **Cele:** Dziecko dzieli wyrazy na sylaby.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Celem aplikacji jest ćwiczenie analizy sylabowej i fonemowej wyrazów, tworzenie schematów oraz modeli wyrazów. Materiałem wyjściowym są ilustracje przedstawiające słowa znajdujące się na tabliczkach do globalnego czytania i planszy demonstracyjnej „Alfabet”.

Plansza główna to ułożone równo małe ilustracje (8x9):

mama, tata, brat, dom, samolot, okno, stół, krzesło, ser, chleb, jabłko, buty, spodnie, koszula, sukienka, czapka, lody, lizak, kot, pies, słoń, rower, statek, tort, piłka, lalka, miś, klocki, balon, ogórek, pomidor, agrafka, cytryna, drabina, Eskimos, foka, gitara, igła, oko, okno, krokodyl, jeleń, latawiec, łuk, motyl, nuta, ośmiornica, plecak, ryba, smok, ul, woda, zegar, sklep, kino, słońce, gwiazda, dywan, telewizor, farby, kredka, ołówek, tablica, książka, lampa, szafa, kwiat, rakietka, kura, malina, gruszka.

Należy wybrać określony obrazek. Po kliknięciu w niego przechodzi się do kolejnej planszy. Tam w centralnym punkcie na górze jest ten obrazek. Na dole planszy jest zestaw białych małych prostokątów i zestaw prostokątów większych od nich, zestaw prostokątów niebieskich i zestaw czerwonych (cegiełki). Prostokąty małe białe i kolorowe są tej samej wielkości.

Można dokonać analizy sylabowej wyrazu i ułożyć taką liczbę prostokątów długich, ile tych sylab jest. Potem można dokonać analizy fonemowej wyrazu i ułożyć pod poprzednim schematem tyle prostokątów małych białych, ile tych fonemów jest w wyrazie. Plansza umożliwia też ułożenie modelu wyrazu (dla dzieci zdolnych lub 6-letnich) – czyli ułożenia w odpowiedniej kolejności prostokątów małych czerwonych i niebieskich, symbolizujących samogłoski i spółgłoski.

4. Zadanie:

1. Dziecko wybiera wyrazy, dzieli je na sylaby i fonemy, np. Wybrany został obrazek przedstawiający „rower”. Pojawia się druga plansza, w której na górze jest ten obrazek w powiększeniu. Dziecko dzieli na sylaby wyraz: „ro-wer”. Pod tym obrazkiem dziecko układa dwie cegiełki długie (rower ma dwie sylaby). Następnie dokonuje podziału na fonemy „r-o-w-e-r” i pod tym układa 5 białych prostokątów, bo wyraz ma 5 fonemów.

2. Dziecko rozpoznaje samogłoski i spółgłoski, ma za zadanie ułożenie w odpowiedniej kolejności prostokątów czerwonych i niebieskich (niebieski – czerwony – niebieski – czerwony - niebieski).

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

31. Scenariusz do aplikacji *Dźwięki wokół nas*

1. Cele: Dziecko dopasowuje dźwięk i słowo pisane do obrazka.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Plansza podzielona jest na trzy części. Każdą z części symbolizuje obrazek. Po naciśnięciu jednego z dwóch obrazków wyświetlają się możliwości:

Pierwsza z nich to dopasowywanie słowa do obrazka

Na planszy widzimy:

1. dwa rzędy obrazków ułożonych obok siebie i rozrzucone nazwy obrazków,
2. dwa rzędy nazw obrazków i rozrzucone dowolnie obrazki. Należy dobrać w pary obrazki z ich podpisami.

Druga to dopasowywanie dźwięku do obrazka

Wszystkie nazwy obrazków zapisane są w formie drukowanej.

1. dwa rzędy obrazków ułożonych obok siebie i rozrzucone obrazki (symbole) głośnika. Każdy z nich wydaje inny, odpowiedni do występujących obrazków dźwięk (np. obrazek – krowa, dźwięk – muczenie)
2. dwa rzędy symboli głośników (wydających dźwięki) ułożonych obok siebie i rozrzucone dowolnie obrazki. Należy dobrać obrazki z dźwiękiem, który wydają (tworzą).

W zależności od wybranej opcji (szukamy dźwięku lub słowa pasującego do obrazka) – wyświetlają się kolejno odkrywane obrazki + słowa lub obrazki + głośnik wydający dany dźwięk.

Po znalezieniu odpowiedniej pary – odkryte karty znikają. Jeśli odkryte karty nie pasują do siebie, ponownie się zakrywają.

Należy odkryć wszystkie pasujące do siebie pary.

4. Zadania:

Dziecko dobiera w pary obrazki z ich podpisami.

Dziecko dobiera w pary obrazki z dźwiękami, które wydają.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

32. Scenariusz do aplikacji *Spacer po Polsce*

1. Cele: Dziecko wskazuje ważniejsze miasta, rzeki, jeziora; rozróżnia krajobrazy; przyporządkowuje zabytki do dużych miast Polski.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Celem aplikacji jest zaznajomienie dzieci z wyglądem mapy Polski, nazwami rzek, jezior i większych miast, z wyglądem niektórych zabytków w Gdańsku, Krakowie, Warszawie i we Wrocławiu oraz ćwiczenie spostrzegawczości.

