**Grupa „Motylki” 4-7 - latki**

Krąg tematyczny: Tajemnice komputerów i robotów

Temat dnia: Przygody duże i małe nie tylko na ekranie

Data: 24.04.2020

**Poniżej przesyłamy propozycje zabaw i ćwiczeń dla dzieci w domu:**

1. W mieście robotów – wysłuchanie opowiadania i rozmowa na jego temat. Czytamy dziecku opowiadanie: *W dalekiej krainie, za siedmioma górami, za ośmioma morzami znajdowało się miasto robotów. Miasto pełne było przeróżnych robotów, które żyły w nim już od bardzo dawna. Wszystkie roboty, aby mogły prawidłowo i sprawnie poruszać się, potrzebowały smaru. Roboty żyły w zgodzie, szanowały się i pomagały sobie w potrzebie. Nikomu niczego nie brakowało. Roboty potrafiły poradzić sobie z każdym problemem. Pewnego dnia ten ład został zburzony przez stworzenia nazywane przez roboty magnesami. Przyciągały one wszystko, co spotkały na swojej drodze, niszcząc przy tym miasto robotów. Roboty były zrozpaczone, ale postanowiły, że same wszystko odbudują. Mimo smutku i żalu zorganizowały zebranie, na którym obmyśliły plan odbudowy krainy. Roboty zaplanowały wszystko od początku. Odbudowały pocztę, kino, aptekę, dworzec, sklepy i restauracje. Na obrzeżach miasta roboty zbudowały swoje domki. Dzięki pracowitości i wytrwałości udało się im odbudować miasto. Zbudowały również centrum dowodzenia miastem, dzięki któremu mogły obserwować, czy nie zbliża się do niego zagrożenie, aby już nigdy więcej nie dopuścić do ataku Magnesów. Roboty postanowiły także wykonać osłonę antymagnesową, jednak nie wiedziały, który materiał nadawałby się do tego najlepiej. Testowały wszystko, dopóki nie odnalazły idealnego tworzywa, które uchroni je przed magnesami. Od tej pory roboty żyły w spokoju.*

Po wysłuchaniu opowiadania zadajemy dziecku pytania:

* Jak poruszają się roboty?,
* Czego potrzebowały, aby ruszać się sprawniej?
* Czy historia mogła się naprawdę wydarzyć?,
* Czy istnieją na naszej planecie miasta robotów?,
* Jakie budynki znajdowały się w mieście po odbudowaniu go na nowo?

1. Przyciąganie, odpychanie – zabawa badawcza zainspirowana opowiadaniem. Pytamy, z jakiego materiału mogły być zbudowane roboty i ich miasto, skoro przyciągał je magnes, a z jakiego materiału powinna zostać wykonana tarcza antymagnesowa. Następnie dajemy dziecku magnes i prosimy, aby sprawdziło, jak magnes reaguje na różne materiały. Dziecko może przykładać magnes do czego chce i sprawdzać reakcję – czy magnes przyciąga dany przedmiot, czy odpycha, czy w ogóle nie reaguje. Po przeprowadzeniu doświadczenia dziecko opowiada o swoich spostrzeżeniach. Może również wykonać „notatki naukowe” w formie rysunków lub zapisu literowego w zależności od możliwości dziecka, np. na jednej kartce dziecko rysuje/zapisuje, co magnes przyciągnął, na drugiej – czego nie przyciągnął. Pomagamy dziecku wysnuć wniosek: magnes przyciąga przedmioty wykonane z metalu, a zatem roboty i ich miasto były metalowe, a tarcza antymagnesowa może być zbudowana z plastiku, papieru czy drewna.
2. Ilustracja – zajęcia plastyczne, ćwiczenie motoryki małej. Proponujemy dziecku, aby narysowało ilustrację do wcześniej wysłuchanego opowiadania. Nie narzucamy konkretnej sceny. Dziecko wybiera fragment, który najlepiej zapamiętało, i próbuje przedstawić go, rysując kredkami.

1. Gazetowe zagadki – zabawa manualna. Dajemy dziecku fragmenty gazet. Dziecko zgniata, kształtując gazetę, tak aby przedstawiała jakiś przedmiot. Następnie określa, jakiego kształtu jest rzeźba oraz co może przedstawiać.
2. Kolorowe figury – zabawa organizacyjno- -porządkowa. Rozkładamy w różnych miejscach pokoju wycięte różnokolorowe figury geometryczne. Dziecko porusza się po pokoju. Na hasło, np. Koło – dziecko musi ustawić się przy najbliższym kole. Dla utrudnienia zadania można dodać do figur ich kolor, np. Niebieskie koło, wtedy dziecko musi stanąć obok wskazanego elementu (figury można wyciąć z gazet lub kolorowego papieru).
3. Kręta droga – zabawa ruchowa, ćwiczenie równowagi. Układamy ze sznurka krętą drogę po całym pokoju lub ogrodzie. Im droga bardziej kręta i urozmaicona (np. pod drzewami) tym więcej zabawy. Zadaniem dziecka jest iść śladem sznurka.
4. Zabawa w kodowanie – można wykorzystać plansze do kodowania z wyprawki, na końcu również znajdują się tabele do kodowania.









