**14.04.2020 - 17.04.2020**

**4. Krąg tematyczny: TAJEMNICE KOMPUTERÓW I ROBOTÓW**

karty pracy cz. 4 - s. 3 - 7 (pięciolatki)

karty pracy cz. 4 - s. 3 - 9 (sześciolatki)

* Mapa aktywności
* Znamy się tylko z ekranu
* Zabawy i gry komputerowe
* Przygody duże i małe nie tylko na ekranie

**Cele ogólne**:  
• przedstawianie swoich emocji i uczuć z użyciem charakterystycznych dla dziecka form wyrazu

• kształtowanie umiejętności radzenia sobie z przegraną/porażką

• rozróżnianie czynności, aktywności, które pozytywnie wpływają na nasze zdrowie, od tych, które szkodzą

• odróżnianie elementów świata rzeczywistego od elementów świata fikcyjnego

• poznanie graficznego obrazu litery ,,Ż”, ,,ż” oraz odnajdywanie litery w wyrazach

• doskonalenie umiejętności przeliczania w dostępnym zakresie  
• doskonalenie umiejętności rozpoznawania podstawowych figur geometrycznych

• wdrażanie do poprawnego posługiwanie się zwrotami dotyczącymi stosunków wielkościowych (większy, mniejszy, dłuższy, krótszy, wyższy, niższy)  
• wyrażanie swojego rozumienia świata, zjawisk i rzeczy znajdujących się w bliskim otoczeniu