

Miesięczny plan pracy – październik gr VII

Cele ogólne:

- rozwijanie słownika czynnego dzieci – poznanie i poszerzenie znaczenia pojęć *wrażliwość*, *zdrowie* jako wartości; poznawanie nowych pojęć, np. *hibernacja*; różnicowanie nazw owoców i drzew owocowych; poznanie nazw wybranych grzybów jadalnych, rozumienie homonimów (*kozak*, *kurka*);
- swobodne wypowiedzianie się na różnorodne tematy – prezentowanie swojego zdania, uzasadnianie wyboru, przedstawianie wyników obserwacji;
- kształtowanie umiejętności słuchania i budowania wypowiedzi poprawnej gramatycznie; posługiwanie się wszystkimi częściami mowy; kształtowanie umiejętności dokonywania analizy i syntezy sylabowej oraz głoskowej, rozwijanie wrażliwości słuchowej;
- zapoznanie z literami **m**, **M**, **l**, **L**, **t**, **T**, **i**, **I**; wskazywanie liter wśród innych, czytanie w izolacji, w prostych sylabach, wyrazach, czytanie prostych tekstów słowno-obrazkowych;
- zachęcanie do słuchania i stosowania słów, zwrotów, piosenek w języku angielskim;
- rozwijanie umiejętności matematycznych – kształtowanie umiejętności poprawnego przeliczania, ustawianie liczmanów do przeliczania, klasyfikowanie przedmiotów wg 2 cech; wprowadzenie cyfr **1**, **2** jako symboli liczb, dodawanie i odejmowanie na konkretnych;
- budzenie zainteresowania światem przyrody i jego znaczeniem dla życia i zdrowia człowieka, wdrażanie do szanowania przyrody, budowanie więzi emocjonalnej z przyrodą, rozwijanie wrażliwości na piękno jesiennej przyrody – sposoby zwierząt na przetrwanie zimy (leśne ssaki, zwierzęta egzotyczne, owady), uświadamianie konieczności niesienia pomocy zwierzętom w przetrwaniu zimy, rola owoców i warzyw dla zdrowia, poznanie sposobów ich przechowywania w okresie zimowym, wykorzystanie materiału przyrodniczego do dekoracji;
- poznanie parku i lasu jako ekosystemów;
- dostrzeganie korzyści z zasobów leśnych (bogactwo grzybów), rozumienie znaczenia lasu w życiu zwierząt; dostrzeganie piękna i uroku lasu (barwy, zapachy), czerpanie radości z obcowania z przyrodą (spacery po lesie, zbieranie grzybów);
- kształtowanie u dzieci postaw prozdrowotnych – zwracanie uwagi na ubieranie się stosownie do pogody, wdrażanie do zdrowego odżywiania się, spożywania owoców i warzyw w formie surowej i lekko przetworzonej (surówki, sałatki, warzywa gotowane), zachęcanie do próbowania warzyw mniej znanych;
- rozwijanie sprawności manualnej i grafomotorycznej: nawlekanie, nawijanie, cięcie nożyczkami po liniach, naklejanie, rysowanie po śladzie, w tunelu, w liniaturze, w kratce; komponowanie z materiału przyrodniczego;
- rozwijanie wrażliwości muzycznej dzieci – poznanie piosenek „Jesienny kujawiaczek” i „Przepis na zdrowie”, „Małgorzata”, „Lena”, „Tomasz”, „Iza”, określanie nastroju muzyki, akcentowanie pierwszej miary taktu, powtarzanie i kontynuowanie rytmów, akompaniowanie rówieśnikom do śpiewu, rytmiczne poruszanie się w przestrzeni w określonych układach (koło, rząd, rozsypka), improwizowanie ruchem muzyki, melodyjne i ładne śpiewanie piosenek;
- rozwijanie koordynacji ruchowo-słuchowo-wzrokowej,
- rozwijanie myślenia logicznego w zabawach z kodowaniem;
- rozwijanie umiejętności plastycznych dzieci podczas malowania, rysowania, komponowania z materiału przyrodniczego;
- rozwijanie kreatywności dzieci podczas zabaw konstrukcyjnych, muzycznych, plastycznych, słownych (tworzenie opowiadań, stawianie hipotez, snucie przypuszczeń), umiejętności wyrażania emocji w formie plastycznej, muzycznej, ruchowej;
- rozwijanie umiejętności dziecka w zakresie współpracy w grupie: podejmowanie prób przezwycięzania nieśmiałości, czerpanie radości ze wspólnej zabawy, rozstrzyganie nieporozumień i konfliktów we właściwy sposób (rozmowa, negocjacja, kompromis), panowanie nad trudnymi emocjami;
- wzmacnianie poczucia własnej wartości dziecka w sytuacji zabawy: rozwijanie samodzielności we wszystkich obszarach, czerpanie radości z wykonywanych prac i ich efektów;
- zwracanie uwagi na utrzymanie ładu i porządku wokół siebie – wygląd osoby i miejsca zabawy.

Działania na cały miesiąc:

- zabawy dowolne w kąciakach tematycznych wg zainteresowań i inwencji dzieci przy niewielkim wsparciu N.; poznawanie otoczenia, zachęcanie do różnej aktywności; zwracanie uwagi na budowanie właściwych relacji pomiędzy dziećmi opartych na wzajemnym szacunku i współpracy; szanowanie przyjętych zasad, norm zabawy i prawa korzystania z zabawek przez wszystkie dzieci, wdrażanie do odkładania zabawek na wyznaczone miejsce;
- rozwijanie przedsiębiorczości przez np. decydowanie o zagospodarowaniu i aranżowanie przestrzeni w sali, wspólne tworzenie okazjonalnych kąciaków tematycznych;
- stwarzanie atmosfery życzliwości i akceptacji przez powitanki, np. „Na nowy dzień”, „Hop, hop, hop”;
- kształtowanie codziennych nawyków higienicznych – samodzielne korzystanie z toalety, mycie rąk po skorzystaniu z toalety, po zabawie i przed posiłkiem;
- wdrażanie do samodzielności przez przygotowanie stolików do posiłków, zajęć, sprzątanie po posiłkach, zabawie, zajęciach, samodzielne ubieranie się i rozbieranie podczas wyjść poza budynek, wybieranie potrzebnych narzędzi i materiałów do zabaw;
- codzienny pobyt na świeżym powietrzu – spacer w okolicy przedszkola, obserwowanie środowiska społecznego i przyrodniczego w najbliższej okolicy, obserwacja prac ogrodniczych w ogródkach przydomowych, wdrażanie do samodzielności w codziennych czynnościach samoobsługowych;
- zabawy ruchowe w ogrodzie przedszkolnym: „Wiewiórki zbierają szyszki” , „Kto najbliżej” , „Piłka”;
- zestawy ćwiczeń porannych ogólnorozwojowych,
- zestawy ćwiczeń gimnastycznych ogólnorozwojowych

