Plan zajęć - Klasa III, semestr II

1 - Początek narracji "Poszukując zaginionych barw - podróż do świata obrazów" - 1 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 115 min

Tytuł zadania: INTEGRACJA Z ELEMENTAMI DRAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Dzieci opowiadając o swoich ulubionych przedmiotach, poznają się lepiej, a także rozwijają umiejętności komunikacyjne.

Cele:
- rozwijanie umiejętności przekazywania informacji;
- rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania;
- ćwiczenie umiejętności opowiadania o sobie (poprzez pryzmat posiadanych przedmiotów);
- integracja grupy przez ruch.

Potrzebne materiały:
- przyniesione przez dzieci drobiazgi z domu, z którymi są związane (po 4 na każde

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

dziecko).

Przebieg:

1. Dzieci dzielą się na grupy (3-4-osobowe) (2 minuty);
2. Dzieci siadają w grupach. Każde kładzie przed sobą 4 przedmioty, które ma ze sobą i które chce pokazać. Najpierw każdy opowiada o swoich przedmiotach – reszta grupy słucha – o każdym przedmiocie jego właściciel opowiada historię z nim związaną, dlaczego ma go ze sobą, co dla niego oznacza i w jaki sposób jest z tym przedmiotem związany, jak wszedł w jego posiadanie itp. W trakcie opowiadania reszta słucha, nie dopytuje, nie przerywa (20 minut);
3. Gdy każdy z zespołu opowie o swoich przedmiotach, jeden z tych przedmiotów może zabrać, „wycofać" i o nim nie będzie już mowy (nie będzie można o niego pytać - jest to moment, gdy dziecko może zdecydować, że o danym przedmiocie nie będzie już mówić, bo np. tego nie chce - np. podczas opowiadania o nim, coś mu się przypomniało czy skojarzyło itp). Opcjonalnie na miejsce wycofanego przedmiotu, można położyć nowy – wówczas trzeba dodać chwilę czasu na opowiedzenie o nowych przedmiotach (5 minut);
4. Czas na pytania: zespół może swobodnie rozmawiać i dopytywać o różne rzeczy – jeśli coś kogoś zainteresowało podczas historii/opowiadania, teraz może o to dopytać (10 minut);
5. Każdy z uczestników wybiera 1 z przedmiotów, które ma przed sobą, który z nim zostanie – resztę chowa. Wybór przedmiotu można przeprowadzić na 3 różne sposoby (wg decyzji N.):
a) grupa wspólnie wybiera dla każdego 1 przedmiot z informacją, dlaczego akurat ten zostaje (trzy osoby wybierają przedmiot dla czwartej);
b) osoba siedząca po jednej stronie wybiera przedmiot dla osoby obok i tak każdy wybiera dla 1 osoby + informacja dlaczego [w powyższych opcjach pojawia się element informacji zwrotnej];
c) każdy sam decyduje, który przedmiot sobie zostawia (5 minut);
6. Zespoły „otwierają się" na całą grupę – siadają wszyscy razem i każdy przedstawia inną osobę ze swojego zespołu poprzez opowiedzenie jego historii związanej z przedmiotem, który danej osobie pozostał (15 minut);
7. Po zakończeniu rundki, uczestnicy wracają do zespołów i szukają jednego wspólnego elementu, łączącego wszystkie pozostałe przedmioty w zespole a tym samym łączącego osoby w grupie – może to być jakaś cecha, idea, myśl. Każde dziecko może położyć przedmiot, który mu został, na środku i wspólnie grupa szuka cechy łączącej leżące przedmioty;
8. Następnie, gdy znajdą już ten element, budują pomnik, prezentujący tę cechę, myśl lub ideę. Tu warto zachęcić uczestników do wstania i poruszania się po sali, znalezienia miejsca do pracy i ruchu i budowania pomnika „w ruchu", a nie na krzesłach. Pomnik to forma dramowa polegająca na zbudowaniu z siebie (ludzi) symbolu, który jest nieruchomy i który można obejść (patrz opis

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

techniki); w pomniku można wykorzystywać różne przedmioty, krzesła itp. (5 minut);
9. Gdy wszystkie grupy mają już koncepcję swojego pomnika, N. po kolei prosi grupy o utworzenie – dobrą formą jest tutaj klaśnięcie. Osoby z zespołu stoją „luźno" obok siebie w pobliżu miejsca, gdzie będą budować pomnik i na klaśnięcie przyjmują określone pozycje i zastygają w nich. Następnie pozostałe dzieci „zwiedzają" – chodzą wokół pomnika, mówią swoje skojarzenia – tutaj N. może stymulować pytaniami, np: co widzicie, co tu się dzieje, o czym to jest itp. Można też zapytać o coś, dotykając ramienia wybranej osoby i zadając jej pytanie, np. „kim jesteś?", „co czujesz?", „gdybyś mógł wypowiedzieć jeden wyraz/zdanie, to co by to było?" itp – chodzi o pogłębienie rozumienia idei/myśli, którą przedstawia pomnik. Jeśli pomnik jest „dynamiczny", tzn. widać w nim jakiś ruch, można go ożywić na koniec, np. „pójdź za swoim ruchem"; Na koniec oglądania danego pomnika, po „zwolnieniu" zespołu z pozycji, pytamy, czy to, co słyszeli, było tym, co chcieli wyrazić, czy usłyszeli coś, co ich zaskoczyło itp. Wskazówka: oglądanie pomnika nie powinno trwać zbyt długo ze względu na dość męczące zwykle pozycje, jakie przyjmują uczestnicy. Po kolei oglądamy wszystkie pomniki (3 minuty na pomnik = łącznie około 12-15 minut).

UWAGA! 5 poziomów świadomości w stop-klatce (zatrzymaniu sytuacji i zadawaniu pytań osobom będącym w roli pogłębiających ich świadomość):
Poziom czynności - co teraz robisz?
Poziom motywacji - dlaczego to robisz?
Poziom oczekiwań - co chcesz przez to osiągnąć?
Poziom modeli i wzorów - skąd wiesz, że takie zachowanie jest odpowiednie w danej sytuacji czyli skąd czerpiesz wzorce?
Poziom przekonań - jakie są twoje zasady? Inne pytania: Kim jesteś? Co czujesz? I wiele innych, które mogą pogłębić świadomość roli, a które należy dostosować do wieku i rozwoju poszczególnych uczniów i uczennic.

Warianty:

- zadanie ma różne warianty wykonania zadania uzależnione od decyzji N. (patrz opis przebiegu).

Potencjalne problemy:

- *Problem z kontrolą czasu.* Zadanie potrafi trwać dłużej, zwłaszcza fragmenty przewidziane jako krótsze, które wiążą się z omawianiem i wyzwalaniem emocji;
- *Zadanie wymaga wprowadzenia dramowego do konkretnych technik.* Wprowadzenie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

może być wykonywane na bieżąco, jednak należy pamiętać o jasnym wyjaśnieniu instrukcji do poszczególnych zadań.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Język polski

Metody:
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Dyskusja dydaktyczna

Techniki:
Rzeźba (pomniki)

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.11.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu komunikacji w zależności od sytuacji społecznej, w której się znajduje
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz przygotowują się do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (minisiatkówkę, unihokej, piłkę nożną, minikoszykówkę).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- rozwijanie umiejętności rzutów do kosza;
- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;
- piłki lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia mające na celu udoskonalenie ich umiejętności rywalizowania podczas wybranej gry drużynowej (minisiatkówka, piłka nożna, unihokej, palant, ringo), minikoszykówka (15 minut);
3. Dzieci wykonują wybraną przez N. lub przez siebie grę drużynową związaną z ćwiczoną grą drużynową. (10 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.
- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Warianty:

- **w ramach narracji "Zdobywamy kosmos":** N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci lecący w kosmos muszą umieć ze sobą współpracować. Gry zespołowe również opierają się na współpracy i ją rozwijają.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

2 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: BURZA PYTAŃ II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:15:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Burza pytań polega na organizowaniu krótkich sesji poświęconych nieskrępowanemu zadawaniu pytań przez dzieci na określony temat w celu wzbudzenia ciekawości nowym tematem. Burza pytań jest analogicznym rozwiązaniem do burzy mózgów.

Cele:

- wzbudzenie zainteresowania i ciekawości dowolnym tematem;
- przełamywanie sztywnych nastawień wobec tematu;
- rozwijanie umiejętności zadawania pytań.

Potrzebne materiały:

- materiał związany z tematem lekcji ("na żywo" lub w formie prezentacji, zdjęcia itp.).

Przebieg:

Zadanie może być przeprowadzone przed wprowadzeniem nowego tematu.

Podstawowe zasady:

- im więcej pytań, tym lepiej (ilość rodzi jakość); nie wolno krytykować innych uczestników ani dopytywać, dlaczego ktoś zadał jakieś pytanie (co może być zinterpretowane jako wyrażona nie wprost krytyka);
- dobrze jest inspirować się pytaniami zgłoszonymi przez uczestników;
- im bardziej niezwykłe i nieoczekiwane pytanie, tym lepiej.

1. N. pokazujedzieciom przedmiot związany z nowo wprowadzanym tematem (na żywo lub w formie zdjęć,prezentacji) i/lub mówi dzieciom „hasło przedmiotowe” związane z narracją i zapisuje je na tablicy (3 minuty);
2. N.prosi dzieci, żeby zastanowiły się, czego chciałyby się dowiedzieć na tematprezentowanego obiektu i zgłosiły swoje pytania, zaznacza przy tym jakie są zasady "burzy pytań" (2 minuty);
3. N. zapisuje wszystkiepytania dzieci na tablicy. Zachęca wszystkich uczniów i uczennice do udziału w zadaniu. N. na koniec możedopisać własne pytania (10 minut);
4. Uwaga! N. w trakcie trwanianarracji lub danego tematu powinien spróbować odpowiedzieć na wszystkie przedstawione przez dzieci pytania lub wspólnie z dziećmi poszukać na nie odpowiedzi (wprzeciwnym wypadku ćwiczenie to stanie się demotywatorem dla dzieci). Natomiast nie musi udzielić odpowiedzi od razu. Może pytania np. wywiesić na tablicy i z czasem zdejmować, kiedy pojawią się odpowiedzi.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- zadanie można wprowadzić w trakcie trwania narracji, tematu.
- dzieci mają już wtedy pewną wiedzę na dany temat, a burza pytań może prowadzić do znacznego jej pogłębienia. Zadanie można wykonywać w ramach wszystkich przedmiotów.
- **proponowane tematy:**
    - muzyka (dzień 77 I semestr klasa III);
    - kolory lub obrazy (dzień 2 II semestr klasa III);
    - naukowcy lub eksperymenty (dzień 16 II semestr klasa III);
    - średniowiecze (dzień 31 II semestr klasa III);
    - odkrywcy lub kontynenty (dzień 76 II semestr klasa III).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Burza pytań

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi

Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji

Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej

Tytuł zadania: WEBQUEST II MALARSTWO I KRAJOBRAZ

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z malarstwem polskim;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi rodzajami krajobrazów Polski;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich opisów;
- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy własnej;
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy.

Potrzebne materiały:
- dostęp po komputera podłączonego do internetu;
- webquest: http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/06/webquest-2-temat.html

Załącznik do zadania:
- webquest w formie pdf

Przebieg:
1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje oraz w miarę uznania

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

przykładowe portale warte odwiedzenia (5 minut);

2. Dzieci przeszukują zasoby sieci starając się wykonać powierzone im zadanie - zgodnie ze wskazanymi w części "Zadania" wymaganiami. N. zwraca uwagę dzieciom, że lista artystów i ich obrazów jest ogromna, dlatego dzieci mogą obrać jakąś strategię przeszukując zasoby internetu - nie muszą koniecznie oglądać wszystkich obrazów w spisie po kolei. Proponowane metody, z których mogą skorzystać dzieci:
    - obejrzyj obrazy artystów żyjących w różnych latach,
    - zacznij od artysty, którego nazwisko choć raz słyszałeś,
    - obejrzyj obrazy kobiet,
    - wybierz 5 twórców na chybił trafił (35 minut);
3. N. podsumowuje całość zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.1.1 : dziecko potrafi określić swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi działami sztuki, zabytkami i z tradycją w środowisku rodzinnym, szkolnym i lokalnym
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.3 : dziecko wie, jakie są podstawowe prawa autora do jego dzieła (prawo własności, prawo do decydowania o dziele)
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Przy-III.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.3.2 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nizinnego
Int-Przy-III.3.3 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu górskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Społ-III.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski

Lista załączników:
Webquest malarstwo.pdf

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ MATEMATYCZNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci, grając w grę komputerową, utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:

- rozwijanie umiejętności mnożenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z emocjami w sytuacji stresowej (gra na czas).

Potrzebne materiały:

- gra interaktywna "Mat Wieża";
- komputery.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że umiejętność mnożenia może się im przydawać w różnych sytuacjach, np. w grach komputerowych. Celem tego zadania będzie utrwalenie umiejętności mnożenia (5 minut);
2. Dzieci grają w grę "Mat Wieża" (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Komu udało się najdalej dotrzeć ze swoją wieżą? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Jakie działanie było dla dzieci najtrudniejsze? (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci wykonują ćwiczenia oraz przygotowują się do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (minisiatkówkę, unihokej, piłkę nożną, minikoszykówkę).

Cele:

- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- rozwijanie umiejętności rzutów do kosza;
- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;
- piłki lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia mające na celu udoskonalenie ich umiejętności rywalizowania podczas wybranej gry drużynowej (minisiatkówka, piłka nożna, unihokej, palant, ringo), minikoszykówka (15 minut);
3. Dzieci wykonują wybraną przez N. lub przez siebie grę drużynową związaną z ćwiczoną grą drużynową. (10 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

tyłem: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.

- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Warianty:

- **w ramach narracji "Zdobywamy kosmos":** N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci lecący w kosmos muszą umieć ze sobą współpracować. Gry zespołowe również opierają się na współpracy i ją rozwijają.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Lista załączników:

Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 125 min

Tytuł zadania: KRĄG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
Cała klasa w kręgu, trzymając się za ręce, próbuje raz usiąść, raz wstać, nie ciągnąc nikogo, nie szarpiąc, wyczuwając wspólny rytm. Wszystko dzieje się przy muzyce, może to być muzyka związana z narracją. Wszystko odbywa się w ciszy.

Cele:
- integracja klasy;
- rozwijanie umiejętności współpracy;
- rozwijanie umiejętności wyczucia rytmu.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz płyt/komputer

Przebieg:
N. prosi dzieci o ustawienie się w kręgu i złapanie się za ręce.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

N. podaje instrukcję. Zadaniem dzieci jest wspólne siadanie i wstawanie jednocześnie całą klasą, cały czas trzymając się za ręce, nie ciągnąc nikogo, nie szarpiąc się za ręce, wyczuwając siebie. N. prosi, żeby dzieci wsłuchały się w muzykę i nie rozmawiały ze sobą w czasie trwania zabawy. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

Tytuł zadania: MUZYCZNE RYSUNKI II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają różne typy muzyki i tworzą do nich ilustracje.

Cele:

- rozwijanie umiejętności plastycznych, w tym korzystania z różnych pomocy plastycznych;
- rozwijanie umiejętności organizowania pracy samodzielnej;
- pobudzenie zainteresowań muzycznych;
- rozwijanie umiejętności określania charakteru emocjonalnego utworu muzycznego.

Potrzebne materiały:

- blok rysunkowy;
- farby, pędzle;
- kredki, pastele;
- bibuła, klej, wycinanki;
- komputery z głośnikami i słuchawkami lub odtwarzacz muzyki.

Proponowane utwory:

- George Gershwin, *Błękitna rapsodia;*
- Ludwig van Beethoven, *Sonata Księżycowa;*
- Franz Schubert, *Ave Maria;*
- Aram Khachaturyan, *Taniec z szablami;*
- Fryderyk Chopin, *Walc Des-dur op. 64 no. 1 "minutowy";*
- Jan Sebastian Bach, *Koncerty brandenburskie (II Koncert brandenburski F-dur).*

Przydatne źródło internetowe:

- http://www.classicsforkids.com/music/ (ponieważ strona jest po angielsku, będzie wymagała wskazania przez N., jak z niej korzystać i zapoznawać się z poszczególnymi utworami; ew. może służyć jako źródło inspiracji dla N.)

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom cel zajęć oraz opowiada, na czym będą one polegały: "Dziś chciał(a)bym zaprosić Was do wybrania utworów muzycznych, które wam się podobają. Następnie każdy przygotuje rysunek tego, co dana muzyka wg Was przedstawia. Teraz zapraszam Was do komputerów." (5 min)
2. Dzieci włączają komputery i szukają w internecie utworów muzycznych, które najbardziej im się podobają, korzystając przy tym z zaproponowanych przez N. stron. N. w miarę zgłaszanych potrzeb może wspierać dzieci w wykonaniu tej części zadania. (10 min)
3. N. rozdaje uczniom i uczennicom kartki z bloku rysunkowego oraz inne pomoce plastyczne, dzieci słuchają muzyki, a następnie przygotowują swoją pracę. Prace nie muszą przedstawiać rzeczy realnych, ma to być twórcza wizja dzieci, nieskrępowana żadnymi pomysłami zewnętrznymi. W miarę możliwości dzieci mogą podchodzić do komputerów i słuchać wybranych przez siebie utworów lub - jeśli istnieje możliwość - dzieci mogą zostać w słuchawkach w czasie wykonywania swoich prac. (20 min)
4. Dzieci przedstawiają swoje prace. W czasie prezentacji prac N. włącza muzykę, która zainspirowała danego ucznia lub uczennicę. Dziecko może opowiedzieć, co czuło w czasie słuchania muzyki, jakie emocje chciało przedstawić w swojej pracy plastycznej. (10 min)

Warianty:

- dzieci mogą wykonać swoje prace w edytorach grafiki. Wówczas realizują także osiągnięcia z zajęć komputerowych;
- dzieci do znalezienia ulubionego utworu mogą korzystać np. z playlisty stworzonej przez N. (np. na popularnym portalu z filmami i muzyką - youtube.com);
- **Alternatywnie:** zadanie może nie wykorzystywać nowoczesnych technologii - N. może zaprezentować dzieciom wybrany utwór. Dzieci mają stworzyć rysunki dostosowane do tematu. Przy takim rozwiązaniu istnieje możliwość wykorzystania bardziej "brudzących" technik plastycznych oraz przedstawienia wybranych sylwetek kompozytorów (np. Bacha czy Chopina);
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw" proponuje się dwa tematy rysunków: pejzaż (rzeczywisty lub fantastyczny); kolorystyczne ekspresje (rysunek zimnymi lub ciepłymi barwami - przy okazji N. wyjaśnia dzieciom te pojęcia). Ponieważ są to trudniejsze tematy, zalecana jest rezygnacja z komputerów i zaproponowanie dzieciom wybranych dla nich utworów, pasujących do tematyki zadań np. z muzyki poważnej: Johann Strauss - Nad pięknym, modrym Dunajem, jazz: Louis Armstrong - What A Wonderful World, reggae: Charlie Chaplin - Swing Low Sweet Chariot, Jimmy Cliff - I Can See Clearly Now.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Muzyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne

Tytuł zadania: POGODOWE PORTFOLIO II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Zadanie ma na celu nauczenie dzieci analizowania zmian pogodowych oraz korzystania z prognoz pogody.

Cele:
- rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z prognoz pogody.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu;
- materiały w wersji cyfrowej z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- wydrukowane materiały z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- teczki dla każdego dziecka (na portfolio).

Przebieg:
1. Zadaniem dzieci będzie wypełnienie kart pogodowych raz na miesiąc w konkretny (wybrany) dzień. Na kartach znajduje się miejsce do zaznaczenia aktualnej pogody (zachmurzenia, opadów, temperatury itp.), oraz schematyczny obrazek, na którym uczniowie i uczennice rysują, w jaki sposób ubraliby się podczas niej.
2. Dzieci w celu wykonania zadania obserwują pogodę podczas dnia oraz korzystają z zasobów internetu w celu odnalezienia aktualnej prognozy pogody. Następnie sprawdzają, czy informacja internetowa jest zgodna ze wskazaniami termometru i wiatromierza. Uczniowie i uczennice mogą uzupełniać karty komputerowo, edytując załączone pliki lub w formie papierowej na wcześniej wydrukowanych materiałach. (15 minut);
3. N. opowiada dzieciom o wybranym elemencie, związanym z pogodą (wiatr, deszcz, słońce, temperatura, chmury, jesień, zima, wiosna, lato) (15 minut);
4. Na końcu następuje wspólne podsumowanie zadania i omówienie tego, co znalazły dzieci (10 minut);
5. Karty z każdego miesiąca dzieci przechowują w swoich teczkach, tworząc portfolio.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- **Alternatywnie:** zamiast korzystać z internetu, dzieci mogą się zapoznać z prognozą pogody w wybranej gazecie i porównać ze wskazaniami termometru i wiatromierza.

Tematy do omówienia:

- **wiatr** - cechy wiatru, wiatry lokalne, zastosowanie (turbiny wiatrowe, statki), wpływ na środowisko, erozja;
- **deszcz** - sposób powstania, rodzaje deszczu, wpływ na środowisko, powodzie;
- **słońce** - czym jest słońce, budowa, wpływ na środowisko, susze, zaćmienie słońca;
- **chmury** - powstawanie, chmura a mgła, wpływ na środowisko, chmura burzowa;
- **temperatura** - jednostka temperatury, temperatura ciała człowieka, temperatura odczuwalna, najzimniejsze i najcieplejsze miejsca na ziemi;
- **zima** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta;
- **wiosna** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **lato** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **jesień** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.12.1 : dziecko potrafi odczytywać temperaturę (bez konieczności posługiwania się

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Lista załączników:
kalendarz pogody.jpg

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ MATEMATYCZNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci, grając w grę komputerową, utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:
- rozwijanie umiejętności mnożenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z emocjami w sytuacji stresowej (gra na czas).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- gra interaktywna "Mat Wieża";
- komputery.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że umiejętność mnożenia może się im przydawać w różnych sytuacjach, np. w grach komputerowych. Celem tego zadania będzie utrwalenie umiejętności mnożenia (5 minut);
2. Dzieci grają w grę "Mat Wieża" (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Komu udało się najdalej dotrzeć ze swoją wieżą? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Jakie działanie było dla dzieci najtrudniejsze? (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

4 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: TWORZYMY BROSZURĘ INFORMACYJNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

01:15:00

Streszczenie:

Dzieci przygotowują ulotkę informacyjną na wybrany temat.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z możliwościami programów do edycji tekstów;
- wprowadzenie krótkiej notki informacyjnej jako formy, z której potrafią skorzystać i potrafią stworzyć uczniowie i uczennice;
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na wybrany przez N. temat.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- przykładowe broszury informacyjne np. z muzeum, parku, instytucji kultury itp.

Załącznik do zadania:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- *Przykład ulotki.doc.*

Przebieg:

1. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom, czym jest broszura informacyjna, gdzie można się z nią spotkać i jaki jest jej cel ("Jest to taka ulotka, która może być na przykład składana jak harmonijka - tu patrz przykład ulotki załączony do zadania. Można ją spotkać w muzeum czy w ogrodzie botanicznym lub zoologicznym. Dzięki takiej ulotce osoba czytająca np. turysta może pokrótce dowiedzieć się najważniejszych rzeczy"). N. prezentuje dzieciom przykładowe broszury informacyjne (10 minut);
2. N. zwraca uwagę dzieci na najważniejsze elementy ulotki informacyjnej:
    - kilka krótkich, ważnych zdań o wybranym elemencie zadanego tematu (np. o zwierzęciu w dżungli czy superbohaterze);
    - 2-3 zdjęcia lub rysunki (N. pokazuje dzieciom, jak korzystać z opcji kopiuj-wklej) (5 minut);
3. Dzieci, korzystając z internetu oraz dostępnych książek, przygotowują ulotkę informacyjną. Wybierają element tematu, który według nich jest dla nich najciekawszy, np. zwierzę z dżungli, ulubionego superbohatera itp. Oprócz tekstu, zawierają w niej zdjęcia obiektów/zwierząt/roślin/osób, które opisują (40 minut);
4. Dzieci drukują swoje dzieła. Jeśli robią to według zaproponowanego przykładu 3-kolumnowego - składają ulotkę w harmonijkę. Broszurę wkładają do swojego portfolio tematycznego lub wywieszają w klasie. Wcześniej można poświęcić czas na przedstawienie wykonanych prac. Ponieważ dzieci wybiorą różne tematy opracowań jest to okazja do podzielenia się wiedzą (20 minut).

Warianty:

- zadanie może zostać zadane do domu jako praca domowa, jednak wcześniej powinno się wykonać przykładowe zadanie z dziećmi na lekcji;
- jeżeli zadanie jest powtarzane, należy pominąć pkt. 1. N. może dopytać, czy dzieci pamiętają, czym jest broszura informacyjna lub przedłużyć czas na faktyczne wykonywanie zadania;
- w ramach narracji "W świecie filmu": ulotka o ulubionym filmie;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": ulotka o wybranej planecie, gwieździe;
- w ramach narracji "Noc w muzeum": ulotka o wybranym zabytku kultury;
- w ramach narracji "Zimowa olimpiada": ulotka o ulubionym sportowcu;
- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": ulotka o wybranym zwierzęciu egzotycznym;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw - podróż do świata obrazów: ulotka o wybranym dziele malarstwa polskiego wraz z krótką informacją biograficzną o autorze;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- w ramach narracji "W 80 dni dookoła świata": ulotka podsumowująca wiedzę o kontynentach.

Potencjalne problemy:

- Przy pierwszym projekcie warto skorzystać z załączonego przykładu ulotki. Natomiast przy kolejnych zadaniach tego typu, wraz z rozwinięciem wiedzy i umiejętności informatycznych uczniów i uczennic, można proponować dzieciom samodzielne przygotowanie ulotki od początku.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Lista załączników:
Przykład ulotki.docx

Tytuł zadania: DODAJEMY KOLOROWE FIGURY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:20:00

Streszczenie:
Dzieci rozwiązują zadania, a następnie nawzajem je sobie sprawdzają. Zadania są w dwóch zestawach, w obu wyniki powinny być takie same, jednak składniki dodawane są w różnej kolejności. N. opowiada, dlaczego tak się dzieje - kolejność, w jakiej dodajemy, nie ma wpływu na wynik działania.

Cele:
- ćwiczenie dodawania;
- nauczenie dzieci, że dodawanie jest przemienne.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane zadania.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:
1. N. rozdaje zadania. (1 min)
2. Dzieci rozwiązują zadania matematyczne samodzielnie, a następnie w parach wymieniają się wykonanymi zadaniami, aby sprawdzić wyniki. (13 min)
3. Podsumowanie ćwiczenia - N. wprowadza przemienność dodawania. Chociaż dodawanie było w innej kolejności, to wynik jest ten sam. (6 min)

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Lista załączników:
Dodajemy kolorowe figury - zestaw 1.pdf
Dodajemy kolorowe figury - zestaw 2.pdf

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 12

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwijanie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze.

Załączniki do zadania:

- wzór krzyżówki matematycznej, ćwiczenia z zakresu mnożenia (do wykorzystania w drugim semestrze).

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": można zaproponować dzieciom zapoznanie się

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

z książkami: "Gwiazdozbiory" i „Niebo i kalendarz" napisanymi przez E. Milewską i W. Zonna, a zilustrowanymi przez B. Butenkę;

- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: „Czarna książka kolorów" Menena Cottina, „Wielka księga portretów zwierząt" Svietlana Junakovića, "Dźwięki kolorów" Jimmy'ego Liao, „Zielony wędrowiec" Liliany Bardijewskie;
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książką "Bon czy ton" G. Kasdepke (opowiadaniami: „Łyżeczka", „Menu", „Mlaskanie i siorbanie", "Serwetka", „Siadanie do stołu", „Sztućce", „Wybrzydzanie", "Wykałaczka", „Zachowanie przy stole", „Zupa").
- dla dzieci mających problemy z ortografią jest dodatkowe zadanie "Dodatkowa nauka ortografii".

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda stacji
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Lista załączników:
Krzyżówka wzór i propozycje zadań.pdf

Tytuł zadania: KOZŁUJĄCY ZBIERACZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą kozłowanie piłką koszykową podczas różnego typu zabaw i gier.

Cele:

- rozwijanie koordynacji ruchowej;
- rozwijanie kreatywności;
- rozwijanie współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- piłki do koszykówki;
- różnego typu pomoce do wychowania fizycznego.

Przebieg:

1. N. przeprowadza wraz z dziećmi rozgrzewkę, w ramach której ćwiczy wraz z dziećmi kozłowanie piłki do koszykówki (10 minut);
2. Następnie dzieli dzieci na kilka grup. Na środku sali umieszcza różnego typu przyrządy i rzeczy (szarfy, hula hop, paliki, krążki, zeszyty itp.). Dzieci mają za zadanie przynieść jak najwięcej przedmiotów leżących na sali, kozłując przy tym cały czas piłkę. Na znak N. pierwsze dziecko z każdej grupy rusza zdobyć przedmiot. Po powrocie następuje zamiana (10 minut);
3. Ze zdobytych przedmiotów każda grupa buduje tor przeszkód. Dzieci mają za zadanie po kolei przejść swój tor jak najszybciej. Nie mogą przy tym pominąć żadnego z przedmiotów. (10 minut);
4. Dzieci wraz z N. wykonują ćwiczenia rozluźniające np.:
    - Zabawa „Zatrzymanie konia". Dzieci siedzą na ławeczce – szarfa przełożona przez szczebel drabinki na wysokości klatki piersiowej siedzącego dziecka. Dzieci naśladują dżokeja – zatrzymują konia ciągnąc lejce /koniec szarfy/ i pociągają w tył;
    - Zabawa „Przesuwanie poduszki". W chodzie na kolanach wypinając „pupę" – przesuwanie przed sobą głową piłki lekarskiej 1 kg. Piłkę należy przesuwać tak daleko, aby brzuch prawie dotykał do podłogi. Potem dzieci robią krok w przód i dalej posuwają swoją poduszkę. W pozycji wyjściowej klatka piersiowa prawie dotyka do podłogi.(10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

5 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: RYSUJEMY, PISZEMY, OPOWIADAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest zrealizowanie określonego zadania z języka polskiego (np. przygotowanie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

życzeń, listu, zaproszenia, wskazanie głównych bohaterów utworów itd.) w formie plastycznej.

Cele:

- uświadomienie uczniom i uczennicom znaczenia graficznego przedstawienia takich form użytkowych jak życzenia, list, zaproszenie czy opis.

Potrzebne materiały:

- blok rysunkowy;
- pędzle, farby, kredki, wycinanki, nożyczki, bibuła, klej.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w wybrany temat zajęć (proponowane tematy w "Wariantach"). (10 minut)
2. N. prosi uczniów i uczennice o wykonanie prac plastycznych na płaszczyźnie na temat związany z zagadnieniem z zakresu języka polskiego. Dzieci do prac (lub na pracach) umieszczają proste opisy swoich prac itp., dzięki czemu ćwiczą pisanie. N. tłumaczy uczniom i uczennicom, na czym dokładnie polega zadanie, jakiego rodzaju formę wyrazu na płaszczyźnie i przy pomocy pisma mogą użyć do wykonania swojej pracy. N. pozwala uczniom na dowolny wybór techniki wykonania pracy plastycznej. (10 minut)
3. Zadaniem dzieci jest przedstawienie określonego zadania z języka polskiego (np. przygotowanie życzeń, listu, zaproszenia, wskazywanie głównych bohaterów utworów, itd.) w formie plastycznej na płaszczyźnie. N. wspomaga uczniów i uczennice w miarę zgłaszanych lub zauważonych potrzeb. (25 minut)
4. Po wykonaniu swoich prac dzieci przedstawiają je całej klasie. N. mówi dzieciom, jakie najważniejsze rzeczy przedstawiają ich prace, omawia wykonane prace i wskazuje najważniejsze aspekty danego tematu (15 minut).

Warianty:

- zadanie może zostać zadane do domu, wówczas w wykonaniu pracy plastycznej powinni dziecku pomóc rodzice;
- w ramach narracji "W świecie filmu": dzieci tworzą komiks wpisany w klatki taśmy filmowej (składający się z trzech lub czterech klatek), zawierający trudne pod względem ortograficznym słowa wskazane przez N;
- w ramach narracji "Łowcy bitów": dzieci tworzą rysunkowe zaproszenie na koncert muzyki poważnej;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": N. czyta dzieciom fragment opisu świata przyrody z wybranego dzieła literackiego. Zadaniem dzieci jest stworzenie na tej podstawie obrazów, które mogłyby stanowić ilustrację do czytanej opowieści. Np. J. R. R. Tolkien "Władca pierścieni": "Niebo już się rozwidniało i w rannym świetle hobbici stwierdzili, że znacznie oddalili się od gór, które wygiętym łukiem cofały się ku wschodowi i ginęły z oczu na widnokręgu. Zwracając się na zachód widzieli łagodne wzgórza opadające ku odległej równinie owianej złocistą mgłą. Wokół widzieli niewielkie laski, rozdzielone dużymi polanami, a wśród pachnących żywicą drzew prócz jodeł, cedrów i cyprysów rozróżniali inne jeszcze odmiany (...) l wszędzie też rosło mnóstwo wonnych ziół i krzewów. (...) Tutaj wiosna już się zaczęła, młode pędy wystrzelały spośród mchów i darni, modrzewiom rosły jasnozielone palce, drobne kwiatki otwierały się w trawie, ptaki śpiewały".
- w ramach narracji "Mali naukowcy i naukowczynie": N. proponuje dzieciom stworzenie ulotek i ogłoszeń dotyczących nadchodzących targów naukowych. Omawia z dziećmi, jakie elementy oraz jakie teksty powinny znaleźć się na ulotkach, aby były zachęcające dla potencjalnych odbiorców. N. zwraca dzieciom uwagę na kolorystyczną spójność ulotek oraz schludność wykonania.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje
Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.7.5(od) : dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne emocje

Tytuł zadania: GIMNASTYKA W STACJACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają sprawność fizyczną - uczą się balansować na ławeczce, przeskakiwać przez przeszkody. Jednocześnie rozwijają samodzielność i umiejętność pomagania innym.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności przyjmowania postaw wyjściowych i końcowych.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- ławeczka lub belka równoważna;
- materace;
- słupki i inne elementy do toru przeszkód;
- szarfy, woreczki z fasolą;
- rozpiska kolorów: http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_kolor%C3%B3w.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel tego zadania (rozwinięcie sprawności fizycznej i poznanie nietypowych nazw kolorów). Następnie wyjaśnia, na czym będzie ono polegało: zadaniem każdego dziecka będzie najpierw przećwiczenie kilku stacji, a następnie w kolejności dzieci będą przechodziły wszystkie stacje. Po przejściu wszystkich stacji, każde dziecko otrzyma jedną nazwę koloru - zadanie polega na próbie odgadnięcia, z rodziny jakich kolorów pochodzi kolor, który ta nazwa opisuje (uwaga! nazwy będą dość trudne - nie chodzi o poprawność odpowiedzi, tylko radość ze zgadywania, co dana nazwa faktycznie oznacza) (5 minut na wyjaśnienie);
2. N. wraz z dziećmi prowadzi rozgrzewkę:
    - pajacyki (16);
    - skłony do przodu (16);
    - skrętoskłony (po 8 na nogę);
    - skip A;
    - skip C;
    - krążenia ramion do przodu i do tyłu. (4 minuty);
3. N. przedstawia dzieciom po kolei każdą stację. Przy każdej stacji dzieci wykonują ćwiczenie dwa razy pod okiem N.:
    - przejście równoważne po ławeczce lub belce równoważnej;
    - w zwisie na drabinkach przodem wahadłowe ruchy nóg;
    - seria skoków przez skakankę;
    - pokonywanie torów przeszkód (niskich i wysokich) w biegu;
    - skoki ze zwiększonej odległości z rozbiegu na wprost 15 minut);
4. N. dzieli dzieci na 5 grup. Każda grupa staje przy jednej stacji. Przez kolejne 3 minuty dzieci wykonują ćwiczenie z danej stacji, następnie na znak N. przechodzą do kolejnej. W

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

ten sposób dzieci samodzielnie powtarzają ćwiczenia ze wszystkich 5 stacji. N. zwraca im uwagę na zasady bezpieczeństwa. Dzieci powinny sobie pomagać wykonując ćwiczenia, jeśli jest to potrzebne (15 minut);

5. Na zakończenie N. wraz z dziećmi wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające. Dzieci próbują przypisać kolory poszczególnym grupom kolorystycznym (czerwień, żółcień, zieleń, błękit) (10 minut).

Warianty:

Inne ćwiczenia, które mogą być zaproponowane w ramach stacji (wraz z zaawansowaniem uczniów i uczennic):

- przejście z przekraczaniem luki między dwiema ławkami ;
- przejście po ławeczce z jednoczesnym przekładaniem przyboru leżącego na podłożu z jednej strony na drugą (szafa, woreczek, krążek itp.) ;
- przejście po ławeczce z odbijaniem piłki od podłogi i chwytem ;
- przejście po ławeczce przodem i bokiem z półobrotami ;
- przejście po ławeczce z przekraczaniem laski trzymanej oburącz za końce
- w zwisie dosiężnym podkurczanie nóg i prostowanie ;
- zwis przewrotny na poręczach (drążku) przodem i tyłem ;
- przewrót w przód na materacu w marszu;
- przewrót zawrotny przez skośnie ustawioną ławeczkę ;
- wyskok na przyrząd z rozbiegu na wprost i skośnego;
- wyskok na skrzynię (wysokość dostosowujemy do możliwości dzieci) do klęku, ze wsparciem rąk o przyrząd , zeskok do półprzysiadu lub przysiadu podpartego;
- wyskok kuczny na skrzynię (wysokość jak wyżej) zeskok w głąb na miękkie podłoże.

W narracjach poza narracją "Poszukując zaginionych barw" należy ominąć element dotyczący nazywania kolorów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.7.1 : dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 18

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w danym zakresie, jednocześnie biją własne rekordy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwijanie świadomości upływu czasu u uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności praktycznego korzystania z zegara u uczniów i uczennic;
- rozwijanie świadomości co do własnej wiedzy oraz umiejętności oceniania własnych postępów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (odpowiednio do opracowywanego materiału) - po jednym dla każdego dziecka;
- liczmany, patyczki itp;
- kartki i ołówki;
- zegar na ścianie.

Załączniki do zadania dla klasy 2.:

- dodawanie do 10 (3 składniki) (dzień 6 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 10 (dzień 18 semestr I);
- dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy (dzień 26 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 20 (dzień 39 semestr I);
- dodawanie do 20 z przekroczeniem progu (dzień 86 semestr I);
- mnożenie razy 4 (dzień 6 semestr II);
- działania do 25 (dzień 32 semestr II);
- dodawanie do 40 (dzień 47 semestr II).

Załączniki do zadania dla klasy 3.:

- dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu (dzień 10 semestr 1.);
- dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe (dzień 24 semestr 1.);
- łączenie dodawania i mnożenia (dzień 5 semestr 2.);
- mnożenie i dzielenie 6 (dzień 27 semestr 2.);
- mnożenie razy 8 i rozdzielność mnożenia względem dodawania (dzień 39 semestr 2.);
- dzielenie przez 8 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 41 semestr 2.);
- dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 48 semestr 2.);
- mnożenie do 100 (dzień 60 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki) (dzień 76 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu) (dzień 79 semestr 2.).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem.
2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkakrotnie w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);
3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połową odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, jak długo trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej działań. Po jego upływie, same sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);
4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)
5. N. wraz z dziećmi poświęca czas na wykonanie kolejnych działań - umożliwia dzieciom przećwiczenie swoich umiejętności (10 minut).

Warianty:

- wraz ze wzrostem trudności zadań N. może zwiększyć czas, który dzieci mają na wykonanie działań w pkt. 3 - z 1 minuty do 5, a w trzeciej klasie do 10 minut.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem

Lista załączników:
dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie i odejmowanie do 10 zadania.pdf
mnożenie razy 4.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki).pdf
dodawanie do 40.pdf
dzielenie przez 8 i rodzielność dzielenia względem dodawania.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

dodawanie do 20 z przekroczeniem progu.pdf
mnożenie i dzielenie 6.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu).pdf
dodawanie i odejmowanie do 20 bez przekraczania progu.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu.pdf
mnożenie razy 8 i rozdzielność mnozenia względem dodawania.pdf
mnożenie do 100.pdf
dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy.pdf
dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

Tytuł zadania: WEBQUEST II MALARSTWO I KRAJOBRAZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z malarstwem polskim;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi rodzajami krajobrazów Polski;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich opisów;
- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy własnej;
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy.

Potrzebne materiały:

- dostęp po komputera podłączonego do internetu;
- webquest: http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/06/webquest-2-temat.html

Załącznik do zadania:

- webquest w formie pdf

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje oraz w miarę uznania przykładowe portale warte odwiedzenia (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci starając się wykonać powierzone im zadanie - zgodnie ze wskazanymi w części "Zadania" wymaganiami. N. zwraca uwagę dzieciom, że lista artystów i ich obrazów jest ogromna, dlatego dzieci mogą obrać jakąś strategię przeszukując zasoby internetu - nie muszą koniecznie oglądać wszystkich obrazów w spisie po kolei. Proponowane metody, z których mogą skorzystać dzieci:
    - obejrzyj obrazy artystów żyjących w różnych latach,
    - zacznij od artysty, którego nazwisko choć raz słyszałeś,
    - obejrzyj obrazy kobiet,
    - wybierz 5 twórców na chybił trafił (35 minut);
3. N. podsumowuje całość zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Przyroda

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.1.1 : dziecko potrafi określić swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi działami sztuki, zabytkami i z tradycją w środowisku rodzinnym, szkolnym i lokalnym
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.3 : dziecko wie, jakie są podstawowe prawa autora do jego dzieła (prawo własności, prawo do decydowania o dziele)
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Przy-III.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Przy-III.3.2 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nizinnego
Int-Przy-III.3.3 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu górskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Społ-III.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski

Lista załączników:
Webquest malarstwo.pdf

6 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: CUDOWNA LAMPA ALADYNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:15:00

Streszczenie:
Dzieci biorą udział w zabawach nawiązujących do lektury, słuchają nagrania słuchowiska "Cudowna lampa Aladyna" i dyskutują o przesłaniu opowieści.

Cele:
- poznanie twórczości z innej kultury;
- sprawdzenie znajomości baśni pt. "Baśń o Aladynie i lampie cudownej";
- kształcenie umiejętności wyrażania myśli i opinii;
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych dzieci;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- doskonalenie umiejętności prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane lekturą;
- kształtowanie umiejętności współpracy;
- integracja oraz budowanie pozytywnej, radosnej atmosfery;
- porównanie utworu literackiego i jego radiowej adaptacji - rozmowa o różnicach;
- doskonalenie umiejętności słuchania;
- kształcenie umiejętności korzystania ze słownika.

Potrzebne materiały:

- (wcześniej dla dzieci do przeczytania) tekst baśni pt. "Cudowna lampa Alladyna" - dowolna jej wersja; tutaj dostępna jest wersja B. Leśmiana pt. "Baśń o Aladynie i lampie cudownej": http://goo.gl/DqjQRy;
- chusta edukacyjna;
- obrazki miejsc i postaci z baśni (np. Aladyn, lampa, czarownik, księżniczka, sułtan, jaskinia, pałac, worek z klejnotami, matka Aladyna, ojciec chłopca itp.) - przykładowe w załączniku Obrazki.pdf (obrazki ze scenografią pochodzą ze strony http://timoshida.blogspot.com);
- fragmenty muzyczne (piosenki) z filmu "Aladyn", sprzęt grający lub laptop z głośnikami;
- płyta z serii słuchowisk wydawnictwa „Bajki-Grajki" z nagraniem "Cudowna Lampa Aladyna" (czas trwania 19:30 minut).

Przebieg:

Na początku dzieci siedzą wokół chusty i N. zapowiada przeniesienie do Krainy Aladyna. Żeby jednak tam trafić, trzeba rzucić 3 magiczne zaklęcia:

1. Najpierw N. wprowadza tajemne znaki i tłumaczy, że za chwilę zagra muzyka i wszystkie dzieci będą chodzić wokół Latającego Dywanu (chusty). Gdy muzyka nagle ucichnie, N. poda określona słowa - wówczas dzieci muszą od razu wykonać specjalną czynność:

a) słowa "Pałac Sułtana" - dzieci zatrzymują się wokół chusty i łączą dłonie wysoko nad głową

b) słowa "Jaskinia Czarownika" - dzieci unoszą chustę i chowają się pod nią

c) słowa "Latający Dywan" - dzieci kładą się na chuście

Następnie N. włącza muzykę, dzieci zaczynają chodzić w rytm muzyki wokół chusty. W wybranym momencie N. przerywa muzykę i mówi wybrane słowa. Kilka powtórzeń. (10 minut)

2. N. zapowida, że drugim zaklęciem jest nazwanie miejsc i postaci w krainie, do której chcemy się przenieść. N. umieszcza pod chustą obrazki postaci i miejsc z baśni. Kilkoro dzieci (np. na ochotnika) po kolei wchodzi pod chustę (reszta grupy unosi chustę) i losuje 1 obrazek, po czym opowiada co lub/i kogo widzi na obrazku. Osoby siedzące po obu stronach dziecka, które

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wylosowało obrazek - pomagają - wspólne generowanie cech postaci, przypominanie wydarzeń z baśni, w których postać wzięła udział lub opisywanie miejsc. (10 minut)

3. Ostatnim zaklęciem jest podróż Dywanem do krainy Aladyna. Po kolei na dywanie siada po 5-7 osób - N. pyta dokąd chcieliby jeszcze polecieć na tym dywanie i dlaczego - każde dziecko siedzące na dywanie odpowiada na pytania, reszta dzieci wachluje chustą, sprawiając wrażenie ruchu. Następnie zmiana osób. Gdy wszyscy siądą na dywanie, zaklęcie zostaje dopełnione i dzieci przenoszą się do Krainy Aladyna. (10 minut)

Dzieci wygodnie siadają wokół chusty i wysłuchują fragmentu słuchowiska "Cudowna lampa Aladyna" (płyta z serii "Bajki-Grajki"). (20 minut)

N. z całą klasą omawia tematy poruszone w baśni - może wybrać tematy dotyczące m.in.: (10 minut)

- głównych wydarzeń i bohaterów baśni;
- elementów fikcyjnych i prawdziwych;
- o lenistwie Aladyna, zachęcaniu do pracy przez ojca, o wartości pracy i konsekwencjach jej nie posiadania - o tym, po co jest praca i co daje; o równoważeniu pracy i odpoczynku; o dwóch perspektywach pracy - tej, którą dla Aladyna chcieli rodzice i tej, która była marzeniem chłopca;
- o emocjach, jakie przeżywali rodzice w związku z niechęcią do pracy Aladyna;
- o podstępie, jakiego użył czarownik, by odciągnąć Aladyna od kolegów - w tym temacie warto nawiązać do ogólnej ostrożności wobec takich próśb ze strony osób obcych
- o kłamstwie i byciu okłamywanym
- N. może również zapytać o klejnoty, które widział w ogrodach Aladyn (perły, szmaragdy, turkusy, topazy, rubiny, chryzolity, szafiry i brylanty) - np. w jakich są kolorach;
- o dążeniu do tego, czego się pragnie, o dążeniu do szczęścia
- o wartości pieniądza i o tym, do czego są pieniądze potrzebne - o ograniczeniu środków w rodzinie
- o sposobach zarabiania pieniędzy - co mógł na przykład robić Aladyn, aby zarobić trochę pieniędzy dla rodziny?

Po krótkim omówieniu wybranych tematów, dzieci wyjaśniają znaczenie słowa "adaptacja" z wykorzystaniem słowników literackich (książkowych lub on-line), a następnie dyskutują z N. o jego znaczeniu. (10 minut)

Na koniec N. zapowiada, że następnego dnia dzieci zobaczą kolejną adaptację baśni - tym razem filmową. Krótka rozmowa na temat tego, czym będą różnić się te adaptacje, czego się dzieci spodziewają itp. (5 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Możliwe kontynuacje:
Następnego dnia - zadanie filmowe "Oglądamy film - Aladyn".

Warianty:
N. może wykorzystać podczas lekcji fragmenty audiobooka pt. "Baśń o Aladynie i lampie cudownej", czyta Wojciech Malajkat , długość: 2 godz. 21 min.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Muzyka
Język polski
Przedsiębiorczość

Metody:
Czytanie na głos
Analiza tekstu
Gry i zabawy dydaktyczne
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Opowiadanie
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:
Burza mózgów
Otwarte ucho

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kinestetyczna
Muzyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek
Int-Pol-III.8.5 : dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są ograniczone
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
Int-Społ-III.2.3 : dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Przed-I.3(od) : dziecko wie, że pieniądz służy do płacenia za usługi i towary
Int-Przed-I.5(od) : dziecko potrafi wskazać proste sposoby zarobienia pieniędzy
Int-Przed-I.8(od) : dziecko zna przybliżoną wartość produktów i usług, z których korzysta
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.11(od) : dziecko rozumie, że życie zawsze kończy się śmiercią
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Lista załączników:
Obrazki.pdf

Tytuł zadania: POSZUKIWACZE WYNIKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Gra matematyczna, które rozwija w uczniach i uczennicach umiejętność poszukiwania kreatywnych sposobów na rozwiązywanie zadań matematycznych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności matematycznych uczniów i uczennic;
- utrwalenie wiedzy o kolejności wykonywania działań.

Potrzebne materiały:

- karty z działaniami matematycznymi pod zadanie.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie rozegranie gry, która przy okazji sprawdzi ich znajomość kolejności wykonywania działań. Przypomina z dziećmi, na czym polega ta kolejność oraz które działanie wykonuje się przed którym. Następnie dzieli dzieci na grupy 4-osobowe (10 minut);
2. Dzieci w grupach rozgrywają grę matematyczną, przy czym dzielą się w grupach na dwie pary, w ramach których dzieci sobie pomagają. Każdy kolejno losuje kartę, ale nad rozwiązaniem myślą wszyscy. Na środku zapisany jest oczekiwany wynik, a w rogach części składowe tego wyniku. Należy znaleźć, w jaki sposób pomnożyć i dodać lub odjąć te liczby, aby uzyskać wynik. Osoba, która pierwsza znajdzie rozwiązanie mówi: „wiem" i przedstawia swoją propozycję. Wszyscy sprawdzają poprawność mnożenia i dodawania/odejmowania. W niektórych przypadkach możliwe są dwa warianty odpowiedzi (wzór wg którego ma być osiągnięty wynik: ___ x ___ + ___ x ___ lub ___ x ___ – ___ x ___) (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
Poszukiwacze wyników.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY KRZYŻÓWKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci w grupach wymyślają dla siebie nawzajem krzyżówki do podanych przez N. haseł.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie sprawności językowej;
- doskonalenie wiedzy z danego zakresu tematycznego;
- kształtowanie umiejętności tworzenia krzyżówek;
- doskonalenie współpracy z innymi członkami grupy;
- rozwijanie myślenia kombinatorycznego.

Potrzebne materiały:

- kartki w kratkę;
- linijki;
- ołówki;
- gumki;
- długopisy.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe. (2 minuty)
2. Tworzenie krzyżówki w grupach. Każda grupa otrzymuje od N. hasła (rozwiązanie krzyżówki), do którego wymyśla hasła poziome pasujące do rozwiązania i układa pytania do haseł wpisywanych do krzyżówki. (20-25 minut)
3. Następnie dzieci "przepisują" krzyżówkę na nowo, w taki sposób, żeby dać ją innej grupie do rozwiązania, czyli usuwają z niej hasła poziome i hasło główne. (10 minut)
    - Dzieci poszczególne hasła mają ponumerować używając rzymskich cyfr.
4. Grupy wymieniają się krzyżówkami i rozwiązują krzyżówkę innej grupy. (10 minut)
5. Podsumowanie w kręgu. (8 minut)
   Przykładowe pytania N. : Jak się pracowało w grupach? Co było trudnego, a co łatwego? Czy trudno było wymyślić hasła? A pytania do haseł? Czy myślicie, że twórcy krzyżówek mają ciężką pracę? Czy podobała Wam się dzisiejsza lekcja?

Warianty:

- Narracja kl. III "Powrót do krainy czarów" - przykładowe hasła dla grup: Czarownica, Tajemnica, Przyjaźń, Królestwo, Przyjaźń, Bohater, Jednorożec.
- Narracja kl. III "W świecie smaków" - Bakłażan, Rzodkiewka, Rodzynka, Kalafior, Czekolada, Kalarepa.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:
Metoda ewaluacyjna
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Metoda definiowania pojęć
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.13.1 : dziecko potrafi odczytywać liczby w systemie rzymskim od I do XII
Int-Mat-III.9.1 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru długości przedmiotów
Int-Mat-III.9.5 : dziecko potrafi posługiwać się jednostkami: milimetr, centymetr, metr
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.14.3 : dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.5 (od) : dziecko wie jakich aktualnie doświadcza emocji, myśli, opinii na dany temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.3.2 (od) : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)
Int-Psych-I-III.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej
Int-Psych-I-III.6.2(od) : dziecko wie, jak może się zachować w sytuacji konfliktu
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

7 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: OGLĄDAMY FILM - ALADYN

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:
Dzieci oglądają film pt. "Aladyn", rozwiązują zadania związane z filmem, rozmawiają na poruszone w filmie tematy oraz porównują przeczytaną baśń z wydarzeniami w filmie.

Cele:
- nauka rozpoznawania głównych bohaterów;
- rozwijanie umiejętności rozmawiania na tematy związane z życiem codziennym, inspirowane wydarzeniami filmowymi;
- kształcenie umiejętności aktywnego słuchania;
- ćwiczenie czytania;
- rozwój umiejętności wypowiadania się na temat wrażeń po obejrzeniu filmu;
- kształcenie umiejętności wyciągania wniosków i formułowania porównań;
- rozwój kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:
- karta pracy do filmu (załącznik karta pracy.pdf);
- dodatkowe zadania nawiązujące do filmu - załączniki: Labirynt.pdf, Szczegóły i kropki.pdf, Zapałki.pdf;
- flamastry i kredki;
- film "Aladyn":
  Gatunek: pełnometrażowy film animowany
  Rok produkcji: 1992
  Miejsce produkcji: Walt Disney Pictures, USA
  Reżyseria: Ron Clements, John Musker
  Czas trwania: 90 minut
  Wersja polska: STUDIO OPRACOWAŃ FILMÓW W WARSZAWIE
  Reżyseria: Maria Piotrowska
  Dialogi polskie: Elżbieta Łopatniukowa
  Teksty piosenek: Filip Łobodziński
  Dźwięk: Alina Hojnacka-Przeździak
  Montaż: Gabriela Turant-Wiśniewska

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

Na początku N. zapowiada, że za chwilę obejrzymy film pt. "Aladyn". W trakcie emisji N. kilka razy może zatrzymać film i zapytać dzieci, jak myślą, co wydarzy się dalej lub co powinien zrobić bohater - jakie rady mogą mu dać dzieci. (100 minut)

Po obejrzeniu filmu N. rozdaje dzieciom karty pracy (załącznik karta pracy.pdf). Dzieci wypełniają swoje karty. Sprawdzenie poprawności może nastąpić najpierw w parach (wymiana kartami pracy i wzajemne sprawdzenie) a następnie wspólnie całą klasą. (10 minut)

Po sprawdzeniu kart N. rozmawia z dziećmi o wybranych zagadnieniach z filmu, np.: (10 minut)

- Główni bohaterowie i najważniejsze wydarzenia w filmie (np. Kogo i dlaczego najbardziej polubiliście, a kogo najmniej? Ocena zachowań bohaterów, opinia o filmie. O czym był ten film? Kto był głównym bohaterem? Czy byli w tym filmie dobrzy i źli bohaterowie? Którzy? Jakie emocje wywołali?
- Różnice w wydarzeniach pomiędzy lekturą a filmem
- Co było prawdopodobne, a co całkowicie fikcyjne?
- Co w filmie wam się nie podobało?
- Co mogłoby się wydarzyć dalej w filmie? (burza mózgów)

Po omówieniu dzieci wypełniają zadania nawiązujące do obejrzanego filmu. N. może te zadania dać również w formie pracy domowej lub podczas pracy zindywidualizowanej.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Film
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Burza mózgów
Ale kino
Poprawiamy swoje prace

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.9.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Przed-I.3(od) : dziecko wie, że pieniądz służy do płacenia za usługi i towary
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Lista załączników:
Zapałki.pdf
Karta pracy.pdf
Szczegóły i kropki.pdf
Labirynt.pdf

Tytuł zadania: GIMNASTYKA W STACJACH

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają sprawność fizyczną - uczą się balansować na ławeczce, przeskakiwać przez przeszkody. Jednocześnie rozwijają samodzielność i umiejętność pomagania innym.

Cele:
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności przyjmowania postaw wyjściowych i końcowych.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- ławeczka lub belka równoważna;
- materace;
- słupki i inne elementy do toru przeszkód;
- szarfy, woreczki z fasolą;
- rozpiska kolorów: http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_kolor%C3%B3w.

Przebieg:
1. N. wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel tego zadania (rozwinięcie sprawności fizycznej i poznanie nietypowych nazw kolorów). Następnie wyjaśnia, na czym będzie ono polegało: zadaniem każdego dziecka będzie najpierw przećwiczenie kilku stacji, a następnie w

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

kolejności dzieci będą przechodziły wszystkie stacje. Po przejściu wszystkich stacji, każde dziecko otrzyma jedną nazwę koloru - zadanie polega na próbie odgadnięcia, z rodziny jakich kolorów pochodzi kolor, który ta nazwa opisuje (uwaga! nazwy będą dość trudne - nie chodzi o poprawność odpowiedzi, tylko radość ze zgadywania, co dana nazwa faktycznie oznacza) (5 minut na wyjaśnienie);

2. N. wraz z dziećmi prowadzi rozgrzewkę:
   - pajacyki (16);
   - skłony do przodu (16);
   - skrętoskłony (po 8 na nogę);
   - skip A;
   - skip C;
   - krążenia ramion do przodu i do tyłu. (4 minuty);
3. N. przedstawia dzieciom po kolei każdą stację. Przy każdej stacji dzieci wykonują ćwiczenie dwa razy pod okiem N.:
   - przejście równoważne po ławeczce lub belce równoważnej;
   - w zwisie na drabinkach przodem wahadłowe ruchy nóg;
   - seria skoków przez skakankę;
   - pokonywanie torów przeszkód (niskich i wysokich) w biegu;
   - skoki ze zwiększonej odległości z rozbiegu na wprost 15 minut);
4. N. dzieli dzieci na 5 grup. Każda grupa staje przy jednej stacji. Przez kolejne 3 minuty dzieci wykonują ćwiczenie z danej stacji, następnie na znak N. przechodzą do kolejnej. W ten sposób dzieci samodzielnie powtarzają ćwiczenia ze wszystkich 5 stacji. N. zwraca im uwagę na zasady bezpieczeństwa. Dzieci powinny sobie pomagać wykonując ćwiczenia, jeśli jest to potrzebne (15 minut);
5. Na zakończenie N. wraz z dziećmi wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające. Dzieci próbują przypisać kolory poszczególnym grupom kolorystycznym (czerwień, żółcień, zieleń, błękit) (10 minut).

Warianty:

Inne ćwiczenia, które mogą być zaproponowane w ramach stacji (wraz z zaawansowaniem uczniów i uczennic):

- przejście z przekraczaniem luki między dwiema ławkami ;
- przejście po ławeczce z jednoczesnym przekładaniem przyboru leżącego na podłożu z jednej strony na drugą (szafa, woreczek, krążek itp.) ;
- przejście po ławeczce z odbijaniem piłki od podłogi i chwytem ;
- przejście po ławeczce przodem i bokiem z półobrotami ;
- przejście po ławeczce z przekraczaniem laski trzymanej oburącz za końce
- w zwisie dosiężnym podkurczanie nóg i prostowanie ;
- zwis przewrotny na poręczach (drążku) przodem i tyłem ;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- przewrót w przód na materacu w marszu;
- przewrót zawrotny przez skośnie ustawioną ławeczkę ;
- wyskok na przyrząd z rozbiegu na wprost i skośnego;
- wyskok na skrzynię (wysokość dostosowujemy do możliwości dzieci) do klęku, ze wsparciem rąk o przyrząd , zeskok do półprzysiadu lub przysiadu podpartego;
- wyskok kuczny na skrzynię (wysokość jak wyżej) zeskok w głąb na miękkie podłoże.

W narracjach poza narracją "Poszukując zaginionych barw" należy ominąć element dotyczący nazywania kolorów.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.7.1 : dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: UCZYMY SIĘ GAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:20:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z zapisem gamy C dur, uczą się pisania i grania poszczególnych nut (do, re mi, fa, sol, la, si, do / C, D, E, F, G, A, H, C).

Cele:
- nauka pisania i grania poszczególnych nut;
- rozwój współpracy;
- rozwój wrażliwości muzycznej;
- utrwalanie rytmów.

Potrzebne materiały:
- kartki w pięciolinię dla dzieci;
- po 3 ziarna fasoli dla każdego dziecka;
- instrumenty: dzwonki, trójkąty, klawesy, grzechotki, ewentualnie inne;
- makaron spaghetti (po 5 rurek dla każdego dziecka) lub prace dzieci wykonane w ramach zadania "Muzyczny domek";
- mocne kleje;
- kartki z bloku technicznego;
- kredki, flamastry;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

Pierwsza lekcja z serii:

1. Wprowadzenie nut: do, re mi. Na początku N. przypomina dzieciom muzyczny domek (z zadania "Muzyczny domek") i pyta, w jaki sposób można do niego wejść. Gdy dzieci powiedzą, że kluczem wiolinowym, wówczas N. zachęca dzieci, by narysowały wokół pięciolinii obrys domku, drzwi oraz klucz wiolinowy na wejściu, który otwiera domek (powtórzenie pisania klucza wiolinowego). (5 minut)
2. Następnie N. mówi, że dziś poznamy konkretne nutki, które mieszkają w domku na pięciolinii. Najpierw poznamy nutkę "do" - jest to pan w kapeluszu, mieszkający najniżej spośród obecnych mieszkańców. N. dorysowuje fragment linii i na niej nutę i zamalowuje górną część nuty w taki sposób, by wyglądała jak w kapeluszu. Następnie dzieci rysują nutkę "do" na swoich pięcioliniach. N. chodzi i sprawdza, czy dzieci poprawnie umieściły nutę. (4 minuty)
3. Następnie, powyżej "do" znajduje się nutka "re" - N. może ją nazwać np. Renatka allbo Rebeka - nutka, która się przyczepiła. N. rysuje nutę "re" przyklejoną do dolnej linii. Dzieci rysują u siebie tę nutkę i mogą ją w dowolny sposób ozdobić (dodać fryzurę, oczy itp.). N. chodzi i sprawdza, czy dzieci poprawnie umieściły nutę. (4 minuty)
4. Ostatnim na dziś mieszkańcem jest nuta "mi", czyli Mikołaj, który mieszka na pierwszej linii. N. rysuje Mikołaja (może być np. w czapce świątecznej z brodą), a dzieci rysują nutę u siebie. N. chodzi i sprawdza, czy dzieci poprawnie umieściły nutę. (4 minuty)
5. Na koniec dzieci powtarzają razem nuty i śpiewają dźwięki razem z N. (3 minuty)

Druga lekcja z serii:

1. Każde dziecko otrzymuje 3 ziarenka fasoli oraz 5 nitek makaronu. Jeśli dzieci mają swoje prace wykonane w ramach zadania "Muzyczny domek", mogą z nich skorzystać (wówczas makaron nie będzie potrzebny). Jeśli nie, naklejają na bloku technicznym 5 nitek makaronu równolegle tak, aby powstała pięciolinia. Na początku N. prosi dzieci, by przypomniały, jakie nutki już poznały i gdzie mieszkają na pięciolinii. Dzieci mogą również narysować klucz wiolinowy na karteczce i przykleić go na początku pięciolinii. (10 minut).
2. Następnie dzieci biorą 3 ziarna fasoli. N. mówi, że dziś na pięciolinię wprowadzą się nowi mieszkańcy - fa-sol-la (zapisuje na tablicy). N. pokazuje, gdzie znajdują się te nuty (rysuje na tablicy) i prosi dzieci, by przykleiły każde ziarnko w odpowiednim miejscu (N. zawsze rysuje nutki po skosie - każdą kolejną wyżej po prawej stronie). Gdy dzieci naklejają już fasolę, mogą ją obrysować zielonym markerem lub kredką w taki sposób, by trzy ziarnka wyglądały, jakby były w łupinie. (10 minut)
3. Na koniec dzieci powtarzają razem poznane nuty i śpiewają je razem z N., zaczynając od "do" (C). (3 minuty)

Trzecia lekcja z serii:

1. N. wprowadza ostatnich dwóch mieszkańców pięciolinii (si, do) i robi krótkie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

powtórzenie wszystkich poznanych nutek. "Si" może N. wprowadzić jako np. sikorkę (dorysowując nutce skrzydełka), "do" natomiast jako znów pana, tym razem bez kapelusza. (5 minut)

2. Podczas tej lekcji następuje utrwalenie znajomości nut, poprzez recytację oraz śpiew piosenki opartej na gamie:
   DO – jak śliczny domek z kart,
   RE – jak rechot w stawie żab,
   MI – jak migdał albo miś,
   FA – jesteście fajni dziś,
   SOL – jak solone paluszki,
   LA – jak lala do poduszki,
   SI – sikorek choćby sto
   i wracamy już do DO.
   Dzieci otrzymują powyższy tekst - najpierw wspólnie go czytają, a następnie N. śpiewa całość. Podczas kolejnego wykonania dzieci dołączają do N. (15 minut)

Czwarta i piąta lekcja z serii:

1. N. dzieli klasę na 4 grupy (niekoniecznie równoliczne, zależy od liczby dostępnych instrumentów) i rozdaje dzieciom instrumenty:
   - grupa 1 - grająca na dzwonkach (ostinato) do-sol-do
   - grupa 2 - grająca na trójkątach pełną nutę
   - grupa 3 - ciche grzechotki, grające ćwierćnuty
   - grupa 4 - chór wykonujący "Panie Janie"
2. Następnie N. wskazuje po kolei grupy i każda, najpierw sama wykonuje swój fragment w odpowiednim tempie. N. podaje tempo. (5 minut)
3. Następnie zaczyna jedna grupa (N. wskazuje), po czym po kolei dołączają pozostałe grupy (jedna po drugiej - wskazuje N.). Najlepiej, by chór wszedł na końcu. Następuje wspólne wykonanie (jedno lub dwa powtórzenia piosenki). (5 minut)
4. Grupy wymieniają się instrumentami. Następuje powtórzenie punktów 2-3. (10 minut)
5. Podczas piątej lekcji, następują kolejne dwie zmiany tak, aby każde dziecko mogło zagrać na każdym instrumencie i zaśpiewać piosenkę.

Szósta i siódma lekcja z serii:

1. N. powtarza z dziećmi śpiewanie "DO – jak śliczny domek z kart". (3 minuty)
2. Następnie mówi, że poszczególne nutki mają też inne nazwy - każdej odpowiada jedna litera alfabetu. N. wprowadza wierszyk / piosenkę:
   C jak cytryna
   D jak drabina
   E jak ekierka
   F jak fryzjerka
   G jak golasek
   A jak ananasek

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

H jak hrabina
C jak cytryna

3. Zadaniem dzieci jest zapisanie poszczególnych liter oraz narysowanie obok odpowiadającego obrazka (cytryny, drabiny itd.) i znanej już nuty (zapisu solmizacyjnego). (15 minut)
4. Na koniec wszyscy razem śpiewają wierszyk na dźwiękach gamy (2-3 razy). (2 minuty)
5. Podczas kolejnej lekcji, dzieci w podziale na grupy przypominają sobie wierszyk, grając na instrumentach:
    - 1 grupa - na dzwonkach;
    - pozostałe grupy - na dowolnych instrumentach, np. klawesach, grzechotkach i trójkątach. Każda z grup utrwala rytm (jedna ćwierćnuty, druga półnuty, kolejna ósemki; można też stworzyć grupę, która tylko śpiewa, jeśli jest za mało instrumentów. Jeśli instrumentów jest wystarczająco, grają i śpiewają wszyscy. Po zagraniu jednokrotnie piosenki, dzieci wymieniają się instrumentami w taki sposób, by finalnie każde dziecko miało okazję zagrać na każdym instrumencie. (20 minut)

Ósma lekcja z serii:

W ramach ostatniego powtórzenia, N. wybiera dowolną propozycję z uprzednio realizowanego programu, która albo dzieciom się bardzo spodobała albo N. widzi potrzebę powtórzenia danego zagadnienia. (20 minut)

Warianty:

- Inna propozycja utrwalenia gamy:

C – jak cegła w domu twym,
D – jak dekolt jednej z dam,
E - jak ekran w każdym z kin,
F - jak efektowny film,
G - jak Giewont, góra w Tatrach,
A - anatomiczny atlas,
H - jak hamak pośród drzew
I kończymy śpiew na C.

- W ramach zapamiętywania liter gamy, dzieci mogą same wymyślić określenia do nich (zarówno do nazw solmizacyjnych, jak i literowych).

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Muzyka
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory
Int-Pol-III.14.2 : dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby

8 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: OBRAZY NA PRZESTRZENI WIEKÓW - PORTRETY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice poznają różne nurty artystyczne. Tworzą własne prace w wybranej technice.

Cele:
- zapoznanie dzieci z dziełami artystycznymi pochodzącymi z różnych epok historycznych
- zaznajomienie uczniów i uczennic z cechami poszczególnych dzieł i różnicami pomiędzy nimi
- ćwiczenie umiejętności wykonywania prac plastycznych różnymi metodami
- rozwój umiejętności współpracy

Potrzebne materiały:
- papier rysunkowy duży
- farby, węgiel, pędzle
- aparaty fotograficzne
- komputery
- program graficzny na jednym/ dwóch komputerach
- drukarka
- drewno i farby do drewna
- prezentacja (źródło: wikipedia.org): Johannes Vermeer - Dziewczyna z perłą, Leonardo da Vinci – Mona Lisa, Antoon van Dyck - Potrójny portret Karola I, Gustaw Klimt – Portret Adele Bloch-Bauer, Juan Gris – Portret Pabla Picassa, Jan van Eyck - Portret małżonków Arnolfini.

Przebieg:
1. N. wprowadza dzieci w temat zajęć, opowiada o tym, że na przestrzeni wieków ludzie tworzyli obrazy w wielu technikach, które odnosiły się do różnych tematów. Na poprzednich lekcjach dzieci zapoznawały się z pejzażami. N. pyta uczniów i uczennice, co jeszcze można malować,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

jakie mogą być tematy obrazów. Dzieci zapisują swoje odpowiedzi na tablicy w formie mapy myśli (potencjalne odpowiedzi: portrety, autoportrety, martwe natury, weduty, obrazy batalistyczne, marynistyczne, historyczne, rodzajowe, religijne, abstrakcjonistyczne, fantastyczne, akty). (10 min)
2. N. wyjaśnia dzieciom, że w ramach tej lekcji skoncentrują się na portretach różnych twórców (załącznik), a następnie dzieci same spróbują stworzyć portrety. N. może zapisać na tablicy nazwiska twórców z różnych nurtów, a dzieci mogą je przepisać do zeszytów. N. pyta o to, jakie kolory są w nich używane, w jaki sposób przedstawione są osoby i rzeczy na obrazach itp.(15 min)
4. W kolejnej części zadania N. prosi uczniów i uczennice o zastanowienie się, jaki nurt plastyczny najbardziej im odpowiada, najbardziej się podoba. Dzieci opowiadają o swoich wyborach i ich powodach w parach. N. zwraca uwagę na to, aby słuchały aktywnie siebie nawzajem, zachęca w miarę potrzeb do zadawania pytań swoim rozmówcom. (20 min)
5. Dzieci zaproszone są do przygotowania swojej pracy przedstawiającej ich najlepszy dzień w szkole w wybranej technice. N. zwraca uwagę, że uczniowie i uczennice, jeśli potrzebują, mogą obserwować dzieła z danego nurtu na monitorach komputerów. Dzieci wybierają potrzebne im pomoce i materiały. (40 min)
6. Chętni uczniowie i uczennice przedstawiają swoje prace na forum klasy. Każdą prace nagradzamy oklaskami od całej klasy. (15 min)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Nasze muzeum" oraz zadanie "Zapraszamy gości do naszego muzeum"

Warianty:

- w zależności od potrzeb i zainteresowania uczniów i uczennic można zmienić temat wykonywanej przez dzieci pracy - wybrać inny zawarty na mapie myśli: martwa natura, weduta, obraz batalistyczny, marynistyczny, historyczny, rodzajowy, religijny, abstrakcyjnych, fantastyczny, akt;
- zadanie można powtarzać poprzez poszerzanie wachlarza twórców i zachęcając dzieci do próbowania tworzenia w różnych nurtach swoich prac - w wariancie powtarzalności każde dziecko może stworzyć własne portfolio przedstawiające je i jego spojrzenie na określone tematy w różnych nurtach i technikach plastycznych;
- w ramach powtórzenia można dzieciom przybliżyć obrazy z innych epok. Polecana strona: http://goo.gl/U1yjny: Famous Paintings - Art Appreciation/Lessons For Kids (strona przedstawiająca wybór obrazów znanych malarzy różnych epok dla dzieci, dodatkowo po kliknięciu na każdy z obrazów pojawia się opis autora - w języku

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

angielskim - oraz inne obrazy autora) - klasyka malarstwa;
- w ramach powtórzenia można zaproponować dzieciom, aby skoncentrowały się na wskazanym przez N. twórcy - przy tej okazji można je zapoznać z innymi obrazami malarza lub malarki.

Potencjalne problemy:
- brak możliwości wydruku prac wykonanych fotograficznie - należy wówczas zrezygnować z opcji fotografii

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:
Pokaz
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.1.1 : dziecko potrafi określić swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi działami sztuki, zabytkami i z tradycją w środowisku rodzinnym, szkolnym i lokalnym
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
Portrety.pdf

Tytuł zadania: POSZUKIWACZE WYNIKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Gra matematyczna, które rozwija w uczniach i uczennicach umiejętność poszukiwania kreatywnych sposobów na rozwiązywanie zadań matematycznych.

Cele:

- rozwijanie umiejętności matematycznych uczniów i uczennic;
- utrwalenie wiedzy o kolejności wykonywania działań.

Potrzebne materiały:

- karty z działaniami matematycznymi pod zadanie.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie rozegranie gry, która przy okazji sprawdzi ich znajomość kolejności wykonywania działań. Przypomina z dziećmi, na czym polega ta kolejność oraz które działanie wykonuje się przed którym. Następnie dzieli dzieci na grupy 4-osobowe (10 minut);
2. Dzieci w grupach rozgrywają grę matematyczną, przy czym dzielą się w grupach na dwie pary, w ramach których dzieci sobie pomagają. Każdy kolejno losuje kartę, ale nad rozwiązaniem myślą wszyscy. Na środku zapisany jest oczekiwany wynik, a w rogach części składowe tego wyniku. Należy znaleźć, w jaki sposób pomnożyć i dodać lub odjąć te liczby, aby uzyskać wynik. Osoba, która pierwsza znajdzie rozwiązanie mówi: „wiem" i przedstawia swoją propozycję. Wszyscy sprawdzają poprawność mnożenia i dodawania/odejmowania. W niektórych przypadkach możliwe są dwa warianty odpowiedzi (wzór wg którego ma być osiągnięty wynik: ___ x ___ + ___ x ___ lub ___ x ___ – ___ x ___) (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
W grupach
W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
Poszukiwacze wyników.pdf

Tytuł zadania: TANIEC W KRĘGU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:15:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci tańczą w kole w rytm muzyki i wykonują w odpowiednich momentach sekwencje gestów.

Cele:

- ćwiczenie poczucia rytmu;
- ćwiczenie koordynacji ruchowo-wzrokowej;
- aktywizacja grupy;
- integracja grupy.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- przykładowe utwory muzyczne pasujące do tańca w kręgu, np.:
- Greg Zorba
- Hava Nagila Medley http://www.youtube.com/watch?v=Vx9DTDDG8lc - można nauczyć dzieci kroków zaprezentowanych w utworze. Taniec i muzyka żydowska. Na końcu utworu pojawiają się słowa "Hevenu Shalom Aleichem" - jedne z najbardziej znanych żydowskich zwrotów oznaczające "Pokój niech będzie z Wami".

Przebieg:

1. Dzieci stają w kole i trzymają się za ręce lub w trudniejszej wersji obejmują się za plecy (tak jak w tradycyjnym tańcu w kręgu).
N. staje z dziećmi w kręgu. Pierwszy raz tańczymy bez muzyki. N. uczy dzieci kroków. (10 min)
2. Dzieci tańczą 16 kroków po obwodzie koła. będą witać się z partnerem po prawej i po lewej stronie.
Dzieci zwracają się twarzami do siebie w prawą stronę, podają sobie ręce, tak jakby siebie witały.
Dzieci tańczą 16 kroków po obwodzie koła w drugą stronę.
Dzieci zwracają się twarzami do siebie w lewą stronę, podają sobie ręce, tak jakby siebie witały.
Dzieci tańczą 16 kroków w drugą stronę, stają twarzami do siebie w prawą stronę i wykonują gesty:
klaśnięcie we własne ręce, klepnięcie oburącz w ręce partnera i nawzajem.
Dzieci tańczą 16 kroków w drugą stronę, stają twarzami do siebie w prawą stronę i wykonują gesty:
klaśnięcie we własne ręce, klepnięcie oburącz w ręce partnera i nawzajem.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. N. włącza muzykę, N. podpowiada dzieciom co należy robić, liczy na głos kroki, mówi zwracamy się w prawo, witamy się, zwracamy się w lewo etc. N. sam tańczy z dziećmi. Stopniowo dzieci przyswajają sekwencje kroków i gestów i n. może ograniczyć swoją rolę. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.1 : za pomocą sylab rytmicznych (np. „ta", „pa"), gestów oraz ruchów dziecko potrafi odzwierciedlać proste rytmy i wzory rytmiczne
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.4.1 : dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

9 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: PODRÓŻ KU KULTURZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
02:35:00

Streszczenie:
Dzieci poznają miejsca kultury w swoim najbliższym otoczeniu. Zajęcia prowadzone częściowo w terenie.

Cele:
- doskonalenie umiejętności aktywnego słuchania;
- rozwijanie umiejętności układania wypowiedzi ustnych;
- rozwijanie umiejętności poznawania otaczającego nas świata;
- doskonalenie korzystania z komputera;
- rozwój zainteresowań związanych z kulturą i jej twórcami;

Potrzebne materiały:
- aparaty fotograficzne (mogą być w telefonach komórkowych);
- komputery;
- projektor;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. wita dzieci na zajęciach i przedstawia, co będą dziś robić: "Dzisiaj zapraszam Was na wycieczkę do miejsca, gdzie pracują osoby zajmujące się kulturą. Jak myślicie jakie to może być miejsce?". Uczniowie i uczennice podają swoje pomysły, które N. kolorowymi markerami lub kredą zapisuje na tablicy. N. może podpowiadać dzieciom, np. "Jest to miejsce, gdzie popołudniami chodzicie na zajęcia", "Tam powstają przedstawienia". Po zapisaniu pomysłów dzieci N. wskazuje dzieciom gdzie się dziś wybiorą. (10 min)
2. N. przedstawia uczniom i uczennicom na co mają zwrócić uwagę w czasie wycieczki: "W czasie wycieczki macie za zadanie znaleźć jedną rzecz, miejsce lub osobę, która Was zainteresuje, zaciekawi. W tym celu możecie zadawać pytania, aby więcej się dowiedzieć o wybranym obiekcie - pamiętajcie przy tym o zasadach rozmowy z osobami starszymi i kulturalnym zachowaniu. Każdy z Was otrzyma teraz aparat fotograficzny i zróbcie zdjęcia rzeczy i osób, które będziecie widzieć." N. rozdaje aparaty fotograficzne i prosi dzieci o przygotowanie się do wyjścia. (10 min)
3. Uczniowie i uczennice udają się na wycieczkę do wybranego miejsca kultury. (90 min)
4. Po powrocie w wycieczki N. prosi dzieci o przeniesienie zdjęć z aparatów na komputery. Dzieci przenoszą zdjęcia, segregują je, wybierają najlepsze i zastanawiają się, jaka rzecz lub osoba je najbardziej zainteresowała. N. prosi dzieci o wybór zdjęcia przedstawiającego wybraną osobę lub rzecz i przemyślenie krótkiego ustnego opisu wybranego obiektu. Uczniowie i uczennice przygotowuję zdjęcie w taki sposób, aby mogły je odtworzyć jako prezentacje multimedialną. (20 min)
5. Dzieci przedstawiają swoje zdjęcia przy pomocy projektora i opowiadają o wybranym obiekcie. Klasa może zadawać mówcy pytania, aby więcej się dowiedzieć. Dzięki temu uczniowie i uczennice powtórzą informacje zdobyte podczas wycieczki oraz będą uczyć się od siebie nawzajem. (20 min)
6. N. dziękuje dzieciom za wycieczkę i bardzo dobrą pracę podczas zadania. Wszyscy dziękują sobie brawami. (5 min)

Warianty:

- zadanie jest powtarzalne - N. może wybierać różne instytucje kultury lub też inne obiekty z najbliższego otoczenia

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:
Pokaz

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Plast-III.1.2 : dziecko wie, że może uczestniczyć w życiu kulturalnym środowisk swojej przynależności kulturowej
Int-Plast-III.1.3 : dziecko wie o istnieniu placówek kultury działających na rzecz jego grupy kulturowej
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
Int-Tech-III.2.3 : dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy

Tytuł zadania: GEOMETRYCZNI DETEKTYWI

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci powtarzają wiadomości na temat różnych figur geometrycznych (trójkąty, prostokąty) oraz obliczają ich obwody.

Cele:
- powtórzenie wiadomości na temat cech trójkątów i prostokątów;
- rozwijanie umiejętności obliczania obwodu figur geometrycznych;
- rozwijanie umiejętności wyciągania istotnych informacji z tekstu;
- rozwijanie analitycznego myślenia;
- ćwiczenie współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "geometryczni detektywi I, II lub III" (jeden egzemplarz na 3 - 4 osoby);
- wydrukowane karty pracy z pliku "geometryczni detektywi - karta przestępcy" (jedna karta na każdą osobę, w odniesieniu do zadań I oraz III).

Przebieg:
Lekcje I oraz III

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą zajmować się właściwościami różnych figur geometrycznych. Ta wiedza pomoże im złapać geometrycznych przestępców. N. dzieli klasę na grupy 3 - 4 osobowe oraz rozdaje im karty pracy. N wprowadza lub powtarza

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wiadomości związane z cechami trójkątów równobocznych, równoramiennych (pierwsze zajęcia) oraz różnicami pomiędzy prostokątami a kwadratami (trzecie zajęcia) (10 minut);
2. Dzieci w grupach starają się wykonać zadania z kart pracy oraz umieścić zebrane przez nich informacje na kartach przestępcy (15 minut);
3. N. prosi grupy o przedstawienie swoich podejrzanych. Każda z grup informuje klasę o zebranych dowodach oraz cechach swojego "podejrzanego". N. w miarę potrzeby uzupełnia wypowiedź lub dopytuje grupę. Przedstawione informacje można zapisać na tablicy. (15 minut).
4. Podsumowanie i zakończenie lekcji (5 minut).

