



FunFloor

Interaktywna Podłoga

Pakiet EDU dla przedszkoli

Pakiet zgodny z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ
Ministra Edukacji Narodowej dla Przedszkoli

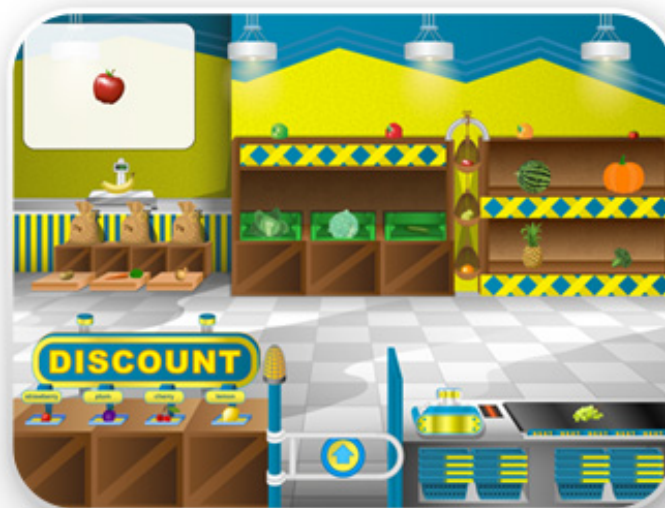


50 ANIMACJI EDUKACYJNYCH

1. Kształtowanie umiejętności społecznych dzieci: porozumiewanie się z dorosłymi i dziećmi, zgodne funkcjonowanie w zabawie i w sytuacjach zadaniowych.

1.1 Zabawa w sklep

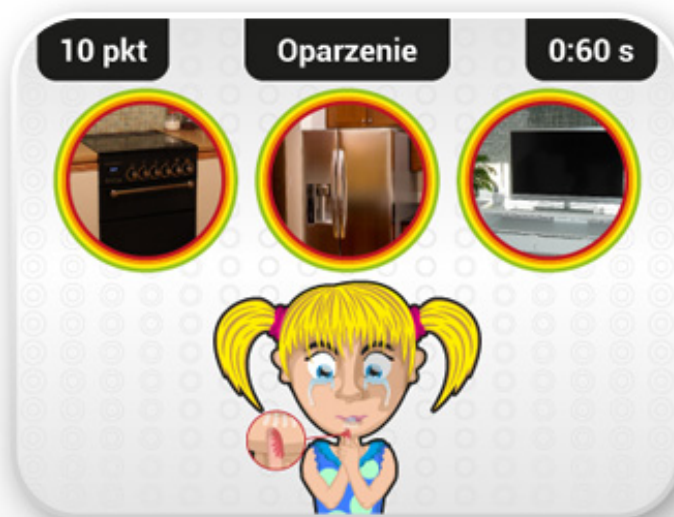
Wyświetlony jest sklep z owocami i warzywami. Na górze wyświetla się jeden z owoców lub warzyw np. jabłko. Do lady podchodzi dziecko będące klientem i robi zakupy mówiąc „Dzień dobry, poproszę jabłko”. Wówczas dziecko będące sprzedawcą ma odszukać i podać dany owoc lub warzywo. Sprzedawca mówi przy tym: "Proszę", klient odpowiada: "Dziękuję", po czym się żegnają. Podany owoc lub warzywo ładuje w koszyku na zakupy. Następnie do lady podchodzi kolejny klient i robi zakupy. W grze chodzi o prawidłowe obsłużenie wszystkich klientów.



1. Kształtowanie umiejętności społecznych dzieci: porozumiewanie się z dorosłymi i dziećmi, zgodne funkcjonowanie w zabawie i w sytuacjach zadaniowych.

1.2 Przyczyna i skutek

Na środku planszy pojawia się sytuacja przedstawiająca skutek i trzy możliwe przyczyny. Zadaniem jest poprawnie dopasować przyczynę do skutku. Im więcej poprawnych dopasowań tym więcej zdobytych punktów.



2. Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.

2.1 W łazience

Na środku pojawia się zabrudzona postać dziewczynki. Dookoła znajdują się: szczotka i pasta do zębów, mydło, szampon, patyczki do uszu i inne przedmioty. Na twarzy dziecka podświetlają się kolejno: zęby, włosy, policzki, uszy. Dziecko ma za zadanie umyć dziewczynkę wybierając odpowiednie artykuły. Gra kończy się w momencie kiedy dziewczynka jest czysta.



2. Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.

2. Przy stole

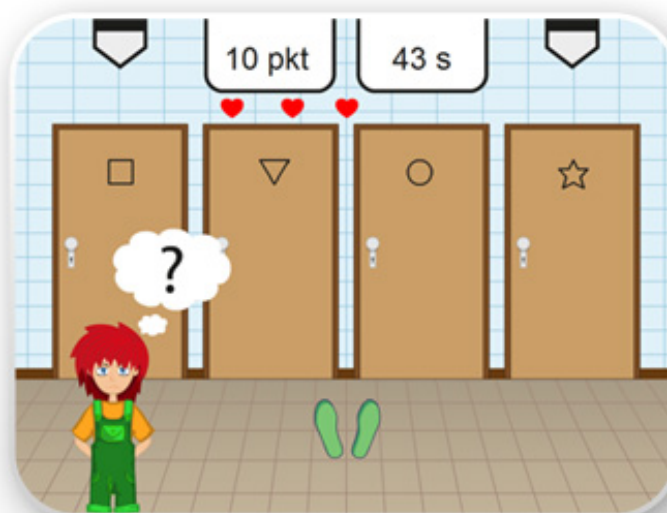
Nakrywanie do stołu. Na stole podświetlają się miejsca na: kubek, talerze i sztućce. Dziecko ma za zadanie wskazywać odpowiednie naczynia i sztućce i umieszczać je w odpowiednich miejscach na stole.



2. Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.

2.3 W toalecie

Wyświetla się postać dziewczynki i 4 drzwi do toalety. Na każdych drzwiach jest inny znak: kółko, trójkąt, kwadrat i gwiazdka. Zadaniem jest wskazać dziewczynce odpowiednie drzwi do toalety dla dziewczyn. Następnie pojawia się chłopiec, któremu trzeba wskazać odpowiednio oznaczone drzwi toalety dla chłopców. Gra trwa 30 sekund, każde poprawne wskazanie to dodatkowe punkty.



2. Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.

2.4 Ubieranie lalki

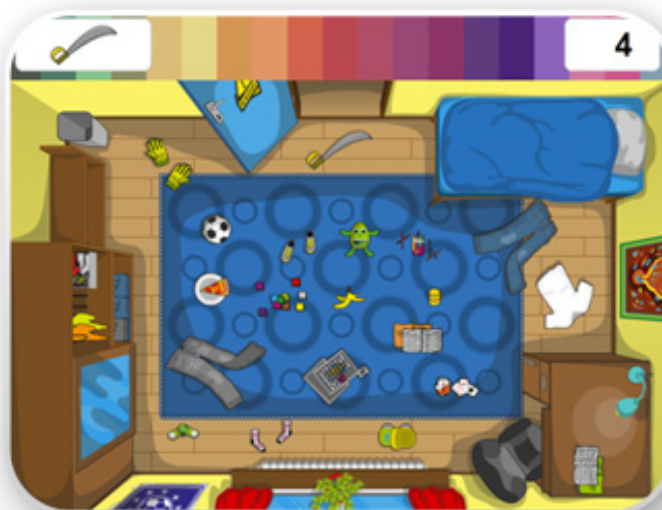
Na środku jest lalka. Dookoła niej rozmieszczone są 3 komplety ubrań. Każdy komplet składa się z bluzki, sukienki, butów, czapki. Każdy z trzech kompletów różni się kolorystycznie od dwóch pozostałych. Gra polega na tym żeby ubrać lalkę w jeden komplet ubrań. Wybieramy spośród rozmieszczonych ubrań elementy i ubieramy postać. Kolejno podświetlają się miejsca na lalce do których musimy dopasować ubranie.



2. Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.

2.5 Sprzątanie pokoju

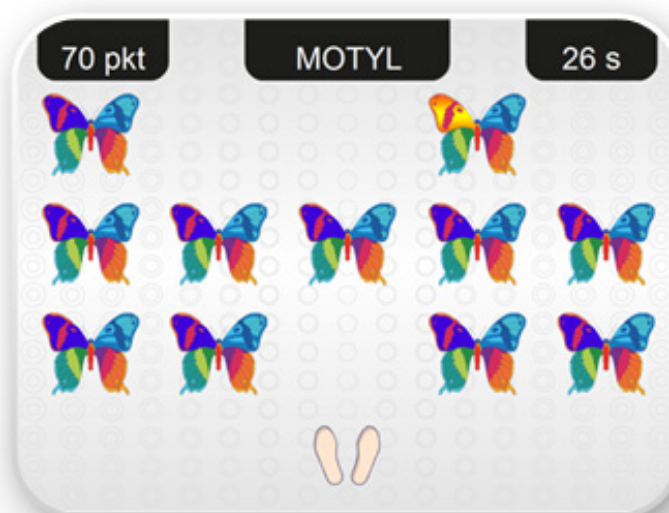
Widok pokoju z góry, wszędzie porozrzucone są różne przedmioty: buty, książki, kredki, ubrania, skórka od banana, zabawki, karty do gry, puzzle, ubrania, talerz, kubek itp. W lewym górnym rogu ekranu wyświetla się wzór przedmiotu, który trzeba odnaleźć i sprzątnąć. Kiedy na nim stajemy podświetla się i przenosi na swoje miejsce. Na górze wyświetla się zegar i odmierza czas. Zadaniem jest posprzątać cały pokój.



3. Wspieranie dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie i swojego otoczenia.

3.1 Znajdź niepasujący element

Na podłodze wyświetlonych jest kilka elementów, z których jeden różni się od innych. Trzeba się uważnie przyrzeć żeby go odnaleźć. Wskazujemy element wskazując na niego. Każdy poprawny wybór to dodatkowe punkty, po poprawnym wyborze wyświetla się kolejna plansza. Kolejne plansze mają różne stopnie trudności i wyświetlane są z różną ilością elementów. Zadaniem jest odszukać jak najwięcej niepasujących elementów w ciągu 60 sekund.



4. Wychowanie zdrowotne i kształtowanie sprawności fizycznej dzieci.

4.1 Owoce i warzywa

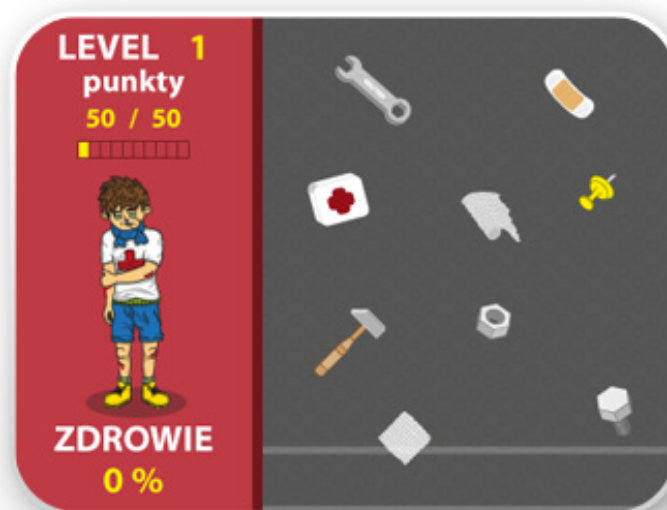
Z góry spadają owoce i warzywa. Dziecko ma za zadanie złapać ich jak najwięcej, każdy owoc lub warzywo to dodatkowe punkty. Pomiędzy nimi spadają inne przedmioty nie będące jedzeniem, których należy unikać. Jeśli złapiemy element nie będący jedzeniem tracimy jedno życie.



4. Wychowanie zdrowotne i kształtowanie sprawności fizycznej dzieci.

4.2 Wylecz dziecko

Po lewej stronie wyświetlona jest postać chorego chłopca. Z góry spadają lekarstwa, które trzeba łapać żeby go wyleczyć. Pomiędzy nimi spadają również inne przedmioty, których należy unikać. Jest 5 różnych poziomów: w pierwszym spadają opatrunki, po złapaniu 10 chłopiec ma zagojone rany. W drugim pasty do zębów, szczotki, znika obrzęk z zębów. W trzeciej chustki i krople do nosa, znika katar. W czwartej syropy i tabletki na gardło – znika mu zaczerwienienie wokół szyi. W ostatniej tabletki, zastrzyki, szczepionki i chłopiec zostaje ostatecznie wyleczony.



5. Wdrażanie dzieci do dbałości o bezpieczeństwo własne oraz innych.

5.1 Ewakuacja z budynku

Wyświetlony jest widok z góry poczekalni. Zadaniem jest jak najszybciej opuścić budynek, pomogą w tym strzałki wskazujące wyjście ewakuacyjne. Kiedy stajemy na strzałce następna pojawia się w innym miejscu, obraz przesuwa się odkrywając kolejne pomieszczenia kierując do wyjścia.



5. Wdrażanie dzieci do dbałości o bezpieczeństwo własne oraz innych.

5.2 Przejście przez ulicę

Wyświetlona jest ulica, po której jeżdżą samochody. Czekamy przed przejściem dla pieszych aż będzie zielone światło. Wówczas samochody stają i możemy bezpiecznie przejść na drugą stronę. Trzeba przejść jak najwięcej razy na drugą stronę w określonym czasie. Trzeba jednak uważać bo na ulicę można wejść tylko kiedy jest zielone światło.



5. Wdrażanie dzieci do dbałości o bezpieczeństwo własne oraz innych.

5.3 Uciekanie przed tygrysem

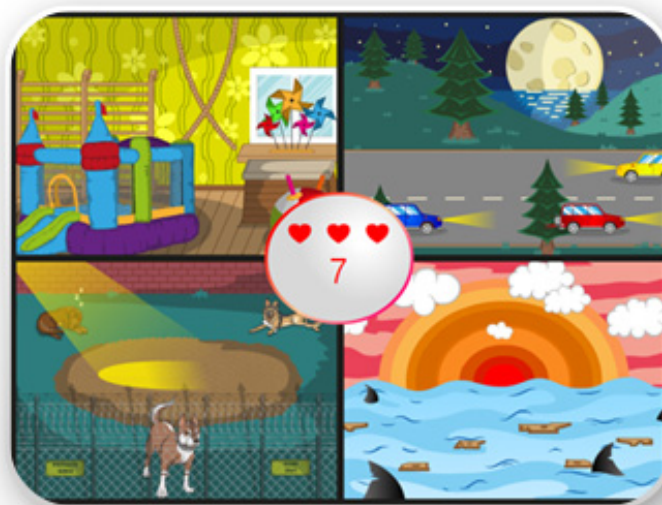
Na planszy pojawia się tygrys, który dopiero się obudził i nie jest w dobrym humorze, trzeba przed nim uciekać zanim nas złapie. Zadaniem jest zebrać przy okazji jak najwięcej skarbów, rozsypanych na łące. Jeśli tygrys złapie nas 3 razy kończymy grę. Skarby pojawiają się losowo w różnych miejscach.



