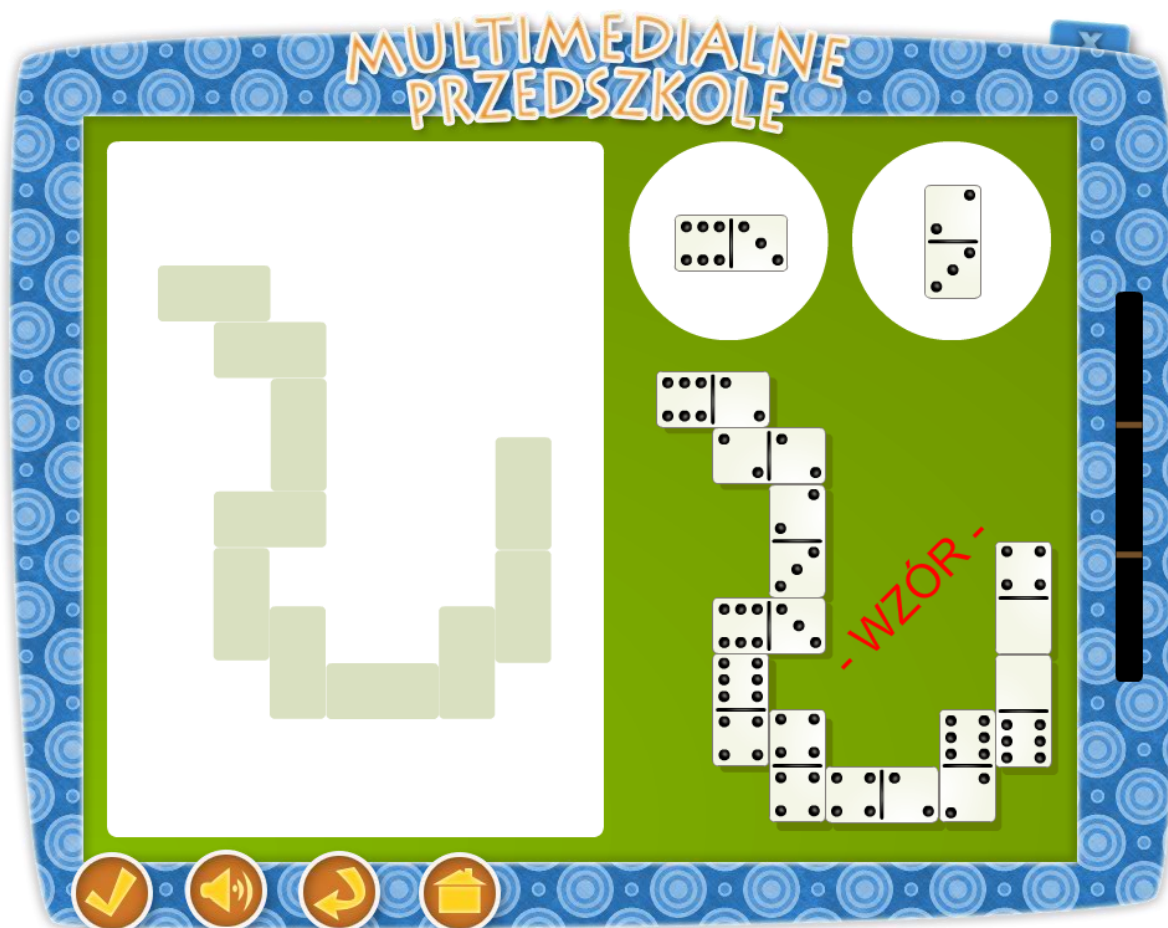


1. Gra w domino



Temat: *Bawimy się z rodzicami*

Karta pracy 37: Lubisz grać w domino? Pomóż ułożyć Kasi taki sam wzór, jaki ułożył Dziadek Staś.

Cel ogólny:

- dziecko zna pojęcie „domino” i jego wygląd,
- zna i prawidłowo określa strony – prawą, lewą, góra i dół,
- rozwija logiczne myślenie,
- rozwija zdolności manualne,
- potrafi dostrzegać zmiany i reagować na nie,
- stwarzanie okazji do dokonywania wyborów i zdawanie sobie z nich sprawy.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- koncentruje swoją uwagę na zadaniu,
- na podstawie rysunku odwzorowuje układ kostek domina,
- czerpie radość z zabawy,
- doskonali umiejętność pracy przy komputerze.

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyśnięciu klawisza „Gra w domino” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Lubisz grać w domino? Pomóż Kasi ułożyć taki sam wzór, jaki ułożył Dziadek Staś.” Na tablicy po prawej stronie dziadek ułożył w określony sposób klocki domina. Po lewej stronie znajduje się taka sama niewypełniona sekwencja klocków. W górnym prawym rogu tablicy, w dwóch kołach ukazują się klocki domina. Zadaniem dziecka jest przeciągnięcie klocków domina nad niewypełnione domino Kasi tak, aby otrzymać ten sam układ domina co Dziadek. Po wykonaniu zadania dziecko wybiera przycisk „sprawdź” z paska menu znajdującego się w dole ekranu. Gdy zadanie wykona poprawnie słyszy komunikat „Brawo, udało Ci się”, jeśli zaś klocek i nie pokrywają się z wzorem z prawej strony dziecko słyszy zachętę „Spróbuj jeszcze raz. Teraz na pewno Ci się uda”.

Aplikacja posiada trzy różne wzory do ułożenia, występujące po sobie, co umożliwia wykorzystanie aplikacji przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głoś,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji

2. Dopasowanie Elementów



Temat: Przedszkolne zabawy z cieniem

Karta pracy 25: Dopasuj cień należący do Dziadka Stasia?

Cel ogólny:

- zapoznanie się ze zjawiskiem powstania cienia,
- ćwiczenie spostrzegawczość i umiejętność dostrzegania zmian,
- doskonalenie umiejętności nakładania figury geometryczne na podany wzór.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- rozumie przyczynę powstawania cienia,
- rozpoznaje cienie i kojarzy je z odpowiednimi przedmiotami,
- zna i prawidłowo określa strony – prawą i lewą,
- potrafi poprawnie rozwiązać zadanie od razu lub metodą prób i błędów.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyśnięciu klawisza „Dopasowanie elementów” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Przenieś postać Dziadka Stasia i dopasuj do niego odpowiedni cień.”. Po prawej stronie tablicy dziecko widzi dziadka Stasia, a na dole pięć obrysów cieni, z których tylko jeden jest właściwy. Dziecko przesuwa postać dziadka Stasia i „upuszcza go” na nad właściwym numerem odpowiedzi. Jeśli dopasowanie postaci do cienia jest właściwe to przedszkolak słyszy mówiącą Kasię „Gratulacje! Udało Ci się”, jeśli natomiast dziecko dokonało złego wyboru to Kasia powie „Próbuj dalej, teraz na pewno się uda”, po czym aplikacja wraca do wykonywanego zadania.

Aplikacja posiada 10 różnych wzorów cienia Dziadka Stasia, z których w każdym z przykładów losowo wybieranych jest 5. Taki mechanizm działania umożliwia wykorzystanie aplikacji przez większą grupę przedszkolaków.

Opis paska menu:

- przycisk włącz/wyłącz głoś,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.
- W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

3. Wycieczka w góry



Temat: *Pakuję plecak i ruszam w drogę*

Co spakujesz do plecaka idąc na wycieczkę w góry? Zaznacz wybrane elementy.

Cele ogólne:

- zapoznanie z podstawowym wyposażeniem turystycznym,
- usprawnia logiczne myślenie.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna rzeczy, niezbędne na pieszą wyprawę turystyczną,
- potrafi sklasyfikować różne przedmioty wg ich zastosowania,
- rozpoznaje wszystkie przedmioty widniejące na ekranie i potrafi je nazywać.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyściśnięciu klawisza „Wycieczka w góry” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Co zabierzesz ze sobą, idąc na wycieczkę w góry? Przenieś wybrane elementy do plecaka.”. Na środku tablicy pojawi się Kasia z plecakiem, wokół znajdują się mniejsze, schematyczne rysunki 11 przedmiotów (latarka, skakanka, okulary, telefon, kompas, proca, autko, klocki, płetwy, radio, torba plażowa, leżak, laptop, bączek, mapa, parasol, czapka, kurtka, rękawiczki, aparat fotograficzny i piłka). Przedmioty te są w takiej samej odległości od plecaka, równo oddalone od siebie. Zadaniem dziecka jest przeciągnięcie elementów znajdujących się wokół postaci Kasi nad plecak. Jeśli dziecko wybrało prawidłową rzecz to znika ona w plecaku, a dziecko słyszy słowa „Udało Ci się.”, w momencie złego wyboru słyszy zachętę „Niestety nie”. Po prawidłowym spakowaniu wszystkich rzeczy do plecaka dziecko słyszy komunikat „Gratulacje udało Ci się. Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja wykorzystuje 22 różne przedmioty, z których w każdej turze losowanych jest 11, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.
- W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

4. Mrówki w mrowisku



Temat:

Cele ogólne:

- motywowanie do działań matematycznych,
- kształtowanie u dzieci umiejętności obserwacyjnych i formułowania wniosków,
- kształtowanie pojęcia zbioru.

Cele operacyjne:

Dziecko

- potrafi stosować pojęcia: mniej, więcej, o jeden mniej- więcej, równo, tyle samo

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Mrówki w mrowisku” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Policz, ile mrówek znajduje się w każdym mrowisku i wybierz odpowiedni znak.” Na tablicy pojawiają się dwa mrowiska z mrówkami. Na środku ekranu znajdują się trzy przyciski ze znakami mniejszości, większości i równości. Zadanie polega na przeliczeniu mrówek w obu mrowiskach i wskazanie poprzez naciśnięcie odpowiedniego znaku, w którym z mrowisk znajduje się więcej, mniej bądź tyle

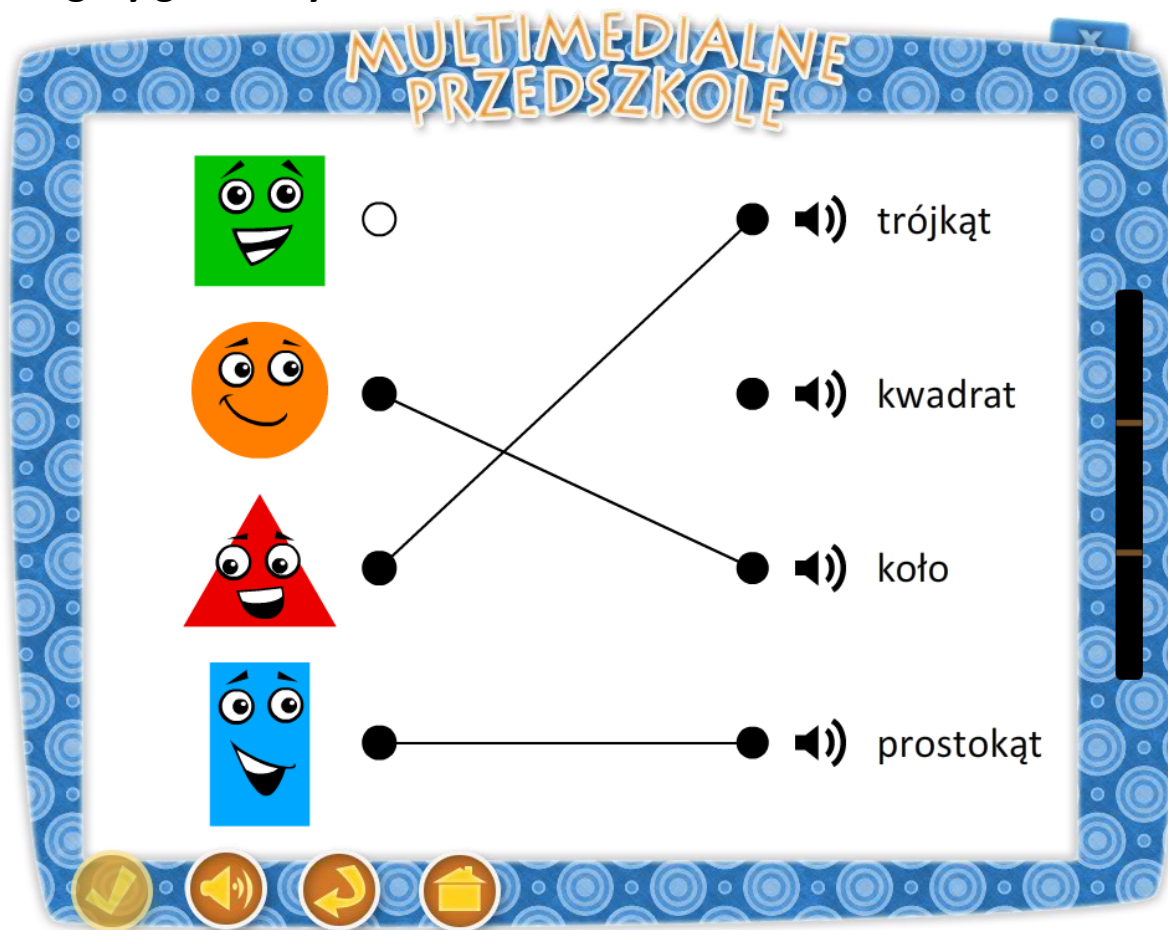
samo mrówek. Gdy odpowiedź jest poprawna słychać głos Dziadka „dobrze”, gdy dziecko popełni błąd usłyszy komunikat „Niestety nie”. Po wykonaniu ośmiu różnych przykładów przedszkolak słyszy ponownie głos Dziadka mówiącego „Gratulacje, udało Ci się rozwiązać całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada kilkanaście możliwości ustawienia mrówek na mrowisku, co pozwala na wykorzystanie jej w większej grupie dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.
- W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

5. Figury geometryczne



Temat: Jaka to figura?

Cel ogólny:

- motywowanie do działań matematycznych,
- rozwija zdolności manualne.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna kształt figur geometrycznych płaskich i nazywa je (koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt)
- używa nazw figur geometrycznych: koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Figury geometryczne” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Rozpoznaj jaka to figura i połącz odpowiednie elementy w pary.” Tablica przedstawia umieszczone po lewej stronie tablicy cztery figury geometryczne. Są to trójkąt równoboczny, prostokąt zorientowany pionowo, kwadrat i koło. Po prawej stronie tablicy znajdują się nazwy oraz ikony głośnika

umożliwiający odtwarzanie komunikatów dźwiękowych. Zadaniem dziecka jest połączenie odpowiadających sobie par kreską. Po wykonaniu zadania dziecko wybiera przycisk „sprawdź” z paska menu znajdującego się w dole ekranu. Gdy zadanie wykona poprawnie słyszy komunikat „Gratulacje, udało Ci się” i automatycznie pojawi się tablica z nowym zadaniem. Jeśli przedszkolak popełni błąd usłyszy głos Kasi „Próbuj dalej” i ekran wraca ponownie do pozycji wyjściowej. Po trzykrotnym, rozwiązaniu zadania pojawi się ekran z Dziadkiem Stasiem i Kasią nagradzającym dziecko słowami „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada różne warianty ułożenia figur, co umożliwia wykorzystanie aplikacji przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

6. Segregowanie śmieci



Temat: Mali ekolodzy

Cele ogólne:

- wyrabianie umiejętności segregowania śmieci według przyjętych zasad,
- wyrabianie poczucia odpowiedzialności za środowisko,
- umie przyporządkować dany rodzaj odpadu do odpowiedniego kontenera.

Cele operacyjne:

Dziecko

- rozumie potrzebę ochrony środowiska,
- uczy się zachowań proekologicznych,
- posługuje się pojęciem „recykling”,
- wykonuje pracę wg wzoru,
- koncentruje swoją uwagę na zadaniu.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Segregowanie śmieci” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „ Posegreguj śmieci, przenosząc je do

odpowiednich pojemników.” Na tablicy znajdują się trzy ustawione w jednym rzędzie schematyczne kosze na śmieci (kosz zielony, żółty i niebieski). Pod koszem zielonym znajduje się napis szkło, pod żółtym - plastik, a pod niebieskim - papier. Z boku tablicy przesuwają się obrazki z przykładowymi śmieciami, które należy umieścić w odpowiednim koszu przeciągając je nad kosz. Są to: różne butelki plastikowe, gazeta, plastikowe nakrętki, talerz ze szkła, szklanka, szklane koraliki, karton po mleku, słoik, papierowy samolot itp.. Zadaniem dziecka jest umieszczenie śmieci w odpowiednim kontenerze. W momencie umieszczenia ich w prawidłowym koszu słychać głos Dziadka „dobrze”, gdy dziecko popełni błąd usłyszy komunikat „niestety nie”. Gdy wszystkie śmieci zostaną umieszczone w koszach przedszkolak usłyszy ponownie głos Dziadka „Gratulacje, udało Ci się”. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Z uwagi na różnorodność zdjęć odpadów pojawiających się na ekranie (25 różnych elementów ułożonych w sposób losowy) zadanie można wykorzystać w większej grupie dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

7. Kasia kupuje słodycze



Temat dnia: Zanim do klienta

karta pracy: 36

Cele ogólne:

- kształtowanie umiejętności właściwego zarządzania posiadanymi środkami finansowymi,
- przygotowanie do posługiwania się monetami.