Lekcja II

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą zajmować się obliczaniem obwodu różnych trójkątów. Ich zadaniem jest znalezienie poszukiwanego trójkąta. N. rozdaje dzieciom karty pracy. N. wprowadza dzieciom pojęcie obwodu. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do pracy. Obliczają obwody trójkątów oraz zaznaczają ten, który uważają za pasujący do opisu. (20 minut);
3. N. wraz z całą klasą sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia. Powtarza w miarę potrzeby sposoby obliczania obwodu trójkątów. Następnie podsumowuje całość lekcji. (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.16.3 : dziecko potrafi obliczyć obwód trójkąta (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.5 : dziecko potrafi obliczyć obwód prostokąta (w centymetrach)
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:

Geometryczni Detektywi III - świadkowie.pdf
Geometryczni Detektywi II - obwody.pdf
Geometryczni Detektywi I - świadkowie.pdf
Geometryczni Detektywi I i III - karta przestępcy.pdf

10 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: MUZYCZNE RYSUNKI II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci poznają różne typy muzyki i tworzą do nich ilustracje.

Cele:

- rozwijanie umiejętności plastycznych, w tym korzystania z różnych pomocy plastycznych;
- rozwijanie umiejętności organizowania pracy samodzielnej;
- pobudzenie zainteresowań muzycznych;
- rozwijanie umiejętności określania charakteru emocjonalnego utworu muzycznego.

Potrzebne materiały:

- blok rysunkowy;
- farby, pędzle;
- kredki, pastele;
- bibuła, klej, wycinanki;
- komputery z głośnikami i słuchawkami lub odtwarzacz muzyki.

Proponowane utwory:

- George Gershwin, *Błękitna rapsodia;*
- Ludwig van Beethoven, *Sonata Księżycowa;*
- Franz Schubert*, Ave Maria;*
- Aram Khachaturyan*, Taniec z szablami;*
- Fryderyk Chopin*, Walc Des-dur op. 64 no. 1 "minutowy";*
- Jan Sebastian Bach, *Koncerty brandenburskie (II Koncert brandenburski F-dur).*

Przydatne źródło internetowe:

- http://www.classicsforkids.com/music/ (ponieważ strona jest po angielsku, będzie wymagała wskazania przez N., jak z niej korzystać i zapoznawać się z poszczególnymi utworami; ew. może służyć jako źródło inspiracji dla N.)

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom cel zajęć oraz opowiada, na czym będą one polegały: "Dziś chciał(a)bym zaprosić Was do wybrania utworów muzycznych, które wam się podobają. Następnie każdy przygotuje rysunek tego, co dana muzyka wg Was przedstawia. Teraz zapraszam Was do komputerów." (5 min)
2. Dzieci włączają komputery i szukają w internecie utworów muzycznych, które najbardziej im się podobają, korzystając przy tym z zaproponowanych przez N. stron. N. w miarę

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zgłaszanych potrzeb może wspierać dzieci w wykonaniu tej części zadania. (10 min)

3. N. rozdaje uczniom i uczennicom kartki z bloku rysunkowego oraz inne pomoce plastyczne, dzieci słuchają muzyki, a następnie przygotowują swoją pracę. Prace nie muszą przedstawiać rzeczy realnych, ma to być twórcza wizja dzieci, nieskrępowana żadnymi pomysłami zewnętrznymi. W miarę możliwości dzieci mogą podchodzić do komputerów i słuchać wybranych przez siebie utworów lub - jeśli istnieje możliwość - dzieci mogą zostać w słuchawkach w czasie wykonywania swoich prac. (20 min)
4. Dzieci przedstawiają swoje prace. W czasie prezentacji prac N. włącza muzykę, która zainspirowała danego ucznia lub uczennicę. Dziecko może opowiedzieć, co czuło w czasie słuchania muzyki, jakie emocje chciało przedstawić w swojej pracy plastycznej. (10 min)

Warianty:

- dzieci mogą wykonać swoje prace w edytorach grafiki. Wówczas realizują także osiągnięcia z zajęć komputerowych;
- dzieci do znalezienia ulubionego utworu mogą korzystać np. z playlisty stworzonej przez N. (np. na popularnym portalu z filmami i muzyką - youtube.com);
- **Alternatywnie:** zadanie może nie wykorzystywać nowoczesnych technologii - N. może zaprezentować dzieciom wybrany utwór. Dzieci mają stworzyć rysunki dostosowane do tematu. Przy takim rozwiązaniu istnieje możliwość wykorzystania bardziej "brudzących" technik plastycznych oraz przedstawienia wybranych sylwetek kompozytorów (np. Bacha czy Chopina);
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw" proponuje się dwa tematy rysunków: pejzaż (rzeczywisty lub fantastyczny); kolorystyczne ekspresje (rysunek zimnymi lub ciepłymi barwami - przy okazji N. wyjaśnia dzieciom te pojęcia). Ponieważ są to trudniejsze tematy, zalecana jest rezygnacja z komputerów i zaproponowanie dzieciom wybranych dla nich utworów, pasujących do tematyki zadań np. z muzyki poważnej: Johann Strauss - Nad pięknym, modrym Dunajem, jazz: Louis Armstrong - What A Wonderful World, reggae: Charlie Chaplin - Swing Low Sweet Chariot, Jimmy Cliff - I Can See Clearly Now.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Muzyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda wizualizacji

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne

Tytuł zadania: GEOMETRYCZNI DETEKTYWI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci powtarzają wiadomości na temat różnych figur geometrycznych (trójkąty, prostokąty)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

oraz obliczają ich obwody.

Cele:

- powtórzenie wiadomości na temat cech trójkątów i prostokątów;
- rozwijanie umiejętności obliczania obwodu figur geometrycznych;
- rozwijanie umiejętności wyciągania istotnych informacji z tekstu;
- rozwijanie analitycznego myślenia;
- ćwiczenie współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "geometryczni detektywi I, II lub III" (jeden egzemplarz na 3 - 4 osoby);
- wydrukowane karty pracy z pliku "geometryczni detektywi - karta przestępcy" (jedna karta na każdą osobę, w odniesieniu do zadań I oraz III).

Przebieg:

Lekcje I oraz III

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą zajmować się właściwościami różnych figur geometrycznych. Ta wiedza pomoże im złapać geometrycznych przestępców. N. dzieli klasę na grupy 3 - 4 osobowe oraz rozdaje im karty pracy. N wprowadza lub powtarza wiadomości związane z cechami trójkątów równobocznych, równoramiennych (pierwsze zajęcia) oraz różnicami pomiędzy prostokątami a kwadratami (trzecie zajęcia) (10 minut);
2. Dzieci w grupach starają się wykonać zadania z kart pracy oraz umieścić zebrane przez nich informacje na kartach przestępcy (15 minut);
3. N. prosi grupy o przedstawienie swoich podejrzanych. Każda z grup informuje klasę o zebranych dowodach oraz cechach swojego "podejrzanego". N. w miarę potrzeby uzupełnia wypowiedź lub dopytuje grupę. Przedstawione informacje można zapisać na tablicy. (15 minut).
4. Podsumowanie i zakończenie lekcji (5 minut).

Lekcja II

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą zajmować się obliczaniem obwodu różnych trójkątów. Ich zadaniem jest znalezienie poszukiwanego trójkąta. N. rozdaje dzieciom karty pracy. N. wprowadza dzieciom pojęcie obwodu. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do pracy. Obliczają obwody trójkątów oraz zaznaczają ten, który uważają za pasujący do opisu. (20 minut);
3. N. wraz z całą klasą sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia. Powtarza w miarę potrzeby sposoby obliczania obwodu trójkątów. Następnie podsumowuje całość lekcji. (15 minut).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.16.3 : dziecko potrafi obliczyć obwód trójkąta (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.5 : dziecko potrafi obliczyć obwód prostokąta (w centymetrach)
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Geometryczni Detektywi III - świadkowie.pdf
Geometryczni Detektywi II - obwody.pdf
Geometryczni Detektywi I - świadkowie.pdf
Geometryczni Detektywi I i III - karta przestępcy.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: KOZŁUJĄCY ZBIERACZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą kozłowanie piłką koszykową podczas różnego typu zabaw i gier.

Cele:
- rozwijanie koordynacji ruchowej;
- rozwijanie kreatywności;
- rozwijanie współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- piłki do koszykówki;
- różnego typu pomoce do wychowania fizycznego.

Przebieg:
1. N. przeprowadza wraz z dziećmi rozgrzewkę, w ramach której ćwiczy wraz z dziećmi kozłowanie piłki do koszykówki (10 minut);
2. Następnie dzieli dzieci na kilka grup. Na środku sali umieszcza różnego typu przyrządy i rzeczy (szarfy, hula hop, paliki, krążki, zeszyty itp.). Dzieci mają za zadanie przynieść jak najwięcej przedmiotów leżących na sali, kozłując przy tym cały czas piłkę. Na znak N.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

pierwsze dziecko z każdej grupy rusza zdobyć przedmiot. Po powrocie następuje zamiana (10 minut);

3. Ze zdobytych przedmiotów każda grupa buduje tor przeszkód. Dzieci mają za zadanie po kolei przejść swój tor jak najszybciej. Nie mogą przy tym pominąć żadnego z przedmiotów. (10 minut);
4. Dzieci wraz z N. wykonują ćwiczenia rozluźniające np.:
    - Zabawa „Zatrzymanie konia". Dzieci siedzą na ławeczce – szarfa przełożona przez szczebel drabinki na wysokości klatki piersiowej siedzącego dziecka. Dzieci naśladują dżokeja – zatrzymują konia ciągnąc lejce /koniec szarfy/ i pociągają w tył;
    - Zabawa „Przesuwanie poduszki". W chodzie na kolanach wypinając „pupę" – przesuwanie przed sobą głową piłki lekarskiej 1 kg. Piłkę należy przesuwać tak daleko, aby brzuch prawie dotykał do podłogi. Potem dzieci robią krok w przód i dalej posuwają swoją poduszkę. W pozycji wyjściowej klatka piersiowa prawie dotyka do podłogi.(10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych

Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody

Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

11 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: POSZUKIWANIE W MUZEUM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

03:00:00

Streszczenie:

Wycieczka do muzeum (np. Muzeum Narodowego). Podczas wizyty w muzeum dzieci mają do wykonania różnego rodzaju zadania.

Cele:

- rozwijane wrażliwości estetycznej;
- przygotowanie dzieci do świadomego i aktywnego odbioru sztuki;
- kształtowanie umiejętności spostrzegania i obserwowania;
- kształtowanie umiejętności kulturalnego zachowania się w muzeum.

Przebieg:

1. Przed wejściem do muzeum N. rozdaje dzieciom karteczki i prosi, aby każde dziecko przeczytało swoją:
    - pierwsza - dzieci mają za zadanie znaleźć obraz przedstawiający morze/owoce/portret/sceny z bitwy
    - druga - zapisz tytuł i autora obrazu, który najbardziej się podobał.
2. N. wyjaśnia cel zadania.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. Jeśli dzieci mają pytania, N. wyjaśnia, jak należy wykonać zadania.
4. N. wspólnie z dziećmi zwiedza muzeum i zachęca dzieci do wyszukiwania obrazów zgodnie z tym, jakie zadanie mają na karteczce.

Warianty:

- **Alternatywne pytania:** dzieciom, które już lepiej poznały różne dzieła sztuki, można zaproponować także pytania o przeżycia związane z poszczególnymi dziełami. Dzieci mogą poszukiwać:
  - obrazu/dzieła, które je rozwesela (i dlaczego);
  - obrazu/dzieła, które smuci (i dlaczego);
  - obrazu/dzieła, które przeraża (i dlaczego);
  - obrazu/dzieła, które dziwi (i dlaczego);
- **Alternatywnie:** N. wraz z dziećmi siada przed obrazem. Każde dziecko stara się wymyślić jedno pytanie do obrazu i nie powtarzać tych, które były zadane. N. może podpowiadać dzieciom, że to mogą? być pytania o to:
  - co jest na obrazie (na pierwszym planie, w tle np. skąd pada światło, jak namalowane są ręce, ile jest czegoś),
  - jak namalowany jest obraz (technika, barwa, kontrasty, kompozycja, perspektywa),
  - jakie są okoliczności powstania (czy obraz namalowała kobieta, kiedy został namalowany)
- mogą to też być pytania bez jednej odpowiedzi np. jak może pachnieć ten obraz/jakie dźwięki może wydawać, jakie emocje budzi, czy autor malując go był w dobrym nastroju/ czy chciałbyś mieć taki obraz w mieszkaniu/ do jakiego wnętrza się nadaje. Pod koniec można zapytać dzieci, czy teraz zauważyły więcej ciekawych rzeczy na tym obrazie. Na bieżąco można też szukać odpowiedzi na te pytania.

Potencjalne problemy:

- przed odbyciem wycieczki warto skonsultować możliwość samodzielnego oglądania przez dzieci obrazów z obsługą muzeum.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Pokaz
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.1.1 : dziecko potrafi określić swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi działami sztuki, zabytkami i z tradycją w środowisku rodzinnym, szkolnym i lokalnym
Int-Plast-III.1.2 : dziecko wie, że może uczestniczyć w życiu kulturalnym środowisk swojej przynależności kulturowej
Int-Plast-III.1.3 : dziecko wie o istnieniu placówek kultury działających na rzecz jego grupy kulturowej
Int-Plast-III.2.3 : dziecko wie, jakie są podstawowe prawa autora do jego dzieła (prawo własności, prawo do decydowania o dziele)
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:
Poszukiwanie w muzeum.docx

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

12 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: OBRAZY NA PRZESTRZENI WIEKÓW - MATERIAŁY MALARSKIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

02:00:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają różne nurty artystyczne. Tworzą własne prace w wybranej technice.

Cele:

- zapoznanie dzieci z dziełami artystycznymi pochodzącymi z różnych epok historycznych;
- zaznajomienie uczniów i uczennic z różnymi materiałami malarskimi;
- ćwiczenie umiejętności wykonywania prac plastycznych różnymi metodami;
- rozwój umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:

- papier rysunkowy duży
- farby, węgiel, pędzle
- aparaty fotograficzne
- komputery
- program graficzny na jednym/ dwóch komputerach
- drukarka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- drewno i farby do drewna.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w temat zajęć, opowiada o tym, że na przestrzeni wieków ludzie tworzyli obrazy w wielu technikach, wykorzystując do tego bardzo różne materiały malarskie. N. prosi uczniów i uczennice, aby postarali się wymienić, czym i w jaki sposób można tworzyć prace malarskie. Dzieci zapisują swoje odpowiedzi na tablicy w formie mapy myśli. (10 min)
2. N. przedstawia dzieciom przykłady materiałów malarskich oraz stworzonych za ich pomocą dzieł (załącznik). N. może zapisać na tablicy nazwiska twórców z różnych nurtów, a dzieci mogą je przepisać do zeszytów. N. pyta o to, jakie kolory są w nich używane, w jaki sposób przedstawione są osoby i rzeczy na obrazach itp.(30 min)
4. W kolejnej części zadania N. prosi uczniów i uczennice o zastanowienie się, które dzieła się im najbardziej podobały. Dzieci opowiadają w o swoich wyborach i ich powodach w parach. N. zwraca uwagę na to, aby słuchały aktywnie siebie nawzajem, zachęca w miarę potrzeb do zadawania pytań swoim rozmówcom. (15 min)
5. Dzieci zaproszone są do przygotowania swojej pracy przedstawiającej ich najlepszy dzień w szkole w wybranej technice. N. zwraca uwagę, że uczniowie i uczennice, jeśli potrzebują, mogą obserwować dzieła z danego nurtu na monitorach komputerów. Dzieci wybierają potrzebne im pomoce i materiały. (35 min)
6. Chętni uczniowie i uczennice przedstawiają swoje prace na forum klasy. Każdą prace nagradzamy oklaskami od całej klasy (15 min)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Nasze muzeum" oraz zadanie "Zapraszamy gości do naszego muzeum"

Warianty:

- w zależności od potrzeb można zmienić temat wykonywanej przez dzieci pracy, inne proponowane tematy: W świecie marzeń, Sobotnie popołudnie, Tajemnice i skarby;
- zadanie można powtarzać poprzez poszerzanie wachlarza twórców i zachęcając dzieci do próbowania tworzenia w różnych nurtach swoich prac - w wariancie powtarzalności każde dziecko może stworzyć własne portfolio przedstawiające je i jego spojrzenie na określone tematy w różnych nurtach i technikach plastycznych;
- w ramach powtórzenia można dzieciom przybliżyć obrazy z innych epok. Polecana strona: http://goo.gl/U1yjny: Famous Paintings - Art Appreciation/Lessons For Kids (strona przedstawiająca wybór obrazów znanych malarzy różnych epok dla dzieci,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

dodatkowo po kliknięciu na każdy z obrazów pojawia się opis autora - w języku angielskim - oraz inne obrazy autora) - klasyka malarstwa;
- inni artyści charakterystyczni: Wassily Kandinsky, Jackson Pollock, Gustav Klimt, Andy Warhol;
- w ramach powtórzenia można zaproponować dzieciom, aby skoncentrowały się na wskazanym przez N. twórcy - przy tej okazji można je zapoznać z innymi obrazami malarza lub malarki.

Potencjalne problemy:
- brak możliwości wydruku prac wykonanych fotograficznie - należy wówczas zrezygnować z opcji fotografii

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:
Pokaz
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.1.1 : dziecko potrafi określić swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi działami sztuki, zabytkami i z tradycją w środowisku rodzinnym, szkolnym i lokalnym
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
Czym malować.pdf

Tytuł zadania: KOLOROWE OBWODY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci obliczają obwody trójkątów, kwadratów i prostokątów. Ponadto z dołączonych figur tworzą różnego rodzaju dzieła plastyczne.

Cele:

- rozwijanie umiejętności obliczania obwodu trójkątów, prostokątów oraz kwadratów;
- rozwijanie zdolności analitycznych;
- rozwijanie umiejętności plastycznych;

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (Kolorowe obwody I, II lub III);
- małe przedmioty (nie większe niż kartka A6) w przypadku zadania numer IV;

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą uczyć się, w jaki sposób obliczać obwód różnych figur (prostokąt, trójkąt, kwadrat) (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy z odpowiedniego pliku oraz tłumaczy sposób jego wykonania. W przypadku lekcji nr 4, dzieci mają za zadanie wykorzystać kilka małych przedmiotów (np. liści). Dokonują ich obrysu prostokątnego w zeszytach oraz obliczają obwód stworzonych prostokątów. (5 minut);
3. Dzieci pracują nad zadaniami. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich pracę oraz pomaga. Następnie wraz z całą klasą sprawdza poprawność wykonania (20 minut);
4. Podsumowane oraz zakończenie (5 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.3 : dziecko potrafi obliczyć obwód trójkąta (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.4 : dziecko potrafi obliczyć obwód kwadratu (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.5 : dziecko potrafi obliczyć obwód prostokąta (w centymetrach)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Lista załączników:
Kolorowe obwody I.pdf
Kolorowe obwody II.pdf
Kolorowe obwody III.pdf

13 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - BAJKOWA ORTOGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:
Dzieci uczą się ortografii, przepisując zdania związane z narracją "Poszukując zaginionych barw". Dzieci najpierw widzą zdanie wyświetlone na rzutniku połączone z ładnym obrazem, mogą je przeczytać i zapoznać się z pisownią poszczególnych słów. Następnie zadaniem dzieci jest napisanie zdania w swoim zeszycie z pamięci. Po zakończeniu dzieci mogą samodzielnie sprawdzić poprawność zadania, na rzutniku N. ponownie wyświetla zdania.

Cele:

- nauka poprawnej pisowni ortograficznej;
- wykształcenie spostrzegawczości ortograficznej;
- wykształcenie umiejętności sprawdzania własnych tekstów.

Potrzebne materiały:

- rzutnik/ tablica multimedialna;
- prezentacja (załącznik).

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom zasady zadania i wyjaśnia cele (nauka poprawnej pisowni). (5 min)
2. N. pokazuje na rzutniku prezentację. Zadaniem dzieci jest spokojne przeczytanie zdania, które jest pod zdjęciem na prezentacji (ok. 1 min). Następnie N. przełącza na kolejny slajd, na którym jest to samo zdjęcie, ale nie ma tekstu i prosi dzieci o napisanie zdania w zeszycie. Jeśli dzieci mają problem z przypomnieniem sobie treści zdania, N. odczytuje im to zdanie, przypominając je. Celem tego ćwiczenia jest nauka poprawnej pisowni, a nie pisanie z pamięci, więc warto, żeby N. przy slajdzie, na którym nie ma tekstu dodatkowo go przypomniał. (20 min)
3. Po napisaniu wszystkich zdań N. wyświetla ponownie slajdy z napisanymi zdaniami. Zadaniem dzieci jest sprawdzenie poprawności wykonania zadania. N. prosi przy każdym zdaniu, żeby dzieci po kolei sprawdzały poszczególne wyrazy i ewentualnie poprawiały błędy. (12-15 min)
4. Na koniec N. prosi, żeby każde dziecko popatrzyło i sprawdziło, ile błędów zrobiło, w których wyrazach pojawiły się błędy. N. może poprosić, żeby dzieci napisały jeszcze raz wyrazy, w których popełniły błąd. Najlepiej, jeśli dzieci napiszą wyrazy bez patrzenia na nie i potem sprawdzą ze wzorem. (5 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- dzieci mogą wymienić się w parach swoimi zdaniami i sprawdzić je sobie nawzajem.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu
Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich

Lista załączników:

Ortografia bajkowa czcionka pisana.pdf
Barwna ortografia czcionka Arial.ppt

Tytuł zadania: SZKLANE WSPOMNIENIA II I III

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przedstawiają swoje najważniejsze, najwyraźniejsze wspomnienia za pomocą pracy plastycznej. Uczniowie i uczennice mają okazję do lepszego poznania siebie nawzajem, a także do pracy nad okazywaniem emocji.

Cele:
- zapoznanie lub ćwiczenie z nową techniką plastyczną;
- integracja;
- doskonalenie wypowiedzi ustnych;
- rozwój umiejętności aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:
- antyramy szklane;
- farby do szkła;
- utrwalacz do prac na szkle;
- pędzle;
- zmywacz do paznokci i waciki.

Przebieg:
1. N. wita dzieci na zajęciach oraz przedstawia zadanie, jakie stoi przed nimi tym razem: "Dziś chciałbym/ chciałabym zachęcić Was do rozmowy o Waszych wspomnieniach. Co to jest wspomnienie?" Uczniowie i uczennice odpowiadają na zadane pytanie. (5 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. N. prosi, aby dzieci wybrały jedno wspomnienie, które jest dla nich ważne. Uczniowie i uczennice otrzymują szklane antyramy oraz farby i inne pomoce. N. tłumaczy dzieciom, że teraz mają przygotować ilustrację na szkle przedstawiającą wybrane przez nich wspomnienie. N. w miarę zgłaszanych przez dzieci potrzeb wspiera je w wykonaniu zadania. N. może także pokazać dzieciom, że mogą najpierw na kartce naszkicować swój rysunek, a następnie podłożyć go pod szkło i dopiero malować - będzie to ułatwieniem dla dzieci, które pierwszy raz pracują wskazaną techniką plastyczną. (25 min)
3. N. zaprasza dzieci, aby w parach przedstawiły sobie swoje prace nawzajem, aby opowiedziały o tym, co przedstawiły na swoim rysunku. N. prosi uczniów i uczennice, aby podzielili się między sobą swoimi emocjami związanymi z danym wspomnieniem i emocjami, jakie mieli, tworząc dzisiejszą pracę plastyczną. Dzieci w zeszytach notują imię koleżanki/ kolegi, z którym pracują oraz emocje jakie on/ ona wymienią. (15 min)
4. N. prosi dzieci, aby opowiedziały całej klasie, co przedstawia praca osoby, z którą pracowały w parze. Klasa może zadawać pytania opowiadającemu. (15 min)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie może być początkiem do rozmów o trudnych emocjach, do odróżniania emocji od zachowań nimi wywołanych i innych tematów dotyczących emocji.

Warianty:

- wybór wspomnienia do pracy może być zadany do domu - dzieci mogą mieć więcej czasu na przemyślenie;
- dzieci mogą otrzymać jako zadanie domowe naszkicowanie na papierze swojej ilustracji;
- zadanie może być powtarzalne dzięki możliwości zmiany tematu pracy plastycznej.

Potencjalne problemy:

Podczas tego zadania mogą pojawić się trudne wspomnienia. Wówczas warto zwrócić uwagę na to, by w fazie zadawania pytań do wykonanej pracy, nie było to zbyt trudne dla danego dziecka - np. warto wspomnieć przed zadawaniem pytań, że każdy ma prawo odmówić odpowiedzi na dane pytanie, bez podawania przyczyny. N. powinien być uważny na stan emocjonalny dzieci, u których w pracach pojawiły się trudne wspomnienia i zadbać, by zadanie to nie okazało się zbyt trudnym doświadczeniem.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Tytuł zadania: GEOMETRYCZNI DETEKTYWI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci powtarzają wiadomości na temat różnych figur geometrycznych (trójkąty, prostokąty) oraz obliczają ich obwody.

Cele:

- powtórzenie wiadomości na temat cech trójkątów i prostokątów;
- rozwijanie umiejętności obliczania obwodu figur geometrycznych;
- rozwijanie umiejętności wyciągania istotnych informacji z tekstu;
- rozwijanie analitycznego myślenia;
- ćwiczenie współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "geometryczni detektywi I, II lub III" (jeden egzemplarz na 3 - 4 osoby);
- wydrukowane karty pracy z pliku "geometryczni detektywi - karta przestępcy" (jedna karta na każdą osobę, w odniesieniu do zadań I oraz III).

Przebieg:

Lekcje I oraz III

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą zajmować się właściwościami różnych figur geometrycznych. Ta wiedza pomoże im złapać geometrycznych przestępców. N. dzieli klasę na grupy 3 - 4 osobowe oraz rozdaje im karty pracy. N wprowadza lub powtarza wiadomości związane z cechami trójkątów równobocznych, równoramiennych (pierwsze zajęcia) oraz różnicami pomiędzy prostokątami a kwadratami (trzecie zajęcia) (10 minut);
2. Dzieci w grupach starają się wykonać zadania z kart pracy oraz umieścić zebrane przez nich informacje na kartach przestępcy (15 minut);
3. N. prosi grupy o przedstawienie swoich podejrzanych. Każda z grup informuje klasę o zebranych dowodach oraz cechach swojego "podejrzanego". N. w miarę potrzeby uzupełnia wypowiedź lub dopytuje grupę. Przedstawione informacje można zapisać na tablicy. (15 minut).
4. Podsumowanie i zakończenie lekcji (5 minut).

Lekcja II

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą zajmować się obliczaniem obwodu różnych trójkątów. Ich zadaniem jest znalezienie poszukiwanego trójkąta. N. rozdaje dzieciom karty pracy. N. wprowadza dzieciom pojęcie obwodu. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do pracy. Obliczają obwody trójkątów oraz zaznaczają ten, który uważają za pasujący do opisu. (20 minut);
3. N. wraz z całą klasą sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia. Powtarza w miarę potrzeby sposoby obliczania obwodu trójkątów. Następnie podsumowuje całość lekcji. (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.16.3 : dziecko potrafi obliczyć obwód trójkąta (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.5 : dziecko potrafi obliczyć obwód prostokąta (w centymetrach)
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Geometryczni Detektywi III - świadkowie.pdf
Geometryczni Detektywi II - obwody.pdf
Geometryczni Detektywi I - świadkowie.pdf
Geometryczni Detektywi I i III - karta przestępcy.pdf

14 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: OBRAZY NA PRZESTRZENI WIEKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice poznają różne nurty artystyczne. Tworzą własne prace w wybranej technice.

Cele:
- zapoznanie dzieci z dziełami artystycznymi pochodzącymi z różnych epok historycznych;
- zaznajomienie uczniów i uczennic z cechami poszczególnych dzieł i różnicami pomiędzy nimi;
- ćwiczenie umiejętności wykonywania prac plastycznych różnymi metodami;
- rozwój umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:
- blok techniczny formatu A3;
- farby, węgiel, pędzle;
- aparaty fotograficzne;
- komputery;
- program graficzny na jednym/ dwóch komputerach;
- drukarka;
- drewno i farby do drewna;
- prezentacja (źródło: wikipedia.org): Juan Gris - Portrait of Pablo Picasso, Kazimierz Malewicz - Suprematist Painting: Eight Red Rectangles, Claude Monet - Impresja, wschód słońca, Van Gogh – Gwieździsta Noc, Paul Gauguin - Siesta, Pablo Picasso – Trzej muzykanci, Tadeusz Makowski – Troje dzieci pod drogowskazem, Frida Kahlo – Autoportret w aksamitnej sukni, Salvador Dalí – Trwałość pamięci, Kazimierz Malewicz – Czarny kwadrat na białym tle.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w temat zajęć, opowiada o tym, że na przestrzeni wieków ludzie tworzyli obrazy w wielu technikach. N. prosi uczniów i uczennice, aby postarali się wymienić, jak można tworzyć takie prace. Dzieci zapisują swoje odpowiedzi na tablicy w formie mapy myśli. (10 min)
2. N. przedstawia dzieciom obrazy charakterystyczne dla modernizmu (załącznik). N. może zapisać na tablicy nazwiska twórców z różnych nurtów, a dzieci mogą je przepisać do zeszytów. N. pyta o to, jakie kolory są w nich używane, w jaki sposób przedstawione są osoby i rzeczy na obrazach itp. (30 min)
4. W kolejnej części zadania N. prosi uczniów i uczennice o zastanowienie się, jaki nurt plastyczny najbardziej im odpowiada, najbardziej się podoba. Dzieci opowiadają o swoich wyborach i ich motywacjach w parach. N. zwraca uwagę na to, aby słuchały aktywnie siebie nawzajem, zachęca w miarę potrzeb do zadawania pytań swoim rozmówcom. (15 min)
5. Dzieci zaproszone są do przygotowania swojej pracy przedstawiającej ich najlepszy dzień w szkole w wybranej technice. N. zwraca uwagę, że uczniowie i uczennice, jeśli potrzebują, mogą obserwować dzieła z danego nurtu na monitorach komputerów. Dzieci wybierają potrzebne im pomoce i materiały. (35 min)
6. Chętne dzieci przedstawiają swoje prace na forum klasy. Każdą pracę nagradzamy oklaskami od całej klasy. (15 min)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Nasze muzeum" oraz zadanie "Zapraszamy gości do naszego muzeum"

Warianty:

- w zależności od potrzeb można zmienić temat wykonywanej przez dzieci pracy, inne proponowane tematy: W świecie marzeń, Sobotnie popołudnie, Tajemnice i skarby;
- zadanie można powtarzać poprzez poszerzanie wachlarza twórców i zachęcając dzieci do próbowania tworzenia w różnych nurtach swoich prac - w wariancie powtarzalności każde dziecko może stworzyć własne portfolio przedstawiające jego spojrzenie na określone tematy w różnych nurtach i technikach plastycznych;
- w ramach powtórzenia można dzieciom przybliżyć obrazy z innych epok. Polecana strona: http://goo.gl/U1yjny: Famous Paintings - Art Appreciation/Lessons For Kids (strona przedstawiająca wybór obrazów znanych malarzy różnych epok dla dzieci, dodatkowo po kliknięciu na każdy z obrazów pojawia się opis autora - w języku angielskim - oraz inne obrazy autora) - klasyka malarstwa;
- inni artyści charakterystyczni: Wassily Kandinsky, Jackson Pollock, Gustav Klimt, Andy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warhol;

- w ramach powtórzenia można zaproponować dzieciom, aby skoncentrowały się na wskazanym przez N. twórcy - przy tej okazji można je zapoznać z innymi obrazami malarza lub malarki.

Potencjalne problemy:

- brak możliwości wydruku prac wykonanych fotograficznie (należy wówczas zrezygnować z opcji fotografia)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Plast-III.1.1 : dziecko potrafi określić swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi działami sztuki, zabytkami i z tradycją w środowisku rodzinnym, szkolnym i lokalnym
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
Modernizm w sztuce.pdf

Tytuł zadania: KOLOROWE OBWODY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci obliczają obwody trójkątów, kwadratów i prostokątów. Ponadto z dołączonych figur tworzą różnego rodzaju dzieła plastyczne.

Cele:

- rozwijanie umiejętności obliczania obwodu trójkątów, prostokątów oraz kwadratów;
- rozwijanie zdolności analitycznych;
- rozwijanie umiejętności plastycznych;

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (Kolorowe obwody I, II lub III);
- małe przedmioty (nie większe niż kartka A6) w przypadku zadania numer IV;

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą uczyć się, w jaki sposób obliczać obwód różnych figur (prostokąt, trójkąt, kwadrat) (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy z odpowiedniego pliku oraz tłumaczy sposób jego wykonania. W przypadku lekcji nr 4, dzieci mają za zadanie wykorzystać kilka małych przedmiotów (np. liści). Dokonują ich obrysu prostokątnego w zeszytach oraz obliczają obwód stworzonych prostokątów. (5 minut);
3. Dzieci pracują nad zadaniami. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich pracę oraz pomaga. Następnie wraz z całą klasą sprawdza poprawność wykonania (20 minut);
4. Podsumowane oraz zakończenie (5 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.3 : dziecko potrafi obliczyć obwód trójkąta (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.4 : dziecko potrafi obliczyć obwód kwadratu (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.5 : dziecko potrafi obliczyć obwód prostokąta (w centymetrach)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Lista załączników:
Kolorowe obwody I.pdf
Kolorowe obwody II.pdf
Kolorowe obwody III.pdf

15 - Koniec narracji "Poszukując zaginionych barw - podróż do świata obrazów" - 15 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 120 min

Tytuł zadania: LINIA CZASU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Zadanie polega na przedstawieniu przy użyciu linii czasu przebiegu życia i osiągnięć osób szczególnie zasłużonych dla Polski i świata.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- ćwiczenie umiejętności wypowiadania się na forum klasy;
- ćwiczenie umiejętności plastycznych;
- rozwijanie umiejętności kategoryzowania i porządkowania informacji.

Potrzebne materiały:

- kartki A4;
- krótka prezentacja multimedialna na temat danej osoby;
- opcjonalnie: karty z informacjami na temat danej osoby.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy poziomą linię czasu. Następnie wprowadza dzieci w temat zajęć, informując je, o jakiej osobie będą rozmawiać. Wyświetla dzieciom krótką prezentację ze zdjęciami przedstawiającymi daną osobę oraz jej osiągnięcia. Następnie pyta dzieci, jak sądzą, czym mogła się dana osoba zajmować w ciągu swojego życia. Odpowiedzi dzieci można zapisać na bocznej tablicy. (10 minut)
2. N. dzieli dzieci na grupy oraz ustnie, korzystając z prezentacji lub przy pomocy kart z informacjami przekazuje im wiedzę na temat poszczególnych etapów życia danej osoby. Zadaniem dzieci jest przedstawienie graficznie, w wybranej przez N. formie, odpowiedniego etapu. (20 minut)
3. Następnie w kolejności chronologicznej grafiki przywieszane są w odpowiednim punkcie na linii czasu oraz omawiane krótko przez dzieci. (10 minut)
4. N. dokonuje podsumowania stworzonej przez dzieci linii czasu. (5 minut)

Warianty:

- Zamiast przedstawienia graficznego konkretnego etapu życia danej osoby dzieci mogą odegrać krótką, przygotowaną przez nie, scenkę teatralną;
- w ramach narracji "Było sobie życie": zamiast tworzenia linii czasu dla konkretnej osoby,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

N. proponuje dzieciom ułożenie cyklu życia człowieka albo stworzenie linii czasu zawierającej najważniejsze wydarzenia z historii Polski (od chrztu Polski do dnia obecnego z przedziałką co 100 lat);

- w ramach narracji "W świecie filmu": zamiast tworzenia linii czasu dla konkretnej osoby, N. proponuje dzieciom ułożenie wydarzeń obejrzanego filmu w postaci linii czasu;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": zamiast tworzenia linii czasu dla konkretnej osoby, N. proponuje dzieciom stworzenie linii czasu różnych okresów historii kultury europejskiej;
- w ramach narracji "Na zamku": dzieci mogą stworzyć linię czasu dotyczącą dziejów Zawiszy Czarnego.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne
Int-Społ-III.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski
Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Maria Skłodowska Curie wersja edytowalna.pptx
Nikola Tesla.pptx
Maria Skłodowska Curie.pdf

Tytuł zadania: KOLOROWE OBWODY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci obliczają obwody trójkątów, kwadratów i prostokątów. Ponadto z dołączonych figur tworzą różnego rodzaju dzieła plastyczne.

Cele:
- rozwijanie umiejętności obliczania obwodu trójkątów, prostokątów oraz kwadratów;
- rozwijanie zdolności analitycznych;
- rozwijanie umiejętności plastycznych;

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (Kolorowe obwody I, II lub III);
- małe przedmioty (nie większe niż kartka A6) w przypadku zadania numer IV;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą uczyć się, w jaki sposób obliczać obwód różnych figur (prostokąt, trójkąt, kwadrat) (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy z odpowiedniego pliku oraz tłumaczy sposób jego wykonania. W przypadku lekcji nr 4, dzieci mają za zadanie wykorzystać kilka małych przedmiotów (np. liści). Dokonują ich obrysu prostokątnego w zeszytach oraz obliczają obwód stworzonych prostokątów. (5 minut);
3. Dzieci pracują nad zadaniami. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich pracę oraz pomaga. Następnie wraz z całą klasą sprawdza poprawność wykonania (20 minut);
4. Podsumowane oraz zakończenie (5 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.16.3 : dziecko potrafi obliczyć obwód trójkąta (w centymetrach)

Int-Mat-III.16.4 : dziecko potrafi obliczyć obwód kwadratu (w centymetrach)

Int-Mat-III.16.5 : dziecko potrafi obliczyć obwód prostokąta (w centymetrach)

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Lista załączników:

Kolorowe obwody I.pdf

Kolorowe obwody II.pdf

Kolorowe obwody III.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: PYTANIA I ODPOWIEDZI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci w grupach zadają sobie pytania o konkretny przedmiot, przy czym za każdym razem należy odpowiedzieć w inny sposób.

Cele:
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- poszerzenie zasobu słownictwa.

Przebieg:
1. N. dzieli klasę na kilka w grup. N. wybiera jedną z nich, która jako pierwsza będzie odpowiadać na pytania reszty klasy. Następnie N. wybiera jeden rzeczownik, który będzie tematem zabawy (np. zeszyt).
2. Pozostałe grupy przygotowują pytania (ok. 3) do grupy odpowiadającej, bazując na przedstawionym przedmiocie. Muszą tak je skonstruować, aby odpowiedzią na nie był przedmiot wybrany przez N., jednakże każde pytanie musi różnić się od poprzedniego (np. nosisz go w tornistrze, wygląda jak niezapisana książka itp.) (5 minut);
3. Grupa odpowiadająca ma za zadanie odpowiadać na każde pytanie, mogą jednak użyć tych samych zwrotów tylko raz (np. "w tornistrze mamy zeszyty" - przy odpowiedzi na kolejne pytanie nie mogą użyć słowa "zeszyt", mogą natomiast odpowiedzieć "w plecaku

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

nosimy coś podobnego do skoroszytów"). Dzieci w razie potrzeby mogą posługiwać się słownikiem języka polskiego lub słownikiem synonimów. (5 minut);
4. Gdy jedna z grup pytających zada pytanie na które grupa odpowiadające nie znajdzie odpowiedzi następuje zmiana. Ćwiczenie kończy się, gdy każda z grup zostanie "przepytana". (15 minut);
5. N. wraz z dziećmi podsumowuje ćwiczenie. Warto wspomnieć o nowych słowach, których się dzieci nauczyły. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

16 - Początek narracji "Mali naukowcy i naukowczynie" - 16 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 125 min

Tytuł zadania: BURZA PYTAŃ II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Burza pytań polega na organizowaniu krótkich sesji poświęconych nieskrępowanemu zadawaniu pytań przez dzieci na określony temat w celu wzbudzenia ciekawości nowym tematem. Burza pytań jest analogicznym rozwiązaniem do burzy mózgów.

Cele:
- wzbudzenie zainteresowania i ciekawości dowolnym tematem;
- przełamywanie sztywnych nastawień wobec tematu;
- rozwijanie umiejętności zadawania pytań.

Potrzebne materiały:
- materiał związany z tematem lekcji ("na żywo" lub w formie prezentacji, zdjęcia itp.).

Przebieg:
Zadanie może być przeprowadzone przed wprowadzeniem nowego tematu.
Podstawowe zasady:
- im więcej pytań, tym lepiej (ilość rodzi jakość); nie wolno krytykować innych uczestników ani dopytywać, dlaczego ktoś zadał jakieś pytanie (co może być zinterpretowane jako wyrażona nie wprost krytyka);
- dobrze jest inspirować się pytaniami zgłoszonymi przez uczestników;
- im bardziej niezwykłe i nieoczekiwane pytanie, tym lepiej.

1. N. pokazujedzieciom przedmiot związany z nowo wprowadzanym tematem (na żywo lub w formie zdjęć,prezentacji) i/lub mówi dzieciom „hasło przedmiotowe” związane z narracją i zapisuje je na tablicy (3 minuty);
2. N.prosi dzieci, żeby zastanowiły się, czego chciałyby się dowiedzieć na tematprezentowanego obiektu i zgłosiły swoje pytania, zaznacza przy tym jakie są zasady

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

"burzy pytań" (2 minuty);

3. N. zapisuje wszystkiepytania dzieci na tablicy. Zachęca wszystkich uczniów i uczennice do udziału w zadaniu. N. na koniec możedopisać własne pytania (10 minut);
4. Uwaga! N. w trakcie trwanianarracji lub danego tematu powinien spróbować odpowiedzieć na wszystkie przedstawione przez dzieci pytania lub wspólnie z dziećmi poszukać na nie odpowiedzi (wprzeciwnym wypadku ćwiczenie to stanie się demotywatorem dla dzieci). Natomiast nie musi udzielić odpowiedzi od razu. Może pytania np. wywiesić na tablicy i z czasem zdejmować, kiedy pojawią się odpowiedzi.

Warianty:

- zadanie można wprowadzić w trakcie trwania narracji, tematu.
- dzieci mają już wtedy pewną wiedzę na dany temat, a burza pytań może prowadzić do znacznego jej pogłębienia. Zadanie można wykonywać w ramach wszystkich przedmiotów.
- **proponowane tematy:**
    - muzyka (dzień 77 I semestr klasa III);
    - kolory lub obrazy (dzień 2 II semestr klasa III);
    - naukowcy lub eksperymenty (dzień 16 II semestr klasa III);
    - średniowiecze (dzień 31 II semestr klasa III);
    - odkrywcy lub kontynenty (dzień 76 II semestr klasa III).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Burza pytań

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej

Tytuł zadania: KOLOROWE OBWODY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci obliczają obwody trójkątów, kwadratów i prostokątów. Ponadto z dołączonych figur tworzą różnego rodzaju dzieła plastyczne.

Cele:
- rozwijanie umiejętności obliczania obwodu trójkątów, prostokątów oraz kwadratów;
- rozwijanie zdolności analitycznych;
- rozwijanie umiejętności plastycznych;

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (Kolorowe obwody I, II lub III);
- małe przedmioty (nie większe niż kartka A6) w przypadku zadania numer IV;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą uczyć się, w jaki sposób obliczać obwód różnych figur (prostokąt, trójkąt, kwadrat) (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy z odpowiedniego pliku oraz tłumaczy sposób jego wykonania. W przypadku lekcji nr 4, dzieci mają za zadanie wykorzystać kilka małych przedmiotów (np. liści). Dokonują ich obrysu prostokątnego w zeszytach oraz obliczają obwód stworzonych prostokątów. (5 minut);
3. Dzieci pracują nad zadaniami. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich pracę oraz pomaga. Następnie wraz z całą klasą sprawdza poprawność wykonania (20 minut);
4. Podsumowane oraz zakończenie (5 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.16.3 : dziecko potrafi obliczyć obwód trójkąta (w centymetrach)

Int-Mat-III.16.4 : dziecko potrafi obliczyć obwód kwadratu (w centymetrach)

Int-Mat-III.16.5 : dziecko potrafi obliczyć obwód prostokąta (w centymetrach)

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Lista załączników:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kolorowe obwody I.pdf
Kolorowe obwody II.pdf
Kolorowe obwody III.pdf

Tytuł zadania: EKSPERYMENTY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci obserwują i wykonują drobne eksperymenty, rozwijając wiedzę o przyrodzie i umiejętność zadawania pytań.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze zjawiskami w przyrodzie;
- rozwijanie umiejętności zadawania pytań i wyciągania wniosków;
- kształtowanie umiejętności myślenia naukowego (stawianie hipotez i ich weryfikacja).

Potrzebne materiały:

- materiały uzależnione od wybranych przez N. eksperymentów (patrz materiał dodatkowy załączony do zadania);
- można także skorzystać z propozycji Doświadczeń Konkursowych do VI edycji

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ogólnopolskiego Konkursu Nauk Przyrodniczych "Świetlik"
http://www.swietlik.edu.pl/jak-sie-przygotowac/klasa-2.

Przebieg:

1. N. wraz z dziećmi przygotowuje klasę do eksperymentu: ustawienie ławek w kształt podkowy, jedna ławka na środku – będzie to miejsce do przeprowadzania eksperymentów.
2. **Eksperymenty.** N. opowiada o planowanym eksperymencie i zadaje pytania otwarte dotyczące określonego eksperymentu. N. zachęca dzieci do formułowania hipotez, nie ocenia odpowiedzi, daje dzieciom czas na sformułowanie odpowiedzi. W sytuacji kiedy pojawia się kilka hipotez, N. może zachęcić dzieci do formułowania wniosków oraz przeprowadzić głosowanie wśród dzieci.
    - Eksperymenty do przeprowadzenia są opisane poniżej.
    - Na jednej lekcji przeprowadzamy dwa eksperymenty, najlepiej powiązane ze sobą tematycznie.
    - Przykładowe pytania (eksperyment 4): „Jak myślicie co się stanie jak wrzucę pomarańczkę do tej miski z wodą? Czy pomarańczka będzie pływać, czy zatonie? Po wrzuceniu pomarańczki – dlaczego nie zatonęła? Co może być tego przyczyną? Czy ktoś z Was kiedyś pływał kajakiem/żaglówką i miał na sobie kamizelkę ratunkową? Czy wiecie jak jest zrobiona kamizelka ratunkowa? Dlaczego ważne jest jej zakładanie? Jak obierzemy pomarańczkę ze skórki, to nadal będzie pływać?)
3. **Rysunek eksperymentu.** Po skończonych eksperymentach zadaniem dzieci jest narysowanie w zeszycie zaobserwowanych zjawisk.
4. **Opis eksperymentu.** N. pomaga dzieciom sformułować opis zjawisk, pod rysunkiem zapisywany jest opis eksperymentu wraz z prostym wyjaśnieniem.

Warianty:

- zadanie ma wiele wariantów, jest uzależnione od doboru eksperymentu.

Potencjalne problemy:

- *doświadczenie "nie wychodzi"*. Na problem z właściwym rezultatem doświadczenia może mieć wpływ wiele elementów, dlatego zaleca się N. wcześniejsze ich wypróbowanie na materiałach, które będą dostępne w trakcie lekcji.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:
Pokaz
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Mali naukowcy (nauka)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lista załączników:
przykladowe eksperymenty.pdf

Tytuł zadania: WIELE W JEDNYM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:20:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą słowa wykorzystując litery długiego wyrazu, może to być nowo poznany przez dzieci wyraz.

Cele:
- rozwijanie płynności językowej;
- rozwijanie myślenia kombinatorycznego;
- rozwijanie zasobu słownictwa uczniów i uczennic;
- kształtowanie uważności i spostrzegawczości.

Przebieg:
1. N. zapisuje na tablicy długi wyraz (lub w celu ułatwienia dwa wyrazy). Może to być wyraz dzieciom znany lub nieznany. Jeśli jest to wyraz nieznany, N. przedstawia dzieciom jego

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

znaczenie.

1. Przykładowe wyrazy: matematyka, mistyfikacja, torowisko, eksperymentator, argumentacja, stomatolog, ornitologia, nadgarstek, podkolanówki kaloryfer,
2. Przy pierwszym przeprowadzeniu tego zadania, N. wspólnie z dziećmi przestawia litery w podanym wyrazie i tworzy nowe, zazwyczaj krótsze wyrazy.(3-4 minuty)
3. Przykładowe słowa z wyrazu matematyka (można wyświetlić dołączoną do zadania prezentacje) - Tyka, ma, matka, mama, tata, temat, tam, tama, tematyka, mat, kat, meta, akt, Tymek, (myt), mak.

2. Następnie prosi dzieci, aby z liter, z których jest zbudowane, stworzyły inne słowa. Informuje je, że mogą tworzyć jakiekolwiek zbitki literowe, gdyż może okazać się, że mają one jakieś znaczenie. Daje dzieciom czas na zastanowienie się i zapisanie nowych wyrazów. (12 minut);
3. N. prosi dzieci chętne o odczytanie stworzonych słów. (5 minut).

Warianty:

- zadanie można wykonać również bez prezentacji multimedialnej, jednak nie będzie ono miało wówczas aspektu wizualnego.
- Dzieci mogą rywalizować między sobą, zdobywając punkty za nowo stworzone wyrazy.

Potencjalne problemy:

- Inwencja twórcza dzieci może być nieograniczona, jeśli pojawią się wulgarne słowa, należy uczulić dzieci, że nie są publicznie akceptowalne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.2 : dziecko wie, jak poprawnie artykułować głoski oraz akcentować wyrazy
Int-Pol-III.14.2 : dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby
Int-Pol-III.14.3 : dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych

Lista załączników:

Wiele w jednym - prezentacja.pptx

17 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: SAMOCHODZIKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

"Samochodziki" to szybki energizer - zadanie mające podnieść poziom energii w grupie - a jednocześnie ćwiczenie integracyjne. Dzieci udają samochodziki z wesołego miasteczka, biegając wokół, a na sygnał łączą się w pary i trójki i dzielą się prostymi faktami o sobie.

Cele:

- podniesienie poziomu energii w grupie;
- przełamanie barier interpersonalnych;
- integracja grupy przez poznanie prostych faktów na temat siebie nawzajem.

Przebieg:

1. N. podaje instrukcję do zadania: "Za chwilę zmienicie się w samochodziki, takie, na jakich można jeździć w wesołym miasteczku. Gdy klasnę, zaczniecie jeździć dokoła" - tu N. demonstruje jak jeździ samochodzik, wydając dźwięk silnika i klaksonu - "Kiedy klasnę dwa razy, dobierzecie się w najbliższe dwójki. Ja wtedy krzyknę na przykład <<Ulubiony kolor!>>. Wtedy każdy w parze mówi swój ulubiony kolor i od razu jedziecie dalej. Jeśli klasnę trzy razy, dobieracie się w trójki."
2. N. powtarza instrukcję, po czym energicznie zachęca do tego, żeby zacząć jeździć.
3. N. 5-6 razy zatrzymuje grupę, dając dzieciom możliwość wymieniania podstawowych faktów na swój temat. Przykładowe hasła:
   - osoba, którą podziwiam
   - ulubiony bohater filmu lub książki
   - ulubiony kolor
   - wymarzony prezent
   - dokąd chcesz wyjechać
   - co zbierasz, kolekcjonujesz
   - czy masz rodzeństwo
   - twoja ulubiona bajka
   - ulubione ubranie
   - ulubiony komiks
   - ulubiona potrawa
   - ulubione picie
   - ulubione warzywo
   - ulubiony owoc
4. N. zatrzymuje zabawę, prosząc najpierw o zwolnienie, o stopniowe wyhamowanie. Może zapytać, jak dzieci się czują.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

1. Jeżeli klasa dopiero się poznaje, każde dziecko powinno poprzedzić odpowiedź na hasło swoim imieniem, np. "Ulubiony kolor!" "Kasia - Zielony".
2. Ćwiczenie można stosować również w lepiej zintegrowanych klasach, dodając nieco głębsze hasła, np.

- co sprawia Ci radość?
- kiedy jesteś smutna/smutny?
- o czym marzysz?
- czego się boisz?
- powiedz osobie, z którą rozmawiasz, co w niej lubisz
- co zabrał(a)byś ze sobą na bezludną wyspę?

3. Podczas realizowania tego zadania na początku roku, warto wybrać tematy dotyczące wakacji, np.:

- najśmieszniejsze wydarzenie z wakacji
- najciekawsze miejsce, w którym byłem / byłam
- nowa, poznana osoba
- podczas wakacji dowiedziałem się...
- najtrudniejsze na wakacjach było...
- podczas wakacji nie podobało mi się...

Potencjalne problemy:

Niektóre dzieci mogą wykorzystać okazję do wyładowania energii i dość mocno zderzać się z innymi. Jeżeli N. zaobserwuje, może szybko zareagować sugestią, żeby robić tak tylko w stosunku do osób, które sobie tego życzą.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko ma doświadczenie w spontanicznym dzieleniu się faktami o sobie

Tytuł zadania: CHMURA Z BUTELKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci obserwują prosty eksperyment wykonywany przez N. przy ich udziale.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności analizowania zjawisk przyczynowo - skutkowych;
- poznanie sposobów tworzenia zjawisk przyrodniczych.

Potrzebne materiały:

- pusty, duży szklany słoik;
- ok. litr ciepłej wody;
- kostki lodu w opakowaniu;
- zapałki;
- duża gumka lub kawałek sznurka;
- Instrukcja przeprowadzenia eksperymentu z pliku "chmura w butelce - pomoce.pdf".

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą świadkami eksperymentu, mającego na celu stworzenie chmury w butelce. N. prosi dzieci, aby w trakcie jego przeprowadzania robiły notatki oraz próbowały zastanowić się, z czego wynikają obserwowane zmiany. N. podczas przeprowadzania eksperymentu dokładnie tłumaczy kolejne, podejmowane przez niego kroki (10 minut);
2. N. przeprowadza eksperyment (15 minut);
3. N. przeprowadza dyskusję wraz z dziećmi, starając się pomóc im dociec, w jaki sposób w butelce powstała chmura. Następnie podsumowuje eksperyment (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy

Lista załączników:
Chmura w butelce - pomoce.doc

Tytuł zadania: MATEMATYCZNA BUDOWA CZŁOWIEKA – RATUJEMY PACJENTA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i poznają budowę wewnętrzną człowieka. Wynik gry (ułożenie organów wewnętrznych) jest pretekstem do rozmowy o roli poszczególnych organów wewnętrznych w życiu człowieka.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z budową człowieka;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami współpracy, kiedy muszą wspólnie osiągnąć określony cel;
- pokazanie uczniom i uczennicom, że nie zawsze mają wpływ na wydarzenia i że elementy losowe mogą utrudnić dotarcie do celu;
- przećwiczenie z uczniami i uczennicami wykonywania działań w praktyce.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały potrzebne do gry: plansza, karty – organy wewnętrzne, karty – kryzysy, karty – działania;
- karty organów wewnętrznych powinny zostać opisane liczbami, które są wynikami działań opisanych na kartach - działaniach. W podanym przykładzie są to liczby: 52, 43, 41, 37, 30.
- N. może stworzyć własne karty działania, z wybranymi i dostosowanymi do potrzeb swoich uczniów i uczennic. Należy jednak pamiętać, że na każdej karcie działania powinny się znaleźć 4 działania, z czego tylko jedno powinno odpowiadać którejś z liczb wskazanych na kartach-organach wewnętrznych. Wśród 15 kart działań, każdy wynik powinien się powtórzyć trzykrotnie;
- kalkulatory (do sprawdzania poprawności wykonywanych działań).

Załączniki do zadania:

- Matematyczna budowa człowieka.pdf.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że rozegrają w grupach grę, w której będą ćwiczyły swoją umiejętność dodawania. Jednocześnie przypomną sobie umiejscowienie organów wewnętrznych. Na koniec porozmawiają o ich znaczeniu dla życia (5 minut);
2. Dzieci zostają podzielone na grupy 3-4 osobowe (proponujemy skorzystanie jednej z metod podziału klasy przedstawionych w Podręczniku nauczyciela). (5 minut)
3. Na każdą grupę przypada jeden obrys ciała z zaznaczonymi pustymi polami oraz karty do gry (3 rodzaje: działania, wyniki i kryzysy opisane zgodnie z informacją przedstawianą w pkt „Potrzebne ”).
4. N. przedstawia instrukcję do zadania. Instrukcja:
    - przygotowanie: dzieci kładą planszę z rysunkiem ciała przed sobą, obok ułożone są dwa stosy kart: działania (zakryte – stroną pustą do góry), kryzysy (zakryte – stroną pustą do góry). Karty - organy również leżą zakryte, w taki sposób, żeby było widać wszystkie wyniki napisane na ich drugiej stronie.
    - rozgrywka: dzieci wykonują swoje ruchy w turach. W jednej turze dziecko losuje kartę, na której widnieją 4 działania. Dziecko, które wylosowało, robi pierwsze działanie, następne dziecko robi drugie itd. Kiedy wszystkie 4 działania zostaną rozwiązane przez każde z dzieci (w przypadku grup 3-osobowych, dziecko losujące wykona dwa działania), uczniowie i uczennice sprawdzają, który z otrzymanych wyników pojawił się na jednym z organów. Wówczas dziecko, które losowało bierze kartę organu, odkrywa ją i kładzie w wybrane miejsce ciała, gdzie uważa, że powinien się ten organ pojawić. Może przy tym się sugerować informacjami od innych uczniów i uczennic.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- kryzys: po każdym położeniu organu wewnętrznego, dziecko losuje również kartę „kryzysu". Na takich kartach występuje jedna z dwóch możliwych informacji: „Pacjent czuje się dobrze." (uśmiech), „Pacjent czuje się dużo gorzej." (smutna mina). Jeżeli dzieci uzbierają 3 smutne miny gra się kończy, ponieważ pacjent umiera.
- uwaga: jeśli żaden z wyników, które dzieci obliczyły, nie pasuje do dostępnych organów (co oznacza, że wynik się powtórzył i jest wynikiem już położonego organu) – nic się nie dzieje, tzn. dziecko nie kładzie organu ani nie losuje kryzysu.
- zakończenie gry: pacjent umiera (patrz lit. c) albo dzieci ułożyły wszystkie organy. (10 minut)

5. Dzieci rozgrywają grę. N. pomaga i podpowiada w razie potrzeby (30 minut).
6. Kiedy dzieci zakończą grę, N. prosi wszystkie grupy (niezależnie od wyniku gry) o ułożenie organów na planszach według tego, jak wyobrażają sobie właściwe miejsce poszczególnych organów wewnętrznych. Następnie wszyscy omawiają stworzone organizmy: „Dlaczego mózg znalazł się tu, a żołądek tam?". N. pyta uczniów i uczennice o zadania poszczególnych organów i podpowiada, do czego służą. N. pyta dzieci, jak sobie wyobrażają, co mogłoby się stać, gdyby zabrać jeden z tych organów wewnętrznych. (15 minut)

Możliwe kontynuacje:

- Zadanie *Moje wnętrze.*

Warianty:

- zamiast dodawania można zastosować zadanie do mnożenia i dzielenia.

Potencjalne problemy:

- *Dziecko nie radzi sobie z przegraną (bardzo ją przeżywa).* W takiej sytuacji tworzy się okazja do omówienia z uczniami i uczennicami trudnych emocji, które pojawiają się w obliczu przegranej. Dzieci, które są niezadowolone z niepowodzenia zadania, mogą opowiedzieć, jak się czuły, jak przegrały i poszukać wspólnie rozwiązań, co można w takiej sytuacji zrobić i jak się zachować.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Matematyka
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.7.2 : dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Przy-III.10.1 : dziecko zna najważniejsze części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.11(od) : dziecko rozumie, że życie zawsze kończy się śmiercią
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Matematyczna budowa człowieka.pdf

Tytuł zadania: ZAJMIJ JAK NAJWIĘKSZĄ POWIERZCHNIĘ!

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grają w grę koncentrującą się na obliczaniu obwodów figur.

Cele:

- rozwijanie umiejętności obliczania obwodu figur geometrycznych;
- ćwiczenie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- rozwijanie myślenia strategicznego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zajmij jak największą powierzchnię - plansza oraz figury" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- nożyczki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą ćwiczyć obliczanie obwodu figur podczas gry w grę edukacyjną. N. rozdaje dzieciom kartę z planszą oraz karty z figurami (5 minut);
2. Dzieci wycinają figury z karty z figurami (10 minut);
3. N. tłumaczy zasady oraz w miarę potrzeby demonstruje je podczas przykładowej rozgrywki (5 minut);
4. Dzieci grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich zabawę i pomaga (25 minut).

Zasady Gry

Gracze na zmianę układają wycięte figury na planszy, podliczając jednocześnie obwód zajętego przez nich pola (licząc obwód figury, którą położyli). Gra kończy się, gdy gracze nie mogą położyć żadnej figury na planszy z powodu braku miejsca. Następuje podliczenie obwodu położonych figur i ogłoszenie zwycięzcy.

Obwód można obliczać, sprawdzając linijką długość ramion poszczególnych figur.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.3 : dziecko potrafi obliczyć obwód trójkąta (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.4 : dziecko potrafi obliczyć obwód kwadratu (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.5 : dziecko potrafi obliczyć obwód prostokąta (w centymetrach)

Lista załączników:
Zajmij jak najwieksza powierzchnie - plansza.pdf
Zajmij jak najwieksza powierzchnie - figury.pdf

18 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: KRĄG

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
Cała klasa w kręgu, trzymając się za ręce, próbuje raz usiąść, raz wstać, nie ciągnąc nikogo, nie szarpiąc, wyczuwając wspólny rytm. Wszystko dzieje się przy muzyce, może to być muzyka związana z narracją. Wszystko odbywa się w ciszy.

Cele:
- integracja klasy;
- rozwijanie umiejętności współpracy;
- rozwijanie umiejętności wyczucia rytmu.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz płyt/komputer

Przebieg:
N. prosi dzieci o ustawienie się w kręgu i złapanie się za ręce.
N. podaje instrukcję. Zadaniem dzieci jest wspólne siadanie i wstawanie jednocześnie całą klasą, cały czas trzymając się za ręce, nie ciągnąc nikogo, nie szarpiąc się za ręce, wyczuwając siebie.
N. prosi, żeby dzieci wsłuchały się w muzykę i nie rozmawiały ze sobą w czasie trwania zabawy.
(15 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

Tytuł zadania: CZYTANKA - PODRÓŻ W CZASIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci czytają w ciszy czytankę. Następnie rozmawiają na tematy poruszane w treści czytanego przez nie tekstu.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności komunikowania własnych spostrzeżeń i opinii;
- rozwijanie umiejętności prowadzenia rozmowy.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (podróż w czasie 1, 2 lub 3). Jeden egzemplarz dla każdego dziecka.

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom karty z czytanką. (2 minuty);
2. Dzieci w ciszy czytają dane im fragmenty tekstu (20 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy. Następnie zadaje pytania dotyczące tematyki danego fragmentu opowiadania. (Pyta dzieci, co o nich myślą, jak one rozwiązałyby dany problem, czy spotkały się z podobnymi w ich życiu itp.). Dzieci w grupach dyskutują na zadany temat, po czym przedstawiają opinie klasie (20 minut);
4. N. podsumowuje rozmowę oraz całość zadania (3 minuty).

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu

Lista załączników:
podróż w czasie 1.pdf
podróż w czasie 2.pdf
podróż w czasie 3.pdf

Tytuł zadania: FIGURY W POMNIEJSZENIU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:35:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą obliczanie obwodu figur geometrycznych oraz rysowanie figur w pomniejszeniu i powiększeniu.

Cele:

- rozwijanie umiejętności obliczania obwodu figur;
- ćwiczenie umiejętności rozpoznawania figur pomniejszonych i powiększonych;
- tworzenie materiałów do nauki i zabawy.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "figury w pomniejszeniu I lub II" (jeden egzemplarz na każdą osobę).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o celach lekcji. Będą obliczać obwody figur oraz wyszukiwać figury, które zostały pomniejszone lub powiększone. Ponadto będą tworzyć materiały do nauki dla siebie nawzajem. N. rozdaje dzieciom karty pracy oraz tłumaczy zasady pomniejszania oraz powiększania figur. (10 minut);
2. Dzieci przystępują do pracy. N. nadzoruje ich pracę oraz w miarę potrzeby pomaga. (20 minut);
3. Przedstawienie wyników ćwiczeń na forum klasy, podsumowanie oraz zakończenie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.16.3 : dziecko potrafi obliczyć obwód trójkąta (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.4 : dziecko potrafi obliczyć obwód kwadratu (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.5 : dziecko potrafi obliczyć obwód prostokąta (w centymetrach)
Int-Mat-III.17.2 : dziecko potrafi narysować figury w powiększeniu i pomniejszeniu

Lista załączników:
Figury w pomniejszeniu I.pdf
Figury w pomniejszeniu II.pdf

Tytuł zadania: JAKI MAM GŁOS?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się rozpoznawania głosów (altów i sporanów) poprzez porównanie własnych głosów.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- zapoznanie z rodzajami głosów ludzkich (dziecięcych: altów i sopranów);
- ćwiczenie umiejętności rozpoznawania głosów ludzkich;
- zapoznanie z właściwościami własnego głosu.

Potrzebne materiały:

- instrumenty - np. dzwonki, co najmniej jedne na cztery osoby.

Przebieg:

1. Dzieci dzielą się na grupy. (3 minuty)
2. N. pyta dzieci czy pamiętają podział na głosy. Każda z grup ma za zadanie odtworzyć podział oraz zapisać ustalenia. (10 minut)
3. Każda z grup czyta głośno swoje ustalenia. N. rozdaje dzieciom kartki z definicjami, a one poprawiają lub uzupełniają własne ustalenia.
4. Następnie N. pyta dzieci, czy głosy dorosłych i dzieci różnią się. Każda z grup chwilę się konsultuje i podaje swoją odpowiedź.
5. N. informuje dzieci, że głosy dziecięce dzielą się na wysokie (soprany dziewczęce i chłopięce dyszkanty) i niskie (dziewczęce i chłopięce alty). Alt występuje najczęściej. "Nasz głos zmienia się wraz z wiekiem, a najbardziej w okresie dojrzewania. W trakcie mutacji głos mówiony zazwyczaj zmienia się wcześniej niż śpiewany. Cała mutacja trwa około 2 lata i powoduje zmianę głosu u chłopców o jedną oktawę (tu N. może poprosić dzieci o pokazanie na wybranym instrumencie, czym jest oktawa). U dziewcząt jest mało zauważalna i powoduje obniżenie głosu najwyżej o tercję (N. może zaprezentować na wybranym instrumencie, ile to jest). W tym czasie nie należy dodatkowo obciążać głosu."
6. Dzieci mają za zadanie w swoich grupach ocenić, kto ma głos wysoki, a kto niski oraz ustawić się po kolei od najniższego do najwyższego głosu. Do oceniania wysokości głosu dzieci mogą użyć instrumentów. W tym celu grają jeden dźwięk i próbują go powtórzyć.
7. Kiedy dwie grupy zakończą ćwiczenie, próbują między sobą ustalić kolejność - połączyć się - aż do momentu, kiedy cała klasa ustali kolejność.
8. W ustalonej kolejności dzieci śpiewają po jednym dźwięku i sprawdzają, czy słychać różnice między nimi.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.6.4 : dziecko zna podstawowe rodzaje głosów ludzkich (kobiecych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Głosy operowe - definicje.doc

Tytuł zadania: ĆWICZENIA GIMNASTYCZNE A BICIE SERCA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Ukazujemy dzieciom wpływ aktywności fizycznej na funkcjonowanie organizmu człowieka. Stawiamy dzieciom pytanie: Jak będzie biło nasze serce, kiedy wykonamy jakieś ćwiczenia gimnastyczne? Badamy liczbę uderzeń serca w ciągu pół minuty przed wykonaniem i po wykonaniu ćwiczenia.

Cele:
- pokazanie dzieciom związku między ćwiczeniami fizycznymi a biciem serca, funkcjonowaniem organizmu;
- zapoznanie dzieci z rolą serca;
- rozwój świadomości u dzieci konieczności dbania o zdrowie.

Potrzebne materiały:
- stoper, stetoskop, telefon komórkowy ze stoperem;
- sala gimnastyczna, korytarz - miejsce, w którym dzieci mogą wykonać ćwiczenia gimnastyczne.

Przebieg:
1. Przed wykonaniem przysiadów N. bada, ile uderzeń wykonuje serce wybranego dziecka w ciągu 15 sekund (trzem wybranym osobom). Przy okazji pokazuje wszystkim uczniom i uczennicom, gdzie można znaleźć tętno. Chętne dzieci mogą poszukać go same (3 min);
2. Następnie N. pyta dzieci, jak myślą, jak będzie działało ich serce po ćwiczeniach. Dzieci formułują hipotezy, np.: serce będzie biło szybciej; serce będzie biło wolniej; serce będzie biło w tym samym rytmie. N. dopytuje, z czego wynikają ich hipotezy (3 min);
3. Wszystkie dzieci wykonują krótkie ćwiczenia, robią 5 skłonów w przód, następnie 20 przysiadów, a na koniec okrążają salę gimnastyczną biegnąc. N. zwraca uwagę na właściwą pozycję w trakcie wykonywania ćwiczeń (5 min);
4. N. ponownie bada wybrane dzieci bezpośrednio po wykonanym ćwiczeniu. Dzieci porównują wyniki. Warto przy tym zwrócić uwagę, że jeśli dzieci wykonywały ćwiczenie równocześnie, to dziecko najpóźniej badane powinno mieć spokojniejsze tętno niż pierwszy badany (5 min);
5. N. zaprasza dzieci do kręgu i wspólnie z dziećmi zastanawia się nad wnioskami z

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

ćwiczenia (10 min);

6. N. podsumowuje ćwiczenie (5 min):
    - szybkie bicie serce jest związane ze zwiększeniem ilości krwi krążącej po organizmie, dzięki czemu organizm jest dotleniony;
    - mięśnie lepiej natlenione to mięśnie silniejsze;
    - wzmacnia się serce, zmiany te przygotowują serce do znoszenia większych obciążeń, zwiększa się wytrzymałość organizmu;
    - aktywność fizyczna jest ważnym elementem dbania o zdrowie.

Możliwe kontynuacje:

- **Zadanie łączące:** dzieci mogą stworzyć swoje portfolio i tam zapisywać wyniki tego doświadczenia, a także wyniki innych zadań realizowanych w tym czasie, np. swoich pomiarów ciała (*Poznajemy budowę człowieka)*, wrażenia po rozgryzaniu rodzynki (*Ludzkie zmysły)* itd.
- zadanie może być wykorzystywane w połączeniu z innymi ćwiczeniami. Ostatecznie powinno nauczyć dzieci, jak same mogą sprawdzać swoje tętno.

Warianty:

- w przypadku powtórzenia zadania, należy pominąć część wstępu (pkt 1 i 2), ograniczyć ją do przypomnienia pojęcia tętna, a ćwiczenia gimnastyczne poszerzyć;
- N. może zaproponować dzieciom dwukrotne wykonanie ćwiczeń i sprawdzenia tętna, najpierw po mniejszym wysiłku, a następnie po większym;
- **Alternatywnie przy powtórzeniu:** zamiast bicia serca wersję uproszczona pomiarów: niech każdy spróbuje policzyć swoje oddechy przed i po ćwiczeniach. W takim wariancie łatwo zafałszować wyniki, ale istotna jest uważność na własne ciało i zwrócenie uwagi na reakcje swojego organizmu.
- w miarę możliwości N. pokazuje urządzenia do mierzenia tętna (tradycyjne - mechaniczne i elektroniczne);
- realizując to zadanie w klasie III, N. może wyjaśnić dzieciom znaczenie odpowiedniego pulsu i ciśnienia krwi dla zdrowia człowieka oraz wskazać zagrożenia związane z posiadaniem zbyt niskiego lub zbyt wysokiego ciśnienia krwi.

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda

Metody:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.10.1 : dziecko zna najważniejsze części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)

19 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: NASZ SYMBOL II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest stworzenie symbolu klasy lub grupy dla danej narracji lub ścieżki.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- ćwiczenie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru A4;
- przybory do malowania, rysowania.

Przebieg:

1. Dzieci wraz z N. przeprowadzają burzę mózgów na temat tego, co mogłoby być ich symbolem w danej narracji lub ścieżce. N. zadaje dzieciom pytanie: z czym kojarzy im się dana narracja? czy oglądają serial, czytają książkę, w której występują osoby z nią związane? Z jakimi przedmiotami się stykają? itp. N. zapisuje na tablicy odpowiedzi klasy w formie haseł (10 minut);
2. N. informuje dzieci o ich zadaniu: stworzeniu symbolu narracji bazując na cechach i przedmiotach, które zostały wypisane na tablicy. Dzieci wykonują symbol na dużej kartce lub każde z nich tworzy go na zwykłych kartkach A4 według przyjętego projektu (10 minut);
3. Każde z dzieci przerysowuje symbol do swojego zeszytu (na swoją teczkę lub kartkę). Osoby chętne mogą zaprezentować swoje symbole, oraz je opisać na forum klasy. (5 minut);
4. Duży symbol zostaje powieszony w klasie na czas trwania narracji (5 minut).

Warianty:

- W narracji "Naukowcy i naukowczynie", dzieci mogą wykonać najpierw prosty eksperyment, np. z balonem i elektrycznością statyczną.
- W narracji "Osadnicy" dzieci mogą najpierw spakować plecak osadnika, tj. zastanowić się i zapisać lub narysować, co byłby im potrzebne, gdyby musieli natychmiast wyjechać i założyć osadę np. na bezludnej wyspie.

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne

Tytuł zadania: POGODOWE PORTFOLIO II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:40:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Zadanie ma na celu nauczenie dzieci analizowania zmian pogodowych oraz korzystania z prognoz pogody.

Cele:

- rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z prognoz pogody.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- materiały w wersji cyfrowej z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- wydrukowane materiały z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- teczki dla każdego dziecka (na portfolio).

Przebieg:

1. Zadaniem dzieci będzie wypełnienie kart pogodowych raz na miesiąc w konkretny (wybrany) dzień. Na kartach znajduje się miejsce do zaznaczenia aktualnej pogody (zachmurzenia, opadów, temperatury itp.), oraz schematyczny obrazek, na którym uczniowie i uczennice rysują, w jaki sposób ubraliby się podczas niej.
2. Dzieci w celu wykonania zadania obserwują pogodę podczas dnia oraz korzystają z zasobów internetu w celu odnalezienia aktualnej prognozy pogody. Następnie sprawdzają, czy informacja internetowa jest zgodna ze wskazaniami termometru i wiatromierza. Uczniowie i uczennice mogą uzupełniać karty komputerowo, edytując załączone pliki lub w formie papierowej na wcześniej wydrukowanych materiałach. (15 minut);
3. N. opowiada dzieciom o wybranym elemencie, związanym z pogodą (wiatr, deszcz, słońce, temperatura, chmury, jesień, zima, wiosna, lato) (15 minut);
4. Na końcu następuje wspólne podsumowanie zadania i omówienie tego, co znalazły dzieci (10 minut);
5. Karty z każdego miesiąca dzieci przechowują w swoich teczkach, tworząc portfolio.

Warianty:

- **Alternatywnie:** zamiast korzystać z internetu, dzieci mogą się zapoznać z prognozą pogody w wybranej gazecie i porównać ze wskazaniami termometru i wiatromierza.

Tematy do omówienia:

- **wiatr** - cechy wiatru, wiatry lokalne, zastosowanie (turbiny wiatrowe, statki), wpływ na środowisko, erozja;
- **deszcz** - sposób powstania, rodzaje deszczu, wpływ na środowisko, powodzie;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- **słońce** - czym jest słońce, budowa, wpływ na środowisko, susze, zaćmienie słońca;
- **chmury** - powstawanie, chmura a mgła, wpływ na środowisko, chmura burzowa;
- **temperatura** - jednostka temperatury, temperatura ciała człowieka, temperatura odczuwalna, najzimniejsze i najcieplejsze miejsca na ziemi;
- **zima** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta;
- **wiosna** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **lato** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **jesień** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.12.1 : dziecko potrafi odczytywać temperaturę (bez konieczności posługiwania się liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lista załączników:
kalendarz pogody.jpg

Tytuł zadania: NASZ KODEKS II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice tworzą własne kodeksy praw i obowiązków oraz zasad, które obowiązują w danej grupie społecznej. Zwracają uwagę na funkcjonowania różnych zasad w różnych miejscach i grupach.

Cele:
- doskonalenie umiejętności współpracy w dużej grupie;
- rozwój wiedzy o znaczeniu praw i obowiązków;
- znajomość praw, jakie obowiązują w różnych grupach społecznych;
- świadomość konsekwencji za złamanie zasad;
- rozwój poczucia odpowiedzialności za swoje decyzje i czyny.

Potrzebne materiały:
- duża kartka;
- kolorowe mazaki;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- kolorowe długopisy.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zajęć: "Dzisiaj porozmawiamy o tym, jakie obowiązki, prawa i zasady będą nas obowiązywać w czasie naszej narracji. Określicie swój własny kodeks i to, jakie chcecie mieć w nim zapisy." N. w zależności od narracji w jakiej wprowadza Kodeks może we wstępie zaznaczyć typ tej narracji, np. "Każdy prawdziwy pirat przestrzega starego pirackiego kodeksu. Jeśli go złamie, musi stanąć przed Królem Piratów i pirackim trybunałem wielkich mórz", "Superbohaterzy i superbohaterki przestrzegają własnych praw i wypełniają swoje obowiązki, zawsze pamiętają też o zasadach, gdyż bez nich mogłyby stracić swoje moce". (2 min)
2. N. zaprasza dzieci do zajęcia miejsc w kole. Obok powieszona zostaje na tablicy lub położona na środku w kole duża kartka. N. zaprasza dzieci do rozmowy o obowiązkach, jakie chcą, aby były zapisane w Kodeksie. O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji, czy chcą je zapisać. (10 min)
3. Po zakończeniu pracy nad obowiązkami N., zaprasza uczniów i uczennice do pracy nad ustaleniem praw, jakie będą w Kodeksie. O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji, czy chcą czy też nie dany zapis wprowadzić. (10 min)
4. Kiedy prawa zostają zapisane N. prosi dzieci, aby ustaliły zasady, jakie będą obowiązywać w czasie obowiązywania Kodeksu (czas trwania danej narracji). O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji czy chcą czy też nie dany zapis wprowadzić. (10 min)
5. N. lub dzieci odczytują zapisane ustalenia. Jeśli dzieci czytają, można poprosić, aby każde dziecko przeczytało po jednym zapisie z Kodeksu. Po odczytaniu N. pyta dzieci, czy ze wszystkimi rzeczami się zgadzają. Jeśli nikt nie ma uwag, Kodeks zostaje przyjęty przez np. podniesienie ręki przez wszystkie osoby lub wydanie okrzyku "My Piraci i Piratki przyjmujemy Kodeks". (10 min)
6. Dzieci składają kodeks: na jednym brzegu robią dziurki i wkładają go do segregatora Kodeksów klasy, który zostaje założony podczas pierwszej realizacji tego zadania. N. dziękuje dzieciom za zajęcia i prosi o informację, jak im się dziś pracowało, co z zajęć najbardziej utkwiło im w pamięci, czego nowego się dowiedziały. (3 min)

Warianty:

- w ramach narracji "Mali odkrywcy" dzieci tworzą Kodeks Odkrywców. Niech dzieci zastanowią się, jakie są cechy dobrego odkrywcy. Wówczas warto omówić z dziećmi kwestie dzielenia się wiedzą i odkryciami, przypisywania sobie osiągnięć innych osób itp. W kodeksie warto podkreślić znaczenie współpracy przy dokonywaniu odkryć i przy nauce oraz pomocy tym, którzy sobie radzą słabiej;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- w ramach narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru" dzieci tworzą Kodeks Bywalców Teatru. W tym miejscu N. zwraca uwagę na zasady dobrego wychowania i zachowanie w teatrze - zarówno podczas przedstawienia, jak i w przerwach;
- w ramach narracji "Zimowa olimpiada" dzieci wykonują kodeks sportowców. Można wtedy wypisać, jakie cechy powinny charakteryzować dobrego sportowca. Warto też wówczas zwrócić uwagę na zasady fair play:
    - reguła świadomej rezygnacji z szansy nieuczciwego zwycięstwa, również w sytuacji, gdy jest ona niezauważalna dla przeciwnika i sędziów,
    - reguła dobrowolnego podporządkowania się obowiązującym w obrębie danej dyscypliny przepisom i tradycjom,
    - reguła szacunku dla przeciwnika i okazywania go za pomocą zwyczajowych form tworzących swoistą etykietę sportową jak pohamowanie i nie wyrażanie niezadowolenia z przegranej (podanie przeciwnikowi ręki po walce).
- w ramach narracji "Noc w muzeum" dzieci tworzą Kodeks Zachowania w Muzeum. Jest to dobra okazja do przygotowania dzieci do wycieczki do muzeum;
- w ramach narracji "Superbohaterowie i superbohaterki" dzieci tworzą Kodeks Superbohaterski - szczególną uwagę zwracają na wspieranie osób słabszych oraz zachowanie wobec osób potrzebujących pomocy. Jest dobra okazja do przypomnienia dzieciom właściwych zachowań w przestrzeni publicznej (np. ustępowanie miejsca osobom starszym i chorym w komunikacji miejskiej). Jaki zdaniem dzieci powinien być prawdziwy superbohater?;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos" dzieci tworzą Kodeks Zdobywców Kosmosu. Jest to okazja, żeby omówić z dziećmi kwestie związane z życiem na Ziemi (dbanie o środowisko naturalne, o zachowanie miejsca, w którym mogą żyć przyszłe pokolenia), jak i bardziej abstrakcyjnych kwestii np. czy Księżyc lub planety istniejące w naszym Układzie Słonecznym mogą być czyjąś własnością. Czy, jeśli dzieci "zdobędą kosmos", podzielą się nim z innymi?
- w ramach narracji "Na zamku" dzieci wraz z N. omawiają kwestię Kodeksu rycerskiego. Jakimi cechami powinien się charakteryzować rycerz? Przy okazji omówione zostają najważniejsze frazeologizmy o tematyce rycerskiej: "błędny rycerz", "czyn rycerski", "rycerz na białym koniu", "walka z wiatrakami", "rycerski honor", "podnieść rękawicę", "kruszyć o coś kopie", "stawać w szranki", "walczyć z podniesioną przyłbicą", "rycerz bez skazy i zmazy".

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Tytuł zadania: FIGURY W POMNIEJSZENIU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą obliczanie obwodu figur geometrycznych oraz rysowanie figur w pomniejszeniu i powiększeniu.