5. Wdrażanie dzieci do dbałości o bezpieczeństwo własne oraz innych.

5.4 Bezpieczne miejsce do zabawy

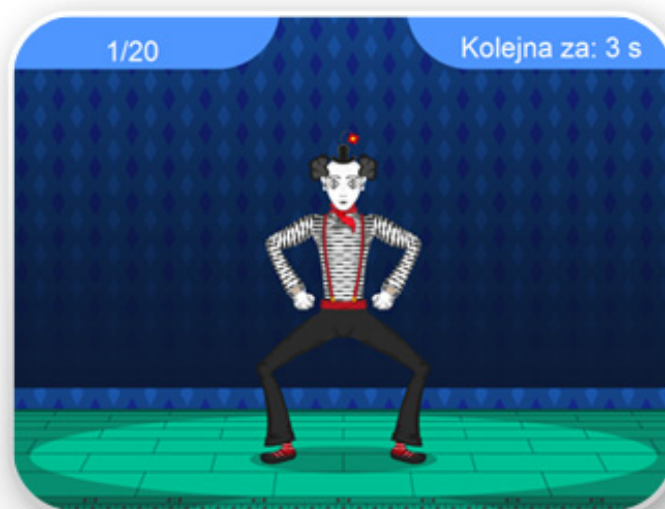
Ekran podzielony jest na 4 równe pola w jednym jest bezpieczny pokój do zabawy, w drugim ruchliwa ulica, po której jeżdżą samochody, w trzecim basen z pływającymi rekinami, w czwartym chodzą groźne psy. Zadaniem dzieci jest wybrać bezpieczne miejsce do zabawy. Po chwili rozmieszczenie pól się zmienia i dzieci znowu muszą odnaleźć bezpieczne miejsce i na nim usiąść. Trzeba się spieszyć, tak żeby każdy zdążył zmieścić się w bezpiecznym miejscu.



6. Wychowanie przez sztukę – dziecko widzem i aktorem.

6.1 Pantomima

Na środku wyświetla się postać mima. Mim robi różne miny i przybiera różne pozycje np. stanie na jednej nodze, przysiad, mostek itp. Zadaniem dzieci jest naśladować jego ruchy. Trzeba dokładnie przyjrzeć się mimowi by następnie odwzorować jego postawę zanim zmieni ją na inną.



7. Wychowanie przez sztukę – muzyka: różne formy aktywności muzyczno-ruchowej (śpiew, gra, taniec)

7.1 Perkusja

Na planszy umieszczona jest perkusja kiedy stajemy na poszczególne bębny i talerze, perkusja wydaje odpowiednie dźwięki.



7. Wychowanie przez sztukę – muzyka: różne formy aktywności muzyczno-ruchowej (śpiew, gra, taniec)

7.2 Kolorowe pianino

Na planszy wyświetlona jest kolorowa klawiatura, na której możemy grać melodie. Kiedy stajemy na klawiszach wydają odpowiadające im dźwięki. Dzieci najpierw śpiewają znaną piosenkę a później próbują odszukać jej pierwsze dźwięki na kolorowej klawiaturze.



7. Wychowanie przez sztukę – muzyka: różne formy aktywności muzyczno-ruchowej (śpiew, gra, taniec)

7.3 Instrumenty muzyczne

Na planszy wyświetlone są instrumenty muzyczne: gitara, trąbka, fortepian i saksofon. Kiedy stajemy na danym instrumencie zaczyna grać melodię. Prowadzący zajęcia wyznacza na jakim instrumencie gra które dziecko po czym robi szybką zmianę i dzieci zamieniają się instrumentami, wówczas każdy musi szybko odnaleźć swój instrument i wstuchać się w jego melodię.



8. Wychowanie przez sztukę – różne formy plastyczne.

8.1 Spadające obrazy

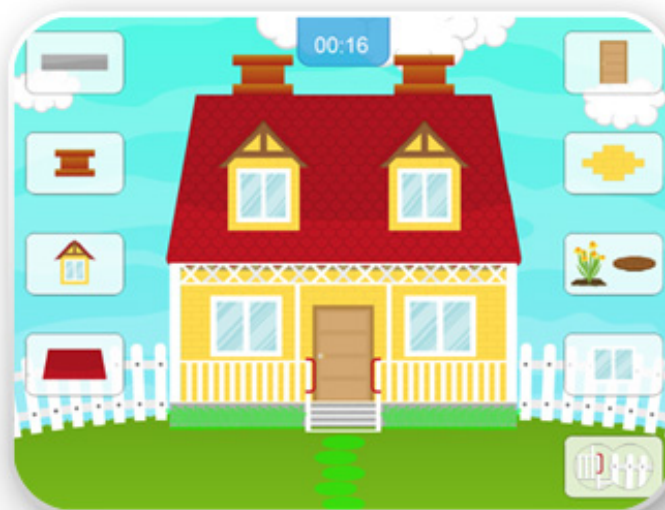
Na ścianie wiszą dzieła sztuki. Ściana podzielona jest na trzy części. Po lewej stronie są rysunki namalowane kredkami, na środku farbami a po prawej szkice ołówkiem. Po chwili niektóre obrazy zaczynają się kołysać. Trzeba na nich stanąć i uchronić je przed spadnięciem. Jeśli nie zdążymy, obraz spadnie. Zadaniem jest utrzymać obrazy jak najdłużej na ścianie. Dzieci opowiadają przy tej grze jakimi technikami wykonane zostały obrazy.



9. Wspomaganie rozwoju umysłowego dzieci poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie zainteresowań technicznych.

9.1 Budowanie domu

Na środku pojawiają się kontury domu, a dookoła umieszczone są poszczególne elementy: okna, cegły, drzwi, dachówka itp. Kolejno podświetlają się elementy domu, które mamy za zadanie wybudować, trzeba wskazać odpowiednie elementy żeby wybudować dom. Zaczynamy od stworzenia fundamentu, następnie stawiamy ściany z cegieł, wstawiamy drzwi i okna, w dalszej kolejności dobudowujemy dach, a na końcu ozdabiamy nasz dom kwiatami. Zegar wyświetlony na górze odmierza czas w jakim udało się wybudować dom.



10. Pomaganie dzieciom w rozumieniu istoty zjawisk atmosferycznych i w unikaniu zagrożeń.

10.1 Burza

Na planszy wyświetlony jest krajobraz i trzy domy. W pewnym momencie w jednym domu pojawia się skarb, naszym zadaniem jest go znaleźć. Po chwili przerwy skarb pojawia się w innym domu. W pewnym momencie na niebie pojawiają się chmury i zaczyna padać deszcz. Wówczas trzeba się szybko ukryć przed deszczem w jednym domu. Podczas deszczu nie można wyjść dzieciom z domu żeby nie zmoknąć i nie stracić swoich skarbów. Gra trwa 60 sekund, chodzi o zebranie jak największej liczby skarbów.



