

**ANEKS**  
**DO PRZEWODNIKA**  
**„Poznaję świat, bo mam 6 lat”**

**Dodatkowe propozycje**

**Podstawa programowa 2026**

© Copyright by Didasko

Warszawa 2026



## **WRZESIEŃ – TYDZIEŃ 1**

### **„Poznajemy się nawzajem”**

► **CO MOGĘ O SOBIE POWIEDZIEĆ?** Nauczyciel przypomina, że podczas bezpośredniego poznawania kolegów można mówić o swoich zainteresowaniach, ulubionych zabawach i książkach. Inaczej należy zachować się podczas kontaktu z osobą poznaną w Internecie. Dzieci wskazują informacje, których nie wolno przekazywać nieznajomym.

► **WIADOMOŚĆ OD NIEZNAJOMEGO.** Dzieci uczestniczą w scenkach sytuacyjnych. Nauczyciel odczytuje przykładowe wiadomości, np. prośbę o zdjęcie, adres lub informację, kiedy rodzice są w domu. Dzieci wybierają właściwą reakcję: nie odpowiadają, kończą kontakt i informują zaufaną osobę dorosłą.

**Punkt podstawy programowej: C4.**

## **PAŹDZIERNIK – TYDZIEŃ 1**

### **„Mój dom i dom moich marzeń”**

► **ADRES TO INFORMACJA PRYWATNA.** Rozmowa na temat adresu zamieszkania i jego znaczenia. Nauczyciel wyjaśnia, że dziecko powinno znać swój adres, ale nie może podawać go przypadkowym osobom ani publikować w Internecie. Dzieci analizują przykładowe sytuacje i wskazują, komu można bezpiecznie przekazać tę informację.

**Punkt podstawy programowej: C4.**

## PAŹDZIERNIK – TYDZIEŃ 4

### „Jesienna wiatroda”

► **BEZPIECZNA ZABAWA Z LATAWCEM.** Przed wyjściem nauczyciel przypomina zasady bezpiecznej zabawy na świeżym powietrzu. Dzieci obserwują swoje samopoczucie podczas biegania z latawcem.

W przypadku zmęczenia, bólu, zawrotów głowy lub duszności zatrzymują się, odkładają latawiec i informują nauczyciela.

► **MIEJSCE ODPOCZYNKU.** Dzieci wspólnie wyznaczają bezpieczne miejsce, w którym można usiąść, napić się wody i odpocząć.

Po zakończonej zabawie określają, które aktywności były dla nich łatwe, a które wymagały większego wysiłku.

**Punkt podstawy programowej: R10.**

## LISTOPAD – TYDZIEŃ 1

### „Las jesienią”

► **CZYSTY LAS.** Nauczyciel rozmieszcza w sali papierowe modele odpadów, które mogłyby zostać pozostawione w lesie. Dzieci zbierają je w rękawiczkach lub za pomocą szczypiec, a następnie segregują do oznaczonych pojemników. Rozmowa na temat zagrożeń, jakie odpady stwarzają dla roślin, zwierząt i gleby.

► **CO ZABIERAMY ZE SOBĄ?** Dzieci przygotowują zasady odpowiedzialnego zachowania podczas wycieczki do lasu. Ustalają, że śmieci należy zabrać ze sobą, nie wolno pozostawiać opakowań ani niszczyć roślin. Wykonują znaki przypominające o utrzymywaniu porządku.

**Punkt podstawy programowej: P11.**

## LUTY – TYDZIEŃ 1

### „Urządzenia techniczne i instrukcje obsługi”

► **CO SPRAWIA, ŻE ŻARÓWKA ŚWIECI?** Nauczyciel prezentuje elementy prostego obwodu elektrycznego: baterię, przewody oraz żarówkę. Dzieci pracują w małych grupach pod nadzorem nauczyciela. Łączą elementy w taki sposób, aby żarówka się zaświeciła. Sprawdzają, co dzieje się po odłączeniu jednego przewodu.

► **OBWÓD ZAMKNIĘTY I OTWARTY.** Dzieci porównują dwa układy: obwód zamknięty, w którym urządzenie działa, oraz otwarty, w którym nie działa. Formułują wniosek, że prąd może przepływać wtedy, gdy wszystkie elementy są prawidłowo połączone.