Cele:

- rozwijanie umiejętności obliczania obwodu figur;
- ćwiczenie umiejętności rozpoznawania figur pomniejszonych i powiększonych;
- tworzenie materiałów do nauki i zabawy.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "figury w pomniejszeniu I lub II" (jeden egzemplarz na każdą osobę).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o celach lekcji. Będą obliczać obwody figur oraz wyszukiwać figury, które zostały pomniejszone lub powiększone. Ponadto będą tworzyć materiały do nauki dla siebie nawzajem. N. rozdaje dzieciom karty pracy oraz tłumaczy zasady pomniejszania oraz powiększania figur. (10 minut);
2. Dzieci przystępują do pracy. N. nadzoruje ich pracę oraz w miarę potrzeby pomaga. (20 minut);
3. Przedstawienie wyników ćwiczeń na forum klasy, podsumowanie oraz zakończenie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.16.3 : dziecko potrafi obliczyć obwód trójkąta (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.4 : dziecko potrafi obliczyć obwód kwadratu (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.5 : dziecko potrafi obliczyć obwód prostokąta (w centymetrach)
Int-Mat-III.17.2 : dziecko potrafi narysować figury w powiększeniu i pomniejszeniu

Lista załączników:
Figury w pomniejszeniu I.pdf
Figury w pomniejszeniu II.pdf

20 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 210 min

Tytuł zadania: ZGADYWANKA-MYŚLENIE INDUKCYJNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci po kolei losują karteczki z nazwą zawodu, zwierzęcia lub owocu/warzywa. Dziecko losujące nie wie, jaką karteczkę wylosowało, podaje mu się jedynie kategorię, z której wylosowało wyraz. Karteczkę przypina się na plecach dziecka i dziecko ma zgadnąć co wylosowało zadając pytania. Na pytania pozostałe dzieci odpowiadają pozostali uczestnicy tylko „tak" lub „nie". Im szybciej padnie prawidłowa odpowiedź, tym większe brawa otrzymuje zgadujący, wykazał się bowiem umiejętnością wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek.

Cele:
- rozwijanie myślenia indukcyjnego i indukcyjnego (ćwiczenie umiejętności wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek);
- ćwiczenie umiejętności zadawania pytań;
- porządkowanie wiedzy na temat związany ze zgadywanymi kategoriami;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z uzyskanych wcześniej informacji;
- ćwiczenie abstrahowania;
- tworzenie ludycznej atmosfery.

Potrzebne materiały:
Przygotowane karteczki z nazwami zawodów, zwierząt oraz owoców/warzyw.
Karteczki powinny być duże, z wyraźnymi napisami, tak, żeby łatwo było z daleko odczytać, co jest napisane na karteczce.
Zawody powinny być wcześniej z dziećmi omówione. Najlepiej jeśli to będą takie same zawody, jak omawiane w ścieżce "Zawody".
Zawody-przykłady:
architekt, dyrygent, kucharz, informatyk, nauczyciel, tłumacz, psycholog, dentysta, księgowa, naukowiec, astronauta

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zwierzęta:
nosorożec, kozica, żubr, nietoperz, tygrys, lampart, krokodyl, foka, wydra, wieloryb, delfin, jeż, dzięcioł, sroka, mewa, zebra, kangur.

Owoce i warzywa:
kalafior, dynia, kalarepa, brukselka, szpinak, brokuł, papryka, agrest, porzeczka, poziomka, jeżyna, malina, mandarynka, kokos, ananas, arbuz.

Przebieg:
1. N. przeprowadza ćwiczenie po tym, jak wcześniej poprosił dzieci o przypomnienie sobie w domach poszczególnych zawodów, zwierząt egzotycznych oraz nietypowych warzyw i owoców, ponieważ zadawanie pytań w tym zadaniu będzie wymagało od dzieci posiadanie pewnej wiedzy z ww. kategorii.
2. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry. (5 min)
3. Dzieci siedzą w kręgu. Po kolei losują przygotowane wcześniej karteczki, każde dziecko losuje jedną karteczkę i nie czytając podaje ją nauczycielowi, który informuje do której z kategorii należy wylosowany wyraz.
4.N. przykleja/przypina na plecach dziecka wylosowaną karteczkę. Dziecko na chwilę się odwraca, żeby wszyscy mogli zobaczyć i przeczytać.
5. Zadaniem dziecka losującego jest odgadnięcie wyrazu za pomocą pytań, na które pozostałe dzieci odpowiadają tylko „tak" lub „nie". Im szybciej padnie prawidłowa odpowiedź, tym większe brawa otrzymuje zgadujący, wykazał się bowiem umiejętnością wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek. (pkt. 3-5 ok. 20-25 min)
6. N. zaprasza dzieci do kręgu i omawia z nimi ćwiczenie (10 min). Zadaje pytania:
- czy ćwiczenie się podobało,
- czy było łatwe czy trudne,
- co ułatwiało, pomagało znaleźć prawidłową odpowiedź. (weryfikacja hipotez)
7. Jeśli ćwiczenie się podobało N. może prowadzić je częściej z różnymi innymi kategoriami/obszarami wiedzy, które aktualnie omawia z dziećmi.

Warianty:
W przypadku dużej klasy zabawę można przeprowadzić w grupach.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potencjalne problemy:

- Dzieciom początkowo może być trudno wyciągać wnioski z odpowiedzi uzyskanych w poprzednich pytaniach. Można początkowo dzieciom podpowiadać, jak, mając pewne szczątkowe informacje, należy na ich podstawie wyciągać wnioski, konstruować nowe hipotezy i je weryfikować.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi formułować pytania;
- dziecko potrafi wyciągać wnioski z wcześniej usłyszanych wiadomości;
- dziecko zna nazwy i charakterystykę różnych zawodów;
- dziecko zna nazwy i charakterystykę zwierząt;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dziecko zna nazwy i charakterystykę warzyw i owoców.

Tytuł zadania: RYSUJEMY ODBICIA LUSTRZANE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się rysowania figur w odbiciu lustrzanym, tworząc różnego typu obiekty i kształty na kartach prac.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności rysowania figur symetrycznych;
- utrwalenie wiedzy na temat figur geometrycznych;
- rozwijanie umiejętności manualnych.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty prac z dwóch wybranych plików "zamek.jpg", "wieża.jpg", "motyl.jpg", "rakieta.jpg", "balon.jpg", "samolot.jpg", "kwadrat.jpg", "koło.jpg", "prostokąt.jpg", "trójkąt.jpg";
- przy pierwszym zadaniu potrzebne białe kartki i farby.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że zajmą się tworzeniem "lustrzanych odbić" różnych kształtów. Dowiedzą się, jaka jest zasada tworzenia takich obrazków (5 minut);
2. Każde dziecko otrzymuje białą kartkę, którą składa. Następnie farbami dzieci mogą namalować farbami po jednej stronie złożenia wymyślone przez siebie zawijasy i kształty. N. zwraca uwagę, że ich obrazki muszą powstać szybko, tak, aby farba nie zdążyła jeszcze wyschnąć. Następnie prosi dzieci o złożenie kartek (zgodnie z powstałym wcześniej miejscem zgięcia. Co się stało? (15 minut);
3. Pyta dzieci, czy potrafią sobie wyobrazić, jak wyglądają odbicia w lustrze. N. wyjaśnia dzieciom na przykładach, w jaki sposób można wykonać odręcznie efekt, który powstał przy odbijaniu farby (10 minut);
4. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Ich zadaniem będzie dokończenie rysunku wzdłuż linii w taki sposób, aby powstało odbicie lustrzane (symetria). Dzieci przystępują do pracy, N. nadzoruje ich poczynania (25 minut).

Warianty:

- robiąc zadanie po raz kolejny można pominąć część wstępu, zamiast tego można wykonać na zakończenie energizer: dzieci mogą pobawić się w parach w swoje lustrzane odbicia – ja podnoszę prawą rękę i moje „lustro" robi to samo itd. Warto zaznaczyć, że lepiej wychodzi odbicie, gdy robi się ruchy powoli, po chwili zmiana ról. Dodatkowo N. powinien zwrócić uwagę, że jeśli osoba cofa się od "lustra", to tak samo robi "lustrzane odbicie" i na odwrót.

Potencjalne problemy:

- zadanie może być szczególnie trudne dla dzieci z dysleksją - warto, aby N. je wspierał podpowiedziami, które jednocześnie może kierować do całej klasy (np. że mogą liczyć kropki zaznaczać sobie lekko ołówkiem i potem dopiero rysować kreskę);
- Warto zaproponować dzieciom, które wcześniej skończyły pokolorowanie rysunków lub dodanie do nich kolejnych elementów.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.17.1 : dziecko potrafi narysować drugą połowę figury symetrycznej
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Lista załączników:
balon.jpg.jpg
wieża.jpg.jpg
kwadrat.jpg.jpg
koło.jpg.jpg
prostokąt.jpg.jpg
samolot.jpg.jpg
rakieta.jpg.jpg
trójkąt.jpg.jpg
motyl.jpg.jpg
zamek.jpg.jpg

Tytuł zadania: W LABORATORIUM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z przedmiotami, które można znaleźć w laboratorium, wykonują doświadczenia, wykorzystują nowoczesne technologie. Dowiadują się, na czym polega podejście naukowe.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z podejściem naukowym;
- zainteresowanie uczniów i uczennic przedmiotami ścisłymi;
- zaprezentowanie uczniom i uczennic zawodu naukowca.

Potrzebne materiały:
- komputery;
- sprzęt laboratoryjny: mikroskop wraz z próbkami, zlewki, próbniki, szkło powiększające oraz wszelkie inne dostępne i bezpieczne materiały tego typu, które są dostępne dla N.;
- elementy potrzebne do wykonania doświadczeń: 6-9 szklanek (nietłukące się albo bardzo wytrzymałe), kilkanaście kartek papieru, łyżki plastikowe, sól morska, pieprz.
- tablica informacyjna przedstawiająca etapy metody naukowej.

Materiały dodatkowe:
- *Metoda naukowa plakat*.

Przebieg:
1. N. przygotowuje plakat przedstawiający etapy metody naukowej (odpowiednio dostosowane do uczniów i uczennic kl. II lub III) oraz z pomocą dzieci przygotowuje stacje (7 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. N. w skrócie pokazuje wszystkie stacje i przy każdej zostawia kilka pytań – w trakcie zajęć uczniowie i uczennice mają się nad nimi zastanowić. Tłumaczy też, na czym polega metoda naukowa, pokazując jej etapy na plakacie (7 minut);
3. Uczniowie i uczennice mogą w dowolnej kolejności podchodzić do stacji i zapoznawać się z ich wyposażeniem oraz z eksperymentami, które się tam znajdują (30 minut):
    - Stacja 1. Wyposażenie laboratorium. Dzieci mogą przyjrzeć się przedmiotom, które znajdują się w laboratorium, obejrzeć próbkę pod mikroskopem i zanotować swoje spostrzeżenia z obserwacji w notatniku. Pytania: do czego służą te przyrządy? Co można z nimi zrobić? Co zobaczyłaś/zobaczyłeś pod mikroskopem?
    - Stacja 2. Doświadczenie: Na talerzyk jest wysypane trochę gruboziarnistej soli, zmieszane ze zmielonym pieprzem. Zadaniem uczniów i uczennic jest wzięcie plastikowej łyżki i potarcie jej o wełniany szal, a następnie zbliżenie do mieszanki. Drobinki pieprzu przyczepiają się do łyżki. Uczniowie i uczennice zapisują swoje obserwacje i proponują swoje wyjaśnienia tego problemu. Mogą też poszukać pomocy w internecie. [Jak to się stało? Potarcie wełną łyżki sprawia, że łyżka została naładowana elektrostatycznie i przyciąga nienaładowane ziarenka. Pieprz jest lżejszy od soli, więc łatwiej i szybciej daje się przyciągnąć.] Pytania: co się wydarzyło? Jakie były tego przyczyny?
    - Stacja 3. Problem: Na stole stoją dwie szklanki w oddaleniu od siebie ok. 5-7 centymetrów. Jak postawić trzecią szklankę na nich, mając do pomocy wyłącznie dodatkową kartkę papieru? Dzieci mogą samodzielnie lub w grupie zastanawiać się nad rozwiązaniem problemu. Następnie zapisują swoje obserwacje, odpowiadając na pytania: co się stało? Dlaczego? [Szklanka utrzyma się na kartce pogiętej w harmonijkę, ponieważ ciężar rozłożył się równomiernie na skośnych ściankach złożonej kartki.]
4. Omówienie wykonanych doświadczeń (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- wycieczka do prawdziwego laboratorium, spotkanie z naukowcami;
- dziecięce targi naukowe.

Warianty:

- doświadczenie na stacji 3 może być dostosowane do potrzeb dzieci oraz innych omawianych równolegle tematów. Należy jedynie pamiętać, że powinno być angażujące i wymagające refleksji od uczniów i uczennic.

Potencjalne problemy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- należy zapewnić jak największą liczbę materiałów do wykonania eksperymentu tak, aby każde dziecko miało okazję samodzielnie je wykonać, jeśli będzie chciało.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda stacji
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Metoda naukowa plakat.png

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: RYSUJEMY, PISZEMY, OPOWIADAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest zrealizowanie określonego zadania z języka polskiego (np. przygotowanie życzeń, listu, zaproszenia, wskazanie głównych bohaterów utworów itd.) w formie plastycznej.

Cele:
- uświadomienie uczniom i uczennicom znaczenia graficznego przedstawienia takich form użytkowych jak życzenia, list, zaproszenie czy opis.

Potrzebne materiały:
- blok rysunkowy;
- pędzle, farby, kredki, wycinanki, nożyczki, bibuła, klej.

Przebieg:
1. N. wprowadza dzieci w wybrany temat zajęć (proponowane tematy w "Wariantach"). (10 minut)
2. N. prosi uczniów i uczennice o wykonanie prac plastycznych na płaszczyźnie na temat związany z zagadnieniem z zakresu języka polskiego. Dzieci do prac (lub na pracach) umieszczają proste opisy swoich prac itp., dzięki czemu ćwiczą pisanie. N. tłumaczy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

uczniom i uczennicom, na czym dokładnie polega zadanie, jakiego rodzaju formę wyrazu na płaszczyźnie i przy pomocy pisma mogą użyć do wykonania swojej pracy. N. pozwala uczniom na dowolny wybór techniki wykonania pracy plastycznej. (10 minut)

3. Zadaniem dzieci jest przedstawienie określonego zadania z języka polskiego (np. przygotowanie życzeń, listu, zaproszenia, wskazywanie głównych bohaterów utworów, itd.) w formie plastycznej na płaszczyźnie. N. wspomaga uczniów i uczennice w miarę zgłaszanych lub zauważonych potrzeb. (25 minut)
4. Po wykonaniu swoich prac dzieci przedstawiają je całej klasie. N. mówi dzieciom, jakie najważniejsze rzeczy przedstawiają ich prace, omawia wykonane prace i wskazuje najważniejsze aspekty danego tematu (15 minut).

Warianty:

- zadanie może zostać zadane do domu, wówczas w wykonaniu pracy plastycznej powinni dziecku pomóc rodzice;
- w ramach narracji "W świecie filmu": dzieci tworzą komiks wpisany w klatki taśmy filmowej (składający się z trzech lub czterech klatek), zawierający trudne pod względem ortograficznym słowa wskazane przez N;
- w ramach narracji "Łowcy bitów": dzieci tworzą rysunkowe zaproszenie na koncert muzyki poważnej;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": N. czyta dzieciom fragment opisu świata przyrody z wybranego dzieła literackiego. Zadaniem dzieci jest stworzenie na tej podstawie obrazów, które mogłyby stanowić ilustrację do czytanej opowieści. Np. J. R. R. Tolkien "Władca pierścieni": "Niebo już się rozwidniało i w rannym świetle hobbici stwierdzili, że znacznie oddalili się od gór, które wygiętym łukiem cofały się ku wschodowi i ginęły z oczu na widnokręgu. Zwracając się na zachód widzieli łagodne wzgórza opadające ku odległej równinie owianej złocistą mgłą. Wokół widzieli niewielkie laski, rozdzielone dużymi polanami, a wśród pachnących żywicą drzew prócz jodeł, cedrów i cyprysów rozróżniali inne jeszcze odmiany (...) l wszędzie też rosło mnóstwo wonnych ziół i krzewów. (...) Tutaj wiosna już się zaczęła, młode pędy wystrzelały spośród mchów i darni, modrzewiom rosły jasnozielone palce, drobne kwiatki otwierały się w trawie, ptaki śpiewały".
- w ramach narracji "Mali naukowcy i naukowczynie": N. proponuje dzieciom stworzenie ulotek i ogłoszeń dotyczących nadchodzących targów naukowych. Omawia z dziećmi, jakie elementy oraz jakie teksty powinny znaleźć się na ulotkach, aby były zachęcające dla potencjalnych odbiorców. N. zwraca dzieciom uwagę na kolorystyczną spójność ulotek oraz schludność wykonania.

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje
Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.7.5(od) : dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne emocje

21 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: QUIZ MATEMATYCZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują sobie nawzajem quiz. Następnie losują po kilka karteczek quizowych i muszą wykonać zadanie.

Cele:
- sprawdzenie umiejętności mnożenia, dzielenia, dodawania, odejmowania;
- sprawdzenie wiedzy i umiejętności matematycznych;
- rozwój umiejętności tworzenia zadań przez dzieci dla dzieci.

Potrzebne materiały:
- karteczki;
- 2 woreczki. Jeden woreczek quizowy główny, drugi woreczek quizowy ratunkowy. Zamiast woreczka mogą być czapki/pudełka etc.;
- przygotowane przez N. zadania quizowe. Zadań quizowych powinno być dwa razy więcej niż dzieci biorących udział w quizie.
- zadania **quizowe główne,** przygotowane przez N., są zadaniami matematycznymi;
- zadania **quizowe ratunkowe**. Jeśli dziecko nie rozwiąże zadania quizowego głównego, ma szansę wyratować się i wylosować zadanie quizowe ratunkowe. Zadania quizowe ratunkowe obejmują tę samą tematykę, co zadania główne;
- zadania quizowe przygotowujemy w zależności od aktualnie omawianych tematów. Przykłady zadań:
    - Tabliczka mnożenia - na jednej karteczce quizowej jedno działanie np: 4·7

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Dzielenie - na jednej karteczce quizowej jedno działanie np: 81:9
- Dodawanie - na jednej karteczce quizowej jedno działanie np: 31+39
- Odejmowanie - na jednej karteczce quizowej jedno działania np: 49-17
- Liczby rzymskie - dziecko ma zamienić cyfry arabskie na rzymskie i napisać poprawną odpowiedź na wylosowanej karteczce.

Przebieg:

Zadanie jest wykonywane w kręgu.

1. N. zadania quizowe główne wrzuca do jednego woreczka, a zadania quizowe ratunkowe do drugiego. Do woreczka z zadaniami głównymi swoje zadania - quizy będą dorzucały dzieci, natomiast w woreczku ratunkowym są tylko zadania przygotowane przez N;
2. N. prosi, aby dzieci przygotowały zadania quizowe dla siebie nawzajem. Każde dziecko przygotowuje jedno zadanie quizowe. N. nie określa tematu zadań, mogą one być dowolne, zawierające elementy humorystyczne, elementy ruchowe, wiedzę z różnych dziedzin (15 minut);
3. Uczniowie i uczennice wrzucają do worka przygotowane przez siebie zadania quizowe. W worku jest niespodzianka - zadania przygotowane przez N. Karteczki quizowe należy dobrze wymieszać (2 minuty);
4. Każde z dzieci losuje karteczkę quizową, następnie wszyscy mają czas (1 minutę) na przemyślenie odpowiedzi. Po wylosowaniu karteczki quizowej wykonują zadanie z karteczki. Po podaniu odpowiedzi poprawnej karteczkę quizową losuje następne dziecko. Jeśli natomiast dziecko podaje złą odpowiedź/nie podaje żadnej odpowiedzi, to losuje karteczkę quizową z woreczka ratunkowego.Jeśli dziecko nie umie podać poprawnej odpowiedzi, przegrywa (30 minut).

Warianty:

- zadanie można realizować bez woreczka ratunkowego;
- zadanie można zrealizować na szkolnym boisku, w lesie, w parku. Wtedy można poprosić dzieci, żeby przygotowały quizy ruchowe dla siebie nawzajem;
- w zależności od momentu realizacji zadania quiz obejmuje:
    - Zadania quizowe do 20 (dzień 60 semestr I klasa II);
    - Zadania quizowe trzecia dziesiątka (dzień 90 i 93 semestr I klasa II)
    - Zadania quizowe do 31 (dzień 35 semestr II klasa II);
    - Zadania quizowe do 41 (dzień 35 semestr II klasa II);
    - Zadania quizowe do 100 (dzień 69 semestr I klasa III);
    - Zadania quizowe do 100 (dzień 21, 94, 96 semestr II klasa III).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.13.1 : dziecko potrafi odczytywać liczby w systemie rzymskim od I do XII
Int-Mat-III.13.2 : dziecko potrafi zapisywać liczby w systemie rzymskim od I do XII
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi dzielić;
- dziecko potrafi odpowiedzieć na zadawane pytania.

Lista załączników:
Zadania quizowe do 41.docx
Zadania quizowe trzecia dziesiątka.docx
Zadania quizowe do 100.docx
Zadania quizowe do 31.docx
Zadania quizowe do 20.docx

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: ĆWICZENIA GIMNASTYCZNE A BICIE SERCA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Ukazujemy dzieciom wpływ aktywności fizycznej na funkcjonowanie organizmu człowieka. Stawiamy dzieciom pytanie: Jak będzie biło nasze serce, kiedy wykonamy jakieś ćwiczenia gimnastyczne? Badamy liczbę uderzeń serca w ciągu pół minuty przed wykonaniem i po wykonaniu ćwiczenia.

Cele:
- pokazanie dzieciom związku między ćwiczeniami fizycznymi a biciem serca, funkcjonowaniem organizmu;
- zapoznanie dzieci z rolą serca;
- rozwój świadomości u dzieci konieczności dbania o zdrowie.

Potrzebne materiały:
- stoper, stetoskop, telefon komórkowy ze stoperem;
- sala gimnastyczna, korytarz - miejsce, w którym dzieci mogą wykonać ćwiczenia gimnastyczne.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. Przed wykonaniem przysiadów N. bada, ile uderzeń wykonuje serce wybranego dziecka w ciągu 15 sekund (trzem wybranym osobom). Przy okazji pokazuje wszystkim uczniom i uczennicom, gdzie można znaleźć tętno. Chętne dzieci mogą poszukać go same (3 min);
2. Następnie N. pyta dzieci, jak myślą, jak będzie działało ich serce po ćwiczeniach. Dzieci formułują hipotezy, np.: serce będzie biło szybciej; serce będzie biło wolniej; serce będzie biło w tym samym rytmie. N. dopytuje, z czego wynikają ich hipotezy (3 min);
3. Wszystkie dzieci wykonują krótkie ćwiczenia, robią 5 skłonów w przód, następnie 20 przysiadów, a na koniec okrążają salę gimnastyczną biegnąc. N. zwraca uwagę na właściwą pozycję w trakcie wykonywania ćwiczeń (5 min);
4. N. ponownie bada wybrane dzieci bezpośrednio po wykonanym ćwiczeniu. Dzieci porównują wyniki. Warto przy tym zwrócić uwagę, że jeśli dzieci wykonywały ćwiczenie równocześnie, to dziecko najpóźniej badane powinno mieć spokojniejsze tętno niż pierwszy badany (5 min);
5. N. zaprasza dzieci do kręgu i wspólnie z dziećmi zastanawia się nad wnioskami z ćwiczenia (10 min);
6. N. podsumowuje ćwiczenie (5 min):
    - szybkie bicie serce jest związane ze zwiększeniem ilości krwi krążącej po organizmie, dzięki czemu organizm jest dotleniony;
    - mięśnie lepiej natlenione to mięśnie silniejsze;
    - wzmacnia się serce, zmiany te przygotowują serce do znoszenia większych obciążeń, zwiększa się wytrzymałość organizmu;
    - aktywność fizyczna jest ważnym elementem dbania o zdrowie.

Możliwe kontynuacje:

- **Zadanie łączące:** dzieci mogą stworzyć swoje portfolio i tam zapisywać wyniki tego doświadczenia, a także wyniki innych zadań realizowanych w tym czasie, np. swoich pomiarów ciała (*Poznajemy budowę człowieka)*, wrażenia po rozgryzaniu rodzynki (*Ludzkie zmysły)* itd.
- zadanie może być wykorzystywane w połączeniu z innymi ćwiczeniami. Ostatecznie powinno nauczyć dzieci, jak same mogą sprawdzać swoje tętno.

Warianty:

- w przypadku powtórzenia zadania, należy pominąć część wstępu (pkt 1 i 2), ograniczyć ją do przypomnienia pojęcia tętna, a ćwiczenia gimnastyczne poszerzyć;
- N. może zaproponować dzieciom dwukrotne wykonanie ćwiczeń i sprawdzenia tętna,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

najpierw po mniejszym wysiłku, a następnie po większym;

- **Alternatywnie przy powtórzeniu:** zamiast bicia serca wersję uproszczona pomiarów: niech każdy spróbuje policzyć swoje oddechy przed i po ćwiczeniach. W takim wariancie łatwo zafałszować wyniki, ale istotna jest uważność na własne ciało i zwrócenie uwagi na reakcje swojego organizmu.
- w miarę możliwości N. pokazuje urządzenia do mierzenia tętna (tradycyjne - mechaniczne i elektroniczne);
- realizując to zadanie w klasie III, N. może wyjaśnić dzieciom znaczenie odpowiedniego pulsu i ciśnienia krwi dla zdrowia człowieka oraz wskazać zagrożenia związane z posiadaniem zbyt niskiego lub zbyt wysokiego ciśnienia krwi.

Zakresy przedmiotowe:
Przyroda

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.10.1 : dziecko zna najważniejsze części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)

Tytuł zadania: RYSUJEMY ODBICIA LUSTRZANE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się rysowania figur w odbiciu lustrzanym, tworząc różnego typu obiekty i kształty na kartach prac.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności rysowania figur symetrycznych;
- utrwalenie wiedzy na temat figur geometrycznych;
- rozwijanie umiejętności manualnych.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty prac z dwóch wybranych plików "zamek.jpg", "wieża.jpg", "motyl.jpg", "rakieta.jpg", "balon.jpg", "samolot.jpg", "kwadrat.jpg", "koło.jpg", "prostokąt.jpg", "trójkąt.jpg";
- przy pierwszym zadaniu potrzebne białe kartki i farby.

Przebieg:
1. N. wyjaśnia dzieciom, że zajmą się tworzeniem "lustrzanych odbić" różnych kształtów. Dowiedzą się, jaka jest zasada tworzenia takich obrazków (5 minut);
2. Każde dziecko otrzymuje białą kartkę, którą składa. Następnie farbami dzieci mogą namalować farbami po jednej stronie złożenia wymyślone przez siebie zawijasy i kształty. N. zwraca uwagę, że ich obrazki muszą powstać szybko, tak, aby farba nie zdążyła jeszcze wyschnąć. Następnie prosi dzieci o złożenie kartek (zgodnie z powstałym wcześniej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

miejscem zgięcia. Co się stało? (15 minut);

3. Pyta dzieci, czy potrafią sobie wyobrazić, jak wyglądają odbicia w lustrze. N. wyjaśnia dzieciom na przykładach, w jaki sposób można wykonać odręcznie efekt, który powstał przy odbijaniu farby (10 minut);
4. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Ich zadaniem będzie dokończenie rysunku wzdłuż linii w taki sposób, aby powstało odbicie lustrzane (symetria). Dzieci przystępują do pracy, N. nadzoruje ich poczynania (25 minut).

Warianty:

- robiąc zadanie po raz kolejny można pominąć część wstępu, zamiast tego można wykonać na zakończenie energizer: dzieci mogą pobawić się w parach w swoje lustrzane odbicia – ja podnoszę prawą rękę i moje „lustro" robi to samo itd. Warto zaznaczyć, że lepiej wychodzi odbicie, gdy robi się ruchy powoli, po chwili zmiana ról. Dodatkowo N. powinien zwrócić uwagę, że jeśli osoba cofa się od "lustra", to tak samo robi "lustrzane odbicie" i na odwrót.

Potencjalne problemy:

- zadanie może być szczególnie trudne dla dzieci z dysleksją - warto, aby N. je wspierał podpowiedziami, które jednocześnie może kierować do całej klasy (np. że mogą liczyć kropki zaznaczać sobie lekko ołówkiem i potem dopiero rysować kreskę);
- Warto zaproponować dzieciom, które wcześniej skończyły pokolorowanie rysunków lub dodanie do nich kolejnych elementów.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.17.1 : dziecko potrafi narysować drugą połowę figury symetrycznej
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Lista załączników:
balon.jpg.jpg
wieża.jpg.jpg
kwadrat.jpg.jpg
koło.jpg.jpg
prostokąt.jpg.jpg
samolot.jpg.jpg
rakieta.jpg.jpg
trójkąt.jpg.jpg
motyl.jpg.jpg
zamek.jpg.jpg

Tytuł zadania: EKSPERYMENTY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci obserwują i wykonują drobne eksperymenty, rozwijając wiedzę o przyrodzie i umiejętność zadawania pytań.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic ze zjawiskami w przyrodzie;
- rozwijanie umiejętności zadawania pytań i wyciągania wniosków;
- kształtowanie umiejętności myślenia naukowego (stawianie hipotez i ich weryfikacja).

Potrzebne materiały:
- materiały uzależnione od wybranych przez N. eksperymentów (patrz materiał dodatkowy załączony do zadania);
- można także skorzystać z propozycji Doświadczeń Konkursowych do VI edycji Ogólnopolskiego Konkursu Nauk Przyrodniczych "Świetlik" http://www.swietlik.edu.pl/jak-sie-przygotowac/klasa-2.

Przebieg:
1. N. wraz z dziećmi przygotowuje klasę do eksperymentu: ustawienie ławek w kształt podkowy, jedna ławka na środku – będzie to miejsce do przeprowadzania eksperymentów.
2. **Eksperymenty.** N. opowiada o planowanym eksperymencie i zadaje pytania otwarte dotyczące określonego eksperymentu. N. zachęca dzieci do formułowania hipotez, nie ocenia odpowiedzi, daje dzieciom czas na sformułowanie odpowiedzi. W sytuacji kiedy pojawia się kilka hipotez, N. może zachęcić dzieci do formułowania wniosków oraz przeprowadzić głosowanie wśród dzieci.
    - Eksperymenty do przeprowadzenia są opisane poniżej.
    - Na jednej lekcji przeprowadzamy dwa eksperymenty, najlepiej powiązane ze sobą tematycznie.
    - Przykładowe pytania (eksperyment 4): „Jak myślicie co się stanie jak wrzucę pomarańczkę do tej miski z wodą? Czy pomarańczka będzie pływać, czy zatonie?

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Po wrzuceniu pomarańczki – dlaczego nie zatonęła? Co może być tego przyczyną? Czy ktoś z Was kiedyś pływał kajakiem/żaglówką i miał na sobie kamizelkę ratunkową? Czy wiecie jak jest zrobiona kamizelka ratunkowa? Dlaczego ważne jest jej zakładanie? Jak obierzemy pomarańczkę ze skórki, to nadal będzie pływać?)

3. **Rysunek eksperymentu.** Po skończonych eksperymentach zadaniem dzieci jest narysowanie w zeszycie zaobserwowanych zjawisk.
4. **Opis eksperymentu.** N. pomaga dzieciom sformułować opis zjawisk, pod rysunkiem zapisywany jest opis eksperymentu wraz z prostym wyjaśnieniem.

Warianty:

- zadanie ma wiele wariantów, jest uzależnione od doboru eksperymentu.

Potencjalne problemy:

- *doświadczenie "nie wychodzi".* Na problem z właściwym rezultatem doświadczenia może mieć wpływ wiele elementów, dlatego zaleca się N. wcześniejsze ich wypróbowanie na materiałach, które będą dostępne w trakcie lekcji.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:

Pokaz
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Mali naukowcy (nauka)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
przykladowe eksperymenty.pdf

22 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: ILE BĘDZIE KOSZTOWAŁO ZROBIENIE CIASTA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci mają za zadanie oszacować, ile będzie kosztowało wykonanie ciasta przy podanych cenach składników.

Cele:
- rozwijanie umiejętności matematycznych;
- ćwiczenie umiejętności liczenia na praktycznych przykładach;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Przebieg:
1. N. dzieli dzieci na 6 zespołów. Każdy zespół otrzymuje przepis na ciasto (przepisy są na 3 ciasta, więc po 2 zespoły równolegle opracowują zadania dotyczącego tego samego ciasta).
N. rozdaje uczniom i uczennicom karty ze składnikami potrzebnymi na zrobienie danego ciasta oraz kartkę z cenami. (10 min)

2. Dzieci w grupach mają obliczyć ile będzie kosztowało zrobienie danego ciasta i zapisać poszczególne obliczenia oraz dokładny wynik. (15 min)

3. Dzieci siadają w kręgu i poszczególne grupy przedstawiają swoje wyliczenia. Wyliczenia zapisywane są na tablicy.
Najlepiej jeśli dany rodzaj ciasta będzie zapisywany pod spodem, czyli najpierw prezentuje grupa, która miała ciasto ze śliwkami i zaraz za nią zapisuje swoje obliczenia druga grupa, która też miała ciasto ze śliwkami. Jeśli wyniki są identyczne to N. gratuluje grupom. Jeśli wyniki są różne n. włącza całą klasę i wspólnie analizują cenę poszczególnych składników i wynik dodawania, po kolei sprawdzają, gdzie był błąd. (15 min)

4. Kiedy wszystkie grupy zakończą obliczenia, dzieci mają wskazać najdroższe i najtańsze ciasto i zapisać ceny obu z użyciem znaku <,>,=. (5 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- w miarę możliwości N. może wraz z dziećmi spróbować upiec ciasta na podstawie zaproponowanych przepisów.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.10.1 : dziecko potrafi określać masę przedmiotów używając wagi
Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.3.2 : dziecko potrafi porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem znaków <, >, =
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.8.1 : dziecko potrafi wykonywać łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Przed-I.3(od) : dziecko wie, że pieniądz służy do płacenia za usługi i towary
Int-Przed-I.8(od) : dziecko zna przybliżoną wartość produktów i usług, z których korzysta

Lista załączników:
Ceny skladnikow.doc
Ciasto ze sliwkami.doc
Ciasto z truskawkami.docx
Szartlotka.doc

Tytuł zadania: CZYTANKA - PODRÓŻ W CZASIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci czytają w ciszy czytankę. Następnie rozmawiają na tematy poruszane w treści czytanego przez nie tekstu.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności komunikowania własnych spostrzeżeń i opinii;
- rozwijanie umiejętności prowadzenia rozmowy.

Potrzebne materiały:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (podróż w czasie 1, 2 lub 3). Jeden egzemplarz dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty z czytanką. (2 minuty);
2. Dzieci w ciszy czytają dane im fragmenty tekstu (20 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy. Następnie zadaje pytania dotyczące tematyki danego fragmentu opowiadania. (Pyta dzieci, co o nich myślą, jak one rozwiązałyby dany problem, czy spotkały się z podobnymi w ich życiu itp.). Dzieci w grupach dyskutują na zadany temat, po czym przedstawiają opinie klasie (20 minut);
4. N. podsumowuje rozmowę oraz całość zadania (3 minuty).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi

Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie

Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu

Lista załączników:

podróż w czasie 1.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

podróż w czasie 2.pdf
podróż w czasie 3.pdf

Tytuł zadania: MUZYCZNE CZARY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci improwizują i tworzą muzykę do zadanego tematu.

Cele:
- nauka notacji muzycznej;
- nauka twórczego podejścia do muzyki;
- rozwijanie zdolności komponowania.

Potrzebne materiały:
- instrumenty muzyczne (po jednym dla dziecka);
- przybory do pisania, kartki w pięciolinię;
- losy z elementami notacji muzycznej;
- film, ew. inny materiał do inspiracji: np. film animowany WindMills http://vimeo.com/30507832 albo: Joachim Pastor - Otacon (remix WindMillis) http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=47QCKdDGEbs

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. Dzieci losują elementy notacji muzycznej. Dzieci, które wylosowały ten sam element, tworzą grupę;
2. Każda z grup pokazuje, jaki element wylosowała i mówi co on oznacza. Jeśli dzieci nie pamiętają znaczenia zapisu notacji, może pomóc im klasa lub N. (5 minut);
3. N. przedstawia dzieciom film, którym będą się inspirować w dalszej części zadania (10 minut);
4. Dzieci w grupach, z wykorzystaniem wylosowanego elementu komponują własną muzykę ilustrującą historię przedstawioną w filmie lub nią zainspirowaną. Muzyka powinna zawierać co najmniej 20 znaków. Znaki lub sekwencje znaków mogą się powtarzać (25 minut);
5. Wymyślony utwór zapisują na pięciolinii (10 minut);
6. Każda z grup prezentuje swój utwór (15 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Muzyczne Czary 2, w których dzieci tworzą muzykę indywidualnie.

Potencjalne problemy:

- Gdyby było za mało instrumentów muzycznych, można zastąpić je komputem z dostępem do internetu i wykorzystać darmowe programy takie jak Wirtualne pianino.
- Jeśli nie jest dostępny instrument klawiszowy, wśród losów notacji muzycznej nie powinno być klucza basowego.
- Proponowany film zawiera krótki dialog w obcym języku, jednocześnie jest w nim wiele inspirujących elementów i jest zrozumiały w swej wymowie. Można pozostawić dialog niezrozumiałym tak, aby dzieci mogły podstawić pod niego własne znaczenie. Jego tłumaczenie brzmi " dziewczynka: zdążymy stąd odejść. / ojciec: wolę zostać z Twoją mamą / odejdź beze mnie / dziewczynka: nie chcę odchodzić bez Ciebie."

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.7.1 : dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów
Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory

Lista załączników:
Nutki i pauzy do podziału na grupy.docx

Tytuł zadania: PROGRAMUJEMY ROBOTA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci grając w grę komputerową, uczą się podstawowych elementów myślenia programistycznego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności myślenia programistycznego;
- rozwijanie umiejętności myślenia logicznego.

Potrzebne materiały:

- gra interaktywna "Robo";
- instrukcja do gry;
- komputery.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że w dzisiejszych czasach naukowcy budują i programują niezwykłe maszyny, roboty, które wykonują określone prace. Np. ciekawym robotem jest Papero – niewielki gadający robot, który pomaga zagranicznym turystom jako tłumacz na lotnisku w Tokio w Japonii. Grając w grę dzieci same będą uczyły się programować robota. N. przedstawia dzieciom instrukcję gry, przechodzi wraz z nimi pierwszy poziom (10 minut);
2. Dzieci grają w grę "Robo". W razie potrzeby N. wyjaśnia, doradza, jak podejść do rozwiązania zagadek logicznych (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Ile gwiazdek udało się zebrać na różnych poziomach? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Która plansza była dla dzieci najtrudniejsza? (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Mat-III.17.3 : dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)

Lista załączników:
Robo - instrukcja obsługi.pdf
Robo - instrukcja obsługi wersja edytowalna.docx

23 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: EKSPERYMENTY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci obserwują i wykonują drobne eksperymenty, rozwijając wiedzę o przyrodzie i umiejętność zadawania pytań.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze zjawiskami w przyrodzie;
- rozwijanie umiejętności zadawania pytań i wyciągania wniosków;
- kształtowanie umiejętności myślenia naukowego (stawianie hipotez i ich weryfikacja).

Potrzebne materiały:

- materiały uzależnione od wybranych przez N. eksperymentów (patrz materiał dodatkowy załączony do zadania);
- można także skorzystać z propozycji Doświadczeń Konkursowych do VI edycji Ogólnopolskiego Konkursu Nauk Przyrodniczych "Świetlik" http://www.swietlik.edu.pl/jak-sie-przygotowac/klasa-2.

Przebieg:

1. N. wraz z dziećmi przygotowuje klasę do eksperymentu: ustawienie ławek w kształt podkowy, jedna ławka na środku – będzie to miejsce do przeprowadzania eksperymentów.
2. **Eksperymenty.** N. opowiada o planowanym eksperymencie i zadaje pytania otwarte dotyczące określonego eksperymentu. N. zachęca dzieci do formułowania hipotez, nie ocenia odpowiedzi, daje dzieciom czas na sformułowanie odpowiedzi. W sytuacji kiedy pojawia się kilka hipotez, N. może zachęcić dzieci do formułowania wniosków oraz przeprowadzić głosowanie wśród dzieci.
    - Eksperymenty do przeprowadzenia są opisane poniżej.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Na jednej lekcji przeprowadzamy dwa eksperymenty, najlepiej powiązane ze sobą tematycznie.
- Przykładowe pytania (eksperyment 4): „Jak myślicie co się stanie jak wrzucę pomarańczkę do tej miski z wodą? Czy pomarańczka będzie pływać, czy zatonie? Po wrzuceniu pomarańczki – dlaczego nie zatonęła? Co może być tego przyczyną? Czy ktoś z Was kiedyś pływał kajakiem/żaglówką i miał na sobie kamizelkę ratunkową? Czy wiecie jak jest zrobiona kamizelka ratunkowa? Dlaczego ważne jest jej zakładanie? Jak obierzemy pomarańczkę ze skórki, to nadal będzie pływać?)

3. **Rysunek eksperymentu.** Po skończonych eksperymentach zadaniem dzieci jest narysowanie w zeszycie zaobserwowanych zjawisk.
4. **Opis eksperymentu.** N. pomaga dzieciom sformułować opis zjawisk, pod rysunkiem zapisywany jest opis eksperymentu wraz z prostym wyjaśnieniem.

Warianty:

- zadanie ma wiele wariantów, jest uzależnione od doboru eksperymentu.

Potencjalne problemy:

- *doświadczenie "nie wychodzi"*. Na problem z właściwym rezultatem doświadczenia może mieć wpływ wiele elementów, dlatego zaleca się N. wcześniejsze ich wypróbowanie na materiałach, które będą dostępne w trakcie lekcji.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:

Pokaz
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ścieżki:
Mali naukowcy (nauka)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
przykladowe eksperymenty.pdf

Tytuł zadania: MEMORY II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą karty do gry memory. Następnie grają ze sobą przy użyciu stworzonych kart.

Cele:
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- ćwiczenie umiejętności manualnych;
- ćwiczenie umiejętności tworzenia na płaszczyźnie.

Potrzebne materiały:
- kartki papieru;
- przybory do malowania lub rysowania;
- nożyczki.

Przebieg:
1. N. informuje uczniów i uczennice, że będą tworzyć grę memory. Każde dziecko ma za zadanie narysować 10 par jednakowych obrazków związanych z tematem lekcji, daną narracją lub ścieżką. Karty powinny być związane z różnymi dziedzinami nauki (przyrodą, matematyką, techniką itp.) (25 minut);

2. Następnie dzieci dobierają się dwójkami, tasują swoje karty i rozkładają je na biurkach rysunkiem do dołu. Dzieci naprzemiennie odsłaniają po dwie wybrane karty. Jeśli są to te same rysunki, biorą je i zdobywają punkt. Jeśli są różne, na powrót je zasłaniają (20 minut);

Warianty:
- Karty mogą dotyczyć zagadnień z:

1. przyrody (np. zwierząt żyjących w konkretnym środowisku, roślin);
2. matematyki (np. działania, które po obliczeniu dają taki sam wynik);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. techniki (np. części jednego urządzenia, które należy dopasować).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Tech-III.1.1 : dziecko potrafi wyjaśnić, jak wytwarza się przedmioty codziennego użytku: meble, samochody, sprzęt AGD
Int-Tech-III.2.1 : dziecko potrafi rozpoznać rodzaje maszyn i urządzeń transportowych z podziałem na samochody, statki i samoloty
Int-Tech-III.2.2 : dziecko zna i potrafi rozpoznać proste rodzaje maszyn i urządzeń wytwórczych (proste narzędzia i przyrządy)

Tytuł zadania: PROGRAMUJEMY ROBOTA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci grając w grę komputerową, uczą się podstawowych elementów myślenia programistycznego.

Cele:
- rozwijanie umiejętności myślenia programistycznego;
- rozwijanie umiejętności myślenia logicznego.

Potrzebne materiały:
- gra interaktywna "Robo";
- instrukcja do gry;
- komputery.

Przebieg:
1. N. wyjaśnia dzieciom, że w dzisiejszych czasach naukowcy budują i programują niezwykłe maszyny, roboty, które wykonują określone prace. Np. ciekawym robotem jest Papero – niewielki gadający robot, który pomaga zagranicznym turystom jako tłumacz na lotnisku w Tokio w Japonii. Grając w grę dzieci same będą uczyły się programować robota. N. przedstawia dzieciom instrukcję gry, przechodzi wraz z nimi pierwszy poziom (10 minut);
2. Dzieci grają w grę "Robo". W razie potrzeby N. wyjaśnia, doradza, jak podejść do rozwiązania zagadek logicznych (20 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. Jakie były ich wyniki? Ile gwiazdek udało się zebrać na różnych poziomach? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Która plansza była dla dzieci najtrudniejsza? (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne

Int-Mat-III.17.3 : dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)

Lista załączników:

Robo - instrukcja obsługi.pdf

Robo - instrukcja obsługi wersja edytowalna.docx

Tytuł zadania: DRUŻYNOWE WYZWANIE

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci konkurują w drużynach, uczą się współpracować i pomagać sobie nawzajem.

Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności motorycznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- skakanka;
- szarfy;
- woreczki z fasolką, piłeczki tenisowe i inne małe przedmioty;
- białe kartki papieru.

Załącznik do zadania:

- formularz informacji zwrotnej dla dzieci.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 5-osobowe. W tych grupach dzieci będą podejmowały 5 wyzwań (2 minuty na podział wybraną techniką);
2. Dzieci mierzą się z 5 wyzwaniami:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. Połącz liny: w tym wyzwaniu każdy członek grupy najpierw skacze przez skakankę. Na znak N. wszystkie dzieci wiążą ze sobą swoje skakanki. Jednak tylko jedną ręką! Dobra komunikacja i współpraca są kluczem do sukcesu w tym przypadku. Wynik zadania dzieci prezentują N. N. zwraca uwagę, która drużyna wykonała zadanie najszybciej.
2. Tworzenie kształtów: to aktywność, która wymaga współpracy między różnymi grupami i skakanek powiązanych w jedną z wcześniejszego wyzwania. Dzieci łączą się po trzy grupy. 3 grupy łączą swoje 3 "liny" razem, tworząc (wciąż jedną ręką) wielki okrąg. Następnie na znak N. dzieci ze stworzonego okręgu muszą stworzyć różne kształty: kwadrat, trójkąt, ósemkę.
3. Pomóż rannemu: dzieci wracają do swoich 5-osobowych grup. Ich zadaniem będzie uratowanie "rannego". Grupa wybiera 2 osoby, które będą odgrywały postać rannego. Drużyny ustawiają się w najdalszych kątach sali (każda w jednym). Na znak N. muszą wymyślić, jak przetransportować rannych możliwie najszybciej na środek sali (środek mogą wyznaczać skakanki wykorzystywane w poprzednim wyzwaniu). N. przypomina przy tym zadaniu dzieciom zasady bezpieczeństwa w takich sytuacjach;
4. Budujemy most: "ranni" z jednej strony i pozostała część drużyny z drugiej mają za zadanie zbudować "most", który ich połączy, korzystając z szarf, ułożonych w kształt okręgów. N. zwraca uwagę, że szarfy muszą być ułożone w taki sposób, żeby potem można było "po nich" przeskakiwać w jedną i drugą stronę (uwaga! to będzie potrzebne w następnym zadaniu!);
5. Wyścig do skarbu: w ostatnim zadaniu N. wraz z dziećmi układają na końcu każdego "mostów" (tam, gdzie wcześniej przenoszono rannych) woreczki z fasolą i inne małe przedmioty (mniej więcej taką samą liczbę przedmiotów jednego typu przy każdym moście). To są skarby, które ma zdobyć każda z drużyn, przeskakując, przechodząc po swoim moście. Jeśli niesiony przedmiot wypada z rąk i upada na ziemię, wraca do "skarbca". Dzieci zliczają, ile przedmiotów zdobyły. Która drużyna zbierze więcej w minutę? (20 minut);

3. Na koniec dzieci wypełniają informację zwrotną o zadaniu (15 minut).

Warianty:

- w ramach powtórzenia warto zaproponować dzieciom nowe wyzwania:
  - dzieci w grupach przekazują sobie balon z palca na palec, każda grupa otrzymuje 2 balony i musi je przekazywać bez upuszczenia żadnego przez minutę (albo: to samo zadanie z dwoma piłkami przekazywanymi z dłoni do dłoni);
  - dzieci pomagają "rannemu", każde bandażuje jedną część ciała, potem wyzwanie dla "rannych", kto najszybciej zdejmie bandaż;
  - każda drużyna przygotowuje krótki pokaz z wylosowaną pomocą do ćwiczeń, np.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

piłką lekarską, skakanką itp. Każde dziecko z grupy pokazuje jeden przykład użycia tej pomocy.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.9.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób
Int-Społ-III.9.3 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.15.1 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.8.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Lista załączników:
Informacja zwrotna (wersja edytowalna).docx

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: MOMENT ODPOCZYNKU II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Dzieci zastanawiają się, jak mogłyby wspólnie spędzić czas poświęcony na odpoczynek w kontekście roli przyjętej w narracji.

Cele:
- rozwijanie umiejętności wczuwania się w określoną osobę;
- kształtowanie umiejętności organizacji czasu wolnego.

Przebieg:
1. N. prosi dzieci, aby w kontekście ról przyjętych przez nie w narracji (lub wybranych przez nie, związanych z narracją) zastanowiły się jak mogłoby spędzać poświęcony na odpoczynek, będąc jednocześnie w konkretnej roli (np. naukowca lub naukowczyni, podróżnika w czasie, Piotrusia Pana itd.). N. w miarę potrzeby może zadawać pomocnicze pytania lub podpowiadać aktywności, którymi mogą się zajmować (rysować, tańczyć, spać, obserwować, odkrywać nowe technologie, budować itp.) (10 minut);

2. Następnie N. ogłasza moment poświęcony na odpoczynek. Dzieci mogą robić coś razem, mają czas, który przeznaczają na regenerację (szeroko pojętą) (10 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. Można przedyskutować sytuację po zadaniu, jeśli dzieci chcą porozmawiać lub miały trudność podczas odpoczynku (co przeszkadzało, jak można inaczej, itd.). Przy powtarzaniu zadania, etap pierwszy można ograniczyć do pytania o nowe pomysły lub od razu przejść do etapu trzeciego. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne

Metody:
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.3.3 : dziecko zna podstawowe prawa do pracy i wypoczynku przysługujące dzieciom i dorosłym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.5.2(od) : dziecko zna zalety posiadania czasu dla siebie
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

24 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: 1000 DEFINICJI

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
N. proponuje dzieciom zabawę w tworzenie definicji różnych podanych haseł.
Książka jest to...
But jest to...
Celem jest stworzenie definicji niebanalnych i niepowierzchownych.
Pierwsza definicja tworzona jest na forum całej klasy, definicja drugiego obiektu dokonywana jest w grupach 4-5 osobowych w formie zagadki dla pozostałych.

Cele:
- kształtowanie umiejętności definiowanie pojęć;
- ćwiczenie abstrahowania;
- kształtowanie ludycznej atmosfery;
- ćwiczenie przepisywania tekstów na komputerze;
- wypracowywanie wspólnego, klasowego dzieła (bloga).

Potrzebne materiały:
- minimum 1 komputer z dostępem do internetu dla każdej z grup;
- karteczki z przygotowanymi hasłami dla każdej z grup (przykładowe hasła: pies jest to..., kot jest to..., krzesło jest to..., dywan jest to..., czapka jest to..., mydło jest to..., zeszyt jest to..., kredka jest to...).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom przebieg zadania. (5 min)
2. N. wspólnie z całą klasą tworzy definicję wybranego przedmiotu. (20 min) Najlepiej, jeśli jest to przedmiot całkiem zwyczajny i dobrze znany. Pozwoli to przekonać się dzieciom, że zazwyczaj koncentrujemy się na oczywistych cechach przedmiotów, nie dostrzegając innych, mniej oczywistych cech.

Tworzenie definicji zaczynamy na wzór wyrażenia:
Książka jest to... .
Przykładowe rozwiązania dla obiektu "But jest to":
But jest to: ubranie dla stopy, negatyw stopy, miejsce, w które sikają koty, gdy kogoś nie lubią, dodatek do ubrania, modny gadżet, powód, dla którego codziennie wykonujemy skłony tułowia, obiekt zazdrości innych, powód bólu i cierpienia, przedmiot nieznany ludziom pierwotnym.

N. realizujący to ćwiczenie musi pamiętać, że tytułowy tysiąc jest symbolem, ważne jednak, byśmy ćwiczenia nie przerywali zbyt wcześnie, gdyż tylko wtedy możemy doczekać się definicji najbardziej zaskakujących, opartych na atrybutach wyabstrahowanych w niezwykły sposób. Uzasadnienia mogą być irracjonalne – to nie szkodzi, byle nie były powierzchowne i banalne.

3. N. zapisuje wszystkie definicje na tablicy.
4. N. dzieli dzieci na grupy 3-4 osobowe. Każda z grup tworzy definicję innego przedmiotu. Dzieci zapisują tę definicję na kartkach papieru. (20 min)
5. N. prosi, by dzieci sprawdziły w ramach swoich grup, czy podczas tworzenia definicji nie pojawił się jakiś błąd ortograficzny. (5 min)
6. Dzieci odczytują swoją definicję, a pozostałe grupy mają zgadnąć, co to za przedmiot. (5 min)
7. Dzieci w grupach przepisują swoje definicje na komputerze. Każde dziecko ma przepisać jakąś definicję. (15 min)
8. Prosimy dzieci o wyszukanie zdjęcia opracowywanego obiektu. (10 min)
9. N. wspólnie z dziećmi zamieszcza opracowane definicje na klasowym blogu. N. załącza zdjęcia wybrane przez dzieci (10 min).

Warianty:

- w ramach narracji "W 80 dni dookoła świata": można zaproponować dzieciom następujące definicje: "Świat to..." lub "Ziemia to...";
- w ramach narracji "Historie rodzinne": można zaproponować dzieciom następujące definicje: "Rodzina to...", "Miłość to...";
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom następujące definicje: "Owoce to...", "Obiad to...", "Smak to...";

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- w ramach narracji "Mistrzowskie rozgrywki": można zaproponować dzieciom następujące definicje: "Mistrz to...", "Mistrzyni to...", "Szczęście to...";
- kiedy już dzieci poznały przebieg zadania, N. wprowadzając w zadanie, może powiedzieć, że istnieją bardzo poważne definicje przedmiotów i przeczytać ze słownika jęz. polskiego definicję tego przedmiotu lub pojęcia, o którym dzieci będą mówić. A następnie N. wyjaśnia, że w zadaniu chodzi jednak o coś innego - poszukiwanie definicji nieoczywistych i kreatywnych;
- zadanie można skrócić i nie umieszczać wyników prac dzieci na klasowym blogu.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda definiowania pojęć

Techniki:
1000 definicji

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi definiować podstawowe pojęcia;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dziecko potrafi wyróżniać poszczególne atrybuty w zadanych obiektach.

Tytuł zadania: BAŃKOLOGIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice mają sprawdzić, jaka mieszanka będzie najlepsza do robienia trwałych baniek mydlanych i zastanowić się, dlaczego właśnie takie połączenie jest najlepsze.

Cele:
- zainteresowanie uczniów i uczennic przedmiotami ścisłymi;
- zaprezentowanie uczniom i uczennicom zjawiska fizycznego;
- ćwiczenie umiejętności opisu na podstawie obserwacji rzeczywistości.

Potrzebne materiały:
- woda, płyn do mycia naczyń, gliceryna (zalecamy na potrzeby klasowe umieszczenie płynów w dozownikach lub innych wygodnych do nalewania małych ilości pojemnikach), plastikowe słomki, plastikowe kubki;
- plakat przedstawiający etapy metody naukowej.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. opowiada uczniom i uczennicom, że samodzielnie przeprowadzą eksperyment i sprawdzą, jaka mieszanka różnych substancji jest najlepsza, żeby tworzyć duże i trwałe bańki mydlane (2 minuty);
2. Swoje próby (proponujemy wykonanie 4 prób) dzieci mogą wykonywać zarówno samodzielnie, jak i w grupach, mają zapisywać w notatniku: ile użyły danej substancji? Jakie bańki tworzyły się po wykorzystaniu danej mieszanki? Która mieszanka była według nich najlepsza? (20 minut);
3. N. wraz z uczniami i uczennicami rozmawiają na temat doświadczenia (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

- wycieczka do prawdziwego laboratorium, spotkanie z naukowcami;
- *Dziecięce targi naukowe*.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Ścieżki:

Mali naukowcy (nauka)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego

Lista załączników:
Metoda naukowa plakat.png

Tytuł zadania: W PRZEDZIALE Z MNOŻENIEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Rozgrywając grę matematyczną z elementami podróżniczymi, dzieci rozwijają i utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:

- rozwijanie umiejętności mnożenia w zakresie wyników do 100;
- rozwijanie umiejętności współpracy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- przygotowane materiały do gry, odpowiednio po jednym zestawie na parę lub grupę;
- kalkulator;
- kolorowe kuleczki, żetony.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na pary (lub 4-osobowe grupy) (3 minuty);
2. Najpierw jedno dziecko losuje po jednej karcie z grupy A i B. Zadaniem osoby losującej jest znalezienie mnożnika dla liczby z grupy A, aby dała wynik z przedziału w grupie B i wskazanie tego wyniku. Osoba, która nie losuje, sprawdza zaproponowany mnożnik oraz wynik (w pamięci lub na kalkulatorze). Jeśli jest poprawna, dzieci odkładają sobie jeden kolorowy żeton. Potem następuje tura kolejnego dziecka. I tak aż dzieci w sumie zbiorą 12 żetonów (30 minut).

Uwaga! Należy zwrócić uwagę dzieci, aby sobie pomagały, ale się nie zastępowały. Każde dziecko powinno mieć możliwość odpowiedzenia na pytanie i zdobycia punktu. Należy też zwrócić uwagę na to, żeby dzieci były sprawiedliwe i przyznawały sobie punkty tylko w sytuacji, gdy poprawnie odpowiedzą.

Warianty:

- na etapie, kiedy dzieci jeszcze nie poznały pełnej tabliczki mnożenia, zakres gry można:
    - ograniczać tylko do poznanych działań;
    - zaproponować dzieciom rozgrywkę z użyciem kalkulatora: dziecko wykonujące zadanie może sprawdzić swój tok myślenia, jeśli dziecko za pierwszym razem trafi jaki to jest mnożnik, otrzymuje 3 pkt., za drugim 2 pkt., za trzecim 1 pkt. Czwartej próby nie ma. Pozwoli to „oswoić się" dzieciom z mnożeniem do setki.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
W grupach
W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.7.2 : dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
w przedziale z mnożeniem.pdf

25 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: ZGADYWANKA-MYŚLENIE INDUKCYJNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci po kolei losują karteczki z nazwą zawodu, zwierzęcia lub owocu/warzywa. Dziecko losujące nie wie, jaką karteczkę wylosowało, podaje mu się jedynie kategorię, z której wylosowało wyraz. Karteczkę przypina się na plecach dziecka i dziecko ma zgadnąć co wylosowało zadając pytania. Na pytania pozostałe dzieci odpowiadają pozostali uczestnicy tylko „tak" lub „nie". Im szybciej padnie prawidłowa odpowiedź, tym większe brawa otrzymuje zgadujący, wykazał się bowiem umiejętnością wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek.

Cele:
- rozwijanie myślenia indukcyjnego i indukcyjnego (ćwiczenie umiejętności wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek);
- ćwiczenie umiejętności zadawania pytań;
- porządkowanie wiedzy na temat związany ze zgadywanymi kategoriami;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z uzyskanych wcześniej informacji;
- ćwiczenie abstrahowania;
- tworzenie ludycznej atmosfery.

Potrzebne materiały:
Przygotowane karteczki z nazwami zawodów, zwierząt oraz owoców/warzyw.
Karteczki powinny być duże, z wyraźnymi napisami, tak, żeby łatwo było z daleko odczytać, co jest napisane na karteczce.
Zawody powinny być wcześniej z dziećmi omówione. Najlepiej jeśli to będą takie same zawody, jak omawiane w ścieżce "Zawody".
Zawody-przykłady:
architekt, dyrygent, kucharz, informatyk, nauczyciel, tłumacz, psycholog, dentysta, księgowa, naukowiec, astronauta

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zwierzęta:
nosorożec, kozica, żubr, nietoperz, tygrys, lampart, krokodyl, foka, wydra, wieloryb, delfin, jeż, dzięcioł, sroka, mewa, zebra, kangur.

Owoce i warzywa:
kalafior, dynia, kalarepa, brukselka, szpinak, brokuł, papryka, agrest, porzeczka, poziomka, jeżyna, malina, mandarynka, kokos, ananas, arbuz.

Przebieg:
1. N. przeprowadza ćwiczenie po tym, jak wcześniej poprosił dzieci o przypomnienie sobie w domach poszczególnych zawodów, zwierząt egzotycznych oraz nietypowych warzyw i owoców, ponieważ zadawanie pytań w tym zadaniu będzie wymagało od dzieci posiadanie pewnej wiedzy z ww. kategorii.
2. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry. (5 min)
3. Dzieci siedzą w kręgu. Po kolei losują przygotowane wcześniej karteczki, każde dziecko losuje jedną karteczkę i nie czytając podaje ją nauczycielowi, który informuje do której z kategorii należy wylosowany wyraz.
4.N. przykleja/przypina na plecach dziecka wylosowaną karteczkę. Dziecko na chwilę się odwraca, żeby wszyscy mogli zobaczyć i przeczytać.
5. Zadaniem dziecka losującego jest odgadnięcie wyrazu za pomocą pytań, na które pozostałe dzieci odpowiadają tylko „tak" lub „nie". Im szybciej padnie prawidłowa odpowiedź, tym większe brawa otrzymuje zgadujący, wykazał się bowiem umiejętnością wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek. (pkt. 3-5 ok. 20-25 min)
6. N. zaprasza dzieci do kręgu i omawia z nimi ćwiczenie (10 min). Zadaje pytania:
- czy ćwiczenie się podobało,
- czy było łatwe czy trudne,
- co ułatwiało, pomagało znaleźć prawidłową odpowiedź. (weryfikacja hipotez)
7. Jeśli ćwiczenie się podobało N. może prowadzić je częściej z różnymi innymi kategoriami/obszarami wiedzy, które aktualnie omawia z dziećmi.

Warianty:
W przypadku dużej klasy zabawę można przeprowadzić w grupach.

Potencjalne problemy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Dzieciom początkowo może być trudno wyciągać wnioski z odpowiedzi uzyskanych w poprzednich pytaniach. Można początkowo dzieciom podpowiadać, jak, mając pewne szczątkowe informacje, należy na ich podstawie wyciągać wnioski, konstruować nowe hipotezy i je weryfikować.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Przyroda

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi formułować pytania;
- dziecko potrafi wyciągać wnioski z wcześniej usłyszanych wiadomości;
- dziecko zna nazwy i charakterystykę różnych zawodów;
- dziecko zna nazwy i charakterystykę zwierząt;
- dziecko zna nazwy i charakterystykę warzyw i owoców.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: EKSPERYMENTY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci obserwują i wykonują drobne eksperymenty, rozwijając wiedzę o przyrodzie i umiejętność zadawania pytań.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic ze zjawiskami w przyrodzie;
- rozwijanie umiejętności zadawania pytań i wyciągania wniosków;
- kształtowanie umiejętności myślenia naukowego (stawianie hipotez i ich weryfikacja).

Potrzebne materiały:
- materiały uzależnione od wybranych przez N. eksperymentów (patrz materiał dodatkowy załączony do zadania);
- można także skorzystać z propozycji Doświadczeń Konkursowych do VI edycji Ogólnopolskiego Konkursu Nauk Przyrodniczych "Świetlik" http://www.swietlik.edu.pl/jak-sie-przygotowac/klasa-2.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. wraz z dziećmi przygotowuje klasę do eksperymentu: ustawienie ławek w kształt podkowy, jedna ławka na środku – będzie to miejsce do przeprowadzania eksperymentów.
2. **Eksperymenty.** N. opowiada o planowanym eksperymencie i zadaje pytania otwarte dotyczące określonego eksperymentu. N. zachęca dzieci do formułowania hipotez, nie ocenia odpowiedzi, daje dzieciom czas na sformułowanie odpowiedzi. W sytuacji kiedy pojawia się kilka hipotez, N. może zachęcić dzieci do formułowania wniosków oraz przeprowadzić głosowanie wśród dzieci.
    - Eksperymenty do przeprowadzenia są opisane poniżej.
    - Na jednej lekcji przeprowadzamy dwa eksperymenty, najlepiej powiązane ze sobą tematycznie.
    - Przykładowe pytania (eksperyment 4): „Jak myślicie co się stanie jak wrzucę pomarańczkę do tej miski z wodą? Czy pomarańczka będzie pływać, czy zatonie? Po wrzuceniu pomarańczki – dlaczego nie zatonęła? Co może być tego przyczyną? Czy ktoś z Was kiedyś pływał kajakiem/żaglówką i miał na sobie kamizelkę ratunkową? Czy wiecie jak jest zrobiona kamizelka ratunkowa? Dlaczego ważne jest jej zakładanie? Jak obierzemy pomarańczkę ze skórki, to nadal będzie pływać?)
3. **Rysunek eksperymentu.** Po skończonych eksperymentach zadaniem dzieci jest narysowanie w zeszycie zaobserwowanych zjawisk.
4. **Opis eksperymentu.** N. pomaga dzieciom sformułować opis zjawisk, pod rysunkiem zapisywany jest opis eksperymentu wraz z prostym wyjaśnieniem.

Warianty:

- zadanie ma wiele wariantów, jest uzależnione od doboru eksperymentu.

Potencjalne problemy:

- *doświadczenie "nie wychodzi"*. Na problem z właściwym rezultatem doświadczenia może mieć wpływ wiele elementów, dlatego zaleca się N. wcześniejsze ich wypróbowanie na materiałach, które będą dostępne w trakcie lekcji.

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:
Pokaz
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Mali naukowcy (nauka)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

przykladowe eksperymenty.pdf

Tytuł zadania: TO JEST PODZIELNE!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozgrywają grę, której celem jest utrwalenie umiejętności dzielenia w wybranym zakresie.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dzielenia;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zależności między mnożeniem i dzieleniem;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji związanej z rywalizacją.

Potrzebne materiały:

- karty do gry (po jednym zestawie na parę).

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, czy lubią gry. Następnie pyta, czy lubią dzielenie (w tym miejscu mogą się

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

pojawić różne odpowiedzi). N. informuje dzieci, że zadanie, które teraz wykonają, będzie zarówno dla tych, którzy lubią dzielenie, jak i dla tych którzy tego dzielenia za bardzo nie lubią. Jednocześnie po rozegraniu gry dzieci będą lepiej sobie radziły z tym działaniem (2 minuty);
2. Na początku N. wraz dziećmi próbnie rozwiązuje kilka działań, które zapisuje na tablicy. Przypomina uczniom i uczennicom, jakie są sposoby na dzielenie. Zwraca uwagę na zależności między mnożeniem i dzieleniem (10 minut);
3. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry, dzieli dzieci na pary. Każda para otrzymuje planszę z kartami do gry. Dzieci same wycinają swoje karty (10 minut);
4. Dzieci rozgrywają grę. (25 minut) Zasady gry:

- 2 grupy kart należy potasować i rozłożyć na dwóch oddzielnych kupkach
- jedno z dzieci odwraca jedną kartę z jednej grupy (z kwiatkiem) i z drugiej grupy (z kwadratem);
- obaj gracze grają na raz, więc odwrócone karty muszą być dla obojga widoczne
- jeżeli liczba z karty z kwadratem (większa) jest podzielna przez liczbę z kwiatkiem (mniejsza) pierwszy gracz, który krzyknie "Podzielne!", zdobywa 1 pkt. (uwaga! jeżeli po sprawdzeniu, np. na kalkulatorze lub z N., okaże się, że liczba jednak nie jest podzielna, to nie krzyczący, ale jego przeciwnik dostaje punkt);
- jeżeli liczba z karty z kwadratem (większa) nie jest podzielna przez liczbę z kwiatkiem (mniejsza) - wszystko dzieje się analogicznie, należy tylko krzyknąć "Nie!";
- karty odkładane są z powrotem do swoich kupek i obie talie ponownie zostają potasowane
- dzieci grają do momentu zwycięstwa jednej osoby (np. do zdobycia 21 punktów przez któregoś z graczy)

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Lista załączników:
To jest podzielne - material.pdf

Tytuł zadania: RYSUJEMY ODBICIA LUSTRZANE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się rysowania figur w odbiciu lustrzanym, tworząc różnego typu obiekty i kształty na

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

kartach prac.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności rysowania figur symetrycznych;
- utrwalenie wiedzy na temat figur geometrycznych;
- rozwijanie umiejętności manualnych.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty prac z dwóch wybranych plików "zamek.jpg", "wieża.jpg", "motyl.jpg", "rakieta.jpg", "balon.jpg", "samolot.jpg", "kwadrat.jpg", "koło.jpg", "prostokąt.jpg", "trójkąt.jpg";
- przy pierwszym zadaniu potrzebne białe kartki i farby.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że zajmą się tworzeniem "lustrzanych odbić" różnych kształtów. Dowiedzą się, jaka jest zasada tworzenia takich obrazków (5 minut);
2. Każde dziecko otrzymuje białą kartkę, którą składa. Następnie farbami dzieci mogą namalować farbami po jednej stronie złożenia wymyślone przez siebie zawijasy i kształty. N. zwraca uwagę, że ich obrazki muszą powstać szybko, tak, aby farba nie zdążyła jeszcze wyschnąć. Następnie prosi dzieci o złożenie kartek (zgodnie z powstałym wcześniej miejscem zgięcia. Co się stało? (15 minut);
3. Pyta dzieci, czy potrafią sobie wyobrazić, jak wyglądają odbicia w lustrze. N. wyjaśnia dzieciom na przykładach, w jaki sposób można wykonać odręcznie efekt, który powstał przy odbijaniu farby (10 minut);
4. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Ich zadaniem będzie dokończenie rysunku wzdłuż linii w taki sposób, aby powstało odbicie lustrzane (symetria). Dzieci przystępują do pracy, N. nadzoruje ich poczynania (25 minut).

Warianty:

- robiąc zadanie po raz kolejny można pominąć część wstępu, zamiast tego można wykonać na zakończenie energizer: dzieci mogą pobawić się w parach w swoje lustrzane odbicia – ja podnoszę prawą rękę i moje „lustro" robi to samo itd. Warto zaznaczyć, że lepiej wychodzi odbicie, gdy robi się ruchy powoli, po chwili zmiana ról. Dodatkowo N. powinien zwrócić uwagę, że jeśli osoba cofa się od "lustra", to tak samo robi "lustrzane odbicie" i na odwrót.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potencjalne problemy:

- zadanie może być szczególnie trudne dla dzieci z dysleksją - warto, aby N. je wspierał podpowiedziami, które jednocześnie może kierować do całej klasy (np. że mogą liczyć kropki zaznaczać sobie lekko ołówkiem i potem dopiero rysować kreskę);
- Warto zaproponować dzieciom, które wcześniej skończyły pokolorowanie rysunków lub dodanie do nich kolejnych elementów.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie

Int-Mat-III.17.1 : dziecko potrafi narysować drugą połowę figury symetrycznej

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Lista załączników:

balon.jpg.jpg

wieża.jpg.jpg

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

kwadrat.jpg.jpg
koło.jpg.jpg
prostokąt.jpg.jpg
samolot.jpg.jpg
rakieta.jpg.jpg
trójkąt.jpg.jpg
motyl.jpg.jpg
zamek.jpg.jpg

26 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: CZYTANKA - PODRÓŻ W CZASIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci czytają w ciszy czytankę. Następnie rozmawiają na tematy poruszane w treści czytanego przez nie tekstu.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności komunikowania własnych spostrzeżeń i opinii;
- rozwijanie umiejętności prowadzenia rozmowy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (podróż w czasie 1, 2 lub 3). Jeden egzemplarz dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty z czytanką. (2 minuty);
2. Dzieci w ciszy czytają dane im fragmenty tekstu (20 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy. Następnie zadaje pytania dotyczące tematyki danego fragmentu opowiadania. (Pyta dzieci, co o nich myślą, jak one rozwiązałyby dany problem, czy spotkały się z podobnymi w ich życiu itp.). Dzieci w grupach dyskutują na zadany temat, po czym przedstawiają opinie klasie (20 minut);
4. N. podsumowuje rozmowę oraz całość zadania (3 minuty).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi

Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie

Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lista załączników:
podróż w czasie 1.pdf
podróż w czasie 2.pdf
podróż w czasie 3.pdf

Tytuł zadania: PROGRAMUJEMY ROBOTA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci grając w grę komputerową, uczą się podstawowych elementów myślenia programistycznego.

Cele:
- rozwijanie umiejętności myślenia programistycznego;
- rozwijanie umiejętności myślenia logicznego.

Potrzebne materiały:
- gra interaktywna "Robo";
- instrukcja do gry;
- komputery.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że w dzisiejszych czasach naukowcy budują i programują niezwykłe maszyny, roboty, które wykonują określone prace. Np. ciekawym robotem jest Papero – niewielki gadający robot, który pomaga zagranicznym turystom jako tłumacz na lotnisku w Tokio w Japonii. Grając w grę dzieci same będą uczyły się programować robota. N. przedstawia dzieciom instrukcję gry, przechodzi wraz z nimi pierwszy poziom (10 minut);
2. Dzieci grają w grę "Robo". W razie potrzeby N. wyjaśnia, doradza, jak podejść do rozwiązania zagadek logicznych (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Ile gwiazdek udało się zebrać na różnych poziomach? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Która plansza była dla dzieci najtrudniejsza? (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.17.3 : dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)

Lista załączników:
Robo - instrukcja obsługi.pdf
Robo - instrukcja obsługi wersja edytowalna.docx

Tytuł zadania: TANIEC W KRĘGU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci tańczą w kole w rytm muzyki i wykonują w odpowiednich momentach sekwencje gestów.

Cele:
- ćwiczenie poczucia rytmu;
- ćwiczenie koordynacji ruchowo-wzrokowej;
- aktywizacja grupy;
- integracja grupy.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz muzyczny;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- przykładowe utwory muzyczne pasujące do tańca w kręgu, np.:
- Greg Zorba
- Hava Nagila Medley http://www.youtube.com/watch?v=Vx9DTDDG8lc - można nauczyć dzieci kroków zaprezentowanych w utworze. Taniec i muzyka żydowska. Na końcu utworu pojawiają się słowa "Hevenu Shalom Aleichem" - jedne z najbardziej znanych żydowskich zwrotów oznaczające "Pokój niech będzie z Wami".

Przebieg:

1. Dzieci stają w kole i trzymają się za ręce lub w trudniejszej wersji obejmują się za plecy (tak jak w tradycyjnym tańcu w kręgu).
N. staje z dziećmi w kręgu. Pierwszy raz tańczymy bez muzyki. N. uczy dzieci kroków. (10 min)
2. Dzieci tańczą 16 kroków po obwodzie koła. będą witać się z partnerem po prawej i po lewej stronie.
Dzieci zwracają się twarzami do siebie w prawą stronę, podają sobie ręce, tak jakby siebie witały.
Dzieci tańczą 16 kroków po obwodzie koła w drugą stronę.
Dzieci zwracają się twarzami do siebie w lewą stronę, podają sobie ręce, tak jakby siebie witały.
Dzieci tańczą 16 kroków w drugą stronę, stają twarzami do siebie w prawą stronę i wykonują gesty:
klaśnięcie we własne ręce, klepnięcie oburącz w ręce partnera i nawzajem.
Dzieci tańczą 16 kroków w drugą stronę, stają twarzami do siebie w prawą stronę i wykonują gesty:
klaśnięcie we własne ręce, klepnięcie oburącz w ręce partnera i nawzajem.
3. N. włącza muzykę, N. podpowiada dzieciom co należy robić, liczy na głos kroki, mówi zwracamy się w prawo, witamy się, zwracamy się w lewo etc. N. sam tańczy z dziećmi.
Stopniowo dzieci przyswajają sekwencje kroków i gestów i n. może ograniczyć swoją rolę. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.1 : za pomocą sylab rytmicznych (np. „ta", „pa"), gestów oraz ruchów dziecko potrafi odzwierciedlać proste rytmy i wzory rytmiczne
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.4.1 : dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: BIEG PO ZAGADKI MATEMATYCZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci biorą udział w sztafecie po kulki-zagadki matematyczne. Następnie dzieci mają rozwiązać uzyskane zadania/zagadki, mogą to zrobić samodzielnie lub mogą zamienić się z członkiem swojej drużyny na inne zadanie, jeśli wylosowanego przez siebie zadania nie potrafią zrobić. Wygrywa drużyna, która pierwsza rozwiąże wszystkie zagadki.

Cele:
- ćwiczenie rozwiązywania zadań matematycznych;
- ćwiczenie współpracy w sytuacji rywalizacji z innym zespołem;
- podniesienie poziomu energetycznego w grupie.

Potrzebne materiały:
- parzysta liczba dzieci w klasie;
- sala gimnastyczna lub boisko/park/las;
- kartki papieru, na których N. napisze poszczególne zadania matematyczne/zagadkami matematycznymi . Kartki są formatu A4. Kartek jest tyle ile dzieci w klasie. Na każdej kartce jest jedna zagadka matematyczna. Dla każdej drużyny powinny być dokładnie takie same zagadki matematyczne.
- w załączniku są przykłady zagadek matematycznych, które można wykorzystać.

Przebieg:
1. N. przygotowuje linię startu i mety, w pewnym oddaleniu na tyle dużym, żeby dzieci miały szansę rozpędzić się i chwilę pobiec po kulki-zagadki (3 minuty);
2. N. dzieli klasę na zespoły 4-osobowe (2 min)
3. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry.

- każde dziecko będzie biegło od startu do mety i losowało jedną z zagadek matematycznych,
- po dobiegnięciu do mety i wylosowaniu zagadki siada, wtedy dopiero następne dziecko może wystartować,
- jeśli ktoś wystartuje wcześniej (fal start) N. dorzuca danemu zespołowi dodatkowe zadanie matematyczne do rozwiązania,
- dziecko, które jest na mecie, ma za zadanie spróbować rozwiązać wylosowane zadanie, po

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zakończeniu rozwiązywania zadania może poprosić inne dziecko ze swojej drużyny, żeby sprawdziło, czy zadanie jest poprawnie rozwiązane. Jeśli jest tam błąd, wspólnie rozwiązują zadanie jeszcze raz.

- każde dziecko ma rozwiązać przynajmniej jedno zadanie, jeśli wylosuje zadanie, którego nie umie rozwiązać może zaczekać, aż na metę dotrze kolejny członek drużyny i zamienić się z nim na zadanie. Należy jednak uświadomić dzieciom, że wtedy drużyna traci czas i że lepiej jest spróbować rozpocząć rozwiązywanie zadań.
- wygrywa drużyna, która pierwsza rozwiąże wszystkie zagadki matematyczne i zrobi jak najmniejszą liczbę błędów.
- dzieci w ramach jednej drużyny mogą sobie nawzajem sprawdzać zadania.

4. Dzieci biorą udział w sztafecie (25 min)

5. Na zakończenie każda z drużyn odczytuje wyniki zadań i następuje weryfikacja wyników. (5 minut)

Jeśli N. widzi, że w poszczególnych drużynach z danym zadaniem był problem, powinien je szerzej omówić na danym przykładzie oraz wymyślić inny przykład, dzięki któremu dzieci spróbują się zmierzyć z tego typu trudnością. (10 min).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.14.4 : dziecko potrafi wykonywać obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych
Int-Mat-III.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.15.4 : dziecko potrafi wykonywać proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-Mat-III.8.1 : dziecko potrafi wykonywać łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość)
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.8.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Lista załączników:
Zagadki matematyczne.pdf

27 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: SAMOLOTOWE DOŚWIADCZENIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują doświadczenia z samolocikami z papieru. Sprawdzają, jakie rozwiązania konstrukcyjne sprawdzają się najlepiej.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami fizyki;
- rozwijanie umiejętności myślenia naukowego;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w uczenie się;
- zachęcenie uczniów i uczennic do samodzielnego rozwiązywania problemów naukowych.

Potrzebne materiały:
- papier (3 kartki na jedno dziecko);
- linijka;
- taśma maskująca;
- taśma mierząca;
- nożyczki;
- notatnik;
- rzutnik.

Załącznik do zadania:
- plansza do zapisywania wyników prób.

Strony internetowe:
- http://www.amazingpaperairplanes.com/Basic_Dart.html (strona pokazująca podstawową wersję składania samolotu);
- http://www.exploratorium.edu/exploring/paper/airplanes.html
- http://www.grc.nasa.gov/WWW/K-12/UEET/StudentSite/dynamicsofflight.html#forces (angielska strona wyjaśniająca dynamikę lotu);
- zadanie korzysta z pomysłu zaproponowanego na stronie: http://www.sciencebuddies.org.

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, jakimi pojazdami można podróżować. Następnie zwraca uwagę na jeden z wymienionych - samolot (jeśli dzieci nie wymieniły go od razu, N. może najpierw

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

spróbować nakierować je na tę odpowiedź). N. pyta, czym jest samolot i jak się w nim podróżuje, czy jest szybki, czy wolny (6 minut);

2. Następnie informuje dzieci, że ich zadaniem będzie stworzenie 3 papierowych samolotów i sprawdzenie, który z nich będzie latał najdalej. Najpierw jednak N. przedstawia im krótką prezentację o tym, dlaczego samoloty latają i kończy prezentację na instrukcji przedstawiającej sposób składania samolotu z papieru (8 minut);
3. Każde z dzieci otrzymuje po kilka kartek papieru (na wypadek jakby w czasie składania coś się nie powiodło). Następnie, każde dziecko składa 3 samoloty, według tego samego schematu. Za pierwszym razem N. krok po kroku może wykonać schemat z dziećmi (te które radzą sobie same, mogą pracować w swoim tempie). Następnie N. podpowiada i pomaga dzieciom przy ich pracy. Zachęca dzieci do pomagania sobie nawzajem (30 minut);
4. N. rozdaje wszystkim dzieciom plansze do zapisywania wyników prób i zwraca dzieciom uwagę, aby oznaczyły swoje samoloty tak, żeby mogły je odróżnić. Następnie dzieli dzieci na grupy 4-5 osobowe (4 minuty);
5. Na korytarzu/sali gimnastycznej/boisku N. wyznacza taśmą maskującą punkt startowy, z którego dzieci będą puszczały samoloty. Linia musi być na tyle długa, aby mogło się przy niej zmieścić co najmniej 5 rzucających na raz (każda grupa ma swój punkt, z którego rzuca). W grupach dzieci na zmianę rzucają i odmierzają odległości, które pokonały samoloty ich kolegów i koleżanek. W ten sposób każde dziecko sprawdza swoje 3 samoloty w trzech próbach. Dzieci zapisują wyniki swoich samolotów na swoich planszach (25 minut);
6. Na zakończenie dzieci w klasie zapisują swoje obserwacje. Samoloty były budowane według tego samego wzoru, ale latały na różną odległość. Czym się różniły? Które elementy budowy samolotu miały największe znaczenie? Swoje spostrzeżenia omawiają w grupach. N. zachęca dzieci do zapamiętania swoich wyników, bo mogą się przydać, gdy ponownie będą wykonywały podobne zadanie (12 minut).