Cele operacyjne:

Dziecko

- potrafi posługiwać się liczebnikiem porządkowym
- rozpoznaje monety 1zł, 2zł, 20gr,
- liczy w zakresie do 10.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Po przyciśnięciu klawisza „Kasia kupuje słodycze” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Policz, ile Kasia zapłaciła za swoje słodycze. Pod obrazkiem umieść odpowiednią ilość monet.”. Na górze tablicy znajdują się dwa proste obrazki umieszczone obok siebie. Obrazek po lewej stronie przedstawia lizaka, natomiast po prawej przedstawia różka lodowego z trzema kolorowymi gałkami lodów. Pod obrazkami

znajdują się w prostokątnej ramce nominały, jakie trzeba zapłacić za lizaka i loda. Przy lizaku znajduje się 1 zł i 20 gr, natomiast przy lodzie: 1 zł, 1 zł i 2 zł. Z prawej strony tablicy stoi Kasia trzymając kolejno w dłoni jednego lizaka, na drugiej planszy jednego loda, na trzeciej dwa lody, na czwartej dwa lizaki a na piątej jednego lizaka i loda. Na środku znajdują się prostokątna ramka, w których dziecko będzie umieszczać określone nominały. Z lewej strony tablicy znajdują się nominały, które dziecko będzie przeciągać w ramkę na środku. Nominały te to: 1zł, 2zł, 20gr. Gdy przedszkolak prawidłowo umieści nominały i naciśnie klawisz „Sprawdź” usłyszy i zobaczy głos Dziadka mówiącego „Dobrze”, w razie błędu usłyszy słowa „Śmiało, policz jeszcze raz”. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada 5 różnych stopni trudności, oraz wiele różnych kombinacji ułożenia monet prowadzących do uzyskania prawidłowej odpowiedzi, co daje możliwość pracy z większą grupą dzieci.

Opis paska menu:

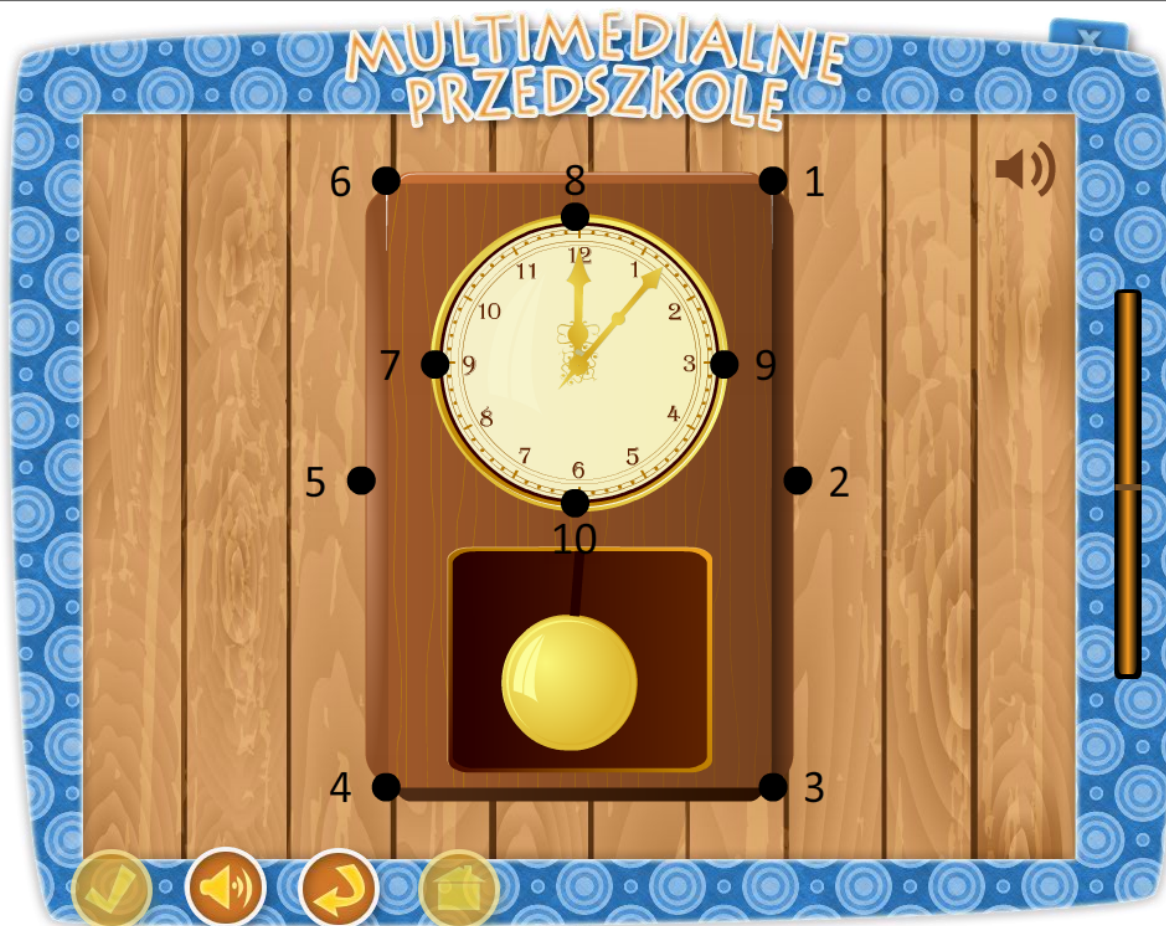
–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

8. Ukryty rysunek



Temat: Zegar tyka czas umyka

Karta pracy: 17

Cele główne:

- przyswajanie pojęć odnoszących się do poczucia czasu,
- ćwiczy uszeregowanie cyfry od malejących do rosnących i na odwrót,

Cele operacyjne:

Dziecko:

- wie, do czego służy zegar,
- zna cyfry pierwsze,
- wykonuje zadanie według poleceń.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyśnięciu klawisza „Ukryty rysunek” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Połącz kropki we wskazanej w poleceniu kolejności.”. Na środku ekranu, ukażą się ponumerowane kropki od 1 do 10. Zadaniem dziecka jest ich uszeregowanie według polecenia Kasi: „ Połącz kropki w kolejności rosnącej od 1 do 10.” lub „Połącz kropki w kolejności malejącej od 10 do 1.” Dziecko łączy poszczególne kropki, a na ekranie odślaniają się poszczególne fragmenty zegara. Gdy połączy prawidłowo dwa punkty słychać komunikat „Dobrze”, jeśli popełni błąd słyszy Dziadka mówiącego „Niestety nie”. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada dwa stopnie trudności, co daje możliwość pracy z większą grupą dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk włącz/wyłącz głoś,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.
- W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

9. Wycieczka do lasu



Temat: *W co się ubrać na wycieczkę?*

Karta pracy nr. 8

Cele ogólne:

- ćwiczy spostrzegawczość,
- zapoznanie z zasadami właściwego ubioru turysty.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna zasady dotyczące ubioru turysty przed wyjściem na szlak,
- wymienia części garderoby niezbędne turystyce,
- potrafi wskazać różnice w obrazkach.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Wycieczka do lasu” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Odszukaj 10 szczegółów, którymi

różnią się poniższe ilustracje.”. Tablica podzielona na dwie równe części. Na lewej widnieje postać Kasi podczas pieszej wycieczki do lasu – jest to ilustracja kompletna. Ilustracja po prawej stronie różni się dziesięcioma widocznymi dla dziecka elementami. Zadaniem dziecka jest zaznaczeniem tych elementów na rysunku po prawej stronie. Gdy dobrze wybierze dany element dziecko słyszy „Gratulacje, udało Ci się.”. W razie pomyłki dziecko słyszy komunikat „Próbuj dalej”. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko słyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada 10 różnych przykładów, co umożliwia pracę z większą grupą dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głoś,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

10. Ubranie na wiosenny spacer



Temat: *Kapryśny marzec*

Karta pracy: 26

Cele ogólne:

- dostosowywanie ubioru do warunków pogodowych,

Cele operacyjne:

Dziecko :

- czerpie radość z pracy z komputerem,

- dostosowuje ubiór do warunków atmosferycznych,

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Ubranie na wiosenny spacer” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Pomóż Kasi odpowiednio ubrać się na wiosenny spacer. Wybierz tylko te części ubrania, które powinna na siebie

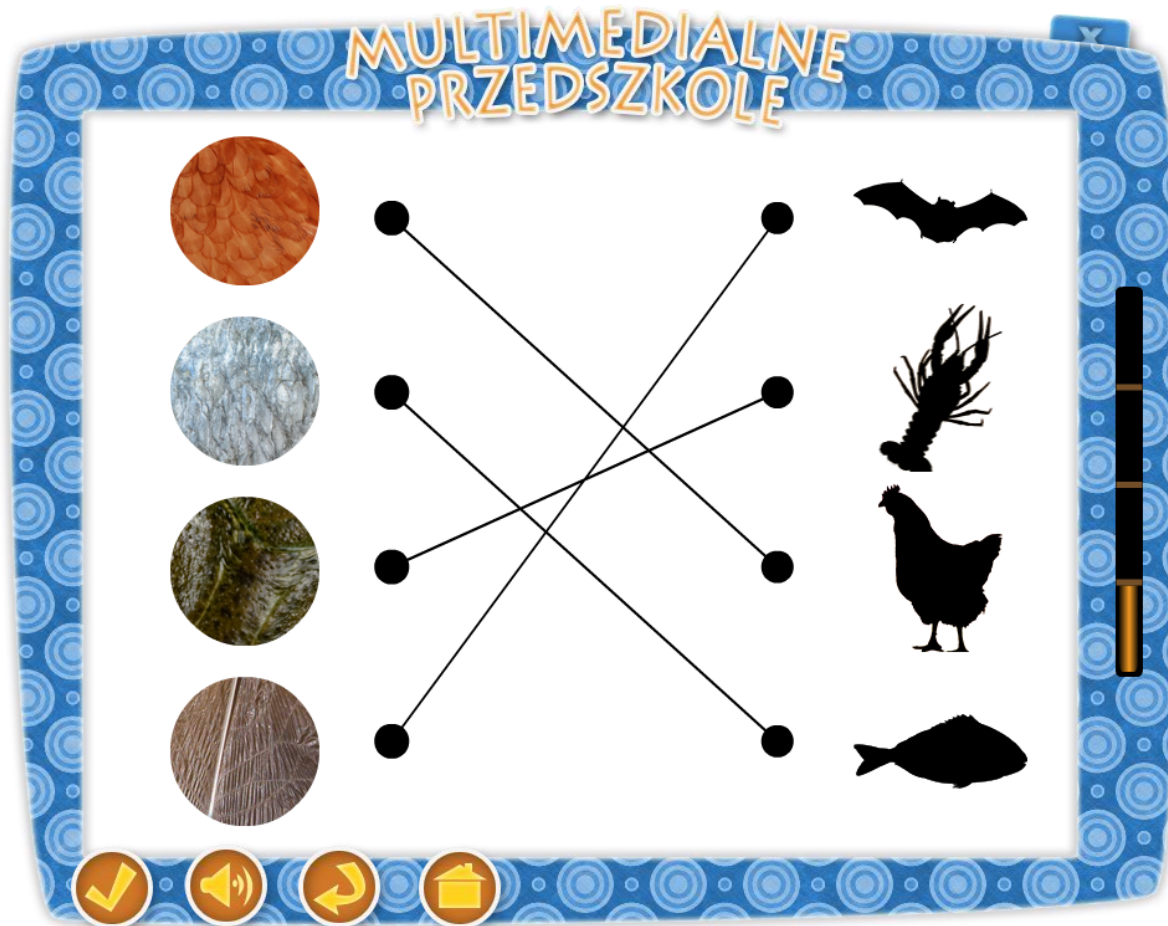
założyć.”. Na tablicy postać Kasi w koszulce i legginsach oraz rozmieszczone obok różne typy odzieży dla dzieci: dresy, trampki, czapka wiosenna, wiatrówka, klapki, strój kąpielowy, sukienka na ramiączkach i ciepłe futrzane rękawiczki. Zadaniem dziecka jest przenieść prawidłowe elementy nad postać Kasi. Po dokonanych wyborze dziecko naciska klawisz „sprawdź”, a Dziadek Staś informuje o prawidłowym, bądź złym doborze ubioru. Na końcu zadania pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada trzy różne warianty ułożenia ubrań, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głoś,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

11. Czym pokryta jest skóra zwierząt?



Temat: Podwodny świat

Cel ogólny:

- utrwalenie wiadomości nt. zwierząt.
- poznanie różnorodności świata zwierząt wodnych i lądowych,
- rozwija zdolności manualne.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna pojęcia: łuska, skóra, pancerz, pióra, wełna, sierść, kolce, futro,
- potrafi udzielić odpowiedzi na zadane przez nauczyciela pytania,
- współpracuje z innymi dziećmi,
- wykonuje prace zgodnie z instrukcjami nauczyciela.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela i grupy.

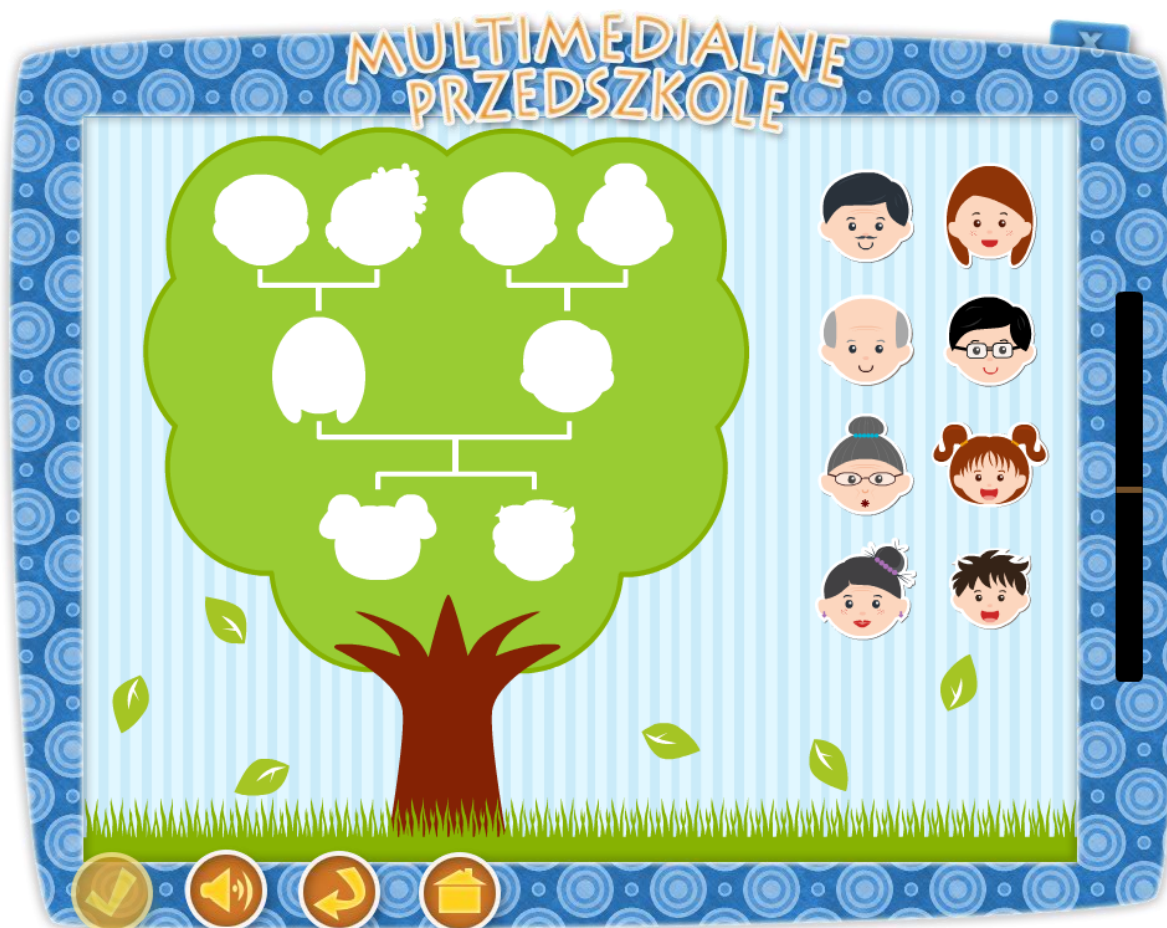
Po przyciśnięciu klawisza, „Czym pokryta jest skóra zwierząt?” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Rozpoznaj czym pokryta jest skóra zwierząt i połącz odpowiednie elementy w pary?”. Po prawej stronie tablicy znajdują się cztery ułożone pionowo zarysy sylwetek zwierząt: np.: kura, owca, jeź, ryba, lis, pies, nietoperz, rak. Po prawej stronie w pionie ułożone są cztery kółka, wewnątrz których znajdują się: łuska, kolce, pióra, wełna, sierść, pancerz, skóra, futro. Zadaniem dzieci jest połączenie w pary zarysów sylwetek zwierząt (po prawej) z odpowiednim zdjęciem (po lewej). Po wykonaniu zadania przedszkolak naciska klawisz „sprawdź”. Jeżeli zrobi to poprawnie, pojawia się kolorowy obrazek danego zwierzęcia, dziecko usłyszy fanfary, a Dziadek Staś mówi „Brawo”. Jeżeli połączenia będą błędne Dziadek mówi „Próbuj dalej.”, a aplikacja wraca do punktu wyjścia. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada różne warianty ułożenia zwierząt (elementy dobierane są losowo), co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

12. Drzewo genealogiczne.



Temat: Moja rodzina

Cel ogólny:

- wzmocnienie więzi emocjonalnej z rodziną, kształtowanie uczucia bliskości i szacunku do dziadków, rodziców i rodzeństwa,
- utrwalenie wiadomości o swojej rodzinie,
- rozwija zdolności manualne.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- czuje się emocjonalnie związane ze swoją rodziną,
- wie, że jest częścią większej całości, systemu rodzinnego.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela i grupy.