► **ŻARÓWKA, BRZĘCZYK I SILNICZEK.** Dzieci pod nadzorem nauczyciela podłączają kolejno żarówkę, brzęczyk i niewielki silniczek do baterii. Obserwują różne skutki przepływu prądu: światło, dźwięk i ruch. Nauczyciel przypomina, że dzieci mogą wykonywać doświadczenia wyłącznie z bezpiecznymi zestawami i pod opieką osoby dorosłej.

**Punkt podstawy programowej: T5.**

### „Urządzenia techniczne i instrukcje obsługi”

► **BEZPIECZNIE W SIECI.** Nauczyciel prezentuje dzieciom obrazkowe sytuacje związane z korzystaniem z Internetu. Na jednej z ilustracji nieznajoma osoba prosi dziecko o podanie nazwiska, adresu, nazwy przedszkola, przesłanie zdjęcia lub informacji o rodzicach. Dzieci oceniają, które sytuacje są bezpieczne, a które mogą stanowić zagrożenie.

► **NIE PODAJĘ – INFORMUJĘ DOROSŁEGO.** Dzieci ćwiczą właściwe zachowanie w sytuacji otrzymania niepokojącej wiadomości. Formułują odpowiedzi: „Nie podaję takich informacji”, „Kończę rozmowę”, „Powieм о tym rodzicowi lub nauczycielowi”. Nauczyciel podkreśla, że nie należy odpowiadać na prośby nieznajomych ani samodzielnie otwierać przesyłanych przez nich plików.

► **INFORMACJE PRYWATNE.** Dzieci segregują kartoniki przedstawiające różne informacje. Do informacji prywatnych zaliczają

m.in. adres zamieszkania, numer telefonu, hasło, zdjęcie domu, nazwę przedszkola i informacje o członkach rodziny. Do informacji, którymi można dzielić się podczas bezpośredniej zabawy, zaliczają np. ulubiony kolor, bajkę lub zabawkę.

**Punkt podstawy programowej: C4.**

## **LUTY – TYDZIEŃ 1**

### **„W kosmicznej przestrzeni”**

► **ŚWIATŁA RAKIETY.** Dzieci wykonują papierowy model rakiety lub statku kosmicznego. Pod nadzorem nauczyciela umieszczają w nim prosty obwód z baterią i małą żarówką albo diodą przeznaczoną do zestawu edukacyjnego. Sprawdzają, w jaki sposób należy połączyć elementy, aby światło się zapaliło.

► **SYGNAŁ Z KOSMOSU.** Dzieci podłączają do baterii brzęczyk. Wymyślają krótkie sygnały dźwiękowe oznaczające start, lądowanie i wezwanie pomocy. Nauczyciel ponownie demonstruje różnicę między obwodem otwartym i zamkniętym.

**Punkt podstawy programowej: T5.**

## **LUTY – TYDZIEŃ 2**

### **„Domy z różnych stron świata”**

► **TRANSPORTUJEMY MATERIAŁY BUDOWLANE.** Dzieci budują z klocków podwyższenie symbolizujące piętro domu. Próbuje umieścić na nim cięższy klocek, podnosząc go bezpośrednio, a następnie przesuwając po pochylni wykonanej z deseczki lub kartonu. Porównują oba sposoby.

► **BUDOWLANY KOŁOWRÓT.** Dzieci konstruują proste urządzenie do podnoszenia niewielkiego wiaderka z klockami. Nawijają sznurek na wałek i obracają przygotowaną korbką. Obserwują, w jaki sposób kołowrót ułatwia podnoszenie materiałów na wyższy poziom.

**Punkt podstawy programowej: T4.**

## KWIECIEŃ – TYDZIEŃ 1

### „Wszystko może być muzyką”

► **ELEKTRYCZNY DŹWIĘK.** Nauczyciel prezentuje brzęczyk, baterię i przewody. Dzieci pod nadzorem osoby dorosłej budują prosty obwód, którego zamknięcie powoduje wydobycie dźwięku. Porównują dźwięk brzęczyka z dźwiękami instrumentów i przedmiotów codziennego użytku.