Tydzień V. Idzie jesień przez świat

Temat dnia	Formy aktywności dzieci	Cele dnia. Dziecko:	Realizacja podstawy programowej	Uwagi
1. Świat wokół nas	<ul style="list-style-type: none"> • „Liście” – zabawa dydaktyczna, ćwiczenie orientacji w przestrzeni. • „Wycieczka” – rozmowa o wrażliwości na podstawie opowiadania Joanny Chmielewskiej. • „Przewodniki” – zabawa dydaktyczna. • „Wycieczka” – opowieść ruchowa na podstawie opowiadania. • „Zapraszam cię do...” – scenki dramatyczne. • „Posągi” – zabawa ruchowa z wykorzystaniem gumy krawieckiej. • Praca z KP rozmowa na temat ilustracji, poszerzanie słownika czynnego dzieci, ćwiczenia w budowaniu wypowiedzi, zmiana zachowań negatywnych na pozytywne. • „Jaki jest?” – zabawa rozwijająca słownik dzieci. • „Małgorzata” – nauka piosenki; „Porymujmy” – ćwiczenie komunikacji; „Chodźmy jak...” – ćwiczenia ruchowe i ruchowo-słuchowe; • „Spacer Pani Jesieni” – zabawa ruchowa, ćwiczenia ortofoniczne. 	<ul style="list-style-type: none"> – posługuje się pojęciami określającymi położenie przedmiotów w przestrzeni: <i>za, pod, nad, przed, za, obok</i> oraz kierunki w przestrzeni; – wyjaśnia znaczenie pojęcia <i>wrażliwość</i> w odniesieniu do walorów i piękna jesiennego krajobrazu oraz <i>przewodnik</i>; – aktywnie uczestniczy w zabawach ruchowych i ruchowo-rytmicznych; – podejmuje próby przewyższania nieśmiałości podczas odgrywania scenek dramatycznych; – wypowiada się zdaniami na temat ilustracji oraz udzielając odpowiedzi na pytania; – nazywa osoby, przedmioty, czynności relacje na ilustracji; – dokonuje oceny zachowania; – śpiewa piosenkę „Małgorzata”; – układa rym do słowa mama; 	<p>I.1, 2, 3, 5, 6, 8, 9 II.11 III. 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9 IV.1, 2, 3, 5, 7, 11, 18, 19, 21</p>	

<p style="text-align: center;">2. Jesienny spacer</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Ułóż zdanie” – zabawa językowa; układanie zdań, przeliczanie wyrazów w zdaniu. • „Jawor, jawor” – tradycyjna zabawa ruchowa. • „M jak most” – wprowadzenie liter m, M. • „M jak marsz” – zabawa ruchowa. • „Mosty, mostki i mosteczki” – zabawy konstrukcyjne. • Praca z KP – analiza i synteza słuchowa wyrazów, ćwiczenia w wyodrębnianiu głoski <i>m</i> w nagłosie i wygłosie, rozpoznawanie kształtu litery, odczytywanie sylab i wyrazów. • „Gazetowe paski” – ćwiczenia ruchowo-słuchowe, „Litera M” – ćwiczenia ruchowo-słuchowo-wzrokowe. Uczenie się wielozmysłowe. Niegraficzne odtwarzanie wzoru. Graficzne odtwarzanie wzoru. Wystawa prac. • Praca z KP – rysowanie po kreskach i po śladzie, kreślenie w powiększonej liniaturze, ćwiczenia grafomotoryczne. • „Na spacer” – zabawa ruchowa oparta na metodzie opowieści ruchowej. • „Na jesiennym spacerze” – zabawa plastyczna. Malowanie farbami plakatowymi do utworu „Marsz turecki” W.A. Mozarta. 	<ul style="list-style-type: none"> – przelicza wyrazy w zdaniu; – dokonuje analizy słuchowej wyrazów; – wyróżnia głoskę <i>m</i> w wyrazach; – wskazuje litery <i>m, m</i> w wyrazach; – czyta sylaby z poznanymi literami; – współpracuje z innymi dziećmi w zabawach konstrukcyjnych, tanecznych, ruchowych; – wykonuje rytmiczne ruchy do piosenki „Małgorzata”; – rozwija koordynację słuchowo-wzrokowo-ruchową podczas wodzenia po śladzie i kreślenia litery <i>m, M</i>; – wyraża swoje odczucia i wrażenia za pomocą pracy plastycznej. 	<p>I.1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 II. 2, 3, 7, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV.1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 19</p>	
--	--	--	---	--