Po przyśnięciu klawisza, „Drzewo genealogiczne” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Przesuń rysunki, przedstawiające twarze Kasi i członków jej rodziny, tak aby utworzyły zarys drzewa genealogicznego.” Po prawej stronie tablicy znajdują się rysunki przedstawiające twarze Kasi i członków jej rodziny (mama, tato, siostra, brat, babcia, babcia, dziadek, dziadek). Na środku tablicy widnieje schematyczny rysunek drzewa genealogicznego. Wewnątrz znajdują się puste miejsca w następującym porządku: w górnym rzędzie 4 kwadraty, środkowym 2, dolnym 2, połączone odpowiednio kreskami. Dziecko przeciąga poszczególne twarze nad puste miejsca, jeżeli poprawnie uzupełni schemat, słyszy komunikat: „Dobrze”, jeżeli którąś z twarzy przeciągnie niepoprawnie, twarz wraca na pasek a dziecko słyszy „Niestety, nie”. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada dwa różne warianty ułożenia twarzy (16 elementów), co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

13. Moja rodzina



Temat: Bawimy się z babcią i dziadkiem

Cel ogólny:

- wzmocnienie więzi emocjonalnej z rodziną,
- utrwalenie wiadomości o swojej rodzinie,
- rozwija zdolności manualne.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- czuje się emocjonalnie związane ze swoją rodziną,
- wie, że jest częścią większej całości, systemu rodzinnego.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela i grupy.

Po przyciśnięciu klawisza „Moja rodzina” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Przesuń rysunki przedstawiające twarze

osób zgodnie z poleceniem.” Na Tablicy pojawiają się cztery twarze przedstawiające członków jednej rodziny. Dziecko wysłuchuje polecenia „ Przesuń rysunki przedstawiające twarze osób tak, aby uporządkować twarze osoby od najmłodszej do najstarszej.” lub „Przesuń rysunki przedstawiające twarze osób tak, aby uporządkować twarze osoby od najstarszej do najmłodszej.” Dziecko ustawia rysunki zgodnie z poleceniem. W aplikacji występują dwie plansze przedstawiające : Kasię, mamę, siostrę, babcię, oraz braci Kasi, dziadka, ojca. Jeżeli dziecko rozwiąże zadanie poprawnie poprawnie słyszy komunikat: „Dobrze!” Jeżeli porządek jest nieodpowiedni słyszy: „Próbuj dalej”. Po czterokrotnym, udanym rozwiązaniu zadania pojawi się ekran z Dziadkiem Stasiem i Kasią nagradzającym dziecko słowami „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada cztery różne warianty rozwiązania, a polecenia wybierane są w sposób losowy, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głoś,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

14. Ułóż puzzle



Temat: Moi Rodzice i Ja

Cel ogólny:

- rozwijanie spostrzegawczości,
- tworzenie atmosfery przyjaźni i życzliwości,
- rozwija zdolności manualne.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- wykonuje pracę wg wzoru,
- koncentruje swoją uwagę na zadaniu.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna,

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyśnięciu klawisza „Ułóż puzzle” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „ Ułóż puzzle przedstawiające rodzinę Kasi.”. Na tablicy pojawia się ułożony obrazek przedstawiający Kasię z rodziną. Następuje

przetasowanie puzzli, w wyniku którego elementy pojawiają się w różnych częściach ekranu. Dzieci układają rysunek, przenosząc każdą część w odpowiednie miejsce. Jeśli ułożą go prawidłowo słyszą i widzą Dziadka Stasia mówiącego „Brawo”. Zadanie posiada 3 stopnie trudności. Każde kolejne ułożenie wiąże się ze zwiększenie m ilości elementów (4 , 9 i 16). Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start” .”

Aplikacja posiada trzy stopnie trudności (4 , 9 i 16 elementów), co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk włącz/wyłącz głoś,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.
- W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

15. Pożywienie zwierząt



Temat: Spacer z leśnym skrzatem izerskim lasem

Cele ogólne:

- uświadomienie dzieciom konieczności dokarmiania zwierząt w czasie zimy.

Cele operacyjne:

Dziecko

- poznaje sposób przetrwania zimy przez niektóre zwierzęta leśne,
- podaje przykłady pomocy zwierzętom w przetrwaniu zimy,
- zna i potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta leśne,
- zna i potrafi nazwać czym żywią się zwierzęta.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyściśnięciu klawisza „Pożywienie zwierząt” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Dopasuj odpowiednie pożywienie do zwierzęcia, które się nim żywi.”. Na środku tablicy pojawi się jedno ze zwierząt np.: sarna,

dzik, zając, wróbel, sikorka i wiewiórka. Wokół wybranego zwierzęcia na obwodzie koła rozmieszczono siano, słoninkę, żołądzie, kłosy zbóż, i kapustę. Zadaniem dziecka jest odpowiednie wybranie i „kliknięcie” w pożywienia, którym żywi się zwierzę (sarna – siano, dzik – żołądzie, zając – kapustę, wróbel – ziarno, sikorka – słoninka, wiewiórka żołądzie). Przy udanej próbie dziecko słyszy komunikat: „Dobrze” w razie niepowodzenia słyszy komunikat: „Spróbuj jeszcze raz”. Po sześciokrotnym wykonaniu zadania pojawi się ekran z Dziadkiem Stasiem i Kasią nagradzającym dziecko słowami „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada 6, wybieranych za każdym razem w sposób losowy, przykładów zwierząt, co umożliwi wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

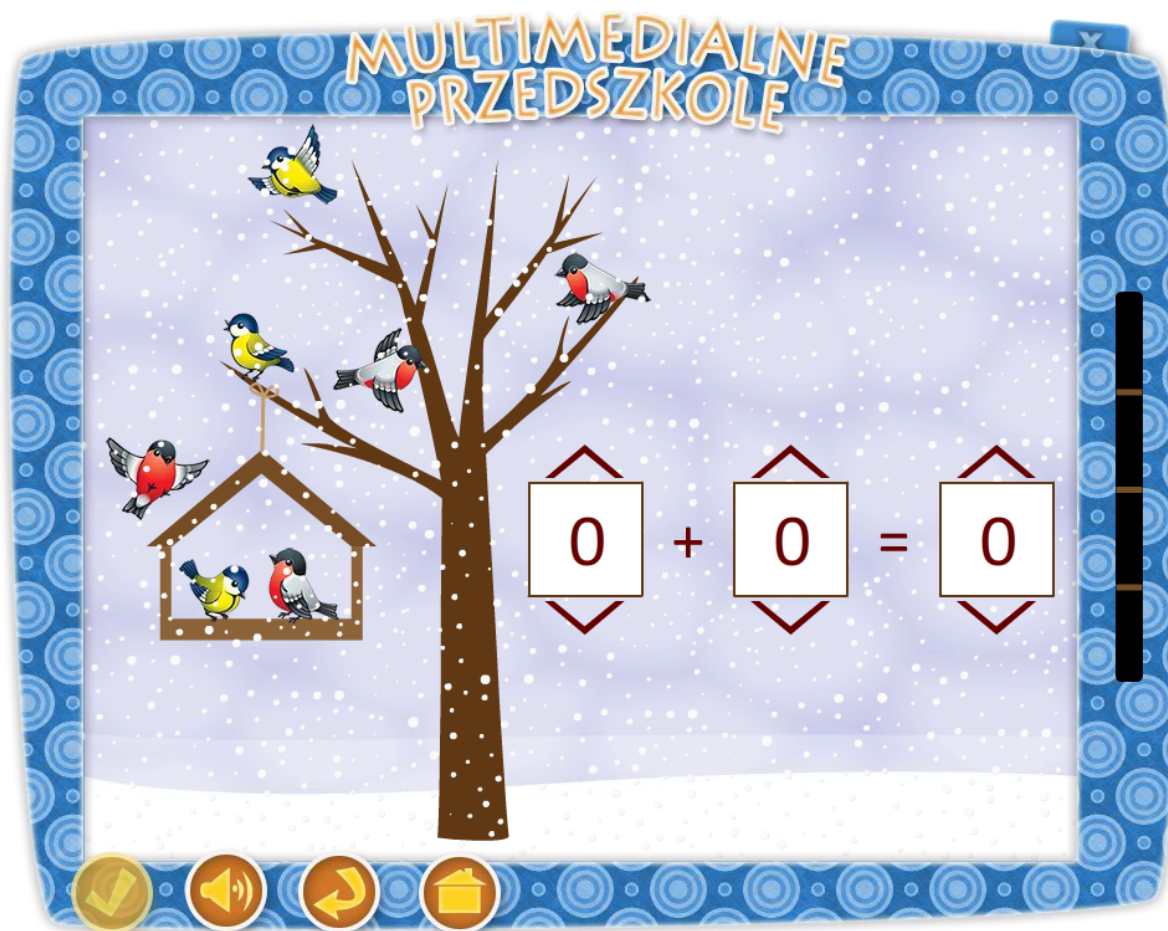
–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

16. Sikorki i gile w karmniku



Temat: Zabawa matematyczna

Cele ogólne:

- stosunki przestrzenne, działania na dodawanie.
- zapoznanie z przemiennością dodawania
- utrwalenie zakresu dodawania do 10

Cele operacyjne:

Dziecko

- rozpoznaje i nazywa ptaki: sikorka, gil,
- potrafi posługiwać się liczebnikiem porządkowym
- rozpoznaje znak dodawania „+” i równa się „=”
- liczy w zakresie do 10

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Sikorki i gile w karmniku” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Policz ile sikorek i ile gili widzisz na obrazku. Następnie uzupełnij działanie matematyczne wybierając odpowiednie

liczby.” Na tablicy po lewej stronie widzimy obrazek karmnika zawieszonoego na drzewie, na którym znajdują się sylwety sikorek i gili. Po prawej stronie widzimy zadanie matematyczne z okienkami do uzupełnienia. Zadaniem dziecka jest policzenie sikorek oraz gili i za pomocą odp. przycisków znajdujących się pod i nad okienkami wybraniem odpowiedniej cyfry w okienku. Następnie dziecko sumuje w pamięci obie liczby i podaje wynik dodawania w ostatnim okienku, używając analogicznych przycisków. Rolą nauczyciela jest ukazanie właściwości przemienności dodawania i dopilnowania, aby dziecko zastosowało tą zasadę (tzn. aby wykonało zadanie przynajmniej trzykrotnie z zachowaniem przyporządkowania pierwszego okienka np. gilom a następnie sikorkom- analogicznie drugie okienko). Po wykonaniu zadania dziecko wybiera przycisk „sprawdź” z paska menu znajdującego się w dole ekranu. Gdy zadanie wykona poprawnie słyszy komunikat „Gratulacje, udało Ci się” i automatycznie pojawi się tablica z nowym zadaniem. Jeśli przedszkolak popełni błąd usłyszy głos Dziadka „Próbuj dalej” i ekran wróci ponownie do wykonywanego równania. Po zakończeniu zadania pojawi się ekran z Dziadkiem Stasiem i Kasią nagradzającym dziecko słowami „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada kilka (pojawiających się w sposób losowy) ekranów z różnymi wariantami ułożenia ptaków, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

17. Kryjówki zwierząt



Temat: Czy zwierzęta mają swoje domy?

Szukanie ukrytych zwierząt

Cele ogólne:

- poznawanie wybranych biocenoz przyrodniczych np. : las i jego zwierzęta

Cele operacyjne:

Dziecko

- zna i potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta leśne,
- zna i potrafi nazwać charakterystyczne miejsca zamieszkania zwierząt,
- udziela kilku zdaniowych wypowiedzi na określony temat.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela i grupy.

Po przyciśnięciu klawisza „Szukanie ukrytych zwierząt” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Dopasuj odpowiednie zwierzę do kryjówki, w której mieszka.”. Nauczyciel, aby ułatwić rozwiązanie zadania zwraca

dzieciom uwagę, na typowe siedliska poszczególnych zwierząt np.: (jeź – legowisko pod liśćmi, wiewiórka - w dziupli, jaskółka – w nadbrzeżnej dziupli, wiewiórka – na drzewie, pszczoła – ul, mrówka - mrowisko, bocian – gniazdo, sójka - gniazdo). Na środku tablicy umieszczone są miejsca, w których mieszkają odpowiednie zwierzęta. Wokół którego na obwodzie koła rozmieszczono: jeża, wiewiórkę, bociana, jaskółkę, sójkę, kreta oraz mrówkę i pszczołę. Zadaniem dziecka jest odpowiednie wybranie i „kliknięcie” zwierzęcia zgodnego z miejscem zamieszkania pokazanym na zdjęciu. Jeśli przedszkolak wykona prawidłowo zadanie usłyszy pochwałę „Gratulacje, udało Ci się”, natomiast w razie złego wyboru usłyszy zachętę do dalszej próby „Spróbuj jeszcze raz”. Po rozwiązaniu zadania pojawi się ekran z Dziadkiem Stasiem i Kasią nagradzającym dziecko słowami „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada 8 losowo wybieranych przykładów, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

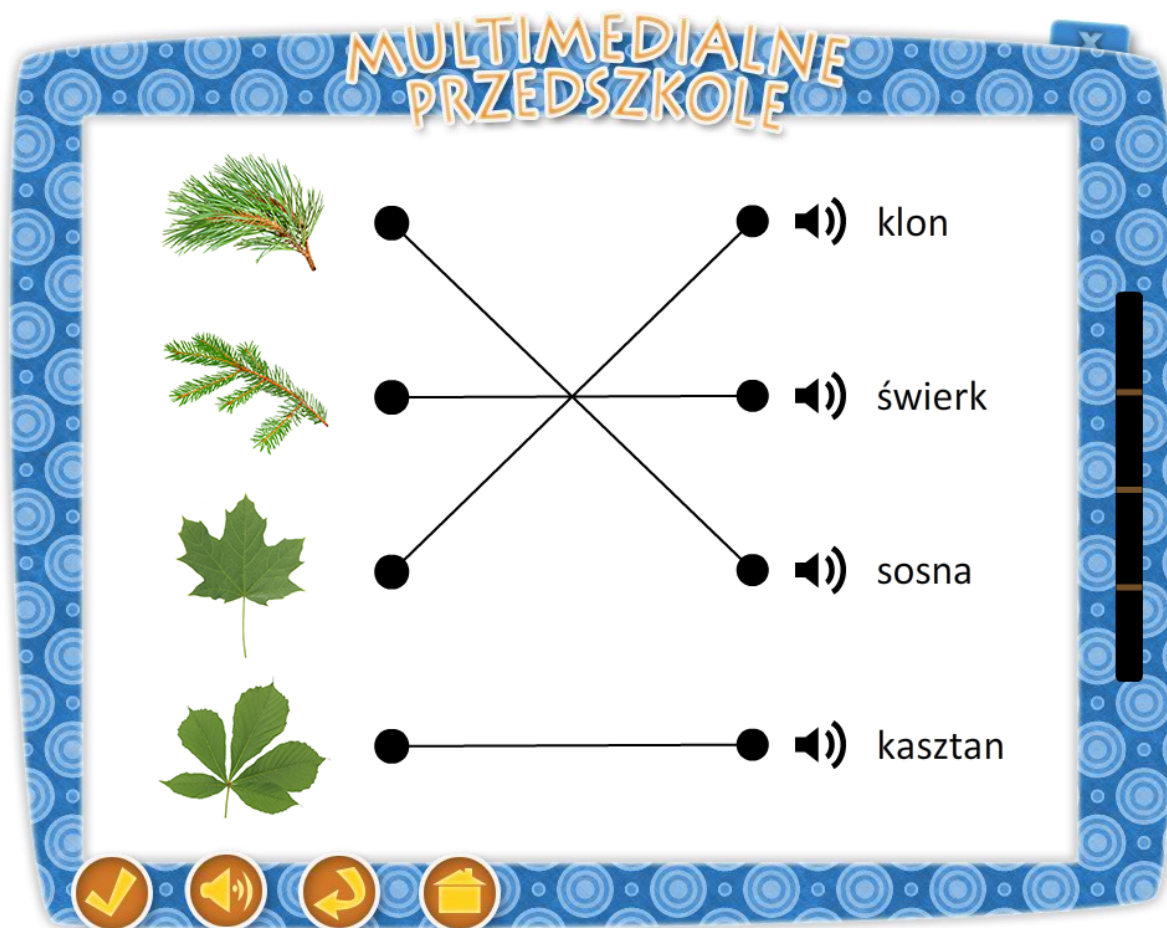
–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

18. Dopasowanie nazw drzew



Temat: Szal pani Jesieni

Cele główne:

- nabywanie umiejętności obserwowania, wywoływanie zaciekawienia zjawiskami zachodzącymi w przyrodzie,
- utrwalenie nazw wybranych drzew liściastych i iglastych (dąb, klon, kasztan, leszczyna, sosna, świerk, modrzew, jałowiec, jarzębina)

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna niektóre gatunki drzew leśnych liściastych i iglastych.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, pogadanka.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Dopasowanie nazw drzew” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Dopasuj odpowiednie nazwy drzew liściastych i iglastych do rysunków.” Po prawej stronie tablicy znajdują się cztery

