



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**InBIT**  
KOMPETENCJE TWORZĄ MOŻLIWOŚCI

**FADOS**  
SŁAWOMIR ANIOŁ

UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



*Projekt „Jutro idę do szkoły – program edukacji przedszkolnej”  
jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.*

---

# **Scenariusze zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem tablicy interaktywnej do programu wychowania przedszkolnego „Jutro idę do szkoły”**



Scenariusze dostosowane do stworzonych aplikacji

Wrocław, Zgorzelec, 2013



## Spis treści

Opis strony startowej 50 aplikacji.....	4
Podział aplikacji zgodnie z układem menu .....	5
1. Aplikacja <i>KALENDARZ</i> .....	7
2. Aplikacja <i>UBIÓR</i> .....	8
3. Aplikacja <i>W PIASKOWNICY</i> .....	9
4. Aplikacja <i>DARY Z SADU I OGRODU</i> .....	10
5. Aplikacja <i>OWOC CZY WARZYWO?</i> .....	12
6. Aplikacja <i>PARY WARZYW</i> .....	13
7. Aplikacja <i>NA SKRZYŻOWANIU</i> .....	14
8. Aplikacja <i>WITAMINY</i> .....	15
9. Aplikacja <i>SPIŻARNIA</i> .....	16
10. Aplikacja <i>ORDER DLA PRZYJACIELA</i> .....	17
11. Aplikacja <i>ROZPOZNAJEMY LALKI</i> .....	18
12. Aplikacja <i>W TEATRZE</i> .....	19
13. Aplikacja <i>ZABAWY NA ŚNIEGU</i> .....	20
14. Aplikacja <i>TWORZYMY RAKIETĘ</i> .....	21
16. Aplikacja <i>ŚNIEGOWE GWIAZDKI</i> .....	24
17. Aplikacja <i>ROBIMY BAŁWANA</i> .....	25
18. Aplikacja <i>UBIERAMY CHOINKĘ</i> .....	26
19. Aplikacja <i>ZACZAROWANE SPRZĘTY</i> .....	27
20. Aplikacja <i>W SKLEPIE Z ZABAWKAMI</i> .....	28
21. Aplikacja <i>POSZUKIWANY ARTYKUŁ</i> .....	29
22. Aplikacja <i>PROJEKTOWANIE WYMARZONEGO POKOJU</i> .....	30
23. Aplikacja <i>ZWIASTUNY WIOSNY</i> .....	31
24. Aplikacja <i>ZWIERZĘTA W GOSPODARSTWIE</i> .....	32
25. Aplikacja <i>HODOWLA ZWIERZĄT</i> .....	33
26. Aplikacja <i>MAPA POLSKI</i> .....	34
27. Aplikacja <i>ROZWÓJ MOTYLA, ŻABY I KURY</i> .....	35



Projekt „Jutro idę do szkoły – program edukacji przedszkolnej”  
jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

28. Aplikacja <i>KURCZAKI DO GNIAZDA</i> .....	36
29. Aplikacja <i>UKŁAD KOSTNY CZŁOWIEKA</i> .....	37
30. Aplikacja <i>DZIEŃ - NOC</i> .....	39
31. Aplikacja <i>FILHARMONIA</i> .....	40
32. Aplikacja <i>GRAMY NA PIANINIE</i> .....	41
33. Aplikacja <i>ZAWODY - ATRYBUTY</i> .....	43
34. Aplikacja <i>CZYJ TO CIEŃ?</i> .....	44
35. Aplikacja <i>PORÓWNYWANIE WIELKOŚCI</i> .....	45
36. Aplikacja <i>W ŚWIECIE OWADÓW</i> .....	46
37. Aplikacja <i>ZAKUPY W SKLEPIE</i> .....	47
38. Aplikacja <i>KOLOROWANKA</i> .....	48
39. Aplikacja <i>KOLOROWANIE KSZTAŁTAMI/ CYFRAMI</i> .....	49
40. Aplikacja <i>ZABAWA Z WIATREM</i> .....	50
41. Aplikacja <i>SEGREGOWANIE ODPADÓW</i> .....	51
42. Aplikacja <i>OBIEG WODY W PRZYRODZIE</i> .....	53
43. Aplikacja <i>WPLYW TEMPERATURY NA ZMIANY W PRZYRODZIE</i> .....	54
44. Aplikacja <i>ZWIERZĘTA ZIMĄ</i> .....	56
45. Aplikacja <i>POGODA</i> .....	57
46. Aplikacja <i>ZDROWY TRYB ŻYCIA</i> .....	59
47. Aplikacja <i>UKRYTE PTASZKI</i> .....	61
48. Aplikacja <i>JESIENNE DRZEWO</i> .....	62
49. Aplikacja <i>OD ZIARENKA DO BOCHENKA</i> .....	63
50. Aplikacja <i>PTAKI DO KARMNIKA</i> .....	64



## Opis strony startowej 50 aplikacji

W górnej części strony - na środku – widoczna jest nazwa programu: „Jutro idę do szkoły” innowacyjny program edukacji przedszkolnej. Poniżej przedstawiono pięć połączonych ze sobą puzzli – przycisków, na których widnieje nazwa działu, zaznaczona w następujący sposób:

Jesień – pomarańczowy kolor

Zima – pomarańczowy kolor

Wiosna – pomarańczowy kolor

Lato – pomarańczowy kolor

Ekologia – pomarańczowy kolor

Na górze po prawej stronie jest przycisk zamykający aplikację.

Po kliknięciu w puzzel otwiera się strona ze spisem aplikacji przyporządkowanych danemu działowi.

Wracamy do strony startowej, klikając w połączone ze sobą puzzle (u góry po lewej stronie lub napis: POWRÓT), zamykamy aplikację, klikając w krzyżyk, po prawej stronie.

Aplikacja otwiera się po kliknięciu na jej tytuł.



## Podział aplikacji zgodnie z układem menu

### **Jesień:**

1. *Kalendarz (5-6 latki)*
2. *Ubiór (5-6 latki)*
3. *W piaskownicy (3-4 latki)*
4. *Dary z sadu i ogrodu (5-6 latki)*
5. *Owoc czy warzywo (3-4 latki)*
6. *Pary warzyw (5-6 latki)*
7. *Na skrzyżowaniu (5-6 latki)*
8. *Witaminy (3-4 latki)*
9. *Spizarnia (3-4 latki)*
10. *Order dla przyjaciela (5-6 latki)*
11. *Rozpoznamy lalki (3-4 latki)*
12. *W teatrze (3-4 latki)*

### **Zima:**

13. *Zabawy na śniegu (3-4 latki)*
14. *Tworzymy rakiety (5-6 latki)*
15. *Kosmos (5-6 latki)*
16. *Śniegowe gwiazdki (3-4 latki)*
17. *Robimy bałwana (3-4 latki)*
18. *Ubieramy choinkę (3-4 latki)*
19. *Zaczarowane sprzęty (3-4 latki)*
20. *W sklepie z zabawkami (3-4 latki)*
21. *Poszukiwany artykuł (3-4 latki)*
22. *Projektowanie wymarzonego pokoju (5-6 latki)*

### **Wiosna:**

23. *Zwiastuny wiosny (5-6 latki)*
24. *Zwierzęta w gospodarstwie (5-6 latki)*
25. *Hodowla zwierząt (5-6 latki)*
26. *Mapa Polski (5-6 latki)*
27. *Rozwój motyla, żaby i kury (5-6 latki)*
28. *Kurczaki do gniazda (5-6 latki)*
29. *Układ kostny człowieka (5-6 latki)*
30. *Dzień – noc (5-6 latki)*
31. *Filharmonia (5-6 latki)*
32. *Gramy na pianinie (5-6 latki)*

### **Lato:**

33. *Zawody – atrybuty (3-4 latki)*
34. *Czyj to cień (3-4 latki)*
35. *Porównywanie wielkości (5-6 latki)*
36. *W świecie owadów (3-4 latki)*
37. *Zakupy w sklepie (5-6 latki)*
38. *Kolorowanka (5-6 latki)*
39. *Kolorowanie kształtami/ cyframi (5-6 latki)*
40. *Zabawa z wiatrem (5-6 latki)*



Projekt „Jutro idę do szkoły – program edukacji przedszkolnej”  
jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

## **Ekologia**

41. Segregowanie odpadów (5-6 latki)
42. Obieg wody w przyrodzie (5-6 latki)
43. Wpływ temperatury na zmiany w przyrodzie (5-6 latki)
44. Zwierzęta zimą (3-4 latki)
45. Pogoda (5-6 latki)
46. Zdrowy tryb życia (5-6 latki)
47. Ukryte ptaszki (3-4 latki)
48. Jesienne drzewo (3-4 latki)
49. Od ziarenka do bochenka (5-6 latki)
50. Ptaki do karmnika (5-6 latki)



## 1. Aplikacja **KALENDARZ**

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: poznanie nazw dni tygodnia, nazw miesięcy i pór roku oraz stosowanie ich w praktyce.**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Kalendarz**”.

W lewej części widoczny jest kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

Aplikacja składa się z cyferek od 0-9 ułożonych w dolnym obszarze aplikacji.

Kolejnym elementem są wypisane dni tygodnia, nazwy miesięcy oraz pór roku.

### **ZADANIE:**

Zadaniem dzieci będzie uzupełnienie wolnych miejsc w zdaniu poprzez przeciągnięcie odpowiednich elementów z górnego menu, co da napis: np.: „Dzisiaj jest **poniedziałek, 16 września 2013** rok. Aktualna pora roku to **lato**.” Zestawiono datę z nazwą pory roku, żeby było wiadomo, jakie elementy daty, w jakich miejscach mają się znaleźć. W czasie układania przesuwane elementy nie znikają z dolnego obszaru aplikacji.

Sowa „wita się” z dziećmi i tłumaczy zadanie: „*Moi drodzy, Waszym zadaniem będzie ułożenie wszystkich elementów kalendarza przesuważąc je w odpowiednie miejsce.*”

Nauczycielka czyta znaczenie elementów kalendarza.

Po prawidłowym ułożeniu wszystkich elementów sowa bije brawo i gratuluje.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 2. Aplikacja **UBIÓR**

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: dostosowanie ubioru do panującej pogody.**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Ubiór**”.

W lewej części widoczny jest kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajduje się postać chłopca i dziewczynki - motywu przewodniego, po lewej i prawej stronie postaci znajdują się różne elementy odzieży, które dziecko będzie przeciągać, aby je ubrać.

### **ZADANIE:**

Sowa „wita się” z dziećmi i tłumaczy zadanie *„Witam Was serdecznie. Moi drodzy, w drodze do przedszkola, zaobserwowaliście, dzisiejszą pogodę. Wasze zadanie będzie polegało na dobraniu takich elementów odzieży i dodatków do niej, żeby była stosowna do panującej na zewnątrz aury. A teraz do dzieła. Powodzenia”*.

