

Numer identyfikacyjny: 312

BANK DOBRYCH PRAKTYK: UCZYMY SIĘ PRZEZ CAŁE ŻYCIE

Obszar: kształcenie zdalne (w tym kształcenie specjalne), ze szczególnym uwzględnieniem pracy z klasą zróżnicowaną

Metryczka szkoły/placówki/institucji

Nazwa szkoły/institucji

Publiczne Przedszkole nr 2 „Tęczowa Kraina” w Choszcznie

Adres

ul. Henryka Sucharskiego 9

73-200 Choszczno

e-mail: przedszkole2choszczno@wp.pl

Dobra praktyka

Tytuł

Uczymy się przez całe życie

Autor

Jolanta Grabowska

Cele

- Wspieranie mechanizmów samodzielnego uczenia się dziecka.
- Wykorzystanie zabawy jako pola doświadczeń rozwojowych budujących dojrzałość szkolną

Opis

Każdy musiał znaleźć swój własny pomysł na realizację procesu edukacyjnego na odległość tak, aby był dostępny i atrakcyjny poznawczo dla dzieci, miał walory zabawy i stanowił wsparcie dla rodziców. Korzystając z platformy Genially, opracowywałam większość

materiałów dydaktycznych przeznaczonych dla przedszkolaków do realizacji w czasie nauczania online.

Stworzone przeze mnie prezentacje umożliwiły przeprowadzenie kompletnych zajęć dydaktyczno-wychowawczych i przekazanie dzieciom zaplanowanych treści edukacyjnych. Zawierały nagrania audio tekstów opowiadań, wierszy, legend, materiał wizualny, gry, filmy i piosenki. Zastosowanie tej platformy przy opracowaniu materiału dało mi dużo zabawy i satysfakcji, a u dzieci wzbudzało zainteresowanie atrakcyjnością wizualną oraz wciągającą interaktywnością. Aplikacje LearnigApps i Wardwall z kolei umożliwiły mi tworzenie własnych materiałów dydaktycznych o charakterze gier i zabaw interaktywnych, a przez to sprzyjających uczeniu się dzieci.

Opracowane przeze mnie e-zasoby:

- [Kolory lata](#)
- [Zbieracze i kolekcjonerzy](#)
- [Jedziemy nad polskie morze](#)
- [Wyprawa w Tatry](#)
- [Wakacyjne podróże](#)
- [I ty możesz zostać ornitologiem](#)
- [Co wiesz o pracy rolnika?](#)
- [Gry interaktywne: Owady](#)
- [Wędrowka bocianów do Polski](#)
- [Miasto czy wieś? Rozpoznawanie krajobrazów](#)
- [Rachunki w kosmosie – działania matematyczne w zakresie 15](#)
- [Rady na odpady – segregowanie](#)
- [Mowa zwierząt – zabawa ortofoniczna](#)
- [Wielkanocne memo](#)
- [Najpierw było jajko – historyjka obrazkowa](#)
- [Nauka sznurowania butów](#)
- [Tangram – łamigłówka](#)
- [Uparty kogut – litera ż](#)
- [Tęczowy eksperyment](#)
- [Mierzenie i miary długości](#)

Stan realizacji

Zakończona

Najważniejsze efekty

Wzbudzenie zainteresowanie dzieci atrakcyjnością wizualną oraz wciągającą interaktywnością realizowanej tematyki. Dziecko podejmuje samodzielną aktywność poznawczą, korzysta z nowoczesnych technologii.

Informacje dodatkowe

—