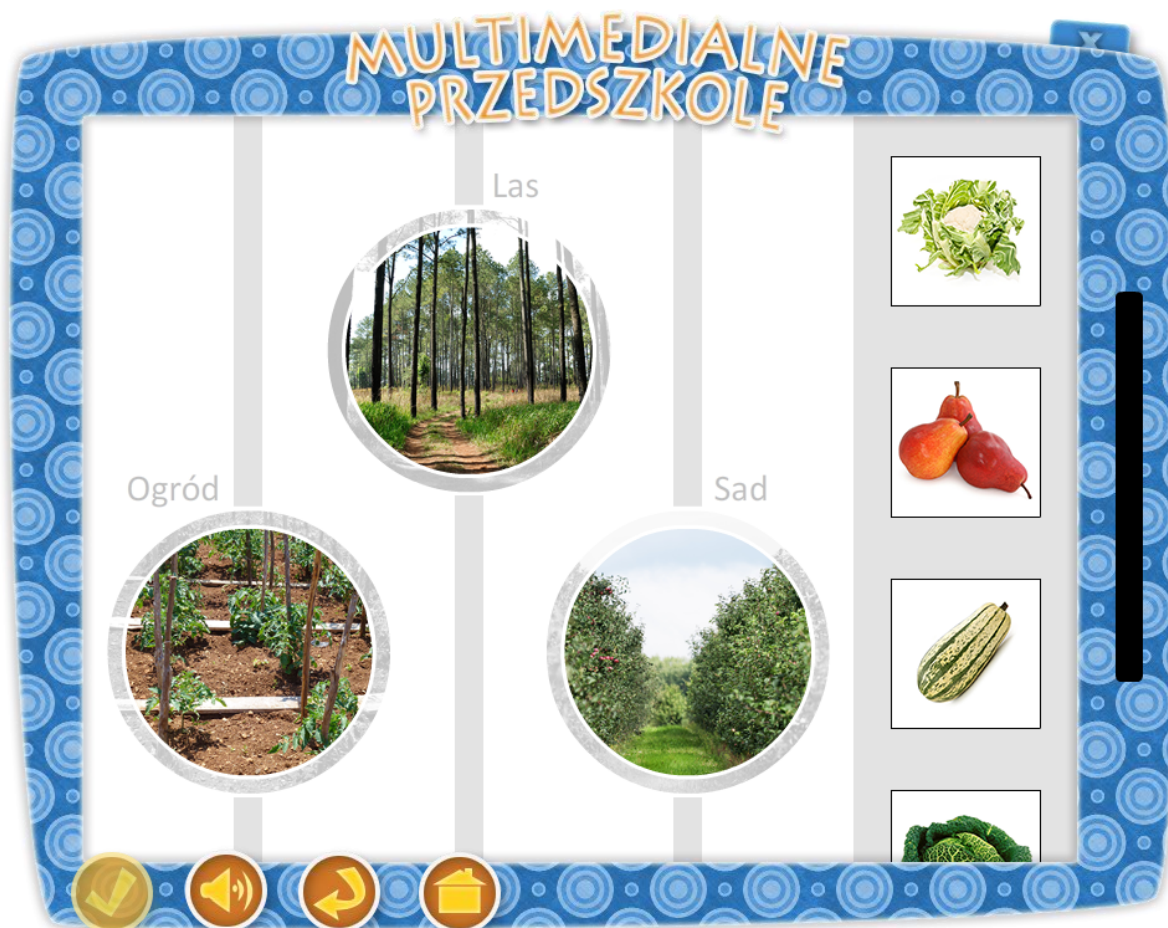
losowo wybrane i ułożone pionowo nazwy drzew. W zadaniu mogą pojawić się dąb, klon, kasztan, leszczyna, sosna, świerk, jałowiec lub jarzębina. Dla ułatwienia przy każdej pozycji dodano przycisk „głośnika” umożliwiający odsłuchanie nazwy danego gatunku drzewa. Po lewej stronie ułożone są rysunki przedstawiające liście tych drzew. Zadaniem dzieci jest prawidłowe połączenie w pary nazwy drzewa z odpowiednim liściem. Po wykonaniu zadania przedszkolak naciska klawisz „sprawdź”. Jeżeli zrobi to poprawnie usłyszy Kasię mówiącą „Dobrze”. Jeżeli połączenia będą błędne Kasia powie „Próbuj dalej.”, a aplikacja wróci do punktu wyjścia. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada różne warianty ułożenia liści, co pozwala na wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głoś,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

19. Dary Jesieni



Temat: Jesień różne dary niesie

Cel ogólny:

- utrwalenie nazw darów jesieni takich jak: dynia, kabaczek, kalafior, kapusta, marchew, pomidor, maliny, jeżyny, grzyby, żołądź, kasztany, orzechy, jabłka, gruszki itp.
- budowanie pozytywnych więzi emocjonalnych z przyrodą,

Cele operacyjne:

Dziecko:

- rozpoznaje wybrane owoce i warzywa pochodzące z lasu, ogrodu, sadu,
- rozpoznaje i nazywa dane środowisko przyrodnicze ogród, las, sad.
- doskonalenie umiejętności przeliczania i porównywania liczebności zbiorów.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyściśnięciu klawisza „Dary Jesieni” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Dopasuj obrazy darów jesieni pochodzących z lasu, ogrodu i sadu do miejsc ich pochodzenia.”. Na tablicy znajdują się trzy

kółka a w nich widnieją obrazki sadu, ogrodu i lasu. Z boku tablicy przesuwają się obrazki z przykładowymi darami jesieni, które należy umieścić w odpowiednim kółku przeciągając je nad dany obrazek. Są to: dynia, kabaczek, kalafior, kapusta, marchew, pomidor, maliny, jeżyny, grzyby, żołędzie, kasztany, orzechy, jabłka, gruszki itp.. Zadaniem dziecka jest umieszczenie odpowiednich darów do środowiska ich pochodzenia. W momencie umieszczenia ich w prawidłowym kole słychać głos Dziadka „dobrze”, gdy dziecko popełni błąd usłyszy komunikat „Niestety nie”. Gdy wszystkie dary zostaną umieszczone w odpowiednich miejscach przedszkolak usłyszy ponownie głos Dziadka „Gratulacje, udało Ci się”. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Z uwagi na różnorodność elementów pojawiających się na ekranie (25 różnych obrazków ułożonych w sposób losowy) zadanie można wykorzystać w większej grupie dzieci.

Opis paska menu:

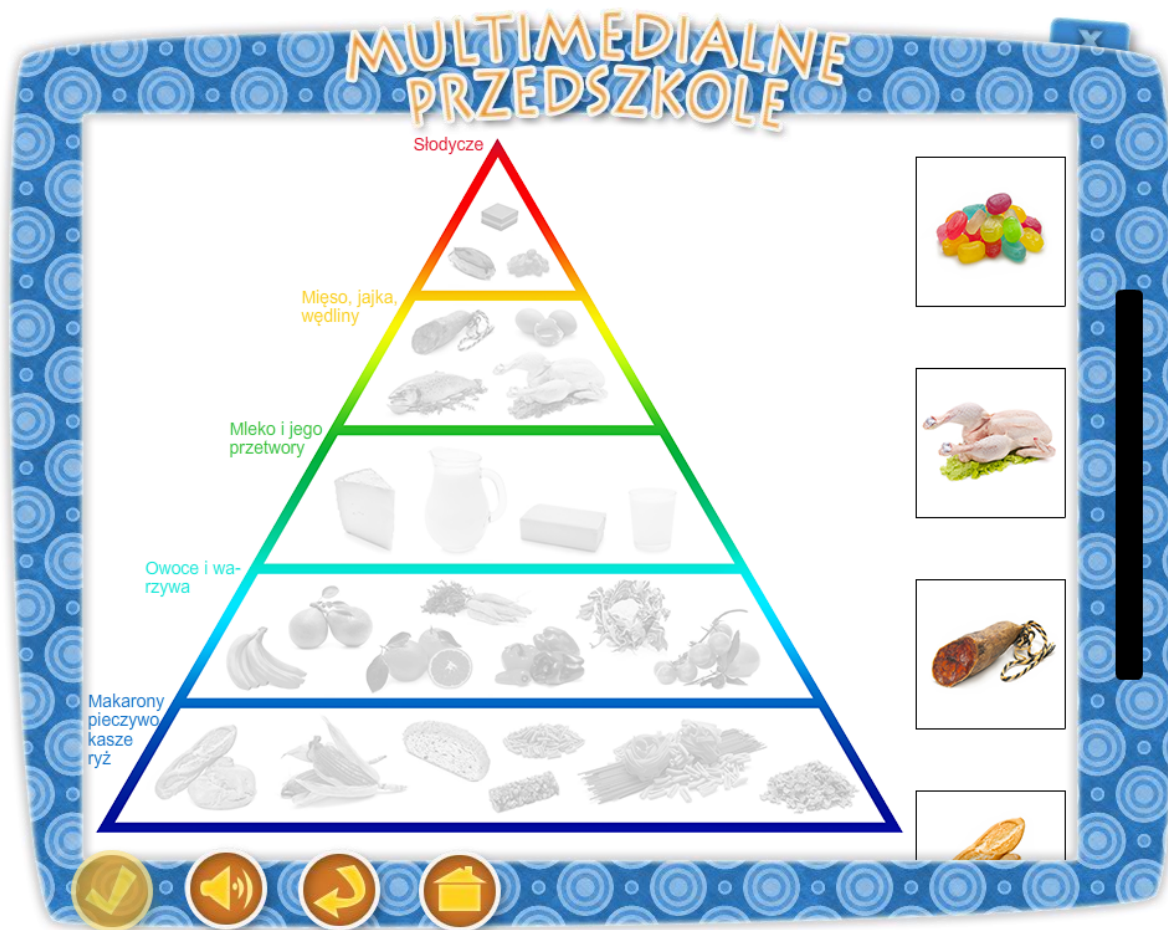
–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

20. Piramida zdrowia



Temat: Co powinny jeść dzieci? Piramida zdrowia.

Cel ogólny:

- kształtowanie postawy prozdrowotnej,
- kształtowanie i utrwalanie prawidłowych przyzwyczajeń i nawyków żywieniowych,
- zapoznanie dzieci z Piramidą Zdrowia – pożądanym modelem zdrowego odżywiania.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna zasady zdrowego trybu życia, odżywiania,
- zna skutki niewłaściwego odżywiania się,
- wie, które produkty są zdrowe i potrzebne do prawidłowego odżywiania, a które szkodzą naszemu zdrowiu,
- rozumie konieczność dostarczenia organizmowi prawidłowych składników budulcowych: witamin,
- wie, gdzie znajdują się witaminy,
- wie, czym jest piramida żywienia, których produktów mogą jeść więcej, a których powinny jeść mniej, unikać.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Piramida zdrowia” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Co powinny jeść dzieci? Pomóż Kasi ułożyć produkty spożywcze na odpowiednich piętrach piramidy zdrowia.”. Na tablicy znajduje się szkielet piramidy zdrowia. Po prawej stronie wolno przesuwają się różne produkty spożywcze. Dziecko ma za zadanie ułożyć je na odpowiednich piętrach piramidy. Gdy ułoży produkt na odpowiednim szczeblu usłyszy słowa „Dobrze”, jeśli na złym produkt wraca z powrotem na miejsce, a dziecko słyszy komunikat „Niestety nie.” Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko słyszy „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Z uwagi na różnorodność elementów pojawiających się na ekranie (25 różnych obrazków ułożonych w sposób losowy) zadanie można wykorzystać w większej grupie dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

21. Świąteczne prezenty



Temat: Przy wigilijnym stole

Prezenty - zabawa dydaktyczna

Cel ogólny:

- rozwijanie spostrzegawczości wzrokowej i logicznego myślenia.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- ćwiczy spostrzegawczość,
- koncentruje swoją uwagę na zadaniu,
- czerpie radość z zabawy,
- doskonali umiejętność pracy przy komputerze.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna,

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyśnięciu klawisza „Świąteczne prezenty” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Pomóż Kasi dopasować prezenty świąteczne. Wybierz je zgodnie z oznaczeniami.”. Na środku tablicy pojawia się wróbelk w mikołajkowej czapeczce i z czerwonym prezentem w dziobku. Wokół niego krążą czerwone skarpetki z różnymi wzorami. Zadaniem dziecka jest dopasowanie wzoru z prezentu niesionego w dziobku wróbelka ze wzorem umieszczonym na jednej ze skarpet. Dzieci dokonują wyboru poprzez zaznaczenie odpowiedniej skarpetki. Do zrobienia jest sześć przykładów. Gdy zadanie jest wykonane poprawnie poprawnie dzieci słyszą głos Dziadka „Dobrze”, gdy wybór jest błędny słyszą „Próbuj jeszcze raz, teraz na pewno się uda.” Na końcu pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada 6 losowo wybieranych przykładów, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

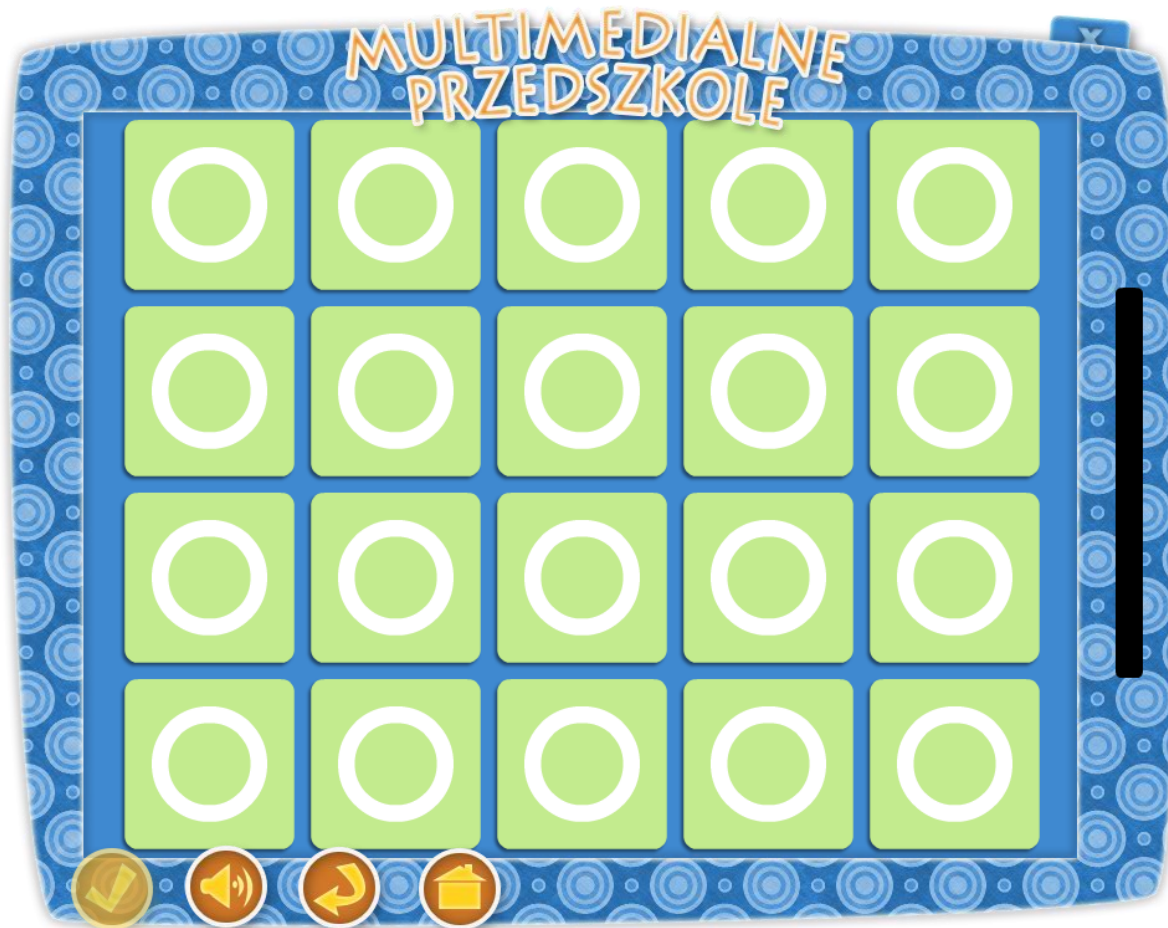
–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

22. Zwiastuny nadchodzącej wiosny



Temat: W poszukiwaniu wiosny

Cel ogólny:

- utrwalenie wiadomości dotyczących aktualnej pory roku.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- nazywa pierwsze zwiastuny wiosny,
- rozwija spostrzegawczość,
- ćwiczy pamięć.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna,

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Zwiastuny nadchodzącej wiosny” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Dopasuj do siebie pary odpowiednich rysunków i zastanów się jakie są pierwsze zwiastuny nadchodzącej wiosny?” Na tablicy pojawia się gra z dwudziestoma odwróconymi puzzlami przedstawiającymi zwia-

stuny wiosny. Dzieci poprzez odstawianie poszczególnych puzzli szukają dwóch takich samych elementów. Za prawidłowo wykonane zadanie Kasia nagrodzi ich słowami „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”. ”.