Warianty:

- zadanie można wykonać na zewnątrz, np. na boisku szkolnym, ale w takiej sytuacji pierwszą część zadania (omówienie, stworzenie samolotów) dzieci powinny zrobić w klasie. Warto też zwrócić uwagę na pogodę: wietrzny dzień może uniemożliwić wykonanie zadania na zewnątrz;
- powtarzając zadanie można zaproponować dzieciom sprawdzenie, czy wielkość wpływa na możliwości samolotu. Czy, jeśli dzieci zrobią samolot z większego arkusza papieru (rodzaj papieru powinien pozostać taki sam), to poleci dalej?
- innym problemem, który dzieci mogą rozpatrzyć jest kwestia czy bardziej skomplikowane samoloty latają dalej. Innymi słowy, czy liczba zgięć wpływa na to, jaką odległość pokona samolot;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dzieci mogą też porównywać, jak będą się zachowywały samoloty złożone z różnych rodzajów papieru (papieru do drukarek, papieru technicznego, gazety). Wielkość papieru i projekt, według którego będzie zbudowany samolot, powinny być takie same;
- **wersja dla zaawansowanych** (ćwicząca umiejętność mierzenia i liczenia): N. proponuje dzieciom stworzenie trudniejszych samolotów (np. http://www.kmo.org.pl/scenariusze/128). Tak samo jak wcześniej dzieci mierzą, które samoloty potrafią zalecieć dalej. Porównują swoje wyniki.

Zakresy przedmiotowe:
Przyroda
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:
Mali naukowcy (nauka)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia
Int-Tech-III.2.1 : dziecko potrafi rozpoznać rodzaje maszyn i urządzeń transportowych z podziałem na samochody, statki i samoloty
Int-Tech-III.2.3 : dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.3.1 : dziecko potrafi określić cechy użytkowe, ekonomiczne i estetyczne urządzeń technicznych
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
Materiał - doświadczalne samoloty.pdf

Tytuł zadania: DOTYK KWIATKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci mają okazję doświadczyć "lekcji ciszy". Dzieci siedzą w kręgu z zamkniętymi oczami w ciszy. Przekazują sobie kwiatek, kto poczuje kwiatek na swoich dłoniach, może otworzyć oczy.

Cele:

- wyciszenie i koncentracja dzieci;
- doświadczenie ciszy;
- rozwijanie zmysłu dotyku.

Potrzebne materiały:

- świeży kwiatek (sam kielich z krótko przyciętą łodyżką), jeśli jest to róża, należy koniecznie upewnić się, że na łodyżce nie ma żadnego kolca.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy chcą doświadczyć ciszy.
2. Jeśli dzieci chcą doświadczyć ciszy, N. zaprasza dzieci do kręgu. Jeśli w grupie jest przewaga dzieci, które wyraźnie nie mają ochoty na to doświadczenie, warto jest przenieść je na inny dzień.
3. Dzieci siedzą w kręgu. N. prosi, by wszystkie dzieci były tak cicho, jak to tylko możliwe. N. sam wykonuje to ćwiczenie i razem z dziećmi siedzi w kręgu i stara się zachować absolutną ciszę. N. prosi, żeby wszystkie dzieci zrobiły z dłoni łódeczki i trzymały dłonie na wysokości swojego serca. N. prosi, żeby wszystkie dzieci zamknęły oczy i nie otwierały ich, aż poczują coś w swoich dłoniach. N. podaje pierwszemu dziecku kwiatek (kielich z malutkim kawałkiem łodyżki). Jak dziecko otworzy oczy ma przekazać kwiatek kolejnej osobie z kręgu jak najciszej.

Warianty:

- **Alternatywnie:** np. w zimę dzieci mogą wykonać odmianę "lekcji ciszy", polegającą na podawaniu sobie w kręgu dzwonka, w taki sposób, aby nie zadzwonił (oczywiście oczy dzieci mają otwarte). Zadanie jest wykonane, kiedy dzwonek zrobi pełny obrót i wróci do osoby, u której zaczynał swoją drogę;
- Zamiast kwiatka można wykorzystać małą figurkę, pluszowy breloczek, świeczkę.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Ćwiczenia relaksacyjne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to robić
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych
Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 18

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w danym zakresie, jednocześnie biją własne rekordy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwijanie świadomości upływu czasu u uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności praktycznego korzystania z zegara u uczniów i uczennic;
- rozwijanie świadomości co do własnej wiedzy oraz umiejętności oceniania własnych postępów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (odpowiednio do opracowywanego materiału) - po jednym dla każdego dziecka;
- liczmany, patyczki itp;
- kartki i ołówki;
- zegar na ścianie.

Załączniki do zadania dla klasy 2.:

- dodawanie do 10 (3 składniki) (dzień 6 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 10 (dzień 18 semestr I);
- dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy (dzień 26 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 20 (dzień 39 semestr I);
- dodawanie do 20 z przekroczeniem progu (dzień 86 semestr I);
- mnożenie razy 4 (dzień 6 semestr II);
- działania do 25 (dzień 32 semestr II);
- dodawanie do 40 (dzień 47 semestr II).

Załączniki do zadania dla klasy 3.:

- dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu (dzień 10 semestr 1.);
- dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe (dzień 24 semestr 1.);
- łączenie dodawania i mnożenia (dzień 5 semestr 2.);
- mnożenie i dzielenie 6 (dzień 27 semestr 2.);
- mnożenie razy 8 i rozdzielność mnożenia względem dodawania (dzień 39 semestr 2.);
- dzielenie przez 8 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 41 semestr 2.);
- dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 48 semestr 2.);
- mnożenie do 100 (dzień 60 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki) (dzień 76 semestr 2.);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu) (dzień 79 semestr 2.).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem.
2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkakrotnie w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);
3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połową odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, jak długo trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej działań. Po jego upływie, same sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);
4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)
5. N. wraz z dziećmi poświęca czas na wykonanie kolejnych działań - umożliwia dzieciom przećwiczenie swoich umiejętności (10 minut).

Warianty:

- wraz ze wzrostem trudności zadań N. może zwiększyć czas, który dzieci mają na wykonanie działań w pkt. 3 - z 1 minuty do 5, a w trzeciej klasie do 10 minut.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem

Lista załączników:
dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie i odejmowanie do 10 zadania.pdf
mnożenie razy 4.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki).pdf
dodawanie do 40.pdf
dzielenie przez 8 i rodzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie do 20 z przekroczeniem progu.pdf
mnożenie i dzielenie 6.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu).pdf
dodawanie i odejmowanie do 20 bez przekraczania progu.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu.pdf
mnożenie razy 8 i rozdzielność mnozenia względem dodawania.pdf
mnożenie do 100.pdf
dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy.pdf
dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

Tytuł zadania: RYSUJEMY ODBICIA LUSTRZANE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się rysowania figur w odbiciu lustrzanym, tworząc różnego typu obiekty i kształty na kartach prac.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności rysowania figur symetrycznych;
- utrwalenie wiedzy na temat figur geometrycznych;
- rozwijanie umiejętności manualnych.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty prac z dwóch wybranych plików "zamek.jpg", "wieża.jpg", "motyl.jpg", "rakieta.jpg", "balon.jpg", "samolot.jpg", "kwadrat.jpg", "koło.jpg", "prostokąt.jpg", "trójkąt.jpg";
- przy pierwszym zadaniu potrzebne białe kartki i farby.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że zajmą się tworzeniem "lustrzanych odbić" różnych kształtów. Dowiedzą się, jaka jest zasada tworzenia takich obrazków (5 minut);
2. Każde dziecko otrzymuje białą kartkę, którą składa. Następnie farbami dzieci mogą namalować farbami po jednej stronie złożenia wymyślone przez siebie zawijasy i kształty. N. zwraca uwagę, że ich obrazki muszą powstać szybko, tak, aby farba nie zdążyła jeszcze wyschnąć. Następnie prosi dzieci o złożenie kartek (zgodnie z powstałym wcześniej miejscem zgięcia. Co się stało? (15 minut);
3. Pyta dzieci, czy potrafią sobie wyobrazić, jak wyglądają odbicia w lustrze. N. wyjaśnia dzieciom na przykładach, w jaki sposób można wykonać odręcznie efekt, który powstał przy odbijaniu farby (10 minut);
4. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Ich zadaniem będzie dokończenie rysunku wzdłuż linii w taki sposób, aby powstało odbicie lustrzane (symetria). Dzieci przystępują do pracy, N. nadzoruje ich poczynania (25 minut).

Warianty:

- robiąc zadanie po raz kolejny można pominąć część wstępu, zamiast tego można wykonać na zakończenie energizer: dzieci mogą pobawić się w parach w swoje lustrzane odbicia – ja podnoszę prawą rękę i moje „lustro" robi to samo itd. Warto zaznaczyć, że lepiej wychodzi odbicie, gdy robi się ruchy powoli, po chwili zmiana ról. Dodatkowo N. powinien zwrócić uwagę, że jeśli osoba cofa się od "lustra", to tak samo robi "lustrzane odbicie" i na odwrót.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potencjalne problemy:

- zadanie może być szczególnie trudne dla dzieci z dysleksją - warto, aby N. je wspierał podpowiedziami, które jednocześnie może kierować do całej klasy (np. że mogą liczyć kropki zaznaczać sobie lekko ołówkiem i potem dopiero rysować kreskę);
- Warto zaproponować dzieciom, które wcześniej skończyły pokolorowanie rysunków lub dodanie do nich kolejnych elementów.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie

Int-Mat-III.17.1 : dziecko potrafi narysować drugą połowę figury symetrycznej

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Lista załączników:

balon.jpg.jpg

wieża.jpg.jpg

kwadrat.jpg.jpg

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

koło.jpg.jpg
prostokąt.jpg.jpg
samolot.jpg.jpg
rakieta.jpg.jpg
trójkąt.jpg.jpg
motyl.jpg.jpg
zamek.jpg.jpg

28 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: CZYTAMY WYKRESY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Jaka była pogoda w różnych miesiącach oraz kto ile wygrał partii szachów - dzieci uczą się czytania wykresów oraz dodawania i odejmowania w zakresie do 100.

Cele:
- ćwiczenie czytania wykresów;
- ćwiczenie dodawania i odejmowania do 100.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane zadania (w załączniku).

Przebieg:

1. N. opowiada dzieciom o tym, jak się korzysta z wykresów. (5 min)
2. N. rozdaje dzieciom zadania, mówiąc, że teraz będziemy pomagać młodemu szachiście lub zastanawiać się nad pogodą w różnych miesiącach roku. Dzieci pracują samodzielnie - N. może pomiędzy nimi krążyć po sali i w miarę potrzeby pomagać. (18 min)
3. Sprawdzenie wyników (3 min)

Warianty:

Możliwe tematy na burzę mózgów:

1. Dlaczego wartość akcji spada i rośnie - prawo popytu i podaży.
2. Czym różni się inwestowanie w banku od inwestowania w akcje?

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Przedsiębiorczość

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi odczytać informacje z wykresu;
- dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 100.

Lista załączników:

Partie szachów.doc

Jaka była pogoda?.doc

Tytuł zadania: WYZWANIE Z MAPAMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują ćwiczenia zgodnie z przygotowaną przez N. mapą. Uczą się zwracać uwagę na to, co się dzieje dookoła.

Cele:

- rozwijanie kondycji fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności czytania map;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwijanie świadomości przestrzeni oraz uważności na innych.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- słupki;
- hulahop;
- materace;
- skakanki;
- szarfy.

Załączniki do zadania:

- Karty do rozgrzewki;
- Wzór mapy z legendą + przykładowe mapy.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od rozgrzewki. Zadaniem uczniów i uczennic jest zebranie odpowiedniej liczby punktów poprzez wykonywanie ćwiczeń "zadanych" na karteczkach. Dzieci w parach odnajdują karteczki ukryte pod różnymi przedmiotami rozłożonymi po sali gimnastycznej (np. pod słupkami). Każde ćwiczenie w zależności od liczby powtórzeń punktowane jest za 5/3/1 pkt. Dzieci wyszukują na sali karteczki z zadaniami i wykonują ćwiczenia. Poszukują zadań w parach, ale punkty zbierają samodzielnie. Każde dziecko powinno zebrać w sumie, w zależności od poziomu zaawansowania i kondycji grupy, 25, 35 lub 45 pkt (o tym decyduje na początku zajęć N., ale dzieci same mogą też zdecydować o podwyższeniu sobie stopnia trudności zadania). Dzieci samodzielnie zliczają swoje punkty (15 minut);
2. Dzieci pozostają w parach i otrzymują jedną mapę sali gimnastycznej wraz z legendą (można przy tym wytłumaczyć im, czym jest legenda, jeśli jeszcze tego nie wiedzą). Dzieci decydują, kto będzie trzymał mapę, wspólnie znajdują miejsce startu oraz wspólnie wymyślają, jakie zadanie zostało im przypisane. Oboje wykonują wszystkie ćwiczenia. N. zwraca dzieciom uwagę, że wszystkie grupy będą ćwiczyły jednocześnie, powinny więc uważać na siebie nawzajem w czasie wykonywania zadań (np. żeby na siebie nie wpaść) (20 minut);
3. Na zakończenie N. wykonuje z dziećmi kilka ćwiczeń rozciągających. Dzieci wyjmują maty i na matach odpoczywają przez 2-3 minuty. N. zwraca im uwagę, żeby w tym czasie starały się nie rozmawiać, zamknęły oczy i wsłuchały się w swój oddech (5 minut).

Warianty:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- w przypadku większej klasy, w części z mapą dzieci mogą być podzielone na grupy 4-osobowe;
- w przypadku powtórzenia zadania, kiedy dzieci już dobrze poznały system pracy z mapami, mogą same stworzyć takie mapy w parach i dawać sobie nawzajem "do przejścia". Potem N. może zaproponować wywieszenie prac dzieci w klasie;
- mapę warto modyfikować i dodawać kolejne przeszkody i wyzwania;
- jeśli warunki pogodowe na to pozwalają, zadanie można wykonać na boisku lub w parku.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody

Lista załączników:
Przykładowa mapa.jpg
Wzór mapy z legendą.jpg

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Karty do rozgrzewki.docx

Tytuł zadania: ORGANIZUJEMY DZIECIĘCE TARGI NAUKOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice organizują targi naukowe, w trakcie których przedstawiają przeprowadzone przez siebie eksperymenty.

Cele:

- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności współpracy przy okazji wspólnie organizowanego przedsięwzięcia;
- praktyczne przećwiczenie z uczniami i uczennicami umiejętności pisania zaproszeń oraz tworzenia plakatów informacyjnych;
- rozwijanie zdolności uczniów i uczennic obejmujących planowanie zadań oraz przygotowywani przestrzeni pod organizowane przedsięwzięcie;
- ugruntowanie wiedzy uczniów i uczennic poprzez uczenie innych.

Potrzebne materiały:

- komputery.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. proponuje uczniom i uczennicom zorganizowanie wystawy wykonanych przez nich eksperymentów (w ramach zadania Eksperymenty). W trakcie „Dziecięcych targów naukowych" będą mogli opowiedzieć o swoich spostrzeżeniach i wytłumaczyć zwiedzającym, na czym polegały te eksperymenty (5 minut);
2. Uczennice i uczniowie w ramach burzy mózgów zastanawiają się, co będzie im potrzebne do zorganizowania takiego wydarzenia, kogo na niego zaprosić oraz jak całość przygotować. N. zapisuje ich propozycje na tablicy (15 minut);
3. Kiedy powstanie lista zadań do zrobienia, uczniowie i uczennice wraz z N. dzielą się zadaniami: przygotowanie zaproszeń, plakatu informacyjnego, oznaczenia i dekoracji targów [Uwaga! Pewne zadania, jak przygotowanie stanowisk targowych, będą do wykonania przed samym wydarzeniem, należy zwrócić więc uwagę, żeby dzieci mniej więcej równo rozłożyły zadania, np. zaproponować im, żeby sobie nawzajem pomagały, kiedy nie mają nic innego do robienia] (7 minut);
4. Dzieci wykonują swoje zadania. Zaproszenia i plakaty przygotowują korzystając z komputerów i drukarek (mogą też skorzystać ze skanerów, jeżeli jest taka możliwość i potrzeba) (40 minut).

Możliwe kontynuacje:

- *Wydarzenie - targi naukowe.*

Warianty:

- na targi mogą zostać zaproszeni również rodzice. Mogą oni też zostać zaproszeni do współorganizacji targów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Mali naukowcy (nauka)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.8 : dziecko potrafi zredagować życzenia i zaproszenia
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Społ-III.5.1 : dziecko zna prawa ucznia

29 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: SAMOLOTOWE DOŚWIADCZENIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

01:30:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują doświadczenia z samolocikami z papieru. Sprawdzają, jakie rozwiązania konstrukcyjne sprawdzają się najlepiej.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami fizyki;
- rozwijanie umiejętności myślenia naukowego;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w uczenie się;
- zachęcenie uczniów i uczennic do samodzielnego rozwiązywania problemów naukowych.

Potrzebne materiały:

- papier (3 kartki na jedno dziecko);
- linijka;
- taśma maskująca;
- taśma mierząca;
- nożyczki;
- notatnik;
- rzutnik.

Załącznik do zadania:

- plansza do zapisywania wyników prób.

Strony internetowe:

- http://www.amazingpaperairplanes.com/Basic_Dart.html (strona pokazująca podstawową wersję składania samolotu);
- http://www.exploratorium.edu/exploring/paper/airplanes.html
- http://www.grc.nasa.gov/WWW/K-12/UEET/StudentSite/dynamicsofflight.html#forces (angielska strona wyjaśniająca dynamikę lotu);
- zadanie korzysta z pomysłu zaproponowanego na stronie: http://www.sciencebuddies.org.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, jakimi pojazdami można podróżować. Następnie zwraca uwagę na jeden z wymienionych - samolot (jeśli dzieci nie wymieniły go od razu, N. może najpierw spróbować nakierować je na tę odpowiedź). N. pyta, czym jest samolot i jak się w nim

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

podróżuje, czy jest szybki, czy wolny (6 minut);

2. Następnie informuje dzieci, że ich zadaniem będzie stworzenie 3 papierowych samolotów i sprawdzenie, który z nich będzie latał najdalej. Najpierw jednak N. przedstawia im krótką prezentację o tym, dlaczego samoloty latają i kończy prezentację na instrukcji przedstawiającej sposób składania samolotu z papieru (8 minut);
3. Każde z dzieci otrzymuje po kilka kartek papieru (na wypadek jakby w czasie składania coś się nie powiodło). Następnie, każde dziecko składa 3 samoloty, według tego samego schematu. Za pierwszym razem N. krok po kroku może wykonać schemat z dziećmi (te które radzą sobie same, mogą pracować w swoim tempie). Następnie N. podpowiada i pomaga dzieciom przy ich pracy. Zachęca dzieci do pomagania sobie nawzajem (30 minut);
4. N. rozdaje wszystkim dzieciom plansze do zapisywania wyników prób i zwraca dzieciom uwagę, aby oznaczyły swoje samoloty tak, żeby mogły je odróżnić. Następnie dzieli dzieci na grupy 4-5 osobowe (4 minuty);
5. Na korytarzu/sali gimnastycznej/boisku N. wyznacza taśmą maskującą punkt startowy, z którego dzieci będą puszczały samoloty. Linia musi być na tyle długa, aby mogło się przy niej zmieścić co najmniej 5 rzucających na raz (każda grupa ma swój punkt, z którego rzuca). W grupach dzieci na zmianę rzucają i odmierzają odległości, które pokonały samoloty ich kolegów i koleżanek. W ten sposób każde dziecko sprawdza swoje 3 samoloty w trzech próbach. Dzieci zapisują wyniki swoich samolotów na swoich planszach (25 minut);
6. Na zakończenie dzieci w klasie zapisują swoje obserwacje. Samoloty były budowane według tego samego wzoru, ale latały na różną odległość. Czym się różniły? Które elementy budowy samolotu miały największe znaczenie? Swoje spostrzeżenia omawiają w grupach. N. zachęca dzieci do zapamiętania swoich wyników, bo mogą się przydać, gdy ponownie będą wykonywały podobne zadanie (12 minut).

Warianty:

- zadanie można wykonać na zewnątrz, np. na boisku szkolnym, ale w takiej sytuacji pierwszą część zadania (omówienie, stworzenie samolotów) dzieci powinny zrobić w klasie. Warto też zwrócić uwagę na pogodę: wietrzny dzień może uniemożliwić wykonanie zadania na zewnątrz;
- powtarzając zadanie można zaproponować dzieciom sprawdzenie, czy wielkość wpływa na możliwości samolotu. Czy, jeśli dzieci zrobią samolot z większego arkusza papieru (rodzaj papieru powinien pozostać taki sam), to poleci dalej?
- innym problemem, który dzieci mogą rozpatrzyć jest kwestia czy bardziej skomplikowane samoloty latają dalej. Innymi słowy, czy liczba zgięć wpływa na to, jaką odległość pokona samolot;
- dzieci mogą też porównywać, jak będą się zachowywały samoloty złożone z różnych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

rodzajów papieru (papieru do drukarek, papieru technicznego, gazety). Wielkość papieru i projekt, według którego będzie zbudowany samolot, powinny być takie same;

- **wersja dla zaawansowanych** (ćwicząca umiejętność mierzenia i liczenia): N. proponuje dzieciom stworzenie trudniejszych samolotów (np. http://www.kmo.org.pl/scenariusze/128). Tak samo jak wcześniej dzieci mierzą, które samoloty potrafią zalecieć dalej. Porównują swoje wyniki.

Zakresy przedmiotowe:
Przyroda
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:
Mali naukowcy (nauka)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia
Int-Tech-III.2.1 : dziecko potrafi rozpoznać rodzaje maszyn i urządzeń transportowych z podziałem na samochody, statki i samoloty
Int-Tech-III.2.3 : dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.3.1 : dziecko potrafi określić cechy użytkowe, ekonomiczne i estetyczne urządzeń technicznych
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
Materiał - doświadczalne samoloty.pdf

Tytuł zadania: POZAMIENIANY SZYK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci w parach zastanawiają się, jak poprawić załączone historie, jak zmienić kolejność

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wyrazów w zdaniu, żeby była prawidłowa. Następnie dzieci ilustrują historyjki, łączą się z innymi parami i nawzajem weryfikują poprawność wykonania zadania.

Cele:

- kształtowanie umiejętności poprawnego tworzenia zdań;
- ćwiczenie spostrzegawczości i koncentracji;
- rozwijanie wiedzy przyrodniczej.

Potrzebne materiały:

- załącznik do zadania;
- kredki.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom, na czym polega poprawny szyk wyrazów w zdaniu. Podaje przykłady zdań poprawnych i niepoprawnych. Wymyśla kilka zdań z błędnym szykiem wyrazów i zapisuje je na tablicy. Zaprasza dzieci do poprawienia zdań, np:
    - Po Wiśle turystów wiozący statek płynie.
    - Znam chłopca, który marzy o świata wyprawie dookoła.
    - Na placu zabaw naszym można zauważyć kilka rudych wiewióreczek.
    - Mój brat jeździć najbardziej lubi na deskorolce. (15 minut)
2. N. łączy dzieci w pary. N. rozdaje dzieciom krótkie teksty i prosi o ich spokojne przeczytanie, a następnie poprawienie tak, żeby szyk wyrazów się zgadzał. (15 minut)
3. Następnie N. prosi dzieci w parach, żeby narysowały historię, o której czytały. (15 minut)
4. Pary łączą się w czwórki. Czytają sobie nawzajem historię, sprawdzają poprawność i pokazują rysunkowe historie. N. podchodzi do poszczególnych grup i weryfikuje poprawność wykonania zadań. (15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Przyroda

Metody:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
W grupach
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.14.3 : dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

Lista załączników:
Szyk wyrazow historie.docx

Tytuł zadania: UZUPEŁNIAMY WYKRESY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci uzupełniają wykresy liczbowe.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pracy z wykresami

Potrzebne materiały:

- wydruk zadań z załącznika

Przebieg:

1. N, wprowadza dzieci w temat oraz wyjaśnia im, jaki jest cel zadania. Przypomina, że dzieci już poznawały wcześniej wykresy. Wraz z dziećmi szuka odpowiedzi, kiedy umiejętność czytania wykresów może się przydać (5 minut);
2. Dzieci rozwiązują zadania (10 minut);
3. Dzieci w parach sprawdzają sobie nawzajem zadania (8 minut);
4. Sprawdzenie zadań z N. (2 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:
Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi odczytywać informacje z prostych wykresów.

Lista załączników:
Uzupełniamy wykresy.pdf

30 - Koniec narracji "Mali naukowcy i naukowczynie" - 30 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: WIELKOŚĆ PLIKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, czym jest pamięć komputera i czym się różni wielkość różnych plików tekstowych.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z takimi pojęciami jak: pamięć, bajt, kilobajt, megabajt

Potrzebne materiały:
- komputery.

Załącznik do zadania:
- karta obserwacji komputera.

Przebieg:
1. N. wprowadza dzieci w zadanie zwracając uwagę, że obecnie naukowcy dużo pracują na komputerach, zapisując na nich wszystkie najważniejsze informacje, ale jak to się dzieje, że rzeczy, które naukowcy zapisują w komputerach tam zostają? Dzieci mają czas na wykazanie swojej wiedzy na temat komputerów. Jeśli grupa jest zaawansowana, N. może zadać kilka dodatkowych pytań: Czy na komputerze można zapisać dowolną liczbę plików? Co wpływa na to, ile plików można zmieścić na komputerze? Jak mierzy się tę wielkość (10 minut);
2. Podsumowując, dzieci z N. powinny dojść do konkluzji, że komputery mają ograniczoną "pamięć" w postaci dysku twardego. Jego pojemność mierzy się zwykle w gigabajtach. Taki dysk potrafi przechowywać wtedy bardzo dużo zdjęć, filmów, prezentacji i plików tekstowych. A jeśli chodzi o pliki tekstowe... Zadaniem dzieci będzie sprawdzenie, jak się będzie zmieniała wielkość pliku tekstowego w zależności od tego, ile w nim zapiszą (7 minut);
3. Dzieci otwierają dwa pliki tekstowe: jeden załączony do zadania - to będzie ich karta obserwacji oraz drugi - nowy plik tekstowy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Pierwszym zadaniem jest po prostu zapisanie pliku wybraną nazwą. Następnie dzieci muszą sprawdzić, jaka jest "waga" zapisanego pliku i zapisują w karcie obserwacji;
- Drugim zadaniem jest wpisanie jednego pełnego zdania jakie tylko sobie dzieci wymyślą. Zdanie powinno mieć przynajmniej 5 słów. Ponownie plik trzeba zapisać i sprawdzić jego rozmiar oraz zapisać w karcie obserwacji;
- Trzecim zadaniem jest napisanie całego akapitu tekstu. Dzieci powinny napisać ok. 8 zdań. Ponownie zapisują plik i sprawdzają jego rozmiar;
- Następnym zadaniem jest wklejenie obrazka do tekstu. Dzieci mogą wybrać rysunek z internetu lub plik, który mają akurat na dysku. W razie potrzeby N. tłumaczy dzieciom, w jaki sposób to zrobić. Ponownie plik trzeba zapisać i sprawdzić jego rozmiar oraz zapisać w karcie obserwacji;
- Piątym zadaniem jest wyrzucenie obrazka z tekstu (klawisz delete). Ponownie plik trzeba zapisać i sprawdzić jego rozmiar oraz zapisać w karcie obserwacji;
- Szóstym zadaniem jest zmiana czcionki na taką, która podoba się danemu dziecku. Ponownie plik trzeba zapisać i sprawdzić jego rozmiar oraz zapisać w karcie obserwacji (25 minut);

4. Na koniec dzieci podsumowują wyniki swojej pracy. Kiedy najbardziej powiększył się plik? W jakiej jednostce zapisana została wielkość tych plików? Czy po usunięciu obrazka plik zmniejszył się o tyle samo, co powiększył, kiedy dodano obrazek? (7 minut).

Warianty:

- można wyznaczyć dzieciom do opisania temat związany z omawianą lekturą lub narracją.

Potencjalne problemy:

- dzieci, które nigdy wcześniej tego nie robiły, mogą mieć problem ze sprawdzeniem wielkości pliku, warto im wówczas pokazać przed zadaniem, że konieczne jest wejście do folderu, w którym znajduje się plik, kliknięcie prawym przyciskiem myszki i wybranie opcji "właściwości", tam wskazany jest rozmiar pliku w przypadku pliku tekstowego podany w kilobajtach (ta procedura może się nieznacznie różnić między różnymi systemami operacyjnymi).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Samodzielny

Ścieżki:
Mali naukowcy (nauka)

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej

Lista załączników:
Karta obserwacji pliku.docx

Tytuł zadania: DLACZEGO STARE GRY MAJĄ MAŁO DETALI?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
01:05:00

Streszczenie:
Dzieci przyglądają się postaciom ze starszych i nowszych gier i zastanawiają dlaczego w starszych grach postaci były mniej szczegółowo rysowane.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciami graficznymi: „rozdzielczość", „piksel";
- stworzenie uczniom i uczennicom okazji do pracy w edytorze grafiki;
- umożliwienie uczniom i uczennicom samodzielnego znalezienia odpowiedzi na zadane pytanie.

Potrzebne materiały:
- komputery;
- przykłady grafiki w grach na przestrzeni lat (np. postać Mario w serii gier, która ewoluowała od prostej do bardziej złożonej figurki).

Linki:
- przykład starszej gry: http://www.youtube.com/watch?v=PsC0zIhWNww;
- przykład nowszej gry: http://www.youtube.com/watch?v=GCfpGdsIoOg

Przebieg:
1. Uczniowie i uczennice zostają wprowadzeni w temat zajęć: grafikę komputerową. Dlaczego obecne gry mają więcej detali i wydają się wyglądać lepiej? (Dzieciom pokazane zostaje kilka przykładów). Uczniowie i uczennice proponują swoje odpowiedzi, N. zapisuje je na tablicy (15 minut);
2. Zadaniem uczniów i uczennic jest stworzenie dwóch rysunków domku na kartce w kratkę. Pierwszy powinien się mieścić na obszarze 5x5 kratek, drugi na obszarze 12x12 kratek i powinny być zbudowane z pełnych zamalowanych kratek (nie mogą być zamalowane kawałki czy połówki kratek) (30 minut);
3. N. pyta dzieci: który rysunek był łatwiejszy do zrobienia, a który trudniejszy? Który ma więcej, a który mniej szczegółów? Teraz uczniowie i uczennice włączają edytory graficzne i powiększają wybrany przez siebie rysunek wielokrotnie. Widzą piksele, z których składa się obraz wyświetlany na monitorze. Rozdzielczość określa liczbę pikseli (jak liczba kratek na kartce w kratce) obrazu wyświetlanych na ekranie w bieżącym trybie pracy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

monitora komputerowego (albo telewizora). (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Plast-III.1.2 : dziecko wie, że może uczestniczyć w życiu kulturalnym środowisk swojej przynależności kulturowej
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych

Tytuł zadania: CZYTAMY WYKRESY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Jaka była pogoda w różnych miesiącach oraz kto ile wygrał partii szachów - dzieci uczą się czytania wykresów oraz dodawania i odejmowania w zakresie do 100.

Cele:
- ćwiczenie czytania wykresów;
- ćwiczenie dodawania i odejmowania do 100.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane zadania (w załączniku).

Przebieg:
1. N. opowiada dzieciom o tym, jak się korzysta z wykresów. (5 min)
2. N. rozdaje dzieciom zadania, mówiąc, że teraz będziemy pomagać młodemu szachiście lub zastanawiać się nad pogodą w różnych miesiącach roku. Dzieci pracują samodzielnie - N. może pomiędzy nimi krążyć po sali i w miarę potrzeby pomagać. (18 min)
3. Sprawdzenie wyników (3 min)

Warianty:
Możliwe tematy na burzę mózgów:

1. Dlaczego wartość akcji spada i rośnie - prawo popytu i podaży.
2. Czym różni się inwestowanie w banku od inwestowania w akcje?

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przedsiębiorczość

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:
Burza mózgów

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi odczytać informacje z wykresu;
- dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 100.

Lista załączników:
Partie szachów.doc
Jaka była pogoda?.doc

Tytuł zadania: WYZWANIE Z MAPAMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia zgodnie z przygotowaną przez N. mapą. Uczą się zwracać uwagę na to, co się dzieje dookoła.

Cele:
- rozwijanie kondycji fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności czytania map;
- rozwijanie świadomości przestrzeni oraz uważności na innych.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- słupki;
- hulahop;
- materace;
- skakanki;
- szarfy.

Załączniki do zadania:
- Karty do rozgrzewki;
- Wzór mapy z legendą + przykładowe mapy.

Przebieg:
1. N. rozpoczyna zajęcia od rozgrzewki. Zadaniem uczniów i uczennic jest zebranie odpowiedniej liczby punktów poprzez wykonywanie ćwiczeń "zadanych" na karteczkach. Dzieci w parach odnajdują karteczki ukryte pod różnymi przedmiotami rozłożonymi po sali gimnastycznej (np. pod słupkami). Każde ćwiczenie w zależności od liczby powtórzeń punktowane jest za 5/3/1 pkt. Dzieci wyszukują na sali karteczki z zadaniami i wykonują ćwiczenia. Poszukują zadań w parach, ale punkty zbierają samodzielnie. Każde dziecko

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

powinno zebrać w sumie, w zależności od poziomu zaawansowania i kondycji grupy, 25, 35 lub 45 pkt (o tym decyduje na początku zajęć N., ale dzieci same mogą też zdecydować o podwyższeniu sobie stopnia trudności zadania). Dzieci samodzielnie zliczają swoje punkty (15 minut);

2. Dzieci pozostają w parach i otrzymują jedną mapę sali gimnastycznej wraz z legendą (można przy tym wytłumaczyć im, czym jest legenda, jeśli jeszcze tego nie wiedzą). Dzieci decydują, kto będzie trzymał mapę, wspólnie znajdują miejsce startu oraz wspólnie wymyślają, jakie zadanie zostało im przypisane. Oboje wykonują wszystkie ćwiczenia. N. zwraca dzieciom uwagę, że wszystkie grupy będą ćwiczyły jednocześnie, powinny więc uważać na siebie nawzajem w czasie wykonywania zadań (np. żeby na siebie nie wpaść) (20 minut);
3. Na zakończenie N. wykonuje z dziećmi kilka ćwiczeń rozciągających. Dzieci wyjmują maty i na matach odpoczywają przez 2-3 minuty. N. zwraca im uwagę, żeby w tym czasie starały się nie rozmawiać, zamknęły oczy i wsłuchały się w swój oddech (5 minut).

Warianty:

- w przypadku większej klasy, w części z mapą dzieci mogą być podzielone na grupy 4-osobowe;
- w przypadku powtórzenia zadania, kiedy dzieci już dobrze poznały system pracy z mapami, mogą same stworzyć takie mapy w parach i dawać sobie nawzajem "do przejścia". Potem N. może zaproponować wywieszenie prac dzieci w klasie;
- mapę warto modyfikować i dodawać kolejne przeszkody i wyzwania;
- jeśli warunki pogodowe na to pozwalają, zadanie można wykonać na boisku lub w parku.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody

Lista załączników:
Przykładowa mapa.jpg
Wzór mapy z legendą.jpg
Karty do rozgrzewki.docx

31 - Początek narracji "Na zamku" - 31 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: BURZA PYTAŃ II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:15:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Burza pytań polega na organizowaniu krótkich sesji poświęconych nieskrępowanemu zadawaniu pytań przez dzieci na określony temat w celu wzbudzenia ciekawości nowym tematem. Burza pytań jest analogicznym rozwiązaniem do burzy mózgów.

Cele:

- wzbudzenie zainteresowania i ciekawości dowolnym tematem;
- przełamywanie sztywnych nastawień wobec tematu;
- rozwijanie umiejętności zadawania pytań.

Potrzebne materiały:

- materiał związany z tematem lekcji ("na żywo" lub w formie prezentacji, zdjęcia itp.).

Przebieg:

Zadanie może być przeprowadzone przed wprowadzeniem nowego tematu.

Podstawowe zasady:

- im więcej pytań, tym lepiej (ilość rodzi jakość); nie wolno krytykować innych uczestników ani dopytywać, dlaczego ktoś zadał jakieś pytanie (co może być zinterpretowane jako wyrażona nie wprost krytyka);
- dobrze jest inspirować się pytaniami zgłoszonymi przez uczestników;
- im bardziej niezwykłe i nieoczekiwane pytanie, tym lepiej.

1. N. pokazujedzieciom przedmiot związany z nowo wprowadzanym tematem (na żywo lub w formie zdjęć,prezentacji) i/lub mówi dzieciom „hasło przedmiotowe” związane z narracją i zapisuje je na tablicy (3 minuty);
2. N.prosi dzieci, żeby zastanowiły się, czego chciałyby się dowiedzieć na tematprezentowanego obiektu i zgłosiły swoje pytania, zaznacza przy tym jakie są zasady "burzy pytań" (2 minuty);
3. N. zapisuje wszystkiepytania dzieci na tablicy. Zachęca wszystkich uczniów i uczennice do udziału w zadaniu. N. na koniec możedopisać własne pytania (10 minut);
4. Uwaga! N. w trakcie trwanianarracji lub danego tematu powinien spróbować odpowiedzieć na wszystkie przedstawione przez dzieci pytania lub wspólnie z dziećmi poszukać na nie odpowiedzi (wprzeciwnym wypadku ćwiczenie to stanie się demotywatorem dla dzieci). Natomiast nie musi udzielić odpowiedzi od razu. Może pytania np. wywiesić na tablicy i z czasem zdejmować, kiedy pojawią się odpowiedzi.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- zadanie można wprowadzić w trakcie trwania narracji, tematu.
- dzieci mają już wtedy pewną wiedzę na dany temat, a burza pytań może prowadzić do znacznego jej pogłębienia. Zadanie można wykonywać w ramach wszystkich przedmiotów.
- **proponowane tematy:**
  - muzyka (dzień 77 I semestr klasa III);
  - kolory lub obrazy (dzień 2 II semestr klasa III);
  - naukowcy lub eksperymenty (dzień 16 II semestr klasa III);
  - średniowiecze (dzień 31 II semestr klasa III);
  - odkrywcy lub kontynenty (dzień 76 II semestr klasa III).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Burza pytań

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi

Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji

Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: KOZŁUJĄCY ZBIERACZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą kozłowanie piłką koszykową podczas różnego typu zabaw i gier.

Cele:
- rozwijanie koordynacji ruchowej;
- rozwijanie kreatywności;
- rozwijanie współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- piłki do koszykówki;
- różnego typu pomoce do wychowania fizycznego.

Przebieg:
1. N. przeprowadza wraz z dziećmi rozgrzewkę, w ramach której ćwiczy wraz z dziećmi kozłowanie piłki do koszykówki (10 minut);
2. Następnie dzieli dzieci na kilka grup. Na środku sali umieszcza różnego typu przyrządy i rzeczy (szarfy, hula hop, paliki, krążki, zeszyty itp.). Dzieci mają za zadanie przynieść jak najwięcej przedmiotów leżących na sali, kozłując przy tym cały czas piłkę. Na znak N. pierwsze dziecko z każdej grupy rusza zdobyć przedmiot. Po powrocie następuje zamiana

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

(10 minut);

3. Ze zdobytych przedmiotów każda grupa buduje tor przeszkód. Dzieci mają za zadanie po kolei przejść swój tor jak najszybciej. Nie mogą przy tym pominąć żadnego z przedmiotów. (10 minut);
4. Dzieci wraz z N. wykonują ćwiczenia rozluźniające np.:
    - Zabawa „Zatrzymanie konia". Dzieci siedzą na ławeczce – szarfa przełożona przez szczebel drabinki na wysokości klatki piersiowej siedzącego dziecka. Dzieci naśladują dżokeja – zatrzymują konia ciągnąc lejce /koniec szarfy/ i pociągają w tył;
    - Zabawa „Przesuwanie poduszki". W chodzie na kolanach wypinając „pupę" – przesuwanie przed sobą głową piłki lekarskiej 1 kg. Piłkę należy przesuwać tak daleko, aby brzuch prawie dotykał do podłogi. Potem dzieci robią krok w przód i dalej posuwają swoją poduszkę. W pozycji wyjściowej klatka piersiowa prawie dotyka do podłogi.(10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych

Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody

Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: ZAMKI ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
N. pokazuje prezentacje zamków. Dzieci tworzą inspirowane nimi prace plastyczne. Następnie tną swoje prace na kawałki, tworząc w ten sposób układanki - którymi będą się bawić ich koledzy. Dzieci omawiają cechy charakterystyczne zamków.

Cele:
- rozwijanie umiejętności plastycznych;
- rozwijanie umiejętności analitycznych;
- wprowadzenie do historii architektury.

Potrzebne materiały:
- Rzutnik, komputer;
- Materiały plastyczne;
- Prezentacja;
- Najlepiej jeśli N. będzie miał jedną wydrukowaną wersję prezentacji w kolorze. Dzięki temu dzieci będą mogły podejść w trakcie tworzenia własnego zamku do tej prezentacji i zainspirować się widzianym wcześniej zamkiem.

Przebieg:
1. N. pokazuje prezentację zamków świata. (10 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. Dzieci wykonują własne prace plastyczne, inspirowane tematyką zamków (35 min)
3. Omówienie prac - Jakie elementy znalazły się we wszystkich pracach? Co jest charakterystycznego w zamku? Co kiedyś się działo w zamkach? Co jest w nich dzisiaj? Dlaczego ludzie nie mieszkają już w zamkach? (15 min)
4. Dzieci z obrazków robią "puzzle" - obrazek należy pociąć na kawałki i dać drugiej osobie do ułożenia. Obrazek nie powinien być pocięty na zbyt małe części. (20 min)
5. N. podsumowuje temat. Wyjaśnia znaczenie zamków w średniowieczu oraz jaka jest różnica między zamkiem a pałacem:
    - zamek to samodzielne dzieło obronne o zabudowie zwartej, powstałe w okresie średniowiecza, łączące dominującą funkcję obronną z mieszkalną i gospodarczą. Zamek przystosowany był do obrony zamkniętym obwodem obronnym;
    - pałac to reprezentacyjna budowla mieszkalna pozbawiona cech obronnych (np. Pałac w Wilanowie). (10 min).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda twórczego rozwiązywania problemów
Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Lista załączników:
Zamki swiata.pdf

32 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: TWORZYMY SKOJARZENIA - RYCERZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą gwiazdę skojarzeń do słowa rycerz. Dzieci pracują w grupach 5 osobowych. Zadaniem dzieci jest stworzenia gwiazdy, która będzie miała jak najwięcej ramion. Następnie grupy na forum prezentują wyniki swoich prac.

Cele:
- wprowadzenie dzieci do narracji "Na zamku";
- rozbudzanie zainteresowania tematyką związaną z narracją;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- uświadomienie dzieciom wiedzy, którą już posiadają;
- rozszerzanie słownictwa;
- rozwijanie współpracy w grupach;
- ćwiczenie wystąpień publicznych;
- rozwijanie twórczego myślenia.

Potrzebne materiały:

- duże kartki papieru - najlepiej A2. Na kartkach dzieci tworzą gwiazdy skojarzeń do słowa rycerz;
- kartki wieszane są następnie w klasie i w trakcie trwania narracji, N. odwołuje się do nich, być może dzieci będą mogły uzupełnić skojarzenia o nową wiedzę.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 5 osobowe. Zadanie dzieci jest wymyślenie jak największej liczby skojarzeń do słowa rycerz. Dzieci zapisują w grupach swoje skojarzenia. (15 minut)
2. Następnie dzieci na forum prezentują wyniki pracy w grupach. (15 minut)

Możliwe kontynuacje:

Podczas trwania narracji N. odwołuje się do skojarzeń dzieci, uzupełnia i rozwija je.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Łańcuch skojarzeń

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu
Int-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - NA ZAMKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się ortografii, przepisując zdania związane z tematyką zamkową. Dzieci najpierw widzą zdanie wyświetlone na rzutniku połączone z ładnym obrazem, mogą je przeczytać i

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zapoznać się z pisownią poszczególnych słów. Następnie zadaniem dzieci jest napisanie zdania w swoim zeszycie z pamięci. Po zakończeniu dzieci mogą samodzielnie sprawdzić poprawność zadania, na rzutniku N. ponownie wyświetla zdania.

Cele:

- nauka poprawnej pisowni ortograficznej;
- wykształcenie spostrzegawczości ortograficznej;
- wykształcenie umiejętności sprawdzania własnych tekstów.

Potrzebne materiały:

- rzutnik/ tablica multimedialna;
- prezentacja (załącznik).

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom zasady zadania i wyjaśnia cele (nauka poprawnej pisowni). (5 min)
2. N. pokazuje na rzutniku prezentację. Zadaniem dzieci jest spokojne przeczytanie zdania, które jest pod zdjęciem na prezentacji (ok. 1 min). Następnie N. przełącza na kolejny slajd, na którym jest to samo zdjęcie, ale nie ma tekstu i prosi dzieci o napisanie zdania w zeszycie. Jeśli dzieci mają problem z przypomnieniem sobie treści zdania, N. odczytuje im to zdanie, przypominając je. Celem tego ćwiczenia jest nauka poprawnej pisowni, a nie pisanie z pamięci, więc warto, żeby N. przy slajdzie, na którym nie ma tekstu dodatkowo go przypomniał. (20 min)
3. Po napisaniu wszystkich zdań N. wyświetla ponownie slajdy z napisanymi zdaniami. Zadaniem dzieci jest sprawdzenie poprawności wykonania zadania. N. prosi przy każdym zdaniu, żeby dzieci po kolei sprawdzały poszczególne wyrazy i ewentualnie poprawiały błędy. (12-15 min)
4. Na koniec N. prosi, żeby każde dziecko popatrzyło i sprawdziło, ile błędów zrobiło, w których wyrazach pojawiły się błędy. N. może poprosić, żeby dzieci napisały jeszcze raz wyrazy, w których popełniły błąd. Najlepiej, jeśli dzieci napiszą wyrazy bez patrzenia na nie i potem sprawdzą ze wzorem. (5 min)

Warianty:

- dzieci mogą wymienić się w parach swoimi zdaniami i sprawdzić je sobie nawzajem.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu
Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Społ-III.7.1 : dziecko zna symbole narodowe
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne

Lista załączników:
Na zamku.pdf
Na zamku wersja edytowalna.pptx

Tytuł zadania: ZAKRYJ TO! (GRA W MNOŻENIE) KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci grając w grę dydaktyczną utrwalają znajomość tabliczki mnożenia oraz mnożenie razy 1 i 0.

Cele:
- utrwalenie umiejętności mnożenia w drugiej, trzeciej i czwartej ćwiartce;
- utrwalenie umiejętności mnożenia przez 1 i 0;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "zakryj to! 0, 1, 2 lub 3" - jeden wydruk na 2 osoby;
- nożyczki;

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że będą dziś grać w grę, opierającą się na mnożeniu. Dzieci dobierają się w pary. Każda z nich otrzymuje jeden egzemplarz gry. Dzieci mają za zadanie wyciąć karty do gry, potasować je i ułożyć zakryte obok planszy (5 minut);
2. N. tłumaczy dzieciom zasady gry i w razie potrzeby demonstruje na przykładzie (5 minut);

Zasady gry
Gracze na zmianę dobierają karty z stosu. Po dobraniu karty należy wpisać znajdującą się na niej liczbę w odpowiednie miejsce na planszy gracza (np. jeśli dobrał liczbę 12, to może umieścić ją na polu 4 x 3). W przypadku błędnego umieszczenia liczby gracz traci aktualną kolejkę. Karty

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

mogą zawierać liczby, których nie można umieścić na planszy (należy je odrzucić i dobrać następną). Gra toczy się do momentu wyczerpania kart. Wygrywa gracz, który ma więcej zapełnionych pól na planszy.

3. Dzieci grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich poczynania (15 minut);
4. Podsumowanie. Dzieci wypowiadają się, co im się podobało, co sprawiało im trudności (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Lista załączników:
Zakryj to (klasa III) 0.pdf
Zakryj to (klasa III) 1.pdf
Zakryj to (klasa III) 2.pdf
Zakryj to (klasa III) 3.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz przygotowują się do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (minisiatkówkę, unihokej, piłkę nożną, minikoszykówkę).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- rozwijanie umiejętności rzutów do kosza;
- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;
- piłki lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia mające na celu udoskonalenie ich umiejętności rywalizowania podczas wybranej gry drużynowej (minisiatkówka, piłka nożna, unihokej, palant, ringo), minikoszykówka (15 minut);
3. Dzieci wykonują wybraną przez N. lub przez siebie grę drużynową związaną z ćwiczoną grą drużynową. (10 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.
- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Warianty:

- **w ramach narracji "Zdobywamy kosmos":** N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci lecący w kosmos muszą umieć ze sobą współpracować. Gry zespołowe również opierają się na współpracy i ją rozwijają.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

33 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: TURNIEJ RYCERSKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
N. dzieli klasę na 4 drużyny rycerskie, które biorą udział w turnieju rycerskim.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic z zakresu historii średniowiecza;
- integracja grupy klasowej.

Potrzebne materiały:

- kartony, z których dzieci będą mogły wycinać miecze, tarcze, pasy rycerskie;
- farby do malowania, ozdoby;
- łyżki stołowe (od zupy) - 4 sztuki;
- ładny, ozdobny koralik, który będzie imitował klejnot - 4 sztuki;
- ławeczka do równoważni;
- lina;
- piłki tenisowe - 4 sztuki
- ringo - 4 sztuki
- pałki/kijki do łapania ringo - 4 sztuki

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na 4 drużyny rycerskie. Celem każdej drużyny jest zdobycie jak największej liczby punktów w turnieju. W niektórych konkurencjach będzie brała udział cała drużyna, a w niektórych drużyna będzie wystawiała zawodnika, który będzie ich reprezentantem. Przed każdą konkurencją wszystkie drużyny dowiadują się, jakie stoi przed nimi zadanie, dopiero po tym, gdy wysłuchają zadania, decydują, kto z drużyny będzie ich reprezentantem. Drużyny muszą pamiętać, że każdy członek drużyny musi raz reprezentować zespół. N. przypomina o zasadach fair-play i o zasadzie rycerskości.

Konkurencja 1
Każda drużyna ma przygotować sobie swoje stroje rycerskie. Dla każdego członka ma być zrobiony przynajmniej jeden atrybut (miecz, tarcza, pas rycerski lub hełm). Dzieci mają to sobie wyciąć z kartonu i je ozdobić. Mają na to 30 minut.

Konkurencja 2
Zanieś księżniczce klejnot
W tej zabawie rycerze muszą przenieść klejnot (koralik), który zostaje położony na mieczu (łyżce od zupy). Dla utrudnienia rycerze idą przez tor przeszkód - po ławeczce do równoważni/ lub po schodach/ lub po linie. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza dotrze do księżniczki.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Konkurencja 3
Przeprawa przez rzekę (zabawa w parach) Wprowadzenie N.:
Podczas dalekiej podróży dwaj rycerze spotykają się na dwóch przeciwnych krańcach rzeki. Muszą pokonać wąski mosteczek, idą po nim równocześnie, ale przecież w przeciwnym kierunku. Co zrobią kiedy się spotkają? Na pewno sobie poradzą...
Na podłodze każda para dzieci rozciąga pomiędzy sobą skakankę lub ławeczkę do równoważni. Rycerze (dzieci) w jednym czasie zaczynają iść po skakance w przeciwnych kierunkach. Kiedy się spotkają, muszą się minąć, ktoś ustąpi pierwszeństwa, może ktoś cofnie się z drogi lub pomoże przejść drugiej osobie itp. N. sugeruje dzieciom, żeby podczas tej zabawy używali zwrotów grzecznościowych typu: proszę, dziękuję, przepraszam itp..

Konkurencja 4
Rzut w dal
Rycerze, którzy decydują się na udział w tej konkurencji mają za zadanie rzucić piłeczką tenisową jak najdalej - punkt dla drużyny, której rycerz rzuci piłką jak najdalej.

Konkurencja 5
Rycerze mają za zadanie stanąć do walki w konnych zaprzęgach. Dwóch zawodników z każdej drużyny, jeden wciela się w rolę konia, drugi w rolę jeźdźca. Zaprzęg trzyma się szarfą - szarfa trzymana w rękach (dla bezpieczeństwa). Zasada - jeździec nie może wyprzedzić konia. Jeśli szarfa zostanie wypuszczona z rąk - to tak jakby jeździec spadł z konia. Zawodnicy odpadają z konkurencji. Punkt zdobywa drużyna, która pierwsza dobiegnie na metę (60 metrów - dystans).

Konkurencja 6
Rycerze mają rzucić ringiem do celu.

Konkurencja 7
Rycerz z każdej drużyny ma zaśpiewać piosenkę wybraną wspólnie z drużyną. Każda drużyna wystawia rycerza, który śpiewa zwrotki, a wspólnie z drużyną śpiewa refren. Która drużyna zaśpiewa najładniej i się nie pomyli, dostaje punkt.

N. ogłasza zwycięską drużynę.
N. gratuluje wszystkim uczestnikom.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Muzyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.8.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci utrwalają umiejętności matematyczne, rozwiązując wyzwania stawiane przed nimi w toku zapoznawania się z bajką matematyczną.

Cele:
- utrwalenie umiejętności matematycznych z danego zakresu;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami rozwiązywania tekstowych zadań matematycznych;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności zapisywania w formie działania określonych opisów;
- rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:
- przygotowany tekst bajki matematycznej (odpowiedni do omawianego materiału);
- przygotowane karty pracy dla uczniów i uczennic.

Przebieg:
1. N. przypomina z uczniami i uczennicami materiał matematyczny, z którym wcześniej się zapoznali (5 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. N. rozdaje dzieciom materiał tekstowy. Wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel zadania (rozwijanie umiejętności zapisywania liczbowego zadań tekstowych i ich rozwiązywania w oparciu o poznane działania oraz rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania). Jeżeli zadanie tego wymaga, N. zaczyna "opowiadać" dzieciom bajkę, która została zawarta na materiale dla niego specjalnie przygotowanym (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice rozwiązują zadania matematyczne. Na koniec N. omawia z dziećmi temat w oparciu o tekst bajki (30 minut);
4. W kręgu dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi. N. omawia z dziećmi ewentualne problemy związane z rozwiązywaniem zadań tekstowych. Następnie dzieci opowiadają, co im się podobało w bajce oraz jaki może być jej ciąg dalszy (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka
Język polski

Metody:
Opowiadanie
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.15.2 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów - zarówno wyświetlających cyfry, jak i tych ze wskazówkami
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są ograniczone
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu

Lista załączników:
Skarb piratów do 80.docx
W poszukiwaniu pirackiego skarbu dodawanie do 20 z 3 zmiennymi.pdf
Bajka o Midasie dodawanie do 20.pdf
Przeprowadzka królewny do 60.docx
Wyścigi samochodowe do 100.docx
Odejmowanie liczb do 20 - centrum handlowe.docx
Bajka o żabach dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych.pdf

Tytuł zadania: NASZ TANIEC

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się tworzyć ilustracje ruchowe oraz wykonywać zaplanowaną choreografię w takt wybranej muzyki.

Cele:
- rozwijanie koordynacji ruchowej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności tanecznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie pamięci ruchowej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- odtwarzacz muzyczny;
- przygotowana energiczna muzyka, np. Survivor - Eye Of The Tiger, Król Lew Feat. Timon i Pumba - Hakuna Matata, Michael Franti and Spearhead - The Sound of Sunshine
- kamera (na potrzeby ewaluacji tańca dzieci);
- instrumenty: tamburyno, grzechotka itp.;
- przygotowana wcześniej lista:
    - czasowników np. złościć się, smucić się, czekać, drżeć, szukać, zastanawiać się itp.
    - przykładowych sytuacji, np. wycieczka, obiad rodzinny, zakupy, zabawa z przyjaciółmi, odpoczynek.

Przebieg:
1. N. wyjaśnia dzieciom cel lekcji: nauczą się ciałem przekazywać myśli i emocje, następnie nauczą się prostej choreografii, którą zatańczą do wybranej przez siebie muzyki;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. N. rozdaje dzieciom różne dostępne instrumenty. Następnie zadaniem dzieci jest tworzenie ilustracji ruchowych według wystukiwanego przez siebie taktu do:
    - wypowiedzianych przez N. czasowników (np. "N. mówi: "smucić się". Zadaniem dzieci jest wystukiwanie/wygrywanie rytmu, który kojarzy im się ze smutkiem, jednocześnie poruszając się w taki sposób, który dla nich jest odzwierciedleniem smucenia się");
    - opisanych przez N. sytuacji - mogą to być dłuższe opisy, wymagające zmian tempa (7 minut);
3. Następnie N. wraz z uczniami i uczennicami wykonuje kilka prostych ćwiczeń rozgrzewających na mięśnie nóg i ramion: pajacyki, skip A, skip C, krążenia stóp, krążenia bioder, krążenia ramion, podskoki w miejscu, skłony i skrętoskłony (4 minuty);
4. N. przedstawia dzieciom choreografię, którą ćwiczy z nimi "na sucho":
    - 4 kroki do przodu + klaśnięcie na 4 + 4 kroki do tyłu + klaśnięcie na 4 (x8);
    - krok w prawo i dostawienie nogi prawej dwa razy + krok w lewo i dostawienie nogi prawej dwa razy (x8);
    - cztery obroty w prawo + cztery obroty w lewo (x8). (10 minut);
5. Dzieci wraz z pomocą N. odtwarzają choreografię dwa razy. Za drugim razem, jeśli jest to możliwe, N. filmuje ich taniec (10 minut);
6. Na koniec dzieci, kończąc zajęcia ruchowo-fizyczne, mogą zatańczyć i odegrać na wybranych instrumentach radosny taniec pełen energii (5 minut);
7. Jako podsumowanie N. włącza dzieciom nagrany film. Dzieci mają okazję do podzielenia się swoimi obserwacjami i uwagami co do tańca.

Warianty:

- z czasem i rozwinięciem się zaawansowania ruchowego uczniów i uczennic warto dodać nowe elementy tańca, np. ruchy bioder, dodatkowe ruchy rąk itp.;
- kiedy dzieci już lepiej poznały poszczególne instrumenty, można im zaproponować w pkt. 6 podział na zespoły i wspólne tworzenie w grupach kompozycji, które również zostaną nagrane przez N. (jeśli dzieci chcą, mogą przy tym śpiewać)

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Techniki:
Ilustracja ruchowa

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.3.1 : za pomocą sylab rytmicznych (np. „ta", „pa"), gestów oraz ruchów dziecko potrafi odzwierciedlać proste rytmy i wzory rytmiczne
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.4.1 : dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego
Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

34 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: CO BY BYŁO, GDYBY...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
N. proponuje dzieciom zabawę w wymyślanie konsekwencji różnych zdarzeń.
Dzieci w kręgu wymyślają jak najwięcej możliwych odpowiedzi na pytanie: "Co by było, gdyby?".
Odpowiedzi powinny być tworzone według schematu "jeśli .... - to...".

Cele:
- wyszukiwanie odległych konsekwencji pewnego, z góry założonego, stanu rzeczy;
- rozwijanie twórczego myślenia i wyobraźni;
- rozwijanie umiejętności myślenia przyczynowo-skutkowego oraz dedukowania;
- rozwijanie umiejętności słuchania innych i inspirowania się pomysłami innych.

Przebieg:
1. N. tłumaczy (lub przypomina) dzieciom zasady obowiązujące podczas zadań rozwijających twórcze myślenie. Dopytuje uczniów i uczennice, co oznaczają dla nich te zasady (tj. wszystkie pomysły są dobre, nie krytykujemy pomysłów innych dzieci, nie dziwimy się, czemu akurat ktoś ma taki pomysł) (5 minut);
2. N. zadaje pytanie: "Co by było, gdyby" i prosi, żeby dzieci odpowiadały spontanicznie lub w ramach rundki w kręgu. Najlepiej, jeśli każde dziecko będzie miało okazję przynajmniej dwa razy przedstawić swoje pomysły.
Ćwiczenia nie powinno się przerywać zbyt szybko, gdyż pierwsze odpowiedzi są zazwyczaj banalne i dopiero druga, trzecia rundka przynosi ciekawsze i bardziej niezwykłe odpowiedzi (20 minut).
3. N. w trakcie trwania rundki zapisuje na tablicy odpowiedzi dzieci.
4. N. może w dalszym toku prowadzenia narracji odwoływać się do konsekwencji wymyślonych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

przez dzieci.

Warianty:

- Zadanie jest powtarzalne i możliwe do wykorzystania w różnych narracjach.
- Przykładowe pytania: Co by było, gdyby wszyscy ludzie nie umieli pisać? Co by było, gdyby nie było komputerów/internetu? Co by było, gdyby nie było drzew? Co by było, gdyby człowiek zamiast nosa miał trąbę? Co by było, gdyby człowiek nic nie czuł/nie miał zmysłu powonienia?
- w ramach narracji "Było sobie życie": Co by było, gdyby nie było słońca? oraz Co by było, gdyby nie było zwierząt?
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": Co by było, gdyby nie było mórz/wody?;
- w ramach narracji "Łowcy bitów - podróż do świata dźwięków": Co by było, gdyby nie było muzyki?;
- w ramach narracji "Na zamku": Co by było, gdyby w Polsce panował król lub królowa?;
- w ramach narracji "Powrót do krainy czarów": Co by było, gdyby można było czarować?;
- w ramach narracji "Mali inżynierowie": Co by było, gdybyśmy mogli się teleportować?

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji

Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej

Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi przewidywać konsekwencje różnych zdarzeń.

Tytuł zadania: GRA DYDAKTYCZNA W DZIELENIE (KACZKI)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grają w grę wykorzystującą dzielenie.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dzielenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "gra dydaktyczna kaczki" (jeden wydruk na każdą dwójkę);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- nożyczki;

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą grały w grę, która wykorzystuje dzielenie. N. rozdaje wydrukowane karty. Dzieci wycinają karty z działaniami (10 minut);
2. N. tłumaczy zasady gry i w miarę potrzeby demonstruje je podczas przykładowej rozgrywki (5 minut);
3. Dzieci dobierają się w pary i grają w grę. N. nadzoruje zabawę i w razie potrzeby pomaga dzieciom (20 minut).

Zasady gry

1. Pierwszy gracz losuje kartę z działaniem, rozwiązuje je. Drugi gracz sprawdza poprawność wykonania działania.

2. Jeżeli działanie było wykonane poprawne - pierwszy gracz rysuje na mapie linię pomiędzy dwoma punktami. Jeśli wykonano działanie błędnie - gracz traci swój ruch.

3. Gracze na przemian zamieniają się rolami.

4. Gracze mają za zadanie stworzyć kwadrat z linii. Osoba która kończy kwadrat, wpisuje w środek swoje inicjały. Zwykłe kwadraty warte są 1 punkt. Kwadrat z kaczką w środku wart jest 3 punkty.

5. Gra trwa określony przez graczy czas (np. 15 minut). Osoba, która zdobyła więcej punktów, wygrywa.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Lista załączników:
gra dydaktyczna na dzielenie (kaczki - karty).pdf
gra dydaktyczna na dzielenie (kaczki - plansza).pdf

Tytuł zadania: NASZE PIOSENKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają nowe piosenki, uczą się słów, ćwiczą śpiewanie oraz tworzenie akompaniamentu do poznanych utworów.

Cele:
- rozwijanie umiejętności śpiewania;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności tworzenia akompaniamentu do znanych utworów;
- rozwijanie poczucia taktu.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- przygotowany tekst piosenki;
- przygotowana piosenka w wybranej interpretacji:
    - w ramach narracji: Powrót do Krainy Czarów: Roześmiana piosenka;
    - w ramach narracji: Zdobywamy kosmos: Przepis na piękną Ziemię;
    - w ramach narracji: Historie rodzinne: Stara szafa śpi;
    - w ramach narracji: Łowcy bitów: Oda do radości;
    - w ramach narracji: Na zamku: Zakazany owoc;
    - w ramach narracji: Niekończąca się opowieść: Lato, lato;
    - w ramach narracji: Osadnicy z Nowego Świata: Siedmiomilowe buty.

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wspólne zapoznanie się z piosenką. Na początku włącza jednorazowo cały utwór. Następnie pyta dzieci, czy piosenka im się podobała.
    - Czy podobał im się tekst?
    - O czym opowiada ta piosenka?
    - Jaki jest jej nastrój?
    - Czy jest to wykonanie solowe czy zespołowe? (7 minut);
2. Dzieci otrzymują teksty piosenek. Mają 5-7 minut na zapoznanie się z ich tekstem. Następnie wraz z N. rozmawiają o danym tekście. Czy wcześniej słuchając piosenki dzieci zauważyły wszystkie jej elementy i problemy o których opowiada? Czy istnieje jakaś pointa piosenki? Jeśli tak, jaka? (15 minut);
3. N. ponownie włącza dzieciom muzykę i cała klasa stara się odśpiewać piosenkę dwukrotnie (7 minut);
4. Następnie dzieci wraz z N. mogą:
    - wyodrębnić w tekście piosenki zwrotki i refren;
    - stworzyć akompaniament do piosenki na instrumentach perkusyjnych; ;
    - określić tempo i dynamikę utworu; (10 minut)
5. Dzieci ponownie odśpiewują piosenkę. Tym razem część grupy może tworzyć akompaniament.

Możliwe kontynuacje:

- **Alternatywnie:** dzieci w grupach 5-osobowych czytają tekst piosenki w podziale na role i uczą się jej na pamięć;
- dzieci mogą nauczyć się tekstu piosenki na pamięć jako element pracy domowej;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- wykonać wraz z N. zabawy ruchowe przy muzyce lub stworzyć prace plastycznych związane z tematyką piosenki.

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci zapoznając się z "Odą do radości" mogą też poznać sylwetkę kompozytora: Ludwiga van Beethovena. N. informuje dzieci, że jest to hymn Unii Europejskiej.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)

Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)

Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)

Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)

Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
Int-Muz-III.7.1 : dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory
Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.2 : dziecko wie, jak poprawnie artykułować głoski oraz akcentować wyrazy
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

Lista załączników:
Teksty piosenek wersja edytowalna.docx
Teksty piosenek.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci wykonują ćwiczenia oraz przygotowują się do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (minisiatkówkę, unihokej, piłkę nożną, minikoszykówkę).

Cele:

- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- rozwijanie umiejętności rzutów do kosza;
- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;
- piłki lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia mające na celu udoskonalenie ich umiejętności rywalizowania podczas wybranej gry drużynowej (minisiatkówka, piłka nożna, unihokej, palant, ringo), minikoszykówka (15 minut);
3. Dzieci wykonują wybraną przez N. lub przez siebie grę drużynową związaną z ćwiczoną grą drużynową. (10 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Warianty:

- **w ramach narracji "Zdobywamy kosmos":** N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci lecący w kosmos muszą umieć ze sobą współpracować. Gry zespołowe również opierają się na współpracy i ją rozwijają.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Lista załączników:

Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

35 dzień roboczy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: NASZ KODEKS II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice tworzą własne kodeksy praw i obowiązków oraz zasad, które obowiązują w danej grupie społecznej. Zwracają uwagę na funkcjonowania różnych zasad w różnych miejscach i grupach.

Cele:
- doskonalenie umiejętności współpracy w dużej grupie;
- rozwój wiedzy o znaczeniu praw i obowiązków;
- znajomość praw, jakie obowiązują w różnych grupach społecznych;
- świadomość konsekwencji za złamanie zasad;
- rozwój poczucia odpowiedzialności za swoje decyzje i czyny.

Potrzebne materiały:
- duża kartka;
- kolorowe mazaki;
- kolorowe długopisy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zajęć: "Dzisiaj porozmawiamy o tym, jakie obowiązki, prawa i zasady będą nas obowiązywać w czasie naszej narracji. Określicie swój własny kodeks i to, jakie chcecie mieć w nim zapisy." N. w zależności od narracji w jakiej wprowadza Kodeks może we wstępie zaznaczyć typ tej narracji, np. "Każdy prawdziwy pirat przestrzega starego pirackiego kodeksu. Jeśli go złamie, musi stanąć przed Królem Piratów i pirackim trybunałem wielkich mórz", "Superbohaterzy i superbohaterki przestrzegają własnych praw i wypełniają swoje obowiązki, zawsze pamiętają też o zasadach, gdyż bez nich mogłyby stracić swoje moce". (2 min)
2. N. zaprasza dzieci do zajęcia miejsc w kole. Obok powieszona zostaje na tablicy lub położona na środku w kole duża kartka. N. zaprasza dzieci do rozmowy o obowiązkach, jakie chcą, aby były zapisane w Kodeksie. O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji, czy chcą je zapisać. (10 min)
3. Po zakończeniu pracy nad obowiązkami N., zaprasza uczniów i uczennice do pracy nad ustaleniem praw, jakie będą w Kodeksie. O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji, czy chcą czy też nie dany zapis wprowadzić. (10 min)
4. Kiedy prawa zostają zapisane N. prosi dzieci, aby ustaliły zasady, jakie będą obowiązywać w czasie obowiązywania Kodeksu (czas trwania danej narracji). O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji czy chcą czy też nie dany zapis wprowadzić. (10 min)
5. N. lub dzieci odczytują zapisane ustalenia. Jeśli dzieci czytają, można poprosić, aby każde dziecko przeczytało po jednym zapisie z Kodeksu. Po odczytaniu N. pyta dzieci, czy ze wszystkimi rzeczami się zgadzają. Jeśli nikt nie ma uwag, Kodeks zostaje przyjęty przez np. podniesienie ręki przez wszystkie osoby lub wydanie okrzyku "My Piraci i Piratki przyjmujemy Kodeks". (10 min)
6. Dzieci składają kodeks: na jednym brzegu robią dziurki i wkładają go do segregatora Kodeksów klasy, który zostaje założony podczas pierwszej realizacji tego zadania. N. dziękuje dzieciom za zajęcia i prosi o informację, jak im się dziś pracowało, co z zajęć najbardziej utkwiło im w pamięci, czego nowego się dowiedziały. (3 min)

Warianty:

- w ramach narracji "Mali odkrywcy" dzieci tworzą Kodeks Odkrywców. Niech dzieci zastanowią się, jakie są cechy dobrego odkrywcy. Wówczas warto omówić z dziećmi kwestie dzielenia się wiedzą i odkryciami, przypisywania sobie osiągnięć innych osób itp. W kodeksie warto podkreślić znaczenie współpracy przy dokonywaniu odkryć i przy nauce oraz pomocy tym, którzy sobie radzą słabiej;
- w ramach narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru" dzieci tworzą Kodeks Bywalców Teatru. W tym miejscu N. zwraca uwagę na zasady dobrego wychowania i zachowanie w

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

teatrze - zarówno podczas przedstawienia, jak i w przerwach;

- w ramach narracji "Zimowa olimpiada" dzieci wykonują kodeks sportowców. Można wtedy wypisać, jakie cechy powinny charakteryzować dobrego sportowca. Warto też wówczas zwrócić uwagę na zasady fair play:
  - reguła świadomej rezygnacji z szansy nieuczciwego zwycięstwa, również w sytuacji, gdy jest ona niezauważalna dla przeciwnika i sędziów,
  - reguła dobrowolnego podporządkowania się obowiązującym w obrębie danej dyscypliny przepisom i tradycjom,
  - reguła szacunku dla przeciwnika i okazywania go za pomocą zwyczajowych form tworzących swoistą etykietę sportową jak pohamowanie i nie wyrażanie niezadowolenia z przegranej (podanie przeciwnikowi ręki po walce).
- w ramach narracji "Noc w muzeum" dzieci tworzą Kodeks Zachowania w Muzeum. Jest to dobra okazja do przygotowania dzieci do wycieczki do muzeum;
- w ramach narracji "Superbohaterowie i superbohaterki" dzieci tworzą Kodeks Superbohaterski - szczególną uwagę zwracają na wspieranie osób słabszych oraz zachowanie wobec osób potrzebujących pomocy. Jest dobra okazja do przypomnienia dzieciom właściwych zachowań w przestrzeni publicznej (np. ustępowanie miejsca osobom starszym i chorym w komunikacji miejskiej). Jaki zdaniem dzieci powinien być prawdziwy superbohater?;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos" dzieci tworzą Kodeks Zdobywców Kosmosu. Jest to okazja, żeby omówić z dziećmi kwestie związane z życiem na Ziemi (dbanie o środowisko naturalne, o zachowanie miejsca, w którym mogą żyć przyszłe pokolenia), jak i bardziej abstrakcyjnych kwestii np. czy Księżyc lub planety istniejące w naszym Układzie Słonecznym mogą być czyjąś własnością. Czy, jeśli dzieci "zdobędą kosmos", podzielą się nim z innymi?
- w ramach narracji "Na zamku" dzieci wraz z N. omawiają kwestię Kodeksu rycerskiego. Jakimi cechami powinien się charakteryzować rycerz? Przy okazji omówione zostają najważniejsze frazeologizmy o tematyce rycerskiej: "błędny rycerz", "czyn rycerski", "rycerz na białym koniu", "walka z wiatrakami", "rycerski honor", "podnieść rękawicę", "kruszyć o coś kopie", "stawać w szranki", "walczyć z podniesioną przyłbicą", "rycerz bez skazy i zmazy".

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Tytuł zadania: INTEGRACYJNY TANIEC BELGISKI - NAUKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z belgijskim tańcem integracyjnym.

Cele:
- kształtowanie umiejętności tańczenia;
- integracja i wprowadzenie nastroju ludycznego;
- rozwijanie zainteresowań muzyką.

Potrzebne materiały:
- http://www.youtube.com/watch?v=rBq0o3Aszc8 - film dla N. z pokazem jak tańczyć.
- http://www.youtube.com/watch?v=er7kawHzseY- film z muzyką. Muzykę można wykorzystać do nauki tańca belgijskiego. Film dla N.
- http://www.youtube.com/watch?v=_bWpxAycelU - film dla N. z pokazem jak tańczyć.
- http://www.youtube.com/watch?v=hz5RtnyBEEU - proponowana muzyka ('t Smidje - Lais SONGTEKST)

Przebieg:
N. uczy dzieci belgijskiego tańca, najpierw uczy kroków bez muzyki.
1. Najpierw pary ustawiają się w kole. Chłopcy zajmują miejsca z lewej strony, a dziewczynki stają po prawej stronie partnerów. Wszyscy są obróceni w prawą stronę i trzymają się za ręce.
2. Następnie należy wykonać 4 kroki do przodu, potem zrobić obrót i 4 kroki w tym samym kierunku, ale tyłem.
3. Następnie znowu 4 kroki do przodu, obrót i kolejne 4 kroki w tę samą stronę tyłem.
4. Potem doskok, odskok, obrót z zamianą miejsc, znowu doskok, odskok i obrót z zamianą miejsc i zamianą partnera.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.4.1 : dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: ZADANIA Z LOSOWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 11

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci korzystając z kart oraz działań przygotowują zadania tekstowe dla siebie nawzajem.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania oraz odejmowania w zakresie do 60, 70, 80 oraz 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia oraz dzielenia do 25, przez 7, 9 oraz do 100;
- powtórzenie jednostek mas (kg, g);
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do ćwiczeń dla siebie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - kartki do losowania" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - szablon" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).
- opcjonalnie: nożyczki, klej.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą tworzyć dla siebie nawzajem materiały do nauki (zadania tekstowe), oparte o załączone materiały. N. rozdaje dzieciom materiały do pracy. (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest wylosowanie (lub wybranie) 5 obrazków oraz 5 działań. Następnie z ich wykorzystaniem przygotowują zadania tekstowe (5) korzystając z karty z szablonem. N. pomaga oraz nadzoruje pracę dzieci (20 minut);
3. Następnie dzieci wymieniają się przygotowanymi zadaniami oraz starają się je rozwiązywać. (10 minut);
4. N. rozwiązuje ewentualne problemy oraz podsumowuje zadanie wraz z całą klasą. Osoby chętne mogą przeczytać swoje przykłady zadań (10 minut).

Warianty:

Zakres realizacji zadania:

- dzień 17 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 18 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 35 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 42 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 z

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 72 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 76 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 35 semestr II: mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7;
- dzień 50 semestr II: mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9;
- dzień 62 semestr II: mnożenie i dzielenie w zakresie 100;
- dzień 83 semestr II: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000;
- dzień 89 semestr II: jednostki masy; dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Lista załączników:
Zadania z losowania - szablon.pdf
Zadania z losowania - kartki do losowania.pdf

Tytuł zadania: KARTA SŁAWNEJ POSTACI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci na podstawie szablonu tworzą "karty postaci" sławnych osób z historii Polski oraz świata.

Cele:
- rozwijanie umiejętności selekcji istotnych informacji;
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat historii Polski przez pryzmat postaci historycznych;
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat historii świata przez pryzmat postaci historycznych.

Potrzebne materiały:
- szablony kart z pliku "karta postaci.pdf";

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- krótkie informacje dotyczące konkretnych osób, ew. dostęp do słowników, encyklopedii, internetu (z możliwością oceny przydatności zdobytej wiedzy).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom puste, wydrukowane karty z pliku "karta postaci.pdf". Informuje, że ich zadaniem będzie wypełnienie kart informacjami o znanej lub sławnej postaci, jednej z trzech zaproponowanych przez N., dopasowanej do omawianego tematu lub narracji. (7 minut)
2. N. informuje dzieci o sposobie, w jaki będą zdobywać informacje o tej osobie. Mogą w tym celu wykorzystać przygotowane notki biograficzne, skorzystać z encyklopedii i książek lub z zasobów internetu. (30 minut)
3. Osoby chętne dzielą się zdobytymi informacjami na forum klasy. N. w miarę potrzeby podsumowuje oraz uzupełnia informacje przedstawione przez uczniów i uczennice. (20 minut).

Warianty:

- Lista sławnych postaci, które mogą zostać wykorzystane podczas przeprowadzania zadania: Bolesław I Chrobry, Anonim Gall, Kazimierz III Wielki, Jan Paweł II, Lech Wałęsa, Czesław Miłosz, Wisława Szymborska, Ryszard Kapuściński, Fryderyk Chopin, Urszula Dudziak, Krzysztof Penderecki, Mikołaj Kopernik, Maria Skłodowska-Curie, Ernest Malinowski, Ludwig Zamenhoff, Adam Małysz, Kazimierz Deyna, Irena Szewińska, Roman Polański, Andrzej Wajda, Krystyna Janda.
- Lista sławnych postaci zagranicznych, które mogą zostać wykorzystane podczas przeprowadzania zadania: Matka Teresa, Krzysztof Kolumb, Marilyn Monroe, Martin Luther King, Albert Einstein, Elvis Presley, Karol Darwin, Bill Gates, Muhammad Ali, Mahatma Gandhi, George Orwell, Platon, Leonardo Da Vinci, Pablo Picasso, Neil Armstrong, Rosa Parks, Desmond Tutu, J. K. Rowling, Oscar Wilde, Kleopatra, Usain Bolt.
- **Alternatywnie wersja zaawansowana:** N. może podzielić dzieci na grupy, które muszą najpierw same znaleźć znanych przedstawicieli danej kategorii, np. słynnych naukowców, artystów, władców Polski. Następnie każde dziecko z grupy wybiera jedną postać i ją opisuje;
- w ramach narracji "Mali odkrywcy": warto zaproponować dzieciom postaci słynnych odkrywców i podróżników: Vasco da Gama, Marco Polo, Krzysztof Kolumb, Maria Sibylla Merian (XVIII w. - przyrodniczka i poszukiwaczka przygód), Maria Kirch;
- w ramach narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru": warto zaproponować dzieciom postaci słynnych autorów bajek – Perrault, bracia Grimm, Brzechwa, La Fontaine, Ezop;
- w ramach narracji "Mali Inżynierowie": dzieci mogą stworzyć kartę dotyczącą budowniczego Ernesta Malinowskiego albo wynalazcy Jana Szczepanika;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": poza Kopernikiem można zaproponować dzieciom stworzenie kart dotyczących Jurija Gagarina, Mirosława Hermaszewskiego,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Walentiny Tiereszkowej, Neila Armstronga, Edwina Aldrina i Michaela Collinsa oraz Konstantego Ciołkowskiego;
- w ramach narracji "Łowcy bitów": Johann Sebastian Bach, Fryderyk Chopin, Wolfgang Amadeusz Mozart, Irena Garztecka-Jarzębska;
- w ramach narracji "Na zamku": Władysław Łokietek, Kazimierz Wielki, Władysław Jagiełło, Zawisza Czarny, Jan Długosz, Gal Anonim, św. Kinga, św. Jadwiga Andegaweńska królowa Polski oraz św. Jadwiga Śląska.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Społ-III.7.3 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla miejscowości, w której mieszka
Int-Społ-III.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski
Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lista załączników:
karta postaci.pdf

36 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ MATEMATYCZNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci, grając w grę komputerową, utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:
- rozwijanie umiejętności mnożenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z emocjami w sytuacji stresowej (gra na czas).

Potrzebne materiały:
- gra interaktywna "Mat Wieża";
- komputery.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że umiejętność mnożenia może się im przydawać w różnych sytuacjach, np. w grach komputerowych. Celem tego zadania będzie utrwalenie umiejętności mnożenia (5 minut);
2. Dzieci grają w grę "Mat Wieża" (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Komu udało się najdalej dotrzeć ze swoją wieżą? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Jakie działanie było dla dzieci najtrudniejsze? (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100

Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETĘ O ZAMKACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:30:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą gazetkę związaną z tematyką zamków w Polsce. Każda grupa zajmuje się innym tematem - innym zamkiem.

Cele:
- zapoznanie dzieci z informacjami na temat zabytków (zamków) w Polsce;
- zapoznanie dzieci ze zwyczajami rycerskimi;
- zapoznanie dzieci z charakterystyką życia na zamku;
- rozwijanie umiejętności pracy w zespole;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w książkach i w internecie.

Potrzebne materiały:
- książki: encyklopedie, atlasy, albumy, książki przyrodnicze, podręczniki z biblioteki - po kilka egzemplarzy dla każdej grupy (stacji);
- komputery - minimum 2 na każdą stację;
- kartki do wydrukowania gazetek;
- drukarka;
- farby;
- kredki;
- kartki do wykonania ilustracji do gazety - formatu takiego jak wydrukowana gazeta.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. przygotowuje materiały dotyczące każdego zamku - mogą to być encyklopedie, podręczniki, atlasy, albumy, laptopy/komputery z dostępem do internetu.
2. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało ich zadanie (7 minut na wyjaśnienie):
    - dzieci mają wspólnie jako klasa przygotować gazetkę o zamkach w Polsce i o życiu na zamkach;
    - odbiorcami gazetki będą rodzice, dziadkowie oraz dalsze rodziny;
    - w gazetce znajdzie się kilka działów tematycznych (zamek Malbork, zamek w Ogrodzieniec, zamek w Czersku, zamek Krzyżtopór, życie na zamku, zwyczaje rycerskie);
    - każde dziecko może wybrać interesujący je dział - czyli jeden zamek i siada przy danym stoliku przy, którym będzie dany temat realizowany. Jeśli nie ma już miejsca musi wybrać inny temat;
    - w grupach: dzieci najpierw mają za zadanie odnaleźć w książkach, encyklopediach, podręcznikach, atlasach, albumach odpowiednie fragmenty tekstów dotyczące danego zamku. Następnie czytają je sobie na głos;
    - w grupach dzieci muszą umówić się, jak dzielą się pracą. Muszą się podzielić pracą w taki sposób, żeby każdy miał jakieś zadanie.
3. Wspólnie z dziećmi przygotowują odpowiednio salę (układ ławek jak w metodzie stacji, gdzie jedna stacja to jeden zamek).
4. Każda stacja wyposażona jest odpowiednie książki, w których można znaleźć informacje dotyczące danego zamku. (5 minut)
5. Dzieci przystępują do pracy. Pierwszym zadaniem dzieci jest wybór tematu, który ich interesuje i zajęcie miejsce przy danej "stacji". Następnie dzieci wyszukują w książkach lub w internecie odpowiednie teksty na zadany temat oraz głośno w grupach je odczytują. (25 minut)
6. Przerwa.
7. Drugim zadaniem jest podział na to, kto się, czym zajmuje i przepisanie z książek odpowiednich fragmentów na temat wybranego zamku. (30 minut).
8. Po zakończeniu przepisywania następuje prezentacja na forum klasy i weryfikacja tekstów przez pozostałe grupy. Pozostałe grupy stosują metodę oceniania kształtującego "dwie gwiazdki i życzenie" do oceny prezentowanego tekstu:
    - każda z grup po cichu ustala, jakie są mocne strony prezentowanego tekstu (wyszukują dwie rzeczy, które im się podobają, za co mogą przydzielić dwie gwiazdki), a co można by poprawić (jakie mają życzenie);
    - w grupie prezentującej tekst jedna osoba zapisuje wszystkie "gwiazdki i życzenia" z pozostałych grup. (30 minut)
9. Po prezentacji wszystkich grup/wszystkich tematów, dzieci siadają w swoich grupach i próbują uzupełnić/poprawić tekst zgodnie z otrzymanymi wskazówkami (życzeniami).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

(20 minut)

10. Dzieci przepisują na komputerze powstałe teksty i wyszukują w internecie zdjęcia ilustrujące dany temat. Dzieci dzielą się przepisywaniem, każde dziecko ma przepisać min. 1 zdanie. W grupach wyszukują ilustrację do tekstu. Wspólnie z N. dzieci próbują złożyć przepisane teksty w jedną całość i stworzyć z tego gazetkę. N. składa poszczególne części gazetki w jedną całość - następnego dnia przynosi dzieciom gotowy do wydrukowania plik.N. drukuje gazetki, każde dziecko dostaje jedną gazetkę do domu do pokazania rodzicom. (30 minut).