Plansza główna aplikacji to mapa Polski. Po kliknięciu w określone miejsce, otwiera się określona plansza:

1/ilustrująca krajobrazy:

- Morze Bałtyckie – krajobraz nadmorski
- Góry Tatry – krajobraz górski
- Góry Sudety - krajobraz górski
- Poznań – pejzaż miejski
- Wschodnia część Polski – pejzaż wiejski;

2.ilustrująca zabytki wybranych miast:

- Wrocław – zabytki Wrocławia
- Gdańsk – zabytki Gdańska
- Warszawa – zabytki Warszawy
- Kraków – zabytki Krakowa

4. Zadania:

1. Dziecko znajduje szczegóły różniące dwa obrazki, np. gdy pojawia się: krajobraz nadmorski, pejzaż miejski, pejzaż wiejski, krajobraz górski, pod nimi dodatkowo pojawia się napis „zadanie”. Po naciśnięciu tego elementu na planszy aplikacji pojawiają się dwie plansze różniące się max 4 szczegółami, w jednej z planszy brakuje 4 elementów. Gdy dziecko naciśnie miejsce, w którym dany element ma być, wtedy on się pojawia. Pod tymi tablicami jest licznik, który wskazuje ile elementów trzeba jeszcze odnaleźć. Jest to licznik malejący wskazujący odpowiednio liczby od 4-0.

2. Dziecko opisuje zabytki jednego z wybranych miast, np. po kliknięciu w miejscu Wrocławia – przybliży się widok na zabytki Wrocławia: plansza z czterema elementami: Ratusz, Most

Grunwaldzki, Rynek, kamienice Jaś i Małgosia. Nauczyciel może podjąć rozmowę na dany temat.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

33. Scenariusz do aplikacji *Historia pisma*

1. **Cele:** Dziecko tworzy i opowiada historię druku i pieniądza.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja interaktywna przybliży historię pisma - druku oraz pieniądza.

Aplikacja dwuwarstwowa. Plansza główna (wyjściowa) z grafiką osi czasu - na osi zaznaczone ikony, które po kliknięciu prowadzą do drugiej warstwy aplikacji. Można kliknąć dowolny element na osi czasu, zapoznać się z jego historią i charakterystyką, po czym następuje powrót do planszy wyjściowej (osi czasu). W ten sposób można zapoznać się z historią wszystkich elementów zaznaczonych na osi.

1. Historia pisma.

Punktem wyjścia jest oś czasu, zaznaczono na niej przełomowe wydarzenia historyczne oraz liczne ciekawostki. Każdy element na osi czasu prowadzi do oddzielnej planszy (do drugiej warstwy aplikacji). Przykładowe elementy zaznaczone na osi czasu: ściany jaskiń, pismo egipskie, maszyna Gutenberga.

2. Historia pieniądza.

Punktem wyjścia jest oś czasu, zaznaczono na niej przełomowe wydarzenia dotyczące pieniądza. Każdy element na osi czasu prowadzi do oddzielnej planszy (do drugiej warstwy aplikacji). Celem aplikacji jest przybliżenie zagadnień nawiązujących do historii pieniądza: pieniądz pierwotny, kruszcowy - monety, pieniądz papierowy, pieniądz bezgotówkowy, oraz pieniądz elektroniczny.

4. Zadanie:

Dziecko klikając odpowiednie elementy na osi czasu, prezentuje historię pisma-druku lub historię pieniądza.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

34. Scenariusz do aplikacji *Sztuka ludowa*

1. Cele: Dziecko rozróżnia elementy kultury ludowej z różnych regionów Polski.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja oparta na mapie Polski ilustrującej kulturę i tradycje ludowe z różnych regionów - np. stroje ludowe (krakowskie, łowickie, kurpiowskie, podhalańskie i inne), architekturę (zakopiańską, charakterystyczne kamieniczki we Wrocławiu, drewniane chaty wiejskie), sztukę regionalną (np. haft, pisanki, wycinanki łowickie, ceramikę, rzeźby regionalnych artystów).

4. Zadania:

1. Dziecko wskazuje na mapie charakterystyczne ubrania różnych rejonów polski np.: podhalański, krakowski, łowicki, kurpiowski, elementy architektury czy inne wycinanki, pisanki itd.

2. Dziecko koloruje wzory na pisance.

Do wykonania ćwiczenia ma 24 kolory pisaków, ułożonych w dolnej części ekranu.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

35. Scenariusz do aplikacji *Gotowanie*

1. **Cele:** Dziecko odczytuje piktogramy ilustrujące określone przepisy.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Celem aplikacji jest doskonalenie umiejętności odczytywania piktogramów i odtwarzanie ich występowania w odpowiedniej kolejności

1. Plansza podzielona jest na 3 części:

- 1 część zawiera przepis (strzałka lewo, prawo umożliwia zmianę przepisu – 3 przepisy)
- 2 część to lodówka, szafka z garnkami (składniki, naczynia)
- 3 część to kuchnia: zmywak, płyta indukcyjna, piec, kosz, lodówka, stół, deska do krojenia.

Po pokazaniu się przepisu i opisu przepisu (np. Zupa pomidorowa – pomidory, woda, umyć i pokroić pomidory, wrzucić do garnka, zalać wodą i ugotować), w przepisie widoczne są piktogramy określające: składniki, piktogramy określające naczynia i piktogramy określające czynności. Dziecko klika na składniki w lodówce które pojawiają się na stole. Klikając na naczynia pojawiają się one na płycie indukcyjnej. Po kliknięciu na naczynie wydobywa się dźwięk, po kliknięciu na zlew wydobywa się dźwięk, po kliknięciu na deskę do krojenia wydobywa się dźwięk, po kliknięciu na piecyk wydobywa się dźwięk. Prowadzący zajęcia prowadzi dzieci przez czynności i składniki które będą niezbędne do realizacji przepisu.