**Punkt podstawy programowej: T5.**

## KWIECIEŃ – TYDZIEŃ 4

### „W restauracji”

► **PŁACIMY ZA ZAMÓWIENIE.** Nauczyciel przygotowuje menu z ilustracjami potraw oraz cenami w zakresie od 1 zł do 10 zł. Dzieci otrzymują portfele z zabawkowymi monetami i banknotami. Wybierają dania, odczytują ich ceny i układają odpowiednią kwotę. Sprawdzają, czy posiadane pieniądze wystarczą na wszystkie wybrane produkty. W razie potrzeby rezygnują z jednej potrawy lub wybierają tańszą. Obliczają, ile pieniędzy pozostanie im po zapłaceniu.

► **WYBIERAMY, CO JEST NAM POTRZEBNE.** Rozmowa na temat różnicy między potrzebą a zachcianką. Dzieci zastanawiają się, które produkty są konieczne do przygotowania posiłku, a które można kupić dodatkowo. Nauczyciel zwraca uwagę, że ilość pieniędzy jest ograniczona i nie zawsze można kupić wszystko, na co ma się ochotę.

► **RESTAURACYJNA SKARBONKA.** Dzieci otrzymują po 10 zł w zabawkowych pieniądzach. Część kwoty przeznaczają na zamówienie, a pozostałe pieniądze odkładają do wspólnej skarbonki. Rozmowa na temat oszczędzania i odkładania pieniędzy na większy, wcześniej zaplanowany cel.

**Punkty podstawy programowej: S14, S15, M15.**

## MAJ – TYDZIEŃ 1

### „Święto pomidora”

► **WARZYWNY STRAGAN.** Nauczyciel przygotowuje stragan z ilustracjami lub modelami warzyw i owoców. Przy każdym produkcie umieszcza cenę. Dzieci na zmianę wcielają się w role sprzedawców i kupujących. Odczytują ceny, wybierają produkty w ramach posiadanej kwoty i płacą zabawkowymi monetami. Sprzedawca sprawdza poprawność zapłaty.

► **PLANUJEMY ZAKUPY.** Każde dziecko otrzymuje 10 zł oraz listę produktów potrzebnych do przygotowania sałatki lub kanapek. Dzieci wybierają produkty, obliczają ich łączny koszt i sprawdzają, czy wystarczy im pieniędzy. Pozostałą kwotę odkładają do skarbonki.

► **CO KUPIĆ NAJPIERW?** Rozmowa kierowana na temat gospodarowania pieniędzmi. Dzieci wskazują produkty potrzebne oraz dodatkowe. Uzasadniają swoje wybory i zastanawiają się, z czego można zrezygnować, gdy pieniędzy jest za mało.

**Punkty podstawy programowej: S14, S15, M15.**

## MAJ – TYDZIEŃ 1

### „W sadzie i w ogrodzie”

► **CO TRAFIA DO KOMPOSTOWNIKA?** Nauczyciel prezentuje ilustracje liści, skoszonej trawy, obierków warzyw i owoców, gałązek, plastikowych opakowań, szkła oraz metalu. Dzieci wybierają odpady, które można umieścić w kompostowniku. Pozostałe przyporządkowują do odpowiednich pojemników.

► **OD ODPADU DO NAWOZU.** Rozmowa na temat zmian zachodzących w kompostowniku. Nauczyciel wyjaśnia, że niektóre odpady roślinne rozkładają się i mogą zostać wykorzystane jako nawóz. Dzieci wykonują obrazkową instrukcję korzystania z kompostownika.

**Punkt podstawy programowej: P11.**

## MAJ – TYDZIEŃ 1

### „Wiosenne porządki”

► **SEGREGUJEMY ODPADY.** Nauczyciel przygotowuje oznaczone pojemniki na papier, szkło, metale i tworzywa sztuczne, bioodpady oraz odpady zmieszane. Dzieci oglądają czyste opakowania i ilustracje odpadów, nazywają materiały, z których zostały wykonane, a następnie umieszczają je w odpowiednich pojemnikach. Uzasadniają swoje decyzje.

► **CO MOŻEMY WYKORZYSTAĆ PONOWNIE?** Dzieci wybierają przedmioty, które można ponownie wykorzystać, np. pudełka, rolki po papierze, słoiki, nakrętki. Wspólnie zastanawiają się, co można z nich wykonać. Nauczyciel wyjaśnia znaczenie pojęć: segregacja, recykling, ponowne wykorzystanie.