<p style="text-align: center;">3. Zbieramy skarby jesieni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Szał Pani Jesieni” – zabawa dydaktyczna, układanie rytmów. • „Podarunki Pani Jesieni” – zabawy matematyczne. Klasyfikowanie. • „Zapasy wiewiórek” – zabawa dydaktyczna. Przeliczanie, porównywanie liczebności. • „Wietrzyk i liście” – zabawa ruchowa. • Praca z KP – kształtowanie umiejętności liczenia, wdrażanie do poprawnego, dokładnego przeliczania, porównywanie liczebności. • „Dary jesieni” – wycieczka do parku. Ustalanie zasad właściwego zachowania. Zwrócenie uwagi na estetyczne walory otoczenia. Zbieranie materiału przyrodniczego. • „Gra w kolory” – zabawa ruchowa w parku z wykorzystaniem słownictwa w j. angielskim. • „Nasz kącik przyrodniczy” – umieszczenie skarbów jesieni w kąciku przyrodniczym. • „Na dworze jesień” – zabawa z kodowaniem. • Praca z KP – utrwalenie liter M, m, odczytywanie tekstu słowno-obrazkowego, kreślenie liter po śladzie. • „Sadzimy kasztanowce” – działanie dzieci, prowadzenie długoterminowej obserwacji. • „Po pniu drzewa” – zabawa ruchowa z elementem równoważnym. 	<ul style="list-style-type: none"> – kontynuuje rozpoczęty rytm obrazkowy; – dokonuje klasyfikacji wg określonej cechy lub kilku cech; – przelicza elementy, określa ich liczbę; – porównuje liczebność zbiorów używając określeń <i>więcej, mniej, tyle samo</i>; – uczestniczy w zabawach ruchowych; – określa zasady właściwego zachowania w parku; – przestrzega ustalonych przed wycieczką zasad; – koncentruje uwagę na otoczeniu przyrodniczym – różnorodność, kolorystyka, wygląd; – posługuje się nazwami kolorów w j. angielskim; – czyta globalnie wyrażenia <i>skarby z parku, liście, klon, owoce</i>; – układa figury zgodnie z instrukcją słowną; – rozpoznaje litery m, m, czyta proste sylaby i wyrazy; – współpracuje z dziećmi podczas sadzenia. 	<p>I.1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV.2, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 15, 18, 19, 21</p>	
<p style="text-align: center;">4. Zabawy na świeżym powietrzu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Co nie pasuje?” – zabawa dydaktyczna. Wskazywanie elementu niepasującego do pozostałych. • „Jesienny kujawiacek” – osłuchanie z piosenką. Zapoznanie ze słowami i melodią piosenki, określenie jej tematyki i nastroju. Zabawa rytmiczna do piosenki. „Stroje na różne pory roku” – rozmowa na temat aktywności fizycznej na podstawie wiersza. • „Deszczyk” – masażyk paluszkowy. • Praca z KP – utrwalenie pojęcia rytmu, kształtowanie umiejętności liczenia. • „Jesienne zabawy” – zabawa plastyczna z wykorzystaniem KP Ciecie po linii, składanie obrazka z części. • „Omijaj kałuże” – zabawa skoczna. 	<ul style="list-style-type: none"> – określa cechy kategorii; – wskazuje elementy, które nie spełniają cech kategorii; – śpiewa piosenkę „Jesienny kujawiacek”; – określa nastrój piosenki; – zaznacza pierwszą miarę w metrum trójdzielnym; – wymienia nazwy kolejnych pór roku; – dobiera strój do pory roku; – odpowiada na pytania i uzasadnia swoje stanowisko; – przelicza elementy; – posługuje się nożyczkami wycinając po linii prostej; – składa obrazek z pamięci; – ćwiczy skoczność. 	<p>I.1,2,3,5,6,7,8,9 II.2, 3, 7, 9,11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9, IV.1, 2, 3, 5, 7, 11, 12, 15, 19</p>	

<p style="text-align: center;">5. Malujemy jesień</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Dla kogo te narzędzia?” – zabawa sensoryczna. „Jesienny kujawiaczek” – przypomnienie układu ruchowego do piosenki. • „Jesiennie drzewa” – malowanie farbami na dużych kartonach. • Zajęcia w ogrodzie przedszkolnym. • „Jesienny bieg z liściem” – zabawa ruchowa. • „Kropki muchomora” – zabawy matematyczne wprowadzające do dodawania i odejmowania. • Praca z KP– uzupełnianie ilustracji nalepkami, ćwiczenie pamięci wzrokowej. • Praca z KP – porównywanie liczebności, poprawne stosowanie określeń <i>o 1 więcej, o 1 mniej, najwięcej, najmniej</i>. • „Zbieramy grzyby” – zabawa bieżna. • „Jak powstają kolory?” – zabawa badawcza. Mieszanie kolorów. • „M jak muzyka” – zabawy muzyczne do piosenki „Jesienny kujawiaczek”. Rozpoznawanie brzmienia instrumentów perkusyjnych. 	<ul style="list-style-type: none"> – podaje nazwę przedmiotu rozpoznanego na podstawie dotyku; – wyjaśnia pojęcie <i>malarz</i>; – uczestniczy w tańcu do piosenki „Jesienny kujawiaczek”; – maluje farbami drzewo; – współpracuje przy przygotowaniu i sprzątaniu stanowiska pracy; – ćwiczy zręczność i zwinność; – dodaje i odejmuje na konkretach; – dopasowuje brakujące elementy do obrazka; – porównuje liczebność zbiorów; – posługuje się pojęciami <i>o jeden więcej, o jeden mniej</i>; – aktywnie uczestniczy w zabawach ruchowych; – wypełnia kontur naklejając różnorodne materiały; – poznaje kształt zmysłem dotyku; – miesza kolory obserwując efekt; określa obserwowane zmiany; – podaje nazwę instrumentu na podstawie jego brzmienia 	<p>I.1,2,3,5,6,7, 8,9 II.2, 3, 7, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV.1, 2, 3, 5, 7, 8, 11, 15, 19</p>	
--	--	--	--	--

Tydzień VI. Jesienna przyroda				
Temat dnia	Formy aktywności dzieci	Cele dnia. Dziecko:	Realizacja podstawy programowej	Uwagi
1. Leśne zwierzęta przed zimą	<ul style="list-style-type: none"> • „Jesienne zagadki” – zabawa słuchowa, dokonywanie syntezy sylabowej wyrazów. • „Co nam szepcze las?” – zagadki słuchowe. • „Przygotowania do zimy” – teatrzyk kukiełkowy na podstawie wiersza. • „Sen zimowy” – zabawa dydaktyczna. Składanie obrazków z części. Opowiadanie o zwyczajach zwierząt- zasypianie. Podział nazw zwierząt na sylaby, wyróżnianie pierwszej głoski, czytanie globalne wyrazów. • „Wiewiórki i drzewa” – zabawa ruchowa. • Praca z KP – ćwiczenia grafomotoryczne. • „Stary niedźwiedź mocno śpi” – tradycyjna zabawa ruchowa ze śpiewem w kole. • Zestaw ćwiczeń gimnastycznych ogólnorozwojowych • „Lena” – nauka piosenki, „Dotykamy, poznajemy” – ćwiczenie komunikacji, „Spacer w lesie” – ćwiczenia ruchowe i ruchowo-słuchowe. • „Zasypiamy” – zabawa ruchowa z chustą animacyjną. • „Gawra dla niedźwiedzia” – praca plastyczna. 	<ul style="list-style-type: none"> – dokonuje syntezy sylabowej wyrazów; – podaje nazwy słuchanych odgłosów związanych z lasem; – współpracuje z dziećmi w zabawie parateatralnej i zabawie dydaktycznej; – podaje nazwy zwierząt zasypiających na zimę; – dokonuje analizy sylabowej; – określa głoski w nagłosie; – czyta globalnie wyrazy <i>lis</i>, <i>borsuk</i>; – aktywnie uczestniczy w zabawach ruchowych; – rysuje po śladzie i samodzielnie wg wzoru; – odpowiada na pytania dotyczące tekstu piosenki; – określa cechy przedmiotu; – koloruje kontur niedźwiedzia; – komponuje pracę z wykorzystaniem liści. 	<p>I.1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 9, 10, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9, 10 IV.1, 2, 5, 7, 8, 11, 12, 18, 19</p>	