Uwaga! Należy zwrócić uwagę, aby dzieci przy każdym cytacie lub zdjęciu wskazały źródła ich pochodzenia.

Potencjalne problemy:

Dzieci mogą mieć kłopot z wyborem tekstów, które są ważne i istotne. Jednak istnieje duża szansa, że w grupie (stacji) znajdzie się dziecko, które będzie umiało pomóc pozostałym dzieciom.

Jeśli jakaś grupa wyraźnie ma kłopot z wyborem tekstów N. może jej pomóc przede wszystkim zadając pytania diagnozujące problem, a nie podając gotowe rozwiązania.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Czytanie na głos
Analiza tekstu
Metoda wizualizacji
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne

Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości

Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych

Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej

Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne

Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu

Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej

Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych

Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową

Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury

Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych

Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie

Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie

Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty

Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty

Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów

Int-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami

Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki

Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wskazać zamki rycerskie w Polsce;
- dziecko potrafi opowiedzieć o zwyczajach rycerskich;
- dziecko umie stworzyć gazetkę.

37 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: ODKRYWANIE PRZESZŁOŚCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci próbują odtworzyć przeszłość na podstawie przedmiotów znalezionych na miejscu

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zdarzenia. Pracują w grupach, budując hipotezy i dyskutując, aż wymyślą historię, która tłumaczy obecność wszystkich znalezisk.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z zawodem archeologa;
- rozwijanie umiejętności myślenia twórczego;
- rozwijanie ekspresji plastycznej;
- rozwój myślenia przyczynowo-skutkowego;
- rozwijanie wnioskowania i budowania prostych hipotez na podstawie niepełnych faktów.

Potrzebne materiały:

- przybory plastyczne dla dzieci;
- 5 pudełek ze stymulatorami - dobór przedmiotów zależy od N. - od tego, co posiada oraz od tego, na co chce zwrócić uwagę dzieci - poprzez dobór różnych przedmiotów można wstępnie zarysować kierunek dyskusji i historii, jaką wymyślą dzieci. Jeśli jednak dzieci mimo wszystko pójdą w zupełnie inną stronę, należy im na to pozwolić i nie ukierunkowywać ich historii.

Przykładowa zawartość pudełka nr 1:

- wysłana znad morza pocztówka z informacjami, że widoki są wspaniałe, ale pogoda się pogarsza;
- zdjęcie żaglówki z ręcznym podpisem "To moja łódź!";
- bilet kolejowy;
- portfel z drobnymi pieniędzmi i z jakimś podniszczonym zdjęciem;
- rozładowana krótkofalówka;
- kurtka przeciwdeszczowa;
- paragon na zakup jakiegoś jedzenia i/lub picia;
- plastikowa łyżeczka;
- słuchawki do telefonu komórkowego.

Przykładowa zawartość pudełka nr 2:

- guzik;
- rozładowany telefon komórkowy;
- okulary słoneczne;
- zabawka;
- centymetr;
- bandaż;
- klucz lub komplet kluczy;
- bilet wejściowy do jakiegoś muzeum;
- piłeczka tenisowa.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. opowiada o tym, kim jest archeolog, o jego pracy polegającej na odtwarzaniu przeszłości ze znalezionych śladów. Następnie pyta dzieci, czy znają inne zawody, których przedstawiciele odtwarzają coś na podstawie znalezionych śladów (np. myśliwy, detektyw). (10 minut)
2. N. dzieli dzieci na 5 grup (2 minuty). Każda grupa otrzymuje pudełko z przedmiotami znalezionymi przez ich ekipę badawczą. Ich zadaniem jest wymyślenie do kogo mogły należeć i jaka historia jest z nimi związana. Mogą rysować, pisać i dyskutować, ale mają wyjaśnić obecność wszystkich znalezisk w tym samym miejscu. N. monitoruje pracę grup, przechodząc od jednej do drugiej i dbając o to, by zachowany był ciąg przyczynowo-skutkowy w powstającej historii. (15 minut)
3. Każda grupa prezentuje swoje znaleziska oraz historie, które stworzyła. Po każdej prezentacji następuje czas pytań – ze strony reszty klasy i N. (25 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Praca z przedmiotem

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi formułować hipotezy.

Tytuł zadania: ZAKRYJ TO! (GRA W MNOŻENIE) KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci grając w grę dydaktyczną utrwalają znajomość tabliczki mnożenia oraz mnożenie razy 1 i 0.

Cele:

- utrwalenie umiejętności mnożenia w drugiej, trzeciej i czwartej ćwiartce;
- utrwalenie umiejętności mnożenia przez 1 i 0;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zakryj to! 0, 1, 2 lub 3" - jeden wydruk na 2 osoby;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- nożyczki;

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą dziś grać w grę, opierającą się na mnożeniu. Dzieci dobierają się w pary. Każda z nich otrzymuje jeden egzemplarz gry. Dzieci mają za zadanie wyciąć karty do gry, potasować je i ułożyć zakryte obok planszy (5 minut);
2. N. tłumaczy dzieciom zasady gry i w razie potrzeby demonstruje na przykładzie (5 minut);

Zasady gry

Gracze na zmianę dobierają karty z stosu. Po dobraniu karty należy wpisać znajdującą się na niej liczbę w odpowiednie miejsce na planszy gracza (np. jeśli dobrał liczbę 12, to może umieścić ją na polu 4 x 3). W przypadku błędnego umieszczenia liczby gracz traci aktualną kolejkę. Karty mogą zawierać liczby, których nie można umieścić na planszy (należy je odrzucić i dobrać następną). Gra toczy się do momentu wyczerpania kart. Wygrywa gracz, który ma więcej zapełnionych pól na planszy.

3. Dzieci grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich poczynania (15 minut);
4. Podsumowanie. Dzieci wypowiadają się, co im się podobało, co sprawiało im trudności (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Lista załączników:
Zakryj to (klasa III) 0.pdf
Zakryj to (klasa III) 1.pdf
Zakryj to (klasa III) 2.pdf
Zakryj to (klasa III) 3.pdf

Tytuł zadania: NIEZWYKŁE PYTANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Dzieci wymyślają pytania, na które dobrą odpowiedzią może być zaproponowane przez N. słowo.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności formułowania pytań;
- ćwiczenie umiejętności pisania na komputerze;
- ćwiczenie trafnego zadawania pytań;
- ćwiczenie giętkości myślenia;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozbudzanie ciekawości poznawczej.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru;
- komputery.

Przebieg:

1. N. przypomina dzieciom zasady formułowania pytań (10 min);
N. prosi, żeby każde dziecko wymyśliło pięć pytań, na które dobrą odpowiedzią będzie "pięć".
N. tłumaczy dzieciom, że pytania mogą być niezwykle, nie muszą być matematyczne, mogą być z różnych dziedzin. N. prosi, żeby dzieci spróbowały pomyśleć o niezwykłych, nietypowych pytaniach.
2. N. prosi, żeby dzieci postarały się zapisać w zeszycie pytania w sposób czytelny.
Pytania każde dziecko zapisuje w zeszycie (15 minut);
3. N. prosi, żeby dzieci sprawdziły swoje pytania samodzielnie, czy nie znajdują w nich błędów ortograficznych (5 min);
4. N. prosi, żeby dzieci odczytały swoje pytania (10 minut);
5. N. prosi dzieci o to, żeby przepisały swoje pytania (przynajmniej dwa najbardziej niezwykłe i niepowtarzające się w klasie) na komputerze i N. wspólnie z dziećmi umieszcza zaproponowane pytania na klasowym blogu. (30 min)

Możliwe kontynuacje:

- Możemy prosić dzieci by formułowały pytania do dowolnej odpowiedzi. Przykładowe odpowiedzi:

"12", "Warszawa","liczba", "styczeń", "lokomotywa", "Sindbad", "Calineczka", "Kubuś Puchatek" "Król Lew", "mydło".

Warianty:

- zadanie można wykonywać w uproszczonej wersji bez zapisywania pytań w zeszycie i bez umieszczania pytań na blogu;
- w ramach narracji "Na zamku": dzieci mogą zadawać pytania do słów: "rycerz", "loch", "twierdza";
- w ramach narracji "W świecie smaków": dzieci mogą zadawać pytania do słów: "danie", "przyprawy", "przepis".

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne

Tytuł zadania: RZUCAMY I LICZYMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają umiejętność rzucania piłki i liczenia. Rozwijają świadomość przestrzeni i odległości.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności liczenia w sytuacji gry/zabawy;
- rozwijanie umiejętności motorycznych w zakresie rzucania piłki;
- rozwijanie umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:
- lekkie piłki;
- sala gimnastyczna lub duża przestrzeń.

Przebieg:
1. N. informuje uczniów i uczennice, że będą ćwiczyli rzucanie piłkami, jednak w tym szczególnym zadaniu konieczne będzie bardzo dokładne liczenie (i zapisywanie wyników). Dzieli dzieci na grupy 3-osobowe (3 minuty);
2. N. najpierw przeprowadza z dziećmi rozgrzewkę. W trójkach dzieci podają do siebie piłki: najpierw wykonując rzut obiema rękami z góry (każde dziecko musi podać następnemu piłkę 5 razy), następnie rzut obiema rękami od dołu (ponownie 5 razy), następnie dzieci mogą spróbować rzucać do siebie piłki jedną ręką (ponownie 5 razy). N. zwraca uwagę, aby dzieci nie rzucały do siebie piłkami zbyt mocno oraz żeby starały się przyjmować

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

piłki obiema rękami (7 minut);

3. Zadanie polega na tym, że dwójka dzieci jest rzucającymi, a jedno sędziuje.
    - Rzucający stają w odległości ok. 2 metrów (niech dzieci same na początku spróbują określić, jaka to jest odległość). Rzucają do siebie piłkę w wybrany przez siebie sposób.
    - Sędzia liczy im punkty, dając dwa punkty za każdy poprawny rzut-złapanie, 1 punkt, jeżeli piłka zostanie złapana, ale poza obszarem rzucania (dziecko oddali się na 2 kroki od pierwotnego miejsca), odejmuje 4 punkty za upuszczoną piłkę. Jeżeli rzucający dojdą do wyniku 21 (lub go przekroczą), muszą cofnąć się od dwa kroki. I tak dalej (po 42 i po 64).
    - Zmiana następuje po 3 minutach.
    - Przy każdej zmianie poświęca się minutę na ponowne przećwiczenie rzutów (sposobem górnym, dolnym i jedną ręką) (15 minut);
4. Na zakończenie wykonuje się kilka ćwiczeń rozciągających (wyciąganie rąk do góry, rozciąganie na boki). N. pyta dzieci, czy są z siebie zadowolone. Jaki sposób rzucania był dla nich najtrudniejszy, a jaki najłatwiejszy? (5 minut).

Warianty:

- zadanie może być zaadaptowane do innych odległości oraz innych działań matematycznych;
- można zmienić rzucany przedmiot i dostosować go do potrzeb.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

38 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: KRÓLOWIE I ZAMKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Zabawa ruchowa.

Cele:
- Energizer.

Potrzebne materiały:
- Korytarz lub boisko szkolne.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. opowiada o zabawie, zwracając uwagę na zasady gry i fair play (3 minuty)
2. Dzieci się bawią - zgodnie z zasadami gry.

   Dwie osoby chwytają się za ręce - to zamek. Trzecia osoba staje w środku - w ten sposób staje się królem. Cała klasa dzieli się na takie trójki, im więcej ich będzie tym lepiej, ale jedna osoba musi pozostać bez trójki. Osoba nie przypisana do żadnego zamku rzuca hasła uruchamiające zabawę.

   W zabawie są trzy hasła: "zamki", "królowie" i "trzęsienie ziemi". Na hasło "zamki" - dzieci tworzące zamek muszą zmienić swoje położenie, szukając nowego króla. Kiedy padnie hasło "królowie", każdy z królów musi znaleźć sobie nowy zamek. Natomiast trzęsienie ziemi oznacza, że rozpadają się dotychczasowe zamki i każdy musi szukać sobie nowej trójki.

   Osoba, która rzuca hasła, za każdym razem stara się skorzystać z zamieszania i bądź zająć miejsce jakiegoś króla, bądź włączyć się do któregoś z zamków - tak by kto inny pozostał bez przydziału do trójki. (12 minut)

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.8.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: DYSKUTUJEMY PRZEZ INTERNET

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Jest ćwiczeniem czytania, pisania na komputerze, planowania i współpracy z grupą oraz korzystania z sieci. (Uwaga! Zadanie możliwe do zrealizowania dopiero po wykonaniu zadania *Na czacie jestem)*

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z umiejętnością dyskutowania przez internet;
- rozwijanie umiejętności korzystania z internetu.

Potrzebne materiały:
- sala komputerowa.

Przebieg:
1. Przedstawiamy dzieciom wybrany problem do dyskusji, to może być zadane pytanie np. w sprawie lektury, ale też może być np. wyjście klasowe do ustalenia (5 minut);
2. Ustalamy reguły – że, aby rozwiązanie zostało przyjęte, każde dziecko musi się na jego temat wypowiedzieć. N. prosi też dzieci na zwrócenie uwagi na poprawność swoich

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wypowiedzi: poprawną ortografię i uważność na gramatykę. Każde z dzieci loguje się do czatu. Mają określoną ilość czasu na wypracowanie rozwiązania poprzez czat. N. moderuje dyskusję: zwraca uwagę na zaproponowane rozwiązanie, upomina dzieci, jeśli wypowiadają się niegrzecznie (35 minut);

3. Omówienie wypracowanego rozwiązania i przebiegu dyskusji (20 minut).

Warto zwrócić uwagę, w jaki sposób dzieci ustalają decyzję i wybierają wspólne stanowisko. Można też przedstawić im różne możliwości (np. większościowe, weto, wybrana przez wszystkich osoba wybiera).

Warianty:

- jeśli dzieci nie zdążą na czas, to również jest to interesująca lekcja – można porozmawiać, czy czasu było za mało, czy może któryś etap dyskusji był zbyt przeciągnięty;
- w ten sposób można omawiać lektury, a także konkretne problemy zaznaczone w lekturach;
- w ramach narracji "Na zamku": dzieci mogą dyskutować na poniższe tematy:
  - Co bym zrobił/zrobiła, gdybym mogła się przenieść w czasie do średniowiecza?
  - Czy istnieją jeszcze ludzie podejmujący się rycerskich czynów?
- w ramach narracji "Niekończąca się opowieść": jeśli równolegle omawiana jest lektura "Doktor Dolittle i jego zwierzęta" dzieci mogą dyskutować na poniższe tematy:
  - Jak traktować bezdomne zwierzęta?
  - Jak opiekować się zwierzętami domowymi?
  - Co dla ciebie oznacza "bycie odpowiedzialnym" za swojego pupila?

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Bezpieczeństwo w internecie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.10.1 : dziecko ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.11.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu komunikacji w zależności od sytuacji społecznej, w której się znajduje
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy

Tytuł zadania: POSZUKIWACZE WYNIKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Gra matematyczna, które rozwija w uczniach i uczennicach umiejętność poszukiwania kreatywnych sposobów na rozwiązywanie zadań matematycznych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności matematycznych uczniów i uczennic;
- utrwalenie wiedzy o kolejności wykonywania działań.

Potrzebne materiały:

- karty z działaniami matematycznymi pod zadanie.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie rozegranie gry, która przy okazji sprawdzi ich znajomość kolejności wykonywania działań. Przypomina z dziećmi, na czym polega ta kolejność oraz które działanie wykonuje się przed którym. Następnie dzieli dzieci na grupy 4-osobowe (10 minut);
2. Dzieci w grupach rozgrywają grę matematyczną, przy czym dzielą się w grupach na dwie pary, w ramach których dzieci sobie pomagają. Każdy kolejno losuje kartę, ale nad rozwiązaniem myślą wszyscy. Na środku zapisany jest oczekiwany wynik, a w rogach części składowe tego wyniku. Należy znaleźć, w jaki sposób pomnożyć i dodać lub odjąć te liczby, aby uzyskać wynik. Osoba, która pierwsza znajdzie rozwiązanie mówi: „wiem" i przedstawia swoją propozycję. Wszyscy sprawdzają poprawność mnożenia i dodawania/odejmowania. W niektórych przypadkach możliwe są dwa warianty odpowiedzi (wzór wg którego ma być osiągnięty wynik: ___ x ___ + ___ x ___ lub ___ x ___ – ___ x ___) (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
Poszukiwacze wyników.pdf

Tytuł zadania: WYZWANIE Z MAPAMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia zgodnie z przygotowaną przez N. mapą. Uczą się zwracać uwagę na

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

to, co się dzieje dookoła.

Cele:

- rozwijanie kondycji fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności czytania map;
- rozwijanie świadomości przestrzeni oraz uważności na innych.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- słupki;
- hulahop;
- materace;
- skakanki;
- szarfy.

Załączniki do zadania:

- Karty do rozgrzewki;
- Wzór mapy z legendą + przykładowe mapy.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od rozgrzewki. Zadaniem uczniów i uczennic jest zebranie odpowiedniej liczby punktów poprzez wykonywanie ćwiczeń "zadanych" na karteczkach. Dzieci w parach odnajdują karteczki ukryte pod różnymi przedmiotami rozłożonymi po sali gimnastycznej (np. pod słupkami). Każde ćwiczenie w zależności od liczby powtórzeń punktowane jest za 5/3/1 pkt. Dzieci wyszukują na sali karteczki z zadaniami i wykonują ćwiczenia. Poszukują zadań w parach, ale punkty zbierają samodzielnie. Każde dziecko powinno zebrać w sumie, w zależności od poziomu zaawansowania i kondycji grupy, 25, 35 lub 45 pkt (o tym decyduje na początku zajęć N., ale dzieci same mogą też zdecydować o podwyższeniu sobie stopnia trudności zadania). Dzieci samodzielnie zliczają swoje punkty (15 minut);
2. Dzieci pozostają w parach i otrzymują jedną mapę sali gimnastycznej wraz z legendą (można przy tym wytłumaczyć im, czym jest legenda, jeśli jeszcze tego nie wiedzą). Dzieci decydują, kto będzie trzymał mapę, wspólnie znajdują miejsce startu oraz wspólnie wymyślają, jakie zadanie zostało im przypisane. Oboje wykonują wszystkie ćwiczenia. N. zwraca dzieciom uwagę, że wszystkie grupy będą ćwiczyły jednocześnie, powinny więc uważać na siebie nawzajem w czasie wykonywania zadań (np. żeby na siebie nie wpaść)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

(20 minut);

3. Na zakończenie N. wykonuje z dziećmi kilka ćwiczeń rozciągających. Dzieci wyjmują maty i na matach odpoczywają przez 2-3 minuty. N. zwraca im uwagę, żeby w tym czasie starały się nie rozmawiać, zamknęły oczy i wsłuchały się w swój oddech (5 minut).

Warianty:

- w przypadku większej klasy, w części z mapą dzieci mogą być podzielone na grupy 4-osobowe;
- w przypadku powtórzenia zadania, kiedy dzieci już dobrze poznały system pracy z mapami, mogą same stworzyć takie mapy w parach i dawać sobie nawzajem "do przejścia". Potem N. może zaproponować wywieszenie prac dzieci w klasie;
- mapę warto modyfikować i dodawać kolejne przeszkody i wyzwania;
- jeśli warunki pogodowe na to pozwalają, zadanie można wykonać na boisku lub w parku.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody

Lista załączników:
Przykładowa mapa.jpg
Wzór mapy z legendą.jpg
Karty do rozgrzewki.docx

39 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: MUZYCZNE SYTUACJE: MUZYKA POWAŻNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Dzieci słuchają muzyki poważnej, a następnie analizują sytuację koncertu muzyki poważnej pod kątem zachowań akceptowanych i nieakceptowanych.

Cele:
- zapoznanie z muzyką poważną;
- zapoznanie z właściwym zachowaniem na koncercie;
- refleksja nad tym, czy dzieciom podoba się muzyka poważna.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- nagrania muzyki poważnej;
- sprzęt do odtworzenia nagrań.

Przebieg:

1. N. prezentuje wybrany utwór muzyczny.
2. Po wysłuchaniu muzyki poważnej N. podaje temat: Koncert muzyki poważnej.
3. Dzieci w grupach dyskutują szukając odpowiedzi na pytania: Jak wypada być ubranym? Jak się zachować? (też: Jak zwrócić komuś uwagę) W jakiej sytuacji ktoś może zostać wyproszony? Gdzie mógłby się odbywać koncert? Czy chcielibyście się tam znaleźć? Najważniejsze cztery pytania N. zapisuje na tablicy.
4. N. może zadawać grupom pytania pomocnicze, jeśli dzieci nie mają pomysłów lub mają niezgodne z prawdą.
5. Po wspólnej dyskusji każde z dzieci personalizuje swoje odpowiedzi (po zdaniu na każde z pytań) np. Gdybym szła na koncert ubrałabym się w długą spódnicę i białą bluzkę. Byłabym cichutko, w czasie gdy gra muzyka. Koncert odbywałby się w parku. Nie chciałabym być na takim koncercie. Warto powiedzieć dzieciom, że mogą podawać różne przykłady właściwych zachowań czy strojów.
6. Dzieci wypowiadają się przed całą grupą i każde z nich otrzymuje w zamian dwie gwiazdki i życzenie (dwie wypowiedzi o tym co się podobało i jedną o tym co można by poprawić – warto zadbać o to, aby każde dziecko otrzymało tę samą liczbę życzeń i gwiazdek) Gwiazdki i życzenia mówią inne dzieci z grupy (po kolei) lub N. (jeśli dziecko wykorzystało limit gwiazdek i życzenia, a N. chce jeszcze na coś zwrócić uwagę, warto, aby dodał od siebie zarówno gwiazdki jak i życzenie)
7. Po zakończeniu pracy w grupach N. podsumowuje pracę grup, jakie stroje i zachowania są właściwe na koncercie, czy większość klasy chciałaby wziąć udział i gdzie koncerty mogą się odbywać.
8. N. ponownie włącza fragment muzyki, a dzieci odgrywają zachowanie na koncercie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Muzyka

Język polski

Etyka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Ety-III.1.3 : dziecko zna normy kulturowe dotyczące okazywania szacunku osobom starszym
Int-Ety-III.2.2 : dziecko potrafi powiedzieć na czym mu zależy
Int-Ety-III.2.9 : dziecko wie, w jaki sposób może zareagować, jeśli czuje, że komuś dzieje się krzywda
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.11.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu komunikacji w zależności od sytuacji społecznej, w której się znajduje
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw

Tytuł zadania: OPOWIEŚCI Z KUBKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą opowiadanie, losując słowa z poszczególnych kubków: "postacie - kto" "miejsce akcji - gdzie" "przygody - co robili". Przed przystąpieniem do tworzenia opowiadania dzieci tworzą poszczególne karteczki, każdy 3 karteczki, na których dzieci zapisują odpowiedzi na pytania: kto, gdzie, co robił.

Cele:
- rozwijanie twórczego myślenia;
- rozwijanie płynności i giętkości językowej;
- kształtowanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych logicznie ze sobą powiązanych;
- kształtowanie umiejętności budowania spójnych opowiadań;
- kształtowanie atmosfery ludycznej.

Potrzebne materiały:
3 kubeczki lub woreczki

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. Każde dziecko ma za zadanie napisać na karteczkach odpowiedź na następujące pytana:
kto? (bohater) (10 min)
gdzie? (miejsce akcji)
co robili, jakie mieli przygody?
Przed przystąpieniem do zadania N. pokazuje przykład ze swoimi 3 karteczkami np: Calineczka w lesie kopała doły.
N. tłumaczy dzieciom, że na karteczkach można zapisywać postacie z bajek, z książek, ale nie zapisujemy imion osób z klasy (ze szkoły). N. wyjaśnia, że wszystkie odpowiedzi mają być twórcze i mogą być jak najbardziej niesamowite, jednak nie wolno wymyślać czynności obraźliwych lub takich, które wyrządzałyby szkodę innym.
2. Dzieci wkładają odpowiednie karteczki do odpowiednich kubków/worków. (2 min)
3. N. zaprasza dzieci do kręgu. W kręgu będzie tworzona opowieść/opowiadania. (25-30 min)
Pierwsza osoba (najlepiej N.) losuje karteczki z wszystkich trzech kubków i rozpoczyna opowiadanie. Kolejna osoba w kręgu kontynuuje opowiadanie, opowieść toczy się w kółko. Jeśli komuś skończy się pomysł, losuje kolejne karteczki, jej zadaniem jest wplecenie wylosowanej postaci i miejsca akcji w dotychczasową historię.
4. N. cały czas zapisuje toczącą się opowieść, po zakończeniu całej zabawy odczytuje dzieciom opowiadanie. Przy odczytywaniu opowiadania jest bardzo dużo śmiechu i zabawy, dlatego warto je zapisywać. (15 min)

Możliwe kontynuacje:

Po zakończonym ćwiczeniu opowiadanie można podzielić na fragmenty i poprosić uczniów i uczennice o przepisanie go na komputerze, a następnie N. może zamieścić je na klasowym blogu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 18

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w danym zakresie, jednocześnie biją

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

własne rekordy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwijanie świadomości upływu czasu u uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności praktycznego korzystania z zegara u uczniów i uczennic;
- rozwijanie świadomości co do własnej wiedzy oraz umiejętności oceniania własnych postępów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (odpowiednio do opracowywanego materiału) - po jednym dla każdego dziecka;
- liczmany, patyczki itp;
- kartki i ołówki;
- zegar na ścianie.

Załączniki do zadania dla klasy 2.:

- dodawanie do 10 (3 składniki) (dzień 6 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 10 (dzień 18 semestr I);
- dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy (dzień 26 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 20 (dzień 39 semestr I);
- dodawanie do 20 z przekroczeniem progu (dzień 86 semestr I);
- mnożenie razy 4 (dzień 6 semestr II);
- działania do 25 (dzień 32 semestr II);
- dodawanie do 40 (dzień 47 semestr II).

Załączniki do zadania dla klasy 3.:

- dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu (dzień 10 semestr 1.);
- dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe (dzień 24 semestr 1.);
- łączenie dodawania i mnożenia (dzień 5 semestr 2.);
- mnożenie i dzielenie 6 (dzień 27 semestr 2.);
- mnożenie razy 8 i rozdzielność mnożenia względem dodawania (dzień 39 semestr 2.);
- dzielenie przez 8 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 41 semestr 2.);
- dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 48 semestr 2.);
- mnożenie do 100 (dzień 60 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki) (dzień 76 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu) (dzień 79 semestr 2.).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem.
2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkakrotnie w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);
3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połową odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, jak długo trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej działań. Po jego upływie, same sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);
4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)
5. N. wraz z dziećmi poświęca czas na wykonanie kolejnych działań - umożliwia dzieciom przećwiczenie swoich umiejętności (10 minut).

Warianty:

- wraz ze wzrostem trudności zadań N. może zwiększyć czas, który dzieci mają na wykonanie działań w pkt. 3 - z 1 minuty do 5, a w trzeciej klasie do 10 minut.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem

Lista załączników:
dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie i odejmowanie do 10 zadania.pdf
mnożenie razy 4.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki).pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

dodawanie do 40.pdf
dzielenie przez 8 i rodzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie do 20 z przekroczeniem progu.pdf
mnożenie i dzielenie 6.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu).pdf
dodawanie i odejmowanie do 20 bez przekraczania progu.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu.pdf
mnożenie razy 8 i rozdzielność mnozenia względem dodawania.pdf
mnożenie do 100.pdf
dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy.pdf
dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

Tytuł zadania: MOMENT DLA SIEBIE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Dzieci zastanawiają się, jak mogłyby spędzić czas same ze sobą w kontekście roli przyjętej w narracji.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie empatii w uczniach i uczennicach;
- rozwijanie samoświadomości uczniów i uczennic.

Przebieg:

1. N. prosi dzieci, aby w kontekście ról przyjętych przez nie w narracji (lub wybranych przez nie, związanych z narracją) zastanowiły się, jak mogłyby spędzać czas same ze sobą, będąc jednocześnie w konkretnej roli (np. naukowca, podróżnika, Piotrusia Pana, podróżnika w czasie itd.) N. w miarę potrzeby może zadawać pomocnicze pytania lub podpowiadać aktywności, którymi mogą się zajmować (rysować, tańczyć, spać, obserwować, odkrywać nowe technologie, budować itp.) (10 minut);
2. Następnie N. ogłasza moment dla siebie. Każde dziecko zajmuje się sobą bazując na przyjętej przez nie aktywności (10 minut);
3. Można przedyskutować sytuację po zadaniu, jeśli dzieci chcą porozmawiać lub miały trudność w zajęciu się sobą (co przeszkadzało, jak można inaczej, itd.) Przy powtarzaniu zadania, etap pierwszy można ograniczyć do pytania o nowe pomysły lub od razu przejść do etapu trzeciego (5 minut).

Warianty:

- w ramach narracji "Niekończąca się opowieść": dzieci wczuwają się w rolę bohatera lub bohaterki ulubionej książki.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.3.3 : dziecko zna podstawowe prawa do pracy i wypoczynku przysługujące dzieciom i dorosłym
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje
Int-Psych-I-III.5.2(od) : dziecko zna zalety posiadania czasu dla siebie

Tytuł zadania: GIMNASTYKA W STACJACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają sprawność fizyczną - uczą się balansować na ławeczce, przeskakiwać przez przeszkody. Jednocześnie rozwijają samodzielność i umiejętność pomagania innym.

Cele:
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności przyjmowania postaw wyjściowych i końcowych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- ławeczka lub belka równoważna;
- materace;
- słupki i inne elementy do toru przeszkód;
- szarfy, woreczki z fasolą;
- rozpiska kolorów: http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_kolor%C3%B3w.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel tego zadania (rozwinięcie sprawności fizycznej i poznanie nietypowych nazw kolorów). Następnie wyjaśnia, na czym będzie ono polegało: zadaniem każdego dziecka będzie najpierw przećwiczenie kilku stacji, a następnie w kolejności dzieci będą przechodziły wszystkie stacje. Po przejściu wszystkich stacji, każde dziecko otrzyma jedną nazwę koloru - zadanie polega na próbie odgadnięcia, z rodziny jakich kolorów pochodzi kolor, który ta nazwa opisuje (uwaga! nazwy będą dość trudne - nie chodzi o poprawność odpowiedzi, tylko radość ze zgadywania, co dana nazwa faktycznie oznacza) (5 minut na wyjaśnienie);
2. N. wraz z dziećmi prowadzi rozgrzewkę:
    - pajacyki (16);
    - skłony do przodu (16);
    - skrętoskłony (po 8 na nogę);
    - skip A;
    - skip C;
    - krążenia ramion do przodu i do tyłu. (4 minuty);
3. N. przedstawia dzieciom po kolei każdą stację. Przy każdej stacji dzieci wykonują ćwiczenie dwa razy pod okiem N.:
    - przejście równoważne po ławeczce lub belce równoważnej;
    - w zwisie na drabinkach przodem wahadłowe ruchy nóg;
    - seria skoków przez skakankę;
    - pokonywanie torów przeszkód (niskich i wysokich) w biegu;
    - skoki ze zwiększonej odległości z rozbiegu na wprost 15 minut);
4. N. dzieli dzieci na 5 grup. Każda grupa staje przy jednej stacji. Przez kolejne 3 minuty dzieci wykonują ćwiczenie z danej stacji, następnie na znak N. przechodzą do kolejnej. W ten sposób dzieci samodzielnie powtarzają ćwiczenia ze wszystkich 5 stacji. N. zwraca im uwagę na zasady bezpieczeństwa. Dzieci powinny sobie pomagać wykonując ćwiczenia, jeśli jest to potrzebne (15 minut);
5. Na zakończenie N. wraz z dziećmi wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające. Dzieci próbują przypisać kolory poszczególnym grupom kolorystycznym (czerwień, żółcień,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zieleń, błękit) (10 minut).

Warianty:

Inne ćwiczenia, które mogą być zaproponowane w ramach stacji (wraz z zaawansowaniem uczniów i uczennic):

- przejście z przekraczaniem luki między dwiema ławkami ;
- przejście po ławeczce z jednoczesnym przekładaniem przyboru leżącego na podłożu z jednej strony na drugą (szafa, woreczek, krążek itp.) ;
- przejście po ławeczce z odbijaniem piłki od podłogi i chwytem ;
- przejście po ławeczce przodem i bokiem z półobrotami ;
- przejście po ławeczce z przekraczaniem laski trzymanej oburącz za końce
- w zwisie dosiężnym podkurczanie nóg i prostowanie ;
- zwis przewrotny na poręczach (drążku) przodem i tyłem ;
- przewrót w przód na materacu w marszu;
- przewrót zawrotny przez skośnie ustawioną ławeczkę ;
- wyskok na przyrząd z rozbiegu na wprost i skośnego;
- wyskok na skrzynię (wysokość dostosowujemy do możliwości dzieci) do klęku, ze wsparciem rąk o przyrząd , zeskok do półprzysiadu lub przysiadu podpartego;
- wyskok kuczny na skrzynię (wysokość jak wyżej) zeskok w głąb na miękkie podłoże.

W narracjach poza narracją "Poszukując zaginionych barw" należy ominąć element dotyczący nazywania kolorów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.7.1 : dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie

40 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: TAŃCZYMY TAŃCE LUDOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci wybierają taniec i tańczą go, starając się zapoznać z innymi osobami w klasie.

Cele:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwijanie umiejętności improwizowania do utworów muzycznych;
- zapoznanie dzieci z krokami do popularnych tańców ludowych.

Potrzebne materiały:

- podkład muzyczny pod wybrany taniec (można skorzystać np. z popularnego serwisu z plikami wideo).

Przebieg:

1. Dzieci lub N. wybierają taniec (z polki, krakowiaka, tańca ludowego i improwizowanego) (2 minuty);
2. Dzieci uczą się jednego kroku (podstawowego lub następnego) lub przypominają sobie znane im kroki; (10 minut)
3. Następnie rozpoczyna się taniec. Dzieci tańczą do muzyki, improwizując i włączając w taniec poznany krok. Mogą przy tym przyjąć wybrane przez siebie role (np. związane z narracją). (5 minut)

Warianty:

- ośmielanie, poprzez proszenie się do tańca: chłopcy dziewczynki, dziewczynki chłopców urodzeni w miesiące parzyste tych w nieparzyste i inne kategorie.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.4.1 : dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

Tytuł zadania: TWORZYMY PREZENTACJĘ MULTIMEDIALNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:20:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują prezentację multimedialną na zaproponowany przez N. temat.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z programem do tworzenia prezentacji multimedialnych;
- rozwijanie umiejętności korzystania z technologii;
- rozwijanie wiedzy na zaproponowany temat.

Potrzebne materiały:
- sala komputerowa;
- dostęp do internetu;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- książki i encyklopedie związane z zaproponowanym tematem.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom, czym jest prezentacja multimedialna, gdzie można się z nią spotkać i jaki jest jej cel ("Jest to element przekazywania wiedzy, z którym mieliśmy do czynienia także na naszych lekcjach. Teraz to waszym zadaniem będzie stworzenie takiej prezentacji, która sprawi, że wasza wypowiedź będzie bardziej interesująca, a rzeczy, o których będziecie opowiadali, będą łatwiejsze do zapamiętania"). N. opowiadając o zadaniu, prezentuje dzieciom przykładową prezentacje multimedialną (np. o robieniu prezentacji) (10 minut);
2. N. zwraca uwagę dzieci na najważniejsze elementy prezentacji multimedialnej:
    - kilka krótkich, ważnych zdań o wybranym elemencie zadanego tematu (np. o zwierzęciu w dżungli czy superbohaterze);
    - 2-3 zdjęcia lub rysunki (N. pokazuje dzieciom, jak korzystać z opcji kopiuj-wklej);
    - wykonuje z dziećmi dwa-trzy slajdy, żeby pokazać im wszystkie funkcje. Dzieci, które potrafią obsługiwać program, mogą samodzielnie wcześniej rozpocząć pracę (20 minut);
3. Dzieci, korzystając z internetu oraz dostępnych książek, przygotowują prezentację multimedialną. Wybierają element tematu, który według nich jest dla nich najciekawszy, np. zwierzę z dżungli, ulubionego superbohatera itp. Oprócz tekstu, zawierają w niej zdjęcia obiektów/zwierząt/roślin/osób, które opisują. (30 minut);
4. Na koniec chętne dzieci mogą przedstawić efekt swojej pracy przed innymi. Będzie to okazja do podzielenia się wiedzą (20 minut).

Warianty:

- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": dzieci mogą przygotować prezentację o wybranym zwierzęciu egzotycznym lub o wybranej roślinie egzotycznej.
- w ramach narracji "Na zamku": prezentacja może dotyczyć obyczajów ludowych oraz elementów historii Polski, np. zamków średniowiecznych lub ważnych wydarzeń historycznych;
- w ramach narracji "Niekończąca się opowieść - świat książek": dzieci mogą zrobić prezentację dotyczącą przeczytanej przez siebie lektury.

Potencjalne problemy:

- w ramach narracji "Na zamku": proponowane tematy prezentacji: uzbrojenie w średniowieczu, bitwa pod Grunwaldem, średniowieczne stroje dla pań lub/i dla panów, najstarsze polskie książki, święci średniowieczni, kronikarze Polski, co jadano w

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

średniowieczu, zamki krzyżackie na ziemiach polskich, szlak orlich gniazd, medycyna w średniowieczu, kościoły w średniowieczu.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.8.5 : dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA NA DZIELENIE - DROGA DO ZAMKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci powtarzają materiał związany z dzieleniem w pierwszej ćwiartce podczas gry w grę matematyczną.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia w pierwszej ćwiartce;
- ćwiczenie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "gra Droga do zamku - plansza" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- kostka k6 (jedna na dwie osoby);
- pionki dla graczy.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą powtarzać wiadomości związane z dzieleniem w pierwszej ćwiartce, grając w grę matematyczną. N. dzieli dzieci na pary oraz rozdaje każdej planszę do gry i kostkę k6 (5 minut);
2. N. tłumaczy zasady gry, po czym dzieci rozpoczynają rozgrywkę. Mogą zamienić się parami po kilku meczach. (30 minut);
3. Podsumowanie oraz zakończenie (10 minut).

Zasady Gry

Gracze rozpoczynają rozgrywkę w gospodzie. Gracz rozpoczynający ma za zadanie rzucić kostką k6 i przemieścić się o tyle oczek, ile wypadło na niej (z wyłączeniem 6 - powtarza się rzut). Następnie jego zadaniem jest rzucić kostką ponownie i sprawdzić, czy liczba, która wypadła, jest dzielnikiem liczby znajdującej się w miejscu, w którym aktualnie znajduje się jego pionek. Jeśli tak - otrzymuje jeden punkt. Jeśli nie - nic się nie dzieje. Drugi gracz postępuje analogicznie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Pierwsza osoba, która dotrze do zamku otrzymuje pięć punktów. Rozgrywka się kończy i następuje podliczenie punktów. Możliwa jest sytuacja, w której osoba, która dotarła 1 do zamku przegrywa (gdyż liczy się liczba uzyskanych punktów, a nie dotarcie do celu).

Fioletowe pola: Zatrzymanie się na polu fioletowym powoduje utratę 1 lub 2 punktów (zgodnie z zapisem na planszy).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Lista załączników:
Gra Droga do zamku - plansza.pdf

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 12

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwijanie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze.

Załączniki do zadania:

- wzór krzyżówki matematycznej, ćwiczenia z zakresu mnożenia (do wykorzystania w drugim semestrze).

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": można zaproponować dzieciom zapoznanie się

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

z książkami: "Gwiazdozbiory" i „Niebo i kalendarz" napisanymi przez E. Milewską i W. Zonna, a zilustrowanymi przez B. Butenkę;

- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: „Czarna książka kolorów" Menena Cottina, „Wielka księga portretów zwierząt" Svietlana Junakovića, "Dźwięki kolorów" Jimmy'ego Liao, „Zielony wędrowiec" Liliany Bardijewskie;
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książką "Bon czy ton" G. Kasdepke (opowiadaniami: „Łyżeczka", „Menu", „Mlaskanie i siorbanie", "Serwetka", „Siadanie do stołu", „Sztućce", „Wybrzydzanie", "Wykałaczka", „Zachowanie przy stole", „Zupa").
- dla dzieci mających problemy z ortografią jest dodatkowe zadanie "Dodatkowa nauka ortografii".

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda stacji
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Lista załączników:
Krzyżówka wzór i propozycje zadań.pdf

41 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: INTEGRACYJNY TANIEC BELGISKI - TANIEC

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z belgijskim tańcem integracyjnym.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- kształtowanie umiejętności tańczenia;
- integracja i wprowadzenie nastroju ludycznego;
- rozwijanie zainteresowań muzyką.

Potrzebne materiały:

http://www.youtube.com/watch?v=rBq0o3Aszc8 - film dla N.
http://www.bestdance.pl/taniec-towarzyski-belgijski-t246.html - film z muzyką.
http://www.youtube.com/watch?v=_bWpxAycelU - film dla N.

Przebieg:

1. N. uczy dzieci belgijskiego tańca, najpierw uczy kroków bez muzyki.
1. Najpierw pary ustawiają się w kole. Chłopcy zajmują miejsca z lewej strony, a dziewczynki stają po prawej stronie partnerów. Wszyscy są obróceni w prawą stronę i trzymają się za ręce.
2. Następnie należy wykonać 4 kroki do przodu, potem zrobić obrót i 4 kroki w tym samym kierunku, ale tyłem.
3. Następnie znowu 4 kroki do przodu, obrót i kolejne 4 kroki w tę samą stronę tyłem.
4. Potem doskok, odskok, obrót z zamianą miejsc, znowu doskok, odskok i obrót z zamianą miejsc i zamianą partnera.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka

Metody:

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.4.1 : dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: LINIA CZASU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadanie polega na przedstawieniu przy użyciu linii czasu przebiegu życia i osiągnięć osób szczególnie zasłużonych dla Polski i świata.

Cele:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- ćwiczenie umiejętności wypowiadania się na forum klasy;
- ćwiczenie umiejętności plastycznych;
- rozwijanie umiejętności kategoryzowania i porządkowania informacji.

Potrzebne materiały:

- kartki A4;
- krótka prezentacja multimedialna na temat danej osoby;
- opcjonalnie: karty z informacjami na temat danej osoby.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy poziomą linię czasu. Następnie wprowadza dzieci w temat zajęć, informując je, o jakiej osobie będą rozmawiać. Wyświetla dzieciom krótką prezentację ze zdjęciami przedstawiającymi daną osobę oraz jej osiągnięcia. Następnie pyta dzieci, jak sądzą, czym mogła się dana osoba zajmować w ciągu swojego życia. Odpowiedzi dzieci można zapisać na bocznej tablicy. (10 minut)
2. N. dzieli dzieci na grupy oraz ustnie, korzystając z prezentacji lub przy pomocy kart z informacjami przekazuje im wiedzę na temat poszczególnych etapów życia danej osoby. Zadaniem dzieci jest przedstawienie graficznie, w wybranej przez N. formie, odpowiedniego etapu. (20 minut)
3. Następnie w kolejności chronologicznej grafiki przywieszane są w odpowiednim punkcie na linii czasu oraz omawiane krótko przez dzieci. (10 minut)
4. N. dokonuje podsumowania stworzonej przez dzieci linii czasu. (5 minut)

Warianty:

- Zamiast przedstawienia graficznego konkretnego etapu życia danej osoby dzieci mogą odegrać krótką, przygotowaną przez nie, scenkę teatralną;
- w ramach narracji "Było sobie życie": zamiast tworzenia linii czasu dla konkretnej osoby, N. proponuje dzieciom ułożenie cyklu życia człowieka albo stworzenie linii czasu zawierającej najważniejsze wydarzenia z historii Polski (od chrztu Polski do dnia obecnego z przedziałką co 100 lat);
- w ramach narracji "W świecie filmu": zamiast tworzenia linii czasu dla konkretnej osoby, N. proponuje dzieciom ułożenie wydarzeń obejrzanego filmu w postaci linii czasu;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": zamiast tworzenia linii czasu dla konkretnej osoby, N. proponuje dzieciom stworzenie linii czasu różnych okresów historii kultury europejskiej;
- w ramach narracji "Na zamku": dzieci mogą stworzyć linię czasu dotyczącą dziejów

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zawiszy Czarnego.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne
Int-Społ-III.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski
Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Maria Skłodowska Curie wersja edytowalna.pptx
Nikola Tesla.pptx
Maria Skłodowska Curie.pdf

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 18

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w danym zakresie, jednocześnie biją własne rekordy.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwijanie świadomości upływu czasu u uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności praktycznego korzystania z zegara u uczniów i uczennic;
- rozwijanie świadomości co do własnej wiedzy oraz umiejętności oceniania własnych postępów.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane materiały załączone do zadania (odpowiednio do opracowywanego materiału) - po jednym dla każdego dziecka;
- liczmany, patyczki itp;
- kartki i ołówki;
- zegar na ścianie.

Załączniki do zadania dla klasy 2.:
- dodawanie do 10 (3 składniki) (dzień 6 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 10 (dzień 18 semestr I);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy (dzień 26 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 20 (dzień 39 semestr I);
- dodawanie do 20 z przekroczeniem progu (dzień 86 semestr I);
- mnożenie razy 4 (dzień 6 semestr II);
- działania do 25 (dzień 32 semestr II);
- dodawanie do 40 (dzień 47 semestr II).

Załączniki do zadania dla klasy 3.:

- dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu (dzień 10 semestr 1.);
- dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe (dzień 24 semestr 1.);
- łączenie dodawania i mnożenia (dzień 5 semestr 2.);
- mnożenie i dzielenie 6 (dzień 27 semestr 2.);
- mnożenie razy 8 i rozdzielność mnożenia względem dodawania (dzień 39 semestr 2.);
- dzielenie przez 8 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 41 semestr 2.);
- dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 48 semestr 2.);
- mnożenie do 100 (dzień 60 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki) (dzień 76 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu) (dzień 79 semestr 2.).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem.
2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkakrotnie w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);
3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połową odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, jak długo trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej działań. Po jego upływie, same sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);
4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

5. N. wraz z dziećmi poświęca czas na wykonanie kolejnych działań - umożliwia dzieciom przećwiczenie swoich umiejętności (10 minut).

Warianty:

- wraz ze wzrostem trudności zadań N. może zwiększyć czas, który dzieci mają na wykonanie działań w pkt. 3 - z 1 minuty do 5, a w trzeciej klasie do 10 minut.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem

Lista załączników:
dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie i odejmowanie do 10 zadania.pdf
mnożenie razy 4.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki).pdf
dodawanie do 40.pdf
dzielenie przez 8 i rodzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie do 20 z przekroczeniem progu.pdf
mnożenie i dzielenie 6.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu).pdf
dodawanie i odejmowanie do 20 bez przekraczania progu.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu.pdf
mnożenie razy 8 i rozdzielność mnozenia względem dodawania.pdf
mnożenie do 100.pdf
dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy.pdf
dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

Tytuł zadania: POGODOWE PORTFOLIO II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Zadanie ma na celu nauczenie dzieci analizowania zmian pogodowych oraz korzystania z prognoz pogody.

Cele:
- rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z prognoz pogody.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu;
- materiały w wersji cyfrowej z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- wydrukowane materiały z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- teczki dla każdego dziecka (na portfolio).

Przebieg:
1. Zadaniem dzieci będzie wypełnienie kart pogodowych raz na miesiąc w konkretny (wybrany) dzień. Na kartach znajduje się miejsce do zaznaczenia aktualnej pogody (zachmurzenia, opadów, temperatury itp.), oraz schematyczny obrazek, na którym uczniowie i uczennice rysują, w jaki sposób ubraliby się podczas niej.
2. Dzieci w celu wykonania zadania obserwują pogodę podczas dnia oraz korzystają z zasobów internetu w celu odnalezienia aktualnej prognozy pogody. Następnie sprawdzają, czy informacja internetowa jest zgodna ze wskazaniami termometru i wiatromierza. Uczniowie i uczennice mogą uzupełniać karty komputerowo, edytując załączone pliki lub w formie papierowej na wcześniej wydrukowanych materiałach. (15 minut);
3. N. opowiada dzieciom o wybranym elemencie, związanym z pogodą (wiatr, deszcz, słońce, temperatura, chmury, jesień, zima, wiosna, lato) (15 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

4. Na końcu następuje wspólne podsumowanie zadania i omówienie tego, co znalazły dzieci (10 minut);
5. Karty z każdego miesiąca dzieci przechowują w swoich teczkach, tworząc portfolio.

Warianty:

- **Alternatywnie:** zamiast korzystać z internetu, dzieci mogą się zapoznać z prognozą pogody w wybranej gazecie i porównać ze wskazaniami termometru i wiatromierza.

Tematy do omówienia:

- **wiatr** - cechy wiatru, wiatry lokalne, zastosowanie (turbiny wiatrowe, statki), wpływ na środowisko, erozja;
- **deszcz** - sposób powstania, rodzaje deszczu, wpływ na środowisko, powodzie;
- **słońce** - czym jest słońce, budowa, wpływ na środowisko, susze, zaćmienie słońca;
- **chmury** - powstawanie, chmura a mgła, wpływ na środowisko, chmura burzowa;
- **temperatura** - jednostka temperatury, temperatura ciała człowieka, temperatura odczuwalna, najzimniejsze i najcieplejsze miejsca na ziemi;
- **zima** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta;
- **wiosna** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **lato** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **jesień** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.12.1 : dziecko potrafi odczytywać temperaturę (bez konieczności posługiwania się liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Lista załączników:
kalendarz pogody.jpg

Tytuł zadania: TAKTOWNE GRANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Wprowadzenie i nauka rozpoznawania taktowania na dwa, trzy i na cztery.

Cele:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- nauka rozpoznawania taktowania na dwa, trzy i na cztery;
- rozwój wrażliwości muzycznej.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny lub komputer z głośnikami i dostępem do internetu lub przygotowane wcześniej płyty z nagraniami.

Przebieg:

Zadanie pierwsze z serii:

1. N. wita dzieci i rysuje na tablicy dwie figury: trójkąt i kwadrat. Następnie prosi dzieci, by wysłuchały dwóch utworów i określiły, na własne wyczucie, który utwór bardziej kojarzy im się z trójkątem, a który z kwadratem. N. prezentuje dwa utwory - jeden w metrum trzy czwarte i drugi w metrum cztery czwarte.

Przykłady utworów w metrum trzy czwarte (trójkąt) - dowolny walc, np.:

- Johann Strauss
  - *Walc Cesarski* - http://www.youtube.com/watch?v=o8oSgMpNn2o
  - *Nad Pięknym Modrym Dunajem http://www.youtube.com/watch?v=DiVTgpaMrcQ*
- Piotr Czajkowski
  - *Walc Kwiatów http://www.youtube.com/watch?v=GC7PycSBILc*
  - *Wielki Walc http://www.youtube.com/watch?v=u8LwaxkwkeA*
- "Nie chcę Cię" (śląska muzyka ludowa)
- "Jam jest dudka"
- "Chodzi lisek koło drogi"
- "Zasiali górale"

Przykłady utworów w metrum cztery czwarte (kwadrat) - dowolny marsz, np.:

- *Marsz Ołowianych Żołnierzyków* z baletu "Dziadek do orzechów" Piotra Czajkowskiego - http://www.youtube.com/watch?v=bwLYSBqkhYc
- Marsz Radetzky'ego Johanna Straussa http://www.youtube.com/watch?v=qqgcDwdAAX4

Po wysłuchaniu utworów, dzieci określają, do jakiej figury, który utwór bardziej im pasuje. N. może włączyć raz jeszcze po fragmencie wysłuchanych utworów i zaprosić dzieci do wyklaskania metrum (nie używając tego słowa). N. włącza muzykę i liczy (do 3 lub 4). (15 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. Następnie dzieci słuchają kolejnych dwóch utworów i raz jeszcze próbują określić, która figura bardziej pasuje im do danego utworu. (10 minut)

3. Po każdym wysłuchanym utworze N, krótko rozmawia z dziećmi o charakterze emocjonalnym wysłuchanej muzyki, o tym, czy utwór wykonany był solo czy w zespole, przez chór czy przez orkiestrę oraz jakie instrumenty dzieci rozpoznały. (5 minut)

Zadanie drugie i trzecie z serii (N. zmienia utwory):

1. Na początku N. prezentuje taktowanie na dwa, podnosząc "na raz" dłonie do góry, a "na dwa" opuszczając. Pyta, z jakim zawodem kojarzą się dzieciom takie ruchy. Krótko rozmawia z dziećmi na temat zawodu dyrygenta - kim jest, jaka jest jego rola, gdzie go możemy spotkać, czym dyryguje. (5 minut)
2. Następnie przez chwilę wszystkie dzieci razem pokazują takt na dwa, dyrygując razem z N. (powtarzając te same ruchy). N. podkreśla mocniej "raz" i prosi dzieci, by również akcentowały silniej "raz". (2 minuty)
3. N. włącza dowolny utwór z metrum dwie czwarte (cały lub fragment, np. dowolny krakowiak) - dzieci "dyrygują" - "**raz,** dwa" (dłonie na raz do góry łączą się, na dwa w dół rozchodzą się). Mogą też część utworu zaimprowizować ruchem. (4 minuty)
4. Następnie N. pokazuje takt "na trzy" - robiąc w powietrzu trójkąt: najpierw dłonią pionowo w dół (raz), potem w prawo (dwa) i po ukosie do góry (trzy). N. może od razu wykorzystać do tego obie dłonie - wówczas ręce zaczynają razem pionowo w dół (raz), następnie rozchodzą się na boki - lewa w lewo, prawa w prawo (dwa) i łączą na górze po skosie (trzy). N. akcentuje "na raz". Dzieci powtarzają za N. (2 minuty)
5. N. włącza dowolny utwór z metrum trzy czwarte (cały lub fragment, np. dowolny walc) - dzieci "dyrygują" - "**raz**, dwa, trzy". Mogą też część utworu zaimprowizować ruchem. (4 minuty)
6. Następnie N. pokazuje takt "na cztery" - dłonie zaczynają oddalone od siebie i "na raz" schodzą pionowo w dół (równolegle), "na dwa" łączą się ruchem poziomym, "na trzy" rozchodzą się w poziomie (prawa ręka w prawo, lewa w lewo) i "na cztery" znów się łączą. Tylko pierwszy ruch jest w pionie, pozostałe trzy w poziomie. N. podkreśla mocniej "raz" i prosi dzieci, by również akcentowały silniej "raz". Dzieci powtarzają ruchy. (3 minuty)
7. N. włącza dowolny utwór z metrum cztery czwarte (cały lub fragment, np. dowolny marsz) - dzieci "dyrygują" - "**raz**, dwa, trzy, cztery". Mogą też część utworu zaimprowizować ruchem. (4 minuty)
8. Po każdym wysłuchanym utworze N, krótko rozmawia z dziećmi o charakterze emocjonalnym wysłuchanej muzyki, o tym, czy utwór wykonany był solo czy w zespole, przez chór czy przez orkiestrę oraz jakie instrumenty dzieci rozpoznały. (10 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
Int-Muz-III.6.6 : dziecko potrafi rozpoznać ze słuchu podstawowe formy muzyczne – AB, ABA
Int-Muz-III.6.7 : dziecko potrafi wskazać ruchem lub gestem kolejne części podstawowych form muzycznych – AB, ABA
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

42 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: ŚMIESZNE ZDANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą zdania zawierające trudne słowo lub słowa, o którym się uczą.

Cele:
- wzbogacenie posiadanego słownictwa;
- ćwiczenie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności pisania na klawiaturze.

Potrzebne materiały:
- ew. komputery (w wariancie podstawowym);
- przygotowując się do lekcji można skorzystać z książki Joanny Olech „Trudne słówka”.

Przebieg:
1. N. informuje, że dzieci dzięki zadaniu będą mogły pobawić się słowami, wymyślając zdania z nowym, trudnym słowem. N. zapisuje na tablicy 4 kategorie, według których później dzieci będą oceniały zdania: "śmieszne", "mądre", "prawdziwe", "nieprawdziwe", a następnie proponowane słowa (5 minuty);
2. Następnie N. prosi dzieci, aby włączyły program do edycji tekstu i stworzyły wymyślone zdania z słowami, o których się uczą lub będą uczyć. Zdania nie muszą mieć

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

rzeczywistego, logicznego sensu, ale powinny być zrozumiałe dla reszty i poprawne gramatycznie (15 minut)

3. Dzieci głosują nad każdym zdaniem, wybierając, pod którą kategorię najlepiej pasuje. (10 minut);
4. N. konfrontuje decyzje dzieci z rzeczywistością oraz informuje je o prawdziwym znaczeniu słowa lub słów, jeśli wcześniej nie było ono dzieciom znane. Może na przykład zamienić to słowo na bardziej zrozumiały synonim. N. może zapytać dzieci czy uważają, że po zmianie słów zaproponowane zdania mają sens i czy są dla nich zrozumiałe (15 minut)

Warianty:

- zadanie może też zostać wykonane bez użycia komputera, wówczas jednak dzieci nie rozwijają umiejętności pisania na klawiaturze;
- przykładowo proponowane słowa:
    - w ramach narracji "Poszukiwacze zaginionych skarbów": kartografia, spadkobierca, ekspedycja;
    - w ramach narracji "Superbohaterowie i superbohaterki": wolontariusz, aprobata, kandydować, heros.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Tytuł zadania: RYCERSKI POJEDYNEK ORTOGRAFICZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci piszą dyktando "O roztargnionej królewnie", następnie dobierają się w pary i sprawdzają sobie nawzajem swoje dyktanda. Przy każdym wyrazie, przy którym mają wątpliwość (jedno dziecko napisało tak, drugie inaczej) sprawdzają w słowniku jak powinno być poprawnie.

Cele:
- kształtowanie umiejętności poprawnego pisania;
- kształtowanie umiejętności redaktorskich - sprawdzania napisanych prac;
- kształtowanie samooceny.

Potrzebne materiały:
- dyktando - załącznik.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. wprowadza klasę w klimat związany z narracją - jesteście rycerzami i córkami królewskimi na dworze królewskim, a więc powinniście potrafić pięknie i poprawnie pisać. N. dyktuje dyktando. (7 min)
2. Dzieci łączą się w pary i sprawdzają swoje prace. Przy każdym każdym wyrazie, przy którym mają wątpliwość (jedno dziecko napisało tak, drugie inaczej) sprawdzają w słowniku jak powinno być poprawnie. (20 min)
3. Na zakończenie N. wraz z dziećmi sprawdza poprawność wykonania zadania. Wypisuje na tablicy te słowa i zwroty, z którymi dzieci miały największe problemy (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Int-Pol-III.14.3 : dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście

Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie

Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie

Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne

Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych

Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Int-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:
O roztargnionej królewnie.docx

Tytuł zadania: W PRZEDZIALE Z MNOŻENIEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Rozgrywając grę matematyczną z elementami podróżniczymi, dzieci rozwijają i utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:
- rozwijanie umiejętności mnożenia w zakresie wyników do 100;
- rozwijanie umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:
- przygotowane materiały do gry, odpowiednio po jednym zestawie na parę lub grupę;
- kalkulator;
- kolorowe kuleczki, żetony.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na pary (lub 4-osobowe grupy) (3 minuty);
2. Najpierw jedno dziecko losuje po jednej karcie z grupy A i B. Zadaniem osoby losującej jest znalezienie mnożnika dla liczby z grupy A, aby dała wynik z przedziału w grupie B i wskazanie tego wyniku. Osoba, która nie losuje, sprawdza zaproponowany mnożnik oraz wynik (w pamięci lub na kalkulatorze). Jeśli jest poprawna, dzieci odkładają sobie jeden kolorowy żeton. Potem następuje tura kolejnego dziecka. I tak aż dzieci w sumie zbiorą 12 żetonów (30 minut).

Uwaga! Należy zwrócić uwagę dzieci, aby sobie pomagały, ale się nie zastępowały. Każde dziecko powinno mieć możliwość odpowiedzenia na pytanie i zdobycia punktu. Należy też zwrócić uwagę na to, żeby dzieci były sprawiedliwe i przyznawały sobie punkty tylko w sytuacji, gdy poprawnie odpowiedzą.

Warianty:

- na etapie, kiedy dzieci jeszcze nie poznały pełnej tabliczki mnożenia, zakres gry można:
  - ograniczać tylko do poznanych działań;
  - zaproponować dzieciom rozgrywkę z użyciem kalkulatora: dziecko wykonujące zadanie może sprawdzić swój tok myślenia, jeśli dziecko za pierwszym razem trafi jaki to jest mnożnik, otrzymuje 3 pkt., za drugim 2 pkt., za trzecim 1 pkt. Czwartej próby nie ma. Pozwoli to „oswoić się" dzieciom z mnożeniem do setki.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach
W parach

Ścieżki:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.7.2 : dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
w przedziale z mnożeniem.pdf

Tytuł zadania: TRUDNE SŁOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadanie polega na wyszukiwaniu przez dzieci trudnych słów. Mogą one sięgać do różnych źródeł, aby odnaleźć ich znaczenie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności wyszukiwania odpowiedzi na postawione problemy i zadania;
- utrwalenie trudnych słów.

Potrzebne materiały:

- zestawienie trudnych słów;
- słowniki, encyklopedie;
- internet.

Przebieg:

1. Dzieci lub N. mają za zadanie wyszukać trudne słowa lub zwroty (takie, z którymi zapamiętaniem i zrozumieniem dzieci mogą mieć problemy). Mogą one wynikać z poprzedniej aktywności (tekstu, książki, filmu, eksperymentu naukowego, wycieczki). Mogą być proponowane przez N. (zgodnie z omawianą tematyką) lub wyszukane przez dzieci w ramach pracy domowej (przynieś trudne słowo) (10 minut);
2. N. dzieli dzieci na grupy. Mają one za zadanie wykorzystać różnego typu źródła, aby dotrzeć do informacji związanych z słowem lub zwrotem - bibliotekę, internet, przeprowadzając wywiady oraz pytając różne osoby (aby sprawdzić jak funkcjonuje w społeczeństwie dane słowo). Dzieci się z czym słowo się kojarzy, czy jest podobne do innego (20 minut);
3. N. zbiera odpowiedzi. Wypisuje je na tablicy, a dzieci zapisują je w zeszytach (można stworzyć odpowiedni szablon) (10 minut).

Warianty:

- W odniesieniu do narracji "Mali Odkrywcy" można zastosować słowa: "zwierzę, ssak, gad, ptak, owad, płaz";
- W odniesieniu do narracji "W świecie filmu" można zastosować słowa: "kamera, scenariusz, ujęcie, scena, film fabularny, animowany itp.".
- W odniesieniu do narracji "Na zamku" można zastosować słowa: "rycerz, książę, baszta, fosa, krużganek, krypta, arkada";
- W odniesieniu do narracji "Łowcy bitów - podróż do świata dźwięku" można zastosować słowa: "dźwięk, mikrofon, utwór, piosenka, piosenkarz, podkład muzyczny".

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Pol-III.8.4 (od) : dziecko wie, jak korzystać z biblioteki szkolnej

43 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: BUDUJEMY ZAMEK - WPROWADZENIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Zadanie trwa ponad dwa dni.
Dzieci planują budowę zamku metodą 6 kapeluszy de Bono. Następnie budują ogromny zamek z kartonów, taśmy klejącej. Bawią się w zamku. Dokumentują swoją budowlę fotograficznie - tworzą kolaże z tych zdjęć. Rozbierają zamek i dbają o to, aby jego resztki nie zanieczyściły środowiska. Ewaluacja.

Cele:
- integracja klasy;
- planowanie działań;
- rozwijanie umiejętności technicznych;
- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej;
- ćwiczenie umiejętności plastycznych;
- rozwijanie świadomości ekologicznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi komputera.

Potrzebne materiały:
- papier do wykonania kapeluszy;
- kilkanaście kartonów - dzieci powinny gromadzić je w klasie przez kilka dni. Chodzi o to, aby zamek był na tyle duży, że można się w nim schować. Najlepiej, gdyby dzieci zbierały materiały do budowy zamku przez cały czas trwania narracji;
- aparaty fotograficzne;
- pracownia komputerowa - aby wykonać ćwiczenie fotograficzne;
- dobra pogoda - jeżeli budowa będzie na zewnątrz;
- duże arkusze papieru, kolorowe mazaki, materiały plastyczne;
- ankieta ewaluacyjna - wydrukowana (załącznik);
- list od króla - wydrukowany (załącznik).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

Dzień pierwszy (60 min)

MYŚLĄCE KAPELUSZE

1. N. dzieli dzieci na sześć grup o różnych kolorach (czerwony, biały, czarny, żółty, zielony, niebieski). (2 minuty)
2. Dzieci robią kapelusze z kolorowego papieru lub składają czapki z gazet, a potem ozdabiają nakrycia głowy jednym z sześciu kolorów (uwaga! w przypadku koloru białego dzieci mogą pomalować je białą farbą). (15 minut)
3. Jedno z dzieci czyta na głos list od Króla - w załączniku. (2 minuty)
4. Dzieci mają zaplanować budowę zamku - korzystając z metody sześciu kapeluszy de Bono. Wszystkie role należą tutaj do dzieci - jednak N. może przyjść z pomocą, jeżeli widzi, że jest taka konieczność:

- Kapelusz Czerwony - emocje (Czerwony kapelusz silnie związany jest z wyrażaniem emocji, impulsywnością i uczuciowym przejaskrawianiem rzeczywistości.);
- Kapelusz Biały - obiektywizm (Biały kapelusz jest całkowitym przeciwieństwem czerwonego, wskazuje na neutralność i logikę. Zajmuje się faktami i liczbami);
- Kapelusz Czarny - pesymizm (Czarny kapelusz to podejście logiczno-pesymistyczne, negatywne, ma oceniać i ostrzegać przed zagrożeniami. Zadaniem zakładającego czarny kapelusz jest wykazanie wszystkich wad, niedociągnięć, braków i zagrożeń);
- Kapelusz Żółty - optymizm (Założenie żółtego kapelusza to przyjęcie pozytywnej postawy, można powiedzieć wręcz optymizm totalny. Żółty świat jest radosny, widzi tylko pozytywne aspekty rozwiązania);
- Kapelusz Zielony – możliwości (Zieleń to kolor urodzaju, rozwoju. Zielony kapelusz jest pełen pomysłów, pełen nowych możliwości. Osoba go nosząca ma za zadanie pokazać nowe spojrzenie, nowe punkty widzenia rzeczywistości);
- Kapelusz Niebieski – organizacja (Osoba w niebieskim kapeluszu to bezstronny obserwator. Jego naczelnym zadaniem jest kontrola toku myślenia, to niebieski ma plan, on narzuca dyscyplinę, moderuje i dba o porządek). (30 minut)

Problemy do omówienia:

Jak wyglądać będzie nasz zamek? Jak wysoki będzie? Jak duży? Gdzie powstanie? Jak będzie ozdobiony? Kto będzie go ozdabiać? Kto będzie robić zdjęcia w trakcie budowy? Kto przyniesie aparat? Czego nam jeszcze brakuje do budowy? Ile mamy kartonów? Ile czasu zajmie nam budowa? Co może pójść źle w trakcie budowy? Jak będziemy się bawić w zamku?

Dzieci powinny ustalić, ile mają kartonów, powinny dokonać próby oszacowania, jak duży zamek

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

uda się zbudować. Powinny podzielić się w jakiś sposób rolami. Ktoś wybiera kartony, ktoś je skleja. Z jakich elementów będzie się składać zamek? Jak zrobimy wieżę, jak zrobimy bramę? Czy zamek będzie miał fosę? W jaki sposób stworzymy każdy z tych elementów? Jak nazwiemy zamek?

5. Omówienie ćwiczenia (10 minut)

Dzień drugi (180 minut)

1. Przypomnienie planu z poprzedniego dnia (10 minut)
2. Cała klasa tworzy zamek z kartonów, papierów. Dzieci używają nożyczek, kleju, taśmy klejącej. Wznoszą mury, konstruują bramę, wieżę. (50 minut)
3. Dzieci dekorują zamek - używając farb, kredek i innych materiałów plastycznych. (30 minut)
4. Dzieci dokładnie dokumentują swoją budowlę - robią sobie zdjęcia w środku, pojedyncze i grupowe. N. i wybrane dzieci mogą także dokumentować proces powstawania zamku - robiąc zdjęcia w trakcie jego budowy (20 minut)
5. Zabawa wymyślona przez dzieci (70 minut)

Dzień trzeci (180 min)

1. N. opowiada o technice rybiego szkieletu. (5 minut)
2. Dzieci przygotowują, w grupach 5-6 osobowych, rybie szkielety zawierające próbę odpowiedzi na pytania:
   - Dlaczego chronimy przyrodę?
   - Jak chronimy przyrodę?
   - Dlaczego nie można niszczyć przyrody? (30 minut)
3. N. omawia ćwiczenie. Podkreśla kwestię odpowiedzialności - jeżeli używamy czegoś, to musimy zadbać, aby odpady nie zanieczyszczały środowiska. Wraz z dziećmi rozbiera zamek (10 minut)
4. Wycieczka do punktu skupu makulatury - oddajemy kartony, z których zbudowany był zamek. (90 min)
5. Zadanie komputerowe - w dwuosobowych zespołach dzieci przygotowują kolaż z wybranych zdjęć z poprzedniego dnia - obróbka zdjęć, program graficzny (25 minut)
6. Omówienie ćwiczenia. (10 minut)
7. Ewaluacja - plik w załączniku. (10 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:
Jeśli wycieczka do punktu skupu zajmie mniej czasu - można przeprowadzić dłuższe zajęcia komputerowe.

Potencjalne problemy:
- Ćwiczenie trwa ponad dwa dni.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:
Czytanie na głos
Metoda ewaluacyjna
Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Techniki:
Rybi szkielet
Graffiti
Myślące kapelusze (De Bono)

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Przy-III.6.1 : dziecko zna dostępne dla siebie sposoby ochrony przyrody w swoim środowisku
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Lista załączników:
List od króla.pdf

Tytuł zadania: WĘŻOWA WDZIĘCZNOŚĆ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci czytają baśń o Wężowej Wdzięczności z tomu: U złotego źródła, S. Wortman. Następnie odgrywają różne role z baśni metodą dramy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności wypowiedzi ustnej;
- rozwijanie umiejętności improwizacji;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu.

Potrzebne materiały:

- książka: S. Wortman, U złotego źródła.

Przebieg:

1. N. czyta baśń: Wężowa wdzięczność. (10 minut)
2. Dzieci odgrywają role:
    - Jestem królem - chcę zjeść tę kaczkę!
    - Nie pozwolę - ta kaczka jest moim przyjacielem!
    - Jeden z dworzan prosi o koniec potopu.
    - Dworzanin mówi, że Bartuś powinien zostać królem.
    - Chłopiec zgadza się być królem. (20 minut)
3. Analiza tekstu - kto jest głównym bohaterem? kto jest dobry? kto jest zły? N. pyta także dzieci o ich wrażenia na temat tekstu i przeprowadzonego ćwiczenia (15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Czytanie na głos
Analiza tekstu
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Bajka terapeutyczna

Techniki:

Sytuacje symulowane

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Bajka psychoterapeutyczna

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne

Lista załączników:
O wężowej wdzięczności.pdf

Tytuł zadania: GIMNASTYKA W STACJACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci rozwijają sprawność fizyczną - uczą się balansować na ławeczce, przeskakiwać przez przeszkody. Jednocześnie rozwijają samodzielność i umiejętność pomagania innym.

Cele:

- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności przyjmowania postaw wyjściowych i końcowych.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- ławeczka lub belka równoważna;
- materace;
- słupki i inne elementy do toru przeszkód;
- szarfy, woreczki z fasolą;
- rozpiska kolorów: http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_kolor%C3%B3w.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel tego zadania (rozwinięcie sprawności fizycznej i poznanie nietypowych nazw kolorów). Następnie wyjaśnia, na czym będzie ono polegało: zadaniem każdego dziecka będzie najpierw przećwiczenie kilku stacji, a następnie w kolejności dzieci będą przechodziły wszystkie stacje. Po przejściu wszystkich stacji, każde dziecko otrzyma jedną nazwę koloru - zadanie polega na próbie odgadnięcia, z rodziny jakich kolorów pochodzi kolor, który ta nazwa opisuje (uwaga! nazwy będą dość trudne - nie chodzi o poprawność odpowiedzi, tylko radość ze zgadywania, co dana nazwa faktycznie oznacza) (5 minut na wyjaśnienie);
2. N. wraz z dziećmi prowadzi rozgrzewkę:
    - pajacyki (16);
    - skłony do przodu (16);
    - skrętoskłony (po 8 na nogę);
    - skip A;
    - skip C;
    - krążenia ramion do przodu i do tyłu. (4 minuty);
3. N. przedstawia dzieciom po kolei każdą stację. Przy każdej stacji dzieci wykonują ćwiczenie dwa razy pod okiem N.:
    - przejście równoważne po ławeczce lub belce równoważnej;
    - w zwisie na drabinkach przodem wahadłowe ruchy nóg;
    - seria skoków przez skakankę;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- pokonywanie torów przeszkód (niskich i wysokich) w biegu;
- skoki ze zwiększonej odległości z rozbiegu na wprost 15 minut);

4. N. dzieli dzieci na 5 grup. Każda grupa staje przy jednej stacji. Przez kolejne 3 minuty dzieci wykonują ćwiczenie z danej stacji, następnie na znak N. przechodzą do kolejnej. W ten sposób dzieci samodzielnie powtarzają ćwiczenia ze wszystkich 5 stacji. N. zwraca im uwagę na zasady bezpieczeństwa. Dzieci powinny sobie pomagać wykonując ćwiczenia, jeśli jest to potrzebne (15 minut);
5. Na zakończenie N. wraz z dziećmi wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające. Dzieci próbują przypisać kolory poszczególnym grupom kolorystycznym (czerwień, żółcień, zieleń, błękit) (10 minut).

Warianty:

Inne ćwiczenia, które mogą być zaproponowane w ramach stacji (wraz z zaawansowaniem uczniów i uczennic):

- przejście z przekraczaniem luki między dwiema ławkami ;
- przejście po ławeczce z jednoczesnym przekładaniem przyboru leżącego na podłożu z jednej strony na drugą (szafa, woreczek, krążek itp.) ;
- przejście po ławeczce z odbijaniem piłki od podłogi i chwytem ;
- przejście po ławeczce przodem i bokiem z półobrotami ;
- przejście po ławeczce z przekraczaniem laski trzymanej oburącz za końce
- w zwisie dosiężnym podkurczanie nóg i prostowanie ;
- zwis przewrotny na poręczach (drążku) przodem i tyłem ;
- przewrót w przód na materacu w marszu;
- przewrót zawrotny przez skośnie ustawioną ławeczkę ;
- wyskok na przyrząd z rozbiegu na wprost i skośnego;
- wyskok na skrzynię (wysokość dostosowujemy do możliwości dzieci) do klęku, ze wsparciem rąk o przyrząd , zeskok do półprzysiadu lub przysiadu podpartego;
- wyskok kuczny na skrzynię (wysokość jak wyżej) zeskok w głąb na miękkie podłoże.

W narracjach poza narracją "Poszukując zaginionych barw" należy ominąć element dotyczący nazywania kolorów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.7.1 : dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie

Tytuł zadania: RZUCAMY I LICZYMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność rzucania piłki i liczenia. Rozwijają świadomość przestrzeni i odległości.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności liczenia w sytuacji gry/zabawy;
- rozwijanie umiejętności motorycznych w zakresie rzucania piłki;
- rozwijanie umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:

- lekkie piłki;
- sala gimnastyczna lub duża przestrzeń.

Przebieg:

1. N. informuje uczniów i uczennice, że będą ćwiczyli rzucanie piłkami, jednak w tym szczególnym zadaniu konieczne będzie bardzo dokładne liczenie (i zapisywanie wyników). Dzieli dzieci na grupy 3-osobowe (3 minuty);
2. N. najpierw przeprowadza z dziećmi rozgrzewkę. W trójkach dzieci podają do siebie piłki: najpierw wykonując rzut obiema rękami z góry (każde dziecko musi podać następnemu piłkę 5 razy), następnie rzut obiema rękami od dołu (ponownie 5 razy), następnie dzieci mogą spróbować rzucać do siebie piłki jedną ręką (ponownie 5 razy). N. zwraca uwagę, aby dzieci nie rzucały do siebie piłkami zbyt mocno oraz żeby starały się przyjmować piłki obiema rękami (7 minut);
3. Zadanie polega na tym, że dwójka dzieci jest rzucającymi, a jedno sędziuje.
    - Rzucający stają w odległości ok. 2 metrów (niech dzieci same na początku spróbują określić, jaka to jest odległość). Rzucają do siebie piłkę w wybrany przez siebie sposób.
    - Sędzia liczy im punkty, dając dwa punkty za każdy poprawny rzut-złapanie, 1 punkt, jeżeli piłka zostanie złapana, ale poza obszarem rzucania (dziecko oddali się na 2 kroki od pierwotnego miejsca), odejmuje 4 punkty za upuszczoną piłkę. Jeżeli rzucający dojdą do wyniku 21 (lub go przekroczą), muszą cofnąć się od dwa kroki. I tak dalej (po 42 i po 64).
    - Zmiana następuje po 3 minutach.
    - Przy każdej zmianie poświęca się minutę na ponowne przećwiczenie rzutów (sposobem górnym, dolnym i jedną ręką) (15 minut);
4. Na zakończenie wykonuje się kilka ćwiczeń rozciągających (wyciąganie rąk do góry,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

rozciąganie na boki). N. pyta dzieci, czy są z siebie zadowolone. Jaki sposób rzucania był dla nich najtrudniejszy, a jaki najłatwiejszy? (5 minut).

Warianty:

- zadanie może być zaadaptowane do innych odległości oraz innych działań matematycznych;
- można zmienić rzucany przedmiot i dostosować go do potrzeb.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

44 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: BUDUJEMY ZAMEK

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
03:00:00

Streszczenie:
Zadanie trwa ponad dwa dni.
Dzieci planują budowę zamku metodą 6 kapeluszy de Bono. Następnie budują ogromny zamek z kartonów, taśmy klejącej. Bawią się w zamku. Dokumentują swoją budowlę fotograficznie - tworzą kolaże z tych zdjęć. Rozbierają zamek i dbają o to, aby jego resztki nie zanieczyściły środowiska. Ewaluacja.

Cele:
- integracja klasy;
- planowanie działań;
- rozwijanie umiejętności technicznych;
- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej;
- ćwiczenie umiejętności plastycznych;
- rozwijanie świadomości ekologicznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi komputera.

Potrzebne materiały:
- papier do wykonania kapeluszy;
- kilkanaście kartonów - dzieci powinny gromadzić je w klasie przez kilka dni. Chodzi o to, aby zamek był na tyle duży, że można się w nim schować. Najlepiej, gdyby dzieci zbierały materiały do budowy zamku przez cały czas trwania narracji;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- aparaty fotograficzne;
- pracownia komputerowa - aby wykonać ćwiczenie fotograficzne;
- dobra pogoda - jeżeli budowa będzie na zewnątrz;
- duże arkusze papieru, kolorowe mazaki, materiały plastyczne;
- ankieta ewaluacyjna - wydrukowana (załącznik);
- list od króla - wydrukowany (załącznik).

Przebieg:

Dzień pierwszy (60 min)

MYŚLĄCE KAPELUSZE

1. N. dzieli dzieci na sześć grup o różnych kolorach (czerwony, biały, czarny, żółty, zielony, niebieski). (2 minuty)
2. Dzieci robią kapelusze z kolorowego papieru lub składają czapki z gazet, a potem ozdabiają nakrycia głowy jednym z sześciu kolorów (uwaga! w przypadku koloru białego dzieci mogą pomalować je białą farbą). (15 minut)
3. Jedno z dzieci czyta na głos list od Króla - w załączniku. (2 minuty)
4. Dzieci mają zaplanować budowę zamku - korzystając z metody sześciu kapeluszy de Bono. Wszystkie role należą tutaj do dzieci - jednak N. może przyjść z pomocą, jeżeli widzi, że jest taka konieczność:

- Kapelusz Czerwony - emocje (Czerwony kapelusz silnie związany jest z wyrażaniem emocji, impulsywnością i uczuciowym przejaskrawianiem rzeczywistości.);
- Kapelusz Biały - obiektywizm (Biały kapelusz jest całkowitym przeciwieństwem czerwonego, wskazuje na neutralność i logikę. Zajmuje się faktami i liczbami);
- Kapelusz Czarny - pesymizm (Czarny kapelusz to podejście logiczno-pesymistyczne, negatywne, ma oceniać i ostrzegać przed zagrożeniami. Zadaniem zakładającego czarny kapelusz jest wykazanie wszystkich wad, niedociągnięć, braków i zagrożeń);
- Kapelusz Żółty - optymizm (Założenie żółtego kapelusza to przyjęcie pozytywnej postawy, można powiedzieć wręcz optymizm totalny. Żółty świat jest radosny, widzi tylko pozytywne aspekty rozwiązania);
- Kapelusz Zielony – możliwości (Zieleń to kolor urodzaju, rozwoju. Zielony kapelusz jest pełen pomysłów, pełen nowych możliwości. Osoba go nosząca ma za zadanie pokazać nowe spojrzenie, nowe punkty widzenia rzeczywistości);
- Kapelusz Niebieski – organizacja (Osoba w niebieskim kapeluszu to bezstronny obserwator. Jego naczelnym zadaniem jest kontrola toku myślenia, to niebieski ma plan, on narzuca dyscyplinę, moderuje i dba o porządek). (30 minut)

Problemy do omówienia:

Jak wyglądać będzie nasz zamek? Jak wysoki będzie? Jak duży? Gdzie powstanie? Jak będzie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

ozdobiony? Kto będzie go ozdabiać? Kto będzie robić zdjęcia w trakcie budowy? Kto przyniesie aparat? Czego nam jeszcze brakuje do budowy? Ile mamy kartonów? Ile czasu zajmie nam budowa? Co może pójść źle w trakcie budowy? Jak będziemy się bawić w zamku?