Aplikacja posiada różne warianty ułożenia kafelków, co daje możliwość na wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

23. Wakacje nad morzem



Temat: Jedziemy na wakacje

Cel ogólny:

- przypomnienie i utrwalenie zawartości plecaka e-przedszkolaka.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- wypowiada się na temat wakacji,
- wie, jak bezpiecznie korzystać z kąpiele słonecznych i wodnych, jak należy zachować się w lesie, w polu, na wycieczce,
- wie jakie przedmioty zabrać ze sobą na wakacje

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Wakacje nad morzem” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Kasia wyjeżdża nad morze na rodzinne wakacje. Przenieś odpowiednie rzeczy i pomóż spakować je do samochodu.”. Na

środku ekranu pojawia się samochód rodziny Kasi. Po prawej stronie przewija się pasek z różnymi rzeczami do zabrania na wakacje przez Kasię. Zadaniem dziecka jest przeniesienie przedmiotów potrzebnych podczas wakacji nad morzem i „umieszczenie ich” nad rysunkiem samochodu. Gdy dziecko zadanie wykona poprawnie usłyszy głos Dziadka „Dobrze”, gdy wybór jest błędny usłyszą „Próbuj jeszcze raz, teraz na pewno się uda.” Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Z uwagi na różnorodność elementów pojawiających się na ekranie (25 różnych obrazków ułożonych w sposób losowy) zadanie można wykorzystać w większej grupie dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.
- W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

24. Wielkanocne przygotowania



Temat: Wielkanocne szczegóły

Cel ogólny:

- rozwijanie spostrzegawczości.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna zwyczaj malowania pisanki,
- potrafi wskazać różnice w obrazkach,
- rozpoznanie pisanki wśród innych przedmiotów.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna,

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Zwiastuny nadchodzącej wiosny” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Wyteż wzrok i odszukaj 10 szczegółów, którymi różnią się ilustracje.”. Na tablicy znajdują się dwie ilustracje przedstawiające Wielkanocnego zajaczkę i pisanki. Obrazki różnią się 10 szczegółami (gałka od

szafki nad prawym uchem zająca, butelka i słoiczek na półeczce, gałka od okna, pierwsza i druga pisanka po prawej stronie zająca, gałka od kuchenki po prawej stronie garnka, nabierka, brak pieprzniczki koło soli, pojawienie się pieprzniczki po prawej stronie miski, zmiana cebulki na pomidora w misie). Zadaniem dzieci jest odnalezienie różnic w obrazkach i zaznaczenie ich na rysunku po prawej stronie ekranu. Gdy dziecko dobrze rozpozna różnice słyszy „Gratulacje, udało Ci się.”. W razie pomyłki dziecko słyszy komunikat „Próbuj dalej”. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada 10 różnych przykładów, co umożliwia pracę z większą grupą dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk włącz/wyłącz głośność,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.
- W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

25. Pszczółki do gniazda



Temat: Pszczółki do domu

Cele ogólne:

- motywowanie do nauki liczenia,
- kształtowanie u dzieci umiejętności obserwacyjnych i formułowania wniosków,
- kształtowanie pojęcia zbioru.

Cele operacyjne:

Dziecko

- rozwianie umiejętności przeliczania.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Pszczółki do gniazda” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Pomóż pszczołkom trafić do gniazda. W każdym gnieździe umieść taką ilość pszczoł, na jaką wskazuje umieszczona na nim cyfra.”. Na tablicy znajdują się dwa gniazda pszczoł. Na środku tablicy latają pszczołki. Zadaniem dzieci jest umieszczenie w ulu tylu pszczoł, ile wskazuje cyfra na nim. Dziecko przeciąga psz-

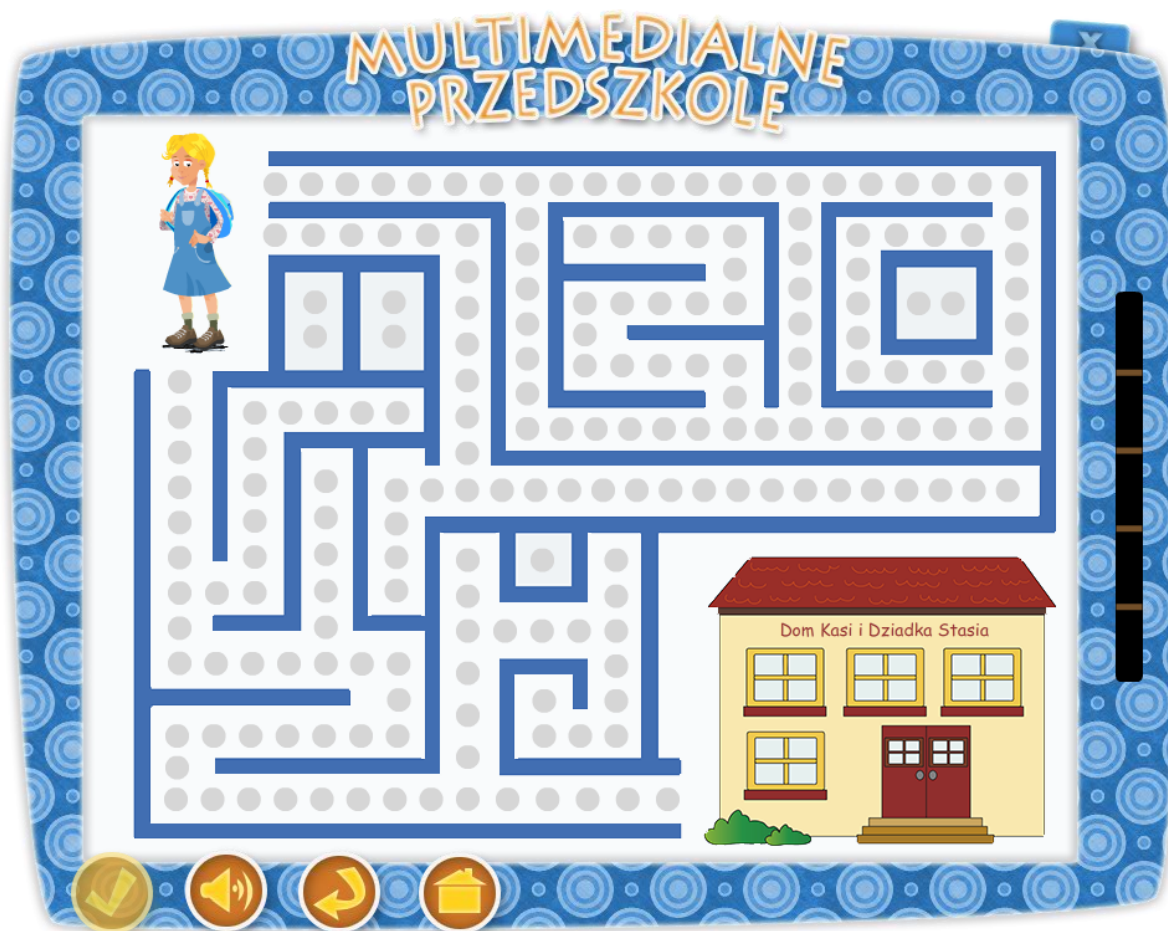
czoły i umieszcza je nad ulem. Kiedy zadanie jest rozwiązane dziecko przyciska klawisz „sprawdź”. Jeżeli odpowiedź była poprawna dziecko zobaczy i usłyszy Kasię mówiącą „Gratulacje. Udało Ci się.”, jeśli natomiast popełni błąd Kasia powie „Niestety nie.” i powróci plansza z zadaniem. Aby ukończyć aplikację trzeba wykonać poprawnie 8 przykładów. Na koniec Kasia mówi „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz spróbować jeszcze raz naciśnij przycisk „start”. ”.

Aplikacja w każdym z przykładów wybiera dwie losowe liczby z przedziału 0-9, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

26. Droga Kasi do domu



Temat: Droga do domu Dziadka Stasia

Cel ogólny:

- zna i prawidłowo określa strony – prawą, lewą, góra i dół,
- potrafi dostrzegać zmiany i reagować na nie,
- utrwalenie liczenia w zakresie 10
- rozwija spostrzegawczość.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- koncentruje swoją uwagę na zadaniu,
- czerpie radość z zabawy,
- doskonali umiejętność pracy przy komputerze.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Droga do domu” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Pomóż znaleźć Kasi drogę powrotną do domu. Na każdym odcinku tej drogi przelicz kropelki rosy umieszczone wzdłuż trasy i wpisz ich liczbę we właściwe pola.” Na tablicy znajduje się labirynt, którego tylko jedna droga prowadzi do domu dziadka Stasia. Na starcie widać Kasię, która idzie do domu dziadka Stasia. Idąc prawidłową trasą zbiera kropelki rosy, na każdym rozstaju dróg dziecko przelicza kropelki. Po prawidłowo wpisanej sumie kropelek w kwadrat pojawiający się w miejscu domku (tj. prawy dolny róg tablicy) i kliknięciu klawisza „sprawdź” dziecko widzi i słyszy Dziadka Stasia, mówiącego „Brawo”, po czym przechodzi do kolejnego etapu. Gdy suma kropelek nie jest zgodna z wpisaną cyfrą Dziadek Staś zachęca do kolejnej próby słowami „Spróbuj jeszcze raz. Teraz na pewno się uda”. Jeżeli dziecko wybierze złą drogę Dziadek mówi: „Próbuj dalej.” Zadaniem dziecka jest odnalezienie prawidłowej trasy. Za prawidłowo wykonane zadanie dziecko zostaje nagrodzone słowami „Doskonale rozwiązałaś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”.

Aplikacja wymaga udzielenia kilku poprawnych odpowiedzi, co umożliwia wykorzystanie jej przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głoś,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

27. Bal przebierańców



Temat: Bal czarownic

Cele ogólne:

- dostosowywanie ubioru do sytuacji,
- grupowanie przedmiotów ze względu na ich przeznaczenie.

Cele operacyjne:

Dziecko :

- rozróżnia postacie fikcyjne od realnych,
- wykonuje zadania z użyciem tablicy multimedialnej.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Bal przebierańców” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Pomóż Kasi ubrać się na przedszkolny bal czarownic. Wybierz tylko te części ubrania, które powinna na siebie założyć.”. Na tablicy postać Kasi w koszulce i legginsach oraz rozmieszczone obok różne

stroje na bal karnawałowy: strój pirata, czarownicy, pszczołki i białego misia. Zadaniem dziecka jest przenieść prawidłowe elementy przebrania nad postać Kasi zgodnie z poleceniem. Aby wysłuchać polecenia ponownie, należy nacisnąć umieszczoną w prawym górnym rogu ikonę głośnika. Po wykonaniu zadania dziecko naciska klawisz „sprawdź”, a Dziadek Staś informuje o prawidłowym, bądź złym doborze ubioru. Na końcu zadania pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada cztery różne warianty ułożenia ubrań, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głoś,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

28. Zwierzęta żyjące w Arktyce



Temat: Mieszkańcy Arktyki

Cele główne:

- utrwalenie wiadomości dotyczących aktualnej pory roku,
- doskonalenie pamięci i koordynacji wzrokowej.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- rozpoznaje zwierzęta zamieszkujące Arktykę,
- rozwija spostrzegawczość,
- ćwiczy pamięć,
- bawi się i uczy wykorzystując tablicę multimedialną.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „zwierzęta żyjące w Arktyce” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Dopasuj do siebie pary odpo-

wiednich rysunków i zastanów się, jakie zwierzęta żyją w Arktyce”. Na tablicy znajduje się 12 obrazków odwróconych rysunkami do dołu. Obrazki przedstawiają zwierzęta polarne (2xfoka, 2x mors, 2xrenifer, 2x niedźwiedź polarny, 2xpingwin). Zadaniem dziecka jest odpowiednie ułożenie w pary puzzli memo. Za prawidłowo wykonane zadanie Kasia nagrodzi ich słowami „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz spróbować jeszcze raz naciśnij przycisk „start”. ”.

Aplikacja posiada różne warianty ułożenia obrazków, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głoś,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

29. Policz ptaszki w karmniku



Temat: Goście w karmniku

Cele ogólne:

- zna cyfry w zakresie do 10,
- określa i nazywa charakterystyczne cechy ptaków.

Cele operacyjne:

Dziecko

- rozpoznaje i nazywa ptaki: sikorka, gil,
- potrafi posługiwać się liczebnikiem porządkowym,
- liczy w zakresie do 10,
- wie, że należy dokarmiać ptaki i zwierzęta w okresie zimowym.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Policz ptaszki w karmniku” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Policz, ile ptaszków przylecia-

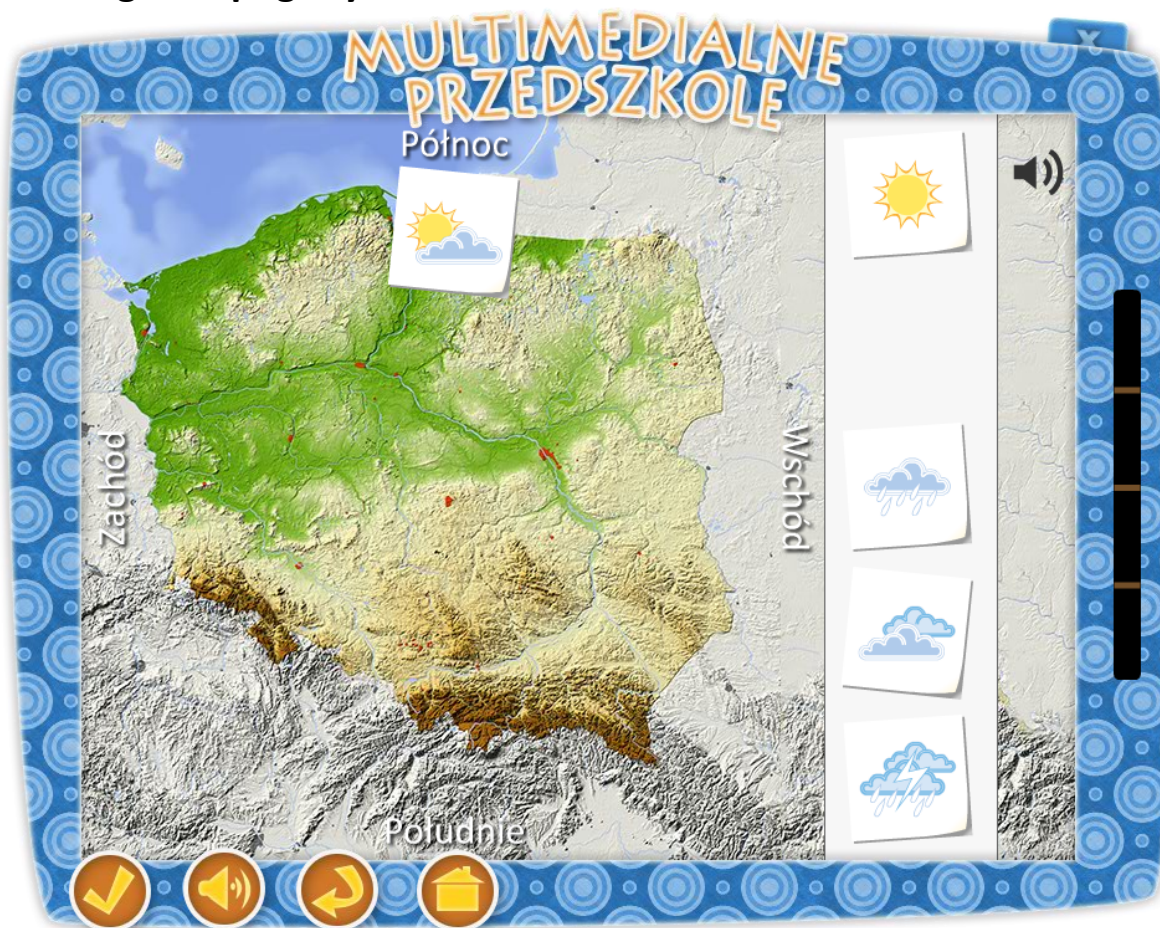
to do każdego z karmników. Następnie na każdym z karmników wskaż odpowiednią cyfrę.”. Na tablicy po prawej i lewej stronie pojawiają się dwa drzewa z karmnikami, a wokół nich ptaszki (gile i sikorki). Jeden należy do Dziadka Stasia drugi do Kasi. Zadaniem dziecka jest wymienienie cech charakteryzujących gile i sikorki oraz policzenie wszystkich ptaków i zapisanie odpowiednią cyfrą w karmniku. Po wykonaniu zadania dziecko przyciska klawisz „sprawdź”. Gdy wykona zadanie prawidłowo zobaczy i usłyszy Kasię mówiącą „Gratulacje. Udało Ci się.”, jeśli natomiast popełni błąd Kasia powie „Niestety nie.” i powróci plansza z zadaniem. Aby ukończyć aplikację przedszkolak musi wykonać poprawnie cztery zadania, a na koniec usłyszy Kasię mówiącą „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz spróbować jeszcze raz naciśnij przycisk „start”. ”.

Aplikacja posiada różne warianty ułożenia ptaków, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

30. Prognoza pogody



Temat : Mapa pogody

Cele ogólne:

- doskonalenie umiejętności posługiwania się mapą pogody.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- potrafi wskazać ikonę opisującą stany pogody,
- wskazuje kierunki północ, południe, wschód, zachód.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyśnięciu klawisza „Prognoza pogody” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „Wysłuchaj dokładnie komunikatu prognozy pogody, który czyta Kasia i wstaw na mapie Polski odpowiednie oznaczenia.”. Na tablicy pojawia się zarys Polski, a dziecko słyszy Kasię mówiącą jedną z sentencji: „Na północy kraju słonecznie, Na południu przewidywane częściowe zachmurzenie. We wschodniej części Polski pochmurno. Na zachodzie intensywne burze z deszczem.

Na północy kraju częściowe zachmurzenie. Na południu przewidywane intensywne burze z deszczem. We wschodniej części Polski deszczowo. Na zachodzie słonecznie.

Na północy kraju pochmurno. Na południu przewidywane częściowe zachmurzenie. We wschodniej części Polski deszczowo. Na zachodzie intensywne burze z deszczem.

Na północy kraju intensywne burze z deszczem. Na południu przewidywane częściowe zachmurzenie. We wschodniej części Polski słonecznie. Na zachodzie deszczowo.”