<p style="text-align: center;">2. Jesienne zoo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Piórko” – zabawa ruchowo-oddechowa. • „Kalambury, czyli o czym myślę?” – zabawa słuchowa. • „Zoo” – praca z obrazkiem i wierszem. • „Kto mieszka w zoo?” – zagadki i czytanie globalne. • „Rymowanki” – zabawa słuchowa. Tworzenie rymów. • „L jak lupa” – wprowadzenie liter I, L. • „L jak laski” – zabawa ruchowa. • Praca z KP– ćwiczenie analizy i syntezy słuchowej, pamięci wzrokowej i czytania. • „Zgadnij, kim jestem?” – zabawa plastyczna. Malowanie twarzy farbami. • „Woreczkowy rytm” – ćwiczenia rytmiczne, „Litera L” – ćwiczenia ruchowo-słuchowo-wzrokowe, Uczenie się wielozmysłowe. Niegraficzne odtwarzanie wzoru. Graficzne odtwarzanie wzoru. Wystawa prac. • „Co się kryje w mchu?” – wielozmysłowe badanie właściwości mchu. • „Królewna Lena zamknięta w kropli rosy” – zabawa twórcza. Wymyślanie sposobu rozwiązania problemu. • „Wysoko – nisko” – zabawa ruchowa. • „Suknia dla królowy Leny” – ćwiczenia grafomotoryczne. Kreślenie liter I, L. • Praca z KP – rysowanie po kropkach, kreślenie w powiększonej liniaturze, ćwiczenia grafomotoryczne. 	<ul style="list-style-type: none"> – kontroluje wydech podczas zabawy; – wyróżnia głoskę / w nagłosie – podaje nazwy przedmiotów, których nazwy zaczynają się głoską /; – koncentruje uwagę na czynnościach innych osób; – podaje nazwy zwierząt i ich charakterystycznych cech; – podaje rozwiązanie zagadki; – czyta globalnie wyrazy: <i>lew, papuga, zebra, tygrys, mała, pingwin</i>; – tworzy rym do podanych wyrazów; – wyróżnia litery I, L wśród innych liter, wskazuje i nazywa je; – bierze udział w zabawach ruchowych; – czyta sylaby i proste wyrazy w zakresie poznanych liter; – realizuje ruchem rytm piosenki; – poznaje wielozmysłowo literę L – formuje z plasteliny, kreśli na wzorze, po kropkach i samodzielnie; – posługuje się przymiotnikami przy określaniu cech mchu; – wymyśla rozwiązanie problemu; – ćwiczy motorykę małą podczas ćwiczeń grafomotorycznych. 	<p>I.1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV.1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 18, 19</p>	
--	--	--	---	--

<p style="text-align: center;">3. Zwierzęta robią zapasy</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Lustro” – zabawa w parach • „Idzie zima, chudy nie przetrzyma” – rozmowa na temat sposobu przygotowania się zwierząt do zimy na podstawie zdjęć i wiersza. • „W lesie” – zabawa ruchowa połączona z ćwiczeniami ortofonicznymi. • „Skarby wiewiórki Basi” – zabawy matematyczne. Wprowadzenie cyfry 1. • „Wiewiórki” – zabawa ruchowa. • Praca z KP– wprowadzenie cyfry 1, aspekt kardynalny i porządkowy, ćwiczenia w przeliczaniu, rozwijanie logicznego myślenia. • „Orzechy – przysmak nie tylko wiewiórek” – degustacja uwaga na alergię. • Praca z KP – utrwalenie cyfry 1, kreślenie cyfry po śladzie, doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenia grafomotoryczne. • „Ptaki do gniazd” – zabawa ruchowa, doskonalenie zwinności i szybkości. • „Korale z jarzębiny” – praca plastyczno-techniczna. Nawlekanie korali jarzębiny na drucik. 	<ul style="list-style-type: none"> – koncentruje uwagę na drugiej osobie; – nazywa swoje mocne strony; – uważnie słucha utworu literackiego; – czyta globalnie wyrazy <i>wiewiórka, sowa, borsuk, mysz, lis</i>; – wskazuje w wyrazach znane litery i podaje ich nazwy; – naśladuje ruchy i głosy zwierząt; – przelicza elementy; – posługuje się cyfrą 1 do podpisywania liczby elementów; – kreśli cyfrę 1 po śladzie; – powtarza w j. angielskim nazwy części ciała; – stara się poznawać nowe smaki; – rozwija sprawność manualną podczas nawlekania korali na drucik. 	<p>I.1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV.1, 2, 3, 4, 8, 11, 12, 15, 18, 19, 21</p>	
<p style="text-align: center;">4. Zimowe mieszkania owadów</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Symbole jesieni ” – układanie i rozwiązywanie zagadek. • „Co robią owady jesienią?” – burza mózgów. Poznanie sposobów zimowania różnych owadów. • „Owady – w czym są podobne, a czym się różnią” – praca w grupach. • „W jaki sposób możemy pomóc owadom?” – prezentacja domku dla owadów, wyjaśnienie jego przeznaczenia. • „Mrówki i motyle” – zabawa ruchowa. • Praca z KP– ćwiczenie spostrzegawczości, kolorowanie owadów. • „Pracowite owady” – zabawa muzyczno-ruchowa do utworu „Marsz turecki” W.A. Mozarta. • Praca z KP – wyszukiwanie w tekście liter I, L, odszukiwanie połączeń literowych w wyrazach, czytanie sylab, rozwijanie spostrzegawczości wzrokowej, ćwiczenie analizy i syntezy wzrokowej. • „Jestem jak...” – zabawa ruchowa. 	<ul style="list-style-type: none"> – podaje rozwiązanie zagadki; – opowiada o sposobach zimowania owadów; – wskazuje podobieństwa i różnice pomiędzy poszczególnymi owadami; – zna przeznaczenie domku dla owadów; – aktywnie uczestniczy w zabawach ruchowych; – wskazuje owady na podstawie ich konturu; – tworzą improwizacje ruchową do muzyki klasycznej; – szuka owadów i je obserwuje podczas pobytu w ogrodzie przedszkolnym; – czyta proste sylaby; – odszukuje litery I, L wśród innych liter. 	<p>I.1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 9, 10, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV. 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 18, 19</p>	