Dzieci powinny ustalić, ile mają kartonów, powinny dokonać próby oszacowania, jak duży zamek uda się zbudować. Powinny podzielić się w jakiś sposób rolami. Ktoś wybiera kartony, ktoś je skleja. Z jakich elementów będzie się składać zamek? Jak zrobimy wieżę, jak zrobimy bramę? Czy zamek będzie miał fosę? W jaki sposób stworzymy każdy z tych elementów? Jak nazwiemy zamek?

5. Omówienie ćwiczenia (10 minut)

Dzień drugi (180 minut)

1. Przypomnienie planu z poprzedniego dnia (10 minut)
2. Cała klasa tworzy zamek z kartonów, papierów. Dzieci używają nożyczek, kleju, taśmy klejącej. Wznoszą mury, konstruują bramę, wieżę. (50 minut)
3. Dzieci dekorują zamek - używając farb, kredek i innych materiałów plastycznych. (30 minut)
4. Dzieci dokładnie dokumentują swoją budowlę - robią sobie zdjęcia w środku, pojedyncze i grupowe. N. i wybrane dzieci mogą także dokumentować proces powstawania zamku - robiąc zdjęcia w trakcie jego budowy (20 minut)
5. Zabawa wymyślona przez dzieci (70 minut)

Dzień trzeci (180 min)

1. N. opowiada o technice rybiego szkieletu. (5 minut)
2. Dzieci przygotowują, w grupach 5-6 osobowych, rybie szkielety zawierające próbę odpowiedzi na pytania:
   - Dlaczego chronimy przyrodę?
   - Jak chronimy przyrodę?
   - Dlaczego nie można niszczyć przyrody? (30 minut)
3. N. omawia ćwiczenie. Podkreśla kwestię odpowiedzialności - jeżeli używamy czegoś, to musimy zadbać, aby odpady nie zanieczyszczały środowiska. Wraz z dziećmi rozbiera zamek (10 minut)
4. Wycieczka do punktu skupu makulatury - oddajemy kartony, z których zbudowany był zamek. (90 min)
5. Zadanie komputerowe - w dwuosobowych zespołach dzieci przygotowują kolaż z wybranych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zdjęć z poprzedniego dnia - obróbka zdjęć, program graficzny (25 minut)
6. Omówienie ćwiczenia. (10 minut)
7. Ewaluacja - plik w załączniku. (10 minut)

Warianty:
Jeśli wycieczka do punktu skupu zajmie mniej czasu - można przeprowadzić dłuższe zajęcia komputerowe.

Potencjalne problemy:
- Ćwiczenie trwa ponad dwa dni.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:
Czytanie na głos
Metoda ewaluacyjna
Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Techniki:
Rybi szkielet
Graffiti
Myślące kapelusze (De Bono)

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przyrodnicza
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Przy-III.6.1 : dziecko zna dostępne dla siebie sposoby ochrony przyrody w swoim środowisku
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Lista załączników:
Ankieta ewaluacyjna.pdf
List od króla.pdf

45 - Koniec narracji "Na zamku" - 45 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: BUDUJEMY ZAMEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
03:00:00

Streszczenie:
Zadanie trwa ponad dwa dni.
Dzieci planują budowę zamku metodą 6 kapeluszy de Bono. Następnie budują ogromny zamek z kartonów, taśmy klejącej. Bawią się w zamku. Dokumentują swoją budowlę fotograficznie - tworzą kolaże z tych zdjęć. Rozbierają zamek i dbają o to, aby jego resztki nie zanieczyściły środowiska. Ewaluacja.

Cele:
- integracja klasy;
- planowanie działań;
- rozwijanie umiejętności technicznych;
- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej;
- ćwiczenie umiejętności plastycznych;
- rozwijanie świadomości ekologicznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi komputera.

Potrzebne materiały:
- papier do wykonania kapeluszy;
- kilkanaście kartonów - dzieci powinny gromadzić je w klasie przez kilka dni. Chodzi o to, aby zamek był na tyle duży, że można się w nim schować. Najlepiej, gdyby dzieci zbierały materiały do budowy zamku przez cały czas trwania narracji;
- aparaty fotograficzne;
- pracownia komputerowa - aby wykonać ćwiczenie fotograficzne;
- dobra pogoda - jeżeli budowa będzie na zewnątrz;
- duże arkusze papieru, kolorowe mazaki, materiały plastyczne;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- ankieta ewaluacyjna - wydrukowana (załącznik);
- list od króla - wydrukowany (załącznik).

Przebieg:

Dzień pierwszy (60 min)

MYŚLĄCE KAPELUSZE

1. N. dzieli dzieci na sześć grup o różnych kolorach (czerwony, biały, czarny, żółty, zielony, niebieski). (2 minuty)
2. Dzieci robią kapelusze z kolorowego papieru lub składają czapki z gazet, a potem ozdabiają nakrycia głowy jednym z sześciu kolorów (uwaga! w przypadku koloru białego dzieci mogą pomalować je białą farbą). (15 minut)
3. Jedno z dzieci czyta na głos list od Króla - w załączniku. (2 minuty)
4. Dzieci mają zaplanować budowę zamku - korzystając z metody sześciu kapeluszy de Bono. Wszystkie role należą tutaj do dzieci - jednak N. może przyjść z pomocą, jeżeli widzi, że jest taka konieczność:

- Kapelusz Czerwony - emocje (Czerwony kapelusz silnie związany jest z wyrażaniem emocji, impulsywnością i uczuciowym przejaskrawianiem rzeczywistości.);
- Kapelusz Biały - obiektywizm (Biały kapelusz jest całkowitym przeciwieństwem czerwonego, wskazuje na neutralność i logikę. Zajmuje się faktami i liczbami);
- Kapelusz Czarny - pesymizm (Czarny kapelusz to podejście logiczno-pesymistyczne, negatywne, ma oceniać i ostrzegać przed zagrożeniami. Zadaniem zakładającego czarny kapelusz jest wykazanie wszystkich wad, niedociągnięć, braków i zagrożeń);
- Kapelusz Żółty - optymizm (Założenie żółtego kapelusza to przyjęcie pozytywnej postawy, można powiedzieć wręcz optymizm totalny. Żółty świat jest radosny, widzi tylko pozytywne aspekty rozwiązania);
- Kapelusz Zielony – możliwości (Zieleń to kolor urodzaju, rozwoju. Zielony kapelusz jest pełen pomysłów, pełen nowych możliwości. Osoba go nosząca ma za zadanie pokazać nowe spojrzenie, nowe punkty widzenia rzeczywistości);
- Kapelusz Niebieski – organizacja (Osoba w niebieskim kapeluszu to bezstronny obserwator. Jego naczelnym zadaniem jest kontrola toku myślenia, to niebieski ma plan, on narzuca dyscyplinę, moderuje i dba o porządek). (30 minut)

Problemy do omówienia:

Jak wyglądać będzie nasz zamek? Jak wysoki będzie? Jak duży? Gdzie powstanie? Jak będzie ozdobiony? Kto będzie go ozdabiać? Kto będzie robić zdjęcia w trakcie budowy? Kto przyniesie aparat? Czego nam jeszcze brakuje do budowy? Ile mamy kartonów? Ile czasu zajmie nam budowa? Co może pójść źle w trakcie budowy? Jak będziemy się bawić w zamku?

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci powinny ustalić, ile mają kartonów, powinny dokonać próby oszacowania, jak duży zamek uda się zbudować. Powinny podzielić się w jakiś sposób rolami. Ktoś wybiera kartony, ktoś je skleja. Z jakich elementów będzie się składać zamek? Jak zrobimy wieżę, jak zrobimy bramę? Czy zamek będzie miał fosę? W jaki sposób stworzymy każdy z tych elementów? Jak nazwiemy zamek?

5. Omówienie ćwiczenia (10 minut)

Dzień drugi (180 minut)

1. Przypomnienie planu z poprzedniego dnia (10 minut)
2. Cała klasa tworzy zamek z kartonów, papierów. Dzieci używają nożyczek, kleju, taśmy klejącej. Wznoszą mury, konstruują bramę, wieżę. (50 minut)
3. Dzieci dekorują zamek - używając farb, kredek i innych materiałów plastycznych. (30 minut)
4. Dzieci dokładnie dokumentują swoją budowlę - robią sobie zdjęcia w środku, pojedyncze i grupowe. N. i wybrane dzieci mogą także dokumentować proces powstawania zamku - robiąc zdjęcia w trakcie jego budowy (20 minut)
5. Zabawa wymyślona przez dzieci (70 minut)

Dzień trzeci (180 min)

1. N. opowiada o technice rybiego szkieletu. (5 minut)
2. Dzieci przygotowują, w grupach 5-6 osobowych, rybie szkielety zawierające próbę odpowiedzi na pytania:
   - Dlaczego chronimy przyrodę?
   - Jak chronimy przyrodę?
   - Dlaczego nie można niszczyć przyrody? (30 minut)
3. N. omawia ćwiczenie. Podkreśla kwestię odpowiedzialności - jeżeli używamy czegoś, to musimy zadbać, aby odpady nie zanieczyszczały środowiska. Wraz z dziećmi rozbiera zamek (10 minut)
4. Wycieczka do punktu skupu makulatury - oddajemy kartony, z których zbudowany był zamek. (90 min)
5. Zadanie komputerowe - w dwuosobowych zespołach dzieci przygotowują kolaż z wybranych zdjęć z poprzedniego dnia - obróbka zdjęć, program graficzny (25 minut)
6. Omówienie ćwiczenia. (10 minut)
7. Ewaluacja - plik w załączniku. (10 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:
Jeśli wycieczka do punktu skupu zajmie mniej czasu - można przeprowadzić dłuższe zajęcia komputerowe.

Potencjalne problemy:
- Ćwiczenie trwa ponad dwa dni.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:
Czytanie na głos
Metoda ewaluacyjna
Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Techniki:
Rybi szkielet
Graffiti
Myślące kapelusze (De Bono)

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Przy-III.6.1 : dziecko zna dostępne dla siebie sposoby ochrony przyrody w swoim środowisku
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Lista załączników:
Ankieta ewaluacyjna.pdf
List od króla.pdf

46 - Początek narracji "Niekończąca się opowieść - świat książek" - 40 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: TARGI ULUBIONYCH KSIĄŻEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci przynoszą do szkoły swoją ulubioną książkę. Zadaniem dzieci będzie zaprezentowanie innym dzieciom tej książki, opowiedzenie, o czym ona jest, pokazanie ilustracji (jeśli zawiera).

Cele:

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych;
- ćwiczenie wystąpień na forum klasy;
- bliższe poznanie się dzieci.

Potrzebne materiały:

- ulubione książki przyniesione przez dzieci z domu (opowiadanie o książkach przez dzieci jest dosyć długie dlatego warto podzielić klasę na kilka tur. Najlepiej, jeśli jednego dnia będzie opowiadać 5-7 dzieci).

Przebieg:

1. N. zaprasza do kręgu wszystkie dzieci. Część klasy, która danego dnia prezentuje swoje książki, bierze je ze sobą do kręgu. N. zachęca dzieci, żeby wygodnie usiadły, dzieci mogą się też położyć lub siedzieć na pufach. (3 minuty)
2. N. zaprasza chętne dziecko do zaprezentowania swojej książki, prosi pozostałe dzieci o to, żeby odłożyły swoje książki z tyłu. Dziecko prezentujące swoją książkę odczytuje tytuł i autora (jeśli ma kłopot z odczytaniem autora, N. pomaga bez dodatkowych komentarzy - chodzi o to, żeby nie zestresować dziecka przed jego opowieścią). Dziecko opowiada o czym jest książka, pokazując jednocześnie obrazki, które są w książce. (7 minut)
3. N. zachęca inne dzieci do zadawania pytań na temat prezentowanej książki. Przykładowe pytania, które może podsuwać N.:
    - co Ci się najbardziej podobało w tej książce?
    - jak się nazywa Twój ulubiony bohater? (jeśli jakiś jest)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

4. Pytań nie powinno być zbyt dużo, chyba że pochodzą one od dzieci i zdecydowana większość dzieci jest zainteresowana odpowiedziami. Opowiadanie jednego dziecka łącznie z odpowiedziami na pytania powinno zająć 5 do 7 minut, jeśli zdarzy się wyjątkowo ciekawa opowieść. (7 minut)
5. Dzieci po kolei opowiadają o swoich książkach. (45 minut)
6. W trakcie opowiadania warto zrobić przerwę i/lub jakąś zabawę energetyczną. (15 minut)

Warianty:

- **w ramach pracy domowej:** każde dziecko może przygotować plakat przedstawiający jej/jego ulubioną książkę. Plakaty można zawiesić w klasie na czas trwania całej narracji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli zdarzy się taka sytuacja, że jednego dnia dwoje lub więcej dzieci przyniesie tę samą książkę, warto rozdzielić je na różne dni, ponieważ dzieci mogą bardzo mocno "zakotowiczać" się na wypowiedzi pierwszego dziecka, prezentującego daną książkę i kolejne dzieci ją prezentujące będą się powtarzać.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia
Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych
Int-Pol-I.8.1 : dziecko potrafi opisać swoje gusta czytelnicze
Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej
Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Tytuł zadania: ĆWICZENIA ROZCIĄGAJĄCE II (WARIANT II)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

W ramach zajęć ruchowych uczniowie i uczennice poznają kolejne ćwiczenia relaksująco-rozciągające oraz elementy kultury Dalekiego Wschodu.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z jogą w ramach zajęć ruchowych;
- zapoznanie uczniów i uczennic z innym kręgiem kulturowym;
- możliwość pracy korekcyjnej wad postaw u dzieci.

Potrzebne materiały:

- karimaty do ćwiczeń;
- dzieci w strojach sportowych;
- ewentualnie: muzyka relaksacyjna, olejki eteryczne.

Załączniki do zadania:

- Joga dla dzieci przykładowe pozycje.

Przebieg:

1. N. prosi uczniów i uczennice o rozstawienie się z matami w odległości umożliwiającej swobodę ruchów. Pyta uczniów i uczennice o to, co zapamiętali z poprzednich zajęć wprowadzających elementy jogi. Dzieci mają chwilę na opowiedzenie o tym, co zapamiętały (5 minut).
2. Następnie N. przechodzi do ćwiczeń rozluźniających (wszystkie ćwiczenia demonstruje):
    - Potrząsanie – ćwiczenie ma na celu rozbudzenie i rozluźnienie całego ciała. Na stojąco, potrząsa się jednym ramieniem, następnie drugim. Strząsa się napięcie z rąk i palców. Następnie tak samo postępuje się z nogami. Następnie dzieci i demonstrujący N. strząsają napięcie z całego ciała.
    - Rozciąganie w pozycji stojącej – dzieci stoją, trzymając ręce wzdłuż ciała, stopy lekko rozchylone. Następnie stają na palcach, podnoszą ramiona do góry i próbują nimi sięgać coraz wyżej („aż do nieba”). Potem kolejno wyciągają prawą rękę bardziej w górę, a następnie lewą rękę. N. zwraca uwagę dzieciom, że muszą czuć jak całe ciało się rozciąga i robi coraz dłuższe. Na koniec ponownie wyciągają obie ręce do góry.
    - Skłon do obu nóg – dzieci stoją wyprostowane ze stopami lekko rozchylonymi i rękami luźno zwisającymi wzdłuż ciała. Wykonują krążenia głowy, ramion, szyi i

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

tułowia do momentu, aż wszystkie te części ciała staną się ciężkie. Następnie robią skłon w dół, puszczając luźno ręce i głowę. Trzymając kolana wyprostowane, chwytają obiema rękami tylną część nóg (w kostkach lub tak blisko kostek, jak tylko są w stanie). N. prosi dzieci o wzięcie głębokiego wdechu przez nos, a następnie wypuszczając powietrze, o przyciągnięcie podbródka i klatki piersiowej bliżej nóg. N. liczy do 10. Następnie dzieci mają puścić nogi i pozwolić rękom wolno zwisnąć. Po chwili ćwiczenie powtarzają. Następnie powoli wracają do pozycji wyprostowanej.

- Rozciąganie w pozycji siedzącej – dzieci siedzą prosto, w szerokim rozkroku. Wykonują głęboki wdech przez nos i kładą ręce na biodrach. Następnie przesuwają powoli dłonie ku stopom, pochylając się do przodu i jednocześnie wypuszczając powietrze. Docierają dłoniami najdalej, jak tylko mogą i wytrzymują w tej pozycji licząc do dziesięciu. Powoli wracają do pozycji wyjściowej i głęboko oddychają. Powtarzamy ćwiczenie trzy razy.
- Żaba – dzieci robią przysiad, wspinając się przy tym na palce. Następnie wznoszą ramiona i zwężają je za głową. Skaczą do góry jak żaby. Powinny przy tym trzymać się cały czas pewnie na palcach (10 minut);

3. N. pokazuje uczniom i uczennicom pozycje jogi, które należy wykonywać powoli, pilnując oddechu: most, świecę, rybę, kobrę oraz skłon do przodu. Dzieci wykonują po 3 powtórzenia (15 minut);
4. Po każdej serii jest chwila na relaks. Dzieci leżą (w sumie 5 minut: po 1 minucie na każdą przerwę);
5. Na koniec odbywa się pełna relaksacja w ciszy lub przy muzyce (2-4 minuty).

Możliwe kontynuacje:

- w ramach pkt. 5 (relaks) można wykonać zadanie *Muzyczna relaksacja;*
- *Nasza ruchowa opowieść*

Warianty:

- N. może wprowadzić też inne, nieznane dzieciom, pozy jogi: świerszcza, łuk, pług, bociana czy ptaka.

Potencjalne problemy:

- W końcowej fazie nie wszystkie dzieci chcą się relaksować. W takiej sytuacji można zaproponować uczniom i uczennicom zrobienie jeszcze jednego ćwiczenia, które czegoś od nich wymaga, np. pozę drzewa.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Lista załączników:
joga dla dzieci pozycje.pdf

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ MATEMATYCZNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci, grając w grę komputerową, utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:

- rozwijanie umiejętności mnożenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z emocjami w sytuacji stresowej (gra na czas).

Potrzebne materiały:

- gra interaktywna "Mat Wieża";
- komputery.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że umiejętność mnożenia może się im przydawać w różnych sytuacjach, np. w grach komputerowych. Celem tego zadania będzie utrwalenie umiejętności mnożenia (5 minut);
2. Dzieci grają w grę "Mat Wieża" (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Komu udało się najdalej dotrzeć ze swoją wieżą? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Jakie działanie było dla dzieci najtrudniejsze? (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

47 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: GŁOSY ŚPIEWACZE POPULARNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się rozpoznawania głosów (kobiecych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas), słuchając przykładów oraz wskazując różnice.

Cele:
- zapoznanie z rodzajami głosów kobiecych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania głosów ludzkich;
- zapoznanie z przykładami muzyki popularnej;
- zapoznanie z przykładowymi znanymi muzykami;
- rozwijanie umiejętności korzystania ze stron internetowych.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu (minimum cztery);
- kartki i kolorowe pisaki.

Przebieg:
1. Dzieci losują losy z nazwiskami piosenkarzy i piosenkarek. Taki sam zestaw nazwisk przypada na kilka osób. W ten sposób dzieci zostają podzielone na grupy. (3 minuty)
2. N. pyta dzieci, czy pamiętają podział na głosy. Każda z grup ma za zadanie odtworzyć podział oraz zapisać ustalenia. N. chodzi między grupami i obserwuje pracę. (10 minut)
3. Następnie każda z grup otrzymuje od N. kartki z definicjami, po czym poprawia lub uzupełnia własne ustalenia. (5 minut)
4. Następnie zadaniem dzieci jest wyszukanie danego piosenkarza lub piosenkarki (nazwisko dzieci mają na karteczkach, które służyły do podziału na zespoły) w wyszukiwarce muzycznej lub filmowej (proponowana to Youtube), przesłuchanie przykładów piosenek oraz próba przypisania właściwego głosu danej osobie. (15 minut)
5. Po przypasowaniu głosów do piosenkarzy lub piosenkarek, każda grupa wybiera minutowy przykład utworu dla danego artysty. Każda z grup przed klasą prezentuje, jakiego artystę otrzymała, włącza fragment utworu i podaje, jaki przyporządkowała danej osobie głos. N. może dopytać o to, w jaki sposób został ten głos wybrany - co go charakteryzuje (w ten sposób na forum klasy powtarzana jest definicja danego głosu).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Klasa głosuje, czy zgadza się z doborem rodzaju głosu do prezentowanego wykonawcy. (10 minut)

6. Po prezentacji i głosowaniu N. wyjaśnia ewentualne wątpliwości. (5 minut)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie, w którym dzieci próbują odgadnąć, jaki same mają rodzaj głosu.

Warianty:

- Jako przykłady głosów wybrane zostały:
  - MáireBrennan, Dagmar Krause (alt)
  - Bjork, Anna German (sopran)
  - Beyonce, Enya (mezzosopran)
  - Michael Jackson, Bono (tenor)
  - Tom Jones, Michael McDonald (baryton)
  - Barry White, Leonard Cohen (bas)
- Można zastąpić je innymi przykładami.

Potencjalne problemy:

- Jeśli dzieci będą chciały się wymieniać losami, N. może im pozwolić zmienić grupy według własnych sympatii, w zależności od potrzeb klasy.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.4 : dziecko zna podstawowe rodzaje głosów ludzkich (kobiecych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Głosy operowe - definicje.doc
Losy popularne.docx

Tytuł zadania: TWORZENIE WSPÓLNEGO OPOWIADANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
01:25:00

Streszczenie:
Zadanie polega na tworzeniu wspólnego, zbiorowego opowiadania z wykorzystaniem nowo poznanych słów związanych z narracją lub z nowo wprowadzanym tematem. Po napisaniu wspólnego opowiadania dzieci w jednej grupie przepisują je w edytorze tekstu, w innych grupach tworzą ilustracje do opowiadania.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami pisania opowiadania;
- utrwalenie nowo poznanych, trudnych, ważnych słów związanych z aktualnie prowadzoną narracją;
- zapoznanie uczniów i uczennic z procesem tworzenia bloga;
- rozwijanie umiejętności dzieci w zakresie tworzenia i wykorzystywania tekstów w formie użytkowej - gazetki ściennej lub bloga;
- rozwój umiejętności wspólnej pracy;
- nauka ilustracji tekstu.

Potrzebne materiały:
- komputery lub sala informatyczna;
- kartka z wydzielonymi rubrykami lub liniami, w których N. wpisuje fragmenty tworzonej opowieści;
- kredki, farby, ołówki;
- blog tworzony przez klasę na potrzeby różnych zadań;
- karteczki z rzeczownikami dotyczącymi danej narracji lub danego tematu przygotowane wcześniej przez N (liczba: równa liczbie osób biorących udział).

Przebieg:
Zadanie wykonuje się w kręgu.
1. N. wkłada przygotowane wcześniej karteczki do woreczka. Każde dziecko losuje jedną karteczkę. N. też losuje karteczkę (2 minuty);
2. N. wyjaśnia dzieciom przebieg zadania. Prosi dzieci o stworzenie wspólnego opowiadania. Podczas jego tworzenia należy zwrócić uwagę na to, aby dzieci bacznie się słuchały i kontynuowały wątek rozpoczęty przez poprzedników. Podczas trwania opowiadania N. pomaga dzieciom w zachowaniu spójności wewnętrznej opowiadania, zachowaniu wątku.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Opowiadanie może być fantastyczne, nierealne, mało prawdopodobne, abstrakcyjne (czas instrukcji: 5 minut);

3. N. rozpoczyna opowiadanie, opowiada kilka zdań wprowadzając dzieci w temat. Jedno ze zdań wprowadzających zawiera wylosowany przez niego rzeczownik, na co N. zwraca uwagę dzieci (1 minuta);
4. Dzieci kolejno kontynuują opowiadanie. Każde dziecko ma wymyślić zdanie lub kilka zdań z użyciem wylosowanego rzeczownika. N. pomaga dzieciom w zachowaniu spójności wewnętrznej opowiadania. N. jednocześnie zapisuje to opowiadanie (na kartce, w taki sposób, aby później można było wyciąć po kawałku tekstu), a także je kończy (15 minut);
5. N. czyta stworzone opowiadanie (jest przy tym na ogół dużo śmiechu i zabawy) (2 minuty);
6. N. wspólnie z dziećmi zastanawiają się czy opowiadanie jest spójne, czy akcja opowiadania, w którymś miejscu się nie urywa. N. zwraca uwagę na tworzenie poszczególnych faz opowiadania: rozpoczęcia, kontynuacji i zakończenia (może to dzieciom rozrysować na tablicy). Wspólnie mogą poprawić opowiadanie (15 minut);
7. N. dzieli klasę na niezbyt liczne grupy (3-4 osobowe) (2 minuty);
8. Jedna z grup ma za zadanie przepisać opowiadanie w edytorze tekstowym (każdy z grupy przepisuje jeden fragment - wycięty i przydzielony przez N.). Pozostałe grupy mają za zadanie stworzyć ilustracje do opowiadania (25 minut);
9. Dzieci drukują stworzone opowiadania i wywieszają je w klasie w postaci gazetki ściennej (15 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Zadanie można kontynuować po odroczeniu, na przykład następnego dnia:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu i odczytuje opowiadanie z poprzedniego dnia;
2. N. prosi dzieci o spontaniczną kontynuację opowiadania lub dzieli dzieci na grupy i proponuje pracę nad redakcją tekstu i doszlifowaniem opowiadania.

Warianty:

- jeśli dzieci posiadają już bloga klasowego dodają opowiadanie do niego (w takim przypadku nie drukują już gazetki ściennej). Jeśli to możliwe skanują wybrane ilustracje (możliwie jak najwięcej albo wszystkie);
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": dzieci mogą tworzyć opowiadanie o zdobywaniu przez siebie kosmosu; przykładowe słowa: planeta, wszechświat, ufo, kometa, gwiazda, statek kosmiczny;
- w ramach narracji "W krainie smoków": dzieci mogą tworzyć opowiadani dostosowane do narracji, a inspirowane poznanymi opowieściami o smokach; przykładowe słowa: smok, król, królowa, księżniczka, książę, czarodziej, czarownica, magia, złoto, sakiewka,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

rumak, zamek.

Potencjalne problemy:

- dzieci mogą mieć trudność z kontynuowaniem wątku. Pierwsze przeprowadzone grupowe opowiadania często mają pourywane, pogubione wątki. N. może pomagać w zachowaniu spójności i podpowiadać zdania, które pomogą naprowadzić na wspólny wątek. Nie należy jednak przy pierwszych próbach tworzenia przez dzieci wspólnego opowiadania przywiązywać do tego zbyt dużej wagi, aby nie zakłócić procesu twórczego i nie zniechęcić dzieci do pisania opowiadań.
- po kilku wspólnych opowiadaniach zakończonych ich omówieniem i wyłapywaniem niespójności dzieci uczą się jak pilnować wątku i opowiadania są bardziej spójne. Pomaga to również dzieciom w pisaniu indywidualnych wypracowań-opowiadań.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.10.6 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie jak pisać opowiadanie, które jest spójne wewnętrznie, w którym rozpoczęte wątki są kontynuowane;
- dziecko wie jak pisać początek, środek i zakończenie opowiadania;
- dziecko wie jak redagować napisany tekst pod kątem spójności i logicznej ciągłości historii;
- dziecko wie jak umieszczać na blogu różne materiały;
- dziecko wie, że tekst można ilustrować i wie jak to robić.

Tytuł zadania: TO JEST PODZIELNE!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozgrywają grę, której celem jest utrwalenie umiejętności dzielenia w wybranym zakresie.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dzielenia;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- uświadomienie uczniom i uczennicom zależności między mnożeniem i dzieleniem;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji związanej z rywalizacją.

Potrzebne materiały:

- karty do gry (po jednym zestawie na parę).

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy lubią gry. Następnie pyta, czy lubią dzielenie (w tym miejscu mogą się pojawić różne odpowiedzi). N. informuje dzieci, że zadanie, które teraz wykonają, będzie zarówno dla tych, którzy lubią dzielenie, jak i dla tych którzy tego dzielenia za bardzo nie lubią. Jednocześnie po rozegraniu gry dzieci będą lepiej sobie radziły z tym działaniem (2 minuty);
2. Na początku N. wraz dziećmi próbnie rozwiązuje kilka działań, które zapisuje na tablicy. Przypomina uczniom i uczennicom, jakie są sposoby na dzielenie. Zwraca uwagę na zależności między mnożeniem i dzieleniem (10 minut);
3. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry, dzieli dzieci na pary. Każda para otrzymuje planszę z kartami do gry. Dzieci same wycinają swoje karty (10 minut);
4. Dzieci rozgrywają grę. (25 minut) Zasady gry:
   - 2 grupy kart należy potasować i rozłożyć na dwóch oddzielnych kupkach
   - jedno z dzieci odwraca jedną kartę z jednej grupy (z kwiatkiem) i z drugiej grupy (z kwadratem);
   - obaj gracze grają na raz, więc odwrócone karty muszą być dla obojga widoczne
   - jeżeli liczba z karty z kwadratem (większa) jest podzielna przez liczbę z kwiatkiem (mniejsza) pierwszy gracz, który krzyknie "Podzielne!", zdobywa 1 pkt. (uwaga! jeżeli po sprawdzeniu, np. na kalkulatorze lub z N., okaże się, że liczba jednak nie jest podzielna, to nie krzyczący, ale jego przeciwnik dostaje punkt);
   - jeżeli liczba z karty z kwadratem (większa) nie jest podzielna przez liczbę z kwiatkiem (mniejsza) - wszystko dzieje się analogicznie, należy tylko krzyknąć "Nie!";
   - karty odkładane są z powrotem do swoich kupek i obie talie ponownie zostają potasowane
   - dzieci grają do momentu zwycięstwa jednej osoby (np. do zdobycia 21 punktów przez któregoś z graczy)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Lista załączników:
To jest podzielne - material.pdf

48 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 210 min

Tytuł zadania: PRZYSZEDŁ LIST!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci otrzymują list. Ich zadaniem jest go przeczytać oraz zredagować odpowiedź.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności czytania z zrozumieniem;
- zapoznanie się z techniką tworzenia listów;
- ćwiczenie umiejętności pisania listów.

Potrzebne materiały:
- list lub wiadomość e-mail;
- Załączniki:
  - "Apsik Ziemianie!" - klasa II (16 dzień, I semestr);
  - "Pisarz Skrybaciusz" - klasa III
  - "Rozbitek Lucjusz Kierunkiewicz" - klasa III
- komputery (w wariancie z pisaniem e-maili).

Przebieg:
1. Dzieci dostają list od osoby związanej z narracją(rozbitek, naukowiec, szef agentów, wróżka, Dyrektor szkoły dla Czarodziejów,itp.). Listy mogą być różne stylem (a nawet warto, aby były) i przesłane różną metodą(tradycyjnie lub e-mailem). Uczniowie i uczennice czytają list indywidualnie lub jedna z osób czyta go na forum klasy (5 minut);
2. N. rozpoczyna krótką dyskusję na temat informacji zawartej w treści listu (5 minut);
3. Dzieci odpisują na list, zachowując formę odpowiednią dla listów i adresata (25 minut);
4. Chętne osoby mogą przeczytać swoje wersje listu (10 minut).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- Narracja "Niekończąca się opowieść": dzieci mogą wybrać autora lub autorkę książek, które znają (np. lektury szkolnej, którą czytały) i napisać list. (np. zawierający pytania, dotyczące bohaterów, uwagi, propozycje kontynuacji przygód, przemyślenia itp.) List po zredagowaniu można zaadresować i wysłać pocztą.
- Narracja "Było sobie życie": w ramach rozpoczęcia narracji, dzieci otrzymują list od ufoludka (załącznik "Apsik Ziemianie.doc"). Po przeczytaniu listu a przed zredagowaniem odpowiedzi, N. wraz z dziećmi dyskutuje na zadane na końcu listu przez kosmitę pytania.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie

Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty

Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów

Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki

Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

Lista załączników:
Pisarz Skrybaciusz (klasa III).docx
Rozbitek Lucjusz Kierunkiewicz (klasa III).docx
Apsik Ziemianie (klasa II).doc

Tytuł zadania: NASZA NIESAMOWITA HISTORIA II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:25:00

Streszczenie:
Dzieci w ramach zadania, przy pomocy nowoczesnych technologii, tworzą niesamowitą historię o swojej klasie.

Cele:
- zapoznanie z zasadami tworzenia opowiadań;
- rozwój umiejętności rozmowy o własnych cechach i o tym, jaką grupę tworzą dzieci wspólnie;
- praca nad doskonaleniem umiejętności samoakceptacji.

Potrzebne materiały:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- telefony komórkowe;
- dyktafony;
- kamery;
- komputery z prostymi programami do obróbki obrazu i dźwięku.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do nagrania ich własnej niesamowitej historii, której bohaterami będą oni sami, a która będzie się działa w okolicy, którą zamieszkują. Dzieci dobierają się w 4-5 osobowe zespoły. N. może wybrać dowolną metodę podziału na grupy, ale może także pozwolić dzieciom na pracę z osobami, które same wybiorą. (5 min)
2. N. prosi uczniów i uczennice o wybranie urządzenia, z którym będą pracować. W miarę możliwości mogą to być telefony komórkowe, dyktafony lub kamera. Dzieci poznają wybrane urządzenia. N. wspólnie z dziećmi omawia, jak dane urządzenie się obsługuje. (15 min)
3. Uczniowie i uczennice w grupach pracują nad nagraniem swojej historii. Sugeruje się w miarę możliwości umożliwienie uczniom i uczennicom pracy w różnych miejscach na terenie szkoły lub klasy. N., w zależności od potrzeb zgłaszanych przez dzieci, może wspierać ich w wykonaniu zadania. (25 min)
4. Uczniowie i uczennice po zakończeniu nagrywania przenoszą swoją prace na komputery i próbują za pomocą prostych programów przygotować swój pokaz. Pod nagrane teksty i dźwięki dzieci mogą podłożyć obrazy z internetu lub zdjęcia. N. wspiera prace dzieci. (20 min)
5. N. zachęca dzieci do przedstawienia całej klasie swojej pracy. (20 min)

Warianty:

- prace nad przygotowanymi materiałami można zadać dzieciom jako zadanie domowe.
- zadanie może być powtarzalne - nagrania uczniowie i uczennice mogą przygotowywać na wybrane tematy; na koniec każda grupa lub cała klasa może przygotować jeden materiał przedstawiający ich niesamowitą historię.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Zajęcia komputerowe

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Pokaz
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
Int-Społ-III.6.2 : dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka
Int-Tech-III.2.3 : dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii
Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

innych
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 18

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w danym zakresie, jednocześnie biją własne rekordy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwijanie świadomości upływu czasu u uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności praktycznego korzystania z zegara u uczniów i uczennic;
- rozwijanie świadomości co do własnej wiedzy oraz umiejętności oceniania własnych postępów.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (odpowiednio do opracowywanego materiału) - po jednym dla każdego dziecka;
- liczmany, patyczki itp;
- kartki i ołówki;
- zegar na ścianie.

Załączniki do zadania dla klasy 2.:

- dodawanie do 10 (3 składniki) (dzień 6 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 10 (dzień 18 semestr I);
- dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy (dzień 26 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 20 (dzień 39 semestr I);
- dodawanie do 20 z przekroczeniem progu (dzień 86 semestr I);
- mnożenie razy 4 (dzień 6 semestr II);
- działania do 25 (dzień 32 semestr II);
- dodawanie do 40 (dzień 47 semestr II).

Załączniki do zadania dla klasy 3.:

- dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu (dzień 10 semestr 1.);
- dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe (dzień 24 semestr 1.);
- łączenie dodawania i mnożenia (dzień 5 semestr 2.);
- mnożenie i dzielenie 6 (dzień 27 semestr 2.);
- mnożenie razy 8 i rozdzielność mnożenia względem dodawania (dzień 39 semestr 2.);
- dzielenie przez 8 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 41 semestr 2.);
- dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 48 semestr 2.);
- mnożenie do 100 (dzień 60 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki) (dzień 76 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu) (dzień 79 semestr 2.).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem.
2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkakrotnie w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);

3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połową odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, jak długo trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej działań. Po jego upływie, same sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);
4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)
5. N. wraz z dziećmi poświęca czas na wykonanie kolejnych działań - umożliwia dzieciom przećwiczenie swoich umiejętności (10 minut).

Warianty:

- wraz ze wzrostem trudności zadań N. może zwiększyć czas, który dzieci mają na wykonanie działań w pkt. 3 - z 1 minuty do 5, a w trzeciej klasie do 10 minut.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem

Lista załączników:
dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie i odejmowanie do 10 zadania.pdf
mnożenie razy 4.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki).pdf
dodawanie do 40.pdf
dzielenie przez 8 i rodzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie do 20 z przekroczeniem progu.pdf
mnożenie i dzielenie 6.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu).pdf
dodawanie i odejmowanie do 20 bez przekraczania progu.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu.pdf
mnożenie razy 8 i rozdzielność mnozenia względem dodawania.pdf
mnożenie do 100.pdf
dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

Tytuł zadania: BIEG Z KOMPASEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą bieganie oraz uczą się posługiwać kompasem.

Cele:

- rozwijanie umiejętności biegania;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wysiłku fizycznego;
- kształtowanie umiejętności korzystania z kompasu;
- rozwijanie orientacji przestrzennej.

Potrzebne materiały:

- kompasy - kilka sztuk, dla każdej grupy po 1.
- stopery - po 1 dla każdej grupy;
- boisko szkolne lub park.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. pyta się dzieci, czy wiedzą, co to jest kompas i do czego służy.
N. wyjaśnia znaczenie kompasu i pokazuje dzieciom, jak się nim posługiwać.
N. rozdaje kompasy dzieciom i prosi, żeby w parach spojrzały i na podstawie kompasu ustaliły gdzie jest północ, południe, wschód, zachód.
N. prosi, żeby spojrzały w kierunku słońca (N. zwraca przy ym uwagę na zasady bezpieczeństwa oraz na to, że bezpośrednie patrzenie na słońce może spowodować zniszczenie wzroku). N. podaje przykład, że jeśli jest 12 w południe i skierujemy w tą stronę kompas słońce powinno być w miejscu, które pokazuje kompas.
N. zmienia miejsce dzieci (przechodzą kilkanaście kroków i ustawiają się w innym położeniu do stron świata niż poprzednio), znów prosi dzieci o zorientowanie się i pokazanie na podstawie kompasu gdzie jest północ, południe, wschód, zachód.
2. Rozgrzewka (20 min):
Ćw. ramion / Postawa swobodna, tułów lekko pochylony doprzodu. W miejscu praca ramion do przodu i do tyłu.
Ćw. ramion i nóg / W marszu i czasem lekkim biegu (dookoła boiska, parku) –krążenie ramion do przodu i do tyłu. N. wykonuje ćwiczenie z dziećmi, zwłaszcza kiedy dzieci wykonuje je pierwszy raz.
Ćw. nóg / Marsz z wysokim unoszeniem kolan stopniowo przechodząc do biegu.
Ćw. tułowia / Postawa rozkroczna – wykonujemy skłon wprzód z dotknięciem do kolan, stopy – wyprost.
Ćw. szyi / Krążenie głowy w lewą i prawą stronę.
Ćw. tułowia / Ręce na barkach – wykonujemy skłony w lewą i prawą stronę z pogłębieniem (dotknięcie łokciem poniżej biodra).
Zabawa skoczna „Walka kogutów".Dzieci dobierają się parami i stają na jednej nodze z ramionami splecionymi w tyle. Na sygnał prowadzącego bawiące się „koguty"starają się wytrącić przeciwnika z równowagi. Który z nich dotknie ziemi obunóż przegrywa walkę.
3. Bieg z kompasem.
Dzieci dzielą się na grupy.
N. w grupach wybiera dziecko, które będzie pilnowało czasu oraz wybiera, w jakiej kolejności dzieci będą odczytywać z kompasu kierunek dalszego biegu. Przy każdej zmianie kierunku następuje zmiana osoby ustalającej kierunek. N. każdej grupie przydziela zadanie. Pierwsza grupa najpierw biegnie na wschód, potem na zachód, potem na południe, na końcu na północ. Dla innych grup n. podaje kierunki w innej kolejności. Każda grupa w danym kierunku biegnie 3

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

minuty i dopiero po upływie tego czasu zmienia kierunek.
4. Ćwiczenia uspokajające / Zbiórka w marszu na obwodzie boiska.
Marsz we wspięciu, ramiona w górę – wdech, skłon do przodu, ramiona w tył – wydech.
Swobodny marszobieg – rozluźniający.
5. Omówienie zadań - Czy trudno było posługiwać się kompasem?
Jak podobało się zadanie?
Podsumowanie N. - zachowanie bezpieczeństwa w nieznanym terenie (w lasach np. na jagodach, w górach) - kompas i mapa pozwalają nie zgubić się i zachować orientacje w terenie.

Warianty:

- w ramach narracji "Osadnicy z Nowego Świata": N. może wyjaśnić dzieciom, jakie miał znaczenie kompas przy poznawaniu i przemieszczaniu się po nowych, nierozpoznanych lądach.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dodatkowe osiągnięcia:
dziecko wie, do czego służy kompas;
dziecko potrafi wskazać kierunki świata za pomocą kompasu.

49 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: TARGI ULUBIONYCH KSIĄŻEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przynoszą do szkoły swoją ulubioną książkę. Zadaniem dzieci będzie zaprezentowanie innym dzieciom tej książki, opowiedzenie, o czym ona jest, pokazanie ilustracji (jeśli zawiera).

Cele:
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych;
- ćwiczenie wystąpień na forum klasy;
- bliższe poznanie się dzieci.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- ulubione książki przyniesione przez dzieci z domu (opowiadanie o książkach przez dzieci jest dosyć długie dlatego warto podzielić klasę na kilka tur. Najlepiej, jeśli jednego dnia będzie opowiadać 5-7 dzieci).

Przebieg:

1. N. zaprasza do kręgu wszystkie dzieci. Część klasy, która danego dnia prezentuje swoje książki, bierze je ze sobą do kręgu. N. zachęca dzieci, żeby wygodnie usiadły, dzieci mogą się też położyć lub siedzieć na pufach. (3 minuty)
2. N. zaprasza chętne dziecko do zaprezentowania swojej książki, prosi pozostałe dzieci o to, żeby odłożyły swoje książki z tyłu. Dziecko prezentujące swoją książkę odczytuje tytuł i autora (jeśli ma kłopot z odczytaniem autora, N. pomaga bez dodatkowych komentarzy - chodzi o to, żeby nie zestresować dziecka przed jego opowieścią). Dziecko opowiada o czym jest książka, pokazując jednocześnie obrazki, które są w książce. (7 minut)
3. N. zachęca inne dzieci do zadawania pytań na temat prezentowanej książki. Przykładowe pytania, które może podsuwać N.:
    - co Ci się najbardziej podobało w tej książce?
    - jak się nazywa Twój ulubiony bohater? (jeśli jakiś jest)
4. Pytań nie powinno być zbyt dużo, chyba że pochodzą one od dzieci i zdecydowana większość dzieci jest zainteresowana odpowiedziami. Opowiadanie jednego dziecka łącznie z odpowiedziami na pytania powinno zająć 5 do 7 minut, jeśli zdarzy się wyjątkowo ciekawa opowieść. (7 minut)
5. Dzieci po kolei opowiadają o swoich książkach. (45 minut)
6. W trakcie opowiadania warto zrobić przerwę i/lub jakąś zabawę energetyczną. (15 minut)

Warianty:

- **w ramach pracy domowej:** każde dziecko może przygotować plakat przedstawiający jej/jego ulubioną książkę. Plakaty można zawiesić w klasie na czas trwania całej narracji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli zdarzy się taka sytuacja, że jednego dnia dwoje lub więcej dzieci przyniesie tę samą książkę, warto rozdzielić je na różne dni, ponieważ dzieci mogą bardzo mocno "zakotowiczać" się na wypowiedzi pierwszego dziecka, prezentującego daną książkę i kolejne dzieci ją prezentujące będą się powtarzać.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia
Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych
Int-Pol-I.8.1 : dziecko potrafi opisać swoje gusta czytelnicze
Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej
Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Tytuł zadania: OPOWIEŚCI Z KUBKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą opowiadanie, losując słowa z poszczególnych kubków: "postacie - kto" "miejsce akcji - gdzie" "przygody - co robili". Przed przystąpieniem do tworzenia opowiadania dzieci tworzą poszczególne karteczki, każdy 3 karteczki, na których dzieci zapisują odpowiedzi na pytania: kto, gdzie, co robił.

Cele:
- rozwijanie twórczego myślenia;
- rozwijanie płynności i giętkości językowej;
- kształtowanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych logicznie ze sobą powiązanych;
- kształtowanie umiejętności budowania spójnych opowiadań;
- kształtowanie atmosfery ludycznej.

Potrzebne materiały:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3 kubeczki lub woreczki

Przebieg:

1. Każde dziecko ma za zadanie napisać na karteczkach odpowiedź na następujące pytana:
kto? (bohater) (10 min)
gdzie? (miejsce akcji)
co robili, jakie mieli przygody?
Przed przystąpieniem do zadania N. pokazuje przykład ze swoimi 3 karteczkami np: Calineczka w lesie kopała doły.
N. tłumaczy dzieciom, że na karteczkach można zapisywać postacie z bajek, z książek, ale nie zapisujemy imion osób z klasy (ze szkoły). N. wyjaśnia, że wszystkie odpowiedzi mają być twórcze i mogą być jak najbardziej niesamowite, jednak nie wolno wymyślać czynności obraźliwych lub takich, które wyrządzałyby szkodę innym.
2. Dzieci wkładają odpowiednie karteczki do odpowiednich kubków/worków. (2 min)
3. N. zaprasza dzieci do kręgu. W kręgu będzie tworzona opowieść/opowiadania. (25-30 min)
Pierwsza osoba (najlepiej N.) losuje karteczki z wszystkich trzech kubków i rozpoczyna opowiadanie. Kolejna osoba w kręgu kontynuuje opowiadanie, opowieść toczy się w kółko. Jeśli komuś skończy się pomysł, losuje kolejne karteczki, jej zadaniem jest wplecenie wylosowanej postaci i miejsca akcji w dotychczasową historię.
4. N. cały czas zapisuje toczącą się opowieść, po zakończeniu całej zabawy odczytuje dzieciom opowiadanie. Przy odczytywaniu opowiadania jest bardzo dużo śmiechu i zabawy, dlatego warto je zapisywać. (15 min)

Możliwe kontynuacje:

Po zakończonym ćwiczeniu opowiadanie można podzielić na fragmenty i poprosić uczniów i uczennice o przepisanie go na komputerze, a następnie N. może zamieścić je na klasowym blogu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Tytuł zadania: GRA DYDAKTYCZNA W DZIELENIE (KACZKI) KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci grają w grę wykorzystującą umiejętność dzielenia.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dzielenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "gra dydaktyczna "kaczki" (jeden wydruk na każdą dwójkę) oraz odpowiedniego pliku z kartami (dzielenie w zakresie do 7, 8 lub 9);
- nożyczki;

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą grały w grę, która wykorzystuje umiejętność dzielenia. N. rozdaje wydrukowane karty. Dzieci wycinają karty z działaniami (10 minut);
2. N. tłumaczy zasady gry i w miarę potrzeby demonstruje je podczas przykładowej rozgrywki (5 minut);
3. Dzieci dobierają się w pary i grają w grę. N. nadzoruje zabawę i w razie potrzeby pomaga dzieciom (20 minut).

Zasady gry

1. Pierwszy gracz losuje kartę z działaniem, rozwiązuje je. Następnie rysuje na mapie linię pomiędzy dwoma punktami.

2. Drugi gracz sprawdza poprawność wykonania działania. Jeśli jest błędna - gracz traci swój ruch.

3. Gracze na przemian zamieniają się rolami.

4. Gracze mają za zadanie stworzyć kwadrat z linii. Osoba która kończy kwadrat, wpisuje w środek swoje inicjały. Zwykłe kwadraty warte są 1 punkt. Kwadrat z kaczką w środku wart jest 3 punkty.

5. Gra trwa określony przez graczy czas (np. 15 minut). Osoba, która zdobyła więcej punktów, wygrywa.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Lista załączników:
gra dydaktyczna w dzielenie (kaczki - plansza).pdf
gra dydaktyczna w dzielenie (kaczki - karty do 7).pdf
gra dydaktyczna w dzielenie (kaczki - karty do 9).pdf
gra dydaktyczna w dzielenie (kaczki - karty do 8).pdf

50 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: TWORZYMY PREZENTACJĘ MULTIMEDIALNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:

01:20:00

Streszczenie:

Dzieci przygotowują prezentację multimedialną na zaproponowany przez N. temat.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z programem do tworzenia prezentacji multimedialnych;
- rozwijanie umiejętności korzystania z technologii;
- rozwijanie wiedzy na zaproponowany temat.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa;
- dostęp do internetu;
- książki i encyklopedie związane z zaproponowanym tematem.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom, czym jest prezentacja multimedialna, gdzie można się z nią spotkać i jaki jest jej cel ("Jest to element przekazywania wiedzy, z którym mieliśmy do czynienia także na naszych lekcjach. Teraz to waszym zadaniem będzie stworzenie takiej prezentacji, która sprawi, że wasza wypowiedź będzie bardziej interesująca, a rzeczy, o których będziecie opowiadali, będą łatwiejsze do zapamiętania"). N. opowiadając o zadaniu, prezentuje dzieciom przykładową prezentacje multimedialną (np. o robieniu prezentacji) (10 minut);
2. N. zwraca uwagę dzieci na najważniejsze elementy prezentacji multimedialnej:
    - kilka krótkich, ważnych zdań o wybranym elemencie zadanego tematu (np. o zwierzęciu w dżungli czy superbohaterze);
    - 2-3 zdjęcia lub rysunki (N. pokazuje dzieciom, jak korzystać z opcji kopiuj-wklej);
    - wykonuje z dziećmi dwa-trzy slajdy, żeby pokazać im wszystkie funkcje. Dzieci, które potrafią obsługiwać program, mogą samodzielnie wcześniej rozpocząć pracę (20 minut);
3. Dzieci, korzystając z internetu oraz dostępnych książek, przygotowują prezentację multimedialną. Wybierają element tematu, który według nich jest dla nich najciekawszy, np. zwierzę z dżungli, ulubionego superbohatera itp. Oprócz tekstu, zawierają w niej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zdjęcia obiektów/zwierząt/roślin/osób, które opisują. (30 minut);

4. Na koniec chętne dzieci mogą przedstawić efekt swojej pracy przed innymi. Będzie to okazja do podzielenia się wiedzą (20 minut).

Warianty:

- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": dzieci mogą przygotować prezentację o wybranym zwierzęciu egzotycznym lub o wybranej roślinie egzotycznej.
- w ramach narracji "Na zamku": prezentacja może dotyczyć obyczajów ludowych oraz elementów historii Polski, np. zamków średniowiecznych lub ważnych wydarzeń historycznych;
- w ramach narracji "Niekończąca się opowieść - świat książek": dzieci mogą zrobić prezentację dotyczącą przeczytanej przez siebie lektury.

Potencjalne problemy:

- w ramach narracji "Na zamku": proponowane tematy prezentacji: uzbrojenie w średniowieczu, bitwa pod Grunwaldem, średniowieczne stroje dla pań lub/i dla panów, najstarsze polskie książki, święci średniowieczni, kronikarze Polski, co jadano w średniowieczu, zamki krzyżackie na ziemiach polskich, szlak orlich gniazd, medycyna w średniowieczu, kościoły w średniowieczu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.8.5 : dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne

Tytuł zadania: GIMNASTYKA W STACJACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają sprawność fizyczną - uczą się balansować na ławeczce, przeskakiwać przez przeszkody. Jednocześnie rozwijają samodzielność i umiejętność pomagania innym.

Cele:
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności przyjmowania postaw wyjściowych i końcowych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- ławeczka lub belka równoważna;
- materace;
- słupki i inne elementy do toru przeszkód;
- szarfy, woreczki z fasolą;
- rozpiska kolorów: http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_kolor%C3%B3w.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel tego zadania (rozwinięcie sprawności fizycznej i poznanie nietypowych nazw kolorów). Następnie wyjaśnia, na czym będzie ono polegało: zadaniem każdego dziecka będzie najpierw przećwiczenie kilku stacji, a następnie w kolejności dzieci będą przechodziły wszystkie stacje. Po przejściu wszystkich stacji, każde dziecko otrzyma jedną nazwę koloru - zadanie polega na próbie odgadnięcia, z rodziny jakich kolorów pochodzi kolor, który ta nazwa opisuje (uwaga! nazwy będą dość trudne - nie chodzi o poprawność odpowiedzi, tylko radość ze zgadywania, co dana nazwa faktycznie oznacza) (5 minut na wyjaśnienie);
2. N. wraz z dziećmi prowadzi rozgrzewkę:
    - pajacyki (16);
    - skłony do przodu (16);
    - skrętoskłony (po 8 na nogę);
    - skip A;
    - skip C;
    - krążenia ramion do przodu i do tyłu. (4 minuty);
3. N. przedstawia dzieciom po kolei każdą stację. Przy każdej stacji dzieci wykonują ćwiczenie dwa razy pod okiem N.:
    - przejście równoważne po ławeczce lub belce równoważnej;
    - w zwisie na drabinkach przodem wahadłowe ruchy nóg;
    - seria skoków przez skakankę;
    - pokonywanie torów przeszkód (niskich i wysokich) w biegu;
    - skoki ze zwiększonej odległości z rozbiegu na wprost 15 minut);
4. N. dzieli dzieci na 5 grup. Każda grupa staje przy jednej stacji. Przez kolejne 3 minuty dzieci wykonują ćwiczenie z danej stacji, następnie na znak N. przechodzą do kolejnej. W ten sposób dzieci samodzielnie powtarzają ćwiczenia ze wszystkich 5 stacji. N. zwraca im uwagę na zasady bezpieczeństwa. Dzieci powinny sobie pomagać wykonując ćwiczenia, jeśli jest to potrzebne (15 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

5. Na zakończenie N. wraz z dziećmi wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające. Dzieci próbują przypisać kolory poszczególnym grupom kolorystycznym (czerwień, żółcień, zieleń, błękit) (10 minut).

Warianty:

Inne ćwiczenia, które mogą być zaproponowane w ramach stacji (wraz z zaawansowaniem uczniów i uczennic):

- przejście z przekraczaniem luki między dwiema ławkami ;
- przejście po ławeczce z jednoczesnym przekładaniem przyboru leżącego na podłożu z jednej strony na drugą (szafa, woreczek, krążek itp.) ;
- przejście po ławeczce z odbijaniem piłki od podłogi i chwytem ;
- przejście po ławeczce przodem i bokiem z półobrotami ;
- przejście po ławeczce z przekraczaniem laski trzymanej oburącz za końce
- w zwisie dosiężnym podkurczanie nóg i prostowanie ;
- zwis przewrotny na poręczach (drążku) przodem i tyłem ;
- przewrót w przód na materacu w marszu;
- przewrót zawrotny przez skośnie ustawioną ławeczkę ;
- wyskok na przyrząd z rozbiegu na wprost i skośnego;
- wyskok na skrzynię (wysokość dostosowujemy do możliwości dzieci) do klęku, ze wsparciem rąk o przyrząd , zeskok do półprzysiadu lub przysiadu podpartego;
- wyskok kuczny na skrzynię (wysokość jak wyżej) zeskok w głąb na miękkie podłoże.

W narracjach poza narracją "Poszukując zaginionych barw" należy ominąć element dotyczący nazywania kolorów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.7.1 : dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie

Tytuł zadania: ZADANIA Z LOSOWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 11

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci korzystając z kart oraz działań przygotowują zadania tekstowe dla siebie nawzajem.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania oraz odejmowania w zakresie do 60, 70, 80 oraz 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia oraz dzielenia do 25, przez 7, 9 oraz do 100;
- powtórzenie jednostek mas (kg, g);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do ćwiczeń dla siebie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - kartki do losowania" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - szablon" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).
- opcjonalnie: nożyczki, klej.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą tworzyć dla siebie nawzajem materiały do nauki (zadania tekstowe), oparte o załączone materiały. N. rozdaje dzieciom materiały do pracy. (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest wylosowanie (lub wybranie) 5 obrazków oraz 5 działań. Następnie z ich wykorzystaniem przygotowują zadania tekstowe (5) korzystając z karty z szablonem. N. pomaga oraz nadzoruje pracę dzieci (20 minut);
3. Następnie dzieci wymieniają się przygotowanymi zadaniami oraz starają się je rozwiązywać. (10 minut);
4. N. rozwiązuje ewentualne problemy oraz podsumowuje zadanie wraz z całą klasą. Osoby chętne mogą przeczytać swoje przykłady zadań (10 minut).

Warianty:

Zakres realizacji zadania:

- dzień 17 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 18 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 35 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 42 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 72 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 76 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 35 semestr II: mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7;
- dzień 50 semestr II: mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9;
- dzień 62 semestr II: mnożenie i dzielenie w zakresie 100;
- dzień 83 semestr II: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dzień 89 semestr II: jednostki masy; dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Lista załączników:
Zadania z losowania - szablon.pdf
Zadania z losowania - kartki do losowania.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

51 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: MAPA PEŁNA OPOWIEŚCI KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:20:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice poznają zasady tworzenia krótkich opowiadań i przygotowania map.

Cele:
- rozwój umiejętności opowiadania w formie ustnej;
- doskonalenie słuchania ze zrozumieniem;
- rozwój umiejętności współpracy w pracy zadaniowej.

Potrzebne materiały:
- duże białe arkusze papieru;
- farby do ciała lub inne nieuczulające;
- dyktafony.

Przebieg:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. N. przedstawia uczniom i uczennicom temat zajęć i zaprasza ich do tworzenia własnych opowiadań i map. (5 minut)
2. N. dzieli klasę na grupy 6-osobowe, wybierając dowolną metodę podziału. (5 minut)
3. Grupy dostają po jednym arkuszu papieru, farby oraz dyktafon. N. prosi uczniów i uczennice o przygotowanie w grupach swojej opowieści, do której każda grupa stworzy mapę, na której ścieżka jest zaznaczona odciskami stóp lub dłoni dzieci z danej grupy. N. zwraca dzieciom uwagę, aby nagrywały opowiadanie w odcinkach - każdy to osobny plik. Na każdej stacji na mapie (do której można dojść po wysłuchaniu kolejnego odcinka opowieści), grupa może przewidzieć jakąś zagadkę do rozwiązania. N. podkreśla , aby opowiadanie i mapa były ze sobą powiązane. N. wspiera w miarę zgłaszanych potrzeb pracę grup. (30 minut)
4. Grupy wymieniają się między sobą mapami i dyktafonami - grupy przechodzą swoje mapy nawzajem i wysłuchują nagranych opowiadań. (30 minut)
5. Na zakończenie N. wraz z dziećmi podsumowuje zadanie. Dzieci dzielą się swoimi emocjami z kreatywnej pracy grupowej. (10 minut)

Warianty:

- zadanie może być powtarzalne - N. może zadawać temat przewodni nagrywanym opowiadaniom, można także zmieniać sposób przygotowania mapy;
- N. może zaproponować dzieciom konkretną tematykę lub przeczytać kilka zdań wybranej opowieści - ciąg dalszy tworzą dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne

Tytuł zadania: ĆWICZYMY PRAWDOPODOBIEŃSTWO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się w praktyce, o co chodzi w prawdopodobieństwie. Grze towarzyszyć będą nie tylko duże emocje, ale także mnożenie do 100.

Cele:
- Ćwiczenie mnożenia do 100;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Prawdopodobieństwo w praktyce;
- Ćwiczenie spostrzegawczości - warto obserwować zachowanie innych graczy.

Potrzebne materiały:

- talie kart, bez jokerów;
- żetony - lub coś co je zastąpi: monety, patyczki, pieniądze z takiej gry, jak np. Monopol.

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w 4-5 osobowe grupy. (1 min.)
2. Dzieci grają, zgodnie z poniższymi zasadami:

   Rozpoczęcie gry:- Każdy gracz otrzymuje 21 żetonów- Następnie gracze rozgrywają partie - które zawsze składają się z tych samych faz.
   Przebieg partii: - Przed rozdaniem kart - każdy gracz kładzie jeden żeton na stole.- Gracze otrzymują po jednej karcie. - Każdy gracz decyduje, czy chce grać dalej - jeżeli tak, kładzie drugi żeton.- Każdy gracz, który gra dalej, otrzymuje po jednej karcie (każdy ma już dwie) - Gracze decydują, czy chcą grać dalej - jeżeli tak, kładą (trzeci) żeton na stole- Każdy gracz może wymienić jedną kartę lub dwie - nie wie jednak, co dostanie w zamian, może się zdarzyć, że wymiana będzie niekorzystna. Za każdą wymienioną kartę płaci się jeden żeton - ale nie do puli, tylko do banku.- Sprawdzenie - gracze wykładają karty na stół. - Jeżeli gracz wszedł do gry - ale nie ma żetonów, aby dokładać je w każdej kolejce - może kontynuować grę bezpłatnie. Jeżeli nie stać go na wymianę kart w banku - nie może wykonać tej akcji.
   Warunki zwycięstwa partii:Wygrywa gracz, którego karty mają największy iloczyn punktów. Wartość kart: As - jeden, Walet - 2, Dama - 3, Król - 4, pozostałe karty mają swoją naturalną wartość. Zwycięski gracz bierze wszystkie zalicytowane żetony. W przypadku równej liczby punktów - wygrana dzielona jest na równe części.
   Warunki zwycięstwa w grze:Gracze umawiają się, jak długo będzie trwała gra, np. 45 minut. Po tym czasie gracze liczą żetony, które do nich należą. Wygrywa gracz, który ma najwięcej żetonów. Gracz, który, grając nierozważnie, straci wszystkie żetony - odpada z gry.

   Na co zwrócić uwagę:
   Ze względu na rozbudowaną licytację - ważne jest nie tylko szczęście, ale także obserwowanie innych graczy. Zadaniem graczy jest wyczuć, czy inni mają dobre karty - w tym celu trzeba dokładnie obserwować wszystkie osoby biorące udział w grze.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. Dzieci, które odpadły z gry - dostają nowe żetony i grają w nowej grupie.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Tytuł zadania: WYŚCIG PO WIEDZĘ II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ćwicząc fizycznie dzieci jednocześnie sprawdzają swoją wiedzę.

Cele:

- sprawdzenie i utrwalenie wiedzy uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności współpracy i współzawodnictwa.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- pomoce gimnastyczne np. szarfy, skakanki, piłki, worki.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na pary. Pary ustawiają się wzdłuż ściany sali gimnastycznej. Każda para dostaje jeden przyrząd do wykonywania ćwiczenia sportowego (np. piłkę do kozłowania), z którym jednocześnie będzie się przemieszczać na drugą stronę sali (5 minut);
2. Na drugiej ścianie wiszą rysunki, daty, cyfry, sylaby zdjęcia dotyczące wiedzy lub umiejętności, których dzieci mają się nauczyć lub utrwalić. Wiesza się też ewentualną pomoc naukową (wzór zadania, rysunek podpowiedź itp.) (3 minuty);
3. Na sygnał jedno dziecko wykonuje zadanie sportowe, a drugie towarzyszy mu obok. Towarzyszące dziecko pokonuje dystans na przykład kolanach lub w kuckach. Wszystkie pary startują jednocześnie. Po dotarciu do ściany każda para wykonuje zadanie „wiedzowe" np. wybiera samogłoski, określone figury geometryczne itp. (4 minuty);
4. Po wykonaniu zadania dzieci w parze w tej samej konfiguracji wracają na początkową stronę sali. Kiedy pierwsza para powróci na miejsce, odliczamy 30 sec. A potem dajemy sygnał do powrotu pozostałym grupom, niezależnie od ich etapu wykonania w zadania. Kiedy wszyscy wrócą przez 30 sec. Pary mogą konsultują się ze sobą, sprawdzając poprawność decyzji (co do wybranych elementów) (2 minuty);
5. Potem N. zbiera materiały od uczniów i uczennic i wiesza je na miejsce, aby mogły być wykorzystane ponownie do tego samego lub podobnego zadania. Dzieci w parach zamieniają się rolami i powtarzają wyścig
6. Zadanie jest kontynuowane, jak długo dzieci przejawiają chęć a N. uważa, że nadal rozwijają swoją wiedzę.

Warianty:

- w zadaniu można też wykorzystać zagadki logiczne lub zadania matematyczne, wówczas dzieci muszą wrócić z liczbą przedstawiającą wynik zadania; zadanie może obejmować

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

dowolną dziedzinę wiedzy np. słówka obcojęzyczne dotyczące jakiegoś tematu, liczby przynależące do różnych kategorii, zwierzęta należące do różnych kategorii, instrumenty muzyczne itd.;

- wśród ćwiczeń mogą być np. hulajnoga, piłka do skakania na, skakanie przez skakankę, skakanie w worku i różne rodzaje ćwiczeń sportowych (przy pozostającym założeniu, że dzieci mają przedostać się z jednego końca sali na drugi);
- zadanie można przeprowadzić na świeżym powietrzu, przy założeniu, że jest gdzie przyczepić lub położyć zdjęcia;
- para, która pierwsza ukończyła wyścig, może wymyślić ćwiczenie fizyczne dla kolejnego wyścigu;
- na każdym etapie wyścigu można zmieniać ćwiczenie fizyczne.

Potencjalne problemy:

- należy zwrócić szczególną uwagę na poprawność wykonania zadania motorycznego. Jeżeli dzieci nie starają się lub widocznie niepoprawnie je wykonują, można przerwać rywalizację (np. gwizdkiem) i zacząć ją od nowa, zaznaczając, że jednym z wymagań zadania jest poprawne wykonanie ćwiczenia fizycznego.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

52 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: TARGI ULUBIONYCH KSIĄŻEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przynoszą do szkoły swoją ulubioną książkę. Zadaniem dzieci będzie zaprezentowanie innym dzieciom tej książki, opowiedzenie, o czym ona jest, pokazanie ilustracji (jeśli zawiera).

Cele:
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych;
- ćwiczenie wystąpień na forum klasy;
- bliższe poznanie się dzieci.

Potrzebne materiały:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- ulubione książki przyniesione przez dzieci z domu (opowiadanie o książkach przez dzieci jest dosyć długie dlatego warto podzielić klasę na kilka tur. Najlepiej, jeśli jednego dnia będzie opowiadać 5-7 dzieci).

Przebieg:

1. N. zaprasza do kręgu wszystkie dzieci. Część klasy, która danego dnia prezentuje swoje książki, bierze je ze sobą do kręgu. N. zachęca dzieci, żeby wygodnie usiadły, dzieci mogą się też położyć lub siedzieć na pufach. (3 minuty)
2. N. zaprasza chętne dziecko do zaprezentowania swojej książki, prosi pozostałe dzieci o to, żeby odłożyły swoje książki z tyłu. Dziecko prezentujące swoją książkę odczytuje tytuł i autora (jeśli ma kłopot z odczytaniem autora, N. pomaga bez dodatkowych komentarzy - chodzi o to, żeby nie zestresować dziecka przed jego opowieścią). Dziecko opowiada o czym jest książka, pokazując jednocześnie obrazki, które są w książce. (7 minut)
3. N. zachęca inne dzieci do zadawania pytań na temat prezentowanej książki. Przykładowe pytania, które może podsuwać N.:
    - co Ci się najbardziej podobało w tej książce?
    - jak się nazywa Twój ulubiony bohater? (jeśli jakiś jest)
4. Pytań nie powinno być zbyt dużo, chyba że pochodzą one od dzieci i zdecydowana większość dzieci jest zainteresowana odpowiedziami. Opowiadanie jednego dziecka łącznie z odpowiedziami na pytania powinno zająć 5 do 7 minut, jeśli zdarzy się wyjątkowo ciekawa opowieść. (7 minut)
5. Dzieci po kolei opowiadają o swoich książkach. (45 minut)
6. W trakcie opowiadania warto zrobić przerwę i/lub jakąś zabawę energetyczną. (15 minut)

Warianty:

- **w ramach pracy domowej:** każde dziecko może przygotować plakat przedstawiający jej/jego ulubioną książkę. Plakaty można zawiesić w klasie na czas trwania całej narracji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli zdarzy się taka sytuacja, że jednego dnia dwoje lub więcej dzieci przyniesie tę samą książkę, warto rozdzielić je na różne dni, ponieważ dzieci mogą bardzo mocno "zakotowiczać" się na wypowiedzi pierwszego dziecka, prezentującego daną książkę i kolejne dzieci ją prezentujące będą się powtarzać.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia
Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych
Int-Pol-I.8.1 : dziecko potrafi opisać swoje gusta czytelnicze
Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej
Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

rówieśniczym

Tytuł zadania: GIMNASTYKA W STACJACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają sprawność fizyczną - uczą się balansować na ławeczce, przeskakiwać przez przeszkody. Jednocześnie rozwijają samodzielność i umiejętność pomagania innym.

Cele:
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności przyjmowania postaw wyjściowych i końcowych.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- ławeczka lub belka równoważna;
- materace;
- słupki i inne elementy do toru przeszkód;
- szarfy, woreczki z fasolą;
- rozpiska kolorów: http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_kolor%C3%B3w.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel tego zadania (rozwinięcie sprawności fizycznej i poznanie nietypowych nazw kolorów). Następnie wyjaśnia, na czym będzie ono polegało: zadaniem każdego dziecka będzie najpierw przećwiczenie kilku stacji, a następnie w kolejności dzieci będą przechodziły wszystkie stacje. Po przejściu wszystkich stacji, każde dziecko otrzyma jedną nazwę koloru - zadanie polega na próbie odgadnięcia, z rodziny jakich kolorów pochodzi kolor, który ta nazwa opisuje (uwaga! nazwy będą dość trudne - nie chodzi o poprawność odpowiedzi, tylko radość ze zgadywania, co dana nazwa faktycznie oznacza) (5 minut na wyjaśnienie);
2. N. wraz z dziećmi prowadzi rozgrzewkę:
    - pajacyki (16);
    - skłony do przodu (16);
    - skrętoskłony (po 8 na nogę);
    - skip A;
    - skip C;
    - krążenia ramion do przodu i do tyłu. (4 minuty);
3. N. przedstawia dzieciom po kolei każdą stację. Przy każdej stacji dzieci wykonują ćwiczenie dwa razy pod okiem N.:
    - przejście równoważne po ławeczce lub belce równoważnej;
    - w zwisie na drabinkach przodem wahadłowe ruchy nóg;
    - seria skoków przez skakankę;
    - pokonywanie torów przeszkód (niskich i wysokich) w biegu;
    - skoki ze zwiększonej odległości z rozbiegu na wprost 15 minut);
4. N. dzieli dzieci na 5 grup. Każda grupa staje przy jednej stacji. Przez kolejne 3 minuty dzieci wykonują ćwiczenie z danej stacji, następnie na znak N. przechodzą do kolejnej. W ten sposób dzieci samodzielnie powtarzają ćwiczenia ze wszystkich 5 stacji. N. zwraca im uwagę na zasady bezpieczeństwa. Dzieci powinny sobie pomagać wykonując ćwiczenia, jeśli jest to potrzebne (15 minut);
5. Na zakończenie N. wraz z dziećmi wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające. Dzieci próbują przypisać kolory poszczególnym grupom kolorystycznym (czerwień, żółcień, zieleń, błękit) (10 minut).

Warianty:

Inne ćwiczenia, które mogą być zaproponowane w ramach stacji (wraz z zaawansowaniem uczniów i uczennic):

- przejście z przekraczaniem luki między dwiema ławkami ;
- przejście po ławeczce z jednoczesnym przekładaniem przyboru leżącego na podłożu z

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

jednej strony na drugą (szafa, woreczek, krążek itp.) ;
- przejście po ławeczce z odbijaniem piłki od podłogi i chwytem ;
- przejście po ławeczce przodem i bokiem z półobrotami ;
- przejście po ławeczce z przekraczaniem laski trzymanej oburącz za końce
- w zwisie dosiężnym podkurczanie nóg i prostowanie ;
- zwis przewrotny na poręczach (drążku) przodem i tyłem ;
- przewrót w przód na materacu w marszu;
- przewrót zawrotny przez skośnie ustawioną ławeczkę ;
- wyskok na przyrząd z rozbiegu na wprost i skośnego;
- wyskok na skrzynię (wysokość dostosowujemy do możliwości dzieci) do klęku, ze wsparciem rąk o przyrząd , zeskok do półprzysiadu lub przysiadu podpartego;
- wyskok kuczny na skrzynię (wysokość jak wyżej) zeskok w głąb na miękkie podłoże.

W narracjach poza narracją "Poszukując zaginionych barw" należy ominąć element dotyczący nazywania kolorów.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.7.1 : dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie

Tytuł zadania: ZAKRYJ TO! (GRA W MNOŻENIE) KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci grając w grę dydaktyczną utrwalają znajomość tabliczki mnożenia oraz mnożenie razy 1 i 0.

Cele:
- utrwalenie umiejętności mnożenia w drugiej, trzeciej i czwartej ćwiartce;
- utrwalenie umiejętności mnożenia przez 1 i 0;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "zakryj to! 0, 1, 2 lub 3" - jeden wydruk na 2 osoby;
- nożyczki;

Przebieg:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. N. informuje dzieci, że będą dziś grać w grę, opierającą się na mnożeniu. Dzieci dobierają się w pary. Każda z nich otrzymuje jeden egzemplarz gry. Dzieci mają za zadanie wyciąć karty do gry, potasować je i ułożyć zakryte obok planszy (5 minut);
2. N. tłumaczy dzieciom zasady gry i w razie potrzeby demonstruje na przykładzie (5 minut);

Zasady gry

Gracze na zmianę dobierają karty z stosu. Po dobraniu karty należy wpisać znajdującą się na niej liczbę w odpowiednie miejsce na planszy gracza (np. jeśli dobrał liczbę 12, to może umieścić ją na polu 4 x 3). W przypadku błędnego umieszczenia liczby gracz traci aktualną kolejkę. Karty mogą zawierać liczby, których nie można umieścić na planszy (należy je odrzucić i dobrać następną). Gra toczy się do momentu wyczerpania kart. Wygrywa gracz, który ma więcej zapełnionych pól na planszy.

3. Dzieci grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich poczynania (15 minut);
4. Podsumowanie. Dzieci wypowiadają się, co im się podobało, co sprawiało im trudności (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lista załączników:
Zakryj to (klasa III) 0.pdf
Zakryj to (klasa III) 1.pdf
Zakryj to (klasa III) 2.pdf
Zakryj to (klasa III) 3.pdf

Tytuł zadania: MOMENT DLA SIEBIE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Dzieci zastanawiają się, jak mogłyby spędzić czas same ze sobą w kontekście roli przyjętej w narracji.

Cele:
- rozwijanie empatii w uczniach i uczennicach;
- rozwijanie samoświadomości uczniów i uczennic.

Przebieg:
1. N. prosi dzieci, aby w kontekście ról przyjętych przez nie w narracji (lub wybranych przez nie, związanych z narracją) zastanowiły się, jak mogłyby spędzać czas same ze sobą, będąc jednocześnie w konkretnej roli (np. naukowca, podróżnika, Piotrusia Pana, podróżnika w czasie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

itd.) N. w miarę potrzeby może zadawać pomocnicze pytania lub podpowiadać aktywności, którymi mogą się zajmować (rysować, tańczyć, spać, obserwować, odkrywać nowe technologie, budować itp.) (10 minut);
2. Następnie N. ogłasza moment dla siebie. Każde dziecko zajmuje się sobą bazując na przyjętej przez nie aktywności (10 minut);
3. Można przedyskutować sytuację po zadaniu, jeśli dzieci chcą porozmawiać lub miały trudność w zajęciu się sobą (co przeszkadzało, jak można inaczej, itd.) Przy powtarzaniu zadania, etap pierwszy można ograniczyć do pytania o nowe pomysły lub od razu przejść do etapu trzeciego (5 minut).

Warianty:

- w ramach narracji "Niekończąca się opowieść": dzieci wczuwają się w rolę bohatera lub bohaterki ulubionej książki.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.3.3 : dziecko zna podstawowe prawa do pracy i wypoczynku przysługujące dzieciom i dorosłym
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje
Int-Psych-I-III.5.2(od) : dziecko zna zalety posiadania czasu dla siebie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

53 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 125 min

Tytuł zadania: BOHATEROWIE - DOKTOR DOLITTLE I JEGO ZWIERZĘTA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci po kolei losują karteczki przedstawiające różnych bohaterów książki Doktor Dollitle. Karteczkę przypina się na plecach dziecka i dziecko ma zgadnąć, kogo wylosowało zadając pytania.

Cele:
- rozwijanie myślenia indukcyjnego (ćwiczenie umiejętności wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek);
- ćwiczenie umiejętności zadawania pytań;
- zapoznanie z głównymi bohaterami lektury „Doktor Dolittle i jego zwierzęta" Hugo Lofting;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z uzyskanych wcześniej informacji;
- ćwiczenie abstrahowania;
- tworzenie atmosfery zabawy.

Potrzebne materiały:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Przygotowane karteczki z postaciami występującymi w książce Doktor Dolittle.

Karteczki powinny być duże, z wyraźnymi napisami, tak żeby łatwo było z daleko odczytać co jest napisane na karteczce.
Postacie:
Doktor Dolittle, Sara, kaczka Dab- Dab, prosiątko Geb- Geb, pies Jip,
sowa Tu- Tu i papuga Polinezja, małpka Czi-Czi, krokodyl z cyrku, król państwa Jollinginka, lew, dwugłowiec, książę Bumpo, pirat Ben Ali, jaskółki, rudy rybak, orły

- Kredki i nożyczki.

Przebieg:

1. N. przeprowadza ćwiczenie po tym, gdy dzieci przeczytały w domach książkę.
N. prosi, żeby dzieci podczas czytania lektury zwracały szczególną uwagę na wszystkie postacie występujące w książce.
2. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry. (5 min)
3. Dzieci siedzą w kręgu. Po kolei losują przygotowane wcześniej karteczki, każde dziecko losuje jedną karteczkę i nie czytając podaje ją N.
4.N. przykleja/przypina na plecach dziecka wylosowaną karteczkę. Dziecko na chwilę się odwraca, żeby wszyscy mogli zobaczyć i przeczytać.
5. Zadaniem dziecka losującego jest odgadnięcie wyrazu za pomocą pytań, na które pozostałe dzieci odpowiadają tylko „tak" lub „nie". Im szybciej padnie prawidłowa odpowiedź, tym większe brawa otrzymuje zgadujący, wykazał się bowiem umiejętnością wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek. (pkt. 3-5 ok. 30 min)
6. Dzieci łączą się w pary zgodnie z wylosowaną na karteczce postacią. Ich zadaniem będzie narysowanie danej postaci, pokolorowanie jej i jej wycięcie. Dwoje dzieci, które wylosowało np.: sowę Tu-Tu w poprzedniej zabawie, teraz ma za zadanie ją narysować, pokolorować i wyciąć. Wszystkie postacie przyklejamy w klasie jako dekorację, która będzie towarzyszyć omawianiu lektury. (ok. 20 min)

Warianty:

- w miarę możliwości N. wraz z dziećmi może się wybrać na wycieczkę do weterynarza - dzieci dzięki temu mogą dowiedzieć się więcej o tym zawodzie, a także poznać nowe, ciekawe informacje na temat zwierząt domowych.

Potencjalne problemy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Dzieciom początkowo może być trudno wyciągać wnioski z odpowiedzi uzyskanych w poprzednich pytaniach. Można początkowo dzieciom podpowiadać, jak, mając pewne szczątkowe informacje, należy na ich podstawie wyciągać wnioski, konstruować nowe hipotezy i je weryfikować.
- Może to być trudne zwłaszcza, jeśli chodzi o drugoplanowych bohaterów. Rolą N. jest nakierowanie dziecka na odpowiedni fragment książki, przypomnienie dziecku, w jakich okolicznościach występuje dany bohater.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Doktor Dolittle

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi formułować pytania;
- dziecko potrafi wyciągać wnioski z wcześniej usłyszanych wiadomości;

Tytuł zadania: W PRZEDZIALE Z MNOŻENIEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Rozgrywając grę matematyczną z elementami podróżniczymi, dzieci rozwijają i utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:

- rozwijanie umiejętności mnożenia w zakresie wyników do 100;
- rozwijanie umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- przygotowane materiały do gry, odpowiednio po jednym zestawie na parę lub grupę;
- kalkulator;
- kolorowe kuleczki, żetony.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na pary (lub 4-osobowe grupy) (3 minuty);
2. Najpierw jedno dziecko losuje po jednej karcie z grupy A i B. Zadaniem osoby losującej jest znalezienie mnożnika dla liczby z grupy A, aby dała wynik z przedziału w grupie B i wskazanie tego wyniku. Osoba, która nie losuje, sprawdza zaproponowany mnożnik oraz wynik (w pamięci lub na kalkulatorze). Jeśli jest poprawna, dzieci odkładają sobie jeden kolorowy żeton. Potem następuje tura kolejnego dziecka. I tak aż dzieci w sumie zbiorą 12 żetonów (30 minut).

Uwaga! Należy zwrócić uwagę dzieci, aby sobie pomagały, ale się nie zastępowały. Każde dziecko powinno mieć możliwość odpowiedzenia na pytanie i zdobycia punktu. Należy też zwrócić uwagę na to, żeby dzieci były sprawiedliwe i przyznawały sobie punkty tylko w sytuacji, gdy poprawnie odpowiedzą.

Warianty:

- na etapie, kiedy dzieci jeszcze nie poznały pełnej tabliczki mnożenia, zakres gry można:
  - ograniczać tylko do poznanych działań;
  - zaproponować dzieciom rozgrywkę z użyciem kalkulatora: dziecko wykonujące zadanie może sprawdzić swój tok myślenia, jeśli dziecko za pierwszym razem trafi jaki to jest mnożnik, otrzymuje 3 pkt., za drugim 2 pkt., za trzecim 1 pkt. Czwartej próby nie ma. Pozwoli to „oswoić się" dzieciom z mnożeniem do setki.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.7.2 : dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
w przedziale z mnożeniem.pdf

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ "LITERKOWY WYŚCIG"

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:30:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci grając w grę komputerową, uczą się pisać na klawiaturze komputera.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pisania na klawiaturze;
- rozwijanie znajomości ortografii.

Potrzebne materiały:

- gra interaktywna "Literkowy wyścig";
- komputery.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że umiejętność pisania na klawiaturze i poprawnego literowania słów może się im przydawać w różnych sytuacjach, np. w grach komputerowych. Celem tego zadania będzie utrwalenie umiejętności pisania (5 minut);
2. Dzieci grają w grę "Literkowy wyścig" (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Komu udało się najdalej dotrzeć? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Jakie słowa były dla nich najtrudniejsze? (5 minut)

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.14.1 : dziecko wie, jaka jest różnica między literą a głoską
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

54 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ MATEMATYCZNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci, grając w grę komputerową, utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:

- rozwijanie umiejętności mnożenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z emocjami w sytuacji stresowej (gra na czas).

