

## **GRUPA III PSZCZÓŁKI**

### **TREŚCI PROGRAMOWE**

#### **LUTY**

##### **1. KIM BĘDĘ, GDY DOROSNĘ?**

###### **DZIECKO:**

- odpowiada na pytania na podstawie wysłuchanego tekstu;
- wymienia wybrane zawody;
- poznaje literę **c, C** w toku zabaw;
- porównuje liczebność zbiorów;
- aktywnie uczestniczy w ćwiczeniach gimnastycznych;
- pokazuje ruchem lub mimiką czynności wskazane przez nauczyciela;
- wypowiada się na temat wartości pracy;
- zna nazwy i charakter wybranych ról zawodowych;
- poprawnie używa określeń: *wczoraj i jutro*;
- wie, jak zmieniały się wybrane urzędnia.

##### **2. CZY KOT W BUTACH BYŁ NA WESELU KOPCIUSZKA?**

###### **DZIECKO:**

- poznaje pojęcia: autor, ilustrator, tłumacz;
- poznaje literę **p, P** w toku zabaw;
- rozpoznaje liczbę **10**;
- poznaje i utrwała bajkowe postacie: np. Roszpunkę, Kopciuszka;
- wie, na czym polega praca bibliotekarza;
- wie, w jaki sposób korzystać z zasobów biblioteki;
- wie, na czym polega akcja „Uwolnij książkę”;
- wypowiada się na temat etapów powstawania książki;
- wykonuje pracę plastyczną;
- wie, jak należy obchodzić się z książką.

##### **3. GDZIE PUKA SZTUKA?**

###### **DZIECKO:**

- dyskutuje na podstawie wysłuchanego tekstu;

- wypowiada się na temat kina;
- poznaje literę **r, R** w toku zabaw;
- porównuje liczebność zbiorów;
- poznaje różne rodzaje teatrów;
- tworzy dowolne ruchy dłonią do podanej melodii;
- naśladuje ruchy postaci do podanej melodii;
- wypowiada się na zaproponowany temat;
- wie, co to jest muzeum i jak należy zachować się na jego terenie;
- poznaje właściwości fali dźwiękowej na drodze eksperymentów;
- nazywa wybrane instrumenty: kontrabas, harfę, trójkąt, marakasy, gitarę, akordeon, fortepian, skrzypce.

M.Tondera-Bucior