

WARSZTATY — STREFA ZABAWEK I POMOCY DYDAKTYCZNYCH

Propozycje zabaw dla dzieci w wieku żłobkowym

Podczas każdej zabawy dzieci, bez względu na wiek, uczą się nowych rzeczy, poznają i doświadczają. Zabawa stymuluje mózg dziecka i jego zmysły, ale również mięśnie. Dlatego każda zabawa jest niezbędna do prawidłowego rozwoju dzieci. Aby pomóc maluchom w tym procesie, warto wybrać dla nich zabawki, które będą ten rozwój stymulować.

Zabawy możemy podzielić na:

- funkcjonalne
- manipulacyjne niespecyficzne
- manipulacyjne specyficzne
- zabawy konstrukcyjne
- w okresie 2 -3 r.ż. pojawiają się zabawy symboliczne – przez odniesienie
- formy prawdy
- formy istnienia
- zabawy tematyczne – naśladowcze i odtwórcze

Podczas zabawy ujawnia się ścisłe połączenie działania i mowy. Poczynając od około osiemnastego miesiąca życia, dziecko jest w stanie łączyć działania w logiczną sekwencję. Jest to kluczowy warunek zabawy. Na przykład miesza coś w kubeczku, a następnie podnosi go do ust. Równoległe do tego postępu w zakresie motoryki zachodzi skok w rozwoju mowy: dziecko zaczyna dopasowywać do siebie wyrazy i składać ze słów sensowne kombinacje. Kolejny przykład perfekcyjnie dopasowanego wzajemnego oddziaływania motoryki i mowy ujawnia się nieco później, w wieku od dwóch do dwóch i pół roku. Na płaszczyźnie działania dziecko rozpoczyna budowanie z pojedynczych elementów budowli, wież i innych złożonych konstrukcji. Na poziomie językowym zaczyna w tym samym czasie składać wyrazy, z zastosowaniem zasad gramatycznych, w zdania i tym samym poprawnie posługiwać się językiem.

PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE ZABAW Z DZIEĆMI

PRZEBIEG:

1. Go Bot — świecący żółw - 356207

Grupa wiekowa – od 2 r.ż.

Cele zajęć:

- Wyrażanie siebie poprzez zabawę i kreatywność
- Nauka o przyczynach i skutkach
- Udzielanie wskazówek i komunikacja
- Tworzenie podstawowych programów

Materiały potrzebne do realizacji zajęć:

- Trochę przestrzeni do poruszania się!
- Opcjonalnie: Kolorowe karty odpowiadające przyciskom Glow and Go Bot — żółte, niebieskie, zielone i fioletowe.

Przebieg:

Podążaj za liderem

Ta aktywność promuje pracę zespołową, rozwiązywanie problemów i umiejętności sekwencjonowania poprzez programowanie Glow and Go Bot, zachęcając dzieci do współpracy, podejmowania decyzji i rozwijania umiejętności logicznego myślenia. Ta aktywność promuje również matematyczne zrozumienie wzorów i sekwencji. Dzieci mogą dowiedzieć się, jak technologia może działać w rzeczywistych sytuacjach, a także cieszyć się interakcją z muzyką, światłami i ruchem.

Konfiguracja

Ustaw Glow and Go Bot na tryb 2 (tryb programowania). Podziel dzieci na małe grupy, dając każdej z nich robota Glow and Go Bota. Możesz też pracować z całą grupą, sadzając dzieci w kręgu i wybierając dzieci, które przyjdą na środek, aby pracować z Glow and Go, podczas gdy inni będą podpowiadać działania. Jeśli chcesz użyć kolorowych kart, możesz dodać kolejne elementy, które pozwolą dzieciom planować i współpracować przy planowaniu swoich programów. Będziesz potrzebować kilku kart w 4 kolorach na Glow and Go Bot.

Czas na programowanie

Wyjaśnij dzieciom, że będą pracować razem, aby zaprogramować sekwencję ruchów dla Glow and Go Bot. Każde dziecko w grupie na zmianę naciska przyciski kierunkowe, aby zaprogramować krok. Mogą omówić i zdecydować o sekwencji jako grupa, rozważając pytania takie jak:

W którym kierunku Glow i Go Bot powinien pójść najpierw?

Ile kroków powinien wykonać Glow and Go Bot?

Po zaprogramowaniu sekwencji jedno dziecko naciska środkowy przycisk z gwiazdką, aby wykonać program. Użyj kart do ułożenia programu przed naciśnięciem przycisków, aby promować etap planowania.

Dyskusja

Zadawaj pytania w trakcie i po wykonaniu zadania, takie jak:

Czy Glow and Go Bot postępował zgodnie z programem?

Co mógłbyś zmienić, aby ścieżka Glow and Go Bot'a była bardziej interesująca?