Przepisy:

Ciastko:

Sałatka owocowa:

Zupa pomidorowa:

Składniki:

Sól, pieprz, cukier, mąka, pomidory, jabłka, dżem, woda, kostka rosółowa, pietruszka, ananas, sałata, ser żółty, jogurt, śmietana, oliwa, marchew, makaron, masło, jajka, drożdże, winogrona, kukurydza, kiwi, banan.

Naczynia:

Foremka na ciastko, garnek, szklanka, miska,

Klikalne elementy(wydające dźwięki):

Gotowanie (garnek), mycie (zlew), krojenie(deska do krojenia), pieczenie (piec), smażenie (patelnia), kosz (następuje reset planszy)

4. Zadanie:

Dziecko „przygotuje” posiłek wg wyboru:

1. dowolne składniki gotowane/smażone w dowolnej ilości i sposobie przygotowania
2. gotowanie według wyświetlanego przepisu (nazwa potrawy i obrazki składników).

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

36. Scenariusz do aplikacji *Las*

1. Cele: Dziecko rozróżnia rośliny, zwierzęta oraz środowiska, w których żyją.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja na zasadzie planszy wielowarstwowej (od ogółu do szczegółu).

Plansza przedstawia las wczesną wiosną w przekroju. Pomysł prezentacji zagadnień jest oparty na schemacie:

- przyglądamy się poszczególnym elementom planszy;
- kiedy najeżdżamy na konkretny element i pojawia się lupa – wówczas możemy zajrzeć co dzieje się „w środku” (a więc pod korą, pod ziemią, w wodzie, w gnieździe danego ptaka);
- zbliżeniom lupy towarzyszą efekty dźwiękowe (plusk ryb, rechot żab, łopot skrzydeł, szelest liści i gałęzi)

Celem aplikacji jest pokazanie w przybliżeniu zagadnień przyrodniczych dotyczących:

- roślin (przekrój drzewa, grzyba, zagłębienie do dziupli);
- zwierząt (nory podziemne różnych zwierząt – charakterystyczne różnice, gniazda – charakterystyczne różnice, kopiec mrówek);
- środowisk (przekrój przez środowisko wodne, leśne).

4. Zadanie:

Dziecko ogląda rośliny, zwierzęta oraz środowiska, w jakich żyją.

Wykorzystuje lupę do penetracji szczegółów.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

37. Scenariusz do aplikacji *W muzeum*

1. **Cele:** Dziecko rozróżnia kierunki: w prawo, w lewo, do przodu, do tyłu.
2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Celem aplikacji jest ćwiczenie orientacji w przestrzeni (można również zaaranżować zabawę z komendami „idź w prawo, lewo, do przodu, do tyłu”), umiejętność posługiwania się mapą i planem oraz poznanie elementów i zagadnień związanych z historią sztuki.

Aplikacja ma charakter labiryntu. W górnym lewym rogu planszy wyjściowej jest folder (ulotka) z muzeum, który kliknięciem można powiększyć. Na ulotce znajduje się narysowany labirynt prowadzący do różnych sal. Po kliknięciu strzałki umożliwiającej wejście do danej sali, pojawia się na planszy (będącej drugą warstwą aplikacji) galeria obrazów lub dzieł sztuki z danego okresu.

Dodatkowo w każdej sali znajduje się tzw. pusta rama bez obrazu lub cokół bez rzeźby. Po kliknięciu tego miejsca następuje przekierowanie do planszy (trzecia warstwa aplikacji), na której można przygotować swoje dzieło sztuki (zabawa oparta na zasadzie składania puzzli – składanie obrazu/rzeźby w całość) Po złożeniu puzzli „dzieło” jest dołączone do galerii w danej sali.

4. Zadanie:

Dziecko przemierza w labiryncie wyznaczoną trasę po muzeum. Porusza się, słuchając poleceń: w prawo, w lewo, do przodu, do tyłu.

Tworzy własne „dzieło” w formie obrazu z puzzli.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

38. Scenariusz do aplikacji *Geometria*

1. Cele: Dziecko tworzy obrazy, wykorzystując figury geometryczne.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Celem aplikacji jest operowanie figurami geometrycznymi.

Plansza 1 – cztery duże figury geometryczne – koło, trójkąt, kwadrat i prostokąt w różnych kolorach, w prawym dolnym rogu mała pętla z wszystkimi 4 figurami w środku. W lewym dolnym rogu – widoczny obrazek domu zbudowanego z figur.

Po wybraniu figury określonego kształtu, otwiera się Plansza 2 – z figurami o tym samym kształcie, o różnych rozmiarach i kolorach, np. kół w różnych rozmiarach i kolorach – w 8 różnych od siebie kolorach, 3 rozmiarach (małe, średnie, duże).

W tej planszy wybrane wcześniej figury (np. koła) można dowolnie przesuwać i układać tworząc grupy, szeregi i dowolne obrazki z tych figur.

Po wybraniu w Planszy 1 pętli z 4 figurami – pojawia się plansza podobna do powyższych, jednak w jej skład wchodzi wszystkie 4 figury – w różnych kolorach i wielkościach.

Po wybraniu w Planszy 1 obrazka domu – pojawiają się kolejno obrazki stworzone z podstawowych figur geometrycznych – dom, samochód, samolot, robot, pies, drzewa. Jednak część tej planszy to widoczny obrazek, obok znajduje się miejsce, w którym można samodzielnie ułożyć podobny obrazek, według wzoru. Niezbędne do stworzenia obrazka figury znajdują się w widocznym miejscu.