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">5. Pomagamy owadom przetrwać zimę</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Idą mrówki” – zabawa ortofoniczna w kole z wykorzystaniem wierszyka. • „Spotkanie z leśniczym” – rozmowa nt. pomagania zwierzętom w zimie. Film on line • „Tropiciele” – zabawa logiczna, działanie dzieci. • „Mamy doniczki, trochę słomek, będą domki dla biedronek” – praca plastyczno-techniczna w grupach. • „Celuj szyszką!” – zabawa rzutna. • „Sowa – mądra głowa” – zabawa matematyczna z użyciem kostki do gry, ćwiczenia w przeliczaniu w zakresie 6, stosowanie określeń: <i>o 1 mniej, o 1 więcej</i>. • „Odgłosy lasu” – zabawa słuchowa. • Praca z KP– doskonalenie umiejętności przeliczania w zakresie 10, stosowania pojęć: <i>o 1 więcej, o 1 mniej</i>. • „Co pływa, a co tonie?” – zabawa badawcza. • „Wrażliwość” – rozmowa z dziećmi z wykorzystaniem KP 	<ul style="list-style-type: none"> – w miarę możliwości dokładnie i wyraźnie wymawia głoskę <i>ż</i>; – poznaje pracę leśniczego podczas oglądania filmu; – współpracuje z innymi dziećmi podczas zabawy w tropienie; – przelicza w zakresie 10; – stosuje określenia <i>o 1 mniej, o 1 więcej</i>; – wyznacza kierunki od linii swojego ciała; – współpracuje w zespole podczas konstruowania domku dla owadów; – wykleja różnorodnymi materiałami kontur litery T; – rozwija wyobraźnię podczas tworzenia opowiadania; – koncentruje uwagę na efektach doświadczenia; – formułuje wnioski na podstawie obserwacji; – wyjaśnia znaczenie pojęcia <i>wrażliwość</i>. 	<p>I.1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV. 1, 2, 3, 5, 7, 8, 11, 15, 18, 19</p>	
--	---	---	---	--

Tydzień VII. Koszyk Pani Jesieni				
Temat dnia	Formy aktywności dzieci	Cele dnia. Dziecko:	Realizacja podstawy programowej	Uwagi
1. Zdrowo jemy	<ul style="list-style-type: none"> • „Pomidor” – tradycyjna zabawa w kole. • „Niebieskie talarze” – zabawa plastyczna. Malowanie farbami. • „Koszyk Pani Jesieni” – zabawy dydaktyczne. Układanie owoców i warzyw w kąciку przyrodniczym i podawanie ich nazw. Swobodne wypowiedzi dzieci, posługiwanie się pojęciami dotyczącymi koloru, wielkości, przeznaczenia. • „Bakłażan” – zabawa ruchowa • „Jak wygląda zdrowie?” – rozmowa o zdrowiu na podstawie opowiadania Joanny M. Chmielewskiej. • „Zdrowe i niezdrowe” – zabawa dydaktyczna. Układanie owoców wg kryterium zdrowe – niezdrowe. Uzasadnianie swojego wyboru. • „Warzywa z ogródka” – praca plastyczno-techniczna z wykorzystaniem KP • „Kalarepka czy marchewka” – degustacja. • Praca z KP – rozmowa na temat ilustracji, poszerzanie słownika czynnego dzieci, ćwiczenia w budowaniu wypowiedzi, porównywanie cech. • „Tomasz” – nauka piosenki, „Z przodu, z tyłu, obok...” – ćwiczenie komunikacji. • „Na sportowo” – ćwiczenia ruchowe i ruchowo-słuchowe. • „Wędrujące jabłko” – zabawa w kole. • „Zdrowe dróżki” – zabawa dydaktyczna, ćwiczenie pamięci wzrokowej. • „Mandalowy owoc” – praca grafomotoryczna. Rysowanie i kolorowanie powierzchni kredkami. 	<ul style="list-style-type: none"> – uczestniczy w aranżowaniu przestrzeni sali; – stara się panować nad swoimi emocjami w sytuacji zabawy; – podaje nazwy owoców, drzew owocowych i warzyw; – przelicza sylaby w wyrazach; – posługuje się cyfrą 1 do podpisywania liczby elementów; – czyta globalnie wyrazy: <i>pomidor, burak, por, seler, dynia</i>; – odpowiada na pytania dotyczące tekstu; – buduje wypowiedź na temat wyglądu i walorów zdrowotnych owoców i warzyw; – uzasadnia konieczność spożywania zdrowych produktów; – uzasadnia swoje zdanie; – doskonali sprawność manualną podczas przewlekania włóczki; – próbuje owoców i warzyw, przełamując niechęć; – porównuje cechy; – śpiewa piosenkę „Tomasz”; – reaguje w umówiony sposób na znaki i symbole podczas zabawy; – aktywnie uczestniczy w zabawach ruchowych; – zgodnie współpracuje z dziećmi w zabawie. 	<p>I.1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 7, 8, 9 IV.1, 2, 3, 5, 7, 8, 11, 12, 18, 19, 21</p>	

<p style="text-align: center;">2. Przysmaki z sadu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Gdzie jest t” – zabawa słuchowa. ćwiczenia analizy słuchowej; wyszukiwanie głoski t w wyrazach. • „W sadzie” – praca z historyjką obrazkową. • „Co zniknęło?” – zabawa dydaktyczna, ćwiczenie pamięci wzrokowej. • „Jaki to owoc?” – zagadki dotykowe. • „T jak torba” – wprowadzenie liter t, T. • Praca z KP – analiza i synteza wzrokowo-słuchowa wyrazów zawierających głoskę t, utrwalenie liter t, T, ćwiczenia w czytaniu. • „Owoce” – praca plastyczno-techniczna z wykorzystaniem KP • „Piłka” – ćwiczenia ruchowo-słuchowe, „Litera T” – ćwiczenia ruchowo-słuchowo-wzrokowe – uczenie się wielozmysłowe, niegraficzne odtwarzanie wzoru, graficzne odtwarzanie wzoru, wystawa prac. • „Owocowe zawody” – zabawy ruchowe z elementem rywalizacji: „Podajemy jabłko” – ćwiczenie zręczności, „Szybkie śliwki” – zabawa równoważna. • Praca z KP– utrwalenie litery t, T, ćwiczenie spostrzegawczości, pisanie po śladzie w powiększonej liniaturze. 	<ul style="list-style-type: none"> – określa miejsce głoski t w wyrazie; – porządkuje zdarzenia w historyjce obrazkowej; – zapamiętuje kolejność elementów na obrazkach; – rozpoznaje owoce na podstawie dotyku; – nazywa i wskazuje litery t, T wśród innych liter; – czyta proste sylaby i wyrazy z poznanymi literami; – czyta globalnie wyraz <i>torba</i>; – sprawnie posługuje się nożyczkami podczas cięcia po linii; – realizuje ruchem rytm piosenki; – poznaje wielozmysłowo literę T – formuje z plasteliny, kreśli na wzorze, po kropkach i samodzielnie; – stara się panować nad trudnymi emocjami w sytuacji rywalizacji; – kreśli litery pisane w powiększonej liniaturze po śladzie i samodzielnie. 	<p>I.1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 8, 9,11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV. 2, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 19</p>	
---	--	---	---	--