► **MNIEJ ODPADÓW.** Rozmowa na temat sposobów ograniczania ilości śmieci. Dzieci podają przykłady: używanie torby wielorazowej, bidonu, śniadaniówki, wykorzystywanie obu stron kartki, naprawianie zabawek i przekazywanie niepotrzebnych rzeczy innym osobom.

**Punkt podstawy programowej: P11.**

## MAJ – TYDZIEŃ 4

► **KASA BILETOWA.** Dzieci organizują zabawę w kasę biletową do zoo. Otrzymują cennik biletów i zabawkowe pieniądze. Dobierają monety lub banknoty odpowiadające cenie biletu. Następnie obliczają, ile pieniędzy pozostało im po zakupie.

► **PAMIĄTKA CZY OSZCZĘDNOŚCI?** Dzieci otrzymują określoną kwotę, którą mogą przeznaczyć na bilet i jedną pamiątkę. Porównują ceny pamiątek i podejmują decyzję, czy wydadzą całą kwotę, czy część odłożą do skarbonki. Uzasadniają swoje wybory.

**Punkty podstawy programowej: S14, S15, M15.**

## **„Zoo”**

► **ODPOCZYWAMY PODCZAS WYCIECZKI.** Przed wyjściem dzieci ustalają zasady zgłaszania zmęczenia, pragnienia, bólu lub złego samopoczucia. W czasie spaceru obserwują swoje możliwości. Osoba, która potrzebuje przerwy, informuje nauczyciela i odpoczywa w bezpiecznym miejscu razem z opiekunem.

► **PLANUJEMY POSTOJE.** Dzieci zaznaczają na planie wycieczki miejsca przeznaczone na odpoczynek i picie wody. Nauczyciel przypomina, że nie należy ukrywać dolegliwości ani kontynuować wysiłku mimo bólu.

**Punkt podstawy programowej: R10.**

## **CZERWIEC – TYDZIEŃ 1**

### **„Zabawa w teatr”**

► **PODNOŚIMY ELEMENTY SCENOGRAFII.** Dzieci wykonują model prostego kołowrotu służącego do podnoszenia papierowych elementów scenografii. Obracają korbką, nawijają sznurek i obserwują unoszenie dekoracji. Nauczyciel zwraca uwagę na konieczność stabilnego zamocowania konstrukcji.

**Punkt podstawy programowej: T4.**

## **CZERWIEC – TYDZIEŃ 1**

### **“Zabawa w teatr - przygotujemy przedstawienie cd.”**

► **SŁUCHAM SWOJEGO CIAŁA.** Przed rozpoczęciem zabawy nauczyciel rozmawia z dziećmi o sygnałach zmęczenia. Dzieci wymieniają m.in. przyspieszony oddech, silne bicie serca, pragnienie, ból, zawroty głowy i osłabienie.

► **SYGNAŁ PRZERWY.** Dzieci ustalają gest lub hasło oznaczające potrzebę odpoczynku. Podczas zabawy obserwują swoje samopoczucie. Dziecko, które czuje zmęczenie, ból lub dyskomfort,

przerywa ćwiczenie, informuje nauczyciela i przechodzi do wyznaczonego miejsca odpoczynku.

► **ODPOCZYWAM I WRACAM DO ZABAWY.** Po odpoczynku dzieci oceniają swoje samopoczucie. Decydują wspólnie z nauczycielem, czy mogą ponownie włączyć się do zabawy, czy powinny pozostać w miejscu odpoczynku. Nauczyciel podkreśla, że zgłoszenie zmęczenia lub bólu jest właściwym i odpowiedzialnym zachowaniem.

**Punkt podstawy programowej: R10.**

## **CZERWIEC – TYDZIEŃ 2**

### **„Wędrówki po Polsce – Pomorze”**

► **PORTOWY KOŁOWRÓT.** Nauczyciel prezentuje ilustracje statków, portowych dźwigów i urządzeń służących do podnoszenia ładunków. Dzieci wykonują prosty kołowrót z rolki, patyczka, sznurka i niewielkiego pojemnika. Obracając korbką, podnoszą papierowy ładunek. Porównują podnoszenie przedmiotu ręką z podnoszeniem go za pomocą kołowrotu.