Dzieci ubierają dziewczynkę i chłopca dostępnymi elementami odzieży.

Zamieniany element wróci do ramki.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.





### 3. Aplikacja W PIASKOWNICY

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: klasyfikowanie przedmiotów ze względu na ich zastosowanie.**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**W piaskownicy**”.

W lewej części widoczny jest kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajduje się duża piaskownica z usypaną górą piachu.

Na zewnątrz piaskownicy poukładano losowo różne przedmioty: łopatkę, wiaderko, różnego rodzaju kształtu foremki, lejek, sitko, taczkę, komputer, farby plakatowe, książkę, nożyczki, kredki, słuchawki, młotek, czapkę, kapelusz. Zadanie przedszkolaka będzie polegało na prawidłowym wyborze zabawek służących do zabawy w piaskownicy i przeniesieniu ich do niej.

#### **ZADANIE:**

Sowa wita się z dziećmi i tłumaczy zadanie: „*Moi drodzy, waszym zadaniem będzie należało pomóc naszym bohaterom odnaleźć te przedmioty, którymi można bawić się w piaskownicy. Powodzenia*”.

Gracz przesuwa kolejne przedmioty do piaskownicy – właściwe pozostaną w niej, niewłaściwy wróci na miejsce poza piaskownicą, a sowa podpowiada: „*spróbuj jeszcze raz*”.

Po ułożeniu wszystkich elementów sowa gratuluje, bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



#### 4. Aplikacja **DARY Z SADU I OGRODU**

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: wspomaganie i ukierunkowanie rozwoju dziecka z uwzględnieniem jego indywidualnych potrzeb i możliwości**

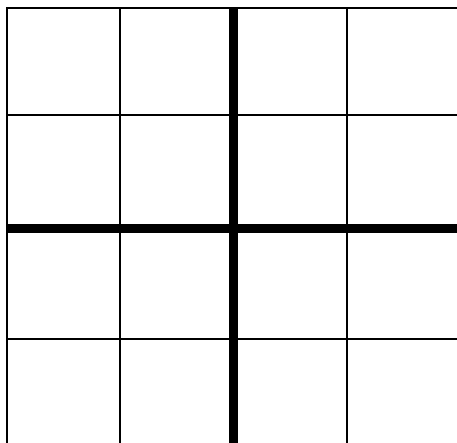
W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Dary z sadu i ogrodu”.

W lewej części widoczny jest kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

Zabawa jest grą typu SUDOKU.

W centralnej części znajduje się kwadratowa plansza podzielona na 16 kwadratowych pól tak, jak w poniższym wzorze, w których losowo pojawi się od 6 – 8 rysunków: pomidor, marchewka, pieczarka, gruszka. Losowanie polega na tym, że w kwadratach mają być umieszczone obrazki w taki sposób, żeby w wierszach i kolumnach można było umieścić cztery różne obrazki.

Losowo wybranych rysunków gracz nie może przesunąć.



Pod planszą znajduje się rysunek: pomidora, marchewki, pieczarki, gruszki, które gracz może przesuwać w dowolne puste pole. Przesunięcie rysunku nie powoduje jego zniknięcia spod planszy. W toku gry gracz może zmieniać - przesuwać tylko te rysunki, które były przez niego wybrane (nie wylosowane).

#### **ZADANIE:**

Sowa „wita się” z dziećmi i tłumaczy zadanie: „*Moi drodzy, jak wiecie, jesień to pora roku, w której dokonujemy zbioru warzyw i owoców. Na planszy zostały już umieszczone w odpowiednich miejscach rysunki, których położenia nie możecie zmienić. Pod planszą znajdują się cztery rysunki, którymi musicie uzupełnić puste pola, ale w taki sposób, żeby nie powtórzyły się w wierszu, kolumnie i w każdej części, składającej się z czterech kwadratów ograniczonych grubą linią. Powodzenia...*”



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**InBIT**  
KOMPETENCJE TWORZĄ MOŻLIWOŚCI

**FADOS**  
SŁAWOMIR ANIOŁ

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



*Projekt „Jutro idę do szkoły – program edukacji przedszkolnej”  
jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.*

---

Po ułożeniu wszystkich elementów sowa gratuluje, bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

## 5. Aplikacja **OWOC CZY WARZYWO?**

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozróżnianie warzyw i owoców**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Owoc czy warzywo?**”.

W lewej części widoczny jest kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu znajdują się kosz i patera.

Poniżej w rzędzie losowo wymieszane są warzywa i owoce: kapusta, pęczek rzodkiewek, ogórek, pomidor, papryka, cebula, burak ćwikłowy, por, marchewka, pietruszka, seler jabłko, gruszka, śliwka, winogron, brzoskwinia, truskawka, malina, agrest, czereśnie.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Na środku stoją kosz i patera, do kosza trzeba zebrać warzywa, a na paterze ułożyć owoce. Zapewne potrafcie z pośród tych rysunków rozróżnić warzywa od owoców, więc nie powinno Wam to sprawić wielkiego kłopotu Powodzenia i dobrej zabawy...*”

Jeżeli gracz nieprawidłowo przesunie obrazek, wraca on na swoje miejsce, a sowa kręci głową i podpowiada: „*spróbuj jeszcze raz*”.

Po ułożeniu wszystkich obrazków w odpowiednie miejsce sowa bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 6. Aplikacja *PARY WARZYW*

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozpoznawanie i nazywanie warzyw.**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Pary warzyw**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

Pod tytułem - od lewej do prawej strony, w równych odstępach pojawiają się trzy przyciski z możliwością wyboru poziomu trudności zadania: łatwy, średni, i trudny.

Po wyborze poziomu trudności na krótko widnieją odkryte kosze, które po chwili są zakrywane.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, zapewne wiecie, jak ważne dla zdrowia jest spożywanie warzyw. W naszej zabawie waszym zadaniem będzie odszukanie par takich samych warzyw. Wybierz poziom trudności gry. Po wyborze przez chwilę kosze będą odślonięte - więc przypatrzcie się dobrze, żeby odślonić prawidłowe kosze. Więc do dzieła. Powodzenia*”.

- ~ przycisk łatwego poziomu gry, (cztery pary) 3x4,
- ~ przycisk średniego poziomu gry, (sześć par) 4x4,
- ~ przycisk trudnego poziomu gry, (dziesięć par) 4x5,

W centralnej części ekranu pojawi się losowo odpowiednia ilość par warzyw, na krótko odśloniętych.

Po trzech sekundach kosze się przykrywają i gracz ma wskazać w których miejscach znajdują się te same warzywa

Nieprawidłowo dobrane pary zakrywają się. Prawidłowo odkryte kosze pozostają odkryte.

Po prawidłowym odkryciu wszystkich par sowa gratuluje i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 7. Aplikacja NA SKRZYŻOWANIU

**Czas trwania zajęcia: 30 minut.**

**Cel ogólny: bezpieczne zachowania na drodze.**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Na skrzyżowaniu”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części znajduje się skrzyżowanie.

Na skrzyżowaniu znajdują się pasy ruchu, przejścia dla pieszych, chodnik, sygnalizacja świetlna.

Na samym dole znajduje się trójkątny przycisk zmiany sygnalizacji, którym można zmienić światła sygnalizacji na skrzyżowaniu. W czasie zmiany świateł powinno zapalić się światło pomarańczowe (w myśl przepisów ruchu drogowego).

### ZADANIE:

Sowa tłumaczy zasady zabawy: *„Jak widzicie, na tym skrzyżowaniu jest spokojnie, działa sygnalizacja świetlna, na skrzyżowaniu są pasy ruchu, droga dla rowerów, chodniki, przejścia dla pieszych. Słuchajcie uważnie poleceń Pani tak, żeby nie doszło do wypadku”.*

Aplikacja pozwala na inwencję twórczą i pomysłowość nauczyciela prowadzącego.

Przykładowe polecenia nauczycielki:

1. *Kogo możemy nazwać pieszym? Czy na skrzyżowaniu są piesi? Którą częścią skrzyżowania poruszają się piesi (samochody, rowerzyści W których miejscach piesi mogą przejść przez skrzyżowanie?*
2. *Jakiego koloru światło informuje nas, że można przejść przez jezdnię? Światło jakiego koloru zabrania nam przechodzenia przez jezdnię? Jak sądzicie, o czym informuje nas światło pomarańczowe?*
3. *Nauczyciel zmienia oświetlenie pytając: „Przez które pasy mogą przejść piesi? (którym pasem mogą przejechać rowerzyści, samochody).*

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 8. Aplikacja WITAMINY

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: przestrzeganie zasad zdrowego odżywiania.**

Po uruchomieniu aplikacji w górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Witaminy**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu znajduje się pusty wiklinowy kosz. Po jednej stronie kosza stoi chłopiec, a po drugiej dziewczynka – motyw przewodni. Dookoła znajdują się różne produkty spożywcze: warzywa, chipsy, owoce, ziarna, orzechy, ryby, słodczyce, burgery, frytki, mięso, pieczywo, ciasto, produkty mleczne.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Zapewne wiecie, że posiłki należy wzbogacać dużą ilością witamin, które mają ogromne znaczenie dla naszego zdrowia. Na środku znajduje się pusty kosz. Przesuńcie do kosza produkty bogate w witaminy. To do dzieła. Powodzenia”*.

O ile gracz przesunie nieprawidłowo obrazek – wraca on na swoje miejsce, a sowa kręci głową i podpowiada: *„spróbuj jeszcze raz”*.

Po włożeniu wszystkich produktów bogatych w witaminy (warzywa, owoce, ziarna, orzechy, ryby). do koszyka sowa *gratuluje* i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 9. Aplikacja SPIŻARNIA

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: konserwowanie owoców na zimę**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**W spiżarni**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

Po uruchomieniu aplikacji widoczny jest jesienny ogród, z jednej strony stoi chłopiec, a z drugiej dziewczynka – motyw przewodni.

W ogrodzie na drzewach znajdują się jabłka, po lewej stronie jest stare drzewo, na którego gałęzi siedzi sowa – narrator.

Pod tytułem – w jednym wierszu i w równych odstępach - znajdują się trzy przyciski z trzema poziomami trudności: „2 PÓŁKI”, „3 PÓŁKI”, i „4 PÓŁKI”.

### ZADANIE:

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, jesienią robimy zapasy, m.in. konserwując zebrane produkty. Z owoców najczęściej robimy kompoty. Nasz bohater zrobił wiele kompotów z jabłek, gruszek, śliwek, truskawek i porzeczek (na słoikach są naklejki z rysunkami owoców) i prosi was o pomoc w ułożeniu kompotów. Wybierz ilość półek, na których chcesz ułożyć słoiki z kompotem*”.