11. Wychowanie dla poszanowania roślin i zwierząt.

11.1 Zwierzęta

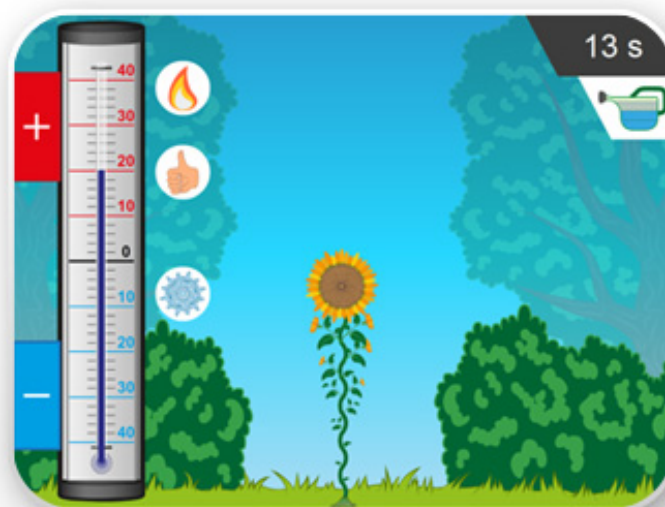
Na łące wyświetlone są 4 zwierzęta. Trzy z nich zabłądziły a tylko jedno jest w swoim naturalnym środowisku. Trzeba je odnaleźć i wskazać. Gra ma kilka różnych środowisk: świat podwodny, łąka, las, powietrze. W każdym miejscu wskazujemy odpowiednie zwierzęta.



11. Wychowanie dla poszanowania roślin i zwierząt.

11.2 Wyhoduj roślinę

Na łące rośnie mały kolorowy kwiat. Po lewej stronie wzdłuż krótkiego boku wyświetlony jest termometr. W losowych odstępach czasu temperatura rośnie lub maleje. Wówczas musimy utrzymać prawidłową temperaturę stając na znaku plus lub na znaku minus. Od czasu do czasu trzeba podlewać kwiatek, żeby nie usechł. Celem gry jest wyhodowanie dużego pięknego kwiatka.



11. Wychowanie dla poszanowania roślin i zwierząt.

11.3 Pory roku

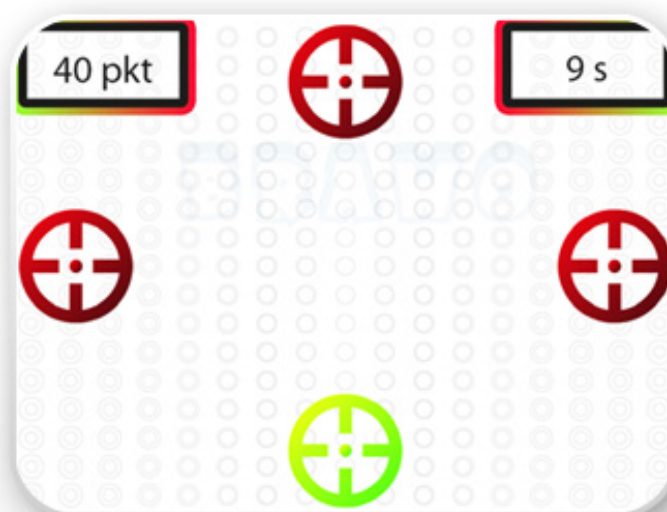
Wyświetlona jest łąka na niej wykopane dołki w ziemi. Kiedy zaczyna się wiosna naszym zadaniem jest zasadzić rośliny we wszystkich dołkach. Kiedy przychodzi lato i wszystkie rośliny urosły musimy je podlać. Następnie kiedy przychodzi jesień, z roślin opadają liście, które musimy zamieść. Natomiast w zimie naszym zadaniem jest dokarmić głodne zwierzęta, które wyszły ze swoich kryjówek.



12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.

12.1 Kierunki: lewo, prawo, góra, dół

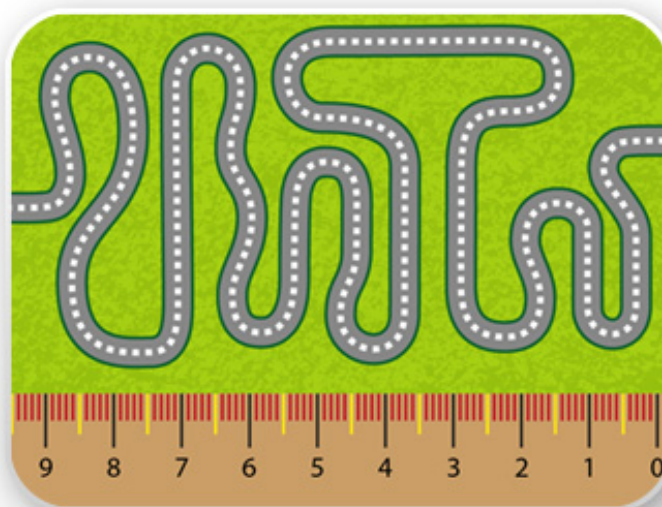
Na środku wyświetla się strzałka lewo, prawo, góra lub dół. Słyszemy komunikat np. „W lewo” i mamy za zadanie kierować się na lewa stronę ekranu. Kiedy już jest z lewej strony, wówczas na środku pojawia się następna strzałka np. „do góry” i musimy szybko dobiec na górę planszy. Gra trwa minutę, za każde dobrze wykonane polecenie są punkty.



12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.

12.2 Pomiary odległości

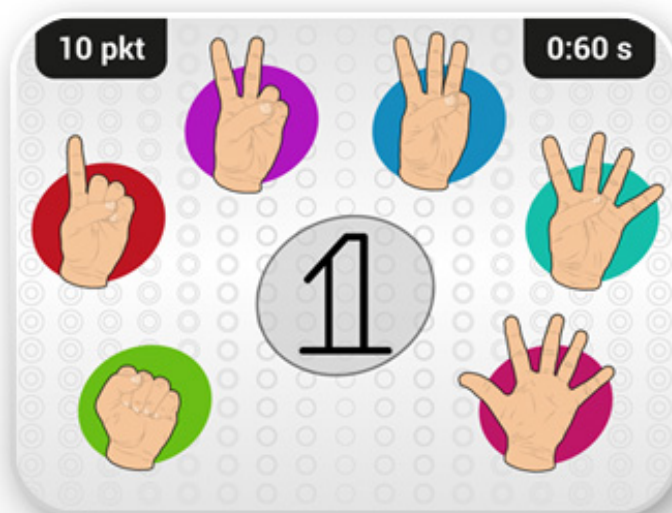
Na planszy wyświetlona jest linijka przez całą długość. Dzieci stają w rzędzie jedno dziecko za drugim, każde po kolei wchodzi na linijkę i odmierza długość stopkami. Na końcu każde zapamiętuje i mówi swój wynik. Następnie dzieci odmierzają odległości małymi i dużymi krokami. Ponad linijką wyświetlona jest ścieżka, po której dzieci też chodzą i porównują ilość stopek na ścieżce i na linijce.



12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.