Zadaniem dziecka jest wysłuchanie komunikatu prognozy pogody i umieszczenie na mapie pogody czterech właściwych znaczków w odpowiednich miejscach: północ, południe, wschód zachód. Znaczkę symbolizującą: słońce - słonecznie, słońce z chmurą - zachmurzenie, deszcz z piorunem - intensywne burze z deszczem, chmurki – częściowe zachmurzenie, chmurkę z deszczem - deszcz. Jeżeli dziecko chce ponownie odsłuchać komunikat, przyciska ikonę głośnika, znajdującą się w prawym górnym rogu. Po wykonaniu zadania dziecko przyciska klawisz „sprawdź”. Gdy wykona zadanie prawidłowo zobaczy i usłyszy Kasię mówiącą „Gratulacje. Udało Ci się.”, jeśli natomiast popełni błąd Kasia powie „Niestety nie.” i powróci plansza z zadaniem. Aby ukończyć aplikację przedszkolak musi wykonać poprawnie cztery zadania, a na koniec usłyszy Kasię mówiącą „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz spróbować jeszcze raz naciśnij przycisk „start”. ”.

Aplikacja posiada różne warianty nagrania dźwiękowego z komunikatem prognozy pogody, co umożliwi wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

31. Atrakcje pogórza Izerskiego



Temat: Wycieczka po Pogórze Izerskim

Cele ogólne:

- aktywnie uczestniczy w rozmowach na temat swojej miejscowości

Cele operacyjne:

Dziecko

- rozpoznaje i utrwała wiadomości na temat miejsc Pogórza Izerskiego
- doskonali umiejętność dokonywania analizy i syntezy.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyściśnięciu klawisza „Atrakcje Pogórza Izerskiego” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Ułóż puzzle przedstawiające ciekawe miejsca Pogórza Izerskiego. Czy znasz jakieś warte zobaczenia miejsca w swojej okolicy?”. Na tablicy pojawia się ułożony obrazek przedstawiający zdjęcia jednej z atrakcji Pogórza Izerskiego. Następuje przetasowanie puzzli, które pojawiają się na środku ekranu. Dzieci układają rysunek złożony z 6 puzzli, przenosząc każdą część w odpowiednie miejsce. Jeśli uło-

żą go prawidłowo słyszą i widzą Dziadka Stasia mówiącego „Brawo. Udało Ci się”. Do ułożenia jest sześć obrazków przedstawiających różne miejsca Pogórza Izerskiego. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada sześć obrazków przedstawiających różne miejsca Pogórza Izerskiego, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głoś,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

32. Policz pszczołki



Temat: Pszczołki do domu

Cel ogólny:

- rozwijanie umiejętności przeliczania zbiorów

Cele operacyjne:

Dziecko:

- potrafi posługiwać się liczebnikiem porządkowym,
- liczy w zakresie do 10,
- bawi się i uczy wykorzystując tablicę multimedialną.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Policz pszczołki” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Policz, ile pszczołek lata przy każdym gnieździe. Następnie na każdym z pszczelich gniazd wskaż odpowiednią cyfrę.” Na tablicy po obu stronach ekranu pojawiają się ule z umieszczonymi po środku miejscami do zaznaczenia

ilości pszczółek lecących do ula. Zadaniem dziecka jest przeliczenie i zaznaczenie odpowiedniej ilości pszczółek zmierzających w kierunku swojego ula. Po wykonaniu zadania dziecko przyciska klawisz „sprawdź”. Gdy wykona zadanie prawidłowo zobaczy i usłyszy Dziadka mówiącą „Dobrze”, jeśli natomiast popełni błąd Dziadek powie „Niestety nie.” i powróci plansza z wykonywanym zadaniem. Aby ukończyć aplikację przedszkolak musi wykonać poprawnie sześć przykładów. Na koniec dziecko słyszy Dziadka Stasia mówiącego „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz spróbować jeszcze raz naciśnij przycisk „start”. ”.

Aplikacja posiada różne warianty ułożenia pszczółek, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

33. Krasnale w Babcinej spiżarni



Temat: Listopadowa szaruga

Cele główne:

- wzbogacanie doświadczeń plastycznych,
- rozwijanie spostrzegawczości,
- liczenie w zakresie do 10.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- dostrzega barwy w otoczeniu,
- ćwiczy spostrzegawczość.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyściśnięciu klawisza „Krasnale w Babcinej spiżarni” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „W babcinej spiżarni ukryły się krasnale. Spróbuj je odszukać i policzyć. Wskaż cyfrę zgodną z ilością znalezionych krasnali.” Tablica przedstawia wnętrze starej spiżarni, w której ukryło się osiem krasnali. Zadaniem dziecka jest wskazać ukryte krasnale poprzez dotknięcie ich palcem. Jeśli dziecko prawidłowo

wskaże miejsce, w którym jest ukryty krasnal, na planszy pojawi się cała postać. Następnie dziecko przelicza wszystkich odszukane krasnale i naciska odpowiednią cyfrę na kolejnej tablicy. Gdy dziecko właściwie wykona zadanie usłyszy głos Kasi „Udało ci się!” Gdy wykona je źle, usłyszy zachętę: „Spróbuj jeszcze raz”. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada różne warianty ułożenia kafelków z prawidłową odpowiedzią (ekran końcowy zadania), co umożliwia jej wykorzystanie przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

34. Garnki w spiżarni Dziadka Stasia



Temat: Marcowy Garnek

Cele ogólne:

- doskonalenie analizy i syntezy wzrokowej.

Cele operacyjne:

Dziecko

- koncentruje swoją uwagę na zadaniu,
- układa puzzle jak w podanym wzorze,
- czerpie radość z zabawy,
- doskonali umiejętność pracy przy komputerze.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Garnki w spiżarni Dziadka Stasia” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Ułóż obrazek przedstawiający garnki w spiżarni Dziadka Stasia. Czy wiesz skąd wzięto się powiedzenie „W

marcu jak w garncu”?”. Na tablicy pojawia się ułożony obrazek przedstawiający zdjęcia spiżarni Dziadka Stasia z ustawionymi ludowymi garnuszkami. Następuje przetasowanie puzzli, w wyniku którego elementy pojawiają się w różnych częściach ekranu. Dzieci układają rysunek, przenosząc każdą część w odpowiednie miejsce. Jeśli ułożą go prawidłowo słyszą i widzą Dziadka Stasia mówiącego „Brawo”. Zadanie posiada 3 stopnie trudności. Każde kolejne ułożenie wiąże się ze zwiększeniem ilości elementów (4 , 9 i 16). Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada trzy stopnie trudności (4 , 9 i 16 elementów), co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

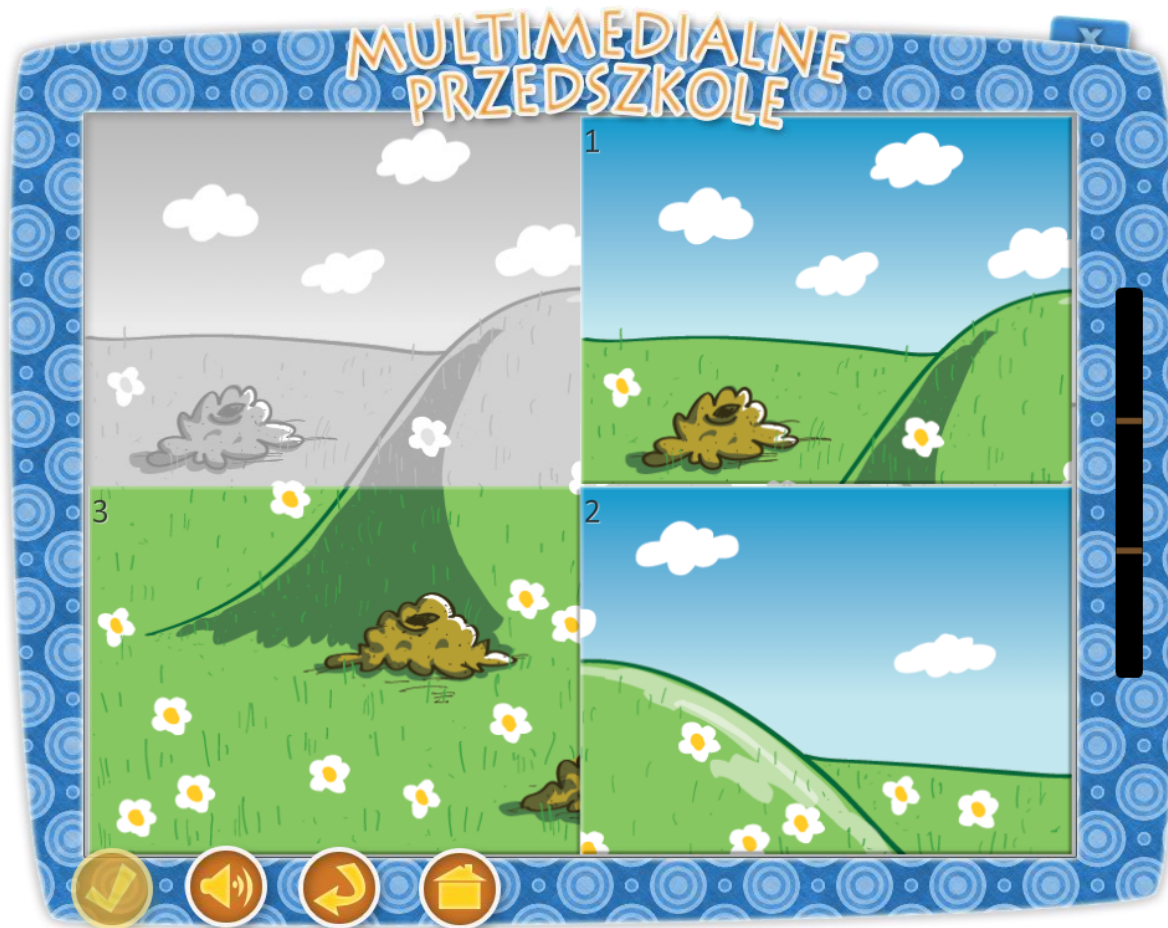
–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

35. Kret w ogródku Dziadka Stasia



Temat: Jestem sobie ogrodniczka

Kret – przyjacielem ogrodnika

Cele główne:

- zapoznanie z rolą zwierząt żyjących w ogrodzie,
- rozwijanie spostrzegawczości.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- poznaje gatunki pożytecznych zwierząt, żyjących w ogrodzie w symbiozie z człowiekiem,
- poznaje znaczenie słów: *zwierzę chronione, uprawa ekologiczna.*

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, pogadanka dotycząca kreta.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyściśnięciu klawisza „Kret w ogródku dziadka Stasia” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „W ogródku Dziadka Stasia pojawił się kret. Ułóż obrazek i odszukaj na nim ukrytego kreta.” W kolejnych etapach

zadania pojawia się odpowiednio 3, 5 i 8 ponumerowanych puzzli. Zadaniem dzieci jest odpowiednie przesuwanie puzzli tak, by poprawnie ułożyć rysunek przedstawiający kreta w ogródku. Jeśli dzieci rozwiążą zadanie prawidłowo słyszą i widzą Kasię mówiącą „Brawo”. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada trzy stopnie trudności (3 , 5 i 8 elementów), co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

36. Pszczółki zbierają nektar



Temat dnia: Mieszkańcy łąki

Temat: Miód

Cele ogólne:

- rozwijanie wiedzy na temat środowiska przyrodniczego łąki i jej mieszkańców,
- poznanie znaczenia pszczół w środowisku,
- ćwiczy dodawanie w zakresie do 10,
- utrwalanie wiadomości o pracy pszczół.

Cele operacyjne:

Dziecko

- rozumie znaczenie pszczół,
- potrafi rozwiązywać zagadki matematyczne,
- umie liczyć do 10.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Pszczółki zbierają nektar” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „ Pomóż pszczołkom zebrać nektar z kwiatów w ogrodzie Dziadka Stasia. Na każdym kwiatku będzie czekała na Ciebie zagadka matematyczna.”. Na ekranie komputera pojawia się obrazek z 3 rzędami kwiatów, na których rozmieszczono odpowiedzi. W górze ekranu znajduje się ramka z zagadką matematyczną. Zadaniem dziecka jest rozwiązanie zadania i prawidłowe wskazanie wyniku spośród trzech dostępnych odpowiedzi. Gdy dziecko wykona zadanie prawidłowo zobaczy i usłyszy Kasię mówiącą „Dobrze. Udało Ci się.”, jeśli natomiast popełni błąd Kasia powie „Niestety nie.” Aby ukończyć aplikację przedszkolak musi wykonać poprawnie sześć zadań. W nagrodę usłyszy komunikata „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz spróbować jeszcze raz naciśnij przycisk „start”. ”.

Aplikacja posiada wybierane w sposób losowy przykłady z zakresu dodawania liczb w zakresie od 1 do 10, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

37. Mieszkańcy stawu



Temat: Kto się ukrył pod kamykiem?

E- przedszkolak fotografem

Cele główne:

- zapoznanie ze środowiskiem naturalnym płazów i gadów,
- rozwijanie spostrzegawczości,
- praktyczne wykorzystywanie środków multimedialnych.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- nazywa i rozpoznaje ssaki, płazy, ryby i ptaki,
- potrafi postugiwać się tablicą multimedialną.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, pogadanka dotycząca kreta.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Mieszkańcy stawu” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Spróbuj wykonać jak największą ilość

fotografii mieszkańców pobliskiego stawu. Pamiętaj, że masz na to tylko jedną minutę.". Tablica przedstawia staw i jego mieszkańców. Zadaniem dziecka jest wykonanie w określonym czasie, jak największej ilości zdjęć zwierzętom, które starają się uniknąć oka fotografa. Im więcej dziecko zrobi zdjęć, tym więcej zdobędzie punktów. Fotograf patrzy przez wizjer, a na ekranie widzimy prostokątny celownik, który „wypatruje” zwierząt mieszkających w stawie. W momencie zrobienia zdjęcia widzimy błysk oraz słyszymy charakterystyczny spust migawki. W górze ekranu znajduje się ramka z wynikiem, wskazująca ilość sfotografowanych zwierząt. Po upływie jednej minuty pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja działa w sposób losowy, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

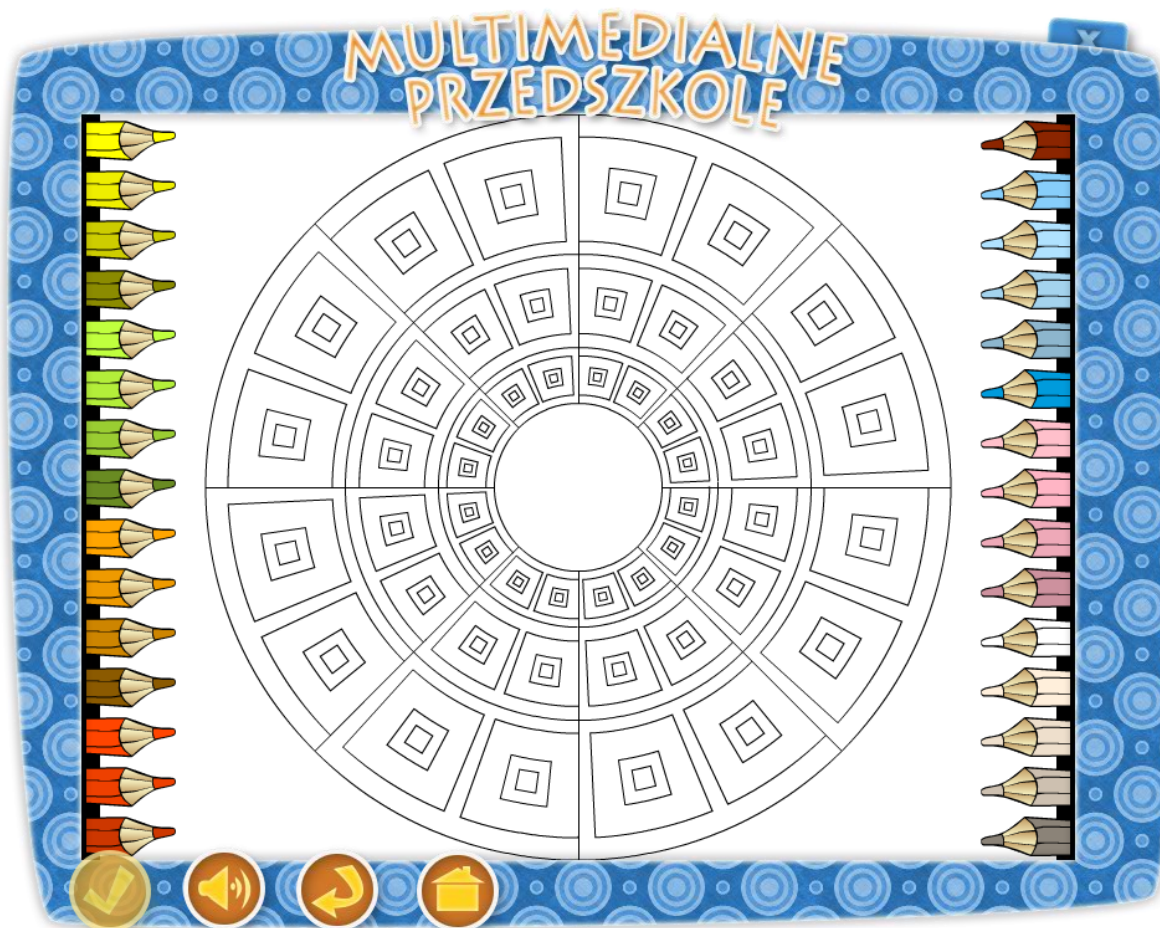
–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

38. Kolorowanie mandali



Temat: Zanim do klienta

Mandale

Cele ogólne:

- rozwijanie twórczej aktywności plastycznej,
- rozwijanie wyobraźni dziecka,
- kształtowanie umiejętności dostrzegania piękna w rękodziele.