Po wyborze poziomu trudności pojawia się obraz spiżarni, w której jest odpowiednia ilość półek.

Drogą losową (w zależności od ilości półek) wybierane są dwa lub trzy rodzaje kompotów (po cztery słoiki każdego).

Na podłodze znajdują się słoiki z różnymi, losowo wybranymi. kompotami.

Przesunięcie przez dziecko kompotu na półkę spowoduje, że nie będzie na niej można ustawić innego rodzaju kompotu. Gdy gracz będzie chciał umieścić inny rodzaj kompotu na półce, sowa podpowiada: – „*Spróbuj jeszcze raz*”.

Nie można układać tego samego rodzaju kompotu na wszystkich półkach – tylko na jednej.

Po ułożeniu wszystkich słoików sowa *gratuluje* i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 10. Aplikacja **ORDER DLA PRZYJACIELA**

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie postaw prospołecznych, odkrywanie znaczenia wartości uniwersalnych: przyjaźni, dobroci**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Order dla przyjaciela**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu widoczne są kontury orderu do wyboru przez dziecko: koło, kwadrat, wielobok i trapez.

Nauczycielka podpowiada dzieciom: „Na ekranie znajdują się ordery o różnym kształcie, jaki chcielibyście wybrać?”

### **ZADANIE:**

Po dokonaniu wyboru pojawiają się różnokolorowe wstążki do medali, symbole przesuwane na order. np. serce, serca, dłoń, dłonie, uśmiechy, uniesiony kciuk, słońce, para z trzymającą się z uniesionymi rękoma.

Po wyborze sowa tłumaczy zasady zabawy: *„Znakomity wybór. Teraz w prawej części planszy pojawiły się elementy, którymi uzupełnij wybrany kontur. Przeciągnij nad order wybraną przez siebie różnokolorową wstążkę oraz wstaw do orderu wybrany symbol. A teraz do dzieła. Powodzenia”*.

Dziecko na tym etapie może zmieniać swoje wybory oprócz zmiany konturu

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 11. Aplikacja **ROZPOZNAJEMY LALKI**

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozróżnianie elementów wyposażenia teatru i rodzajów dziecięcych bohaterów**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Rozpoznajemy lalki**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

Po uruchomieniu aplikacji w centralnej części widoczny jest rysunek teatru z postaciami – motywem przewodnim – po jednej stronie stoi chłopiec a z drugiej dziewczynka).

Na scenie porzucane są różnego rodzaju lalki (pacynki, marionetki, kukielki). Poniżej (między chłopcem a dziewczynką) stoją trzy kosze.

### **ZADANIE**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Witam Was moi drodzy. Jak widzicie, dzisiaj gościmy w teatrze. Zapewne już kiedyś byliście w teatrze i widzieliście nie jedno przedstawienie. Z pewnością wiecie, że w przedstawieniu wykorzystać można: pacynki, marionetki i kukielki. Poukładaj pacynki na jeden wieszak, marionetki na drugi wieszak, a kukielki na trzeci wieszak. Pamiętaj, gdy dla pacynki wybierzesz któryś wieszak, to marionetek i kukielek nie będziesz mógł na nim powiesić. Dla każdego rodzaju lalek przeznaczony jest inny wieszak. Powodzenia”*.

Gdy gracz będzie chciał umieścić inny rodzaj lalki na wieszaku - sowa podpowie: *„spróbuj jeszcze raz”*.

Po ułożeniu wszystkich elementów sowa *gratuluje* i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słyszać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

## 12. Aplikacja W TEATRZE

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie dziecięcej fantazji poprzez tworzenie teatru**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**W teatrze**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

Pod tytułem istnieje możliwość wybrania dwóch poziomów trudności.

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

Nauczycielka prosi dziecko o wybór poziomu trudności.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, Wasze zadanie będzie polegało na ułożeniu teatru z rozsypanych elementów. Przez chwilę widziałeś obrazek teatru. Postaraj się przesunąć elementy obrazka w odpowiednie miejsce. Powodzenia*”.

W zależności od wybranego poziomu elementy obrazka rozsuwają się losowo pozostawiając puste miejsce.

Gracz przesuwa dowolny element rysunku w dowolny pusty kwadrat.

Tak przesuwa i układa, żeby powstał wzorcowy obrazek teatru.

Prawidłowo umieszczony puzzel jest unieruchomiony.

Prawidłowe ułożenie wszystkich puzzli spowoduje bicie brawa i gratulacje sowy.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



### 13. Aplikacja ZABAWY NA ŚNIEGU

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie umiejętności planowania poprzez zabawy w układanie**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Zabawy na śniegu”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części znajduje się możliwość wybrania dwóch poziomów trudności: poziom łatwy i poziom trudny

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

**ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „Witam Was serdecznie. Moi drodzy, jak zapewne wiecie w okresie zimy trzeba się ciepło ubrać. Należy też pamiętać, żeby nasze zabawy były bezpieczne dla nas i dla innych. Po wyborze poziomu trudności za zadanie będziecie mieli ułożenie z rozsypanych elementów obrazka zabaw na śniegu. Przypatrz się dobrze obrazkowi i postaraj się przesunąć elementy obrazka w odpowiednie miejsce. Powodzenia”.

W zależności od wybranego poziomu elementy obrazka przesuwają się losowo na boki.

Gracz przesuwa dowolny element rysunku w dowolny pusty kwadrat, tak, żeby powstał wzorcowy obrazek przedstawiający zabawy na śniegu.

Prawidłowe ułożenie wszystkich elementów puzzli spowoduje bicie brawa i gratulacje sowy.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 14. Aplikacja **TWORZYMY RAKIETĘ**

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie umiejętności planowania i budowania z wykorzystaniem figur geometrycznych**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Budujemy rakiety i pojazdy kosmiczne**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu widoczna jest plansza ze wzorami raket.

Po wyborze jednego ze wzorów - na środku - pojawia się wybrany kontur rakiety a wokół znajdują się różnego rodzaju figury geometryczne, którymi należy wypełnić kontur rakiety. Rakieta czy statek kosmiczny może składać się z: trójkątów, kwadratów, prostokątów, trapezów, rombów.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, kiedyś może przyjdzie Wam polecieć do gwiazd i do tego będzie potrzebna rakieta lub pojazd kosmiczny. Mój wynalazca skonstruował już raketę, tylko nie może jej złożyć w całość! Wierzę, że mu w tym pomożecie. Wokół wybranej rakiety znajdują się do niej wszystkie części. Należy je przeciągnąć w odpowiednie miejsce, aż do ostatniego elementu. Powodzenia*”.

Prawidłowo umieszczonej figury nie można już przesuwać. Nieprawidłowo umieszczona figura wraca na swoje miejsce do momentu prawidłowego umieszczenia.

Po przesunięciu wszystkich figur w odpowiednie miejsce sowa gratuluje, bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 15. Aplikacja KOSMOS

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: rozpoznawanie i nazywanie planet w Układzie Słonecznym.**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Kosmos”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

Po uruchomieniu aplikacji widoczna jest animacja krążących planet wokół Słońca zgodnie z ich prędkością oraz ruch wirowy każdej planety.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „Witam Was serdecznie. Moi drodzy, jak zauważyliście, na ekranie krążą planety wokół Słońca. Każda z nich krąży własną, stałą prędkością. Ciekawe czy potraficie wymienić i właściwie wskazać planety? Po naciśnięciu planety podpowiem jak się nazywa. To do dzieła”.

Po naciśnięciu planety animacja zatrzyma się a sowa podpowiada:

- ~ *Merkury – to najbliższa Słońcu, a zarazem najmniejsza planeta Układu Słonecznego. Pełen obieg wokół Słońca wynosi 88 dni. Temperatura maksymalna to  $+500^{\circ}\text{C}$  a minimalna to  $-173^{\circ}\text{C}$ .*
- ~ *Wenus – jest drugą od Słońca planetą naszego układu. Pełen obieg wokół Słońca wynosi 225 dni. Temperatura maksymalna to  $+485^{\circ}\text{C}$ , a minimalna to  $+420^{\circ}\text{C}$ . Patrząc z Ziemi, jest najjaśniejszą planetą.*
- ~ *Ziemia – to trzecia planeta od Słońca. Pełen obieg wokół Słońca wynosi 365 dni. Temperatura maksymalna to  $+58^{\circ}\text{C}$  a minimalna to  $-88^{\circ}\text{C}$ .*
- ~ *Mars – jest czwartą w kolejności planetą od Słońca. Ze względu na kolor gleby i skał bywa określany jako czerwona planeta. Pełen obieg wokół Słońca wynosi 687 dni. Temperatura maksymalna to  $+20^{\circ}\text{C}$  a minimalna to  $-120^{\circ}\text{C}$ .*
- ~ *Jowisz – jest piątą i zarazem największą planetą w Układzie Słonecznym. Pełen obieg wokół Słońca trwa blisko 12 lat. Średnia temperatura to  $-121^{\circ}\text{C}$ . Wokół planety krąży największa ilość księżyców – 63 dotychczas odkrytych.*
- ~ *Saturn – to szósta planeta od Słońca z charakterystycznymi pierścieniami. Pełen obieg wokół Słońca trwa przeszło 29 lat. Średnia temperatura to  $-193^{\circ}\text{C}$ . Wokół planety krąży około 60 dotychczas odkrytych księżyców.*



Projekt „Jutro idę do szkoły – program edukacji przedszkolnej”  
jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

- ~ Uran – to siódma planeta od Słońca. Pełen obieg wokół Słońca trwa przeszło 84 lata. Średnia temperatura to  $-213^{\circ}\text{C}$ . Wokół planety krąży 27 dotychczas odkrytych księżyców.
- ~ Neptun – to ósma i ostatnia planeta Układu Słonecznego. Pełen obieg wokół Słońca trwa blisko 165 lat. Średnia temperatura to  $-222^{\circ}\text{C}$ . Wokół planety krąży 8 dotychczas odkrytych księżyców.
- ~ Pluton – jest planetą tak małą, że został zaliczony w poczet planet karłowatych. Pełen obieg wokół Słońca trwa blisko 248 lat. Na tej planecie panuje najniższa temperatura  $-235^{\circ}\text{C}$ .

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 16. Aplikacja **ŚNIEGOWE GWIAZDKI**

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie twórczych umiejętności dziecka.**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Śniegowe gwiazdki**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu widoczna jest plansza z zimową scenerią, która stanowi tło do aplikacji. Na tle tej scenerii widoczne są spadające różnego kształtu śniegowe gwiazdki.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, jak wiecie zimą pada śnieg. W naszej zabawie śnieg przybierze kształt różnych gwiazdek. Wasze zadanie będzie polegało na rozpoznaniu dwóch takich samych śniegowych gwiazdek, które będą spadały. Gdy zauważycie dwie takie same gwiazdki, to należy je dotknąć. Więc do dzieła. Powodzenia*”.