12.3 Liczby od 1 do 5

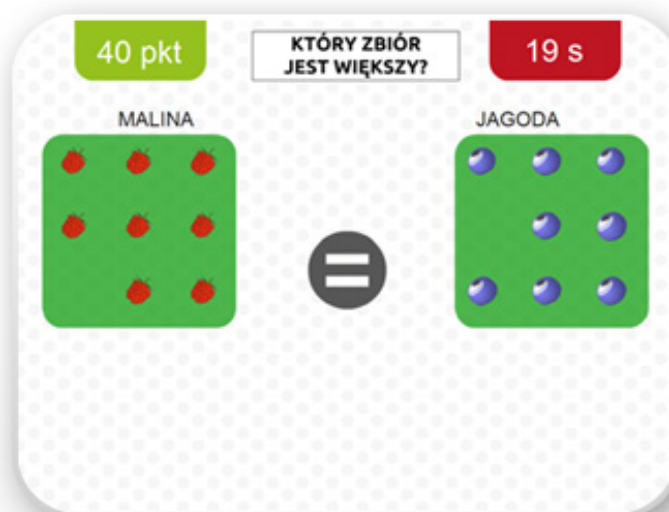
Na planszy wyświetlają się dłonie w 6 położeniach: dłoń zamknięta, dłoń z jednym palcem otwartym, dwoma, trzema itd. Na środku pojawia się cyfra od 0 do 5. Zadaniem jest wskazać dłoń, która odpowiada cyfrze na środku.



12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.

12.4 Zbiory liczbowe

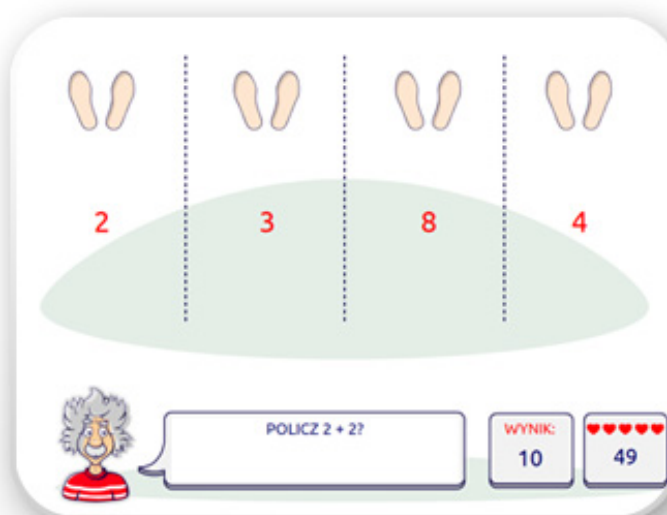
Wyświetlają się dwa zbiory owoców np. zbiór jabłek i pomarańczy. Mamy za zadanie policzyć elementy w każdym zbiorze i stanąć na większy z nich lub jeśli zbiory są równe stojemy na znaku równości. Każda poprawna odpowiedź to dodatkowe punkty. Mamy 30 sekund żeby udzielić jak najwięcej poprawnych odpowiedzi. W każdym ze zbiorów znajduje się maksymalnie 9 elementów.



12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.

12.5 Dodawanie i odejmowanie

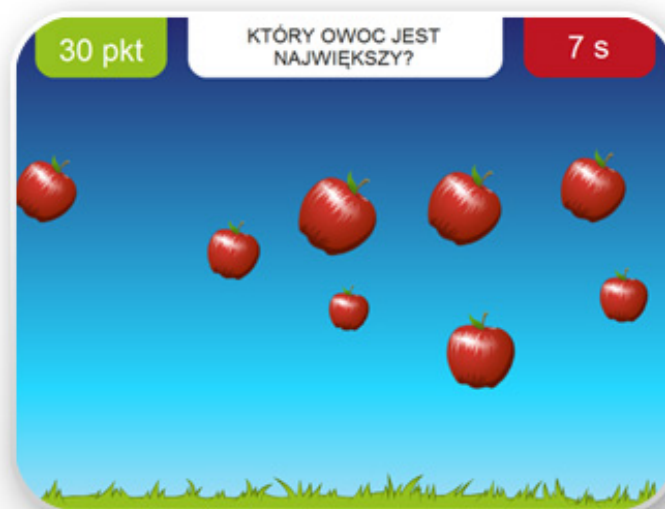
Na podłodze wyświetla się Einstein, który zadaje równania do obliczenia. W każdym z nich trzeba dodać lub odjąć do siebie pojawiające się liczby w równaniu i wybierać odpowiedni wynik. Po każdym pytaniu stajemy na Einsteinie, który zadaje nam następne zadanie. Każda dobra odpowiedź to dodatkowe punkty.



12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.

12.6 Który owoc jest największy?

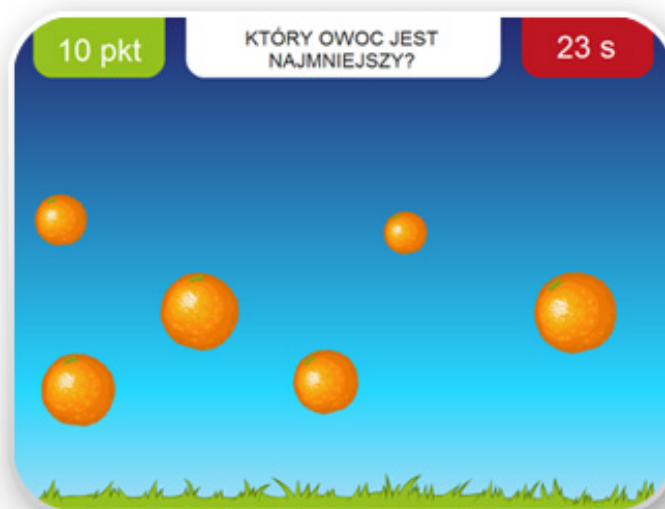
Na górze wyświetlone jest pytanie „Który owoc jest największy?”. Na planszy rozrzucone są owoce tego samego rodzaju np. same jabłka, różnych rozmiarów ułożonych nieregularnie i obróconych względem siebie. Gdy czas startuje musimy odszukać i wskazać największy owoc spośród wszystkich. Kiedy poprawnie wskażemy owoc, dostajemy punkty i przechodzimy do następnej planszy. Gra trwa 60 sekund i polega na zdobyciu jak największej ilości punktów.



12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.

12.7 Który owoc jest najmniejszy?

Na górze wyświetlone jest pytanie „Który owoc jest najmniejszy?”. Na planszy rozrzucone są owoce tego samego rodzaju np. same jabłka, różnych rozmiarów ułożonych nieregularnie i obróconych względem siebie. Gdy czas startuje musimy odszukać i wskazać najmniejszy owoc spośród wszystkich. Kiedy poprawnie wskażemy owoc, dostajemy punkty i przechodzimy do następnej planszy. Gra trwa 60 sekund i polega na zdobyciu jak największej ilości punktów.



12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.

12.8 Kto jest najwyższy?

Na scenie stoi kilka osób różnej wysokości i wyświetla się polecenie „KTO JEST NAJWYŻSZY?”. Po lewej stronie na górze wyświetlony jest czas po prawej ilość punktów. Naszym zadaniem jest wybrać odpowiednią postać. Jeśli wybór jest prawidłowy na scenie pojawiają się następne osoby. Gra trwa 30 sekund, w tym czasie trzeba wskazać jak najwięcej razy odpowiednią postać.



12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.