► **ŁADUNEK NA POKŁAD.** Dzieci budują z klocków pokład statku. Z kartonu wykonują pochylnię, po której przesuwają niewielkie ładunki. Sprawdzają, czy łatwiej przemieścić przedmiot po łagodnej, czy po stromej pochylni. Formułują wnioski dotyczące działania równi pochyłej.

**Punkt podstawy programowej: T4.**

# S14, S15 i M15 – pieniądze, wybory i oszczędzanie

## Scenariusz „W restauracji”

► **PŁACIMY ZA ZAMÓWIENIE.** Nauczyciel przygotowuje menu z ilustracjami potraw oraz cenami w zakresie od 1 zł do 10 zł. Dzieci otrzymują portfele z zabawkowymi monetami i banknotami. Wybierają dania, odczytują ich ceny i układają odpowiednią kwotę. Sprawdzają, czy posiadane pieniądze wystarczą na wszystkie wybrane produkty. W razie potrzeby rezygnują z jednej potrawy lub wybierają tańszą. Obliczają, ile pieniędzy pozostanie im po zapłaceniu.

► **WYBIERAMY, CO JEST NAM POTRZEBNE.** Rozmowa na temat różnicy między potrzebą a zachcianką. Dzieci zastanawiają się, które produkty są konieczne do przygotowania posiłku, a które można kupić dodatkowo. Nauczyciel zwraca uwagę, że ilość pieniędzy jest ograniczona i nie zawsze można kupić wszystko, na co ma się ochotę.

► **RESTAURACYJNA SKARBONKA.** Dzieci otrzymują po 10 zł w zabawkowych pieniądzach. Część kwoty przeznaczają na zamówienie, a pozostałe pieniądze odkładają do wspólnej skarbonki. Rozmowa na temat oszczędzania i odkładania pieniędzy na większy, wcześniej zaplanowany cel.

## Scenariusz „Święto pomidora”

► **WARZYWNY STRAGAN.** Nauczyciel przygotowuje stragan z ilustracjami lub modelami warzyw i owoców. Przy każdym produkcie umieszcza cenę. Dzieci na zmianę wcielają się w role sprzedawców i kupujących. Odczytują ceny, wybierają produkty w ramach posiadanej kwoty i płacą zabawkowymi monetami. Sprzedawca sprawdza poprawność zapłaty.

► **PLANUJEMY ZAKUPY.** Każde dziecko otrzymuje 10 zł oraz listę produktów potrzebnych do przygotowania sałatki lub kanapek. Dzieci wybierają produkty, obliczają ich łączny koszt i sprawdzają, czy wystarczy im pieniędzy. Pozostałą kwotę odkładają do skarbonki.

► **CO KUPIĆ NAJPIERW?** Rozmowa kierowana na temat gospodarowania pieniędzmi. Dzieci wskazują produkty potrzebne oraz dodatkowe. Uzasadniają swoje wybory i zastanawiają się, z czego można zrezygnować, gdy pieniędzy jest za mało.

# Scenariusz „Zoo”

► **KASA BILETOWA.** Dzieci organizują zabawę w kasę biletową do zoo. Otrzymują cennik biletów i zabawkowe pieniądze. Dobierają monety lub banknoty odpowiadające cenie biletu. Następnie obliczają, ile pieniędzy pozostało im po zakupie.

► **PAMIĄTKA CZY OSZCZĘDNOŚCI?** Dzieci otrzymują określoną kwotę, którą mogą przeznaczyć na bilet i jedną pamiątkę. Porównują ceny pamiątek i podejmują decyzję, czy wydadzą całą kwotę, czy część odłożą do skarbonki. Uzasadniają swoje wybory.

## „Zoo” albo inna wycieczka

► **ODPOCZYWAMY PODCZAS WYCIECZKI.** Przed wyjściem dzieci ustalają zasady zgłaszania zmęczenia, pragnienia, bólu lub złego samopoczucia. W czasie spaceru obserwują swoje możliwości. Osoba, która potrzebuje przerwy, informuje nauczyciela i odpoczywa w bezpiecznym miejscu razem z opiekunem.

► **PLANUJEMY POSTOJE.** Dzieci zaznaczają na planie wycieczki miejsca przeznaczone na odpoczynek i picie wody. Nauczyciel przypomina, że nie należy ukrywać dolegliwości ani kontynuować wysiłku mimo bólu.