Zabawa będzie trwała dwie minuty.

Po dotknięciu śniegowej gwiazdki – zmienia swoją barwę na złotą, po dotknięciu drugiej – takiej samej – obydwie znikają.

Jeżeli gracz nieprawidłowo zaznaczy drugą śniegową gwiazdkę, to źle zaznaczona gwiazdka zmienia na krótko barwę na złotą, po czym obydwie wracają do barwy białej. Po nieprawidłowym wyborze – sowa podpowie: „spróbuj jeszcze raz”.

Po prawej stronie widnieje aktualna punktacja.

Po zakończonym czasie gry punktacja powiększa się w kierunku środka planszy, sowa bije brawo, gratuluje i wypowiada:

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.





## 17. Aplikacja **ROBIMY BAŁWANA**

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie umiejętności planowania i budowania z wykorzystaniem przedmiotów codziennego użytku**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Robimy bałwana**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu widoczny jest rysunek domku z ogrodem w zimowej scenerii. Obok – od lewej do prawej - znajdują się trzy różnej wielkości kule śniegowe, które mają posłużyć do budowy bałwana.

Po ułożeniu na sobie kul pojawi się ramka z różnymi elementami, które dziecko powinno przeciągnąć aby stworzyć bałwana.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, nasi bohaterowie bardzo zmęczeni się toczeniem kul śniegowych i oczekują od Was pomocy w dokończeniu lepienia bałwana. Jak położysz kule śniegowe na sobie to w ramce pojawią się różne przedmioty, które przesuwając możecie wykorzystać w tworzeniu bałwana. Więc do dzieła. Powodzenia*”.

W czasie zabawy będzie można zmieniać nakrycie głowy i rodzaj trzymanego przedmiotu.

Po ułożeniu wszystkich elementów nauczycielka pyta się dziecko czy już zakończyło. Po zakończeniu pani chwali i gratuluje dzieciom.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

## 18. Aplikacja **UBIERAMY CHOINKĘ**

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie umiejętności twórczych dziecka**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Ubieramy choinkę**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu widoczny jest rysunek pokoju, na środku którego stoi choinka. Po prawej stronie stoi mebel (szafa lub kredens), w którym w rzędach stoją: bombki różnego kształtu i wielkości.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Witam Was serdecznie. Moi drodzy, nasi bohaterowie przynieśli do domu choinkę i chcieliby ją ładnie przybrać. Pomóżmy im w tym dziele. Na środku rysunku znajduje się ładna choinka, po prawej stronie znajdują się ozdoby, które możemy wykorzystać do przystrojenia drzewka przesuwając je w dowolne miejsce na choince. Więc do dzieła. Powodzenia.*

Po udekorowaniu choinki lampkami – rozświecą się kolorowymi światełkami.

Po ułożeniu wszystkich elementów nauczycielka pyta się dziecko czy już zakończyło. Po zakończeniu pani chwali i gratuluje dzieciom.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

## 19. Aplikacja ZACZAROWANE SPRZĘTY.

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: rozróżnianie i nazywanie sprzętów gospodarstwa domowego**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Zaczarowane sprzęty”.

W lewej części siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu widoczne są kolorowe rysunki sprzętów gospodarstwa domowego. Aplikacja składa się z dwóch części. W pierwszej części dzieci pod „okiem” nauczyciela będą nazywały sprzęty gospodarstwa domowego, a w drugiej części uzupełniały rysunek.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „Witam Was serdecznie. Moi drodzy, w Waszych domach znajdują się różnego rodzaju sprzęty, z których korzystają wasi rodzice. Czy rozpoznajecie urządzenia na rysunku. Wasze zadanie będzie polegało na wyborze urządzenia poprzez jego dotknięcie. Wskazany przedmiot pojawi się powiększony na planszy. Jednak nie wiem, jak to się stało, że brakuje w tych rysunkach ważnych elementów. Pomóżcie dorysować brakujące elementy. Więc do dzieła. Powodzenia.”

Na dole pod rysunkami znajduje się pulsujący przycisk: „PRZEJDŹ DO RYSOWANIA”. Po naciśnięciu tego przycisku wszystkie sprzęty przesuwają się na lewo, tworząc pierwszą część planszy (około  $\frac{1}{3}$  dostępnego ekranu), pozostałą część stanowi druga plansza, na której pojawi się rysunek przedmiotu do uzupełnienia. Rysunkom będzie brakowało około  $\frac{1}{3}$  części

W lewej planszy - po dotknięciu, dziecko dokonuje wyboru urządzenia, które powiększone pojawia się na prawej planszy z brakującą częścią.

Dziecko ma pełną swobodę w tworzeniu rysunku.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

## 20. Aplikacja W SKLEPIE Z ZABAWKAMI

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie umiejętności porządkowania najbliższego otoczenia**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „W sklepie z zabawkami”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

Pod tytułem – w jednym wierszu i w równych odstępach znajdują się trzy przyciski - z trzema poziomami trudności: „3 PÓŁKI”, „4 PÓŁKI”, i „5 PÓŁEK”.

Piktogram głośnika powtarza aktualne polecenie (przycisk znajduje się w górnym prawym rogu).

### **ZADANIE**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy nieraz byliście w sklepie i jak zauważyliście wszystkie artykuły są ładnie poukładane i mają swoje miejsce na półkach. Do naszego sklepu dostarczono zabawki, które nasi bohaterowie mają poukładać. Pomóżcie naszym bohaterom poukładać zabawki na odpowiednich półkach. Wybierz ilość półek, na których będziecie układali zabawki*”.

Po wyborze poziomu trudności, w centralnej części pojawia się odpowiednia ilość półek. Pod półkami pojawiają się zabawki jak do ułożenia na półkach .

Każda półka przeznaczona jest do jednego rodzaju zabawki.

Gdy gracz będzie chciał umieścić inną zabawkę na półce, sowa podpowiada: „*spróbuj jeszcze raz*”.

Po ułożeniu wszystkich elementów sowa *gratuluje* i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

## 21. Aplikacja **POSZUKIWANY ARTYKUŁ**

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie umiejętności porządkowania najbliższego otoczenia**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Poszukiwany artykuł**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

Pod tytułem – w jednym wierszu i w równych odstępach znajdują się trzy przyciski - z trzema sklepami: „SKLEP Z ZABAWKAMI”, „SKLEP SPOŻYWCZY”, i „SKLEP KOSMETYCZNY.

Nauczyciel czyta dzieciom znaczenie przycisków i prosi o wybór sklepu

### **ZADANIE**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, nieraz byliście z rodzicami w sklepie i jak zauważyliście, w sklepie z zabawkami można kupić tylko zabawki, w sklepie spożywczym tylko artykuły spożywcze, w kosmetycznym tylko kosmetyki płyny do czyszczenia i proszki do prania. W naszym sklepie zaszła pomyłka i znalazły się artykuły, które nie powinny w nim się znaleźć. Wybierz sklep i odszukajcie artykuły, które nie powinny znaleźć się w tym sklepie i włóżcie je do koszyka. To do dzieła. Powodzenia*”.

Po wyborze sklepu w centralnej części pojawiają się cztery półki, na których poukładane są artykuły z wybranego sklepu: 10 artykułów i losowo po pięć z dwóch pozostałych sklepów, na każdej półce po pięć losowo wymieszanych artykułów. Obok znajduje się kosz, do którego dzieci będą wkładać wybrane artykuły.

Gdy gracz będzie chciał umieścić w koszu nieprawidłowy artykuł - sowa odpowiada: „*Spróbuj jeszcze raz*”.

Po odnalezieniu wszystkich artykułów sowa gratuluje i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 22. Aplikacja **PROJEKTOWANIE WYMARZONEGO POKOJU**

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie umiejętności planowania przestrzeni**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Wymarzony mój pokój”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajduje się widok pokoju – dwie ściany i podłoga.

Na wprost będzie wstawiane łóżko, przed łóżkiem wstawiany będzie dywanik, obok łóżka będzie wstawiany fotel a nad nim obrazek.

Na prawej ścianie wstawiane będzie okno, po prawej stronie wstawiane będzie biurko/stolik.

Każdy z powyższych elementów ma stałe, swoje miejsce. Gracz tylko będzie wybierał rodzaj – wzór i przesuwał w obręb pokoju.

Na dole w ramce będzie możliwość wyboru: koloru ścian, rodzaju podłogi, okna, łóżka, dywaniku, sekretarzyka itp.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, jak widzicie na obrazku pokój, w którym czegoś brakuje, Wasze zadanie będzie polegało na umeblowaniu i udekorowaniu pokoju w taki sposób, jaki tylko sobie zamierzycie. To do dzieła. Powodzenia*”.

Dziecko przesuwa elementy z ramki w obręb pokoju a ono zajmuje wyznaczone miejsce. Dziecko nie ma możliwości ustawiania przesuwanego elementu w wybrane przez siebie miejsce.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



### 23. Aplikacja ZWIASTUNY WIOSNY

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie umiejętności dobierania, dopasowania elementów.**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Zwiastuny wiosny”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajduje się dom z ogrodem w wiosennej scenerii, wokół którego rosną wiosenne kwiaty i znajdują się zwierzęta charakterystyczne dla tej pory roku.

Zadaniem dziecka będzie znaleźć wszystkie zwiastuny wiosny, znajdujące się na obrazku.

Odnaleziony zwiastun wiosny będzie odznaczany.

#### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Witam Was serdecznie. Moi drodzy, na obrazku mamy już wiosnę. Po czym można rozpoznać tę porę roku? Pomóżcie naszym bohaterom odszukać te zwiastuny wiosny. Po przez dotknięcie należy wskazać wszystkie zwiastuny wiosny. To do dzieła. Powodzenia”.*

Dziecko dotyka wybrany element – o ile jest to zwiastun wiosny - wyróżnia się.

Po ułożeniu wszystkich elementów sowa *gratuluje* i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 24. Aplikacja ZWIERZĘTA W GOSPODARSTWIE

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie umiejętności rozpoznawania i nazywania.**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: **”Zwierzęta w gospodarstwie”**.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu widoczny jest rysunek podwórka gospodarstwa rolnego.

Na podwórku stoją sprzęty gospodarstwa rolnego a w zagrodzie znajdują się zwierzęta hodowlane gospodarstwa rolnego .

Obrazek wykonany jest w scenerii wiosennej.

Na obrazku znajdują się kontury zwierząt do których dziecko ma przesunąć odpowiednie zwierzę z dolnego paska.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Witam Was serdecznie. Moi drodzy, nasi bohaterowie wybrali się na wieś do gospodarstwa agroturystycznego, w którym hodowane są zwierzęta, ale one poukrywały się. Pomóżcie im odnaleźć wszystkie zwierzęta i odprowadźcie na miejsce. Powodzenia”*.