12.9 Kto jest najniższy?

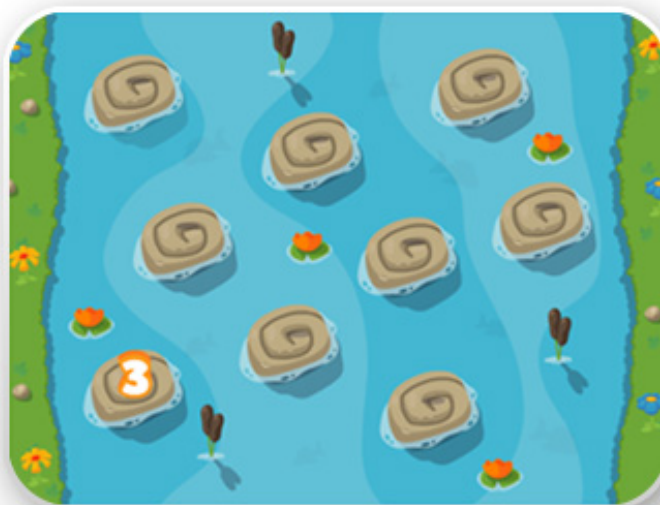
Na scenie stoi kilka osób różnej wysokości i wyświetla się polecenie „KTO JEST NAJNIŻSZY?”. Po lewej stronie na górze wyświetlony jest czas po prawej ilość punktów. Naszym zadaniem jest wybrać odpowiednią postać. Jeśli wybór jest prawidłowy na scenie pojawiają się następne osoby. Gra trwa 30 sekund, w tym czasie trzeba wskazać jak najwięcej razy odpowiednią postać.



12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.

12.10 Cyferki

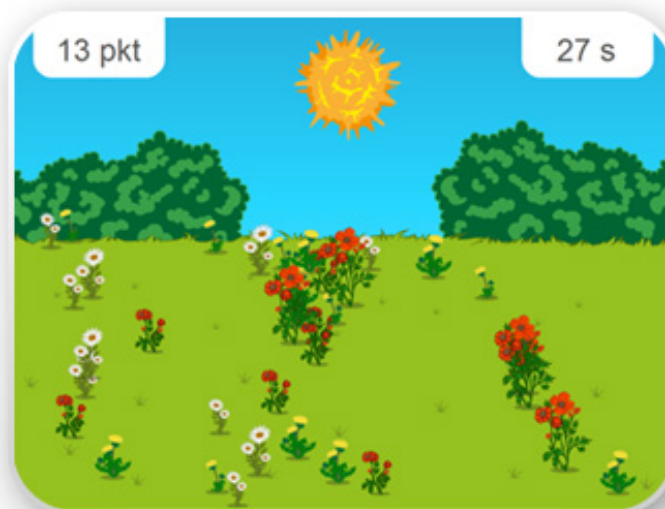
Na planszy rozmieszczonych jest kilkanaście kamieni, na jednym z nich pojawia się cyfra 9. Zadaniem jest odszukać cyfrę i na niej stanąć, wtedy na innym kamieniu pojawia się cyfra 8, później 7 itd. Kiedy jedna osoba zbiera cyferki cała grupa odlicza głośno i wskazuje gdzie się pojawiają kolejne. Trzeba zebrać wszystkie cyferki aż do zera.



12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.

12.11 Dzień i noc

Na planszy wyświetlony jest krajobraz. Kiedy gra startuje, z lewej strony wstaje słońce i porusza się po niebie od lewej do prawej strony. W tym czasie zbieramy rosnące na łące kwiatki. Gdy słońce zachodzi nastaje noc i wtedy schodzimy z planszy i „idziemy spać”. W tym czasie nie można wejść na planszę. Księżyc wędruje z lewej strony do prawej po całym niebie. Kwiatki możemy zbierać dopiero kiedy słońce znowu wzejdzie. Kwiatków jest bardzo dużo, na górze wyświetlona jest ilość punktów. Gra trwa 60 sekund.



13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).

13.1 Detektywi w sklepie

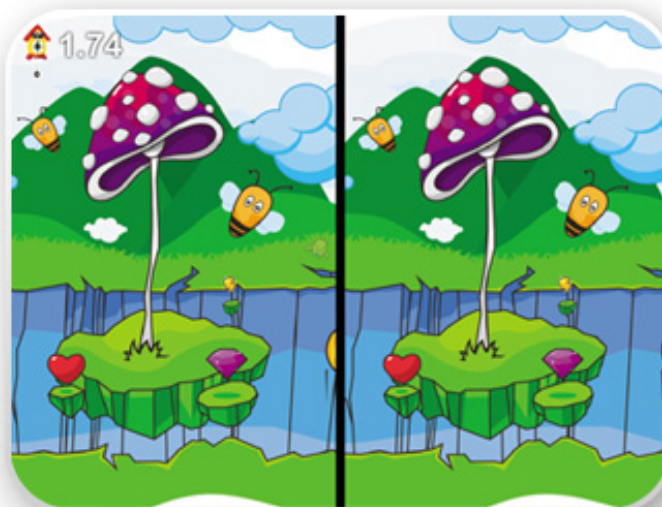
Na planszy wyświetlony sklep z półkami, na których umieszczone są różne artykuły spożywcze. Pomiedzy nimi pochowaly się literki, które musimy odszukać żeby wrócić na swoje miejsce w alfabecie. Szukamy w odpowiedniej kolejności patrząc na wzór w lewym górnym rogu, dzięki temu każda literka trafi na swoje miejsce.



13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).

13.2 Znajdź różnice

Na planszy wyświetlone są dwa obrazki. Na pierwszy rzut oka obydwa wyglądają identycznie, jednak różnią się dwoma szczegółami. Wygrywa ten kto pierwszy znajdzie różnice między obrazkami. Po znalezieniu różnic wyświetla się kolejny obrazek.



13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).

13.3 Rozpoznaj kształty

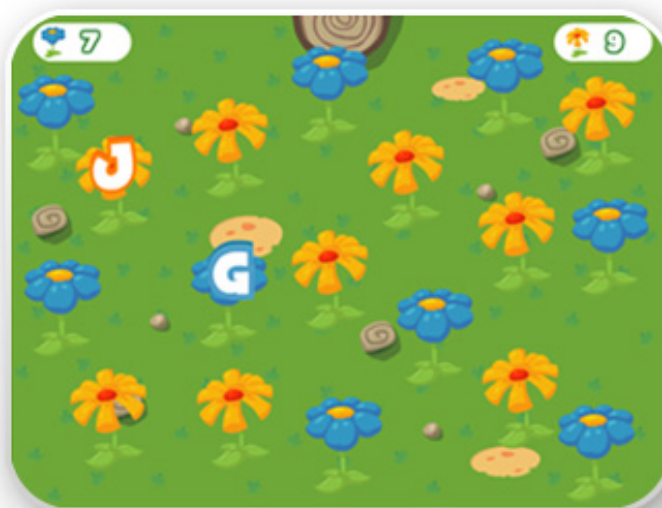
Na górze planszy wyświetlone są w rzędzie kształty różnych zwierząt i postaci, a w lewym dolnym rogu pojawia się kolorowy wzór. Zadaniem jest odnaleźć i wskazać kształt pasujący do wyświetlonego wzoru.



13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).

