

16.04 ZADANIA

* „Komputerowe obrazy” – zabawa dydaktyczna rozwijająca percepcję wzrokową, układanie mozaikowego obrazu według wzoru (dziecko wiernie odwzorowuje układ elementów)

* „Zakodowany obrazek” – kolorowanie obrazka według kodu, poznanie ciekawostek na temat kameleona

https://www.google.pl/search?q=kolorowanka+kameleon+wg+numerów&tbm=isch&ved=2ahUKEwiR2Ie6nujoAhWMwioKHRCNAvoQ2-cCegQIABAA&oq=kolorowanka+kameleon+wg+numerów&gs_lcp=CgNpbWcQA1C13ANYvv0DYPv_A2gCcAB4AIABtgGIACANkgEEMS4xMpgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1n&sclient=img&ei=e9eVXtGuJyFqwGQmorQDw&bih=605&biw=1242&client=opera&hs=itQ&hl=pl#imgrc=zY98ZKPW0pXBqM

* „Telewizor” – praca plastyczno-techniczna według wzoru – wykonanie telewizorów z pudełek

https://www.google.pl/search?q=telewizor+z+kartonu&tbm=isch&ved=2ahUKEwif-NrDn-joAhWVuyoKHa9SCI4Q2-cCegQIABAA&oq=telewizor+z+kartonu&gs_lcp=CgNpbWcQAzICCAAyAggAMgIIADoFCAAQgwE6BAgAEEM6BAgAEB46BggAEAUQHjoECAAQGFD9kQJYxLoCYPy9AmgAcAB4AIBuQGIAYQTKgEEMC4xOZgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1n&sclient=img&ei=nNiVXp-6EZx3qgGvpanwBQ&bih=605&biw=1242&client=opera&hs=Ydl

* „Dawniej i dziś” – zabawa dydaktyczna – dobieranie w pary dawnych i współczesnych środków przekazu (np. telewizor, telefon, komputer, radio itp.)

* „Programujemy roboty” – chodzenie pod dyktando, zabawa ruchowa