**Konspekt zajęć**

**Savoir-vivre s.8**

**Data realizacji……………**

**Prowadząca:**……………………………………………………………………………

**Poziom:** I

**Aktywność:** Kształtowanie gotowości do nauki czytania i pisania

**Temat:** Nasze zabawki.

**Cele ogólne**:

- dostrzeganie istotnych cech przedmiotów (koloru, wielkości, przeznaczenia)

**Cele szczegółowe - Dziecko**:

- rozpoznaje zabawki za pomocą zmysłu dotyku

- wyszukuje przedmiot na polecenie nauczyciela

- porównuje ze sobą zabawki na obrazkach

- układa w całość obrazek złożony z dwóch elementów

**Metody**:

- słowna

- zabawowa

- ruchowa

- oglądowa

- plastyczna

**Formy pracy**:

- grupowa, indywidualna

**Środki dydaktyczne**:

Karton, opaska do zasłonięcia oczu, zabawki: samochód, piłka, klocek, lalka, obrazki przedstawiające przedmioty różniące się różnymi cechami, tamburyn, puzzle „Miś”, klej, kartki

**Przebieg zajęć**:

1. Zabawa „Pudło z zabawkami”

Nauczyciel przynosi karton z zabawkami. Zawiązuje dzieciom oczy opaską. Zadaniem dzieci jest rozpoznanie zabawek za pomocą zmysłu dotyku.

1. Zabawa „Podaj mi…”

Nauczyciel rozkłada zabawki w rzędzie na dywanie (samochód, lalka, piłka, klocek). Prosi dzieci:

- proszę podaj mi samochód (lalkę, piłkę, klocek)

- proszę podaj mi zabawkę, która ma koła

- proszę podaj mi zabawkę, która jest zielona

- proszę podaj mi zabawkę, którą lubisz się bawić

- proszę podaj mi zabawkę, którą możemy podrzucać itd.

1. Zabawa „Czym różnią się zabawki”.

Nauczyciel pokazuje pary obrazków. Dzieci wskazują cechy różniącą obie zabawki. **(załącznik nr 1)**

1. Zabawa orientacyjno – porządkowa „Bałagan i porządek”

Dzieci - zabawki poruszają się po sali w rytm muzyki. Na hasło: „bałagan” rozbiegają się i kładą na podłodze udając porozrzucane zabawki. Na zawołanie „porządek” dzieci – zabawki maszerują po obwodzie koła.

1. Układanie puzzli „Miś” – kształtowanie percepcji wzrokowej, rozwijanie logicznego myślenia, doskonalenie sprawności manualnych **(załącznik nr 2)**

Dzieci układają rysunek misia, następnie przyklejają go na kartce.

**Załącznik nr 1**





 





**Załącznik nr 2 (puzzle)**