4. Zadanie:

Dziecko tworzy obrazki, wykorzystując figury geometryczne w dowolnie wybranych przez siebie kształtach i kolorach.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

39. Scenariusz do aplikacji *Eksperymenty*

- 1. Cele:** Dziecko poznaje przebieg eksperymentu, wyciąga wnioski i dzieli się swoimi spostrzeżeniami na temat jego przebiegu.
- 2. Planowany czas trwania:** 20 minut.
- 3. Opis aplikacji:**

Celem aplikacji jest przedstawienie dzieciom eksperymentów. Na ekranie startowym pokazane są filmiki, które po kliknięciu zostaną uruchomione:

➤ **Przyciąganie papierków przez nadmuchany balonik**

Dziecko dmucha balonik i zawiązuje jego końcówkę. Z gazety wycina małe skrawki i układa na na jedną kupkę. Dziecko następnie testuje oddziaływanie balonika na skrawkach papieru – nie zauważa żadnego efektu. Pocierając energicznie balonik naładowuje go ładunkami elektrostatycznymi, następnie ponownie bada jego oddziaływanie na skrawkach gazety. Tym razem skrawki są przyciągane do balonika. Dziecko uczy się o ładunkach elektrostatycznych.

➤ **Siła magnesu**

Widać jak dziecko pokazuje mały metalowy przedmiot np. igłę. Przedmiot ten poddawany jest przez dziecko sile magnesu (w tym przypadku wykorzystany zostaje silny magnes neodymowy). Dziecko przyciąga przy pomocy magnesu metalowy przedmiot. Wykorzystując przeszkody sprawdza działanie magnesu, na filmie zaprezentowane jest działanie magnesu i igły poprzez blat stołu. Dziecko może poruszać igłą trzymając magnes pod stołem. Następnym eksperymentem jest oddziaływanie magnesu na przedmioty zanurzone w wodzie. Do tego eksperymentu zostaje wykorzystana szklanka z wodą do której wrzucony jest mały metalowy przedmiot. Dziecko przy pomocy magnesu wyciąga przedmiot z wody. Dziecko uczy się o zasadzie działania magnesu.

➤ **Powietrzna rakieta**

Dziecko w celu zbadania oddziaływania powietrza buduje raketę z papieru. Film pokazuje schemat budowy rakiety z wykorzystaniem kartki papieru, nożyczek i taśmy klejącej. Przy pomocy słomki (wyrzutni) dziecko silnym dmuchnięciem wypycha raketę wprawiając ją w lot. Dziecko uczy się o działaniu sprężonego powietrza.

4. Zadanie

Dziecko ogląda aplikacje o eksperymentach. Dzieli się z grupą swoimi spostrzeżeniami.

Pani przygotowuje materiały do eksperymentowania. Dzieci w grupach powtarzają eksperymenty z aplikacji.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

40. Scenariusz do aplikacji *Zawody i profesje*

1. **Cele:** Dziecko rozróżnia zawody na podstawie elementów i/lub wytworów ich pracy.
2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Cel aplikacji to zaznajomienie dzieci z różnymi zawodami i charakterystycznymi dla nich elementami (narzędziami, wytworami pracy itp.); ze szczególnym uwzględnieniem zawodów rzemieślniczych.

Elementy graficzne:

1. lekarka (ubrana w biały fartuch) - stetoskop, tabletki, recepta
2. górnik (ubrany w czarny strój roboczy) – czako, węgiel, kilof
3. kominiarz (ubrany w tradycyjny strój kominiarski, bez czapki) – komin, cylinder kominiarski, kula kominiarska połączona liną ze szczotką (wszystko zwinięte)
4. budowniczy (ubrany w strój roboczy z kaskiem na głowie) – cegła, packa, betoniarka
5. krawcowa (ubrana w fartuch bez rękawów, jednokolorowy, jasny, z dwoma kieszeniami po bokach, z jednej kieszeni wystaje metrówka) – igła z nitką, maszyna do szycia, sukienka
6. policjantka (w tradycyjnym stroju policyjnym bez czapki) – lizak policyjny, czapka policyjna, kajdanki
7. strażak (ubrany w tradycyjny strój strażacki) – wąż strażacki, ogień, wóz strażacki
8. ekspedientka (ubrana w biały fartuch z niebieskimi lamówkami, z daszkiem na głowie - kasa, waga (taka jak z lat 80-tych), koszyk zakupowy
9. fryzjer (ubrany w czarny fartuch, z oryginalną fryzurą na głowie) – grzebień, nożyczki, główka z kokiem (widok z tyłu)
10. listonosz (ubrany w strój listonosza, w czapce) – teczka, list, skrzynka na listy

Dookoła planszy są porzucane elementy wypisane powyżej. Na środku planszy pojawia się postać ubrana w charakterystyczny strój. Należy dobrać do niej (przybliżenie i ustawienie obok lub pod) elementów charakterystycznych dla danego zawodu. Po zakończonym działaniu należy kliknąć na postać. W momencie dopasowania prawidłowo trzech elementów pojawia się kolejna postać. Wszystkie elementy można przybliżyć do jakiej się chce postaci, ale w przypadku błędnego wykonania, kolejna postać się nie pojawia, zatem jest możliwość korekty. Postacie pojawiają się w określonej kolejności. Po wykonaniu ćwiczenia akcesoria z danej postaci wracają na planszę, a postać znika i pojawia się nowa.