<p style="text-align: center;">3. Witaminy z warzyw</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Dary jesieni” – zabawy dydaktyczne. Układanie owoców i warzyw w kąciku przyrodniczym, podawanie nazw, budowanie zdań lub dłuższych wypowiedzi, ćwiczenia analizy i syntezy sylabowej, czytanie globalne wybranych nazw warzyw. • „Wędrujące jabłko” – zabawa w kole. • „Zaczarowany woreczek” – zabawa sensoryczna. Określanie cech, rozpoznawanie za pomocą dotyku. • „Zabawy z warzywami” – zabawy matematyczne: „Segregujemy warzywa” – klasyfikowanie, „Gdzie jest więcej?” – porównywanie liczebności zbiorów, „Ile to razem?” – ćwiczenia w dodawaniu. • „Zające i marchewki” – zabawa ruchowa. • Praca z KP – klasyfikowanie przedmiotów wg 2 cech: koloru i wielkości, dopełnianie do zbioru 8-elementowego, ćwiczenia grafomotoryczne. • „Surówka z marchewki i jabłka” – zajęcia kulinarne. • „W warzywnym ogródku” – zabawa z kodowaniem. • „Witaminowe liczenie” – zabawa dydaktyczna. Przeliczenie elementów, dźwięków. • Praca z KP – porównywanie liczebności zbiorów, tworzenie zbiorów 4-elementowych. • „Szukaj pary” – zabawa ruchowa. • „Dorysuj” – zabawa grafomotoryczna z dzieckiem zdolnym. 	<ul style="list-style-type: none"> – uczestniczy w zabawach ruchowych, tanecznych, w kole; – buduje zdania poprawne logicznie i gramatycznie; – podaje nazwy warzyw rozpoznanych za pomocą dotyku; – klasyfikuje warzywa ze względu na jedną i kilka cech – kolor, kształt, wielkość; – posługuje się pojęciami <i>więcej, mniej, więcej o, mniej o</i>; – dodaje i odejmuje na konkretach i na zbiorach zastępczych; – wykonuje przydzielone mu zadanie podczas pracy w zespole – przygotowanie surówki; – koduje informacje za pomocą figur geometrycznych; – odzwierciedla liczbę elementów (przedmioty, dźwięki) za pomocą liczmanów; – rysuje część elementu w odbiciu lustrzanym. 	<p>I.1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 7, 8, 9 IV.1, 2, 3, 7, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19</p>	
--	---	---	--	--

<p style="text-align: center;">4. Grzyby – leśne skarby</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Co nam daje las?” – oglądanie albumów, książek, wypowiedzi dzieci na podstawie ilustracji i własnych spostrzeżeń. • „Szumią w lesie drzewa” – zabawa integracyjna do wiersza. • „Grzyby” – praca z wierszem. Rozmowa o treści wiersza, ćwiczenia percepcji słuchowej, rozwijanie słownika czynnego, przeliczanie, zwrócenie uwagi na niebezpieczeństwo związane ze zbieraniem grzybów. • „Błaszki czy gąbka?” – oglądanie grzybów przez lupę. Ćwiczenie myślenia logicznego. • „Na grzybach” – zabawa ruchowa połączona z ćwiczeniami ortofonicznymi. • Praca z KP – układanie i opowiadanie historyjki obrazkowej. • „Wiewiórki” – zabawa ruchowa. • „Przepis na zdrowie” – osłuchanie z piosenką, zabawy rytmiczne. • Praca z KP– utrwalenie liter t, T, odczytywanie sylab i wyszukiwanie takich samych, ćwiczenie analizy i syntezy wzrokowej i słuchowej. • „Na grzyby” – konstruowanie gry ściganki. • „Wrzosa” – praca plastyczna dla dzieci zdolnych. Stemplowanie patyczkami do czyszczenia uszu, łączenie kolorów. 	<ul style="list-style-type: none"> – przegląda książki; – wypowiada się na temat oglądanych ilustracji; – doskonali koncentrację uwagi i szybkość reakcji w zabawach ruchowych; – pomaga kolegom w zabawie; – czyta globalnie wyrazy: <i>borowik, kurka, maślak, kozak</i>; – rozwija percepcję słuchową – analizę, syntezę i pamięć; – wyjaśnia wieloznaczność pojęć <i>kozaki, kurki</i>; – uświadamia sobie niebezpieczeństwo wynikające ze zbierania nieznanych grzybów; – określa cechy charakterystyczne; – porównuje – wskazuje podobieństwa i różnice; – porządkuje zdarzenia w historyjce obrazkowej; – tworzy krótkie opowiadanie na podstawie historyjki; – zaznacza pierwszą miarę taktu w piosence; – śpiewa refren piosenki; – czyta sylaby w zakresie poznanych liter; – wskazuje takie same sylaby; – rozwija sprawność ruchową podczas ćwiczeń i zabaw gimnastycznych; – współpracuje z kolegami podczas konstruowania gry ściganki, stara się dochodzić do kompromisu w sytuacjach trudnych; – wykazuje inwencje twórczą podczas zabawy plastycznej i zabaw konstrukcyjnych. 	<p>I.1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV.1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 15, 18, 19</p>	
--	--	---	---	--

<p style="text-align: center;">5. Spacer po parku i lesie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Las i park” – segregowanie obrazków. • „Liście” – zabawa oddechowa. Przenoszenie liści za pomocą słomek. • „Na polanie siedzi jeź” – zabawa tradycyjna w kole. Rozwijanie umiejętności uważnego obserwowania i odwzorowywania ruchu w przestrzeni. • „O zielonym jeżu” – rozmowa na temat treści wiersza, teatrzyk. • „Jeże i wiewiórki” – zajęcie plastyczno-techniczne. Sprawne posługiwanie się nożyczkami, wycinanie po linii prostej i falistej. • „Wiatr i liście” – zabawa ruchowa. • „Szyszki, kasztany i żołądzie” – zabawy matematyczne. przeliczanie, porównywanie liczebności; • Praca z KP – dorysowywanie, przeliczanie, kontynuowanie rytmu 2-elementowego, zabawy wprowadzające do dodawania, ćwiczenie koncentracji i pamięci wzrokowej. • Przygotowanie wzoru KDS – wzór 6a. • „Jakie kolory kryją się w liściach” – eksperyment badawczy. • „Jesienna muzyka” – zabawy muzyczne z chustą animacyjną z wykorzystaniem słownictwa w j. angielskim. • „Kolory jesieni” – zabawa w kole. 	<ul style="list-style-type: none"> – czyta globalnie wyrazy <i>las, park</i>; – przyporządkowuje elementy do właściwego ekosystemu; – kontroluje wdech i wydech; – koncentruje uwagę na drugiej osobie; – planuje ruch w przestrzeni; – ilustruje treść wiersza za pomocą ruchu; – odpowiada na pytania dotyczące treści wiersza; – słucha wypowiedzi innych, nie przerywając; – sprawnie tnie nożyczkami po linii prostej i falistej; – improwizuje ruch do muzyki klasycznej; – przelicza elementy; – porównuje liczebność dwóch zbiorów; – wykleja różnorodnymi materiałami kontur litery I; – aktywnie uczestniczy w przeprowadzaniu doświadczenia; – obserwuje efekty i na ich podstawie stara się wyciągać wnioski; – recytuje rymowankę w j. angielskim; – podaje nazwy kolorów w j. angielskim. 	<p>I.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 8, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV.1, 2, 3, 5, 7, 8, 11, 12, 15, 18, 19, 21</p>	
--	---	--	--	--