13.4 Literki

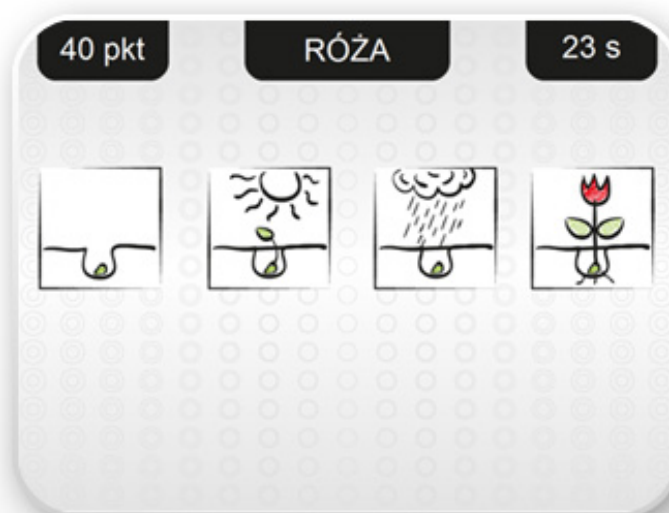
Gra na dwie osoby. Na planszy rozmieszczonych jest kilkanaście kwiatków, jedne z nich są pomarańczowe a drugie niebieskie. Na początku pojawiają się dwie literki A, jedna pomarańczowa, a druga niebieska. Kiedy na niej staniemy pojawia się literka B itd. Jedna osoba zbiera pomarańczowe literki, a druga niebieskie. Wygrywa ten, kto pierwszy zbierze cały alfabet.



13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).

13.5 Historyjki

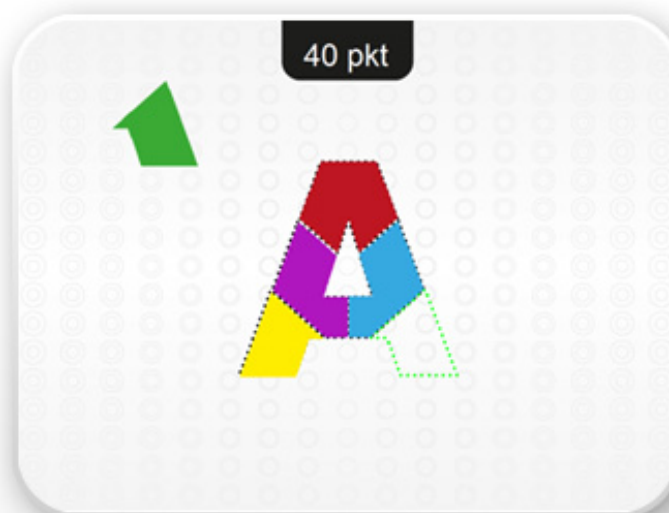
Na podłodze pojawiają się 4 obrazki, które tworzą historyjkę. Zadaniem jest wskazać kolejność obrazków w taki sposób, żeby utworzyły historyjkę. Jak dziecko staje na prawidłowym obrazku on podświetla się i pojawia się jego numer. Gdy dziecko prawidłowo wskaże kolejność wszystkich obrazków, wówczas układają się one w prawidłowej kolejności. Na końcu dziecko ma za zadanie swoimi słowami opowiedzieć historyjkę. Są 4 różne historyjki.



13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).

13.6 Literkowe puzzle A-F

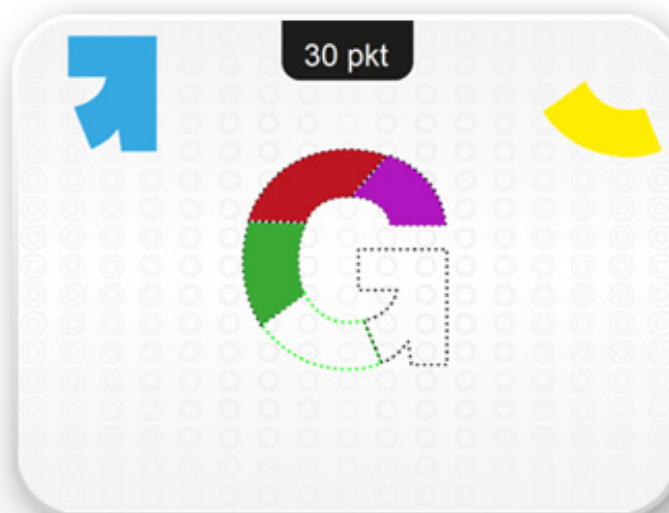
Na środku wykropkowany jest wzór litery, podzielonej na 5 wykropkowanych elementów. Dookoła litery rozmieszczone są wycięte kolorowe elementy tej litery. Kolejno podświetlają się wykropkowane części na literze, musimy dopasować powycinane elementy, które wypełniają kolejno literkę wyświetloną na środku. Każda poprawnie dopasowana literka to dodatkowe punkty. Po ułożeniu całej litery pojawia się kolejna literka alfabetu. W tej grze poznajemy literki A-F.



13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).

13.7 Literkowe puzzle G-L

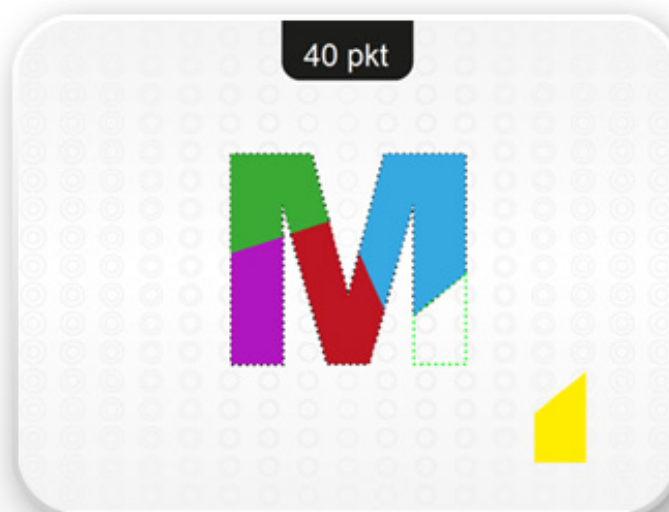
Na środku wykropkowany jest wzór litery, podzielonej na 5 wykropkowanych elementów. Dookoła litery rozmieszczone są wycięte kolorowe elementy tej litery. Kolejno podświetlają się wykropkowane części na literze, musimy dopasować powycinane elementy, które wypełniają kolejno literkę wyświetloną na środku. Każda poprawnie dopasowana literka to dodatkowe punkty. Po ułożeniu całej litery pojawia się kolejna literka alfabetu. W tej grze poznajemy literki G-L.



13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).

13.8 Literkowe puzzle M-S

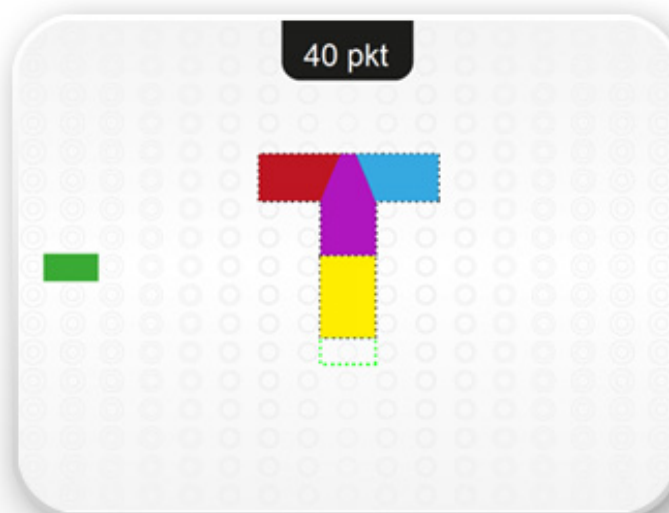
Na środku wykropkowany jest wzór litery, podzielonej na 5 wykropkowanych elementów. Dookoła litery rozmieszczone są wycięte kolorowe elementy tej litery. Kolejno podświetlają się wykropkowane części na literze, musimy dopasować powycinane elementy, które wypełniają kolejno literkę wyświetloną na środku. Każda poprawnie dopasowana literka to dodatkowe punkty. Po ułożeniu całej litery pojawia się kolejna literka alfabetu. W tej grze poznajemy literki M-S.