Cele operacyjne:

Dziecko

- aktywnie uczestniczy w zajęciach,
- współdziała w grupie,
- tworzy rękodzieło.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyściśnięciu klawisza „Kolorowanie mandali” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Pokoloruj różne kształty mandali. Pamiętaj, aby barwy były tak dobrane, by po złożeniu obrazka kolory nałożyły się na siebie.” Na środku tablicy pojawia się jeden z 3 losowo wybranych mandali. Po bokach ekranu rozmieszczono różnokolorowe kredki. Zadaniem dziecka jest kolorowanie mandali z zachowaniem równowagi barw na wzorach. Kolory mają być tak dobrane, by po złożeniu Mandali kolory nałożyły się na siebie. Aplikacja wymaga, aby każdorazowo nauczyciel zweryfikował, czy rysunek został przez dziecko prawidłowo pokolorowany.

Aplikacja posiada kilka wzorów mandali wybieranych w sposób losowy (tzn. po naciśnięciu przycisku „start”), co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

39. Kokoszki w kurniku



Temat: *Wiejskie wycieczki małych turystów.*

Pomóż Kasi zebrać i policzyć jajka

Cele główne:

- rozwijanie myślenia i spostrzegawczości.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- czerpie radość z zabawy z komputerem,
- stosuje liczebniki pierwsze w zabawach matematycznych.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyściśnięciu klawisza „Kokoszki w kurniku” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Kasia jest w kurniku, w którym kokoszki, siedząc na trzech gniazdach, zniosły jajka. Pomóż Kasi obliczyć, ile jajek jest w każdym gnieździe. Pod każdym gniazdem wskaż cyfrę zgodną z ilością znalezionych jajek.”. Na środku tablicy pojawiają się kokoszki siedząc na trzech gniazdach, zniosły jajka. Zadaniem dziecka

jest policzenie i zaznaczenie odpowiedniej ilości jajek w gnieździe. Nad każdą grzędą znajduje się ramka, w której dziecko wybiera przy pomocy odpowiednich przycisków właściwą liczbę jajek. Po wykonaniu zadania dziecko przyciska klawisz „sprawdź”. Gdy wykona zadanie prawidłowo zobaczy i usłyszy Dziadka mówiącego „Gratulacje. Udało Ci się.”, jeśli natomiast popełni błąd Dziadek powie „Niestety nie.” i powróci plansza z zadaniem. Aby ukończyć aplikację przedszkolak musi wykonać poprawnie cztery zadania. Na koniec usłyszy komunikat Dziadka Stasia „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz spróbować jeszcze raz naciśnij przycisk „start”.

Aplikacja posiada wiele warianty ułożenia jajek (przykłady wybierane są w sposób losowy z puli różnych ustawień), co umożliwia wykorzystanie jej przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głoś,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

40. Ułóż wielkanocne puzzle



Temat: Wielkanocne szczegóły

Cel ogólny:

- rozwijanie spostrzegawczości

Cele operacyjne:

Dziecko:

- doskonali umiejętność składania obrazka w jedną całość,
- koncentruje swoją uwagę na zadaniu,
- układa puzzle jak w podanym wzorze,
- czerpie radość z zabawy,
- doskonali umiejętność pracy przy komputerze.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Ułóż wielkanocne puzzle” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Ułóż puzzle, przedstawiające

przygotowania do Wielkanocy.” Na tablicy pojawia się ułożony obrazek przedstawiający wielkanocne przygotowania. Następuje przetasowanie puzzli, w wyniku którego elementy pojawiają się w różnych częściach ekranu. Dzieci układają rysunek, przenosząc każdą część w odpowiednie miejsce. Jeśli ułożą go prawidłowo słyszą i widzą Dziadka Stasia mówiącego „Brawo”. Zadanie posiada 3 stopnie trudności. Każde kolejne ułożenie wiąże się ze zwiększeniem ilości elementów (4 , 9 i 16). Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada trzy stopnie trudności (4 , 9 i 16 elementów), co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

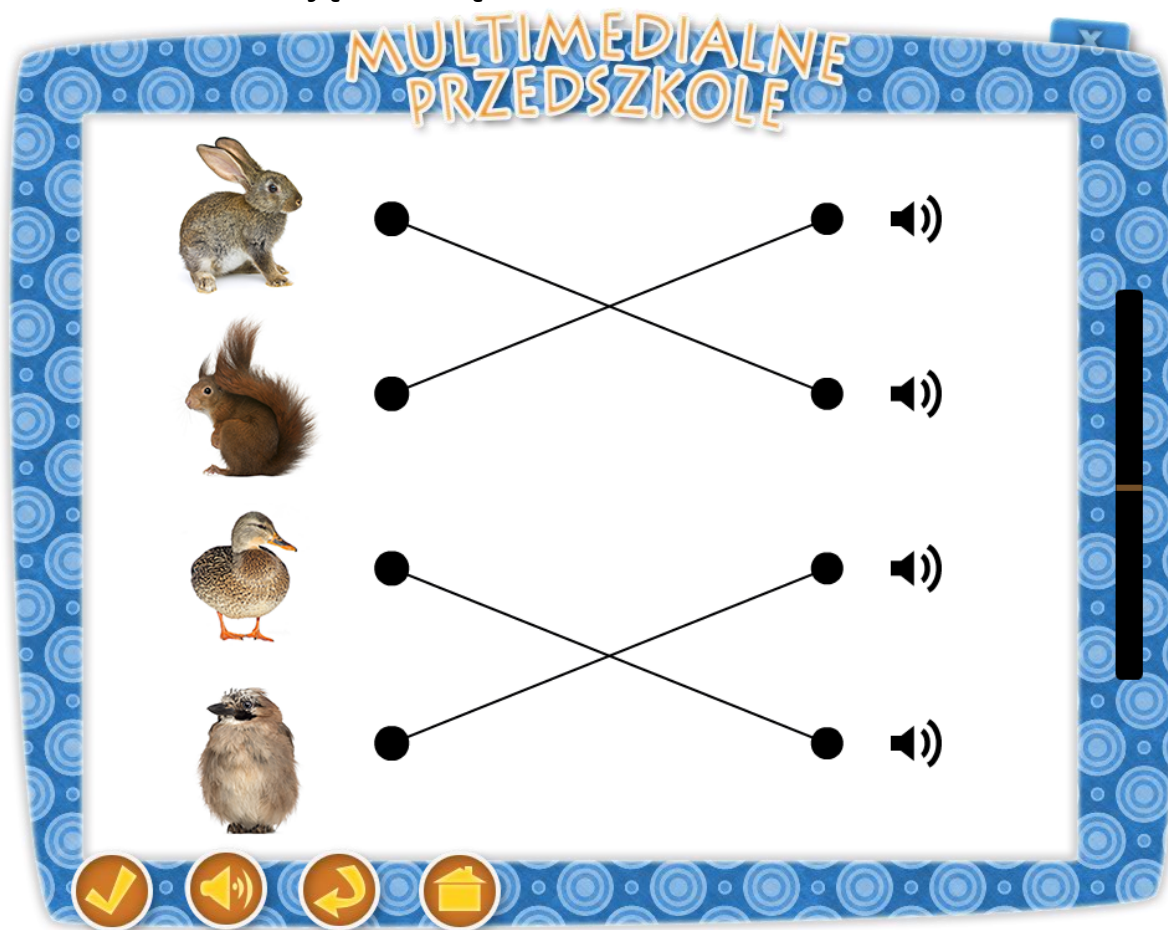
–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

41. Gdzie mieszkają zwierzęta?



Temat: Wiosenne zabawy

Czyj to domek ?

Cele ogólne:

- poznanie niektórych gatunków ptaków, ich zwyczajów i budowy ich gniazd,
- utrwalenie wiadomości o ptakach i leśnych zwierzętach.

Cele operacyjne:

Dziecko

- potrafi podejmować samodzielne decyzje,
- potrafi wykorzystać zdobyte wiadomości o ptakach i zwierzętach.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Gdzie mieszkają zwierzęta?“, na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Czy wiesz gdzie mieszkają zwierzęta? Wystuchaj uważnie wszystkich pytań i połącz odpowiednie elementy w pary?“ Po

lewej stronie tablicy pojawią się zdjęcia zwierzęta (samiec i samica kaczki, bocian, wróbel, sowa, lis, zając, wiewiórka), wybrane losowo przez komputer. Po prawej stronie pojawią się przycisk z głośnikiem, który po kliknięciu odtwarza jedno z pytań:

Kto buduje duże gniazdo nieopodal ludzkich siedlisk?

Kto buduje gniazdo w pobliżu zbiorników wodnych?

Kto buduje swoje gniazdko na drzewie?

Kto mieszka w dziupli na drzewie?

Kto mieszka w norze pod ziemią?

Zadaniem dziecka jest połączenie ze sobą odpowiednich par. Po wykonaniu zadania dziecko wybiera przycisk „sprawdź” z paska menu znajdującego się w dole ekranu. Gdy zadanie wykona poprawnie słyszy komunikat „Gratulacje, udało Ci się” i automatycznie pojawi się tablica z kolejnym przykładem. Jeśli przedszkolak popełni błąd usłyszy głos Dziadka „Próbuj dalej”. Po rozwiązaniu zadania pojawi się ekran z Dziadkiem Stasiem i Kasią nagradzającym dziecko słowami „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada różne warianty ułożenia zwierząt i ptaków, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głoś,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

42. Sadzimy ziemniaki



Temat: Wybieramy Króla Bula

Temat: Uprawiamy ziemniaki

Cele główne:

- rozwijanie zainteresowań przyrodniczych,
- utrwalenie wiadomości niezbędnych przy uprawie ziemniaków.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna narzędzia ogrodnicze,
- potrafi odpowiednio zastosować wskazane narzędzia ogrodnicze.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyściśnięciu klawisza „Sadzimy ziemniaki”, na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Spróbuj wyhodować ziemniaki w ogródku Dziadka Stasia. Pamiętaj, aby wszystkie czynności wykonać w odpowiedniej kolejności.”.

Tablica przedstawia pole uprawne. Na górze planszy w rzędzie umieszczone są ikonki z narzędziami potrzebnymi do uprawy ziemniaków (szpadel, motyka, konewka) oraz bulwa ziemniaczana. Zadaniem dziecka jest wykonanie poszczególnych czynności prowadzących do wyhodowania ziemniaków. Dla ułatwienia Kasia zadaje zagadki dotyczące kolejności wykonywanych czynności. Dziecko wybiera poszczególne ikony wg podanej niżej kolejności:

1. Jakie narzędzie posłuży Ci, aby przygotować ziemię pod uprawę? (Szpadel - na obrazku pojawia się skopana ziemia.)
2. Czego użyjesz, aby zrobić otwory do zasadzenia ziemniaków? (Motyka - na obrazku pojawia się otwory.)
3. Co zrobisz z tak przygotowana grządka? (Bulwa - na obrazku widać bulwę umieszczoną w dołku.)
4. Jakiego narzędzia użyjesz, aby zakopać umieszczone w ziemi bulwy? (Motyka - na obrazku widać kopczyk.)
5. Co zrobisz aby sadzonki szybko wyrosły? (Konewka - na obrazku widać konewkę podlewającą zasadzonego ziemniaka.)

Jeżeli dziecko chce ponownie odsłuchać podpowiedzi, przyciska ikonę głośnika, znajdującą się w prawym górnym rogu. Gdy czynności są wykonywane w odpowiedniej kolejności z ziemi wyrośnie część nadziemna rośliny, która zakwitnie, a dziecko każdorazowo słyszy pochwałę: „Dobrze”. W momencie, kiedy dziecko wybiera elementy w nieodpowiedniej kolejności słyszy komunikat: „Spróbuj jeszcze raz.” Na koniec zadania na ekranie pojawia się Dziadek z Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.

Aplikacja posiada 5 poziomów, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

43. Ukryte wyrazy



Temat: Książka moim przyjacielem

Cele ogólne:

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych wśród dzieci.

Cele operacyjne:

Dziecko

- rozumie potrzebę rozwijania zainteresowań czytelniczych,
- kształci logiczne myślenie i kojarzenie posiadanych informacji podczas rozwiązywania zadań słowno – obrazkowych,
- kształci twórcze podejście do rozwiązywania problemów,
- umie policzyć litery w wyrazie,
- doskonalą umiejętność dokonywania analizy i syntezy,
- kształci słuch fonematyczny,
- dzieli wyrazy na sylaby, głoski,
- ćwiczy czytanie globalne.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Ukryte wyrazy”, na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Spróbuj odczytać ukryty pod kolorowymi postaciami wyraz. Informację należy odszyfrować, umieszczając w pustych polach odpowiednie litery.”. Na środku tablicy pojawią się dwa rzędy misi. Górne ubrane w kolorowe czapeczki, na swych brzuskach mają literki. Dolny rząd ułożony jest z różnokolorowych cieni. Zadaniem dziecka jest przeciągnięcie misia ubranego w kolorową czapczkę nad odpowiadający mu kolorem cień. Po prawidłowym ułożeniu elementów dziecko będzie mogło odczytać zaszyfrowany wyraz oraz sprawdzić poprawność udzielonej odpowiedzi naciskając przycisk „sprawdź”. Gdy zadanie wykona poprawnie słyszy komunikat „Gratulacje, udało Ci się” i automatycznie pojawi się tablica z nowym zadaniem. Jeśli przedszkolak popełni błąd usłyszy głos Dziadka „Próbuj dalej” i ekran powróci do startowego ułożenia. Po rozwiązaniu zadania dziecko nagradzane jest słowami „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada kilka zaszyfrowanych słów, co umożliwi wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

44. Elektroniczne zagadki



Temat: Z komputerem za pan brat

Teległówka – mądra główka e-przedszkolaka

Cele ogólne:

- rozbudzanie zainteresowań nowoczesną techniką,
- podsumowanie wiadomości nt. poznanych urządzeń (televizor, radio, telefon, aparat fotograficzny, komputer)

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna możliwości wykorzystania komputera,
- zna funkcję telewizora, radia i telefonu,
- zna funkcję drukarki i aparatu fotograficznego,
- posługuje się komputerem,

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyściśnięciu klawisza „Elektroniczne zagadki”, na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Wysłuchaj uważnie każdej zagadki i spróbuj odgadnąć, o jakich przedmiotach mówi Kasia.”. Na środku tablicy po okręgu poruszają się elektroniczne przedmioty gospodarstwa domowego (telewizor, radio, telefon, aparat fotograficzny, komputer, pilot do telewizora, kalkulator, router wifi). Po prawej stronie w górnym rogu znajduje się ikonka z głośnikiem, który po kliknięciu odtwarza głosem Kasi jedną z zagadek:

Można na nim grać, choć nie jest instrumen- tem, można na nim pisać, choć nie jest maszyną do pisania. Potrafi też liczyć lepiej niż niejeden kalku- lator, A jeszcze kiedy chcesz połączyć Cię z całym świa- tem.	Gdy mówisz do mnie, słyszę cię z dala. To on – czaro- dziej na to po- zwala.	Stoi w domu skrzynka, która jasno świeci, to w niej ogląda- ją śliczne bajki dzieci.	Śpiewa, mówi i gra, każdy je w domu ma.	Szklanym okiem błyska, Zdjęcia piękne robi. Uśmiechnij się szeroko, Uśmiech Ciebie zdobi.
---	---	---	---	--

Zadaniem dziecka jest rozwiązanie zagadek słownych zadanych przez Kasię i wybranie odpowiedniego przedmiotu. Gdy dziecko wykona zadanie poprawnie słyszy komunikat głosowy „Gratulacje, udało Ci się”. Jeśli przedszkolak popełni błąd usłyszy głos Dziadka „Próbuj dalej” i ekran powraca ponownie do wykonywanego przykładu. Po zakończeniu zadania pojawi się ekran z Dziadkiem Stasiem i Kasią nagradzającym dziecko słowami „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja obsługuje 5 różnych przykładów, wybieranych w kolejności losowej, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji

45. Kraje Unii Europejskiej



Temat: „Jestem Polakiem – Jestem Europejczykiem”.

Kraje Unii Europejskiej

Cele ogólne:

- utrwalenie wiadomości o Unii Europejskiej,
- rozwijanie pamięci i wyobraźni dzieci.

Cele operacyjne:

Dziecko

- zna kilka państw należących do Unii Europejskiej,
- rozpoznaje flagi państwowe wybranych krajów Unii Europejskiej,
- potrafi pokazać państwa na mapie Europy (Francja, Włochy, Hiszpania, Wielka Brytania, Polska).

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Kraje Unii Europejskiej”, na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Pomóż Kasi ułożyć puzzle przedstawiające kraje Unii Europejskiej. Następnie dopasuj flagi do odpowiednich państw.” Na tablicy znajdują się ponumerowane puzzle, które po prawidłowym ułożeniu utworzą mapę Europy. Zadaniem dzieci jest przesuwanie puzzli tak, by poprawnie ułożyć rysunek. Jeśli ułożą go prawidłowo słyszą i widzą Dziadka mówiącego „Brawo”. Dziecko wykonuje zadanie dwukrotnie, jednak każde kolejne ułożenie wiąże się ze zwiększonym stopniem trudności.