Po ułożeniu wszystkich elementów sowa *gratuluje* i bije brawo.

Każdorazowe losowe ukrywanie zwierząt powinno rozmieścić je w innym miejscu.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.





## 25. Aplikacja *HODOWLA ZWIERZĄT*

**Czas trwania zajęcia: 20 – minut.**

**Cel ogólny: rozpoznawanie źródeł pochodzenia produktów**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Hodowla zwierząt**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

Piktogram głośnika powtarza aktualne polecenie (przycisk znajduje się w górnym prawym rogu).

W centralnej części aplikacji umieszczono tabelę (6 kolumn, 5 wierszy). W pierwszej kolumnie losowo będą umieszczone obrazki 5 zwierząt spośród: krowa, koza, owca, świnia, kura, gęś, pszczoła

Poniżej po jednej stronie stoi chłopiec, a z drugiego dziewczynka – motyw przewodni.

Na dole aplikacji znajduje się ramka z obrazkami: mleko, ser, śmietana, skóra, mięso, jaja, poduszka, motek wełny, słoik miodu.

Zadaniem dziecka będzie przypasowanie do każdego zwierzęcia odpowiednich produktów, dla jakich jest hodowane:

- ~ krowa – mleko, ser, śmietana, mięso;
- ~ koza – mleko, ser, mięso;
- ~ kura – jaja, mięso;
- ~ gęś – pierze/puch, jaja, mięso;
- ~ owca – wełna, ser (oscypek), mięso;
- ~ świnia – mięso;
- ~ pszczoła – miód.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Witam Was serdecznie. Moi drodzy, zapewne wiecie, że w gospodarstwach rolnych hodowane są różne zwierzęta i pszczoły. Pomóżcie naszym bohaterom w określeniu, dla jakich produktów hodowane są zwierzęta, które rozpoznacie na obrazku? To do dzieła. Powodzenia*

Po przesunięciu obrazek nie znika z dolnego paska. Po prawidłowym umieszczeniu sowa powie „bardzo dobrze” a przy nieprawidłowym sowa podpowie: *„Spróbuj jeszcze raz”*.

Po ułożeniu wszystkich elementów sowa *gratuluje* i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

## 26. Aplikacja *MAPA POLSKI*

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie umiejętności korzystania z mapy fizycznej Polski**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Mapa Polski**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajdują się dwa poziomy trudności do wyboru przez dziecko. Po wyborze przez dziecko poziomu gry widoczna jest fizyczna mapa Polski z zaznaczonymi i wpisanymi miastami wojewódzkimi po chwili obraz mapy Polski zostaje podzielony na odpowiednią ilość puzzli.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, na planszy widzicie dwa poziomy trudności, po wyborze jednego z nich pokazana będzie na krótko mapa Polski z zaznaczonymi najważniejszymi miastami. Za chwilę Waszym zadaniem będzie ułożenie z puzzli pokazanej mapy. Więc do dzieła. Powodzenia*”.

- ~ przycisk łatwego poziomu gry, (sześć elementów) 3x3,
- ~ przycisk trudnego poziomu gry, (dwanaście elementów) 4x4,

Elementy układanki losowo przesuwają się na boki. Gracz będzie przesunął puzzle w pozostawioną pustą ramkę.

W czasie układania, gdy gracz przesunie puzzle w odpowiednie miejsce, pozostanie w tym miejscu unieruchomiony, gdy wykona zadanie nieprawidłowo – zostanie tam, gdzie go przesunął gracz.

Po ułożeniu wszystkich elementów sowa bije brawo i gratuluje:

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 27. Aplikacja **ROZWÓJ MOTYLA, ŻABY I KURY**

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie umiejętności logicznego myślenia**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Rozwój motyla, żaby i kury**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajduje się jeden z rysunków: motyla, żaby, kury.

Po wyborze i uruchomieniu animacji następuje ukazanie faz rozwoju: motyla, żaby lub kury.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, w dniu dzisiejszym możecie poznać rozwój motyla, żaby i kury na załączonych filmikach. Dobrej zabawy.*”

Aplikacja pozwala na inwencję twórczą i pomysłowość nauczyciela prowadzącego.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 28. Aplikacja *KURCZAKI DO GNIAZDA*

**Czas trwania zajęcia: 20 – minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie umiejętności logicznego myślenia**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Kurczaki do gniazda**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji siedzi kwoka na grzędzie z kurczakami.

Aplikacja ma charakter gry, w której gracz karmi kurczaki ziarenkami zboża ale co jakiś czas pojawia się drapieżnik – jastrząb i kurczaki muszą się przed nim ukryć.

Dotknięcie kwoki powoduje uniesienie skrzydła – uwolnienie lub ukrycie kurczaków.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Na dole jest miska z nasionami. Waszym zadaniem jest nakarmienie kurcząt ziarenkami. Gdy pojawi się jastrząb, musicie jak najszybciej dotknąć kury, by uniosła skrzydła – wtedy chowają się kurczaczki. Powodzenia.*”

W czasie gry dziecko przesuwa nasionka do dzioba kurczaczek, gdy zauważy cień powinno dotknąć kwoki, by ukryć kurczaki. Gdy jastrząb się oddali dotykając kwoki uwalnia kurczaki i może dalej kontynuować karmienie.

Zabawa się kończy jak wszystkie ziarenka zostaną „zjedzone”

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 29. Aplikacja UKŁAD KOSTNY CZŁOWIEKA

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: poznanie budowy człowieka**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Układ kostny człowieka”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajduje się ludzka postać, na której widać szkielet i zarysy organów wewnętrznych. Po prawej stronie umieszczone są organy wewnętrzne w naturalnym kształcie i kolorze, tj. mózg, płuca, jelita, nerki, wątroba, serce, żołądek.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Witam Was serdecznie. Moi drodzy, na ekranie widoczna jest postać człowieka a po prawej stronie znajdują się podstawowe organy, które należy przeciągnąć w odpowiednie miejsce. Jeżeli dotkniesz jeden z organów, to podpowiem, co to za organ. To do dzieła. Powodzenia.*

Po dotknięciu przez dziecko obrazka organu sowa tłumaczy:

- ~ *Mózg – steruje wszelkimi procesami zachodzącymi w organizmie, jest źródłem, magazynem naszych myśli, uczuć, marzeń, pragnień i wyobrażeń. W nim zachodzi proces zapamiętywania i uczenia się. Mózg jest cały czas aktywny Mózg kieruje takimi procesami jak: chodzenie, mówienie, oddychanie. Mózg kontroluje nasze zmysły - wzrok, słuch, dotyk, smak, i zapach.*
- ~ *Serce – jest najważniejszym narządem układu krwionośnego człowieka i zwierząt. Serce ma za zadanie tylko pompować krew, czyli doprowadzać ją poprzez system naczyń krwionośnych do wszystkich zakątków naszego ciała.*
- ~ *Nerki – zadaniem nerek jest filtrowanie krwi w celu usunięcia z ustroju zanieczyszczeń. Zapobiegają również utracie wody z organizmu.*
- ~ *Płuca – w nich zachodzi wymiana gazowa między krwią a powietrzem. Wdychany tlen służy organizmowi jako paliwo do produkcji energii, a wydychany dwutlenek węgla jest pozostałością tego procesu - jego nadmiar w organizmie jest trujący.*
- ~ *Jelita – stanowią jedną z najważniejszych części układu pokarmowego. W wyniku procesów trawiennych składniki pokarmowe zostają w nich rozłożone na części składowe i zostają wchłonięte do krwi, a wraz z nią przetransportowane do każdej komórki organizmu.*



Projekt „Jutro idę do szkoły – program edukacji przedszkolnej”  
jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

- ~ *Wątroba – głównym zadaniem wątroby jest filtracja krwi. Przekształca ona spożywane pokarmy w energię, zapewnia odtruwanie organizmu, magazynuje witaminy, sole mineralne i cukry.*
- ~ *Żołądek – jest częścią przewodu pokarmowego, którego zasadniczą rolą jest trawienie zawartych w pokarmie białek*

Gdy dziecko prawidłowo przesunie element zabrzmiał sygnał np.: „plum”, gdy nieprawidłowo – zabrzmiał sygnał syreny np.: „yyyy, yyyy” a sowa podpowie: „to nie to miejsce”.

Po ułożeniu wszystkich organów sowa bije brawo i gratuluje: „bardzo dobrze Tobie poszło”.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



### 30. Aplikacja **DZIEŃ - NOC**

**Czas trwania zajęcia: 20 – minut.**

**Cel ogólny: rozpoznawanie pór dnia.**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Dzień - noc**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji na polanie znajduje się drzewo obok którego przedstawiony jest zegar ze wskazówką godzinową.

#### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Moi drodzy, na obrazku mamy dzień – samo południe, Słońce wtedy jest najwyżej na horyzoncie - jest godzina 12. Przesuwając wskazówkę zegara do przodu, zaobserwujecie, jak zmienia się położenie Słońca i jak pada cień. Słońce zachodzi – chowa się za horyzontem i nastaje noc. Czasem widać cały księżyc, a czasem tylko jego część. Po nocy Słońce wschodzi po drugiej stronie. Wydaje się, że Słońce wędruje po horyzoncie, ale ono stoi w miejscu - to Ziemia się obraca. Teraz przesuwajcie wskazówkę zegara i obserwujcie położenie Słońca. Dobrej zabawy”.*

Aplikacja zostawia inwencję twórczą i pomysłowość nauczycielowi prowadzącemu.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

### 31. Aplikacja *FILHARMONIA*

**Czas trwania zajęcia: 20 – minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie umiejętności rozpoznawania instrumentów muzycznych**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Filharmonia**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajduje się rysunek orkiestry symfonicznej. W dolnej jego części rozmieszczone są niektóre instrumenty (*skrzypce, pianino, bongosy, organy, flet, trąbka, puzon*).

**ZADANIE:**

Sowa - wita się z dziećmi i tłumaczy zadanie: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, zapewne kiedyś słyszeliście brzmienie orkiestry Na piękne brzmienie orkiestry składają się dźwięki wielu instrumentów muzycznych takich jak: skrzypce, pianino, bongosy, organy, flet, trąbka, puzon. Teraz Wy po przez dotknięcie obrazka instrumentu możecie posłuchać jego dźwięku. To do dzieła*”.

Gdy dziecko naciska obrazek słyszalne jest brzmienie tego instrumentu.