# P11 – segregowanie odpadów i troska o środowisko

## Scenariusz „Wiosenne porządki”

► **SEGREGUJEMY ODPADY.** Nauczyciel przygotowuje oznaczone pojemniki na papier, szkło, metale i tworzywa sztuczne, bioodpady oraz odpady zmieszane. Dzieci oglądają czyste opakowania i ilustracje odpadów, nazywają materiały, z których zostały wykonane, a następnie umieszczają je w odpowiednich pojemnikach. Uzasadniają swoje decyzje.

► **CO MOŻEMY WYKORZYSTAĆ PONOWNIE?** Dzieci wybierają przedmioty, które można ponownie wykorzystać, np. pudełka, rolki po papierze, słoiki, nakrętki. Wspólnie zastanawiają się, co można z nich wykonać. Nauczyciel wyjaśnia znaczenie pojęć: segregacja, recykling, ponowne wykorzystanie.

► **MNIEJ ODPADÓW.** Rozmowa na temat sposobów ograniczania ilości śmieci. Dzieci podają przykłady: używanie torby wielorazowej, bidonu, śniadaniówki, wykorzystywanie obu stron kartki, naprawianie zabawek i przekazywanie niepotrzebnych rzeczy innym osobom.

## Scenariusz „Las jesienią”

► **CZYSTY LAS.** Nauczyciel rozmieszcza w sali papierowe modele odpadów, które mogłyby zostać pozostawione w lesie. Dzieci zbierają je w rękawiczkach lub za pomocą szczypiec, a następnie segregują do oznaczonych pojemników. Rozmowa na temat zagrożeń, jakie odpady stwarzają dla roślin, zwierząt i gleby.

► **CO ZABIERAMY ZE SOBĄ?** Dzieci przygotowują zasady odpowiedzialnego zachowania podczas wycieczki do lasu. Ustalają, że śmieci należy zabrać ze sobą, nie wolno pozostawiać opakowań ani niszczyć roślin. Wykonują znaki przypominające o utrzymywaniu porządku.

## Scenariusz „W sadzie i w ogrodzie”

► **CO TRAFIA DO KOMPOSTOWNIKA?** Nauczyciel prezentuje ilustracje liści, skoszonej trawy, obierków warzyw i owoców, gałązek, plastikowych opakowań, szkła oraz metalu. Dzieci wybierają odpady,

które można umieścić w kompostowniku. Pozostałe przyporządkowują do odpowiednich pojemników.

► **OD ODPADU DO NAWOZU.** Rozmowa na temat zmian zachodzących w kompostowniku. Nauczyciel wyjaśnia, że niektóre odpady roślinne rozkładają się i mogą zostać wykorzystane jako nawóz. Dzieci wykonują obrazkową instrukcję korzystania z kompostownika.

# T4 – kołowrót i równia pochyła

## Scenariusz „Wędrówki po Polsce – Pomorze”

► **PORTOWY KOŁOWRÓT.** Nauczyciel prezentuje ilustracje statków, portowych dźwigów i urządzeń służących do podnoszenia ładunków. Dzieci wykonują prosty kołowrót z rolki, patyczka, sznurka i niewielkiego pojemnika. Obracając korbką, podnoszą papierowy ładunek. Porównują podnoszenie przedmiotu ręką z podnoszeniem go za pomocą kołowrotu.

► **ŁADUNEK NA POKŁAD.** Dzieci budują z klocków pokład statku. Z kartonu wykonują pochylnię, po której przesuwają niewielkie ładunki. Sprawdzają, czy łatwiej przemieścić przedmiot po łagodnej, czy po stromej pochylni. Formułują wnioski dotyczące działania równi pochyłej.

## Scenariusz „Domy z różnych stron świata”

► **TRANSPORTUJEMY MATERIAŁY BUDOWLANE.** Dzieci budują z klocków podwyższenie symbolizujące piętro domu. Próbuje umieścić na nim cięższy klocek, podnosząc go bezpośrednio, a następnie przesuwając po pochylni wykonanej z deseczki lub kartonu. Porównują oba sposoby.

► **BUDOWLANY KOŁOWRÓT.** Dzieci konstruują proste urządzenie do podnoszenia niewielkiego wiaderka z klockami. Nawijają sznurek na wałek i obracają przygotowaną korbką. Obserwują, w jaki sposób kołowrót ułatwia podnoszenie materiałów na wyższy poziom.