W trzeciej turze zadania na tablicy pojawiają się cztery flagi (Wielka Brytania, Niemcy, Francja, Włochy, Polska, Węgry, Czechy, Hiszpania) wybrane losowo przez komputer. Po prawej stronie ekranu widnieją przyciski z głośnikami oraz odpowiadające im nazwy krajów. Zadaniem dziecka jest połączenie w pary odpowiadających sobie elementów. Na koniec pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada trzy stopnie trudności, a elementy zadania wybierane są w sposób losowy, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głoś,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

46. Bajkowe postacie



Temat dnia: Baloniki i bale

Bajkowe rekwizyty

Cele ogólne:

- utrwalanie treści najpopularniejszych bajek,
- doskonalenie umiejętności słuchania.

Cele operacyjne:

Dziecko

- potrafi wysłuchać i zrozumieć polecenie,
- potrafi trafnie rozpoznać bajkową postać.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Bajkowe postacie”, na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Rozpoznaj postacie ze swoich ulubionych bajek”. Na tablicy pojawia, się dziewięć bajkowych postaci (Czerwony Kapturek,

Calineczka, Robin Hood, Syrenka, Pinokio, Królowa Śnieżka, Roszpunka, Księżę z bajki i Kopciuszek) ustawionych w trzech rzędach. Zadaniem dziecka jest wysłuchanie pytania i wskazanie odpowiedniego bohatera jednej z popularnych bajek. Gdy dokona prawidłowego wyboru ikona słoneczka przesunie się do wskazanej postaci, a przedszkolak usłyszy kolejne pytanie. Jeżeli zaistnieje potrzeba ponownego odsłuchania zagadki, można użyć klawisza z głośnikiem umieszczonego w prawym górnym rogu tablicy. Gdy zadanie zostanie wykonane poprawnie 6 razy z rzędu pojawi się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada sześć poziomów, co umożliwi wykonanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

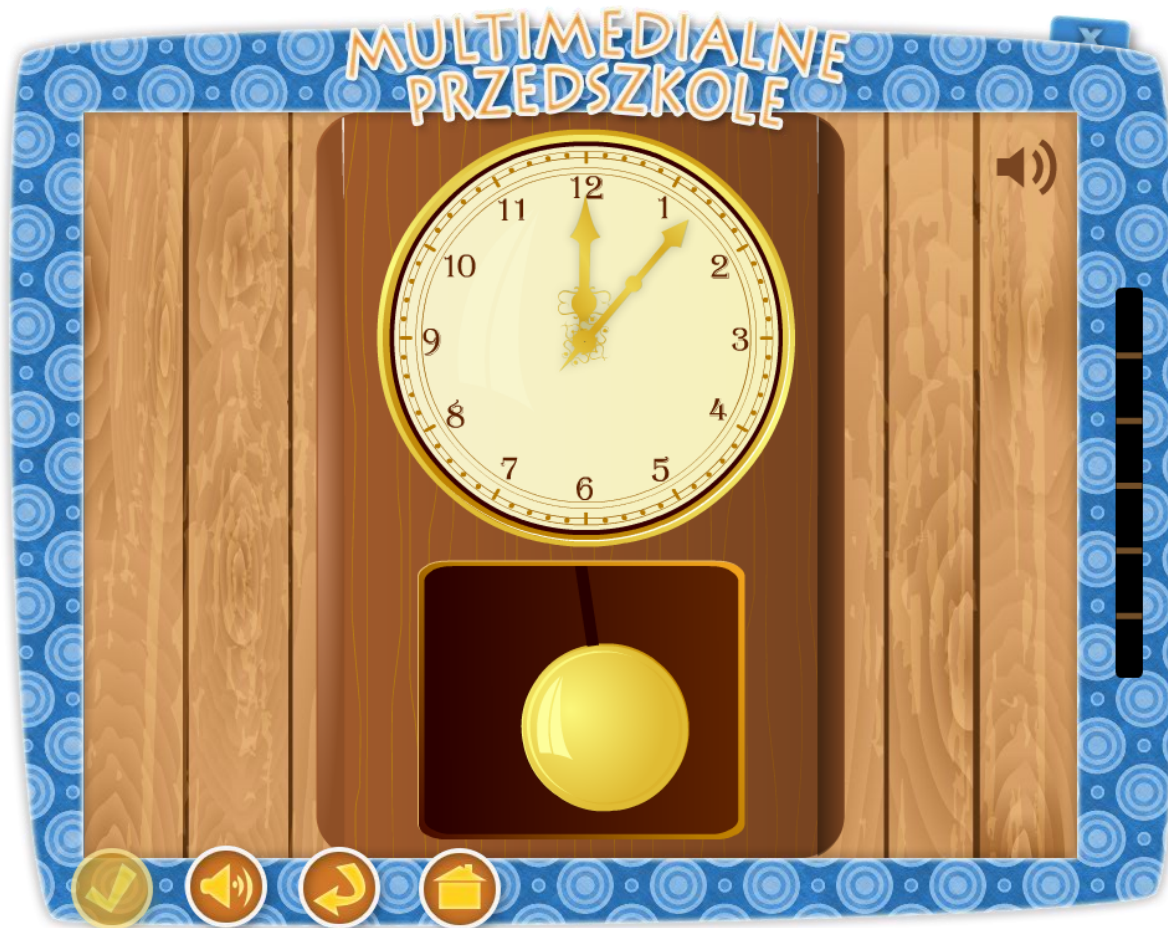
–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

47. Wskaż odpowiednią godzinę



Temat: Kartka z kalendarza

Która godzina?

Cele główne:

- doskonalenie umiejętności posługiwania się zegarem,
- posługiwanie się liczebnikami głównymi.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- wie, jaką rolę pełni zegar,
- wie, kiedy zegar wskazuje pełną godzinę,
- potrafi prawidłowo wykonać polecenie głosowe.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Która godzina?”, na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Wysłuchaj dokładnie polecenia i wskaż odpowiednią godzinę.”. Na tablicy widnieje zegar a dziecko słyszy polecenie, np.:

Ustaw wskazówki zegara na godzinę pierwszą.

Ustaw wskazówki zegara na godzinę drugą.

...

Ustaw wskazówki zegara na godzinę dwunastą.

Zadaniem dziecka jest wysłuchanie polecenia i ustawienie wskazówek zegara. Dobre zaznaczenie godziny nagrodzone jest przez Dziadka słowami „Brawo”, złe zaznaczenie opatrzone jest komunikatem zachęcającym do kolejnej próby. Jeżeli zaistnieje potrzeba ponownego odsłuchania polecenia, można użyć klawisza z głośnikiem umieszczonego w prawym górnym rogu tablicy. Gdy zadanie zostanie wykonane poprawnie sześć razy pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.

Aplikacja obsługuje 12 różnych komunikatów głosowych przez, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

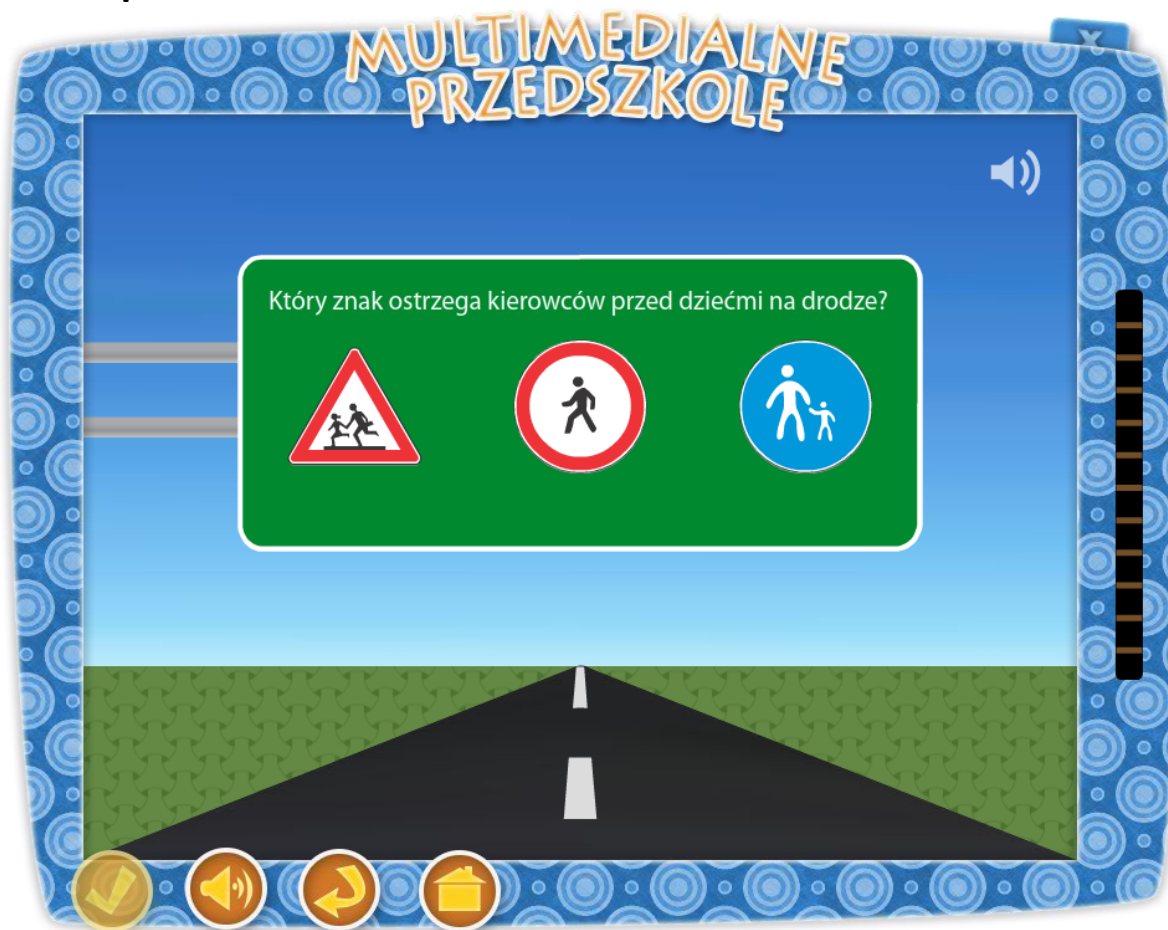
–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

48. Bezpieczeństwo na drodze



Temat: „Bezpieczny turysta – co z tymi odblaskami”

Osiedle

Cele ogólne:

- ćwiczenie orientacji przestrzennej: strona lewa, strona prawa..

Cele operacyjne:

Dziecko:

- rozpoznaje znaki drogowe,
- rozróżnia strony prawą i lewą,
- zna zasady bezpiecznego poruszania się po drodze.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja, pogadanka na temat znaków drogowych.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyściśnięciu klawisza „Bezpieczeństwo na drodze”, na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Dziadek zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Czy potrafisz poruszać się bezpiecznie po drodze? Posłuchaj uważnie pytań i wskaż właściwe odpowiedzi.”. Na środku tablicy widzimy trzy znaki drogowe (należące do jednej z grup znaków: ostrzegawczych, zakazu, nakazu, informacyjnych). Zadaniem nauczyciela, jest wytłumaczyć dzieciom różnicę pomiędzy grupami danych znaków. Zadaniem dziecka jest wysłuchanie zagadki słownej zadanej przez Kasię i wskazanie prawidłowego znaku z pośród trzech widocznych na ekranie.

Przykładowe pytania Kasi to:

Na jakim świetle przechodzimy na drugą stronę jezdni?

Który znak informuje nas o przejściu dla pieszych?

Który znak ostrzega przed ostrym zakrętem w prawo?

Który znak ostrzega przed ostrym zakrętem w lewo?

Który znak zakazuje kierowcom skrętu w lewo?

Który znak zakazuje kierowcom skrętu w prawo?

Który znak oznacza ścieżkę dla rowerów?

Który znak ostrzega nas przed przejazdem kolejowym?

Który znak informuje kierowców o skręcie w prawo?

Który znak informuje kierowców o skręcie w lewo?

Który znak ostrzega kierowców przed dziećmi na drodze?

Który znak oznacza przystanek autobusowy?

Gdy dziecko wybierze dobry znak słychać głos Dziadka i pochwale „Dobrze”, gdy popełni błąd usłyszy komunikat „Niestety nie”, a aplikacja umożliwi dziecku poprawienie błędu. Jeżeli zaistnieje potrzeba ponownego odsłuchania zagadki, można użyć klawisza z głośnikiem umieszczonego w prawym górnym rogu tablicy. Gdy zadanie zostanie wykonane poprawnie 12 razy pojawia się ekran z Dziadkiem i Kasią, a dziecko usłyszy komunikat „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja obsługuje kilkanaście różnych przykładów, wybieranych w sposób losowy, co umożliwia wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

–przycisk włącz/wyłącz głos,

–przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,

–przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

–W tej aplikacji przycisk „sprawdź” jest nieaktywny, gdyż aplikacja sprawdzana jest w trakcie wykonywania zadania.

49. Zaszzyfrowana informacja

MULTIMEDIALNE PRZEDSZKOLE

Klucz do rozwiązania szyfru

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
a	b	c	d	e	f	g	ch	i	j	k	l

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
ł	m	n	o	p	r	s	t	u	w	y	z

Zaszzyfrowana informacja

19	20	18	21	14	23	11
----	----	----	----	----	----	----

Icons: checkmark, speaker, undo, home

Temat: Pogórze izerskie – ukryte szyfry

Zaszzyfrowane informacje

Cele ogólne:

- doskonalenie umiejętności przygotowujących do nauki czytania i pisania.

Cele operacyjne:

Dziecko

- umie policzyć litery w wyrazie,
- doskonalili umiejętność dokonywania analizy i syntezy,
- kształci słuch fonematyczny,
- dzieli wyrazy na sylaby, głoski,
- ćwiczy czytanie globalne.

Środki dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, rozmowa.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyściśnięciu klawisza „Zaszyfrowane informacje”, na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami „Spróbuj odczytać ukryty pod liczbami wyraz. Informację należy odszyfrować umieszczając w pustych polach odpowiednie litery.” Na tablicy interaktywnej znajduje się klucz do rozwiązania szyfru (w tabeli każde pole z cyfrą ma swój odpowiednik w postaci litery). Następnie pod kluczem pojawiają się wyrazy umieszczony w tabeli (patrz przykład), Zadaniem dziecka jest rozszyfrowanie ciągu liczb umieszczając w pustych polach odpowiednie litery.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	ł	m	n	o	p	r	s	t	u	w	z	y

Przykład:

19	17	1	18	1
t	r	a	s	a

Gdy dziecko wykona zadanie poprawnie słyszy komunikat „Gratulacje, udało Ci się” i automatycznie pojawi się nowy szyfr. Jeśli przedszkolak popełni błąd usłyszy głos Kasi „Próbuj dalej” i ekran wróci ponownie do wykonywanego zadania. Po trzykrotnym, udanym odszyfrowaniu wyrazu pojawi się ekran z Dziadkiem Stasiem i Kasią nagradzającym dziecko słowami „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”

Aplikacja posiada kilka zaszyfrowanych słów, co umożliwi wykorzystanie zadania przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głoś,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.

50. Droga do karmnika Dziadka Stasia



Temat: Pomóżmy głodnym zwierzętom

„Zaprowadź ptaszki do karmnika”

Cel ogólny:

- zna i prawidłowo określa strony – prawą, lewą, góra i dół,
- utrwalanie znaku liczby,
- utrwalenie liczenia w zakresie 10
- rozwija spostrzegawczość.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- koncentruje swoją uwagę na zadaniu,
- czerpie radość z zabawy,
- doskonali umiejętność pracy przy komputerze.

Środki dydaktyczne:

tablica multimedialna

Metody – praca z komputerem, zadanie stawiane dziecku przez nauczyciela, dyskusja.

Formy – praca indywidualna ze wsparciem nauczyciela.

Po przyciśnięciu klawisza „Droga do karmnika Dziadka Stasia” na tablicy pojawia się dziadek Staś z Kasią. Kasia zachęca dziecko do wykonania zadania słowami: „ Pomóż znaleźć sikorce drogę do karmnika Dziadka Stasia. Na każdym odcinku tej drogi policz ziarenka, które po drodze zjadła sikorka i wpisz ich liczbę we właściwe pola.” Na tablicy znajduje się labirynt, którego tylko jedna droga prowadzi do karmnika. Zadaniem dziecka jest odnalezienie prawidłowej trasy. Na starcie widać sikorkę. Idąc prawidłową drogą do najbliższego rozstaju, dziecko zbiera ziarenka. Przelicza je i przy pomocy przycisków umieszcza odpowiedź w kwadrat pojawiający się w miejscu karmnika (tj. prawy dolny róg tablicy). Po kliknięciu klawisza „sprawdź” dziecko widzi i słyszy Kasię, mówiącą „ Brawo”, po czym przechodzi do kolejnego etapu. Gdy suma ziarenek nie jest zgodna z wpisaną cyfrą Kasia zachęca do kolejnej próby słowami „Spróbuj jeszcze raz. Teraz na pewno się uda”. Jeżeli dziecko wybierze złą drogę Kasia mówi: „Próbuj dalej.” Za prawidłowo wykonane zadanie dziecko zostaje nagrodzone słowami „Doskonale rozwiązałeś całe zadanie. Jeśli chcesz wykonać zadanie ponownie naciśnij przycisk „start”.”.

Aplikacja wymaga udzielenia kilku poprawnych odpowiedzi, co umożliwia wykorzystanie jej przez większą ilość dzieci.

Opis paska menu:

- przycisk „sprawdź” sprawdza zadanie,
- przycisk włącz/wyłącz głos,
- przycisk „start” uruchomienie zadania od początku,
- przycisk „powrót do menu” powrót do strony głównej aplikacji.