Z tej części aplikacji można przejść do drugiej części po naciśnięciu przycisku DALEJ

Po przejściu do drugiej części aplikacji sowa tłumaczy zabawę: „*Moi drodzy, zapewne już bardzo dobrze znacie brzmienie instrumentów, więc zabawmy się w - zgaduj zgadula – ja zagram na instrumencie, a Wy wskażecie obrazek instrumentu, który słyszycie. Do dzieła. Powodzenia*”

Dziecko po usłyszeniu dźwięku naciska obrazek właściwego instrumentu - sowa bije brawo i mówi: „*bardzo dobrze*”. Przy niewłaściwym wyborze sowa podpowie: „*Spróbuj jeszcze raz*”.

Zabawa jest zapętłona i przerywa ją ikona strzałki powtarzająca zabawę lub ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.





## 32. Aplikacja GRAMY NA PIANINIE

**Czas trwania zajęcia: 20 – minut.**

**Cel ogólny: przygotowanie do rozróżniania dźwięków w muzyce**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Gramy na pianinie”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajduje się klawiatura pianina składająca się z 12 klawiszy, na których znajdują się gamy i odpowiadające im cyfry. Poniżej znajduje się pięciolinia, po której będą się przesuwać cyfry. W czasie przesuwania w lewo – gdy cyfra znajdzie się na poziomie strzałek - wywoła dźwięk przypisany tej cyfrze i ruch klawisza. Tak zagrana będzie melodia jednej z piosenek:

1. „Wlazł kotek na płotek...” (cyfry jakie utworzą melodię – 755644357 755644353)

**Klawiatura i jej oznaczenie**

	do	re	mi	fa	sol	la	si	do			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	

### ZADANIE:

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „Witam Was serdecznie. Moi drodzy, dzisiaj spróbujemy zagrać na pianinie wspiane melodie. Jak widzicie mamy tylko część klawiatury tego instrumentu, ale wystarczy nam, żeby coś ładnego na niej zagrać. Posłuchajcie”.

Nauczycielka powinna przycisnąć przycisk: „GRAJ MUZYKĘ”, po naciśnięciu rozlegają się dźwięki melodii „Wlazł kotek na płotek” a wraz z nimi przesuwały się cyfry po pięciolinii.

Po zakończonej melodii nauczycielka tłumaczy dalej: „Zauważyliście, że gdy grane były dźwięki, to na dole przesuwały się cyfry? Dla ułatwienia ponumerowane zostały gamy na klawiaturze i nuty w utworze tak, żeby było nam łatwiej zagrać dany utwór. Waszym zadaniem będzie zagrać melodię naciskając klawisz z odpowiednią cyfrą z pięciolinii. Patrz uważnie na przesuujące się cyferki i naciskaj odpowiednie klawisze”.

Dzieci grają melodie na wirtualnej klawiaturze.

Aplikacja zostawia inwencję twórczą i pomysłowość nauczycielowi prowadzącemu.

Można zagrać inne melodie wykorzystując poniższe rozpisane dźwięki:



Projekt „Jutro idę do szkoły – program edukacji przedszkolnej”  
jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

1. Stary niedźwiedź mocno śpi

1-3-3-3-4-2-1-3-5-5-5-8-6-5-8-7-8-9-8-7-9-8-7-6-5-3-1-3-3-3-4-2-5-1-3-3-3-4-2-1

2. Mam chusteczkę haftowaną

3-5-5-3-5-5-5-6-5-4-3-4-2-2-4-4-4-2-4-4-4-5-4-3-2-3-1-3-5-5-5-3-5-5-5-6-5-4-3-4-2-2-4-4-4-2-4-4-4-5-4-3-2-3-1

3. Pojedziemy na łów

1-2-3-4-5-3-5-3-3-3-2-2-1-1-2-3-4-5-3-5-3-3-3-2-2-1-3-3-2-2-3-3-4 3-3-2-2-3-3-4 3-3-2-2-1-3-3-2-2-3-3-4 3-3-2-2-3-3-4 3-3-2-2-1

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

### 33. Aplikacja ZAWODY - ATRYBUTY

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie umiejętności rozpoznawania zawodów**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Zawody - atrybuty”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajdują się postacie reprezentujące różne zawody a w dolnym pasku znajdują się ich atrybuty.

#### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, jak widzicie na ekranie – znajdują się postacie wykonujące różne zawody. Wasze zadanie będzie polegało na odnalezieniu poszczególnym zawodom odpowiednich – charakterystycznych przedmiotów. To do dzieła. Powodzenia*”.

Dziecko ma przyporządkować:

malarzowi – pędzel,

strażakowi – wąż gaśniczy,

policjant – lizak policyjny,

fryzjerce – grzebień i nożyczki,

sprzedawczyni – pieniądze,

lekarzowi – stetoskop,

W czasie układania - gdy prawidłowo zostanie umieszczony atrybut sowa powie: ”Bardzo dobrze” gdy nieprawidłowo – „*Spróbuj jeszcze raz*”.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



### 34. Aplikacja **CZYJ TO CIENŃ?**

**Czas trwania zajęcia: 10 – minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie spostrzegawczości i umiejętności dokonywania wyboru**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Czyj to cień?”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajdują się cienie postaci i przedmiotów. Obok cieni widnieją elipsy, w które gracz będzie miał przeciągnąć postać lub rzecz, dopasowując do widniejącego cienia. W dolnej części ekranu widnieje pasek ze wszystkimi postaciami.

#### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, zapewne zauważyliście, że w dni słoneczne idzie przy nas cień. Cień też rzucają przedmioty, na które padają promienie słoneczne lub pada inne oświetlenie. Jak widzicie na obrazku różne postacie i przedmioty pozostawiły na murze budynku cień. Jak myślicie czyje to cienie? Odszukajcie proszę te postacie i umieśćcie je przy właściwym cieniu. To do dzieła. Powodzenia*”.

Po ułożeniu wszystkich elementów sowa mówi: gratuluje i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



### 35. Aplikacja **PORÓWNYWANIE WIELKOŚCI**.

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie umiejętności porównywania, wskazywania elementów o określonej cesze**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Porównywanie wielkości**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajduje się możliwość wyboru układanki:

- ~ od najlżejszego do najcięższego
- ~ od najwolniejszego do najszybszego

Po dokonaniu wyboru wyświetli się plansza z obrazkami, które należy ułożyć w odpowiedniej kolejności przesuwając je do pustych ramek.

#### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, na co dzień spotykacie się z przedmiotami o różnej wielkości, długości, ciężarze itp. Zapewne dzisiejsze zadanie nie sprawi Wam żadnej trudności, a brzmi ono następująco: pomóżcie naszym bohaterom ułożyć przedmioty w odpowiedniej kolejności. Do dzieła. Powodzenia*”.

Dziecko przesuwa obrazki do ramki, jak poprawnie sowa powie: „*Bardzo dobrze*” gdy niewłaściwie sowa powie: „*Spróbuj jeszcze raz*”.

Po ułożeniu wszystkich elementów sowa *gratuluje i bije brawo*.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



### 36. Aplikacja W ŚWIECIE OWADÓW

**Czas trwania zajęcia: 10 – minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie umiejętności logicznego myślenia**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „W świecie owadów”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajdują się obrazki trzech owadów: pszczoły, motyla, biedronki.

Pod nimi znajdują się przyciski dwóch poziomów trudności.

#### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, jak widzicie na ekranie pokazane są owady. Za chwilę waszym zadaniem będzie ułożenie z puzzli wybranego owada. Przyjrzyjcie się uważnie i wybierzcie dla siebie poziom trudności gry: łatwy lub trudny. Więc do dzieła. Powodzenia*”.

Po wyborze przez dziecko poziomu gry obrazek owada zostaje podzielony na odpowiednią ilość puzzli

- ~ przycisk łatwego poziomu gry, (dziewięć elementów) 3x3,
- ~ przycisk trudnego poziomu gry, (szesnaście elementów) 4x4,

Elementy układanki losowo przesuwają się na boki. Gracz będzie przesuwał puzzle w pozostawione miejsce po obrazku.

Po ułożeniu wszystkich elementów sowa bije brawo i gratuluje: „*bardzo dobrze Ci poszło*”.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

### 37. Aplikacja ZAKUPY W SKLEPIE

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie umiejętności planowania**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Zakupy w sklepie”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajdują się przyciski trzech poziomów trudności:

Poziom łatwy – bilon jednozłotowy

Poziom trudny – bilon jedno, dwu, i pięciozłotowy

Poziom trudny – bilon i banknot

Po wyborze poziomu gry widoczny jest obrazek części sklepu z półkami, na których znajdują się artykuły, ladą, na której stoi kasa fiskalna. Obok lady po lewej stronie znajduje się koszyk na zakupy.

W dolnej części aplikacji w zależności od poziomu gry znajdować się będą banknoty lub bilon:

#### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, dzisiaj udamy się do sklepu z zabawkami. W tym sklepie będziemy dzisiaj robić zakupy. Jak wybierzesz dla siebie poziom trudności gry przejdziesz do sklepu, gdzie każda zabawka będzie miała cenę. Żeby ją kupić musisz przesunąć na ladę odpowiednią ilość odliczonych pieniędzy i nacisnąć kasę. To do dzieła. Powodzenia*”.

Sprzedawany artykuł wyróżnia się – żółtą obwódką.

Pod zabawkami na karteczkach widnieją ceny.

Wszystkie ceny zaokrąglone są do 1 zł..

Dziecko przesuwa pieniądze (przesunięte pieniądze na ladę są widoczne - dziecko ma kontrolę nad wydawanymi pieniędzmi). Jak przesunie odpowiednią ilość – to naciska kasę - towar z półki znika i pojawia się w koszyku.

Jeżeli dziecko położy na tacce za dużo lub za mało pieniędzy – sowa podpowie: „*Spróbuj jeszcze raz*”.

Po zakupie wszystkich zabawek sowa *gratuluje* i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



### 38. Aplikacja *KOLOROWANKA*

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie wrażliwości estetycznej dziecka**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Kolorowanka**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajdują się obrazki (w 5 wierszach i 4 kolumnach) dostępne do pokolorowania (20 najciekawszych stworzonych przez grafika).

Po prawej stronie znajduje się paleta 24 barw.

**ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Witam Was serdecznie. Moi drodzy, dzisiejsza zabawa będzie polegała na pokolorowaniu wybranego obrazka. Gdy dotkniesz wybranego obrazek – to powiększy się on i wykorzystując kolory po lewej stronie i na dole, będziecie mogli go pokolorować. Jeżeli kolor nie będzie pasował – to zawsze możesz zmienić na inny. Więć do dzieła. Powodzenia”.*

Dziecko ma dostępne dwie palety kolorów, z których może korzystać w trakcie kolorowania.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.





### 39. Aplikacja **KOLOROWANIE KSZTAŁTAMI/CYFRAMI**

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie umiejętności logicznego myślenia**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Kolorowanie kształtami/cyframi**”

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajduje się możliwość wyboru kolorowania:

- ~ piktogramami w pierwszej wersji „koloruj za pomocą symboli”.
- ~ cyframi w drugiej wersji „koloruj za pomocą cyfr”.