Potrzebne materiały:

- gra interaktywna "Mat Wieża";
- komputery.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że umiejętność mnożenia może się im przydawać w różnych sytuacjach, np. w grach komputerowych. Celem tego zadania będzie utrwalenie umiejętności mnożenia (5 minut);
2. Dzieci grają w grę "Mat Wieża" (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Komu udało się najdalej dotrzeć ze swoją wieżą? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Jakie działanie było dla dzieci najtrudniejsze? (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Tytuł zadania: DOKTOR DOLITTLE I JEGO ZWIERZĘTA 2

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci z N. omawiają lekturę "Doktor Dolittle i jego zwierzęta".

Cele:
- rozwijanie umiejętności formułowania ustnych wypowiedzi,
- kształtowanie umiejętności omawiania lektury;
- rozwijanie umiejętności przewidywania konsekwencji;
- rozwijanie twórczego myślenia.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- piłeczka lub ewentualnie kulka zrobiona z papieru.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice wypowiadają się swobodnie na temat bohaterów oraz miejsca wydarzeń:
Przypomnijmy jakie postaci występują w utworze?
Kim był Jan Dolittle?
Dlaczego leczył zwierzęta, a nie ludzi ?
Dlaczego zwierzęta przejęły obowiązki domowe?
Dlaczego doktor chciał się nauczyć języka zwierząt?

Podczas udzielania odpowiedzi N. zachęca do korzystania z książek, wyszukiwania odpowiednich fragmentów.
Jeśli dzieci mają problem ze znalezieniem odpowiedniego fragmentu, N. pomaga.
Dzieci głośno odczytują wybrany fragment. (20 min)

2. Uczniowie i uczennice dzielą się na 4-osobowe grupy. Każda grupa ma wymyślić, jak mógłby wyglądać język zwierząt, którego nauczył się doktor i powiedzieć w języku zwierząt jedno zdanie np.: "Zwierzęta potrzebują naszej opieki i troski". Każda grupa prezentuje na środku wymyślonym językiem powyższe zdania. (20 minut)

3. Co by było, gdyby Doktor Dolittle nie nauczył się języka zwierząt?
Dzieci siadają w kręgu.

N. przypomina dzieciom zasady obowiązujące podczas zadań rozwijających twórcze myślenie. Szczególnie istotne jest zwrócenie uwagi na niekrytykowanie wzajemne swoich pomysłów, zwłaszcza niekrytykowanie przez N.
N. rzuca piłkę do pierwszego dziecka, które odpowiada na to pytanie i rzuca piłkę do kolejnego dziecka.
N. zapisuje wszystkie pomysły na tablicy.
Ćwiczenia nie powinno się przerywać bardzo szybko, gdyż pierwsze odpowiedzi są zazwyczaj banalne i dopiero druga, trzecia rundka przynosi ciekawsze i bardziej niezwykłe odpowiedzi (20 minut).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

N. podsumowuje.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Analiza tekstu
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:
Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Doktor Dolittle

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek
Int-Pol-III.8.5 : dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: NASZ TANIEC

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się tworzyć ilustracje ruchowe oraz wykonywać zaplanowaną choreografię w takt wybranej muzyki.

Cele:
- rozwijanie koordynacji ruchowej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności tanecznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie pamięci ruchowej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- odtwarzacz muzyczny;
- przygotowana energiczna muzyka, np. Survivor - Eye Of The Tiger, Król Lew Feat. Timon i Pumba - Hakuna Matata, Michael Franti and Spearhead - The Sound of Sunshine
- kamera (na potrzeby ewaluacji tańca dzieci);
- instrumenty: tamburyno, grzechotka itp.;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- przygotowana wcześniej lista:
    - czasowników np. złościć się, smucić się, czekać, drżeć, szukać, zastanawiać się itp.
    - przykładowych sytuacji, np. wycieczka, obiad rodzinny, zakupy, zabawa z przyjaciółmi, odpoczynek.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom cel lekcji: nauczą się ciałem przekazywać myśli i emocje, następnie nauczą się prostej choreografii, którą zatańczą do wybranej przez siebie muzyki;
2. N. rozdaje dzieciom różne dostępne instrumenty. Następnie zadaniem dzieci jest tworzenie ilustracji ruchowych według wystukiwanego przez siebie taktu do:
    - wypowiedzianych przez N. czasowników (np. "N. mówi: "smucić się". Zadaniem dzieci jest wystukiwanie/wygrywanie rytmu, który kojarzy im się ze smutkiem, jednocześnie poruszając się w taki sposób, który dla nich jest odzwierciedleniem smucenia się");
    - opisanych przez N. sytuacji - mogą to być dłuższe opisy, wymagające zmian tempa (7 minut);
3. Następnie N. wraz z uczniami i uczennicami wykonuje kilka prostych ćwiczeń rozgrzewających na mięśnie nóg i ramion: pajacyki, skip A, skip C, krążenia stóp, krążenia bioder, krążenia ramion, podskoki w miejscu, skłony i skrętoskłony (4 minuty);
4. N. przedstawia dzieciom choreografię, którą ćwiczy z nimi "na sucho":
    - 4 kroki do przodu + klaśnięcie na 4 + 4 kroki do tyłu + klaśnięcie na 4 (x8);
    - krok w prawo i dostawienie nogi prawej dwa razy + krok w lewo i dostawienie nogi prawej dwa razy (x8);
    - cztery obroty w prawo + cztery obroty w lewo (x8). (10 minut);
5. Dzieci wraz z pomocą N. odtwarzają choreografię dwa razy. Za drugim razem, jeśli jest to możliwe, N. filmuje ich taniec (10 minut);
6. Na koniec dzieci, kończąc zajęcia ruchowo-fizyczne, mogą zatańczyć i odegrać na wybranych instrumentach radosny taniec pełen energii (5 minut);
7. Jako podsumowanie N. włącza dzieciom nagrany film. Dzieci mają okazję do podzielenia się swoimi obserwacjami i uwagami co do tańca.

Warianty:

- z czasem i rozwinięciem się zaawansowania ruchowego uczniów i uczennic warto dodać nowe elementy tańca, np. ruchy bioder, dodatkowe ruchy rąk itp.;
- kiedy dzieci już lepiej poznały poszczególne instrumenty, można im zaproponować w pkt. 6 podział na zespoły i wspólne tworzenie w grupach kompozycji, które również zostaną nagrane przez N. (jeśli dzieci chcą, mogą przy tym śpiewać)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Techniki:
Ilustracja ruchowa

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.3.1 : za pomocą sylab rytmicznych (np. „ta", „pa"), gestów oraz ruchów dziecko potrafi odzwierciedlać proste rytmy i wzory rytmiczne
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.4.1 : dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego
Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

55 dzień roboczy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: DYSKUTUJEMY PRZEZ INTERNET

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Jest ćwiczeniem czytania, pisania na komputerze, planowania i współpracy z grupą oraz korzystania z sieci. (Uwaga! Zadanie możliwe do zrealizowania dopiero po wykonaniu zadania *Na czacie jestem)*

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z umiejętnością dyskutowania przez internet;
- rozwijanie umiejętności korzystania z internetu.

Potrzebne materiały:
- sala komputerowa.

Przebieg:
1. Przedstawiamy dzieciom wybrany problem do dyskusji, to może być zadane pytanie np. w sprawie lektury, ale też może być np. wyjście klasowe do ustalenia (5 minut);
2. Ustalamy reguły – że, aby rozwiązanie zostało przyjęte, każde dziecko musi się na jego

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

temat wypowiedzieć. N. prosi też dzieci na zwrócenie uwagi na poprawność swoich wypowiedzi: poprawną ortografię i uważność na gramatykę. Każde z dzieci loguje się do czatu. Mają określoną ilość czasu na wypracowanie rozwiązania poprzez czat. N. moderuje dyskusję: zwraca uwagę na zaproponowane rozwiązanie, upomina dzieci, jeśli wypowiadają się niegrzecznie (35 minut);

3. Omówienie wypracowanego rozwiązania i przebiegu dyskusji (20 minut).

Warto zwrócić uwagę, w jaki sposób dzieci ustalają decyzję i wybierają wspólne stanowisko. Można też przedstawić im różne możliwości (np. większościowe, weto, wybrana przez wszystkich osoba wybiera).

Warianty:

- jeśli dzieci nie zdążą na czas, to również jest to interesująca lekcja – można porozmawiać, czy czasu było za mało, czy może któryś etap dyskusji był zbyt przeciągnięty;
- w ten sposób można omawiać lektury, a także konkretne problemy zaznaczone w lekturach;
- w ramach narracji "Na zamku": dzieci mogą dyskutować na poniższe tematy:
  - Co bym zrobił/zrobiła, gdybym mogła się przenieść w czasie do średniowiecza?
  - Czy istnieją jeszcze ludzie podejmujący się rycerskich czynów?
- w ramach narracji "Niekończąca się opowieść": jeśli równolegle omawiana jest lektura "Doktor Dolittle i jego zwierzęta" dzieci mogą dyskutować na poniższe tematy:
  - Jak traktować bezdomne zwierzęta?
  - Jak opiekować się zwierzętami domowymi?
  - Co dla ciebie oznacza "bycie odpowiedzialnym" za swojego pupila?

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Bezpieczeństwo w internecie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.10.1 : dziecko ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.11.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu komunikacji w zależności od sytuacji społecznej, w której się znajduje
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci utrwalają umiejętności matematyczne, rozwiązując wyzwania stawiane przed nimi w toku zapoznawania się z bajką matematyczną.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- utrwalenie umiejętności matematycznych z danego zakresu;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami rozwiązywania tekstowych zadań matematycznych;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności zapisywania w formie działania określonych opisów;
- rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:

- przygotowany tekst bajki matematycznej (odpowiedni do omawianego materiału);
- przygotowane karty pracy dla uczniów i uczennic.

Przebieg:

1. N. przypomina z uczniami i uczennicami materiał matematyczny, z którym wcześniej się zapoznali (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom materiał tekstowy. Wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel zadania (rozwijanie umiejętności zapisywania liczbowego zadań tekstowych i ich rozwiązywania w oparciu o poznane działania oraz rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania). Jeżeli zadanie tego wymaga, N. zaczyna "opowiadać" dzieciom bajkę, która została zawarta na materiale dla niego specjalnie przygotowanym (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice rozwiązują zadania matematyczne. Na koniec N. omawia z dziećmi temat w oparciu o tekst bajki (30 minut);
4. W kręgu dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi. N. omawia z dziećmi ewentualne problemy związane z rozwiązywaniem zadań tekstowych. Następnie dzieci opowiadają, co im się podobało w bajce oraz jaki może być jej ciąg dalszy (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Opowiadanie

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.15.2 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów - zarówno wyświetlających cyfry, jak i tych ze wskazówkami
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są ograniczone

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu

Lista załączników:
Skarb piratów do 80.docx
W poszukiwaniu pirackiego skarbu dodawanie do 20 z 3 zmiennymi.pdf
Bajka o Midasie dodawanie do 20.pdf
Przeprowadzka królewny do 60.docx
Wyścigi samochodowe do 100.docx
Odejmowanie liczb do 20 - centrum handlowe.docx
Bajka o żabach dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZYMY PRAWDOPODOBIEŃSTWO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się w praktyce, o co chodzi w prawdopodobieństwie. Grze towarzyszyć będą nie tylko duże emocje, ale także mnożenie do 100.

Cele:
- Ćwiczenie mnożenia do 100;
- Prawdopodobieństwo w praktyce;
- Ćwiczenie spostrzegawczości - warto obserwować zachowanie innych graczy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- talie kart, bez jokerów;
- żetony - lub coś co je zastąpi: monety, patyczki, pieniądze z takiej gry, jak np. Monopol.

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w 4-5 osobowe grupy. (1 min.)
2. Dzieci grają, zgodnie z poniższymi zasadami:

   Rozpoczęcie gry:- Każdy gracz otrzymuje 21 żetonów- Następnie gracze rozgrywają partie - które zawsze składają się z tych samych faz.
   Przebieg partii: - Przed rozdaniem kart - każdy gracz kładzie jeden żeton na stole.- Gracze otrzymują po jednej karcie. - Każdy gracz decyduje, czy chce grać dalej - jeżeli tak, kładzie drugi żeton.- Każdy gracz, który gra dalej, otrzymuje po jednej karcie (każdy ma już dwie) - Gracze decydują, czy chcą grać dalej - jeżeli tak, kładą (trzeci) żeton na stole- Każdy gracz może wymienić jedną kartę lub dwie - nie wie jednak, co dostanie w zamian, może się zdarzyć, że wymiana będzie niekorzystna. Za każdą wymienioną kartę płaci się jeden żeton - ale nie do puli, tylko do banku.- Sprawdzenie - gracze wykładają karty na stół. - Jeżeli gracz wszedł do gry - ale nie ma żetonów, aby dokładać je w każdej kolejce - może kontynuować grę bezpłatnie. Jeżeli nie stać go na wymianę kart w banku - nie może wykonać tej akcji.
   Warunki zwycięstwa partii:Wygrywa gracz, którego karty mają największy iloczyn punktów. Wartość kart: As - jeden, Walet - 2, Dama - 3, Król - 4, pozostałe karty mają swoją naturalną wartość. Zwycięski gracz bierze wszystkie zalicytowane żetony. W przypadku równej liczby punktów - wygrana dzielona jest na równe części.
   Warunki zwycięstwa w grze:Gracze umawiają się, jak długo będzie trwała gra, np. 45 minut. Po tym czasie gracze liczą żetony, które do nich należą. Wygrywa gracz, który ma najwięcej żetonów. Gracz, który, grając nierozważnie, straci wszystkie żetony - odpada z gry.

   Na co zwrócić uwagę:
   Ze względu na rozbudowaną licytację - ważne jest nie tylko szczęście, ale także obserwowanie innych graczy. Zadaniem graczy jest wyczuć, czy inni mają dobre karty - w tym celu trzeba dokładnie obserwować wszystkie osoby biorące udział w grze.

3. Dzieci, które odpadły z gry - dostają nowe żetony i grają w nowej grupie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

56 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: INTEGRACYJNY TANIEC BELGISKI - TANIEC

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:15:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z belgijskim tańcem integracyjnym.

Cele:

- kształtowanie umiejętności tańczenia;
- integracja i wprowadzenie nastroju ludycznego;
- rozwijanie zainteresowań muzyką.

Potrzebne materiały:

http://www.youtube.com/watch?v=rBq0o3Aszc8 - film dla N.
http://www.bestdance.pl/taniec-towarzyski-belgijski-t246.html - film z muzyką.
http://www.youtube.com/watch?v=_bWpxAycelU - film dla N.

Przebieg:

1. N. uczy dzieci belgijskiego tańca, najpierw uczy kroków bez muzyki.
1. Najpierw pary ustawiają się w kole. Chłopcy zajmują miejsca z lewej strony, a dziewczynki stają po prawej stronie partnerów. Wszyscy są obróceni w prawą stronę i trzymają się za ręce.
2. Następnie należy wykonać 4 kroki do przodu, potem zrobić obrót i 4 kroki w tym samym kierunku, ale tyłem.
3. Następnie znowu 4 kroki do przodu, obrót i kolejne 4 kroki w tę samą stronę tyłem.
4. Potem doskok, odskok, obrót z zamianą miejsc, znowu doskok, odskok i obrót z zamianą miejsc i zamianą partnera.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka

Metody:

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.4.1 : dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: AFRYKA - DOKTOR DOLITTLE I JEGO ZWIERZĘTA 3

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:45:00

Streszczenie:
Dzieci pogłębiają swoje wiadomości o Afryce oraz śledzą przygody Doktora Dolittle w Afryce. Na kanwie przygód Doktora, N. pomaga dzieciom zdefiniować pojęcie przyjaźni i zastanowić się, czym przyjaźń jest dla nich.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- kształtowanie umiejętności pracy z książką i wyszukiwania odpowiednich fragmentów tekstu;
- rozwijanie wiedzy dzieci na temat Afryki;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się mapą;
- pogłębianie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- kształtowanie umiejętności wystąpień publicznych;
- definiowanie pojęcia przyjaźń.

Potrzebne materiały:

- mapy świata - po 1 na grupę;
- książki, encyklopedie dla dzieci związane z Afryką;
- komputery (ewentualnie jeden komputer) z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na cztery grupy. Każda grupa otrzymuje mapę świata. Dzieci w każdej grupie mają za zadanie:
    - odnaleźć Anglię
    - odnaleźć Afrykę
    - odnaleźć drogę morską z Anglii do Afryki
2. Dzieci na małych karteczkach mają napisać kierunki świata i przyłożyć w odpowiednim miejscu. (15 minut)
3. Przygotowujemy się do wspólnej podróży do Afryki. Przed podróżą poznajemy ludzi, zwierzęta i roślinność Afryki. Zadaniem dzieci jest stworzenie ulotki informacyjnej na dany temat. Dzieci pracują w grupach 4-5 osobowych. Tematy dla grup:
    - grupa 1 i 4: Zwierzęta Afryki
    - grupa 2 i 5: Jakie rośliny rosną w Afryce?
    - grupa 3 i 6: Co możesz powiedzieć o ludziach żyjących w Afryce, o ich życiu codziennym, kulturze, sztuce? Dzieci wykorzystują książki przyniesione przez N. oraz internet (webquest na stronie: http://afryka.biz.pl/) (40 minut)
4. Zalecana przerwa
5. Prezentacja wyników prac poszczególnych grup na forum klasy. (15-20 minut)
6. Praca samodzielna. Każde dziecko samodzielnie kończy zdania zapisując je w zeszycie.
    - Na dzisiejszej lekcji dowiedziałem się....
    - Najbardziej zaskoczyło mnie... (5 minut)
7. Praca z tekstem. Jakie przygody miał Doktor Dolittle w Afryce? Odnalezienie w tekście

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

przygód. Odczytanie fragmentów.

- Dlaczego król w państwie Jollinginka wtrącił Doktora do więzienia?
- Kto pomógł Doktorowi? (15 minut)

8. N. rozmawia z dziećmi o przyjaźni. Burza mózgów na temat tego czym jest przyjaźń. (15 minut)
9. Kończymy zdanie na 10 różnych sposobów - praca domowa. Każde dziecko indywidualnie ma za zadanie dokończyć zdanie: "Mój przyjaciel to..."

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda
Etyka
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Metoda definiowania pojęć
Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:

Doktor Dolittle

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-III.1.1 : dziecko rozumie, że ludzie zasługują na równe prawa niezależnie od miejsca urodzenia, wyglądu, religii, statusu materialnego
Int-Ety-III.5.1 : dziecko wie, jakie cechy chciałoby, aby miał jego przyjaciel
Int-Ety-III.5.2 : dziecko wie, czym jest dla niego przyjaźń
Int-Ety-III.5.4 : dziecko wie, w jaki sposób można pielęgnować przyjaźń
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek
Int-Pol-III.8.5 : dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.9(od) : dziecko wie, że zwierzęta również odczuwają emocje
Int-Psych-I-III.10(od) : dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, jakimi cechami charakteryzuje się jego przyjaciel.

Tytuł zadania: BIEG PO ZAGADKI MATEMATYCZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci biorą udział w sztafecie po kulki-zagadki matematyczne. Następnie dzieci mają rozwiązać uzyskane zadania/zagadki, mogą to zrobić samodzielnie lub mogą zamienić się z członkiem swojej drużyny na inne zadanie, jeśli wylosowanego przez siebie zadania nie potrafią zrobić. Wygrywa drużyna, która pierwsza rozwiąże wszystkie zagadki.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- ćwiczenie rozwiązywania zadań matematycznych;
- ćwiczenie współpracy w sytuacji rywalizacji z innym zespołem;
- podniesienie poziomu energetycznego w grupie.

Potrzebne materiały:

- parzysta liczba dzieci w klasie;
- sala gimnastyczna lub boisko/park/las;
- kartki papieru, na których N. napisze poszczególne zadania matematyczne/zagadkami matematycznymi . Kartki są formatu A4. Kartek jest tyle ile dzieci w klasie. Na każdej kartce jest jedna zagadka matematyczna. Dla każdej drużyny powinny być dokładnie takie same zagadki matematyczne.
- w załączniku są przykłady zagadek matematycznych, które można wykorzystać.

Przebieg:

1. N. przygotowuje linię startu i mety, w pewnym oddaleniu na tyle dużym, żeby dzieci miały szansę rozpędzić się i chwilę pobiec po kulki-zagadki (3 minuty);
2. N. dzieli klasę na zespoły 4-osobowe (2 min)
3. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry.

- każde dziecko będzie biegło od startu do mety i losowało jedną z zagadek matematycznych,
- po dobiegnięciu do mety i wylosowaniu zagadki siada, wtedy dopiero następne dziecko może wystartować,
- jeśli ktoś wystartuje wcześniej (fal start) N. dorzuca danemu zespołowi dodatkowe zadanie matematyczne do rozwiązania,
- dziecko, które jest na mecie, ma za zadanie spróbować rozwiązać wylosowane zadanie, po zakończeniu rozwiązywania zadania może poprosić inne dziecko ze swojej drużyny, żeby sprawdziło, czy zadanie jest poprawnie rozwiązane. Jeśli jest tam błąd, wspólnie rozwiązują zadanie jeszcze raz.
- każde dziecko ma rozwiązać przynajmniej jedno zadanie, jeśli wylosuje zadanie, którego nie umie rozwiązać może zaczekać, aż na metę dotrze kolejny członek drużyny i zamienić się z nim na zadanie. Należy jednak uświadomić dzieciom, że wtedy drużyna traci czas i że lepiej jest spróbować rozpocząć rozwiązywanie zadań.
- wygrywa drużyna, która pierwsza rozwiąże wszystkie zagadki matematyczne i zrobi jak najmniejszą liczbę błędów.
- dzieci w ramach jednej drużyny mogą sobie nawzajem sprawdzać zadania.

4. Dzieci biorą udział w sztafecie (25 min)
5. Na zakończenie każda z drużyn odczytuje wyniki zadań i następuje weryfikacja wyników.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

(5 minut)
Jeśli N. widzi, że w poszczególnych drużynach z danym zadaniem był problem, powinien je szerzej omówić na danym przykładzie oraz wymyślić inny przykład, dzięki któremu dzieci spróbują się zmierzyć z tego typu trudnością. (10 min).

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.14.4 : dziecko potrafi wykonywać obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych
Int-Mat-III.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-Mat-III.15.4 : dziecko potrafi wykonywać proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.8.1 : dziecko potrafi wykonywać łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość)
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.8.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Lista załączników:
Zagadki matematyczne.pdf

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ "LITERKOWY WYŚCIG"

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci grając w grę komputerową, uczą się pisać na klawiaturze komputera.

Cele:
- rozwijanie umiejętności pisania na klawiaturze;
- rozwijanie znajomości ortografii.

Potrzebne materiały:
- gra interaktywna "Literkowy wyścig";

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- komputery.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że umiejętność pisania na klawiaturze i poprawnego literowania słów może się im przydawać w różnych sytuacjach, np. w grach komputerowych. Celem tego zadania będzie utrwalenie umiejętności pisania (5 minut);
2. Dzieci grają w grę "Literkowy wyścig" (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Komu udało się najdalej dotrzeć? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Jakie słowa były dla nich najtrudniejsze? (5 minut)

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.14.1 : dziecko wie, jaka jest różnica między literą a głoską
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

interpunkcyjne
Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

57 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: POZNAJEMY MUZYKĘ AFRYKAŃSKĄ - ODPRĘŻAMY SIĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się odprężać i relaksować, zapoznają się z muzyką afrykańską.

Cele:
- relaksacja;
- ćwiczenie umiejętności świadomego rozluźniania mięśni;
- zapoznanie dzieci z wpływem stresu na zdrowie;
- zapoznanie dzieci z muzyką afrykańską.

Potrzebne materiały:
- Muzyka afrykańska:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- http://www.youtube.com/watch?v=oUMSCE8hr4g
- http://www.youtube.com/watch?v=xcS3-XE13Do

- odtwarzacz muzyczny i płyta z muzyką afrykańską, relaksacyjną lub komputer z dostępem do internetu, na którym N. odtworzy jeden z podanych linków lub znajdzie inną afrykańską muzykę relaksacyjną.

Przebieg:
N. wybiera jakąś muzykę relaksacyjną - afrykańską lub korzysta z podanych linków.

1. N. nawiązuje do omawianej lektury i mówi, że Doktor Dolittle w Afryce przeżył wiele przygód, niektóre z tych przygód były stresujące. N. pyta uczniów i uczennice, które przygody mogły być stresujące. Uczniowie i uczennice wymieniają. (5 min).
2. N. tłumaczy dzieciom, że stres ma niekorzystne działanie na nasze zdrowie i że Doktor Dolittle radził sobie na różne sposoby ze stresem. My dzisiaj poznamy sposoby radzenia sobie ze stresem. (10 min)

Zawsze, gdy przeżywamy lęk lub stres, mięśnie naszych ciał napinają się. Gdy mięśnie stają się zbyt napięte, doświadczamy nieprzyjemnych doznań, takich jak ból głowy, sztywna szyja, bolesne barki, napięta klatka piersiowa, trudności w oddychaniu, drżenie, trzęsące się ręce i twarz, ból pleców. Te doznania mogą sprawić, że poczujemy jeszcze większy lęk, co z kolei podnosi napięcie mięśniowe. Skutkiem jest spirala potęgującego się napięcia, która może powodować coraz większe cierpienie.
Najskuteczniejszym sposobem kontrolowania napięcia ciała jest relaksacja. Relaksacją nie jest siedzenie przed telewizorem lub zajmowanie się hobby (choć hobby też jest ważne). Warto jest nabyć umiejętność, która umożliwi Wam redukowanie niepotrzebnego fizycznego napięcia zawsze, gdy będziecie tego potrzebowali. Będziecie następnie w różnych sytuacjach mogli używać tej umiejętności do zmniejszania lęku i związanych z nim nieprzyjemnych doznań cielesnych. Ponadto, gdy Wasze ciało jest wolne od napięcia, Wasz umysł zazwyczaj jest wtedy też odprężony.

N. tłumaczy, że w dzisiejszej relaksacji będzie nam towarzyszyć afrykańska muzyka jaką mógł też słyszeć Doktor Dolittle.

KROK I: (5 min)
1. Weźcie 1 do 3 wdechów (oddychaj głęboko i spokojnie, tak żeby powietrze trafiało do brzucha)
2. Kontynuujcie miarowe oddychanie i przy każdym wydechu pomyśl "odprężam się"

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

KROK II: (10 min)

1. Połóżcie się wygodnie na plecach, zamknijcie oczy.
1. Weźcie 1 do 3 wdechów (oddychaj głęboko i spokojnie, tak żeby powietrze trafiało do brzucha)
2. Kontynuujcie miarowe oddychanie i przy każdym wydechu pomyśl "odprężam się"
3. Pomyślcie o swoich ciałach. Przeszukajcie swoje ciało i sprawdźcie, czy nie ma w nim jakichś napiętych partii. Jeśli tak, spróbujcie rozluźnić te mięśnie twego ciała, które dotychczas nie zostały w pełni zrelaksowane.
4. Kontynuujcie miarowe oddychanie.

Potencjalne problemy:

Jeśli ktoś zaśnie, to bardzo delikatnie go budzimy.

Należy pilnować, by dzieci nie śmiały się z osób, które odprężyły się tak bardzo, że aż zasnęły.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka
Etyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Doktor Dolittle

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-Ety-III.6.5 : dziecko zna inne (niż niszczenie otoczenia) metody zaspokajania własnych emocji i potrzeb, takich jak: złość, zapewnienie sobie wygody, chęć tworzenia itp.
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to robić
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: MNOŻENIOWE BUDOWLE 1-12

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice grają w planszową grę edukacyjną: uczą się mnożenia (w zakresie wyników 7-72), rozpoznawania rodzajów budowli.

Cele:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- umożliwienie uczniom i uczennicom poznania i utrwalenia tabliczki mnożenia w warunkach zabawy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi rodzajami budowli;
- rozwijanie umiejętności współzawodnictwa.

Potrzebne materiały:

- kalkulator;
- potrzebne do gry: dwie kostki sześciościenne (po dwie kostki na parę) oraz plansze do gry dla wszystkich uczniów i uczennic (po jednej dla każdego).

Przebieg:

1. N. przedstawia uczniom i uczennicom instrukcję gry. Następnie dzieci dobierają się w pary. (6 minut).
2. „Mnożeniowe budowle" to gra dla dwóch graczy. Każdy z graczy wybiera planszę (wybrany zabytek kultury) oraz po 10wyników mnożenia spośród zaproponowanych w tabelce. Tura danego gracza: rzutkośćmi, mnożenie wyników rzutu, wypowiedzenie na głos wyniku mnożenia poangielsku oraz wpisanie go do karty, jeżeli należy do wyników wybranych przezgracza (jeśli nie – nic się nie dzieje). Obliczony wynik dzieci sprawdzająnastępnie na kalkulatorze. Dany wynik można zapisać tylko raz. Wygrywa taosoba, która pierwsza uzupełni wybrany budynek. Uwaga! Zapełnienie niektórychpól liczbami może się wiązać z dodatkowymi możliwościami, np. ponowieniem ruchu (25 minut).

Warianty:

- można spróbować przeprowadzić to zadanie w drużynach w sytuacji, gdy uczniowie i uczennice nie są jeszcze biegli w mnożeniu w zakresie 10x10.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Tech-III.2.4 : dziecko zna rodzaje budowli (budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty, tunele, wieże)

Lista załączników:
Mnożeniowe budowle 1-12.pdf

Tytuł zadania: NASZE PIOSENKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe piosenki, uczą się słów, ćwiczą śpiewanie oraz tworzenie akompaniamentu do poznanych utworów.

Cele:

- rozwijanie umiejętności śpiewania;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności tworzenia akompaniamentu do znanych utworów;
- rozwijanie poczucia taktu.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- przygotowany tekst piosenki;
- przygotowana piosenka w wybranej interpretacji:
    - w ramach narracji: Powrót do Krainy Czarów: Roześmiana piosenka;
    - w ramach narracji: Zdobywamy kosmos: Przepis na piękną Ziemię;
    - w ramach narracji: Historie rodzinne: Stara szafa śpi;
    - w ramach narracji: Łowcy bitów: Oda do radości;
    - w ramach narracji: Na zamku: Zakazany owoc;
    - w ramach narracji: Niekończąca się opowieść: Lato, lato;
    - w ramach narracji: Osadnicy z Nowego Świata: Siedmiomilowe buty.

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wspólne zapoznanie się z piosenką. Na początku włącza jednorazowo cały utwór. Następnie pyta dzieci, czy piosenka im się podobała.
    - Czy podobał im się tekst?
    - O czym opowiada ta piosenka?
    - Jaki jest jej nastrój?
    - Czy jest to wykonanie solowe czy zespołowe? (7 minut);
2. Dzieci otrzymują teksty piosenek. Mają 5-7 minut na zapoznanie się z ich tekstem. Następnie wraz z N. rozmawiają o danym tekście. Czy wcześniej słuchając piosenki dzieci zauważyły wszystkie jej elementy i problemy o których opowiada? Czy istnieje jakaś pointa piosenki? Jeśli tak, jaka? (15 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. N. ponownie włącza dzieciom muzykę i cała klasa stara się odśpiewać piosenkę dwukrotnie (7 minut);
4. Następnie dzieci wraz z N. mogą:
    - wyodrębnić w tekście piosenki zwrotki i refren;
    - stworzyć akompaniament do piosenki na instrumentach perkusyjnych; ;
    - określić tempo i dynamikę utworu; (10 minut)
5. Dzieci ponownie odśpiewują piosenkę. Tym razem część grupy może tworzyć akompaniament.

Możliwe kontynuacje:

- **Alternatywnie:** dzieci w grupach 5-osobowych czytają tekst piosenki w podziale na role i uczą się jej na pamięć;
- dzieci mogą nauczyć się tekstu piosenki na pamięć jako element pracy domowej;
- wykonać wraz z N. zabawy ruchowe przy muzyce lub stworzyć prace plastycznych związane z tematyką piosenki.

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci zapoznając się z "Odą do radości" mogą też poznać sylwetkę kompozytora: Ludwiga van Beethovena. N. informuje dzieci, że jest to hymn Unii Europejskiej.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
Int-Muz-III.7.1 : dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory
Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.2 : dziecko wie, jak poprawnie artykułować głoski oraz akcentować wyrazy
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

Lista załączników:
Teksty piosenek wersja edytowalna.docx
Teksty piosenek.pdf

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA III

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwijanie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:
- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze.

Załączniki do zadania:
- wzór krzyżówki matematycznej, ćwiczenia z zakresu mnożenia (do wykorzystania w drugim semestrze).

Przebieg:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;

- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: "Gwiazdozbiory" i „Niebo i kalendarz" napisanymi przez E. Milewską i W. Zonna, a zilustrowanymi przez B. Butenkę;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: „Czarna książka kolorów" Menena Cottina, „Wielka księga portretów zwierząt" Svietlana Junakovića, "Dźwięki kolorów" Jimmy'ego Liao, „Zielony wędrowiec" Liliany Bardijewskie;
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książką "Bon czy ton" G. Kasdepke (opowiadaniami: „Łyżeczka", „Menu", „Mlaskanie i siorbanie", "Serwetka", „Siadanie do stołu", „Sztućce", „Wybrzydzanie", "Wykałaczka", „Zachowanie przy stole", „Zupa").
- dla dzieci mających problemy z ortografią jest dodatkowe zadanie "Dodatkowa nauka ortografii".

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda stacji
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Lista załączników:
Krzyżówka wzór i propozycje zadań.pdf

58 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: TWORZENIE ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą alternatywne zakończenia historii, opowiadania lub wybranej lektury, a następnie zamieszczają je na klasowym blogu.

Cele:
- zapoznanie dzieci z zasadami pisania opowiadania;
- omówienie przeczytanych lektur;
- zapoznanie dzieci z procesem tworzenia bloga;
- rozwijanie umiejętności dzieci w zakresie tworzenia i wykorzystywania tekstów w formie użytkowej - bloga;
- rozwijanie umiejętności tworzenia wspólnego dzieła, wspólnej pracy;
- rozwijanie myślenia dywergencyjnego.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu.

Przebieg:
1. N. na forum klasy krótko omawia z dziećmi lekturę upewniając się, że dzieci potrafią wyróżnić bohaterów i akcję utworu (15 minut);
2. N. dzieli klasę na grupy kilkuosobowe (5-6 osób). Każda z grup ma za zadanie wymyślić i napisać alternatywne zakończenie lektury. Zadaniem dzieci jest spisanie wymyślonego zakończenia. (20 minut).
3. Po zakończeniu pracy w grupach dzieci na forum czytają napisane w grupach zakończenia, a N. pomaga w redakcji napisanych zakończeń (10 minut);
4. Następnie każda z grup wprowadza alternatywne zakończenie na bloga klasowego. Dzieci dzielą się przy tym zadaniu, tak, żeby każde dziecko mogło przepisać fragment napisanego opowiadania (15 minut).

Warianty:
- zadanie możliwe jest do wykonania po wcześniejszym przeczytaniu przez dzieci

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zadanego tekstu/lektury.

- zadanie może być wykorzystywane przy tworzeniu:
  - alternatywnych przygód Dr Dolittle,
  - alternatywnych przygód/zakończenia bajki o Pinokiu w narracji "Podróż z Pinokiem w świat teatru",
  - alternatywnych przygód/zakończenia bajki "Calineczka" w narracji "Baśniowe królestwa".

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi

Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej

Int-Pol-III.10.6 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie pisemnej

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie

Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych

Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty

Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego

Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty

Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów

Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu

Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek
Int-Pol-III.8.5 : dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki

Tytuł zadania: WEBQUEST II BEZPIECZEŃSTWO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

Cele:
- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy własnej;
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z problemami bezpieczeństwa;
- zapoznanie uczniów i uczennic z postępowaniem w sytuacjach zagrożenia.

Potrzebne materiały:
- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/06/webquest-1-temat.html.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Załącznik do zadania:

- webquest w formie pdf.

Przebieg:

1. dzień

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego zadanie będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci, starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie", "Proces". Na końcu mają podane linki źródłowe (w części "Źródła") (40 minut);

2. dzień

1. Dzieci kończą zadania i przedstawiają swoje prezentacje (35 minut);
2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie.
   - Pod kątem formalnym: Czy im się podobało? Jak przebiegała praca w grupach?
   - Pod kątem merytorycznym: Czy dzieci teraz wiedzą, jak postępować w sytuacjach niebezpiecznych? Jak unikać niebezpieczeństwa na drodze?

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne
Wychowanie fizyczne
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

Cała klasa

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Przy-III.11.4 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego należy stosować się do zaleceń lekarza
Int-Przy-III.12.1 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)
Int-Przy-III.12.4 : dziecko wie, jak zachować się w sytuacji napotkania niebezpiecznych zjawisk przyrodniczych
Int-Społ-III.9.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób
Int-Społ-III.9.2 : dziecko zna alarmowe numery telefonów
Int-Społ-III.9.3 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia
Int-Tech-III.9.1 : dziecko zna zasady bezpiecznego poruszania się po drogach i korzystania ze środków komunikacji
Int-Tech-III.9.2 : dziecko wie, jak trzeba zachować się w czasie wypadku

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-WF-III.15.1 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia

Lista załączników:
Webquest bezpieczeństwo.pdf

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ MATEMATYCZNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci, grając w grę komputerową, utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:
- rozwijanie umiejętności mnożenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z emocjami w sytuacji stresowej (gra na czas).

Potrzebne materiały:
- gra interaktywna "Mat Wieża";
- komputery.

Przebieg:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. N. mówi dzieciom, że umiejętność mnożenia może się im przydawać w różnych sytuacjach, np. w grach komputerowych. Celem tego zadania będzie utrwalenie umiejętności mnożenia (5 minut);
2. Dzieci grają w grę "Mat Wieża" (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Komu udało się najdalej dotrzeć ze swoją wieżą? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Jakie działanie było dla dzieci najtrudniejsze? (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100

Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

59 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: POSZUKIWACZE WYNIKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Gra matematyczna, które rozwija w uczniach i uczennicach umiejętność poszukiwania kreatywnych sposobów na rozwiązywanie zadań matematycznych.

Cele:
- rozwijanie umiejętności matematycznych uczniów i uczennic;
- utrwalenie wiedzy o kolejności wykonywania działań.

Potrzebne materiały:
- karty z działaniami matematycznymi pod zadanie.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie rozegranie gry, która przy okazji sprawdzi ich znajomość kolejności wykonywania działań. Przypomina z dziećmi, na czym polega ta kolejność oraz które działanie wykonuje się przed którym. Następnie dzieli dzieci na grupy 4-osobowe (10 minut);
2. Dzieci w grupach rozgrywają grę matematyczną, przy czym dzielą się w grupach na dwie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

pary, w ramach których dzieci sobie pomagają. Każdy kolejno losuje kartę, ale nad rozwiązaniem myślą wszyscy. Na środku zapisany jest oczekiwany wynik, a w rogach części składowe tego wyniku. Należy znaleźć, w jaki sposób pomnożyć i dodać lub odjąć te liczby, aby uzyskać wynik. Osoba, która pierwsza znajdzie rozwiązanie mówi: „wiem" i przedstawia swoją propozycję. Wszyscy sprawdzają poprawność mnożenia i dodawania/odejmowania. W niektórych przypadkach możliwe są dwa warianty odpowiedzi (wzór wg którego ma być osiągnięty wynik: ___ x ___ + ___ x ___ lub ___ x ___ – ___ x ___) (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach
W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
Poszukiwacze wyników.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: WEBQUEST II BEZPIECZEŃSTWO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

Cele:
- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy własnej;
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z problemami bezpieczeństwa;
- zapoznanie uczniów i uczennic z postępowaniem w sytuacjach zagrożenia.

Potrzebne materiały:
- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/06/webquest-1-temat.html.

Załącznik do zadania:
- webquest w formie pdf.

Przebieg:

1. dzień

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego zadanie będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci, starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie", "Proces". Na końcu mają podane linki źródłowe (w części "Źródła") (40 minut);

2. dzień

1. Dzieci kończą zadania i przedstawiają swoje prezentacje (35 minut);
2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie.
   - Pod kątem formalnym: Czy im się podobało? Jak przebiegała praca w grupach?
   - Pod kątem merytorycznym: Czy dzieci teraz wiedzą, jak postępować w sytuacjach niebezpiecznych? Jak unikać niebezpieczeństwa na drodze?

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne
Wychowanie fizyczne
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne

Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych

Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej

Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu

Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki

Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej

Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej

Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów

Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu

Int-Przy-III.11.4 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego należy stosować się do zaleceń lekarza

Int-Przy-III.12.1 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych

Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)

Int-Przy-III.12.4 : dziecko wie, jak zachować się w sytuacji napotkania niebezpiecznych zjawisk przyrodniczych

Int-Społ-III.9.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób

Int-Społ-III.9.2 : dziecko zna alarmowe numery telefonów

Int-Społ-III.9.3 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia

Int-Tech-III.9.1 : dziecko zna zasady bezpiecznego poruszania się po drogach i korzystania ze środków komunikacji

Int-Tech-III.9.2 : dziecko wie, jak trzeba zachować się w czasie wypadku

Int-WF-III.15.1 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lista załączników:

Webquest bezpieczeństwo.pdf

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ "LITERKOWY WYŚCIG"

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci grając w grę komputerową, uczą się pisać na klawiaturze komputera.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pisania na klawiaturze;
- rozwijanie znajomości ortografii.

Potrzebne materiały:

- gra interaktywna "Literkowy wyścig";
- komputery.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że umiejętność pisania na klawiaturze i poprawnego literowania słów może się im przydawać w różnych sytuacjach, np. w grach komputerowych. Celem tego zadania będzie utrwalenie umiejętności pisania (5 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. Dzieci grają w grę "Literkowy wyścig" (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Komu udało się najdalej dotrzeć? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Jakie słowa były dla nich najtrudniejsze? (5 minut)

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.14.1 : dziecko wie, jaka jest różnica między literą a głoską
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

60 - Koniec narracji "Niekończąca się opowieść - świat książek" - 60 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:50:00

Streszczenie:
Dzieci poznają proces tworzenia gazety oraz tworzą własną gazetę. Dowiadują się, jakie znaczenie ma proces podziału pracy według specjalizacji.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z procesem tworzenia gazety;
- umożliwienie uczniom i uczennicom sprawdzenia różnych taktyk pracy grupowej (wszyscy robią wszystko; specjalizacja);
- zapoznanie uczniów i uczennic z zawodem dziennikarza (dziennikarki), grafika (graficzki), składacza (składaczki), korektora (korektorki) oraz funkcjonowaniem drukarni;
- pokazanie uczniom i uczennicom problemów, jakie mogą się pojawić podczas wspólnej pracy;
- umożliwienie uczniom i uczennicom samodzielnego decydowania o prezentowanych w gazecie treściach.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa/komputery z dostępem do internetu;
- kartki A4;
- artykuły papiernicze (w tym klej i zszywacze);
- kilka gazet, magazynów;
- zegar.

Przebieg:

1. N. pokazuje uczniom i uczennicom przyniesione gazety. Pyta, czy wiedzą, jak przygotowuje się gazetę i kto musi nad tym pracować. Na tablicy zapisuje propozycje uczniów i uczennic. Kiedy pomysły się wyczerpią, krótko omawia wszystko, co zostało wypisane (10 minut);
2. Klasa zostaje podzielona na dwie grupy (10-15 osób; jeśli klasa jest wielkości takiej grupy – wtedy bez podziału). Zadaniem uczniów i uczennic w obu grupach jest stworzenie własnej gazety (1 minuta);
3. N. informuje, że dzieci same decydują, jaka będzie tematyka gazety i jakie artykuły, zdjęcia, rysunki itp. się tam znajdą. Zwraca uwagę, że uczniowie i uczennice powinni wiedzieć, do kogo kierują swoją gazetę (do innych dzieci, do całej społeczności szkolnej w tym rodziców i N., do kraju? – decyzja należy do nich). Tworząc gazetę uczniowie i uczennice mogą korzystać ze zdjęć, rysunków i tekstów z internetu, tekstów napisanych samodzielnie na komputerze, a także ręcznie przygotowanych rysunków i napisów. N. zwraca uwagę, że w takim przypadku należy podać źródło zaczerpniętych materiałów i pokazuje, jak to zrobić (5 minut);
4. Dzieci samodzielnie tworzą gazetę. Same decydują jak dzielą się pracą, jak ją organizują. N. zwraca uwagę, że mają na to godzinę (wskazuje na zegarze godzinę) (60 minut);
5. Uczniowie i uczennice siadają w kręgu i omawiają stworzone gazetki. Opowiadają, jakie mieli trudności. Co im się udało, nad czym chcieliby jeszcze popracować (20 minut);
6. N. opowiada, jak funkcjonuje redakcja gazety (pokazuje film) i w nawiązaniu do wniosków uczniów i uczennic wskazuje, jak unikać błędów w pracy grupowej – jak można się dzielić obowiązkami i organizować pracę (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- *Tworzymy klasowego bloga*

Warianty:

- zadanie można również wykorzystać w celu zapoznania się przez uczniów i uczennic z

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

określonym tematem, w takiej sytuacji gazetki będą na wskazany przez N. temat. Natomiast dowolność w wyborze sposobów prezentacji tematu w gazecie pozostaje;

- w ramach narracji "Niekończąca się opowieść": dzieci mogą stworzyć gazetę, w której przedstawią wydarzenia z różnych lektur, które znają (lub jednej konkretnej np. "Doktor Dolittle i jego zwierzęta") jako informacje, które mógłby w sposób sensacyjny lub informacyjny przedstawić jakiś dziennik. N. może przy tym pokazać dzieciom, czym różni się informacja prasowa mająca charakter informacyjny od opisu książkowego.

Potencjalne problemy:

- warto zwrócić uwagę na problem dochodzenia do porozumienia w sprawie tematyki gazetki, jeżeli nie jest ona narzucona z góry (w przypadku wariantu zadania). Może być konieczne wydłużenia zadania o wspólne zadecydowanie o temacie. Warto przy tej okazji zwrócić uwagę dzieciom, że gazetka może być różnorodna i zawierać w sobie różne elementy, które interesują różne dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej

Tytuł zadania: TANIEC W KRĘGU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci tańczą w kole w rytm muzyki i wykonują w odpowiednich momentach sekwencje gestów.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- ćwiczenie poczucia rytmu;
- ćwiczenie koordynacji ruchowo-wzrokowej;
- aktywizacja grupy;
- integracja grupy.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- przykładowe utwory muzyczne pasujące do tańca w kręgu, np.:
- Greg Zorba
- Hava Nagila Medley http://www.youtube.com/watch?v=Vx9DTDDG8lc - można nauczyć dzieci kroków zaprezentowanych w utworze. Taniec i muzyka żydowska. Na końcu utworu pojawiają się słowa "Hevenu Shalom Aleichem" - jedne z najbardziej znanych żydowskich zwrotów oznaczające "Pokój niech będzie z Wami".

Przebieg:

1. Dzieci stają w kole i trzymają się za ręce lub w trudniejszej wersji obejmują się za plecy (tak jak w tradycyjnym tańcu w kręgu).
N. staje z dziećmi w kręgu. Pierwszy raz tańczymy bez muzyki. N. uczy dzieci kroków. (10 min)
2. Dzieci tańczą 16 kroków po obwodzie koła. będą witać się z partnerem po prawej i po lewej stronie.
Dzieci zwracają się twarzami do siebie w prawą stronę, podają sobie ręce, tak jakby siebie witały.
Dzieci tańczą 16 kroków po obwodzie koła w drugą stronę.
Dzieci zwracają się twarzami do siebie w lewą stronę, podają sobie ręce, tak jakby siebie witały.
Dzieci tańczą 16 kroków w drugą stronę, stają twarzami do siebie w prawą stronę i wykonują gesty:
klaśnięcie we własne ręce, klepnięcie oburącz w ręce partnera i nawzajem.
Dzieci tańczą 16 kroków w drugą stronę, stają twarzami do siebie w prawą stronę i wykonują gesty:
klaśnięcie we własne ręce, klepnięcie oburącz w ręce partnera i nawzajem.
3. N. włącza muzykę, N. podpowiada dzieciom co należy robić, liczy na głos kroki, mówi zwracamy się w prawo, witamy się, zwracamy się w lewo etc. N. sam tańczy z dziećmi.
Stopniowo dzieci przyswajają sekwencje kroków i gestów i n. może ograniczyć swoją rolę. (10 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.1 : za pomocą sylab rytmicznych (np. „ta", „pa"), gestów oraz ruchów dziecko potrafi odzwierciedlać proste rytmy i wzory rytmiczne
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.4.1 : dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 18

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w danym zakresie, jednocześnie biją własne rekordy.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwijanie świadomości upływu czasu u uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności praktycznego korzystania z zegara u uczniów i uczennic;
- rozwijanie świadomości co do własnej wiedzy oraz umiejętności oceniania własnych postępów.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane materiały załączone do zadania (odpowiednio do opracowywanego materiału) - po jednym dla każdego dziecka;
- liczmany, patyczki itp;
- kartki i ołówki;
- zegar na ścianie.

Załączniki do zadania dla klasy 2.:
- dodawanie do 10 (3 składniki) (dzień 6 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 10 (dzień 18 semestr I);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy (dzień 26 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 20 (dzień 39 semestr I);
- dodawanie do 20 z przekroczeniem progu (dzień 86 semestr I);
- mnożenie razy 4 (dzień 6 semestr II);
- działania do 25 (dzień 32 semestr II);
- dodawanie do 40 (dzień 47 semestr II).

Załączniki do zadania dla klasy 3.:

- dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu (dzień 10 semestr 1.);
- dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe (dzień 24 semestr 1.);
- łączenie dodawania i mnożenia (dzień 5 semestr 2.);
- mnożenie i dzielenie 6 (dzień 27 semestr 2.);
- mnożenie razy 8 i rozdzielność mnożenia względem dodawania (dzień 39 semestr 2.);
- dzielenie przez 8 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 41 semestr 2.);
- dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 48 semestr 2.);
- mnożenie do 100 (dzień 60 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki) (dzień 76 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu) (dzień 79 semestr 2.).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem.
2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkakrotnie w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);
3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połową odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, jak długo trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej działań. Po jego upływie, same sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);
4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

5. N. wraz z dziećmi poświęca czas na wykonanie kolejnych działań - umożliwia dzieciom przećwiczenie swoich umiejętności (10 minut).

Warianty:

- wraz ze wzrostem trudności zadań N. może zwiększyć czas, który dzieci mają na wykonanie działań w pkt. 3 - z 1 minuty do 5, a w trzeciej klasie do 10 minut.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem

Lista załączników:
dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie i odejmowanie do 10 zadania.pdf
mnożenie razy 4.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki).pdf
dodawanie do 40.pdf
dzielenie przez 8 i rodzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie do 20 z przekroczeniem progu.pdf
mnożenie i dzielenie 6.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu).pdf
dodawanie i odejmowanie do 20 bez przekraczania progu.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu.pdf
mnożenie razy 8 i rozdzielność mnozenia względem dodawania.pdf
mnożenie do 100.pdf
dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy.pdf
dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

61 - Początek narracji "W świecie smaków" - 61 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 130 min

Tytuł zadania: WPROWADZENIE DO ŚWIATA SMAKÓW

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci wprowadzone zostają w niezwykły świat smaków. Rozwijają zmysł smaku i węchu.

Cele:

- wprowadzenie uczniów i uczennic w tematykę związaną z żywieniem;
- zachęcenie uczniów i uczennic do eksperymentowania z potrawami i próbowaniem nowych smaków;
- uświadomienie dzieciom, że to, jak smakują różne potrawy, wynika nie tylko ze smaku, ale także z zapachu i wyglądu potrawy.

Potrzebne materiały:

- przyprawy: cukier, sól, pieprz, papryka słodka i ostra;
- soki: z cytryny, pomarańczowy, jabłkowy, porzeczkowy, marchewkowy, pomidorowy;
- woda;
- owoce (pokrojone na kawałki, jeśli to konieczne - mogą przy tym pomagać dzieci): banany, jabłka, winogrona (jasne i ciemne), pomarańcze, mandarynki, nektarynki
- warzywa: marchew, ogórek, pietruszka;
- ew. ugotowany makaron, ugotowany ryż (klejący), ugotowany kalafior;
- inne produkty wybrane przez N.;
- pojemniki: małe na przyprawy, kubeczki na płyny, talerzyki papierowe;
- jednorazowe widelczyki i słomki;
- przepaski na oczy (liczba: dla połowy dzieci w klasie);
- notesy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że przez ostatnie tygodnie wiele czasu zajmowały się poznawaniem świata wzrokiem - czytając, oglądając zdjęcia i rysunki. Jednak teraz trafiają do "Świata smaków", gdzie nie tylko wzrok, ale i węch i oczywiście smak mają ogromne znaczenie. Na dobry początek dzieci sprawdzą, na ile są w stanie rozpoznać smaki różnych artykułów spożywczych, nie widząc ich. N. pokazuje dzieciom przygotowane produkty (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. W każdej parze najpierw jedno dziecko jest testującym smaki (w opasce na oczach), a drugie sprawdza, na ile testujący poprawnie zgaduje, czym jest próbowany produkt (poprawne i niepoprawne odpowiedzi notuje). Po wypróbowaniu wszystkich (lub części w zależności od decyzji N.) produktów następuje zamiana (25 minut);
3. N. wraz z dziećmi omawia zadanie. Odgadnięcie których produktów sprawiło dzieciom najwięcej problemu? Po czym dzieci rozpoznawały te artykuły spożywcze? Czy tylko po smaku? Czy komuś udało się odgadnąć wszystkie? (15 minut)

Warianty:

- w ramach zajęć można zaproponować dzieciom zapoznanie się z interaktywną grą http://www.yummy.pl/children/pl/kitchen
- **praca domowa:** jeśli jest to zadanie zapoczątkowujące narrację "W świecie smaków" N. proponuje dzieciom na zakończenie zajęć, aby każde stworzyło w domu jedną stronę do "Klasowej księgi pysznych przepisów", którą będą uzupełniały w trakcie trwania narracji. Mogą to być przepisy, które dzieci dostały od rodziców, ale powinny być one własnoręcznie napisane przez dzieci i dość proste (wykonalne dla nich).

Potencjalne problemy:

- alergie pokarmowe u dzieci i cukrzyca. Przed wykonaniem zadania warto zwrócić uwagę lub zapytać, czy któreś z dzieci nie jest uczulone na jeden z próbowanych artykułów lub czy nie może go jeść.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Przyroda

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.11.1 : dziecko zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.12(od) : dziecko wie, że sposób odżywania wpływa na samopoczucie
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: GŁOSY ŚPIEWACZE OPEROWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się rozpoznawania głosów (kobiecych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas), poprzez słuchanie przykładów oraz wyszukiwanie różnic.

Cele:
- zapoznanie z rodzajami głosów ludzkich (kobiecych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas);
- ćwiczenie umiejętności rozpoznawania głosów ludzkich;
- zapoznanie z przykładami muzyki klasycznej;
- zapoznanie z przykładowymi znanymi muzykami;
- ćwiczenie korzystania ze stron internetowych.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu (minimum cztery).

Przebieg:
1. Dzieci losują kartki z nazwiskami śpiewaków i śpiewaczek operowych. Taki sam zestaw śpiewaków lub śpiewaczek przypada na kilka osób. W ten sposób zostają podzielone na grupy. (3 minuty)
2. Zadaniem dzieci jest wyszukać śpiewaków w wyszukiwarce muzycznej lub filmowej (proponowana to Youtube), przesłuchać przykłady ich utworów oraz spróbować wywnioskować, czym różnią się od siebie ich głosy. Jeśli dzieci mają kłopot ze znalezieniem poszukiwanej różnicy (wysokość głosów), za przesłuchanie dwóch przykładów piosenek dla danego śpiewaka lub śpiewaczki mogą u N. dokupić podpowiedź, którą jest kartka z wypisanymi definicjami głosów. Teraz dzieci nie tylko muszą zrozumieć, jaka jest różnica, ale również dopasować głos do śpiewaka/ śpiewaczki. Również, jeśli dzieci prawidłowo odgadną różnicę, bez wykupywania dostają kartkę z definicjami i ich zadaniem również jest dopasować głosy. (20 minut)
3. Po przypasowaniu w grupie głosów do śpiewaków lub śpiewaczek każda grupa wybiera

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

minutowy przykład utworu dla danego artysty. Każda z grup przed klasą mówi, jacy przypadli im artyści, jakie są definicje głosów do przyporządkowania i jak przyporządkowała głosy. Klasa głosuje, czy przyporządkowanie jest dla niej czytelne, czy zgadza się z prezentującą grupą. (15 minut)

4. Po prezentacji i głosowaniu N. wyjaśnia ewentualne wątpliwości. Warto również, aby wspominał dzieciom, że skala głosu nie jest nam dana raz na zawsze. Znane są przypadki, gdy niski alt okazał się wysokim sopranem. Poza tym nawet w obrębie jednego głosu można poprzez ćwiczenia rozszerzyć skalę. Na pewno zaś warto zawsze starać się o to, by śpiewać wyraźnie i poprawnie. (5 minut)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Głosy śpiewacze popularne".

Warianty:

- Jako przykłady głosów wybrane zostały:
  - Maria Callas, Renée Fleming (sopran)
  - Fedora Barbieri, Izabela Kopeć (mezzosopran)
  - Ewa Podleś, Teresa Berganza (alt)
  - Placido Domingo, Luciano Pavarotti (tenor)
  - Giuseppe de la Luca, Simon Keenlyside (baryton)
  - Bernard Ładysz, Cesare Siepi (bas)
- Można zastąpić je innymi przykładami.

Potencjalne problemy:

- Jeśli dzieci będą chciały się wymieniać losami, N. może im pozwolić zmienić grupy według własnych sympatii w zależności od potrzeb klasy.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W grupach

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.4 : dziecko zna podstawowe rodzaje głosów ludzkich (kobiecych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas)

Lista załączników:
Losy operowe.docx
Głosy operowe - definicje.doc

Tytuł zadania: MNOŻENIOWE BUDOWLE 1-12

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice grają w planszową grę edukacyjną: uczą się mnożenia (w zakresie wyników 7-72), rozpoznawania rodzajów budowli.

Cele:
- umożliwienie uczniom i uczennicom poznania i utrwalenia tabliczki mnożenia w warunkach zabawy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi rodzajami budowli;
- rozwijanie umiejętności współzawodnictwa.

Potrzebne materiały:
- kalkulator;
- potrzebne do gry: dwie kostki sześciościenne (po dwie kostki na parę) oraz plansze do gry dla wszystkich uczniów i uczennic (po jednej dla każdego).

Przebieg:
1. N. przedstawia uczniom i uczennicom instrukcję gry. Następnie dzieci dobierają się w pary. (6 minut).
2. „Mnożeniowe budowle" to gra dla dwóch graczy. Każdy z graczy wybiera planszę (wybrany zabytek kultury) oraz po 10wyników mnożenia spośród zaproponowanych w tabelce. Tura danego gracza: rzutkośćmi, mnożenie wyników rzutu, wypowiedzenie na głos wyniku mnożenia poangielsku oraz wpisanie go do karty, jeżeli należy do wyników wybranych przezgracza (jeśli nie – nic się nie dzieje). Obliczony wynik dzieci sprawdzająnastępnie na kalkulatorze. Dany wynik można zapisać tylko raz. Wygrywa taosoba, która pierwsza uzupełni wybrany budynek. Uwaga! Zapełnienie niektórychpól liczbami może się wiązać z dodatkowymi możliwościami, np. ponowieniem ruchu (25 minut).

Warianty:
- można spróbować przeprowadzić to zadanie w drużynach w sytuacji, gdy uczniowie i uczennice nie są jeszcze biegli w mnożeniu w zakresie 10x10.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Tech-III.2.4 : dziecko zna rodzaje budowli (budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty, tunele, wieże)

Lista załączników:
Mnożeniowe budowle 1-12.pdf

62 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: NASZ KODEKS II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice tworzą własne kodeksy praw i obowiązków oraz zasad, które obowiązują w danej grupie społecznej. Zwracają uwagę na funkcjonowania różnych zasad w różnych miejscach i grupach.

Cele:
- doskonalenie umiejętności współpracy w dużej grupie;
- rozwój wiedzy o znaczeniu praw i obowiązków;
- znajomość praw, jakie obowiązują w różnych grupach społecznych;
- świadomość konsekwencji za złamanie zasad;
- rozwój poczucia odpowiedzialności za swoje decyzje i czyny.

Potrzebne materiały:
- duża kartka;
- kolorowe mazaki;
- kolorowe długopisy.

Przebieg:
1. N. przedstawia dzieciom temat zajęć: "Dzisiaj porozmawiamy o tym, jakie obowiązki,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

prawa i zasady będą nas obowiązywać w czasie naszej narracji. Określicie swój własny kodeks i to, jakie chcecie mieć w nim zapisy." N. w zależności od narracji w jakiej wprowadza Kodeks może we wstępie zaznaczyć typ tej narracji, np. "Każdy prawdziwy pirat przestrzega starego pirackiego kodeksu. Jeśli go złamie, musi stanąć przed Królem Piratów i pirackim trybunałem wielkich mórz", "Superbohaterzy i superbohaterki przestrzegają własnych praw i wypełniają swoje obowiązki, zawsze pamiętają też o zasadach, gdyż bez nich mogłyby stracić swoje moce". (2 min)

2. N. zaprasza dzieci do zajęcia miejsc w kole. Obok powieszona zostaje na tablicy lub położona na środku w kole duża kartka. N. zaprasza dzieci do rozmowy o obowiązkach, jakie chcą, aby były zapisane w Kodeksie. O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji, czy chcą je zapisać. (10 min)
3. Po zakończeniu pracy nad obowiązkami N., zaprasza uczniów i uczennice do pracy nad ustaleniem praw, jakie będą w Kodeksie. O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji, czy chcą czy też nie dany zapis wprowadzić. (10 min)
4. Kiedy prawa zostają zapisane N. prosi dzieci, aby ustaliły zasady, jakie będą obowiązywać w czasie obowiązywania Kodeksu (czas trwania danej narracji). O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji czy chcą czy też nie dany zapis wprowadzić. (10 min)
5. N. lub dzieci odczytują zapisane ustalenia. Jeśli dzieci czytają, można poprosić, aby każde dziecko przeczytało po jednym zapisie z Kodeksu. Po odczytaniu N. pyta dzieci, czy ze wszystkimi rzeczami się zgadzają. Jeśli nikt nie ma uwag, Kodeks zostaje przyjęty przez np. podniesienie ręki przez wszystkie osoby lub wydanie okrzyku "My Piraci i Piratki przyjmujemy Kodeks". (10 min)
6. Dzieci składają kodeks: na jednym brzegu robią dziurki i wkładają go do segregatora Kodeksów klasy, który zostaje założony podczas pierwszej realizacji tego zadania. N. dziękuje dzieciom za zajęcia i prosi o informację, jak im się dziś pracowało, co z zajęć najbardziej utkwiło im w pamięci, czego nowego się dowiedziały. (3 min)

Warianty:

- w ramach narracji "Mali odkrywcy" dzieci tworzą Kodeks Odkrywców. Niech dzieci zastanowią się, jakie są cechy dobrego odkrywcy. Wówczas warto omówić z dziećmi kwestie dzielenia się wiedzą i odkryciami, przypisywania sobie osiągnięć innych osób itp. W kodeksie warto podkreślić znaczenie współpracy przy dokonywaniu odkryć i przy nauce oraz pomocy tym, którzy sobie radzą słabiej;
- w ramach narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru" dzieci tworzą Kodeks Bywalców Teatru. W tym miejscu N. zwraca uwagę na zasady dobrego wychowania i zachowanie w teatrze - zarówno podczas przedstawienia, jak i w przerwach;
- w ramach narracji "Zimowa olimpiada" dzieci wykonują kodeks sportowców. Można wtedy wypisać, jakie cechy powinny charakteryzować dobrego sportowca. Warto też

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wówczas zwrócić uwagę na zasady fair play:

- reguła świadomej rezygnacji z szansy nieuczciwego zwycięstwa, również w sytuacji, gdy jest ona niezauważalna dla przeciwnika i sędziów,
- reguła dobrowolnego podporządkowania się obowiązującym w obrębie danej dyscypliny przepisom i tradycjom,
- reguła szacunku dla przeciwnika i okazywania go za pomocą zwyczajowych form tworzących swoistą etykietę sportową jak pohamowanie i nie wyrażanie niezadowolenia z przegranej (podanie przeciwnikowi ręki po walce).

- w ramach narracji "Noc w muzeum" dzieci tworzą Kodeks Zachowania w Muzeum. Jest to dobra okazja do przygotowania dzieci do wycieczki do muzeum;
- w ramach narracji "Superbohaterowie i superbohaterki" dzieci tworzą Kodeks Superbohaterski - szczególną uwagę zwracają na wspieranie osób słabszych oraz zachowanie wobec osób potrzebujących pomocy. Jest dobra okazja do przypomnienia dzieciom właściwych zachowań w przestrzeni publicznej (np. ustępowanie miejsca osobom starszym i chorym w komunikacji miejskiej). Jaki zdaniem dzieci powinien być prawdziwy superbohater?;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos" dzieci tworzą Kodeks Zdobywców Kosmosu. Jest to okazja, żeby omówić z dziećmi kwestie związane z życiem na Ziemi (dbanie o środowisko naturalne, o zachowanie miejsca, w którym mogą żyć przyszłe pokolenia), jak i bardziej abstrakcyjnych kwestii np. czy Księżyc lub planety istniejące w naszym Układzie Słonecznym mogą być czyjąś własnością. Czy, jeśli dzieci "zdobędą kosmos", podzielą się nim z innymi?
- w ramach narracji "Na zamku" dzieci wraz z N. omawiają kwestię Kodeksu rycerskiego. Jakimi cechami powinien się charakteryzować rycerz? Przy okazji omówione zostają najważniejsze frazeologizmy o tematyce rycerskiej: "błędny rycerz", "czyn rycerski", "rycerz na białym koniu", "walka z wiatrakami", "rycerski honor", "podnieść rękawicę", "kruszyć o coś kopie", "stawać w szranki", "walczyć z podniesioną przyłbicą", "rycerz bez skazy i zmazy".

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Dyskusja dydaktyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Tytuł zadania: POGODOWE PORTFOLIO II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Zadanie ma na celu nauczenie dzieci analizowania zmian pogodowych oraz korzystania z prognoz pogody.

Cele:
- rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z prognoz pogody.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu;
- materiały w wersji cyfrowej z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- wydrukowane materiały z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- teczki dla każdego dziecka (na portfolio).

Przebieg:
1. Zadaniem dzieci będzie wypełnienie kart pogodowych raz na miesiąc w konkretny (wybrany) dzień. Na kartach znajduje się miejsce do zaznaczenia aktualnej pogody (zachmurzenia, opadów, temperatury itp.), oraz schematyczny obrazek, na którym uczniowie i uczennice rysują, w jaki sposób ubraliby się podczas niej.
2. Dzieci w celu wykonania zadania obserwują pogodę podczas dnia oraz korzystają z zasobów internetu w celu odnalezienia aktualnej prognozy pogody. Następnie sprawdzają, czy informacja internetowa jest zgodna ze wskazaniami termometru i wiatromierza. Uczniowie i uczennice mogą uzupełniać karty komputerowo, edytując załączone pliki lub w formie papierowej na wcześniej wydrukowanych materiałach. (15 minut);
3. N. opowiada dzieciom o wybranym elemencie, związanym z pogodą (wiatr, deszcz, słońce, temperatura, chmury, jesień, zima, wiosna, lato) (15 minut);
4. Na końcu następuje wspólne podsumowanie zadania i omówienie tego, co znalazły dzieci (10 minut);
5. Karty z każdego miesiąca dzieci przechowują w swoich teczkach, tworząc portfolio.

Warianty:
- **Alternatywnie:** zamiast korzystać z internetu, dzieci mogą się zapoznać z prognozą pogody w wybranej gazecie i porównać ze wskazaniami termometru i wiatromierza.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tematy do omówienia:

- **wiatr** - cechy wiatru, wiatry lokalne, zastosowanie (turbiny wiatrowe, statki), wpływ na środowisko, erozja;
- **deszcz** - sposób powstania, rodzaje deszczu, wpływ na środowisko, powodzie;
- **słońce** - czym jest słońce, budowa, wpływ na środowisko, susze, zaćmienie słońca;
- **chmury** - powstawanie, chmura a mgła, wpływ na środowisko, chmura burzowa;
- **temperatura** - jednostka temperatury, temperatura ciała człowieka, temperatura odczuwalna, najzimniejsze i najcieplejsze miejsca na ziemi;
- **zima** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta;
- **wiosna** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **lato** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **jesień** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.12.1 : dziecko potrafi odczytywać temperaturę (bez konieczności posługiwania się liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Lista załączników:
kalendarz pogody.jpg

Tytuł zadania: ĆWICZYMY BIEGANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają umiejętność biegania, jednocześnie bijąc własne rekordy.

Cele:
- rozwijanie umiejętność biegania na czas;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna lub boisko szkolne;
- stopery (mogą być tradycyjne, ale także np. w komórce);
- odtwarzacz muzyki.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na tych zajęciach dzieci będą rozwijały umiejętność biegania (tak żeby stać się szybkim jak strzała!). Włącza muzykę i razem z dziećmi wykonuje rozgrzewkę. Rozgrzewka ma charakter biegowo-gimnastyczny. Zaczyna się od truchtu w różnych kierunkach (przez połowę piosenki, min. 2 minuty), następnie kilka ćwiczeń kończyn górnych, ponowny trucht w różnych kierunkach (kolejne 2 minuty) oraz ćwiczenia kończyn dolnych. Na koniec ćwiczenia pobudzające: podskoki z ruchami ramion, wieloskok, podskoki i rzuty piłką do osoby w parze) (15 minut);
2. Następnie N. dzieli dzieci na kilka grup (w zależności od tego, ile jest dostępnych stoperów). Prezentuje dzieciom, w jaki sposób mierzy się czas stoperem (7 minut);
3. N. wyznacza każdej grupie obszar, w którym biegają i odległość, którą muszą przebiec (powinno to być ok. 40 m, może to być bieganie kilku okrążeń). Dzieci w grupach mierzą sobie nawzajem czas i go zapisują. N. zwraca uwagę, że zadaniem dzieci jest poprawienie ich własnych wyników (nie chodzi o rywalizację z innymi). N. mówi, że dzieci mają na to 20 minut (25 minut);
4. N. wykonuje z dziećmi ćwiczenia rozluźniające i relaksujące. Ćwiczy z dziećmi uspokajanie oddechu (5 minut).

Warianty:

- warto dopasować zajęcia do realizowanej narracji, np. w narracji filmowej można powiedzieć dzieciom, że każdy aktor musi szybko biegać na wszelki wypadek, gdyby musiał odtwarzać w filmie scenę pościgu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Tytuł zadania: ZADANIA Z LOSOWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 11

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci korzystając z kart oraz działań przygotowują zadania tekstowe dla siebie nawzajem.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania oraz odejmowania w zakresie do 60, 70, 80 oraz 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia oraz dzielenia do 25, przez 7, 9 oraz do 100;
- powtórzenie jednostek mas (kg, g);
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do ćwiczeń dla siebie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - kartki do losowania" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - szablon" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).
- opcjonalnie: nożyczki, klej.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą tworzyć dla siebie nawzajem materiały do nauki (zadania tekstowe), oparte o załączone materiały. N. rozdaje dzieciom materiały do pracy. (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest wylosowanie (lub wybranie) 5 obrazków oraz 5 działań. Następnie z ich wykorzystaniem przygotowują zadania tekstowe (5) korzystając z karty z szablonem. N. pomaga oraz nadzoruje pracę dzieci (20 minut);
3. Następnie dzieci wymieniają się przygotowanymi zadaniami oraz starają się je rozwiązywać. (10 minut);
4. N. rozwiązuje ewentualne problemy oraz podsumowuje zadanie wraz z całą klasą. Osoby chętne mogą przeczytać swoje przykłady zadań (10 minut).

Warianty:

Zakres realizacji zadania:

- dzień 17 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 18 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 35 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 42 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 72 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 76 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 35 semestr II: mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7;
- dzień 50 semestr II: mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9;
- dzień 62 semestr II: mnożenie i dzielenie w zakresie 100;
- dzień 83 semestr II: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000;
- dzień 89 semestr II: jednostki masy; dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Lista załączników:
Zadania z losowania - szablon.pdf
Zadania z losowania - kartki do losowania.pdf

63 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: ZDROWE ZAKUPY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Dzieci robią "zakupy", uczą się wybierać najzdrowsze produkty.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami zdrowego żywienia;
- rozwijanie umiejętności dokonywania wyborów konsumenckich;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w typowych sytuacjach dnia codziennego;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- produkty spożywcze (lub opakowania po produktach spożywczych, w przypadku produktów, które mogą się nie nadawać do transportu i dłuższego trzymania poza lodówką) z różnych kategorii żywieniowych: mąka, chleb (pokrojony), ryż, warzywa, owoce, mleko, jogurt, jajka, orzechy, masło, oliwa, słodycze;
- znaczki z cenami na produkty;
- piramida żywieniowa (np. ze strony Instytutu Żywności i Żywienia: http://www.izz.waw.pl/pl/?option=com_content&view=article&id=7);
- sztuczne banknoty;
- N. przygotowuje w dwóch-trzech miejscach produkty spożywcze (tworzy swoiste stoiska sklepowe), każdy produkt powinien mieć wskazaną cenę. W przypadku owoców i warzyw

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- cenę za sztukę.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 4-osobowe. Każdej grupie przydzielone zostają sztuczne pieniądze, odpowiadające wartości nominalnej: 20 zł (3 minuty);
2. Chodząc po "stoiskach sklepowych", dzieci mają wybrać zdrowe produkty, z których później w grupach będą mogły stworzyć zrównoważone i zdrowe drugie śniadania. Same mogą zdecydować, czy zrobią kanapki czy sałatkę. Muszą się jednak zmieścić w granicach przyznanych 20 zł. Muszą też w grupach zdecydować, co z zakupionych produktów zrobią (40 minut);
3. Dzieci liczą, ile wydały i ile pieniędzy im zostało. Za pozostałe pieniądze mogą jeszcze dokupić jakiś produkt. Układają produkty według piramidy żywieniowej (7 minut);
4. Grupy przedstawiają, jakie produkty wybrały oraz co mogą z nich zrobić. N. zwraca uwagę na to, z jakich kategorii produkty dzieci wybrały. Opowiada im, jaki wpływ ma żywienie na zdrowie zarówno fizyczne, jak i psychiczne. Może też dopytać dzieci, które produkty uważają, że są zdrowsze i które należy jeść częściej, a które rzadziej (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Robimy drugie śniadanie.

Warianty:

- przy mniejszych klasach (do 15 dzieci) można pomyśleć o realnej wycieczce na bazarek lub do sklepu.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Matematyka
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Na zakupy! (zakupy)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.8.1 : dziecko potrafi wykonywać łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość)
Int-Przy-III.11.1 : dziecko zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się
Int-Przy-III.11.3 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie są konsekwencje niekontrolowania swojego stanu zdrowia
Int-Społ-III.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są ograniczone
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.12(od) : dziecko wie, że sposób odżywania wpływa na samopoczucie

Lista załączników:
piramida zdrowego żywienia dzieci.jpg
piramida zdrowego żywienia.pdf

Tytuł zadania: STRUKTURA LICZBY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci poznają strukturę liczby trzycyfrowej podczas ćwiczeń.

Cele:

- poznanie struktury liczby trzycyfrowej (setki, dziesiątki, jedności).

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "struktura liczby" (jeden egzemplarz na każdą osobę).

Przebieg:

1. N.informuje dzieci, że podczas lekcji będą uczyć się o strukturze liczb trzycyfrowych. N. rozpisuje na tablicy strukturę z podziałem na setki, dziesiątki i jedności (10 minut);
2. Następnie dzieci mają za zadanie wykonać dwa ćwiczenia z kart pracy (wskazanie setek, dziesiątek i jedności oraz łączenie ich, tworząc liczby) (15 minut);
3. N. wraz z całą klasą podsumowuje zadanie oraz sprawdza poprawność jego wykonania. W razie potrzeby powtarza materiał oraz udziela informacji (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000

Lista załączników:
struktura liczby.pdf

Tytuł zadania: NASZE PRAWA AUTORSKIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się podczas zajęć praktycznych, czym są prawa autorskie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- poznanie różnych rodzajów praw autorskich oraz odpowiadających im znaków graficznych;
- przećwiczenie w praktyce działania praw autorskich;
- identyfikowanie oraz poznawanie własnych cech charakteru;
- tworzenie własnego wizerunku.

Potrzebne materiały:

Lekcja nr 1 i 2

- różne przybory plastyczne oraz techniczne, wybrane przez dzieci (celem będzie tworzenie różnego typu dzieł);

Lekcja nr 3

- sala komputerowa.

Przebieg:

Lekcja nr 1

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą uczyć się o prawach autorskich. N. wyjaśnia dzieciom, że różne dzieła mogą mieć przypisane do siebie różne prawa autorskie. To oznacza, że czasami można wziąć, czyjeś dzieło, wykorzystać je (np. coś dodać), a potem pokazywać lub sprzedawać dalej innym. Czasami natomiast tego nie można zrobić i o tym decydują właśnie prawa autorskie. Tak więc autor może:
    - nie zgodzić się na zmienianie i dalsze sprzedawanie lub publikowanie dzieła bez jego zgody;
    - zgodzić się na dalsze publikowanie dzieła, ale bez możliwości jego zmiany;
    - zgodzić się na modyfikację swojej pracy i jej dalszą redystrybucję na identycznych warunkach (co oznacza, że jeśli ktoś wszedł w posiadanie danej pracy nie płacąc za nią, może ją dalej udostępniać tylko bezpłatnie) (15 minut);
2. Następnie prosi dzieci, aby stworzyły 3 dzieła dowolnego rodzaju (plastyczne, techniczne, muzyczne, liryczne). Następnie muszą zdecydować, któremu z nich przyporządkować, jaki rodzaj licencji. (35 minut);
3. Dzieci układają swoje prace w klasie według przyporządkowanych do nich licencji, następuje prezentacja prac. Po zaprezentowaniu, prace przechowywane są w klasie według przyznanego im typu licencji, zostaną wykorzystane podczas kolejnej lekcji (10 minut).

Lekcja nr 2

1. N. przypomina materiał poprzedniej lekcji, związany z prawami autorskimi. Następnie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wraz z dziećmi rozkłada stworzone przez nich prace, dzieląc je według przypisanych im praw autorskich (10 minut);
2. Dzieci zabierają swoje dzieła, którym przyporządkowały 1 typ praw autorskich. Następnie spośród pozostałych wybierają dwa przypadające im najbardziej do gustu. (5 minut);
3. Zadaniem dzieci, jest stworzenie lub zmodyfikowane zabranych dzieł wedle ich uznania. Mogą je z sobą łączyć w dowolny sposób lub dzielić, jeśli istnieje taka możliwość. Muszą jednak pamiętać o nadanych im prawach. (30 minut);
4. Następuje prezentacja wykonanych przez dzieci prac. Dzieci wraz z N. dyskutują o przyporządkowanych przedmiotom prawach autorskich (10 minut).

Lekcja nr 3

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą tworzyły graficzne wyklejanki, stworzone z różnych, znalezionych przez nie w internecie obrazków. Będą one przedstawiać ich cechy charakteru, wyglądu oraz zainteresowania. (5 minut);
2. Najpierw jednak dzieci siadają w kole. Każde z nich dysponuje czystą kartką A4 oraz czymś do pisania. Podpisują kartki oraz przekazują osobie siedzącej z lewej strony. Zadaniem dzieci, jest wypisanie jednej pozytywnej cechy związanej z daną osobą. Mogą posługiwać się również metaforami, oraz opisywać zainteresowania danej osoby, jeśli je znają. Kartki wędrują po kole do momentu powrotu do właścicieli (15 minut);
3. Następnie zadaniem dzieci jest wykonanie rysunku w programie graficznym, który przedstawiał będzie jak najwięcej znajdujących się na kartach cech. Do tego zadania dzieci mogą wykorzystywać strony internetowe, przeszukując je w poszukiwaniu obrazków związanych z daną cechą. (30 minut);
4. Następuje prezentacja stworzonych rysunków (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.2.3 : dziecko wie, jakie są podstawowe prawa autora do jego dzieła (prawo własności, prawo do decydowania o dziele)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw
Int-Społ-III.8.1 : dziecko rozumie znaczenie pracy w życiu człowieka

64 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: ROBIMY DRUGIE ŚNIADANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci przygotowują z wybranych produktów posiłek, który mogą zjeść jako drugie śniadanie.

Cele:

- rozwijanie umiejętności manualnych;
- rozwijanie wiedzy na temat zdrowego żywienia;
- uświadomienie znaczenia wpływu żywienia na zdrowie.

Potrzebne materiały:

- produkty wybrane przez dzieci w ramach zadania *Zdrowe zakupy* lub produkty przyniesione wcześniej przez dzieci na prośbę N. (pieczywo, szynka, ser, masło, warzywa, owoce);
- noże do smarowania i krojenia (niezbyt ostre), miski.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy (jeśli wykonano zadanie *Zdrowe zakupy* należy skorzystać z tego podziału). Dzieci wybierają produkty, z których chcą skorzystać do wykonania drugiego śniadania (jeśli wykonano zadanie *Zdrowe zakupy,* należy skorzystać z wybranych już produktów).
    - N. może podpowiedzieć dzieciom, co by się im jeszcze przydało;
    - N. podkreśla jak ważne jest znaczenie śniadania w codziennym odżywianiu - wpływa na kondycję fizyczną i psychiczną całego organizmu (10 minut);
2. Dzieci w grupach przygotowują drugie śniadanie. Same wybierają, kto co robi oraz jaka potrawa ma im wyjść (można im podpowiedzieć możliwości: kanapki, sałatka warzywna, sałatka owocowa). N. zwraca tylko uwagę, żeby każde dziecko miało wskazaną rolę. Zwraca także uwagę na bezpieczeństwo podczas przygotowywania posiłku (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Wychowanie społeczne
Zajęcia techniczne
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Na zakupy! (zakupy)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej
Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.12(od) : dziecko wie, że sposób odżywania wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: ĆWICZYMY BIEGANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność biegania, jednocześnie bijąc własne rekordy.

Cele:

- rozwijanie umiejętność biegania na czas;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna lub boisko szkolne;
- stopery (mogą być tradycyjne, ale także np. w komórce);
- odtwarzacz muzyki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na tych zajęciach dzieci będą rozwijały umiejętność biegania (tak żeby stać się szybkim jak strzała!). Włącza muzykę i razem z dziećmi wykonuje rozgrzewkę. Rozgrzewka ma charakter biegowo-gimnastyczny. Zaczyna się od truchtu w różnych kierunkach (przez połowę piosenki, min. 2 minuty), następnie kilka ćwiczeń kończyn górnych, ponowny trucht w różnych kierunkach (kolejne 2 minuty) oraz ćwiczenia kończyn dolnych. Na koniec ćwiczenia pobudzające: podskoki z ruchami ramion, wieloskok, podskoki i rzuty piłką do osoby w parze) (15 minut);
2. Następnie N. dzieli dzieci na kilka grup (w zależności od tego, ile jest dostępnych stoperów). Prezentuje dzieciom, w jaki sposób mierzy się czas stoperem (7 minut);
3. N. wyznacza każdej grupie obszar, w którym biegają i odległość, którą muszą przebiec (powinno to być ok. 40 m, może to być bieganie kilku okrążeń). Dzieci w grupach mierzą sobie nawzajem czas i go zapisują. N. zwraca uwagę, że zadaniem dzieci jest poprawienie ich własnych wyników (nie chodzi o rywalizację z innymi). N. mówi, że dzieci mają na to

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

20 minut (25 minut);

4. N. wykonuje z dziećmi ćwiczenia rozluźniające i relaksujące. Ćwiczy z dziećmi uspokajanie oddechu (5 minut).

Warianty:

- warto dopasować zajęcia do realizowanej narracji, np. w narracji filmowej można powiedzieć dzieciom, że każdy aktor musi szybko biegać na wszelki wypadek, gdyby musiał odtwarzać w filmie scenę pościgu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Tytuł zadania: ĆWICZYMY PRAWDOPODOBIEŃSTWO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się w praktyce, o co chodzi w prawdopodobieństwie. Grze towarzyszyć będą nie tylko duże emocje, ale także mnożenie do 100.