Tydzień VIII. Skarby jesieni				
Temat dnia	Formy aktywności dzieci	Cele dnia. Dziecko:	Realizacja podstawy programowej	Uwagi
1. Spizarnia zaradnej mamy	<ul style="list-style-type: none"> • „Zapasy na zimę” – tworzenie kącika z przetworami przyniesionymi przez dzieci. Oglądanie przetworów, podawanie nazw warzyw i owoców, z których powstały, porównywanie wielkości słoików. Czytanie globalne wyrazu <i>zapasy</i>. • „Kim jestem?” – słowne kalambury. • „Skarby babci Zosi” – opowieść N. z wykorzystaniem wiersza. • „Zapach lata” – degustacja przetworów, określanie smaku. Zabawa z wykorzystaniem rymowanki w j. angielskim. • Praca z KP – uzupełnianie ilustracji nalepkami, przeliczanie elementów, doskonalenie spostrzegawczości. • „Tańczące witaminy” – zabawa ruchowa z wykorzystaniem słownictwa w j. angielskim. • „Iza” – nauka piosenki, „W galerii sztuki”- ćwiczenie komunikacji, „Co to za litera?:- ćwiczenie ruchowe i ruchowo- słuchowe. • „Zabawa z ziemniakiem” – zabawa ruchowa, slalom. • „Nasze przetwory” – zabawa plastyczna. 	<ul style="list-style-type: none"> – aktywnie uczestniczy w aranżowaniu przestrzeni sali; – układa zagadki – tworzy definicję pojęcia na zasadzie opisu; – wypowiada się na forum grupy na temat przetworów na podstawie swojej wiedzy i doświadczeń; – uczestniczy w degustacji – stara się poznawać nowe smaki; – recytuje rymowankę w j. angielskim; – uzupełnia brakujące elementy w ilustracji; – podaje nazwy niektórych owoców i warzyw w j. angielskim; – wyjaśnia znaczenie pojęć: <i>sztalugi, talent, inspiruje, widoki, czaruje</i> oraz zwrotu <i>przełać na płótno</i>; – rozpoznaje literę na podstawie dotyku; – dąży do wygranej, współpracując z kolegami podczas zabaw ruchowych; – odrysowuje od szablonu, wycina, komponuje podczas tworzenia pracy plastycznej. 	<p>I.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 9, 11, 19 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV.1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 15, 18, 19, 21</p>	

<p style="text-align: center;">2. Co mrozimy?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Gdzie jest zimniej: w lodówce czy w zamrażarce?” – burza mózgów. Sprawdzenie teorii za pomocą doświadczenia. • „Indyk” – praca z wierszem, ćwiczenia ortofoniczne. • „I jak indyk” – wprowadzenie liter i, I. • „Dzieci i indyki” – zabawa ruchowa. • Praca z KP – prezentacja litery wielkiej i małej, analiza i synteza słuchowa wyrazów, odczytywanie sylab i wyrazów, ćwiczenia pamięci wzrokowej, rozwiązywanie rebusów słuchowych, czytanie tekstu słowno-obrazkowego. • „Wstążki na wietrze” – improwizacja ruchowa przy muzyce. • „Indyk” – zabawa plastyczna połączona z ćwiczeniami grafomotorycznymi, rozwijanie sprawności manualnej dzieci. Stemplowanie folią bąbelkową na kartonie. • „Malujemy muzykę” – ćwiczenia rytmiczne, „Litera I” – ćwiczenia ruchowo-słuchowo-wzrokowe, Uczenie się wielozmysłowe, tzn. niegraficzne odtwarzanie wzoru. graficzne odtwarzanie wzoru, wystawa prac. • Praca z KP– utrwalenie litery i, I, pisanie w ograniczonym polu i w powiększonej liniaturze, rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej. • „Gdzie jest zimniej?” – analiza doświadczenia wykonanego w I części dnia. • „Co się kryje w przedszkolnej chłodni” – wycieczka, oglądanie zasobów chłodni. • „Witaminy na zimę” – mrożenie warzyw. 	<ul style="list-style-type: none"> – stawia tezy i snuje przypuszczenia; – wyciąga wnioski i weryfikuje postawione tezy na podstawie wyników doświadczenia; – uzasadnia swoje stanowisko; – odtwarza podany rytm; – dokonuje analizy i syntezy słuchowej i wzrokowej wyrazów; – podaje nazwy prezentowanych liter; – wskazuje litery i, I wśród innych liter; – czyta proste sylaby i wyrazy; – improwizuje ruchem słyszana muzykę lub dźwięki; – rozwija sprawność grafomotoryczną podczas łączenia kropek, malowania folii farbą i stemplowania; – naśladuje wykonywane ruchy zgodnie z prezentowanym kierunkiem; – kreśli literę I drukowaną oraz litery i, I pisane na różnorodnych powierzchniach, po śladzie i samodzielnie; – wyjaśnia pojęcie: <i>chłodnia</i>; – aktywnie uczestniczy w przygotowywaniu mrożonek zgodnie z przydzielonym zadaniem i etapami pracy. 	<p>I.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 4, 7, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV.1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 18, 19</p>	
--	--	---	---	--