Dziecko dokonuje odpowiedniego dla siebie wyboru przy czynnym udziale nauczyciela.

#### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, dzisiejsza zabawa będzie polegała na pokolorowaniu elementów obrazka odpowiednimi kolorami. Wybierz na początku czy chcesz kolorować z wykorzystaniem cyfr, czy symboli. Po lewej stronie pojawi się paleta z kolorami, obok których widnieją cyferki lub symbole. Dobieraj dobrze kolory. Więc do dzieła. Powodzenia*”.

Dziecko dokonuje wyboru, po czym koloruje obrazek wybierając odpowiedni kolor z zaznaczonym piktogramem lub cyfrą.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

#### **40. Aplikacja ZABAWA Z WIATREM**

**Czas trwania zajęcia: 10 – minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie umiejętności logicznego myślenia**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Zabawa z wiatrem**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części znajdują się dwa przyciski wyboru trudności.

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

#### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, Po dokonaniu wyboru trudności, zadaniem waszym będzie ułożeniu z rozsypanych elementów obrazka wiatraczka. Przez chwilę zobaczycie cały obrazek – przypatrz się i postaraj się przesunąć elementy obrazka w odpowiednie miejsce Powodzenia*”.

Nauczyciel pomaga w wyborze poziomu trudności.

W zależności od wybranego poziomu - elementy obrazka przesuwają się, pozostawiając puste miejsce.

Gracz przesuwa dowolny element rysunku w dowolny pusty kwadrat.

Tak przesuwa i układa, żeby powstał wzorcowy obraz wiatraka.

Prawidłowe ułożenie wszystkich elementów puzzli spowoduje bicie brawa i gratulacje sowy.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 41. Aplikacja *SEGREGOWANIE ODPADÓW*

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie wrażliwości na środowisko przyrodnicze człowieka**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Segregowanie odpadów”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu (od lewej do prawej) znajduje się widok ustawionych różnokolorowych pojemników na odpady, na których widnieje odpowiedni napis (papier, plastik, aluminium, szkło...).

Po naciśnięciu (dotknięciu) napisu sowa tłumaczy: „Pojemnik koloru... do którego wrzucamy...”.

### **Niebieski - papier**

Wyrzucamy do nich:

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

### **Żółty - plastik**

Wyrzucamy do nich:

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

### **Czerwone - metale**

Wyrzucamy do nich:

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

### **Białe - szkło bezbarwne**

Wyrzucamy do nich:

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

### **Zielone – szkło kolorowe**



Projekt „Jutro idę do szkoły – program edukacji przedszkolnej”  
jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

Zasady są identyczne jak w przypadku białych pojemników przeznaczonych na szkło przezroczyste - z tą różnicą, że wrzucamy do nich szkło kolorowe.

**ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Witam Was serdecznie. Moi drodzy, ktoś tutaj bardzo zaśmiecił alejkę. Zapewne wiecie, że śmieci należy wyrzucać do kosza. Żeby chronić środowisko, należy też te śmieci segregować. Będziecie musieli pomóc naszym bohaterom wrzucić te śmieci w odpowiednie pojemniki. Gdy dotkniecie napis na pojemniku, podpowiem, co do tego pojemnika należy wrzucić. Powodzenia”*.

Gracz przesuwając przedmiot (śmieć) puszcza go, a on w nim. Jeżeli jest to niewłaściwy śmieć – wraca na ścieżkę, a sowa podpowiada: *„spróbuj jeszcze raz”*.

Po ułożeniu wszystkich elementów sowa *gratuluje* i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 42. Aplikacja **OBIEG WODY W PRZYRODZIE**

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: zapoznanie dzieci z procesami obiegu wody w przyrodzie.**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Obieg wody w przyrodzie**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji znajduje się animacja pokazująca historię kropelki opowiadanej przez sowę.

Na obrazku widać przekrój ziemi, a w jej wnętrzu ujrzymy cieki wodne naziemne i podziemne.

Nad przekrojem rozciągają się pola, las, nieopodal „biegnie” rzeka która wpada do dużego zbiornika wodnego, przedstawionego po prawej stronie planszy (morze). Nad lasem, w dali widoczne ośnieżone góry. Nad górą chmurka z opadami śniegu. Na niebie przemieszczające się chmury z opadami deszczu (strugi kropli). Pośrodku nieba duże słońce z promieniami. Na obrazie narysowane strzałki wskazujące kierunek parowania wody (strzałki skierowana w górę) i opadów (linia prosta z grotem w dół).

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i opowiada historię: *„Witam Was serdecznie. Moi drodzy, czy wicie, skąd się biorą chmury, deszcz i śnieg? Opowiem wam historię kropelki. Była sobie kropelka, która bawiła się wśród morskich fal. Podskakiwała i nurkowała w fale morskie, ocierała się o ryby i statki, aż pewnego razu zobaczyło to Słońce i zapytało ją czy chce się z nim pobawić. Kropelka się zgodziła. Słońce swoimi promykami i swoim ciepłem zamieniło kropelkę w parę wodną i uniosło wysoko do chmur. Tam do zabawy przyłączył się wietrzyk, który chmurkę razem z kropelką zawiał aż w góry, gdzie kropelka zamieniła się w gwiazdkę śniegową i spadła jako śnieżynka. Słoneczko jednak ogrzało promykami śnieżynkę, która wróciła do postaci kropelki i rzeką powróciła do morza. I tak cały czas kropelka bawi się ze Słońcem.*

Aplikację uruchamia się ikoną trójkąta umieszczonego na środku.

Aplikacja zostawia inwencję twórczą i pomysłowość nauczycielowi prowadzącemu.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



### 43. Aplikacja **WPLYW TEMPERATURY NA ZMIANY W PRZYRODZIE**

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie świadomości wpływu zmian temperatury na życie człowieka**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Wpływ temperatury na zmiany w przyrodzie**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji widoczny jest rysunek ogrodu.

W górnym prawym obszarze tablicy znajdują się nazwy pór roku a po środku umieszczony jest przycisk uruchomienia animacji.

Po prawej stronie znajduje się termometr, którego słupek rtęci będzie przesuwał się w zależności od pory roku:

Po uruchomieniu animacji:

- Jesienią temperatura przesuwa się od 20°- -5°C. Liście koloru zielonego zmieniają barwy na żółty, pomarańczowy, czerwony, brązowy, kurczą się, wysychają, spadają. Na jabłoni wiszą piękne czerwone jabłka. Padają deszcze i wieją wiatry. Wiewiórka robi zapasy, jeż szuka legowiska, ptaki odlatują. Postacie ubrane są w kalosze, peleryny i trzymają parasole
- Zimą temperatura przesuwa się od 0°- w dół °C. Pada śnieg. Zwisają sople z dachu. Ptaszki szukają pożywienia, przylatują do karmnika. Postacie ubrane są w ciepłe kurtki, rękawiczki i czapki.
- Wiosną temperatura przesuwa się od -5°- 20°C. Topnieją śniegi, rosną przebiśniegi, zieleni się i rozkwita ogród, na drzewach i krzewach pojawiają się pąki i kwitną drzewa owocowe, przylatują ptaki, budują gniazda, budzą się owady. Postacie ubrane są w lekką odzież.
- Latem temperatura przesuwa się od 15°- 35°C. Zielenią się drzewa, kwitnie ogród, na drzewach owocowych pojawiają się owoce. Postacie ubrane są w letnie stroje, mają czapeczki przeciwsłoneczne.

#### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, dzisiaj porozmawiamy o porach roku. Słuchajcie uważnie pytań pani i zgłaszajcie się, gdy znacie odpowiedź. Życzę samych trafnych odpowiedzi*”.

Aplikacja zostawia inwencję twórczą i pomysłowość nauczycielowi prowadzącemu.

Przykładowe pytania nauczycielki:



Projekt „Jutro idę do szkoły – program edukacji przedszkolnej”  
jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

- ~ *W jakiej porze roku rośliny budzą się do życia?*
- ~ *Kiedy na drzewach rozwijają się pąki kwiatowe?*
- ~ *Kiedy zwierzęta budzą się z zimowego snu?*
- ~ *Kiedy powracają ptaki, które zimą odleciały do ciepłych krajów?*
- ~ *Kiedy większość ptaków przygotowuje się do składania jaj?*
- ~ *Kiedy na polach trwają żniwa?*
- ~ *Kiedy dni są bardzo długie?*
- ~ *Kiedy można się kąpać w jeziorze lub morzu?*
- ~ *W jakiej porze roku jest bardzo gorąco i można się opalać?*
- ~ *W jakiej porze roku zwierzęta gromadzą w swoich „domach” zapasy pokarmu?*
- ~ *Kiedy liście na drzewach zmieniają swoją barwę, po czym spadają na ziemię?*
- ~ *Kiedy większość ptaków odlatuje do ciepłych krajów w poszukiwaniu pożywienia?*
- ~ *W jakiej porze roku często pada deszcz?*
- ~ *W jakiej porze roku wiele zwierząt zapada w sen zimowy?*
- ~ *Kiedy robimy dla ptaków karmniki.*
- ~ *W jakiej porze roku nosimy grube kurtki, czapki i szaliki.*
- ~ *W jakiej porze roku pada śnieg.*
- ~ *W jakiej porze roku jeździmy na sankach, nartach, łyżwach*
- ~ *Kiedy można lepić bałwana.*

Nauczyciel w każdym momencie może uruchomić animację, dotykając na tablicy interaktywnej przycisk animacji.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

#### **44. Aplikacja ZWIERZĘTA ZIMĄ**

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozpoznawanie trybu życia wybranych zwierząt**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Zwierzęta zimą”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu znajdują się duża poduszka, karmnik oraz leżak plażowy. Zadaniem dzieci będzie ułożenie na poduszce zwierząt, które zapadają w sen zimowy, na leżaku będzie należało ułożyć zwierzęta odlatujące na zimę do ciepłych krajów, natomiast do karmnika przenieść należy zwierzęta zostające u nas na zimę. Zwierzęta porzucane są losowo wokół poduszki, leżaka i karmnika.

#### **ZADANIE**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Witam Was serdecznie. Moi drodzy, gdy nadchodzi zima niektóre zwierzęta zapadają w sen zimowy, inne odlatują, a jeszcze inne pozostają i nie zapadają w sen zimowy. Waszym zadaniem będzie położenie na poduszce tych zwierząt, które zasypiają (pszczoła, niedźwiedź, jeż, wiewiórka, żaba), na leżaku – tych, które odlatują do ciepłych krajów (jaskółka, bocian, żuraw, czapla), a te, które pozostają u nas na zimę, należy przesunąć do karmnika (lis, sikorka, wróbel, gołąb). Powodzenia”.*

Gracz przesuwając zwierzęta – nieprawidłowe - wraca z powrotem a sowa podpowiada: „Spróbuj jeszcze raz”.

Po ułożeniu wszystkich obrazków sowa gratuluje i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.





## 45. Aplikacja POGODA

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie świadomości wpływu zmian temperatury na życie człowieka**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „Pogoda”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W dolnej części aplikacji znajdują się obrazki – piktogramy – z elementami pogody: słońce, obłoki białe – ładnej pogody, ciemne chmury, deszcz, śnieg, grad, wyładowania atmosferyczne, mgła. Powyżej znajduje się koło do którego dzieci będą przesuwać elementy pogody.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Witam Was serdecznie. Moi drodzy, gdy szliście do przedszkola, zaobserwowaliście dzisiejszą pogodę. Przesuń te elementy pogody, które obrazują dzisiejszą aurę. Powodzenia”.*

W zależności od zaobserwowanej pogody dzieci przeciągają poszczególne składniki pogody do koła:

Aplikacja zostawia inwencję twórczą i pomysłowość nauczycielowi prowadzącemu.

- ~ słońce – nauczycielka opowiada jak zabezpieczyć się przed słońcem, nadmienia o potrzebie nawodnienia organizmu w płyny itp
- ~ obłoki ładnej pogody - nauczycielka kieruje rozmową i pyta dzieci np. o zabawach na powietrzu...
- ~ ciemne chmury - nauczycielka kieruje rozmową i pyta dzieci np. o zabawach i grach w domu
- ~ deszcz - nauczycielka kieruje rozmową i pyta dzieci, jak zabezpieczyć się przed deszczem.
- ~ Śnieg - nauczycielka kieruje rozmową i pyta dzieci, jak zabezpieczyć się przed śniegiem i niską temperaturą.
- ~ grad - nauczycielka kieruje rozmową i pyta dzieci, jak powstaje grad i jak się przed nim zabezpieczyć.
- ~ wyładowania atmosferyczne - nauczycielka kieruje rozmową i pyta dzieci, jak zachować się, gdy nas zaskoczy burza - chowanie metalowe rzeczy pod kamieniem, a samemu należy się oddalić w inne miejsce z dala od wysokich drzew.
- ~ mgła nauczycielka kieruje rozmową i pyta dzieci, jak powstaje mgła i jak należy się ubrać.

Ikona strzałki powtarza zabawę.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**InBIT**  
KOMPETENCJE TWORZĄ MOŻLIWOŚCI

**FADOS**  
SŁAWOMIR ANIOŁ

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



*Projekt „Jutro idę do szkoły – program edukacji przedszkolnej”  
jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.*

---

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

## 46. Aplikacja **ZDROWY TRYB ŻYCIA**

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: rozwijanie przyzwyczajenia do przestrzegania zasad zdrowego trybu życia**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Zdrowy tryb życia**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu widoczne są dwie plansze. Po lewej stronie plansza biała, na którą gracz będzie przesuwiał rysunki zdrowego trybu życia. Po prawej stronie plansza czerwona, na którą gracz będzie przesuwiał rysunki niezdrowego trybu życia.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: *„Witam Was serdecznie. Moi drodzy, zapewne wiecie, jak ważnym jest dla nas wszystkich zdrowy tryb życia. Wiecie zapewne, że długie siedzenie przed telewizorem czy komputerem nie jest najzdrowsze. W waszym wieku należy jak najwięcej czasu spędzać na świeżym powietrzu. Na ekranie widnieją obrazki zdrowego trybu życia i takiego, którego nie należy prowadzić. Przesuńcie na białą część planszy obrazki przedstawiające zdrowy tryb życia, a na czerwonej obrazki z trybem życia, którego nie należy prowadzić. Powodzenia”.*

Na planszach znajdują się losowo porzucane obrazki:

⇒ zdrowego trybu życia

- ~ jazda na rowerze
- ~ jazda na deskorolce
- ~ bieganie
- ~ spacer z rodziną
- ~ jazda na łyżwach
- ~ jazda na nartach
- ~ pływanie
- ~ gra w tenisa, badmintona

⇒ niezdrowego trybu życia

- ~ granie na komputerze
- ~ siedzenie na fotelu z konsolą, smartfonem
- ~ jedzenie przed telewizorem popcornu
- ~ zjadanie słodyczy

Gdy gracz źle przesunie obrazek, on wraca na swoje miejsce, a sowa podpowiada: „spróbuj jeszcze raz”. Po ułożeniu wszystkich obrazków sowa gratuluje, bije brawo.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**InBIT**  
KOMPETENCJE TWORZĄ MOŻLIWOŚCI

**FADOS**  
SŁAWOMIR ANIOŁ

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



*Projekt „Jutro idę do szkoły – program edukacji przedszkolnej”  
jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.*

---

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

## 47. Aplikacja **UKRYTE PTASZKI**

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie wrażliwości na potrzebę dokarmiania zwierząt**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Ukryte ptaszki**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części aplikacji widoczny jest rysunek domku z ogrodem w zimowej scenerii, obok którego na słupku stoi karmnik.

Pośród drzew, krzewów, na domku, śniegu itp. losowo poukrywane są różne ptaszki: sikorka, wróbel, gil, gawron, kos, kawka, sroka, jemiołuszka, sójka

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, w naszym ogrodzie, jak widać, spadł śnieg i ptaszki szukają pożywienia. Nasi bohaterowie zrobili z rodzicami karmnik, aby je dokarmiać. Ptaszki pochowały się i trzeba je odnaleźć. Odszukaj na obrazku ptaszki i przeciągnij je palcem do karmnika*”. Powodzenia”.

Po przeciągnięciu wszystkich ukrytych ptaszków, sowa gratuluje i bije brawo.

Aplikacja zostawia inwencję twórczą i pomysłowość nauczycielowi prowadzącemu, który może wprowadzić nazewnictwo ptaszków i wykorzystać Internet, by szerzej omówić poszczególne gatunki.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.

## 48. Aplikacja *JESIENNE DRZEWO*

**Czas trwania zajęcia: 10 minut.**

**Cel ogólny: rozpoznawanie liści i owoców kasztanowca**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Jesienne drzewo**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części ekranu znajdują kontur drzewa kasztanowca, wokół którego porzrzucane są jesienne liście i owoce (kastanowca, dębu i jarzębiny i gruszy).

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Zapewne widzieliście drzewa różnych gatunków. Na naszym obrazku jest widoczny kasztanowiec. Odnajdźcie i przesuniecie na kasztanowca odpowiednie liście i owoce tego drzewa. To do dzieła. Powodzenia*”.

Aplikacja zostawia inwencję twórczą i pomysłowość nauczycielowi prowadzącemu, który pyta się o liście i owoce widoczne w aplikacji. Wykorzystując sieć Internet może pokazać dzieciom jakie zwierzęta żywią się widocznymi owocami.

Gdy gracz nieprawidłowo przesunie obrazek – wraca on na swoje miejsce, a sowa kręci głową i podpowiada: „*spróbuj jeszcze raz*”.

Po ułożeniu wszystkich liści i owoców kasztanowca sowa gratuluje i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 49. Aplikacja *OD ZIARENKA DO BOCHENKA*

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: poznanie procesu przygotowania chleba.**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Od ziarenka do bochenka**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W dolnej części aplikacji znajdują się wymieszane obrazki.

- ~ Traktor z siewnikiem wsiewa ziarno zboża do ziemi
- ~ Widoczny wzrost zboża na polu, piękne złote zboże
- ~ Kombajn na polu zbiera plony
- ~ Ziarno trafia do młyna
- ~ Mąka pakowana jest w worki
- ~ Mąka przywieziona jest do piekarni
- ~ Piekarz wsypuje mąkę do wielkiej miski, w której wyrabiane jest ciasto
- ~ Piekarz wyciąga pieczywo z pieca
- ~ Pieczywa trafia do sprzedaży w sklepie

Pod tytułem znajdują się puste ramki, do których będą przesuwane obrazki.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Moi drodzy, zapewne wiecie, jaką drogę musi przejść ziarenko, by powstało pieczywo. Spróbujcie uporządkować obrazki tak, żeby powstała historia opowiadająca drogę ziarenka do bochenka. Powodzenia*”.

Gracz umieszcza obrazki w ramkach – właściwy pozostaje w ramce, o ile jest to niewłaściwy wraca z powrotem, a sowa podpowiada: „*Spróbuj jeszcze raz*”.

Po ułożeniu wszystkich obrazków sowa *gratuluje* i bije brawo.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.



## 50. Aplikacja *PTAKI DO KARMNIKA*

**Czas trwania zajęcia: 20 minut.**

**Cel ogólny: kształtowanie umiejętności liczenia**

W górnej części aplikacji znajduje się tytuł: „**Ptaki do karmnika**”.

W lewej części znajduje się kawałek drzewa z gałęzią, na której siedzi sowa – narrator.

W centralnej części znajduje się karmnik.

Poniżej w rzędzie znajdują się ptaki, które zamieszkują nasze tereny i nie odlatują na zimę: sikorka, wróbel, sówka, gil, jemioluska.

### **ZADANIE:**

Sowa wita się i tłumaczy zasady zabawy: „*Witam Was serdecznie. Moi drodzy, czy znacie te ptaki? Są to ptaki, które u nas zimują i przy ciężkiej zimie będzie trzeba je dokarmiać. Zapewne macie już przygotowany karmnik, by pomóc ptaszkom. W naszej zabawie będziemy musieli odgadnąć nazwę ptaszka i policzyć, ile ich przyleciało do karmnika. Gdy policzysz ptaszki, dotknij odpowiednią cyferkę. Dotknij rozpoznanego ptaszka, nie obawiaj się, podpowiem. Powodzenia*”.

Po dotknięciu wybranego ptaka sowa wymienia jego nazwę i losowo przylatują tego gatunku ptaki (od 2-9).

W dolnej części aplikacji widnieją cyfry (od 1- 9).

Sowa pyta się: „*Ile (np. gilów) przyleciało do naszego karmnika? Wskaż właściwą cyferkę*”.

Po dotknięciu właściwej cyfry sowa bije brawo, ptaszki pojedynczo odlatują, a sowa je liczy (jeden, drugi...) Po dotknięciu niewłaściwej cyfry sowa prosi: „Spróbuj jeszcze raz”

Po przeliczeniu sowa się pyta: „Czy rozpoznajesz inne ptaszki?”

Gra się powtarza do momentu przerwania.

Ikona strzałki powtarza zabawę.

Ikona uchylonych drzwi powoduje powrót do poprzedniego menu (przycisk znajduje się w dolnej lewej części aplikacji).

W tle słychać muzykę, która towarzyszy dzieciom przez okres uruchomienia aplikacji.