4. Zadanie:

Dziecko dobiera do postaci odpowiednie elementy charakterystyczne dla zawodu, który ta postać wykonuje. Przykłady: Pojawia się budowniczy. Dziecko przybliża do niego cegłę, packę i betoniarkę. Można wtedy omówić dane elementy i porozmawiać o tym zawodzie. Następnie dziecko naciska na postać, zadanie jest wykonane dobrze. Pojawia się nowa postać, np. mechanik. Dziecko przybliża do niego koło, klucz i malutki śrubokręt. Śrubokręt malutki, to element do zegarmistrza. Po naciśnięciu na postać nic się nie dzieje. Dziecko wie, że jest błąd, próbuje go skorygować, zamienia mały śrubokręt na kombinerki, naciska – postać mechanika znika. Zadanie wykonane prawidłowo. Pojawia się kolejna postać.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

41. Scenariusz do aplikacji *Człowiek i jego zmysły, budowa człowieka*

1. Cele: Dziecko poznaje i wskazuje części ciała, zna wygląd ciała w obrazie rentgenowskim, określa położenie najważniejszych organów w ciele.

2. Planowany czas trwania: 20 minut

3. Opis aplikacji:

Na środku planszy człowiek – chłopiec w krótkich spodenkach i koszulce z krótkim rękawem.

Na planszy zaznaczone strzałkami części ciała, ich nazwy są widoczne.

Aplikacja podzielona jest na trzy części, w każdej mamy kilka możliwości:

- podpisy
 1. po wybraniu danej części ciała, pojawia się jej podpis i znika
 2. pojawianie się kolejnych nazw części ciała w wybranej przez użytkownika kolejności – wszystkie zostają na planszy
 3. podpisy są widoczne, zebrane w jednej części planszy – dziecko przeciąga podpisy w wybrane miejsce, pojawia się widoczna strzałka łącząca nazwę z częścią ciała;
- wygląd człowieka
 1. dziecko – chłopiec w koszulce i krótkich spodenkach
 2. dziecko – możliwość prześwietlenia wybranych części ciała – widoczne kości
 3. cały szkielet dziecka widoczny z zaznaczonymi wszystkimi kośćmi, zębami
 4. możliwość prześwietlenia wybranych części ciała – widoczne organy
 5. szkielet człowieka z zaznaczonymi organami – m.in. wątroba, płuca, do ważniejszych organów prowadzą strzałki z nazwami;
- zmysły: węch, słuch, dotyk, smak, wzrok.

4. Zadanie:

Dziecko dobiera podpisy i przenosi je w odpowiednie miejsca, wskazując poszczególne części ciała, narządów wewnętrznych, zmysłów.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

42. Scenariusz do aplikacji *Jak powstaje ...*

- 1. Cele:** Dziecko poznaje proces powstawania chleba, miodu, przedmiotów codziennego użytku i ubioru.
- 2. Planowany czas trwania:** 20 minut.
- 3. Opis aplikacji:**

Celem aplikacji jest zapoznanie dzieci z etapami powstania przedmiotów używanych w codziennym życiu. Na planszy głównej przedstawione są cztery elementy: chleb, miód, dzinsy, ołówek. Na wybranej planszy pojawia się cyfra 1 (historyjka ułożona) i 2 (historyjka do ułożenia).

1 - można wybrać określoną rzecz i obejrzeć historyjkę obrazkową przedstawiającą, jak ona powstaje. Każdy następny obrazek pojawia się po naciśnięciu odpowiedniego miejsca;

2 – obrazki są ułożone chaotycznie na całej planszy, należy je ułożyć we właściwej kolejności.

Dzieci oglądają filmiki opisujące następujące historie:

Historia powstania chleba – 1 – traktor z siewnikiem na polu, 2 - wyrosnięte zboże w postaci „trawy”, 3 - kłosy zboża na polu, 4 - kombajn koszący zboże – obok traktor z przyczepą pełną ziaren, 5 – widok tradycyjnego młyna (wiatraka) z napisem młyn, 6 – torebka mąki z wiatrakiem na opakowaniu i napisem mąka, 7- piekarz wsypujący mąkę do urządzenia mieszającego, 8 – piekarz wyjmujący chleb z pieca za pomocą drewnianej łopaty, 9 – osoba kupująca chleb w piekarni.

Historia powstania miodu – 1 – widok pszczoły (pszczół) zbierającej nektar, 2- pszczoły (pszczół) wlatującej do ula, 3 - pszczelarz wybierający plastry miodu z ula, 4 – wirówka do miodu z widocznymi plastrami wewnątrz, a pod kranikiem słoiczek, 5- kupowanie miodu w sklepie w słoiczku, 6 - smarowanie chleba miodem ze słoiczka.

Historia powstania ołówka – 1 - widok gliny białej w bryłach i lejący się na nią strumień wody z węża, 2 – widok drzewa cedrowego, 3 – widok górników pod ziemią wierzących w skałę grafitowej, 4 - widok drewna przygotowanego do ułożenia rysika, 5 – widok rysika umiejscowionego w przygotowanym miejscu, 6 – widok zestawu ołówków w jednym bloku drewna, 7 - widok maszyny przygotowującej pojedyncze ołówki.

4. Zadania:

1. Dziecko wybiera określoną rzecz z 1 planszy, ogląda historyjkę obrazkową przedstawiającą, jak ta rzecz powstaje, np. Wybrany obrazek przedstawia bochenek chleba. Pojawia się cyfra

1 i 2. Wybieramy cyfrę 1. Rozpoczyna się pokaz obrazków w określonej kolejności: 1 – traktor z siewnikiem na polu, 2 – wyrosnięte zboże w postaci „trawy”, 3 - kłosa zboża na polu, 4 - kombajn koszący zboże – obok traktor z przyczepą pełną ziaren, 5 – widok tradycyjnego młyna (wiatraka) z napisem młyn, 6 – torebka mąki z wiatrakiem na opakowaniu i napisem mąka, 7- piekarz wsypujący mąkę do urządzenia mieszającego, 8 – piekarz wyjmujący chleb z pieca za pomocą drewnianej łopaty, 9 – osoba kupująca chleb w piekarni. Każdy z elementów można omówić. Dzieci dowiadują się, jak wygląda historia powstania chleba.

