**RAMOWY PLAN DNIA :**

8:00-8:15- zbiórka dzieci, przywitanie, przygotowanie do zajęć

8:15- 9:00- gry i zabawy ruchowe na sali gimnastycznej

9:00- 9:15- przerwa śniadaniowa

9:15- 10:00- zajęcia świetlicowe

10:00- 11:00 – zabawy na powietrzu

11:15- 12:00 – zajęcia komputerowe

12:00- 12:15-przerwa na posiłek i odpoczynek

12:15- 12:45- konkursy i turniej dnia

12:45- 12:55- wspólne podsumowanie dnia, wręczenie nagrody dnia

13:00- odbiór dzieci przez rodziców, zakończenie dnia

**Zajęcia sportowe**

I. Przestrzeganie podstawowych przepisów BHP w czasie organizacji i realizacji zajęć sportowych.

**CELE**:

1. Rozwijanie zainteresowań sportowych
2. Podniesienie ogólnej sprawności i wydolności organizmu
3. Czerpanie radości zadowolenia z uczestnictwa w zajęciach.
4. Kształtowanie cech motorycznych: szybkości, zwinności, siły, wytrzymałości.
5. Poznawanie przepisów gier i zabaw
6. Wytwarzanie umiejętności panowanie nad swoimi emocjami podczas gier i zabaw z elementami współzawodnictwa.
7. Wdrażanie do odpowiedzialności, samodzielności i samodyscypliny
8. Wykształcanie potrzeby czynnego wypoczynku w formie indywidualnej

**TEMATYKA ZAJĘĆ**:

1. Gry i zabawy ruchowe : dwa ognie, cztery ognie, rzucanka, „żywy kosz”, 5 podań
2. Wyścigi rzędów: zwinność – łączenie ćwiczeń rąk, nóg, tułowia, wyścig z przetaczaniem, obieganiem, czworakowaniem, pełzaniem i przewrotem
3. Gry zespołowe- mini koszykówka, mini siatkówka, mini piłka nożna, ringo
4. Gimnastyka – przewroty w przód i w tył , gimnastyka ogólnorozwojowa
5. Taniec- nauka prostych układów tanecznych, dostosowanie własnych ruchów do rytmu melodii, ćwiczenia rekreacyjne z muzyką
6. Turniej piłkarzyków, turniej rzutów do kosza, turniej strzałów do bramki.

**Zajęcia świetlicowe**

**CELE**: integracja grupy, rozwój kreatywności i współpracy w grupie.

**TEMATYKA ZAJĘĆ**:

1. Gry i zabawy stolikowe.
2. Układanie puzzli.
3. Zajęcia plastyczne.
4. Zajęcia techniczne
5. Zajęcia przyrodnicze- poznawanie gatunków zwierząt i roślin.
6. Rozwiązywanie krzyżówek, łamigłówek i rebusów.
7. Konkursy plastyczne, matematyczne, polonistyczne i przyrodnicze.
8. Spacery do Parku Miejskiego, zabawy na szkolnym placu zabaw
9. Wykorzystanie pomysłów i propozycji dzieci podczas wspólnych zajęć.
10. Wspólne czytanie książek.

**Zajęcia komputerowe**

**CELE:**

1. Rozwijanie zainteresowań informatycznych
2. Wskazanie użyteczności komputerów w nauce, pracy i zabawie.
3. Pozyskiwanie informacji z różnych źródeł wiedzy.
4. Rozwijanie ciekawości i poszanowania cudzej własności.
5. Zabawa podczas kreatywnego tworzenia w programach graficznych.

**TEMATYKA ZAJĘĆ:**

1. Przypomnienie regulaminu pracowni, ustalenie zasad korzystania z komputerów
2. Zaczarowany świat Painta – poznanie świata graficznych projektów i rysunków
3. Rysowanie magicznego świata w Paint .
4. Świat gier komputerowych
5. Rozwiązywanie zagadek, rebusów, łamigłówek graficznych.
6. Jak szukać wiadomości w Internecie ? – bezpieczne strony, obsługa przeglądarek
7. Bezpieczeństwo w Internecie – pogadanka
8. Próby programowania w Scratch – tworzenie prostych animacji.
9. Próby programowania w Baltie – tworzenie prostych animacji i zaczarowanych światów.