Czy możesz wyjaśnić, co chciałeś, aby Glow and Go Bot zrobił?

Zachęcaj dzieci do tworzenia dłuższych i bardziej złożonych sekwencji, w miarę jak nabierają pewności siebie, aż do maksymalnej liczby 10 kroków.

2. Słoneczny kwiat – chusta – 604194

Grupa wiekowa – od 2 r.ż.

Cele zajęć:

- rozróżnianie i nazywanie koloru czerwonego, żółtego, niebieskiego i zielonego
- rozwijanie sprawności ruchowej
- przeżywanie radości i zadowolenia podczas zabaw
- kształcenie umiejętności współdziałania w sytuacjach zabawowo-zadaniowych

Materiały potrzebne do realizacji zajęć:

- Słoneczny kwiat – chusta (604194)
- wiersz N. Usenko „Łąka”

Przebieg:

1. Nauczycielka recytuje wiersz Natalii Usenko „Łąka”

Gdy lato się zaczyna i kwitną polne kwiaty,
ze snu się budzi motyl i wkłada strój bogaty.

Choć tak się nim zachwycasz, nie zauważa tego,
i znowu tańczy w słońcu.

Czy jest coś piękniejszego?

Nauczycielka pyta dzieci, o czym był wiersz? Opowiada o narodzinach motyla.

2. Zabawa „Motyl w kokonie”

Dzieci dobierają się parami i stają przy co drugim pasie chusty. Jedno z dzieci kładzie się w poprzek pasa – drugie zawija go w materiał w kierunku środka chusty – „motyl śpi w kokonie”, następnie odwija go – „z kokona wychodzi piękny motyl”. Następuje zmiana ról.

3. Zabawa z chustą słoneczny kwiat – „Spacer motyli po tęczącej krainie”.

Chusta jest rozłożona na podłodze (lub w ogrodzie). Dzieci maszerują wokół chusty w rytm wesolej muzyki (np. marszowej). Kiedy muzyka cichnie, nauczycielka podaje nazwę koloru, na którym dzieci mają jak najszybciej usiąść. Zabawę powtarzamy kilka razy. Nauczycielka wymawia nazwę koloru słownie,

wymawia i jednocześnie pokazuje krążek z danym kolorem, pokazuje tylko krążek z danym kolorem i nic nie mówi.

4. Zabawa „Lecimy – stop”

Dzieci – motyle trzymając kolorowe pasy chusty „Słoneczny kwiat”, na hasło „lećmy” biegną na hasło

„stop”, zatrzymują się. Przed podaniem kolejnego hasła „Lecimy - stop” dzieci trzymając koniec pasa chusty falują nim, a następnie wytupują rytmicznie słowa „Ko-lo-ro-we mo-ty-le”.

5. Zabawa „Tańczące motyle”

Dzieci ustawiają się bokiem do środka chusty, trzymając jej koniec na wysokości brzucha. Obracając się, owijają się pasem kolorowego materiału, wchodząc jednocześnie w kierunku środka chusty, a następnie obracając się w drugą stronę, rozwijają pas chusty. Zabawa odbywa się przy piosence o motylkach.

2. Yoli – 619001Grupa wiekowa: 3 r.żCele zajęć:

- poszerzenie zasobu słownictwa
- nabywanie kompetencji pracy w grupie
- myślenie przyczynowo – skutkowe
- rozwój ruchowy
- rozwój kompetencji dotyczących rozpoznawania pór roku
- rozwój podstawowych kompetencji matematycznych

Materiały potrzebne do realizacji zajęć:

- Yoli – podstawa interaktywna – 619001
- YOLI - tafelki Cztery pory roku 619002
- YOLI - tafelki Gdzie są zwierzęta? 619005
- YOLI - tafelki Gimnastyka 619011
-

Style nauczania:

- Wzrokowo
- Kinestetycznie
- Dotykowo
- Słuchowo

Gry zostały zaprojektowane we współpracy z nauczycielami i pedagogami, obejmując tematy związane z rozwojem osobistym i społecznym, językiem, ruchem, kulturą, przyrodą oraz matematyką. Yoli zawiera aplikację, której jednak nie rekomendujemy do pracy w żłobkach. Niewątpliwym atutem Yoli jest brak ekranu!

Przebieg**Cztery Pory roku**

Podstawa edukacyjna gry

Doświadczanie różnic wynikających ze zmian pór roku to wyzwanie dla dzieci, które uczą się rozumieć związek między pogodą a ubiorem dopasowanym do panujących warunków atmosferycznych. Gra stwarza okazję do rozmowy o pogodzie, porach roku i tym, co się z nimi wiąże. Świadomość tego, jaki wpływ ma pogoda na ubiór oraz wykonywane aktywności pozwoli dzieciom nauczyć się mierzyć z codziennymi wyzwaniami.