2. Dziecko układa obrazki ilustrujące etapy tworzenia –powstawania danej rzeczy. Obrazki są ułożone chaotycznie na całej planszy, należy je ułożyć we właściwej kolejności, np.

Na planszy porzucane jest 9 obrazków związanych z historią chleba. Dziecko układa je we właściwej kolejności.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

43. Scenariusz do aplikacji *Świat podwodny*

1. **Cele:** Dziecko rozpoznaje i nazywa różne środowiska wodne oraz rozróżnia mieszkańców każdego z nich.
2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja interaktywna składa się z czterech oddzielnych plansz. Każda plansza to inne środowisko: jezioro, ocean, rafa koralowa, domowe akwarium.

Celem aplikacji jest zaznajomienie dzieci z roślinami i rybami żyjącymi w danym środowisku wodnym.

Na planszy „akwarium” znajduje się sprzęt akwarystyczny (pompka, grzałka, oświetlenie, pokarm dla rybek). Na planszy „jezioro” widać fragment nad powierzchnią wody, z charakterystycznymi dla tego środowiska roślinami oraz zwierzętami.

Każda część aplikacji tworzy oddzielną całość. Na planszy wyjściowej znajdują się cztery małe piktogramy ilustrujące cztery środowiska wodne. Należy dokonać wyboru jednego z nich:

1/Jezioro: Plansza przedstawiająca jezioro w przekroju: widać co się dzieje nad powierzchnią wody oraz z prawej i lewej strony zejście do wody. Po lewej stronie znajdują się przyciski z katalogami możliwych do wyboru elementów: katalog ryb, zwierząt, roślin. Każdy element ma przypisany dźwięk.

2/Ocean: Plansza przedstawia głębię oceaniczną – nie ma tu podłoża, w sposób charakterystyczny docierają pod powierzchnię wody promienie słoneczne. Po lewej stronie znajdują się katalogi elementów do ustawiania na planszy.

3/Rafa koralowa: Plansza przedstawia tło do tworzenia rafy koralowej. Po prawej stronie znajdują się katalogi z elementami, które będą ustawiane na planszy.

4/Akwarium: Plansza przedstawia akwarium. Po prawej stronie oprócz przycisków z katalogami ryb i roślin jest jeszcze katalog z wyposażeniem akwarium. Plansza umożliwia tzw. założenia akwarium.

4. Zadania:

1. Dziecko wybiera określone środowisko wodne. Przez kliknięcie wybiera i poznaje poszczególnych mieszkańców każdego środowiska wodnego.
2. Dziecko „zakłada” własne akwarium, przenosząc każdy element potrzebnego wyposażenia do pojemnika akwarium .

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

44. Scenariusz do aplikacji *Świat z perspektywy ...*

- 1. Cele:** Dziecko poznaje znaczenie określenia „widziane z różnej perspektywy”
- 2. Planowany czas trwania:** 20 minut
- 3. Opis aplikacji:**

Aplikacja graficznie oparta na planszy demonstracyjnej „Na wsi”. Grafika planszy jest punktem wyjścia do prowadzenia obserwacji przyrodniczych z trzech punktów widzenia: z perspektywy bociana (z lotu ptaka), człowieka (perspektywa jego linii wzroku) oraz ślimaka (perspektywa tuż przy ziemi).

Celem aplikacji jest pokazanie tego samego fragmentu okolicy z różnych perspektyw. Zaprezentowanie jak bardzo różnie można odbierać świat przyrody: to samo środowisko rozpatrywane z punktu widzenia różnych jego elementów.

Aplikacja składa się z trzech warstw:

- bocian przelatuje nad wsią;
- na polu stoi rolnik;
- rolnik nachyla się i widzi pełzającego wśród traw ślimaka – możliwość przełączenia się na ślimaka (ślimak idzie prawo, lewo, przód, tył – elementy labiryntu, musi omijać trawy i inne przeszkody, spotyka po drodze inne owady i zwierzęta (muchy, komar, biedronka, mysz, pies (widoczne tylko łapy psa) i człowiek (widoczny tylko fragment kaloszy).

Każdy z bohaterów widzi to samo otoczenie, ale z innej perspektywy. Każdy napotyka te same przeszkody: bocian nic sobie z nich nie robi, rolnik przez nie przechodzi – ewentualnie podnosi wyżej nogi idąc, ślimak traktuje te przeszkody jak labirynt - wszystkie musi omijać.

Kluczowym elementem w aplikacji jest świat przyrodniczy widziany z perspektywy ślimaka. W tej części aplikacji znaczenie mają zarówno konkretne gatunki roślin jak i zwierzęta i owady, będące w rzeczywistych proporcjach i wielkościach względem ślimaka. Ta część aplikacji zawiera elementy gry-labiryntu: ślimak napotyka po drodze różne przeszkody i je pokonuje. Finałem jego wędrówki jest odnalezienie pośród traw drugiego ślimaka.

4. Zadanie:

1. Dziecko, klikając w odpowiednią ikonkę, obserwuje otoczenie z perspektywy wybranej postaci.

2. Z ikonką ślimaka pokonuje kolejne przeszkody labiryntu, by dotrzeć do wyznaczonego celu – drugiego ślimaka.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

45. Scenariusz do aplikacji *Segregowanie śmieci*

1. **Cel:** Dziecko segreguje śmieci.
2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Segregujemy śmieci”.

W centralnej części ekranu znajduje się ustawiony bezbarwny pojemnik na odpady. Po lewej stronie na pasku od góry do dołu znajdują się duże ikonki pojemników na śmieci w pięciu kolorach. pod każdym z nich widnieje odpowiedni napis: papier, plastik, szkło kolorowe, szkło białe, metale.

Po kliknięciu na napis na pojemniku, lektor czyta: „Pojemnik koloru... do którego wrzucamy...”.

Pojemnik niebieski – papier. Tu wyrzucamy:

- gazety i czasopisma,
- książki i zeszyty,
- papier biurowy,
- torebki papierowe i papier pakowy,
- kartonowe i tekturowe pudełka.

Pojemnik żółty – plastik. Tu wrzucamy:

- butelki po napojach i płynach,
- plastikowe zakrętki,
- plastikowe torebki i reklamówki,
- plastikowe koszyczki po owocach.

Pojemnik zielony – szkło kolorowe. Tu wrzucamy:

- szklane butelki kolorowe,
- słoiki kolorowe,
- kolorowe opakowania szklane

Pojemnik białe - szkło bezbarwne. Tu wrzucamy:

- bezbarwne szklane butelki po napojach i innych produktach spożywczych,
- bezbarwne słoiki,
- bezbarwne szklane opakowania po kosmetykach

Pojemnik czerwony – metale. Tu wrzucamy:

- puszki po napojach i innych produktach spożywczych
- drobny złom,

- kapsle.

Na planszy alejka, na której porzrucane są przypadkowo dobrane odpadki, a przy alejce ustawione są 4 pojemniki.

4. Zadanie:

Dziecko wybiera ikonkę z odpowiednim pojemnikiem (kolor i rodzaj odpadów) i przeciąga ją na duży obrazek pojemnika w centrum strony. Pojemnik zabarwia się na wybrany kolor i wyświetlają się na nim rodzaje odpadów, które należy wysegregować.

Następnie dziecko zbiera odpowiednie śmieci i wrzuca je do pojemnika poprzez przeciągnięcie.

W przypadku złego wyboru odpadu do wybranego pojemnika, odpad wróci na alejkę. Po przeniesieniu odpadu z danego rodzaju, dziecko wybiera kolejny pojemnik poprzez przesunięcie następnej ikonki na centralny pojemnik. Wszystkie czynności powtarza, aż zbierze wszystkie śmieci do odpowiednich pojemników. Pojemniki mogą być zmieniane w dowolnym momencie.

Po zakończeniu zadania w centralnej części ekranu pojawi się napis BRAWO oraz pulsujący przycisk pozwalający na rozpoczęcie nowej gry, z losowo wybranymi odpadami.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

46. Scenariusz do aplikacji *Sport*

1. **Cele:** Dziecko dokonuje właściwych wyborów.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Celem aplikacji jest doskonalenie umiejętności doboru stroju oraz elementów charakterystycznych do wykonywania danego rodzaju aktywności.

Każda plansza aplikacji podzielona na 2 części – lewą i prawą.

Po lewej stronie znajduje się duża szafa z 5 szufladami – część niezmienna.

Po prawej stronie planszy (część zmienna) stoi dziewczynka lub chłopiec. Znajduje się ona/on w wybranym losowo miejscu treningu – m.in. boisko do piłki nożnej lub piłki siatkowej.

Opcje w aplikacji: możliwość otwierania i zamykania wybranych szuflad, zmiana płci bohatera – dziewczynka lub chłopiec (ikonka dziecka w rogu aplikacji), zmiana koloru włosów i koloru oczu bohatera.

1. Dziedziny sportu:

- Piłka nożna
- Narty
- Nurkowanie
- Karate
- Rower
- Jazda konna

Zawartość szafy: w zależności od wybranej opcji w szufladach szafy znajdują się elementy ubioru oraz akcesoria niezbędne do uprawiania danego sportu. :

4. Zadanie:

Dziecko tworzy własnego „bohatera” aplikacji.

Dopasowuje ubiór i sprzęt sportowy do wyświetlanego miejsca jego aktywności.

Po właściwym ubraniu chłopca/dziewczynki w odpowiedni - pasujący do widocznej dyscypliny sportowej strój, następuje zmiana części planszy, która wskazuje na rodzaj aktywności.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

47. Scenariusz do aplikacji *W świecie bajek*

1. **Cele:** Dziecko zna postacie z bajek, dopasowuje do nich rekwizyty, potrafi budować scenki sytuacyjne.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut

3. Opis

Aplikacja interaktywna oparta jest na planszy demonstracyjnej „Z jakiej to bajki?” Wykorzystano grafiki przedmiotów/rekwizytów występujących na planszy. Oprócz rekwizytów plansza zawiera również katalog postaci/bohaterów bajkowych oraz różnorodne tła, na których można ustawiać scenki sytuacyjne.

Na planszy wyjściowej aplikacji jest kilka przycisków z katalogami „przedmiotów” do wyboru:

-po lewej stronie planszy wyjściowej znajdują się dwa przyciski:

- katalog z tłami (widok na zamek, widok na las, chatka z piernika, komnata królewska, sala tronowa, kuchnia);
- katalog rekwizytów do tła (drzewo, krzak, stół, poduszki);

-po prawej stronie planszy wyjściowej znajdują się kolejne dwa przyciski:

- katalog z bohaterami (księżniczka, król, kot, świnki, Czerwony Kapturek, Baba Jaga);
- katalog rekwizytów dla bohaterów (miotła, kocioł, koszyk, korona, skrzynia ze skarbami).