## Scenariusz „Zabawa w teatr”

► **PODNOŚIMY ELEMENTY SCENOGRAFII.** Dzieci wykonują model prostego kołowrotu służącego do podnoszenia papierowych elementów scenografii. Obracają korbką, nawijają sznurek i obserwują unoszenie dekoracji. Nauczyciel zwraca uwagę na konieczność stabilnego zamocowania konstrukcji.

# T5 – budowanie prostych obwodów elektrycznych

## Scenariusz „Urządzenia techniczne i instrukcje obsługi”

- **CO SPRAWIA, ŻE ŻARÓWKA ŚWIECI?** Nauczyciel prezentuje elementy prostego obwodu elektrycznego: baterię, przewody oraz żarówkę. Dzieci pracują w małych grupach pod nadzorem nauczyciela. Łączą elementy w taki sposób, aby żarówka się zaświeciła. Sprawdzają, co dzieje się po odłączeniu jednego przewodu.
- **OBWÓD ZAMKNIĘTY I OTWARTY.** Dzieci porównują dwa układy: obwód zamknięty, w którym urządzenie działa, oraz otwarty, w którym nie działa. Formułują wniosek, że prąd może przepływać wtedy, gdy wszystkie elementy są prawidłowo połączone.
- **ŻARÓWKA, BRZĘCZYK I SILNICZEK.** Dzieci pod nadzorem nauczyciela podłączają kolejno żarówkę, brzęczyk i niewielki silniczek do baterii. Obserwują różne skutki przepływu prądu: światło, dźwięk i ruch. Nauczyciel przypomina, że dzieci mogą wykonywać doświadczenia wyłącznie z bezpiecznymi zestawami i pod opieką osoby dorosłej.

## Scenariusz „W kosmicznej przestrzeni”

- **ŚWIATŁA RAKIETY.** Dzieci wykonują papierowy model rakiety lub statku kosmicznego. Pod nadzorem nauczyciela umieszczają w nim prosty obwód z baterią i małą żarówką albo diodą przeznaczoną do zestawu edukacyjnego. Sprawdzają, w jaki sposób należy połączyć elementy, aby światło się zapaliło.
- **SYGNAŁ Z KOSMOSU.** Dzieci podłączają do baterii brzęczyk. Wymyślają krótkie sygnały dźwiękowe oznaczające start, lądowanie i wezwanie pomocy. Nauczyciel ponownie demonstruje różnicę między obwodem otwartym i zamkniętym.

## Scenariusz „Wszystko może być muzyką”

- **ELEKTRYCZNY DŹWIĘK.** Nauczyciel prezentuje brzęczyk, baterię i przewody. Dzieci pod nadzorem osoby dorosłej budują prosty obwód, którego zamknięcie powoduje wydobywanie dźwięku. Porównują dźwięk

brzęczyka z dźwiękami instrumentów i przedmiotów codziennego użytku.

# C4 – bezpieczeństwo w Internecie i ochrona informacji

## Scenariusz „Urządzenia techniczne i instrukcje obsługi”

► **BEZPIECZNIE W SIECI.** Nauczyciel prezentuje dzieciom obrazkowe sytuacje związane z korzystaniem z Internetu. Na jednej z ilustracji nieznajoma osoba prosi dziecko o podanie nazwiska, adresu, nazwy przedszkola, przesłanie zdjęcia lub informacji o rodzicach. Dzieci oceniają, które sytuacje są bezpieczne, a które mogą stanowić zagrożenie.

► **NIE PODAJĘ – INFORMUJĘ DOROSŁEGO.** Dzieci ćwiczą właściwe zachowanie w sytuacji otrzymania niepokojącej wiadomości. Formułują odpowiedzi: „Nie podaję takich informacji”, „Kończę rozmowę”, „Powieм о tym rodzicowi lub nauczycielowi”. Nauczyciel podkreśla, że nie należy odpowiadać na prośby nieznajomych ani samodzielnie otwierać przesyłanych przez nich plików.