13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).

13.9 Literkowe puzzle T-Z

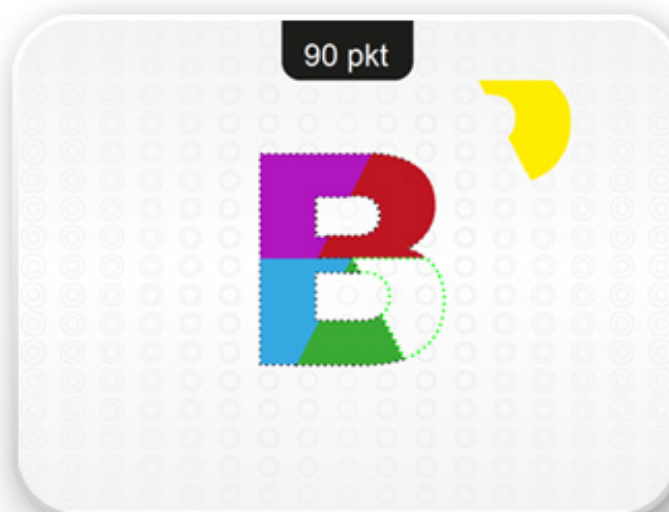
Na środku wykropkowany jest wzór litery, podzielonej na 5 wykropkowanych elementów. Dookoła litery rozmieszczone są wycięte kolorowe elementy tej litery. Kolejno podświetlają się wykropkowane części na literze musimy dopasować powycinane elementy, które wypełniają kolejno literkę wyświetloną na środku. Każda poprawnie dopasowana literka to dodatkowe punkty. Po ułożeniu całej litery pojawia się kolejna literka alfabetu. W tej grze poznajemy literki T-Z.



13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).

13.10 Literkowe puzzle A-Z

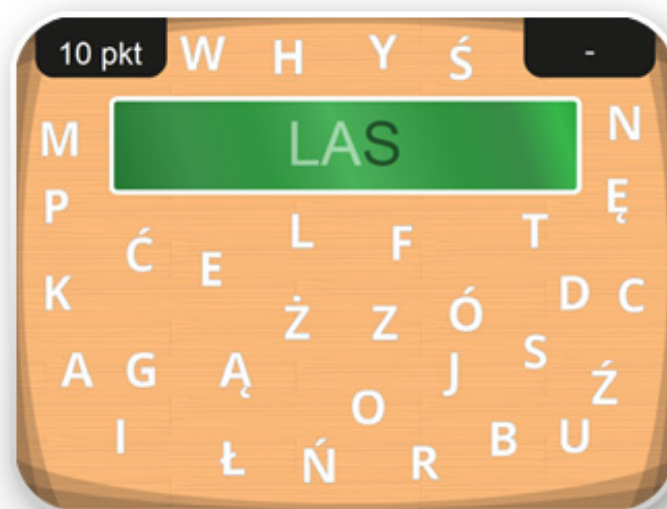
Na środku wykropkowany jest wzór losowej litery z alfabetu, podzielonej na 5 wykropkowanych elementów. Dookoła litery rozmieszczone są wycięte kolorowe elementy tej litery. Kolejno podświetlają się wykropkowane części na literze i musimy dopasować powycinane elementy, które wypełniają kolejno literkę wyświetloną na środku. Każda poprawnie dopasowana literka to dodatkowe punkty. Po ułożeniu całej litery pojawia się losowo wybrana inna literka alfabetu. W tej grze poznamy literki A-Z.



13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).

13.11 Dopasuj literki w słowie

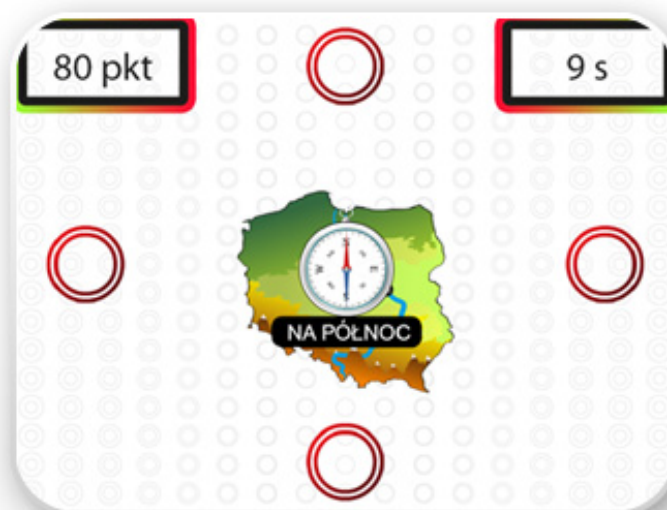
Na środku wyświetlony jest wykropkowany wyraz np. PIES, dookoła porzrzucone są literki wchodzące w jego skład. Kolejno podświetlają się wykropkowane literki w słowie. Zadaniem jest dopasować odpowiednie literki, które wypełniają wyraz na środku. Następnie pojawia się następny napis. Napisy są różnej długości od 3-literowych na poziomie łatwiejszym do 11-literowych np. PRZEDSZKOLE.



14. Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne.

14.1 Kierunki geograficzne: północ, południe, wschód, zachód

Na planszy wyświetlona jest mapa Polski. Na mapie zaznaczone są góry i morze. Na środku pojawia się strzałka wskazująca jeden z kierunków i pojawia się komunikat tekstowy np „na północ”, mamy za zadanie stanąć na górnym obszarze planszy, następnie słyszymy inny komunikat np. „na wschód” i podążamy w odpowiednim kierunku na wschód. Gra trwa 60 sekund, przy każdym poprawnie wykonanym poleceniu zdobywamy punkty.



14. Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne.

14.2 Zawody: policjant, strażak, lekarz

Na środku planszy wyświetlają się trzy postacie: policjant, strażak i lekarz. Słyszemy polecenie: „Gdzie jest policjant?”, po czym mamy za zadanie wskazać policjanta, następnie wybrana postać przesuwa się na górę ekranu a na środku wyświetlają się: karetka, wóz strażacki i radiowóz. Naszym zadaniem jest wybrać pojazd pasujący do policjanta. Następnie pojawiają się atrybuty: słuchawki lekarskie, czapka policjanta i kask strażacki. Kiedy poprawnie dopasujemy auto i atrybut do każdej postaci, wyświetla się plansza ze wszystkimi postaciami.



14. Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne.

14.3 Odkryj Polskie miasta

Na mapie wyświetlona jest mapa Polski. Nad mapą pojawia się nazwa miasta np. Lublin jednocześnie słyszymy wypowiedzaną nazwę miasta. Zadaniem jest wskazać na mapie położenie danego miasta. Kiedy poprawnie wskażemy położenie miasta na mapie, wówczas z lewej strony wyświetlają się zabytki i kojarzące się z danym miastem, o których może opowiedzieć wychowawca.



14. Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne.

14.4 Rozpoznaj flagi

Na dole planszy wyświetla się nazwa kraju, a na górze w rzędzie rozmieszczone są losowo flagi również innych państw. Zadaniem jest wskazać odpowiednią flagę. Po dopasowaniu flagi wyświetla się 5 pytań dotyczących danego kraju.