Po dokonaniu wyboru tła wyjściowego (np. sala tronowa, lub widok na zamek), można rozpocząć dostawianie na planszy rekwizytów uzupełniających (dodatkowe drzewo, krzesło).

Po zaprojektowaniu tła można rozpocząć ustawianie na planszy bohaterów danej bajki oraz wyposażanie ich w charakterystyczne rekwizyty.

4. Zadanie:

Dziecko wybiera tło, odpowiednie do niego rekwizyty. Wybiera i umieszcza na planszy postacie. Tworzy własne ilustracje do wybranych bajek. Po zakończeniu zadania można przejść do kolejnego pomysłu.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

48. Scenariusz do aplikacji *Puzzle*

1. **Cele:** Dziecko tworzy obrazki, dobierając właściwe elementy układanki- puzzli.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja pozwalająca układać dzieciom puzzle, z dostępnych grafik znanych z plansz demonstracyjnych. Pod tytułem układanki znajduje się możliwość wybrania trzech poziomów trudności:

- ~ łatwy – obrazek podzielony na dziewięć części.
- ~ średni – obrazek podzielony na szesnaście części.
- ~ trudny – obrazek podzielony na trzydzieści dwie części.

Dodatkowo można wybrać wersję układania z podpowiedzią - widocznym obrazkiem oraz trudniejszy wariant - bez widocznego obrazka wygenerowanego losowo.

W zależności od wybranego poziomu, elementy obrazka przesuwają się losowo w dolną część, pozostawiając puste miejsca z zaznaczoną ilością kwadratów. Gracz przesuwa dowolny element rysunku w dowolny pusty kwadrat. Tak przesuwa i układa, żeby powstał wzorcowy obrazek widoczny na początku gry.

Prawidłowo umieszczony puzzle jest unieruchomiony i słychać sygnał np.: „plum”.

Prawidłowe ułożenie wszystkich elementów puzzli uruchomi dźwięk okłasków.

Po zakończeniu gry pojawia się "pulsujący przycisk" (przycisk pojawia się w dolnej środkowej części aplikacji). Po naciśnięciu pulsującego przycisku: „nowa gra” - przycisk znika i następuje nowe losowanie obrazka.

4. Zadanie:

Dziecko układa obrazek wg wybranej opcji (łatwy, średni, trudny). Po zakończeniu zadania z sukcesem, słyszy oklaski.

Zadanie można stosować do zajęć indywidualnych, z dziećmi o specjalnych wymaganiach edukacyjnych.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

49. Scenariusz do aplikacji *Kolorowanka*

1. Cele: Dziecko koloruje obrazek, dobierając wskazane barwy.

2. Planowany czas trwania: 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja polega na kolorowaniu obrazków opartych na planszach demonstracyjnych. Opracowano ją w trzech wariantach – na trzech stopniach trudności:

Plansza 1:

Należy wybrać jeden z pięciu obrazków. Wówczas w dolnej części pojawiają się kredki, w różnych kolorach. Na pierwszym ekranie mamy możliwość dowolnego kolorowania, bez jakiegokolwiek ingerencji programu.

Plansza 2:

W tym wariacie należy kolorować obrazek wyłącznie przy pomocy piktogramów. Obrazek jest podzielony na różne strefy oznaczone piktogramami. Należy przez kliknięcie wybrać odpowiedni kolor piktogramu z dolnej części ekranu, by pokolorować daną strefę.

Plansza 3:

Kolorowanka podobna jak na planszy 2, jednakże z tą różnicą, iż tu piktogramy zamienione są cyframi od 0 do 9.

4. Zadanie:

Dziecko wybiera planszę - wariant trudności kolorowania. Zgodnie z wybraną opcją koloruje obrazek, dobierając właściwe kolory (plansza 2,3).

Po zakończeniu zadania słyszy pochwałę. Może zmienić planszę, obrazek, stopień trudności.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.

50. Scenariusz do aplikacji *Klocki*

1. **Cele:** Dziecko tworzy budowle z klocków.

2. **Planowany czas trwania:** 20 minut.

3. Opis aplikacji:

Aplikacja do tworzenia budowli i konstrukcji z klocków. Zawiera kilka możliwych sposobów zabawy oraz kilka rodzajów klocków do wykorzystania.

Budowle mogą być tworzone na zasadzie płaskiej układanki (mozaiki, tangram) oraz przestrzennej (zabawa klockami i tworzenie szkieletów konstrukcji – możliwie oglądanie powstałych budowli z różnych stron, obracanie nimi, oglądanie od dołu i od góry).

Celem aplikacji jest rozwijanie kompetencji przestrzennych, zabawa z elementami zachowania rytmu, symetrii, odtwarzanie wzoru w odbiciu lustrzanym. Odtwarzanie konstrukcji z klocków w oparciu o podany wzór.

Zabawy elementami płaskimi:

1. Tangram

2. Układy klocków

3. Układanie klocków stosując zasadę symetrii i odbicia lustrzanego

4. Zadanie:

Dziecko stawia budowle z klocków wg wybranego wzoru. Może obracać zbudowaną konstrukcją, by obejrzeć ją z dowolnej strony.

Po zakończeniu zadania można przejść do kolejnej budowli.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do strony startowej (przycisk znajduje się w dolnej prawej części aplikacji). Ikona strzałki przenosi do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

Tłem dla aplikacji jest podkład muzyczny.