Nauczyciel stawia przed dziećmi bazę Yoli oraz pudełko z konkretnymi tafelkami Yoli.

Rozmawia z dziećmi o porach roku i wymieniają je wspólnie, rozmawiają o warunkach atmosferycznych panujących w konkretnych porach roku. Następnie rozmawiają o aktywnościach, które można wykonywać latem, zimą, jesienią, wiosną. Po części wstępnej prosi dzieci, aby spośród tafelków znalazły ubrania lub aktywności pasujące do danej pory roku, lub pogody. To gracz decyduje, od którego tafelka rozpoczyna grę. Jeżeli układane tafelki pasują do tafelka wyjściowego, to będzie je można umieścić na podstawie. Jeżeli tafelki nie będą pasować, to zostaną zrzuczone z podstawy. Jest wiele wariantów ułożenia poprawnych tafelków, ponieważ niektóre elementy odzieży pasują do różnych rodzajów pogody, a różne rodzaje pogody pasują do więcej niż jednej pory roku, dlatego układaj śmiało! Uzupełnij podstawę tafelkami, wybierz kolejny tafelk główny i zacznij zabawę od nowa!

Gdzie są zwierzęta

Podstawa edukacyjna gry

Celem gry jest wzbudzenie ciekawości dzieci oraz lepsze zrozumienie natury. Gra poszerza wiedzę dzieci na temat różnych gatunków zwierząt oraz tego, gdzie można je spotkać. Poprzez zabawę i dyskusję dzieci mogą odkrywać, gdzie na wolności można znaleźć zwierzęta, ale również gdzie różne zwierzęta mogą spotkać się ze sobą. W ten sposób dzieci zaczynają rozumieć, w jaki sposób zwierzęta są ze sobą powiązane i pojmują przyrodę jako całość.

Rozpocznij grę od wybrania tafelka przedstawiającego miejsce zamieszkania lub przebywania zwierząt (jezioro, drzewo, krzaki, łąd, morze, powietrze), a następnie znajdź tafelki ze zwierzętami, które tam mieszkają. Tafelki z prawidłowymi odpowiedziami ułóż na podstawie. Jeżeli tafelki nie będą pasować do tafelka głównego, to zostaną one zrzuczone z podstawy.

Niektóre zwierzęta mogą żyć i przebywać w różnych miejscach, dlatego niektóre tafelki ze zwierzętami będą pasować do różnych miejsc zamieszkania. Tak samo do każdego tafelka z miejscem zamieszkania lub przebywania pasuje więcej tafelków ze zwierzętami niż jest miejsc na podstawie YOLI. Graj, dopóki nie zapełnisz podstawy, a następnie wybierz kolejny tafelki główny i zacznij zabawę od nowa.

4. Pomoce tradycyjne

Grupa wiekowa: 1 r.ż – 2 r.ż

Cele zajęć:

- rozwój pamięci słuchowej
- rozwój uwagi słuchowej i koncentracji
- stymulacja rozumienia mowy

Materiały potrzebne do realizacji zajęć:

- Onomatopeje – ćwiczenia sekwencji słuchowych
- Onomatopeje — karty prezentacji

Przebieg: - Onomatopeje Karty do prezentacji 199029

Dzieci siedzą na dywanie/w ławkach kolejno prosimy je na środek sali/klasy, gdzie losują jedną z kart i prosimy, aby zwerbalizowały onomatopeję z nim związaną (np. dziecko wylosowało pęknięty ba' ɹ, więc mówi TRACH) pozostałe dzieci starają się zgadnąć, co kolega ma na ilustracji. Co jakiś czas nauczyciel/prowadzący zabawę może zapytać „Pamiętacie, co miał/mówił...(tu imię dziecka, które wcześniej prezentowało już jakąś onomatopeję).

Przebieg: Onomatopeje – ćwiczenia sekwencji słuchowych 199028

zestawy do ćwiczeń sekwencji słuchowych

poziom I – 2 onomatopeje

- paski 1-5 – odgłosy zwierząt domowych
- paski 6-8 – zwierzęta natura
- paski 9-11 – przyroda – otoczenie
- paski 12-15 – dźwięki wydawane przez człowieka

Dołączone, do kompletów kart, zestawy – paski z sekwencjami symboli dźwięków są materiałem do ćwiczeń pamięci słuchowej. Zadaniem dziecka jest zapamiętanie podawanych przez nauczyciela/terapeutę sekwencji dźwięków, które nauczyciel prezentuje w kolejności przedstawionej na paskach i ułożenie takiej samej sekwencji z kart znajdujących się w zestawach „Piotruś”.

Po odwróceniu paska dziecko ma możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania. Pomoc stymuluje rozumienie mowy, rozwija słownictwo, ćwiczy uwagę słuchową i koncentrację. Jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności.