



## Tematy zajęć realizowanych w pracowni

### SENSORICUM

#### I etap edukacyjny

Temat/tematyka	Zapisy z podstawy programowej szkoły podstawowej etap I  (klasy 1 – 3)
<p><b>W TAJEMNICZEJ KRAINIE NEPTUNA</b> – 45 min</p> <p><b>Przejście po linie</b> – uświadomienie własnego ciała i jego akceptacja. (10 min)</p> <p><b>Statki we mgle</b> – ćwiczenia koncentracji, kształcenie określonych zachowań społecznych. (10 min)</p> <p><b>Morskie potwory</b> – doskonalenie ekspresji, operowanie ciałem, wyrażanie uczuć i nastroju. (15 min)</p> <p><b>Kajdany</b> – uczymy się współpracy, pomaganie sobie nawzajem przy rozwiązywaniu problemów. (10 min)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji</li> <li>- bierze udział w zabawach i wie jak należy się zachować w sytuacjach zwycięstwa i porażek</li> <li>- ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią</li> <li>- współpracuje z innymi w zabawie</li> <li>- buduje z różnorodnych przedmiotów dostępnych w otoczeniu np. worki do siedzeniem, szarfy imitujące rafy koralowe</li> <li>- powtarza prostą melodię, śpiewa piosenki</li> <li>- dobiera właściwe formy komunikowania się w różnych sytuacjach</li> <li>- rozumie proste polecenia i właściwie na nie reaguje</li> <li>- dba o bezpieczeństwo własne i innych</li> </ul>

## II etap edukacyjny

Temat/tematyka	Zapisy z podstawy programowej szkoły podstawowej etap II  (klasy 4 – 6)
<p><b>PODWODNY ŚWIAT: ZAGINIONY SKARB –</b> 45 min</p> <p><b>Sieć Neptuna</b> – kreatywne myślenie, komunikacja i zaufanie, pojawienie się lidera. (20 min)</p> <p><b>Spacer zaufania</b> – oswojenie się z bliskością fizyczną, zaufanie do siebie i członków grupy. (10 min)</p> <p><b>Poszukiwanie pirackiego skarbu</b> – skojarzenia, spostrzegawczość, współpraca. (15 min)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- współpracuje z innymi dziećmi;</li> <li>- rozwija umiejętności komunikowania się;</li> <li>- poznaje siebie, dostrzega cechy indywidualne własne i najbliższych osób;</li> <li>- wykonuje improwizację ruchową do danej zabawy;</li> <li>- wymienia czynniki pozytywne i negatywne wpływające na jego samopoczucie podczas zabawy;</li> <li>- rozumie sens tekstu;</li> <li>- odróżnia fikcję artystyczną od rzeczywistości;</li> <li>- przestrzega zasad bezpiecznego zachowania się podczas zajęć ruchowych;</li> </ul>