<p style="text-align: center;">3. Co kisimy?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Co pasuje?” – zabawa dydaktyczna. Utrwalenie liter i, I. • „Skarby w słoiku” – zabawa dydaktyczna, wprowadzenie cyfry 2. • Czego masz dwa? – zabawa ruchowa. • „Gdzie jest cyfra 2” – zastosowanie wiedzy w praktyce. • Praca z KP – wprowadzenie cyfry 2, aspekt kardynalny i porządkowy, ćwiczenia w przeliczaniu, rozwijanie myślenia matematycznego. • „Czas na witaminy, kapustę kisimy” – zabawa dydaktyczna i działanie dzieci: „Kiszone ogórki i kapusta” – wielozmysłowe poznanie potraw. Oglądanie, wężanie, dotykanie, smakowanie, „Jak dawniej kiszono kapustę?” – rozmowa z gościem, „Kisimy kapustę” – działanie dzieci. • Praca z KP – utrwalenie kształtu cyfry 2, kreślenie cyfry w powiększonej liniaturze, rozwijanie sprawności grafomotorycznej. • „Sałatka witaminowa” – zabawa w kole • „Jesienne granie” – zabawa dydaktyczna. Utrwalenie poznanych liter; odkodowywanie informacji. 	<ul style="list-style-type: none"> – łączy przedmioty w pary wg określonego kryterium; – odczytuje literę i; – wskazuje i nazywa cyfrę 2; – posługuje się cyfrą 2 do oznaczania liczby, kolejności i długości; – zna etapy przygotowania kiszonych warzyw – ogórki, kapusta; – aktywnie uczestniczy w przygotowywaniu kiszonej kapusty zgodnie z etapami pracy i przydzielonym zadaniem; – uświadamia sobie znaczenie kiszonych warzyw dla zdrowia; – kreśli cyfrę 2 w powiększonej kratce po śladzie i samodzielnie; – współpracuje z rówieśnikami podczas zabaw ruchowych w zespole; – koncentruje uwagę na znakach i symbolach; – odkodowuje informację podaną za pomocą znaków. 	<p>I.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 8, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV.1, 2, 3, 4, 7, 8, 11, 12, 15, 18, 19, 21</p>	
---	---	--	--	--

<p style="text-align: center;">4. Co suszymy?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Która chustka szybciej wyschnie?” – burza mózgów i wykonanie doświadczenia. • „Przepis na zdrowie” – utrwalenie piosenki, zabawy rytmiczne, akompaniowanie kolegom do ruchu na instrumentach perkusyjnych z uwzględnieniem rytmu i tempa w zabawach: „Śpiewamy”, „Zabawa w rzędach”, „Zabawa z piłką”, „Słuchaj uważnie”. • „Co to jest suszarka?” – burza mózgów. Tworzenie pojęcia. • „Zdrowe suszki” – działania dzieci. • „Wstążki na wietrze” – improwizacja ruchowa. • Praca z KP – rysowanie w tunelu, kontynuowanie rytmów, rozwijanie sprawności grafomotorycznej. • Praca z KP – wyszukiwanie w tekście wielkiej i małej litery, czytanie tekstu słowno-obrazkowego; wdrażanie do czytania ze zrozumieniem. • „Gdzie jest pomidor?” – zabawa matematyczna, ćwiczenia w określaniu położenia przedmiotu w przestrzeni. 	<ul style="list-style-type: none"> – stawia tezy i snuje przypuszczenia; – wyciąga wnioski i weryfikuje postawione tezy na podstawie wyników doświadczenia; – uzasadnia swoje stanowisko; – śpiewa piosenkę „Przepis na zdrowie”; – akompaniuje kolegom do śpiewu; – wyjaśnia znaczenie pojęcia <i>suszarka</i>; – aktywnie uczestniczy w przygotowywaniu suszu z owoców, ziół i grzybów; – uświadamia sobie znaczenie suszenia jako jednego ze sposobów przechowywania żywności; – improwizuje ruchem muzykę; – doskonali sprawność grafomotoryczną, rysując w tunelu; – aktywnie uczestniczy w ćwiczeniach gimnastycznych i zabawach ruchowych; – wskazuje litery <i>i, I</i> wśród innych liter; – czyta prosty tekst słowno-obrazkowy w zakresie poznanych liter; – używa prawidłowo określeń: <i>na, pod, obok, przy, między/ pomiędzy</i>; – kładzie przedmioty zgodnie z poleceniem zawierającym określenie jego miejsca położenia. 	<p>I.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 7, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV.1, 2, 4, 5, 7, 11, 12, 13, 14, 18, 19</p>	
--	---	---	---	--

<p style="text-align: center;">5. Robimy przetwory</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Ułóż zdanie” – ćwiczenia analizy i syntezy słuchowej. • „O czym myślę?” – zabawa dydaktyczna. Wyróżnianie głósłki na początku wyrazu. • „Robimy kompoty” – działanie dzieci. • „Wesołe witaminki” – ćwiczenie grafomotoryczne. • „Wieziemy kapustę” – zabawa ruchowa. • „Zapasy” – zabawy matematyczne: segregowanie, przeliczanie. • „Dbamy o kącik z zapasami” – działanie dzieci. Ozdabianie stoików kolorowymi serwetkami. • „Jaki kolor ma czerwona kapusta?” – eksperyment badawczy • „Porządkujemy klocki” – zabawa dydaktyczna. Kategoryzowanie wg dwóch cech. • Praca z KP– doskonalenie umiejętności klasyfikowania według 2 cech • „Przepis na zdrowie” – tworzenie akompaniamentu do piosenki. • „Zdrowie” – rozmowa z dziećmi z wykorzystaniem KP 	<ul style="list-style-type: none"> – wymyśla zdanie o określonej liczbie wyrazów; – wybiera owoc lub warzywo o nazwie zaczynającej się na podaną głośłkę; – aktywnie uczestniczy w przygotowaniu kompotu; – przestrzega zasad higieny podczas pracy; – rozwija sprawność grafomotoryczną podczas odrysowywania od szablonu; – rozwija kreatywność podczas tworzenia pracy plastycznej; – czyta globalnie proste teksty słowno- obrazkowe, wyraz <i>zdrowie</i>; – przelicza poprawnie elementy; – kategoryzuje elementy zgodnie z cechami; – sprawnie posługuje się nożyczkami; – ozdabia wzór materiałami o różnych fakturach; – stawia tezy i snuje przypuszczenia; – wyciąga wnioski i weryfikuje postawione tezy na podstawie wyników doświadczenia; – uzasadnia swoje stanowisko; – akompaniuje rówieśnikom do śpiewu; – wyjaśnia pojęcie <i>zdrowia</i> jako wartości. 	<p>I.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 II.2, 3, 4, 7, 9, 11 III.1, 2, 4, 5, 8, 9 IV.2, 3, 5, 7, 8, 12, 15, 18, 19</p>	
---	--	--	--	--

Zadania dodatkowe

- udział w akcji Sprzątanie dla Polski
- udział w programie PAH
- wyjście do Muzeum Geologicznego
- innowacja „ Czytankowo”