► **INFORMACJE PRYWATNE.** Dzieci segregują kartoniki przedstawiające różne informacje. Do informacji prywatnych zaliczają m.in. adres zamieszkania, numer telefonu, hasło, zdjęcie domu, nazwę przedszkola i informacje o członkach rodziny. Do informacji, którymi można dzielić się podczas bezpośredniej zabawy, zaliczają np. ulubiony kolor, bajkę lub zabawkę.

## Scenariusz „Poznajemy się nawzajem”

► **CO MOGĘ O SOBIE POWIEDZIEĆ?** Nauczyciel przypomina, że podczas bezpośredniego poznawania kolegów można mówić o swoich zainteresowaniach, ulubionych zabawach i książkach. Inaczej należy zachować się podczas kontaktu z osobą poznaną w Internecie. Dzieci wskazują informacje, których nie wolno przekazywać nieznajomym.

► **WIADOMOŚĆ OD NIEZNAJOMEGO.** Dzieci uczestniczą w scenkach sytuacyjnych. Nauczyciel odczytuje przykładowe wiadomości, np. prośbę o zdjęcie, adres lub informację, kiedy rodzice są w domu. Dzieci wybierają właściwą reakcję: nie odpowiadają, kończą kontakt i informują zaufaną osobę dorosłą.

# Scenariusz „Mój dom i dom moich marzeń”

► **ADRES TO INFORMACJA PRYWATNA.** Rozmowa na temat adresu zamieszkania i jego znaczenia. Nauczyciel wyjaśnia, że dziecko powinno znać swój adres, ale nie może podawać go przypadkowym osobom ani publikować w Internecie. Dzieci analizują przykładowe sytuacje i wskazują, komu można bezpiecznie przekazać tę informację.

## R10 – rozpoznawanie zmęczenia i potrzeby odpoczynku

### Scenariusz zawierający gry zespołowe lub zabawę

#### „Dwa ognie”

► **SŁUCHAM SWOJEGO CIAŁA.** Przed rozpoczęciem zabawy nauczyciel rozmawia z dziećmi o sygnałach zmęczenia. Dzieci wymieniają m.in. przyspieszony oddech, silne bicie serca, pragnienie, ból, zawroty głowy i osłabienie.

► **SYGNAŁ PRZERWY.** Dzieci ustalają gest lub hasło oznaczające potrzebę odpoczynku. Podczas zabawy obserwują swoje samopoczucie. Dziecko, które czuje zmęczenie, ból lub dyskomfort, przerywa ćwiczenie, informuje nauczyciela i przechodzi do wyznaczonego miejsca odpoczynku.

► **ODPOCZYWAM I WRACAM DO ZABAWY.** Po odpoczynku dzieci oceniają swoje samopoczucie. Decydują wspólnie z nauczycielem, czy mogą ponownie włączyć się do zabawy, czy powinny pozostać w miejscu odpoczynku. Nauczyciel podkreśla, że zgłoszenie zmęczenia lub bólu jest właściwym i odpowiedzialnym zachowaniem.

### Scenariusz „Jesienna wiatroda”

► **BEZPIECZNA ZABAWA Z LATAWCEM.** Przed wyjściem nauczyciel przypomina zasady bezpiecznej zabawy na świeżym powietrzu. Dzieci obserwują swoje samopoczucie podczas biegania z latawcem. W przypadku zmęczenia, bólu, zawrotów głowy lub duszności zatrzymują się, odkładają latawiec i informują nauczyciela.

► **MIEJSCE ODPOCZYNKU.** Dzieci wspólnie wyznaczają bezpieczne miejsce, w którym można usiąść, napić się wody i odpocząć.

Po zakończonej zabawie określają, które aktywności były dla nich łatwe, a które wymagały większego wysiłku.

## **Scenariusz „Zoo” albo inna wycieczka**

► **ODPOCZYWAMY PODCZAS WYCIECZKI.** Przed wyjściem dzieci ustalają zasady zgłaszania zmęczenia, pragnienia, bólu lub złego samopoczucia. W czasie spaceru obserwują swoje możliwości. Osoba, która potrzebuje przerwy, informuje nauczyciela i odpoczywa w bezpiecznym miejscu razem z opiekunem.

► **PLANUJEMY POSTOJE.** Dzieci zaznaczają na planie wycieczki miejsca przeznaczone na odpoczynek i picie wody. Nauczyciel przypomina, że nie należy ukrywać dolegliwości ani kontynuować wysiłku mimo bólu.