Cele:
- Ćwiczenie mnożenia do 100;
- Prawdopodobieństwo w praktyce;
- Ćwiczenie spostrzegawczości - warto obserwować zachowanie innych graczy.

Potrzebne materiały:
- talie kart, bez jokerów;
- żetony - lub coś co je zastąpi: monety, patyczki, pieniądze z takiej gry, jak np. Monopol.

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w 4-5 osobowe grupy. (1 min.)
2. Dzieci grają, zgodnie z poniższymi zasadami:

   Rozpoczęcie gry:- Każdy gracz otrzymuje 21 żetonów- Następnie gracze rozgrywają partie - które zawsze składają się z tych samych faz.
   Przebieg partii: - Przed rozdaniem kart - każdy gracz kładzie jeden żeton na stole.- Gracze otrzymują po jednej karcie. - Każdy gracz decyduje, czy chce grać dalej - jeżeli tak, kładzie drugi żeton.- Każdy gracz, który gra dalej, otrzymuje po jednej karcie (każdy ma już dwie) - Gracze decydują, czy chcą grać dalej - jeżeli tak, kładą (trzeci) żeton na stole- Każdy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

gracz może wymienić jedną kartę lub dwie - nie wie jednak, co dostanie w zamian, może się zdarzyć, że wymiana będzie niekorzystna. Za każdą wymienioną kartę płaci się jeden żeton - ale nie do puli, tylko do banku.- Sprawdzenie - gracze wykładają karty na stół. - Jeżeli gracz wszedł do gry - ale nie ma żetonów, aby dokładać je w każdej kolejce - może kontynuować grę bezpłatnie. Jeżeli nie stać go na wymianę kart w banku - nie może wykonać tej akcji.
Warunki zwycięstwa partii:Wygrywa gracz, którego karty mają największy iloczyn punktów. Wartość kart: As - jeden, Walet - 2, Dama - 3, Król - 4, pozostałe karty mają swoją naturalną wartość. Zwycięski gracz bierze wszystkie zalicytowane żetony. W przypadku równej liczby punktów - wygrana dzielona jest na równe części.
Warunki zwycięstwa w grze:Gracze umawiają się, jak długo będzie trwała gra, np. 45 minut. Po tym czasie gracze liczą żetony, które do nich należą. Wygrywa gracz, który ma najwięcej żetonów. Gracz, który, grając nierozważnie, straci wszystkie żetony - odpada z gry.

Na co zwrócić uwagę:
Ze względu na rozbudowaną licytację - ważne jest nie tylko szczęście, ale także obserwowanie innych graczy. Zadaniem graczy jest wyczuć, czy inni mają dobre karty - w tym celu trzeba dokładnie obserwować wszystkie osoby biorące udział w grze.

3. Dzieci, które odpadły z gry - dostają nowe żetony i grają w nowej grupie.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: ZNAJDŹ NAJTANIEJ!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest odszukanie konkretnych przedmiotów w jak najniższej cenie na różnych portalach aukcyjnych.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie;
- ćwiczenie umiejętności organizacji pracy.

Potrzebne materiały:
- pracownia komputerowa.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem jest odszukanie konkretnych przedmiotów w jak najniższej cenie za pomocą sieci internetowej. Warto zaproponować dzieciom strony popularnych portali aukcyjnych.
2. N. podaje dzieciom listę przedmiotów (np. fotel, biurko, obraz, zeszyt, komputer);
3. Dzieci przystępują do poszukiwań, znalezione rzeczy zapisują w edytorze tekstu. N. na bieżąco monitoruje ich poczynania. (30 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

4. Dzieci na forum klasy dzielą się tym, co udało się im znaleźć. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000

65 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: POZNAJEMY WARZYWA I OWOCE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Poprzez serię aktywności uczniowie i uczennice poznają nazwy i cechy różnorodnych warzyw i owoców.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z nazwami warzyw i owoców;
- zapoznanie uczniów i uczennic z właściwościami warzyw i owoców;
- wykształcenie umiejętności kategoryzacji.

Potrzebne materiały:

- waga, linijka, centymetr krawiecki;
- świeże owoce i warzywa lub przygotowane wydruki ich zdjęć lub rysunków.

Uwaga! Dla botaników owoce to części roślin, które powstają z kwiatów i zawierają nasiona (wówczas na przykład pomidor i papryka są owocami). Do warzyw zaliczamy zielne rośliny ogrodnicze przeznaczone do konsumpcji.

W handlu stosuje się natomiast podział **owoców** na: ziarnkowe (jabłka, gruszki, pigwy), pestkowe (wiśnie, czereśnie, śliwki, morele, brzoskwinie), jagodowe (porzeczki, winogrona, borówka, maliny, poziomki, truskawki), łupinowe (orzechy laskowe, włoskie, kokosy) oraz południowe (owoce cytrusowe, oliwki, daktyle, ananasy, figi).

Wśród **warzyw** są gatunki jednoroczne (groch, fasola, ogórek, papryka, pomidor), dwuletnie (burak ćwikłowy, marchew, pietruszka, kapusta) i wieloletnie (szparag, chrzan, szczaw, rabarbar). Wyróżnia się następujące grupy warzyw: kapustne (kapusta głowiasta biała, czerwona, włoska i brukselska, kalafior, brokuł, jarmuż, kalarepa, kapusta pekińska), cebulowe (cebula, por, czosnek, szczypiorek), korzeniowe (marchew, pietruszka korzeniowa, seler

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

korzeniowy, burak ćwikłowy), liściowe (sałata, cykoria, szpinak, pietruszka naciowa, boćwina, rzeżucha ogrodowa), rzepowate (rzodkiewka, rzepa, rzodkiew), strączkowe (fasola, groch, bób, soja, soczewica), psiankowate (pomidor, papryka, bakłażan, ziemniak), dyniowate (ogórek, dynia, melon).

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy. Następnie każda grupa dostaje różne owoce i warzywa (3 minuty);
2. Zadaniem grup jest ponazywanie otrzymanych owoców i warzyw. Jeżeli grupy nie są pewne, mogą wymyślić nazwę dla warzywa lub owocu (15 minut);
3. Następnie w kręgu każda grupa prezentuje, jak nazwała którą roślinę (10 minut);
4. Drugim zadaniem, już samodzielnym, jest określenie przez dzieci cech poszczególnych warzyw i owoców poprzez ich zmierzenie i zważenie oraz ich kategoryzowanie (według koloru, rozmiaru - duży, mały, średni, kształtu - okrągły, podłużny, płaski) i policzenie, jakiego rodzaju roślin jest najwięcej (według tych samych kategorii) (20 minut).

Warianty:

- każda grupa może dostać inne warzywa i owoce do nazwania;
- N. może zorganizować dzieciom konkurs, w którym będą próbowały rozpoznać produkty schowane do nieprzezroczystego woreczka po dotyku albo z zasłoniętymi oczami po smaku.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Przyroda

Metody:

Edukacja przez ruch
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda hierarchizacji

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ścieżki:
Na zakupy! (zakupy)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.9.1 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru długości przedmiotów
Int-Mat-III.9.2 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru szerokości przedmiotów
Int-Mat-III.9.7 : dziecko rozumie pojęcie „miary" i zna jej jednostki (milimetr, centymetr, metr, kilometr)
Int-Przy-III.11.1 : dziecko zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi kategoryzować przedmioty według określonych cech.

Lista załączników:
Warzywa i owoce.pdf

Tytuł zadania: PLANUJEMY PRZYGODY - ZWIEDZAMY POLSKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Każde z dzieci zastanawia się, gdzie chciałoby pojechać na wakacje. Następnie, korzystając z przewodników oraz/lub internetu, tworzy małą książeczkę - przewodnik po danym miejscu.

Cele:
- rozszerzanie wiedzy na temat naszego kraju;
- zapoznanie dzieci z walorami turystycznymi Polski;
- kształtowanie umiejętności korzystania z podręczników i map;
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów edukacyjnych, które dzieci mogą wykorzystać podczas wspólnych rozmów z rodzicami;
- kształtowanie umiejętności korzystania z internetu (z map i przewodników internetowych).

Potrzebne materiały:
- książki, przewodniki po Polsce;
- mapy;
- komputery z dostępem do Internetu - przynajmniej kilka na klasę;
- kartki techniczne A4;
- klej;
- nożyczki;
- kartki w kratkę lub w linię - do wycięcia, przyklejenia na kartkę A4 i napisania kilku zdań o wybranym miejscu.
- Strony www: http://mapa.polskaniezwykla.pl/; http://www.polskaniezwykla.pl/web/place/; www.polskadladzieci.pl

Przebieg:
1. N. wprowadza dzieci w tematykę:
Zanim się gdzieś wybierzemy na wakacje, warto zastanowić się, co chcemy robić w wybranym miejscu: odpoczywać, zwiedzać zabytki, uprawiać sporty.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Pobyt w nawet najbardziej atrakcyjnej okolicy może okazać się wielkim rozczarowaniem, jeśli nie mamy pomysłu na spędzenie w nim czasu.
Przed wyjazdem należy sprawdzić, co w danym miejscu można robić, co ciekawego można zobaczyć, jakie są atrakcje turystyczne. (5 min)
2. Każdy z Was ma zamknąć oczy i pomarzyć. Zastanówcie się, gdzie chcielibyście pojechać, może chcielibyście pochodzić po górach, wspinać się na szczyty górskie, zobaczyć kozice. Jeśli ciekawią Was góry, to które? A może chcielibyście zobaczyć, jak jest na Mazurach, popływać w jeziorze, pożeglować łódką, a może zrobić spływ kajakowy. A może chcecie zobaczyć, jak zmienia się Wisła od gór aż po morze i zwiedzić przy okazji polskie miasta Kraków, Warszawę, Płock, Toruń, Gdańsk. A może ciekawi Was, jak rycerze mieszkali na zamkach i chcecie zobaczyć zamki w Polsce. Lub po prostu chcielibyście poleżeć na plaży, poskakać przez falę, pograć na plaży w piłkę. A może chcecie pojechać do jakiejś puszczy i spróbować podejrzeć dzikie zwierzęta. Zastanówcie się przez chwilę, co chcielibyście robić. Wybierzcie jedno miejsce np: nad morzem, na Mazurach, w górach lub na nizinach, w puszczy, w dolinie rzeki lub jakieś miasto.
(5 min)
3. Jak zdecydujecie już, gdzie chcecie jechać, to Waszym zadaniem jest znaleźć w przewodniku lub w internecie (na podanej stronie ciekawe informacje na ten temat) wiadomości o tym miejscu i zamieścić je w Waszej książeczce - przewodniku.
Wasze książeczki - przewodniki mają zachęcić Waszych rodziców do pojechania w dany rejon, mają być reklamą danego rejonu.
Spróbujcie więc je stworzyć bardzo starannie, pisząc czytelnie i estetycznie. Piszecie na kartce z zeszytu w kratce lub linię, którą przyklejacie do Waszej książeczki.
W przewodniku powinny się znaleźć dwie rzeczy, które warto w danym regionie zobaczyć, zwiedzić. Spróbujcie narysować dane miejsce.
(50 min)

Warianty:
Książeczkę - przewodnik dzieci mogą w całości zrobić na komputerze. Ważne jednak, żeby dzieci podczas przygotowywania korzystały także z książkowych przewodników.

Potencjalne problemy:
Dzieci mogą mieć problem z wyborem miejsca. Może podobać im się bardzo wiele miejsc. Warto jest zachęcić dzieci do wyboru jednego, a kolejne miejsca dzieci mogą opisywać podczas pracy indywidualnej lub w domu jako pracę domową.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Analiza tekstu
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Przy-III.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.3.2 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nizinnego
Int-Przy-III.3.3 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu górskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Społ-III.3.3 : dziecko zna podstawowe prawa do pracy i wypoczynku przysługujące dzieciom i dorosłym
Int-Społ-III.6.2 : dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

Tytuł zadania: PORÓWNYWANIE I PORZĄDKOWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wskazują cyfry jedności, dziesiątek i setek, porównują liczby trzycyfrowe oraz porządkują

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

je według ustalonych zasad.

Cele:

- rozumienie pojęć: jedności, dziesiątki i setki;
- rozwijanie umiejętności zapisu liczb dwucyfrowych;
- porównywanie liczb trzycyfrowych;
- porządkowanie liczb trzycyfrowych;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

Lekcja 1

- wydrukowane karty z pliku "porównywanie i porządkowanie I" (jeden egzemplarz dla każdej osoby);

Lekcja 2 - 3

- wydrukowane karty z pliku "porównywanie i porządkowanie II - gra oraz karty" (jeden egzemplarz na 2 - 3 osoby);
- nożyczki;
- kostka k6 (jedna na 2 - 3 osoby);
- pionki (jako znaczniki).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą uczyć się zapisu liczb dwucyfrowych oraz wskazywania cyfr jedności, dziesiątek i setek. Ponadto będą przygotowywać materiały dla swoich rówieśników z podanego zakresu. N. rozdaje dzieciom karty pracy (5 minut);
2. Dzieci uzupełniają karty pracy. Następnie porównują je z sobą nawzajem oraz sprawdzają poprawność wykonania na forum klasy (10 minut);
3. Dzieci na pustej karcie z szablonem przygotowują ćwiczenia dla siebie nawzajem. N. sprawdza poprawność wykonania materiałów. Następnie wymieniają się z wybraną osobą i uzupełniają je (20 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie, obejmujące sprawdzenie wykonanych ćwiczeń (10 minut).

Lekcja 2 - 4

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą zajmować się wskazywaniem jedności, dziesiątek i setek, porównywaniem liczb trzycyfrowych oraz ich porządkowaniem. Wszystko odbędzie się podczas gry dydaktycznej. N. dzieli dzieci na 2 - 3 oraz rozdaje im planszę oraz karty do gry. (5 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. Dzieci wycinają oraz tasują 3 rodzaje kart. Następnie N. tłumaczy zasady gry. W miarę potrzeby przeprowadza przykładową rozgrywkę. (10 minut);
3. Dzieci grają w grę (25 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie (5 minut).

Zasady Gry

Gracze umieszczają pionki na starcie. Na zmianę rzucają kostką k6 i przemieszczają się o wyrzuconą liczbę oczek. Stając na polu dobierają kartę danego koloru i rozwiązują znajdujące się na niej zadanie. Za każde poprawnie rozwiązane zadanie otrzymują 1 punkt. Za błędne punkty nie są przyznawane. Gra kończy się, gdy ostatni gracz dotrze do końca planszy (za dotarcie do mety jako 1 gracz otrzymuje 4 punkty). Następuje podliczenie punktów. Wygrywa osoba, która zdobyła ich najwięcej.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.3.2 : dziecko potrafi porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem znaków <, >, =

Lista załączników:
Porownywanie i porzadkowanie II - karty.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Porownywanie i porzadkowanie I.pdf
Porownywanie i porzadkowanie II - gra.pdf

66 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: ĆWICZYMY BIEGANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają umiejętność biegania, jednocześnie bijąc własne rekordy.

Cele:
- rozwijanie umiejętność biegania na czas;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna lub boisko szkolne;
- stopery (mogą być tradycyjne, ale także np. w komórce);
- odtwarzacz muzyki.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na tych zajęciach dzieci będą rozwijały umiejętność biegania (tak żeby stać się szybkim jak strzała!). Włącza muzykę i razem z dziećmi wykonuje rozgrzewkę. Rozgrzewka ma charakter biegowo-gimnastyczny. Zaczyna się od truchtu w różnych kierunkach (przez połowę piosenki, min. 2 minuty), następnie kilka ćwiczeń kończyn górnych, ponowny trucht w różnych kierunkach (kolejne 2 minuty) oraz ćwiczenia kończyn dolnych. Na koniec ćwiczenia pobudzające: podskoki z ruchami ramion, wieloskok, podskoki i rzuty piłką do osoby w parze) (15 minut);
2. Następnie N. dzieli dzieci na kilka grup (w zależności od tego, ile jest dostępnych stoperów). Prezentuje dzieciom, w jaki sposób mierzy się czas stoperem (7 minut);
3. N. wyznacza każdej grupie obszar, w którym biegają i odległość, którą muszą przebiec (powinno to być ok. 40 m, może to być bieganie kilku okrążeń). Dzieci w grupach mierzą sobie nawzajem czas i go zapisują. N. zwraca uwagę, że zadaniem dzieci jest poprawienie ich własnych wyników (nie chodzi o rywalizację z innymi). N. mówi, że dzieci mają na to 20 minut (25 minut);
4. N. wykonuje z dziećmi ćwiczenia rozluźniające i relaksujące. Ćwiczy z dziećmi uspokajanie oddechu (5 minut).

Warianty:

- warto dopasować zajęcia do realizowanej narracji, np. w narracji filmowej można powiedzieć dzieciom, że każdy aktor musi szybko biegać na wszelki wypadek, gdyby musiał odtwarzać w filmie scenę pościgu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Tytuł zadania: PODANO DO STOŁU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Zadanie ma na celu zapoznanie dzieci z zasadami zdrowego żywienia. Obejmuje dyskusję na temat grup produktów spożywczych (produkty zbożowe, warzywa, owoce, tłuszcze i oleje, mleko i produkty mleczne, mięso wraz z drobiem, rybami, jajami, orzechami, nasionami roślin strączkowych).

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami zdrowego odżywiania się;
- rozwijanie umiejętności kategoryzowania produktów spożywczych;
- rozwijanie umiejętności w zakresie mierzenia i wyznaczania porcji;
- rozwijanie umiejętności w zakresie określania: mniej niż, więcej niż, co najmniej,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

najwyżej.

Potrzebne materiały:

- piramida żywieniowa (po jednej na każdą 4-osobową grupę).

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 4-osobowe, a następnie pokazuje im piramidę żywieniową z zaznaczonymi grupami produktów spożywczych. Wyjaśnia dzieciom, co przedstawia piramida (5 minut);
2. Najpierw całą klasą dzieci grupują znane sobie produkty w te kategorie (N. spisuje pomysły dzieci na tablicy) (7 minut);
3. Dyskusja w klasie, uczestnicy starają się odpowiedzieć na pytania:
    - Których produktów powinno się jeść więcej, a których mniej?;
    - Ile razy dziennie/tygodniowo powinno się jeść określone produkty?;
    - N. zapisuje propozycje uczniów i uczennic, jeśli dzieci nie potrafią dojść do porozumienia, mogą głosować, która propozycja ich zdaniem jest najbliższa prawdy (20 minut);
4. N. przedstawia dzieciom, jakie są zalecane dzienne i tygodniowe dawki poszczególnych kategorii żywnościowych. Dzieci w grupach zapisują informacje na swoich piramidach żywieniowych. Należy przy tym zwrócić uwagę na specyfikę diety u osób, które są mają alergie lub inne choroby, uniemożliwiające jedzenie określonych produktów lub grup produktów (5 minut);
5. Następnie już w grupach, dzieci tworzą menu żywieniowe na dzień – zawierając w nim odpowiednią liczbę produktów z każdej kategorii. Każde z dzieci reprezentuje jeden posiłek (śniadanie, drugie śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja). Dzieci muszą pamiętać, żeby w sumie ich posiłki zawierały taką liczbę poszczególnych kategorii produktów, jaka jest potrzebna. Rysują na kartce talerz i jego zawartość na reprezentowany posiłek (35 minut).

Uwaga! Przy omawianiu zadania należy zwrócić dzieciom uwagę na takie określenia jak: co najmniej, najwyżej, mniej niż, więcej niż.

Warianty:

- zadanie może obejmować dodawanie i ważenie – w zależności od tego, jak podejdzie się do tworzenia menu.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Przyroda

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Na zakupy! (zakupy)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Przy-III.11.1 : dziecko zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się

Lista załączników:
Piramida żywieniowa.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: PORÓWNYWANIE I PORZĄDKOWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wskazują cyfry jedności, dziesiątek i setek, porównują liczby trzycyfrowe oraz porządkują je według ustalonych zasad.

Cele:
- rozumienie pojęć: jedności, dziesiątki i setki;
- rozwijanie umiejętności zapisu liczb dwucyfrowych;
- porównywanie liczb trzycyfrowych;
- porządkowanie liczb trzycyfrowych;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
Lekcja 1
- wydrukowane karty z pliku "porównywanie i porządkowanie I" (jeden egzemplarz dla każdej osoby);

Lekcja 2 - 3
- wydrukowane karty z pliku "porównywanie i porządkowanie II - gra oraz karty" (jeden egzemplarz na 2 - 3 osoby);
- nożyczki;
- kostka k6 (jedna na 2 - 3 osoby);
- pionki (jako znaczniki).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą uczyć się zapisu liczb dwucyfrowych oraz wskazywania cyfr jedności, dziesiątek i setek. Ponadto będą przygotowywać materiały dla swoich rówieśników z podanego zakresu. N. rozdaje dzieciom karty pracy (5 minut);
2. Dzieci uzupełniają karty pracy. Następnie porównują je z sobą nawzajem oraz sprawdzają poprawność wykonania na forum klasy (10 minut);
3. Dzieci na pustej karcie z szablonem przygotowują ćwiczenia dla siebie nawzajem. N. sprawdza poprawność wykonania materiałów. Następnie wymieniają się z wybraną osobą i uzupełniają je (20 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie, obejmujące sprawdzenie wykonanych ćwiczeń (10 minut).

Lekcja 2 - 4

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą zajmować się wskazywaniem jedności, dziesiątek i setek, porównywaniem liczb trzycyfrowych oraz ich porządkowaniem. Wszystko odbędzie się podczas gry dydaktycznej. N. dzieli dzieci na 2 - 3 oraz rozdaje im planszę oraz karty do gry. (5 minut);
2. Dzieci wycinają oraz tasują 3 rodzaje kart. Następnie N. tłumaczy zasady gry. W miarę potrzeby przeprowadza przykładową rozgrywkę. (10 minut);
3. Dzieci grają w grę (25 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie (5 minut).

Zasady Gry

Gracze umieszczają pionki na starcie. Na zmianę rzucają kostką k6 i przemieszczają się o wyrzuconą liczbę oczek. Stając na polu dobierają kartę danego koloru i rozwiązują znajdujące się na niej zadanie. Za każde poprawnie rozwiązane zadanie otrzymują 1 punkt. Za błędne punkty nie są przyznawane. Gra kończy się, gdy ostatni gracz dotrze do końca planszy (za dotarcie do mety jako 1 gracz otrzymuje 4 punkty). Następuje podliczenie punktów. Wygrywa osoba, która zdobyła ich najwięcej.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.3.2 : dziecko potrafi porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem znaków <, >, =

Lista załączników:
Porownywanie i porzadkowanie II - karty.pdf
Porownywanie i porzadkowanie I.pdf
Porownywanie i porzadkowanie II - gra.pdf

67 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 215 min

Tytuł zadania: EWOLUCJE KUCHENNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice rozwijają umiejętność pisania oraz poznają możliwości tworzenia własnych przepisów kulinarnych.

Cele:
- rozwijanie umiejętności estetycznego i czytelnego pisania
- doskonalenia przygotowywania wypowiedzi ustnych oraz wyszukiwania informacji w tekstach na stronach internetowych
- wzbudzenie zainteresowania wśród dzieci zdrowym sposobem odżywianiem
- doskonalenie umiejętności technicznych i plastycznych

Potrzebne materiały:
- papier techniczny;
- farby, pastele, ołówki, węgiel;
- bibuła, wycinanki, kolorowa wełna, wstążki;
- klej;
- komputery;
- drukarka.

Przebieg:
1. N. wprowadza uczniów i uczennice w tematykę zadania "Chciałbym/ chciałabym zaprosić Was do rozmowy o zdrowym odżywianiu. Jakie produkty lub potrawy są wg Was zdrowe?". Dzieci odpowiadają, N. może moderować dyskusję. N. prosi uczniów i uczennice o wyjaśnienie na podstawie wcześniej zdobytej wiedzy:
    - jakie cechy danej potrawy lub produktu świadczą o zdrowym wpływie na organizm?
    - jak jedzenie może wpływać na to, co czujemy i jak się czujemy?
2. Dzieci mogą opowiedzieć, jakie potrawy/produkty jadają często, a jakie rzadko i jak się wtedy czują. N. wymienione potrawy i produkty zapisuje na tablicy (20 minut);
3. N. zaprasza dzieci do kolejnej części zadania - prosi, aby zajęły miejsca przy komputerach i wyjaśnia, na czym polega dalsza część zadania: "Teraz każdy z Was na stronach

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

internetowych znajdzie potrawę, o której wcześniej usłyszał i która Wam się spodobała. Może to być też któryś z wymienionych produktów. Możecie znaleźć jego zdjęcie i opis". Po znalezieniu zdjęć i opisów dzieci mogą je wydrukować (20 minut);

4. Następnie N. prosi dzieci o zaplanowanie, w jaki sposób mogą przedstawić wybrane danie lub produkt tworząc jego ilustrację, która mogłaby się znaleźć w książce kucharskiej. Uczniowie i uczennice planują proces przygotowania pracy i wybierają pomoce i narzędzia potrzebne do wykonania pracy. N. przypomina dzieciom o zasadach zachowania porządku w miejscu wykonywania pracy (30 minut);
5. Uczniowie i uczennice tworzą swoje prace. N. w miarę potrzeb zgłaszanych przez dzieci wspiera ich prace (25 minut);
6. Dzieci tworzą wystawę swoich prac. Chętne osoby mogą powiedzieć o swoich dziełach i o tym, jakie cechy były dla nich najważniejsze (15 minut);
7. N. dziękuje dzieciom za zajęcia oraz podsumowuje, o jakich potrawach i produktach rozmawiali i jakie jest znaczenie zdrowego odżywiania w życiu człowieka (10 minut).

Warianty:

- jeśli dzieci wykonały *Webquest Kulinarne podróże po Polsce* N. może ominąć pkt. 3 zadania i skorzystać z przepisów, które dzieci wcześniej wydrukowały;
- stworzone prace N. dołącza do "Klasowej księgi pysznych przepisów".

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda wizualizacji
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Na zakupy! (zakupy)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.7.2 : dziecko potrafi recytować wiersze z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Tech-III.2.2 : dziecko zna i potrafi rozpoznać proste rodzaje maszyn i urządzeń wytwórczych (proste narzędzia i przyrządy)
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.5.1 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy indywidualnej
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: CHODZENIE PO LINIE DO SKLEPU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dwie grupy dzieci po dwóch stronach liny. Muszą dojść do porozumienia i odkupić od siebie różne produkty za pieniądze, które posiadają.

Cele:
- postawienie uczniów i uczennic przed problemem, który same muszą rozwiązać;
- umożliwianie uczniom i uczennicom współpracy w ramach obranego celu;
- rozwijanie umiejętności utrzymywania równowagi u uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- gruba lina (rozciągnięta między dwoma ławkami lub drzewami – w zależności od miejsca zajęć; lina leży na ziemi, ale musi być napięta)
- papierkowe pieniądze oraz 2 plansze z produktami, które są potrzebne do zrobienia tortu na dzień mamy/dzień taty/dzień babci/dzień dziadka/inną okazję.

Załączniki do zadania:
- *Chodzenie po linie do sklepu – przykładowa plansza z produktami*

Przebieg:
1. N. wyjaśnia dzieciom, że zadanie ma wprowadzić je w zasady robienia zakupów i targowania się. Zobaczą też, jak sobie radzić, kiedy mają ograniczone środki i że czasem

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

trzeba umieć pójść na ustępstwa. Uczniowie i uczennice dzielą się na dwie grupy; (7 minut)

2. Stają na dwóch końcach liny. Tworzą w ten sposób rodziny, które mają ograniczony budżet na zakup produktów do tortu. Na planszy mają wypisane, jakich produktów im brakuje, a jakich mają za dużo (które mogą sprzedać). Zadanie musi być zbudowane tak, że jedna grupa potrzebuje produktów, które w nadmiarze posiada druga i vice versa.
    - I etap: Poznawanie ceny. Dziecko z grupy A przechodzi po linie do grupy B, żeby powiedzieć, jaki jeden produkt jest potrzebny grupie A. Grupa B informuje, ile będzie kosztował. Dziecko z grupy A wraca do swojej grupy. Następnie dziecko z grupy B przechodzi do grupy A i mówi, jaki jeden produkt jest potrzebny grupie B. Po 6 turach chodzenia dzieci znają ceny wszystkich potrzebnych składników. (10 minut)
    - II etap: Negocjowanie cen. Na tej samej zasadzie, co w pierwszym etapie dzieci negocjują ceny. Dziecko z grupy A przechodzi do grupy B i mówi, czy zgadzają się na daną cenę danego produktu, czy proponują obniżenie ceny przez grupę B. Kiedy wszystkie ceny zostaną uzgodnione i wszystkie produkty zakupione, gra się kończy. (25 minut)
3. Dzieci wspólnie z N. podsumowują zadanie. Ile dzieci wydały na poszczególne produkty? Czy udało im się wytargować inne ceny niż pierwotnie zakładano? (15 minut).

Uwaga! Zadanie należy dostosować do poziomu zaawansowania dzieci w matematyce. To oznacza, że na początku dostają taką sumę pieniędzy, w zakresie której opanowały dodawanie i odejmowanie.

Warianty:

- można również spróbować powiesić linę trochę powyżej ziemi (5 centymetrów), jednak wówczas wymagane jest odpowiednie zabezpieczenie oraz większa uważność na grupę;
- zadanie może być powtórzone, np. z innymi produktami;
- **alternatywnie:** zamiast liny można wprowadzić ławkę, po której dzieci muszą przejść.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są ograniczone
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko zna nominały pieniędzy;
- dziecko wie, że pieniądz służy do płacenia.

Lista załączników:
chodzenie po linie plansza.pdf

Tytuł zadania: PORÓWNYWANIE I PORZĄDKOWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wskazują cyfry jedności, dziesiątek i setek, porównują liczby trzycyfrowe oraz porządkują je według ustalonych zasad.

Cele:

- rozumienie pojęć: jedności, dziesiątki i setki;
- rozwijanie umiejętności zapisu liczb dwucyfrowych;
- porównywanie liczb trzycyfrowych;
- porządkowanie liczb trzycyfrowych;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

Lekcja 1

- wydrukowane karty z pliku "porównywanie i porządkowanie I" (jeden egzemplarz dla każdej osoby);

Lekcja 2 - 3

- wydrukowane karty z pliku "porównywanie i porządkowanie II - gra oraz karty" (jeden egzemplarz na 2 - 3 osoby);
- nożyczki;
- kostka k6 (jedna na 2 - 3 osoby);
- pionki (jako znaczniki).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą uczyć się zapisu liczb dwucyfrowych oraz wskazywania cyfr jedności, dziesiątek i setek. Ponadto będą przygotowywać materiały dla swoich rówieśników z podanego zakresu. N. rozdaje dzieciom karty pracy (5 minut);
2. Dzieci uzupełniają karty pracy. Następnie porównują je z sobą nawzajem oraz sprawdzają poprawność wykonania na forum klasy (10 minut);
3. Dzieci na pustej karcie z szablonem przygotowują ćwiczenia dla siebie nawzajem. N. sprawdza poprawność wykonania materiałów. Następnie wymieniają się z wybraną osobą i uzupełniają je (20 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

4. Podsumowanie oraz zakończenie, obejmujące sprawdzenie wykonanych ćwiczeń (10 minut).

Lekcja 2 - 4

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą zajmować się wskazywaniem jedności, dziesiątek i setek, porównywaniem liczb trzycyfrowych oraz ich porządkowaniem. Wszystko odbędzie się podczas gry dydaktycznej. N. dzieli dzieci na 2 - 3 oraz rozdaje im planszę oraz karty do gry. (5 minut);
2. Dzieci wycinają oraz tasują 3 rodzaje kart. Następnie N. tłumaczy zasady gry. W miarę potrzeby przeprowadza przykładową rozgrywkę. (10 minut);
3. Dzieci grają w grę (25 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie (5 minut).

Zasady Gry

Gracze umieszczają pionki na starcie. Na zmianę rzucają kostką k6 i przemieszczają się o wyrzuconą liczbę oczek. Stając na polu dobierają kartę danego koloru i rozwiązują znajdujące się na niej zadanie. Za każde poprawnie rozwiązane zadanie otrzymują 1 punkt. Za błędne punkty nie są przyznawane. Gra kończy się, gdy ostatni gracz dotrze do końca planszy (za dotarcie do mety jako 1 gracz otrzymuje 4 punkty). Następuje podliczenie punktów. Wygrywa osoba, która zdobyła ich najwięcej.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.3.2 : dziecko potrafi porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem znaków <, >, =

Lista załączników:
Porownywanie i porzadkowanie II - karty.pdf
Porownywanie i porzadkowanie I.pdf
Porownywanie i porzadkowanie II - gra.pdf

68 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: KUCHENNI BOHATEROWIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice poznają zasady zdrowego odzywiania się, ćwiczą przygotowanie krótkich form pisemnych oraz tworzenie prac plastycznych w przestrzeni.

Cele:
- poznanie zasad zdrowego odżywiania
- doskonalenie przygotowania krótkich wypowiedzi pisemnych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- doskonalenie umiejętności tworzenia prac plastycznych w przestrzeni

Potrzebne materiały:

- kartony (np. po herbacie, perfumach, kremach)
- rolki po papierze toaletowym lub ręcznikach papierowych
- bibuła, wycinanki
- kolorowe włóczki, guziki,
- klej
- farby,
- plastelina

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zajęć "Dziś porozmawiamy o kuchennych bohaterach i bohaterkach, którzy poprawiają nasze zdrowie, jeśli trzymamy się pewnych zasad. Powiedzcie, jak powinniśmy się odżywiać, aby być zdrowym, mieć dużo siły i nie tracić zajęć w szkole i zabawy ze znajomymi." Dzieci opowiadają, a N. moderuje i uzupełnia wypowiedzi uczniów i uczennic. (15 min)
2. N. prosi uczniów i uczennice, aby wybrali jakiś produkt, który jest wykorzystywany w kuchni i który ma jakieś dobre działanie na nasz organizm. Dzieci starają się z wykorzystaniem pomocy plastycznych dostępnych w czasie zajęć przygotować w formie plastycznej w przestrzeni wybrany produkt. (25 min)
3. Po zakończeniu wykonywania prac plastycznych uczniowie i uczennice opowiadają, jaki produkt przygotowali i jaki pozytywny wpływ ma on na nasze zdrowie i sposób odżywiania. (15 min)
4. N. prosi uczniów i uczennice, aby przygotowali krótką wypowiedź w formie pisemnej o tym jacy bohaterowie powstali podczas zadania w klasie. N. zaznacza, że uczniowie nie opisują swojego bohatera, tylko wybierają bohatera przygotowanego przez inne dziecko. (15 min)
5. Chętne dzieci czytają przygotowane wypowiedzi pisemne. (15 min)
6. N. dziękuje wszystkim za wspólne zajęcia i prosi o ustawienie bohaterów na półce lub pozwala dzieciom zabrać wykonane prace do domu (5 min)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Przyroda

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Przy-III.11.1 : dziecko zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się

Tytuł zadania: MATEMATYCZNE ZADANIA W KUCHNI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują działania matematyczne (dodawanie i odejmowanie), licząc produkty z różnych przepisów na potrawy.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dodawania do 1000;
- powtórzenie wiadomości na temat jednostek masy;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w tekście.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "matematyczne zadania w kuchni" (jeden egzemplarz na osobę);
- czasopisma z różnymi przepisami (1 - 2 na każdą osobę).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą ćwiczyć dodawanie do 1000 oraz obliczanie jednostek mas podczas czytania różnych przepisów kulinarnych. N. rozdaje dzieciom karty pracy oraz czasopisma kulinarne (5 minut);
2. Dzieci uzupełniają karty pracy. Następnie ich zadanie polega na wyszukiwaniu różnego typu przepisów w czasopismach kulinarnych i przeprowadzaniu obliczeń matematycznych (np. podliczaniu wszystkich produktów, podliczaniu wagi produktów, sprawdzaniu różnicy w wadze między różnymi potrawami itp.) 30 minut;
3. N. nadzoruje pracę dzieci oraz w miarę potrzeby interweniuje. Podczas podsumowania dzieci mogą podzielić się znalezionymi przepisami oraz przytoczyć wykonane przez nich obliczenia (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Matematyka
Język polski

Metody:
Metoda wizualizacji
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.10.1 : dziecko potrafi określać masę przedmiotów używając wagi
Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Matematyczne zadania w kuchni.pdf

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 12

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwijanie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze.

Załączniki do zadania:

- wzór krzyżówki matematycznej, ćwiczenia z zakresu mnożenia (do wykorzystania w drugim semestrze).

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": można zaproponować dzieciom zapoznanie się

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

z książkami: "Gwiazdozbiory" i „Niebo i kalendarz" napisanymi przez E. Milewską i W. Zonna, a zilustrowanymi przez B. Butenkę;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: „Czarna książka kolorów" Menena Cottina, „Wielka księga portretów zwierząt" Svietlana Junakovića, "Dźwięki kolorów" Jimmy'ego Liao, „Zielony wędrowiec" Liliany Bardijewskie;
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książką "Bon czy ton" G. Kasdepke (opowiadaniami: „Łyżeczka", „Menu", „Mlaskanie i siorbanie", "Serwetka", „Siadanie do stołu", „Sztućce", „Wybrzydzanie", "Wykałaczka", „Zachowanie przy stole", „Zupa").
- dla dzieci mających problemy z ortografią jest dodatkowe zadanie "Dodatkowa nauka ortografii".

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda stacji
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Lista załączników:
Krzyżówka wzór i propozycje zadań.pdf

69 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: OPOWIEŚCI Z KUBKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą opowiadanie, losując słowa z poszczególnych kubków: "postacie - kto" "miejsce

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

akcji - gdzie" "przygody - co robili". Przed przystąpieniem do tworzenia opowiadania dzieci tworzą poszczególne karteczki, każdy 3 karteczki, na których dzieci zapisują odpowiedzi na pytania: kto, gdzie, co robił.

Cele:

- rozwijanie twórczego myślenia;
- rozwijanie płynności i giętkości językowej;
- kształtowanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych logicznie ze sobą powiązanych;
- kształtowanie umiejętności budowania spójnych opowiadań;
- kształtowanie atmosfery ludycznej.

Potrzebne materiały:

3 kubeczki lub woreczki

Przebieg:

1. Każde dziecko ma za zadanie napisać na karteczkach odpowiedź na następujące pytana:
kto? (bohater) (10 min)
gdzie? (miejsce akcji)
co robili, jakie mieli przygody?
Przed przystąpieniem do zadania N. pokazuje przykład ze swoimi 3 karteczkami np: Calineczka w lesie kopała doły.
N. tłumaczy dzieciom, że na karteczkach można zapisywać postacie z bajek, z książek, ale nie zapisujemy imion osób z klasy (ze szkoły). N. wyjaśnia, że wszystkie odpowiedzi mają być twórcze i mogą być jak najbardziej niesamowite, jednak nie wolno wymyślać czynności obraźliwych lub takich, które wyrządzałyby szkodę innym.
2. Dzieci wkładają odpowiednie karteczki do odpowiednich kubków/worków. (2 min)
3. N. zaprasza dzieci do kręgu. W kręgu będzie tworzona opowieść/opowiadania. (25-30 min)
Pierwsza osoba (najlepiej N.) losuje karteczki z wszystkich trzech kubków i rozpoczyna opowiadanie. Kolejna osoba w kręgu kontynuuje opowiadanie, opowieść toczy się w kółko. Jeśli komuś skończy się pomysł, losuje kolejne karteczki, jej zadaniem jest wplecenie wylosowanej postaci i miejsca akcji w dotychczasową historię.
4. N. cały czas zapisuje toczącą się opowieść, po zakończeniu całej zabawy odczytuje dzieciom opowiadanie. Przy odczytywaniu opowiadania jest bardzo dużo śmiechu i zabawy, dlatego warto je zapisywać. (15 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Możliwe kontynuacje:
Po zakończonym ćwiczeniu opowiadanie można podzielić na fragmenty i poprosić uczniów i uczennice o przepisanie go na komputerze, a następnie N. może zamieścić je na klasowym blogu.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz przygotowują się do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (minisiatkówkę, unihokej, piłkę nożną, minikoszykówkę).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- rozwijanie umiejętności rzutów do kosza;
- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;
- piłki lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia mające na celu udoskonalenie ich umiejętności rywalizowania podczas wybranej gry drużynowej (minisiatkówka, piłka nożna, unihokej, palant, ringo), minikoszykówka (15 minut);
3. Dzieci wykonują wybraną przez N. lub przez siebie grę drużynową związaną z ćwiczoną grą drużynową. (10 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.
- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Warianty:

- **w ramach narracji "Zdobywamy kosmos":** N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci lecący w kosmos muszą umieć ze sobą współpracować. Gry zespołowe również opierają się na współpracy i ją rozwijają.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

Tytuł zadania: WYŚCIG DO 1000

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie liczb do 1000 podczas prostej gry edukacyjnej.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania do 1000;
- ćwiczenie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "wyścig do 1000" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- kostka k6 (jedna na 2 osoby).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą grały w grę edukacyjną, związaną z dodawaniem liczb do 1000. Dzieci dobierają się w pary. N. rozdaje plansze oraz kostki k6 oraz tłumaczy zasady gry (10 minut);
2. Dzieci grają w grę. N. nadzoruje ich zabawę Dzieci mogą wymienić się w parach po kilku rozgrywkach. (30 minut);
3. Podsumowanie oraz zakończenie (5 minut).

Zasady Gry

Gracz rozpoczynający rozgrywkę rzuca kostką k6 dwa razy, aby określić, którą liczbę z środkowej tabeli wylosował. Następnie wpisuje tę liczbę ołówkiem do wybranej przez siebie tabeli postępu. Następuje tura drugiego gracza. Kolejne wylosowane liczby dodaje się do już posiadanej. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze lub przekroczy liczbę 1000.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lista załączników:
Wyscig do 1000.pdf

70 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: NASZE PRAWA AUTORSKIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się podczas zajęć praktycznych, czym są prawa autorskie.

Cele:
- poznanie różnych rodzajów praw autorskich oraz odpowiadających im znaków graficznych;
- przećwiczenie w praktyce działania praw autorskich;
- identyfikowanie oraz poznawanie własnych cech charakteru;
- tworzenie własnego wizerunku.

Potrzebne materiały:
Lekcja nr 1 i 2

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- różne przybory plastyczne oraz techniczne, wybrane przez dzieci (celem będzie tworzenie różnego typu dzieł);

Lekcja nr 3

- sala komputerowa.

Przebieg:

Lekcja nr 1

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą uczyć się o prawach autorskich. N. wyjaśnia dzieciom, że różne dzieła mogą mieć przypisane do siebie różne prawa autorskie. To oznacza, że czasami można wziąć, czyjeś dzieło, wykorzystać je (np. coś dodać), a potem pokazywać lub sprzedawać dalej innym. Czasami natomiast tego nie można zrobić i o tym decydują właśnie prawa autorskie. Tak więc autor może:
    - nie zgodzić się na zmienianie i dalsze sprzedawanie lub publikowanie dzieła bez jego zgody;
    - zgodzić się na dalsze publikowanie dzieła, ale bez możliwości jego zmiany;
    - zgodzić się na modyfikację swojej pracy i jej dalszą redystrybucję na identycznych warunkach (co oznacza, że jeśli ktoś wszedł w posiadanie danej pracy nie płacąc za nią, może ją dalej udostępniać tylko bezpłatnie) (15 minut);
2. Następnie prosi dzieci, aby stworzyły 3 dzieła dowolnego rodzaju (plastyczne, techniczne, muzyczne, liryczne). Następnie muszą zdecydować, któremu z nich przyporządkować, jaki rodzaj licencji. (35 minut);
3. Dzieci układają swoje prace w klasie według przyporządkowanych do nich licencji, następuje prezentacja prac. Po zaprezentowaniu, prace przechowywane są w klasie według przyznanego im typu licencji, zostaną wykorzystane podczas kolejnej lekcji (10 minut).

Lekcja nr 2

1. N. przypomina materiał poprzedniej lekcji, związany z prawami autorskimi. Następnie wraz z dziećmi rozkłada stworzone przez nich prace, dzieląc je według przypisanych im praw autorskich (10 minut);
2. Dzieci zabierają swoje dzieła, którym przyporządkowały 1 typ praw autorskich. Następnie spośród pozostałych wybierają dwa przypadające im najbardziej do gustu. (5 minut);
3. Zadaniem dzieci, jest stworzenie lub zmodyfikowane zabranych dzieł wedle ich uznania. Mogą je z sobą łączyć w dowolny sposób lub dzielić, jeśli istnieje taka możliwość. Muszą jednak pamiętać o nadanych im prawach. (30 minut);
4. Następuje prezentacja wykonanych przez dzieci prac. Dzieci wraz z N. dyskutują o przyporządkowanych przedmiotom prawach autorskich (10 minut).

Lekcja nr 3

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą tworzyły graficzne wyklejanki,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

stworzone z różnych, znalezionych przez nie w internecie obrazków. Będą one przedstawiać ich cechy charakteru, wyglądu oraz zainteresowania. (5 minut);
2. Najpierw jednak dzieci siadają w kole. Każde z nich dysponuje czystą kartką A4 oraz czymś do pisania. Podpisują kartki oraz przekazują osobie siedzącej z lewej strony. Zadaniem dzieci, jest wypisanie jednej pozytywnej cechy związanej z daną osobą. Mogą posługiwać się również metaforami, oraz opisywać zainteresowania danej osoby, jeśli je znają. Kartki wędrują po kole do momentu powrotu do właścicieli (15 minut);
3. Następnie zadaniem dzieci jest wykonanie rysunku w programie graficznym, który przedstawiał będzie jak najwięcej znajdujących się na kartach cech. Do tego zadania dzieci mogą wykorzystywać strony internetowe, przeszukując je w poszukiwaniu obrazków związanych z daną cechą. (30 minut);
4. Następuje prezentacja stworzonych rysunków (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Zajęcia komputerowe

Metody:
Pokaz
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.2.3 : dziecko wie, jakie są podstawowe prawa autora do jego dzieła (prawo własności, prawo do decydowania o dziele)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw
Int-Społ-III.8.1 : dziecko rozumie znaczenie pracy w życiu człowieka

Tytuł zadania: ZAKUPY DO DOMU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci za ograniczoną kwotę pieniędzy dekorują swoje mieszkanie lub dom, korzystając z zasobów internetu.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie;
- ćwiczenie umiejętności organizacji pracy indywidualnej.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że dysponują pewną kwotą "wirtualnych" pieniędzy (np. 200 złotych). Ich zadaniem jest wyszukanie w internecie rzeczy i przedmiotów (wraz z cenami), którymi chcieliby udekorować swój dom lub mieszkanie. Nie mogą wykroczyć poza przyznaną im kwotę.(5 minut);
2. Dzieci przystępują do poszukiwań. N. monitoruje ich pracę, pomagając lub nakierowując na odpowiednie portale internetowe. (20 minut);
3. Dzieci na forum klasy dzielą się swoimi dokonaniami oraz krótko dyskutują wraz z N. na temat specyfiki poszukiwań informacji w sieci. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.8.1 : dziecko potrafi wykonywać łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość)
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Tytuł zadania: TWORZYMY KRZYŻÓWKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci w grupach wymyślają dla siebie nawzajem krzyżówki do podanych przez N. haseł.

Cele:
- rozwijanie sprawności językowej;
- doskonalenie wiedzy z danego zakresu tematycznego;
- kształtowanie umiejętności tworzenia krzyżówek;
- doskonalenie współpracy z innymi członkami grupy;
- rozwijanie myślenia kombinatorycznego.

Potrzebne materiały:
- kartki w kratkę;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- linijki;
- ołówki;
- gumki;
- długopisy.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe. (2 minuty)
2. Tworzenie krzyżówki w grupach. Każda grupa otrzymuje od N. hasła (rozwiązanie krzyżówki), do którego wymyśla hasła poziome pasujące do rozwiązania i układa pytania do haseł wpisywanych do krzyżówki. (20-25 minut)
3. Następnie dzieci "przepisują" krzyżówkę na nowo, w taki sposób, żeby dać ją innej grupie do rozwiązania, czyli usuwają z niej hasła poziome i hasło główne. (10 minut)
    - Dzieci poszczególne hasła mają ponumerować używając rzymskich cyfr.
4. Grupy wymieniają się krzyżówkami i rozwiązują krzyżówkę innej grupy. (10 minut)
5. Podsumowanie w kręgu. (8 minut)
   Przykładowe pytania N. : Jak się pracowało w grupach? Co było trudnego, a co łatwego? Czy trudno było wymyślić hasła? A pytania do haseł? Czy myślicie, że twórcy krzyżówek mają ciężką pracę? Czy podobała Wam się dzisiejsza lekcja?

Warianty:

- Narracja kl. III "Powrót do krainy czarów" - przykładowe hasła dla grup: Czarownica, Tajemnica, Przyjaźń, Królestwo, Przyjaźń, Bohater, Jednorożec.
- Narracja kl. III "W świecie smaków" - Bakłażan, Rzodkiewka, Rodzynka, Kalafior, Czekolada, Kalarepa.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda ewaluacyjna

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Metoda definiowania pojęć

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.13.1 : dziecko potrafi odczytywać liczby w systemie rzymskim od I do XII
Int-Mat-III.9.1 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru długości przedmiotów
Int-Mat-III.9.5 : dziecko potrafi posługiwać się jednostkami: milimetr, centymetr, metr
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.14.3 : dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.5 (od) : dziecko wie jakich aktualnie doświadcza emocji, myśli, opinii na dany temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.3.2 (od) : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)
Int-Psych-I-III.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej
Int-Psych-I-III.6.2(od) : dziecko wie, jak może się zachować w sytuacji konfliktu
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: SMAK MUZYKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się postrzegać muzykę przez pryzmat różnych zmysłów. Poznają różne epoki muzyczne.

Cele:

- przybliżenie uczniom i uczennicom muzyki różnych epok;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności aktywnego słuchania muzyki;
- rozwijanie umiejętności dostrzegania charakterystycznych cech utworów muzycznych;
- zachęcenie uczniów i uczennic do odbierania i wyobrażania sobie dźwięków przez pryzmat różnych zmysłów;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- pokazanie uczniom i uczennicom czym jest "smak muzyki";
- pokazanie uczniom i uczennicom, że można badać dźwięki i muzykę.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- odtwarzacz muzyczny;
- muzyka klasyczna z różnych epok:
  - Barok: Jan Sebastian Bach, BWV 996 - Lute Suite in E Minor http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jsbach_bwv996_01.ogg
  - Klasycyzm: Joseph Haydn, Symphony No. 101 in D major (Hoboken 1/101) - 2nd movement: "The Clock" (Chamber Arrangement) http://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Clock.ogg
  - Romantyzm: Ludwig van Beethoven, Symphony no. 5 in c minor, op. 67, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ludwig_van_Beethoven_-_symphony_no._5_in_c_minor,_op._67_-_i....
  - 20. wiek: Sergiej Prokofjew, Dance of the Knights from Romeo and Juliet, http://www.classicalconnect.com/Cello_Music/Prokofiev/Dance_of_the_Knights/943
  - muzyka współczesna: The Queen, We will rock you.
- czasomierz.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że muzyka przypomina trochę jedzenie, którego smak zależy od kucharza oraz użytych przez niego składników. Utwory niektórych kompozytorów są bardziej bogate w różnorodne "smaki", inne bardziej stonowane i delikatne. Indywidualny gust muzyczny jest jak smak - różnym ludziom smakują różne rzeczy. W tym zadaniu, dzieci wysłuchają trzech utworów lub fragmentów utworów (max. po 3 minuty każdego), w trakcie słuchania N. prosi, żeby dzieci narysowały lub zapisały, jakie smaki, kolory i zapachy kojarzą się im z danym utworem. Niech spróbują przy każdym utworze zaznaczyć, czy jest bardziej bogaty, "gęsty" w różnorodność dźwięków, czy raczej jednolity (na instrukcję: 5 minut);
2. N. włącza 4 utwory muzyczne. Dzieci w trakcie słuchania zapisują swoje spostrzeżenia. (12 minut);
3. Dzieci dzielą się w grupy 4-osobowe i omawiają zapisane spostrzeżenia. Zaznaczają elementy, które są dla ich spostrzeżeń wspólne oraz te, w których miały przeciwne zdania (10 minut);
4. Wszyscy siadają razem. Jaki utwór wywołał najwięcej kontrowersji? Jaki był dla dzieci najtrudniejszy? Który najbardziej się podobał? A o którym kompozytorze dzieci chciałyby

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

jeszcze usłyszeć? (8 minut).

Możliwe kontynuacje:

Inne możliwe utwory do wysłuchania z dziećmi:

- James Romig's Sonnet 2, played by John McMurter, http://cnx.org/content/m11645/latest/sonnet2exc.mp3;
- George Gershwin - Rhapsody in Blue (1924), http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gershwin_-_Rhapsody_in_Blue_%281924%29.ogg
- Joseph Haendel, Messiah - The people that walked in darkness, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Handel_-_messiah_-_11_the_people_that_walked_in_darkness.ogg

Warianty:

- jeśli dzieci zainteresuje muzyka danego kompozytora, N. może zaproponować wspólne wyszukanie w internecie informacji na jego temat lub (co pewnie dla dzieci będzie bardziej interesujące) innych jego utworów.

Potencjalne problemy:

- niektóre utwory mogą wywołać u dzieci chęć ruchu. Nie należy im tego zabraniać, natomiast warto wcześniej zwrócić uwagę, żeby swoim zachowaniem nie zakłócały pracy innych dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Pogadanka

Tryby pracy:

Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ścieżki:
Mali naukowcy (nauka)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego

71 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: TARGI ULUBIONYCH KSIĄŻEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przynoszą do szkoły swoją ulubioną książkę. Zadaniem dzieci będzie zaprezentowanie innym dzieciom tej książki, opowiedzenie, o czym ona jest, pokazanie ilustracji (jeśli zawiera).

Cele:
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych;
- ćwiczenie wystąpień na forum klasy;
- bliższe poznanie się dzieci.

Potrzebne materiały:
- ulubione książki przyniesione przez dzieci z domu (opowiadanie o książkach przez dzieci jest dosyć długie dlatego warto podzielić klasę na kilka tur. Najlepiej, jeśli jednego dnia będzie opowiadać 5-7 dzieci).

Przebieg:
1. N. zaprasza do kręgu wszystkie dzieci. Część klasy, która danego dnia prezentuje swoje książki, bierze je ze sobą do kręgu. N. zachęca dzieci, żeby wygodnie usiadły, dzieci mogą się też położyć lub siedzieć na pufach. (3 minuty)
2. N. zaprasza chętne dziecko do zaprezentowania swojej książki, prosi pozostałe dzieci o to, żeby odłożyły swoje książki z tyłu. Dziecko prezentujące swoją książkę odczytuje tytuł i autora (jeśli ma kłopot z odczytaniem autora, N. pomaga bez dodatkowych komentarzy - chodzi o to, żeby nie zestresować dziecka przed jego opowieścią). Dziecko opowiada o czym jest książka, pokazując jednocześnie obrazki, które są w książce. (7 minut)
3. N. zachęca inne dzieci do zadawania pytań na temat prezentowanej książki. Przykładowe pytania, które może podsuwać N.:
    - co Ci się najbardziej podobało w tej książce?
    - jak się nazywa Twój ulubiony bohater? (jeśli jakiś jest)
4. Pytań nie powinno być zbyt dużo, chyba że pochodzą one od dzieci i zdecydowana większość dzieci jest zainteresowana odpowiedziami. Opowiadanie jednego dziecka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

łącznie z odpowiedziami na pytania powinno zająć 5 do 7 minut, jeśli zdarzy się wyjątkowo ciekawa opowieść. (7 minut)
5. Dzieci po kolei opowiadają o swoich książkach. (45 minut)
6. W trakcie opowiadania warto zrobić przerwę i/lub jakąś zabawę energetyczną. (15 minut)

Warianty:

- **w ramach pracy domowej:** każde dziecko może przygotować plakat przedstawiający jej/jego ulubioną książkę. Plakaty można zawiesić w klasie na czas trwania całej narracji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli zdarzy się taka sytuacja, że jednego dnia dwoje lub więcej dzieci przyniesie tę samą książkę, warto rozdzielić je na różne dni, ponieważ dzieci mogą bardzo mocno "zakotowiczać" się na wypowiedzi pierwszego dziecka, prezentującego daną książkę i kolejne dzieci ją prezentujące będą się powtarzać.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia
Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych
Int-Pol-I.8.1 : dziecko potrafi opisać swoje gusta czytelnicze
Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej
Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci wykonują ćwiczenia oraz przygotowują się do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (minisiatkówkę, unihokej, piłkę nożną, minikoszykówkę).

Cele:

- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- rozwijanie umiejętności rzutów do kosza;
- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;
- piłki lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia mające na celu udoskonalenie ich umiejętności rywalizowania podczas wybranej gry drużynowej (minisiatkówka, piłka nożna, unihokej, palant, ringo), minikoszykówka (15 minut);
3. Dzieci wykonują wybraną przez N. lub przez siebie grę drużynową związaną z ćwiczoną grą drużynową. (10 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Warianty:

- **w ramach narracji "Zdobywamy kosmos":** N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci lecący w kosmos muszą umieć ze sobą współpracować. Gry zespołowe również opierają się na współpracy i ją rozwijają.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Lista załączników:

Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: TWORZYMY TABLICĘ LICZB DO...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą tablicę liczb w podanym zakresie, rozwijają przy tym umiejętności kinestetyczne i wyobraźnię przestrzenną.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbami w danym zakresie (do 25, do 31, do 41, do 51),
- rozwijanie wyobraźni matematycznej;
- rozwijanie umiejętności motorycznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania działań i zadań w podanym zakresie;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia u uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- kartki A4 lub A3;
- kolorowe flamastry, kredki lub farby;
- plastelina;
- kolorowe gazety, papier kolorowy;
- nożyczki, klej.

Przebieg:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. N. pyta dzieci, jakie liczby poznały do tej pory. Czy znają jeszcze jakieś liczby? Następnie wyjaśnia cel zadania: poznanie liczb w danym zakresie. Dzieci mają nie tylko przyswoić sobie nowe informacje, ale przede wszystkim nauczyć się pracować z nowymi liczbami. Dlatego ich zadaniem będzie stworzenie "Tablicy liczb", na której:
    - zapisane zostaną po kolei wszystkie liczby w danym zakresie np. w kratkach, kółkach, okienkach (N. może zaproponować dzieciom lub dać im możliwość wyboru), czyli np. od 1 do 25, do 30 itd.;
    - ostatnia liczba z zakresu zostanie zapisana słownie;
    - stworzą krótki komiks z wycinanek i rysunków o wybranej liczbie (N.może zaproponować dzieciom określony temat np. życie codzienne albo Ptasie Radio. Sprawdza też, czy dzieci wiedzą, czym jest komiks) (na instrukcję: 7 minut);
2. Dzieci tworzą swoje tablice (30 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy. Dzieci w grupach przedstawiają swoje prace i sprawdzają je sobie nawzajem (8 minut).

Warianty:

- kiedy dzieci oswoją się z zadaniem, mogą je w kolejnym powtórzeniu wykonać w parach lub w grupach. Wówczas zadanie będzie wiązało się również z rozwijaniem umiejętności współpracy w grupie;
- w klasie II zadanie w zależności od dnia realizacji obejmuje:
    - liczby do 25 (dzień 87 semestr I);
    - liczby do 31 (dzień 33 semestr II);
    - liczby do 41 (dzień 35 semestr II);
    - liczby do 51 (dzień 40 semestr II);
    - liczby do 60 (dzień 41 semestr II): **alternatywny przebieg:** N. proponuje dzieciom zapisywanie różnych godzin oraz oznaczanie godzin na zegarze tarczowym;
- w klasie III zadanie w zależności od dnia realizacji obejmuje:
    - liczby do 60 (dzień 6 semestr I);
    - liczby do 70 (dzień 30 semestr I);
    - liczby do 80 (dzień 38 semestr I);
    - liczby do 90 (dzień 44 semestr I);
    - liczby do 100 (dzień 49 semestr I);
    - liczby do 1000 (dzień 71 semestr II).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.3.2 : dziecko potrafi porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem znaków <, >, =
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne

72 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: NIEZWYKŁE PYTANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Dzieci wymyślają pytania, na które dobrą odpowiedzią może być zaproponowane przez N. słowo.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności formułowania pytań;
- ćwiczenie umiejętności pisania na komputerze;
- ćwiczenie trafnego zadawania pytań;
- ćwiczenie giętkości myślenia;
- rozbudzanie ciekawości poznawczej.

Potrzebne materiały:
- kartki papieru;
- komputery.

Przebieg:
1. N. przypomina dzieciom zasady formułowania pytań (10 min);
N. prosi, żeby każde dziecko wymyśliło pięć pytań, na które dobrą odpowiedzią będzie "pięć".
N. tłumaczy dzieciom, że pytania mogą być niezwykle, nie muszą być matematyczne, mogą być z różnych dziedzin. N. prosi, żeby dzieci spróbowały pomyśleć o niezwykłych, nietypowych pytaniach.
2. N. prosi, żeby dzieci postarały się zapisać w zeszycie pytania w sposób czytelny.
Pytania każde dziecko zapisuje w zeszycie (15 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. N. prosi, żeby dzieci sprawdziły swoje pytania samodzielnie, czy nie znajdują w nich błędów ortograficznych (5 min);
4. N. prosi, żeby dzieci odczytały swoje pytania (10 minut);
5. N. prosi dzieci o to, żeby przepisały swoje pytania (przynajmniej dwa najbardziej niezwykłe i niepowtarzające się w klasie) na komputerze i N. wspólnie z dziećmi umieszcza zaproponowane pytania na klasowym blogu. (30 min)

Możliwe kontynuacje:

- Możemy prosić dzieci by formułowały pytania do dowolnej odpowiedzi. Przykładowe odpowiedzi:

"12", "Warszawa","liczba", "styczeń", "lokomotywa", "Sindbad", "Calineczka", "Kubuś Puchatek" "Król Lew", "mydło".

Warianty:

- zadanie można wykonywać w uproszczonej wersji bez zapisywania pytań w zeszycie i bez umieszczania pytań na blogu;
- w ramach narracji "Na zamku": dzieci mogą zadawać pytania do słów: "rycerz", "loch", "twierdza";
- w ramach narracji "W świecie smaków": dzieci mogą zadawać pytania do słów: "danie", "przyprawy", "przepis".

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne

Tytuł zadania: PORÓWNYWANIE I PORZĄDKOWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wskazują cyfry jedności, dziesiątek i setek, porównują liczby trzycyfrowe oraz porządkują je według ustalonych zasad.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozumienie pojęć: jedności, dziesiątki i setki;
- rozwijanie umiejętności zapisu liczb dwucyfrowych;
- porównywanie liczb trzycyfrowych;
- porządkowanie liczb trzycyfrowych;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

Lekcja 1

- wydrukowane karty z pliku "porównywanie i porządkowanie I" (jeden egzemplarz dla każdej osoby);

Lekcja 2 - 3

- wydrukowane karty z pliku "porównywanie i porządkowanie II - gra oraz karty" (jeden egzemplarz na 2 - 3 osoby);
- nożyczki;
- kostka k6 (jedna na 2 - 3 osoby);
- pionki (jako znaczniki).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą uczyć się zapisu liczb dwucyfrowych oraz wskazywania cyfr jedności, dziesiątek i setek. Ponadto będą przygotowywać materiały dla swoich rówieśników z podanego zakresu. N. rozdaje dzieciom karty pracy (5 minut);
2. Dzieci uzupełniają karty pracy. Następnie porównują je z sobą nawzajem oraz sprawdzają poprawność wykonania na forum klasy (10 minut);
3. Dzieci na pustej karcie z szablonem przygotowują ćwiczenia dla siebie nawzajem. N. sprawdza poprawność wykonania materiałów. Następnie wymieniają się z wybraną osobą i uzupełniają je (20 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie, obejmujące sprawdzenie wykonanych ćwiczeń (10 minut).

Lekcja 2 - 4

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą zajmować się wskazywaniem jedności, dziesiątek i setek, porównywaniem liczb trzycyfrowych oraz ich porządkowaniem. Wszystko odbędzie się podczas gry dydaktycznej. N. dzieli dzieci na 2 - 3 oraz rozdaje im planszę oraz karty do gry. (5 minut);
2. Dzieci wycinają oraz tasują 3 rodzaje kart. Następnie N. tłumaczy zasady gry. W miarę

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

potrzeby przeprowadza przykładową rozgrywkę. (10 minut);
3. Dzieci grają w grę (25 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie (5 minut).

Zasady Gry

Gracze umieszczają pionki na starcie. Na zmianę rzucają kostką k6 i przemieszczają się o wyrzuconą liczbę oczek. Stając na polu dobierają kartę danego koloru i rozwiązują znajdujące się na niej zadanie. Za każde poprawnie rozwiązane zadanie otrzymują 1 punkt. Za błędne punkty nie są przyznawane. Gra kończy się, gdy ostatni gracz dotrze do końca planszy (za dotarcie do mety jako 1 gracz otrzymuje 4 punkty). Następuje podliczenie punktów. Wygrywa osoba, która zdobyła ich najwięcej.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.3.2 : dziecko potrafi porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem znaków <, >, =

Lista załączników:
Porownywanie i porzadkowanie II - karty.pdf
Porownywanie i porzadkowanie I.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Porownywanie i porzadkowanie II - gra.pdf

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - KULINARNA ORTOGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się ortografii, przepisując zdania związane z tematyką kulinarną. Dzieci najpierw widzą zdanie wyświetlone na rzutniku połączone z ładnym obrazem, mogą je przeczytać i zapoznać się z pisownią poszczególnych słów. Następnie zadaniem dzieci jest napisanie zdania w swoim zeszycie z pamięci. Po zakończeniu dzieci mogą samodzielnie sprawdzić poprawność zadania, na rzutniku N. ponownie wyświetla zdania.

Cele:
- nauka poprawnej pisowni ortograficznej;
- wykształcenie spostrzegawczości ortograficznej;
- wykształcenie umiejętności sprawdzania własnych tekstów.

Potrzebne materiały:
- rzutnik/ tablica multimedialna;
- prezentacja (załącznik).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom zasady zadania i wyjaśnia cele (nauka poprawnej pisowni). (5 min)
2. N. pokazuje na rzutniku prezentację. Zadaniem dzieci jest spokojne przeczytanie zdania, które jest pod zdjęciem na prezentacji (ok. 1 min). Następnie N. przełącza na kolejny slajd, na którym jest to samo zdjęcie, ale nie ma tekstu i prosi dzieci o napisanie zdania w zeszycie. Jeśli dzieci mają problem z przypomnieniem sobie treści zdania, N. odczytuje im to zdanie, przypominając je. Celem tego ćwiczenia jest nauka poprawnej pisowni, a nie pisanie z pamięci, więc warto, żeby N. przy slajdzie, na którym nie ma tekstu, dodatkowo go przypomniał. (20 min)
3. Po napisaniu wszystkich zdań N. wyświetla ponownie slajdy z napisanymi zdaniami. Zadaniem dzieci jest sprawdzenie poprawności wykonania zadania. N. prosi przy każdym zdaniu, żeby dzieci po kolei sprawdzały poszczególne wyrazy i ewentualnie poprawiały błędy. (12-15 min)
4. Na koniec N. prosi, żeby każde dziecko popatrzyło i sprawdziło, ile błędów zrobiło, w których wyrazach pojawiły się błędy. N. może poprosić, żeby dzieci napisały jeszcze raz wyrazy, w których popełniły błąd. Najlepiej, jeśli dzieci napiszą wyrazy bez patrzenia na nie i potem sprawdzą ze wzorem. (5 min)

Warianty:

- dzieci mogą wymienić się w parach swoimi zdaniami i sprawdzić je sobie nawzajem.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu
Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Przy-III.11.1 : dziecko zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się

Lista załączników:
Ortografia kulinarna pisana.pdf
Ortografia kulinarna czcionka Arial.ppt

73 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: WEBQUEST KULINARNE PODRÓŻE PO POLSCE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci poznają przykłady nietypowych dań regionalnych oraz przepisy na dobrze im znane dania

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

domowej kuchni.

Cele:

- rozwijanie zainteresowania uczniów i uczennic kulturą polską;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi regionami Polski.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- źródło webquesta: http://innowacyjnezadania.blogspot.com/search/label/polska%20kuchnia.

Załącznik do zadania:

- webquest w formacie pdf.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci, starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie". Na końcu mają zawarte linki źródłowe (w części "Źródła") (45 minut);
3. N. wraz z dziećmi podsumowuje zadanie. Drukuje i zbiera przygotowane przez dzieci przepisy (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- N. wraz z dziećmi może wykonać wybrane (i potencjalnie możliwe do wykonania w szkole) przepisy.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Przyroda

Zajęcia komputerowe

Metody:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:
Webquest

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Przy-III.11.1 : dziecko zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną
Int-Społ-III.6.2 : dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

Lista załączników:
Webquest kulinarna podróż.pdf

Tytuł zadania: MATEMATYCZNE ZADANIA W KUCHNI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują działania matematyczne (dodawanie i odejmowanie), licząc produkty z różnych przepisów na potrawy.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dodawania do 1000;
- powtórzenie wiadomości na temat jednostek masy;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w tekście.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "matematyczne zadania w kuchni" (jeden egzemplarz na osobę);
- czasopisma z różnymi przepisami (1 - 2 na każdą osobę).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą ćwiczyć dodawanie do 1000 oraz obliczanie jednostek mas podczas czytania różnych przepisów kulinarnych. N. rozdaje dzieciom karty pracy oraz czasopisma kulinarne (5 minut);
2. Dzieci uzupełniają karty pracy. Następnie ich zadanie polega na wyszukiwaniu różnego typu przepisów w czasopismach kulinarnych i przeprowadzaniu obliczeń matematycznych (np. podliczaniu wszystkich produktów, podliczaniu wagi produktów, sprawdzaniu różnicy w wadze między różnymi potrawami itp.) 30 minut;
3. N. nadzoruje pracę dzieci oraz w miarę potrzeby interweniuje. Podczas podsumowania dzieci mogą podzielić się znalezionymi przepisami oraz przytoczyć wykonane przez nich obliczenia (10 minut).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Język polski

Metody:
Metoda wizualizacji
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.10.1 : dziecko potrafi określać masę przedmiotów używając wagi
Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Matematyczne zadania w kuchni.pdf

Tytuł zadania: SMAK MUZYKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się postrzegać muzykę przez pryzmat różnych zmysłów. Poznają różne epoki muzyczne.

Cele:

- przybliżenie uczniom i uczennicom muzyki różnych epok;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności aktywnego słuchania muzyki;
- rozwijanie umiejętności dostrzegania charakterystycznych cech utworów muzycznych;
- zachęcenie uczniów i uczennic do odbierania i wyobrażania sobie dźwięków przez pryzmat różnych zmysłów;
- pokazanie uczniom i uczennicom czym jest "smak muzyki";
- pokazanie uczniom i uczennicom, że można badać dźwięki i muzykę.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- odtwarzacz muzyczny;
- muzyka klasyczna z różnych epok:
    - Barok: Jan Sebastian Bach, BWV 996 - Lute Suite in E Minor http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jsbach_bwv996_01.ogg
    - Klasycyzm: Joseph Haydn, Symphony No. 101 in D major (Hoboken 1/101) - 2nd movement: "The Clock" (Chamber Arrangement) http://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Clock.ogg
    - Romantyzm: Ludwig van Beethoven, Symphony no. 5 in c minor, op. 67, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ludwig_van_Beethoven_-_symphony_no._5_in_c_minor,_op._67_-_i....
    - 20. wiek: Sergiej Prokofjew, Dance of the Knights from Romeo and Juliet, http://www.classicalconnect.com/Cello_Music/Prokofiev/Dance_of_the_Knights/943

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

    - muzyka współczesna: The Queen, We will rock you.
- czasomierz.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że muzyka przypomina trochę jedzenie, którego smak zależy od kucharza oraz użytych przez niego składników. Utwory niektórych kompozytorów są bardziej bogate w różnorodne "smaki", inne bardziej stonowane i delikatne. Indywidualny gust muzyczny jest jak smak - różnym ludziom smakują różne rzeczy. W tym zadaniu, dzieci wysłuchają trzech utworów lub fragmentów utworów (max. po 3 minuty każdego), w trakcie słuchania N. prosi, żeby dzieci narysowały lub zapisały, jakie smaki, kolory i zapachy kojarzą się im z danym utworem. Niech spróbują przy każdym utworze zaznaczyć, czy jest bardziej bogaty, "gęsty" w różnorodność dźwięków, czy raczej jednolity (na instrukcję: 5 minut);
2. N. włącza 4 utwory muzyczne. Dzieci w trakcie słuchania zapisują swoje spostrzeżenia. (12 minut);
3. Dzieci dzielą się w grupy 4-osobowe i omawiają zapisane spostrzeżenia. Zaznaczają elementy, które są dla ich spostrzeżeń wspólne oraz te, w których miały przeciwne zdania (10 minut);
4. Wszyscy siadają razem. Jaki utwór wywołał najwięcej kontrowersji? Jaki był dla dzieci najtrudniejszy? Który najbardziej się podobał? A o którym kompozytorze dzieci chciałyby jeszcze usłyszeć? (8 minut).

Możliwe kontynuacje:

Inne możliwe utwory do wysłuchania z dziećmi:

- James Romig's Sonnet 2, played by John McMurter, http://cnx.org/content/m11645/latest/sonnet2exc.mp3;
- George Gershwin - Rhapsody in Blue (1924), http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gershwin_-_Rhapsody_in_Blue_%281924%29.ogg
- Joseph Haendel, Messiah - The people that walked in darkness, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Handel_-_messiah_-_11_the_people_that_walked_in_darkness.ogg

Warianty:

- jeśli dzieci zainteresuje muzyka danego kompozytora, N. może zaproponować wspólne wyszukanie w internecie informacji na jego temat lub (co pewnie dla dzieci będzie bardziej interesujące) innych jego utworów.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potencjalne problemy:

- niektóre utwory mogą wywołać u dzieci chęć ruchu. Nie należy im tego zabraniać, natomiast warto wcześniej zwrócić uwagę, żeby swoim zachowaniem nie zakłócały pracy innych dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka
Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Pogadanka

Tryby pracy:

Samodzielny

Ścieżki:

Mali naukowcy (nauka)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Intrapersonalna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

pisemnej
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego

Tytuł zadania: NASZE PRAWA AUTORSKIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się podczas zajęć praktycznych, czym są prawa autorskie.

Cele:

- poznanie różnych rodzajów praw autorskich oraz odpowiadających im znaków graficznych;
- przećwiczenie w praktyce działania praw autorskich;
- identyfikowanie oraz poznawanie własnych cech charakteru;
- tworzenie własnego wizerunku.

Potrzebne materiały:

Lekcja nr 1 i 2

- różne przybory plastyczne oraz techniczne, wybrane przez dzieci (celem będzie tworzenie różnego typu dzieł);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lekcja nr 3

- sala komputerowa.

Przebieg:

Lekcja nr 1

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą uczyć się o prawach autorskich. N. wyjaśnia dzieciom, że różne dzieła mogą mieć przypisane do siebie różne prawa autorskie. To oznacza, że czasami można wziąć, czyjeś dzieło, wykorzystać je (np. coś dodać), a potem pokazywać lub sprzedawać dalej innym. Czasami natomiast tego nie można zrobić i o tym decydują właśnie prawa autorskie. Tak więc autor może:
    - nie zgodzić się na zmienianie i dalsze sprzedawanie lub publikowanie dzieła bez jego zgody;
    - zgodzić się na dalsze publikowanie dzieła, ale bez możliwości jego zmiany;
    - zgodzić się na modyfikację swojej pracy i jej dalszą redystrybucję na identycznych warunkach (co oznacza, że jeśli ktoś wszedł w posiadanie danej pracy nie płacąc za nią, może ją dalej udostępniać tylko bezpłatnie) (15 minut);
2. Następnie prosi dzieci, aby stworzyły 3 dzieła dowolnego rodzaju (plastyczne, techniczne, muzyczne, liryczne). Następnie muszą zdecydować, któremu z nich przyporządkować, jaki rodzaj licencji. (35 minut);
3. Dzieci układają swoje prace w klasie według przyporządkowanych do nich licencji, następuje prezentacja prac. Po zaprezentowaniu, prace przechowywane są w klasie według przyznanego im typu licencji, zostaną wykorzystane podczas kolejnej lekcji (10 minut).

Lekcja nr 2

1. N. przypomina materiał poprzedniej lekcji, związany z prawami autorskimi. Następnie wraz z dziećmi rozkłada stworzone przez nich prace, dzieląc je według przypisanych im praw autorskich (10 minut);
2. Dzieci zabierają swoje dzieła, którym przyporządkowały 1 typ praw autorskich. Następnie spośród pozostałych wybierają dwa przypadające im najbardziej do gustu. (5 minut);
3. Zadaniem dzieci, jest stworzenie lub zmodyfikowane zabranych dzieł wedle ich uznania. Mogą je z sobą łączyć w dowolny sposób lub dzielić, jeśli istnieje taka możliwość. Muszą jednak pamiętać o nadanych im prawach. (30 minut);
4. Następuje prezentacja wykonanych przez dzieci prac. Dzieci wraz z N. dyskutują o przyporządkowanych przedmiotom prawach autorskich (10 minut).

Lekcja nr 3

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą tworzyły graficzne wyklejanki, stworzone z różnych, znalezionych przez nie w internecie obrazków. Będą one przedstawiać ich cechy charakteru, wyglądu oraz zainteresowania. (5 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. Najpierw jednak dzieci siadają w kole. Każde z nich dysponuje czystą kartką A4 oraz czymś do pisania. Podpisują kartki oraz przekazują osobie siedzącej z lewej strony. Zadaniem dzieci, jest wypisanie jednej pozytywnej cechy związanej z daną osobą. Mogą posługiwać się również metaforami, oraz opisywać zainteresowania danej osoby, jeśli je znają. Kartki wędrują po kole do momentu powrotu do właścicieli (15 minut);
3. Następnie zadaniem dzieci jest wykonanie rysunku w programie graficznym, który przedstawiał będzie jak najwięcej znajdujących się na kartach cech. Do tego zadania dzieci mogą wykorzystywać strony internetowe, przeszukując je w poszukiwaniu obrazków związanych z daną cechą. (30 minut);
4. Następuje prezentacja stworzonych rysunków (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Zajęcia komputerowe

Metody:
Pokaz
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.2.3 : dziecko wie, jakie są podstawowe prawa autora do jego dzieła (prawo

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

własności, prawo do decydowania o dziele)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw
Int-Społ-III.8.1 : dziecko rozumie znaczenie pracy w życiu człowieka

74 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: TARGI ULUBIONYCH KSIĄŻEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przynoszą do szkoły swoją ulubioną książkę. Zadaniem dzieci będzie zaprezentowanie innym dzieciom tej książki, opowiedzenie, o czym ona jest, pokazanie ilustracji (jeśli zawiera).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych;
- ćwiczenie wystąpień na forum klasy;
- bliższe poznanie się dzieci.

Potrzebne materiały:

- ulubione książki przyniesione przez dzieci z domu (opowiadanie o książkach przez dzieci jest dosyć długie dlatego warto podzielić klasę na kilka tur. Najlepiej, jeśli jednego dnia będzie opowiadać 5-7 dzieci).

Przebieg:

1. N. zaprasza do kręgu wszystkie dzieci. Część klasy, która danego dnia prezentuje swoje książki, bierze je ze sobą do kręgu. N. zachęca dzieci, żeby wygodnie usiadły, dzieci mogą się też położyć lub siedzieć na pufach. (3 minuty)
2. N. zaprasza chętne dziecko do zaprezentowania swojej książki, prosi pozostałe dzieci o to, żeby odłożyły swoje książki z tyłu. Dziecko prezentujące swoją książkę odczytuje tytuł i autora (jeśli ma kłopot z odczytaniem autora, N. pomaga bez dodatkowych komentarzy - chodzi o to, żeby nie zestresować dziecka przed jego opowieścią). Dziecko opowiada o czym jest książka, pokazując jednocześnie obrazki, które są w książce. (7 minut)
3. N. zachęca inne dzieci do zadawania pytań na temat prezentowanej książki. Przykładowe pytania, które może podsuwać N.:
    - co Ci się najbardziej podobało w tej książce?
    - jak się nazywa Twój ulubiony bohater? (jeśli jakiś jest)
4. Pytań nie powinno być zbyt dużo, chyba że pochodzą one od dzieci i zdecydowana większość dzieci jest zainteresowana odpowiedziami. Opowiadanie jednego dziecka łącznie z odpowiedziami na pytania powinno zająć 5 do 7 minut, jeśli zdarzy się wyjątkowo ciekawa opowieść. (7 minut)
5. Dzieci po kolei opowiadają o swoich książkach. (45 minut)
6. W trakcie opowiadania warto zrobić przerwę i/lub jakąś zabawę energetyczną. (15 minut)

Warianty:

- **w ramach pracy domowej:** każde dziecko może przygotować plakat przedstawiający jej/jego ulubioną książkę. Plakaty można zawiesić w klasie na czas trwania całej narracji.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potencjalne problemy:

- Jeśli zdarzy się taka sytuacja, że jednego dnia dwoje lub więcej dzieci przyniesie tę samą książkę, warto rozdzielić je na różne dni, ponieważ dzieci mogą bardzo mocno "zakotowiczać" się na wypowiedzi pierwszego dziecka, prezentującego daną książkę i kolejne dzieci ją prezentujące będą się powtarzać.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia
Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych
Int-Pol-I.8.1 : dziecko potrafi opisać swoje gusta czytelnicze
Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej
Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Tytuł zadania: GIMNASTYKA W STACJACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają sprawność fizyczną - uczą się balansować na ławeczce, przeskakiwać przez przeszkody. Jednocześnie rozwijają samodzielność i umiejętność pomagania innym.

Cele:
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności przyjmowania postaw wyjściowych i końcowych.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- ławeczka lub belka równoważna;
- materace;
- słupki i inne elementy do toru przeszkód;
- szarfy, woreczki z fasolą;
- rozpiska kolorów: http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_kolor%C3%B3w.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel tego zadania (rozwinięcie sprawności fizycznej i poznanie nietypowych nazw kolorów). Następnie wyjaśnia, na czym będzie ono polegało: zadaniem każdego dziecka będzie najpierw przećwiczenie kilku stacji, a następnie w kolejności dzieci będą przechodziły wszystkie stacje. Po przejściu wszystkich stacji, każde dziecko otrzyma jedną nazwę koloru - zadanie polega na próbie odgadnięcia, z rodziny jakich kolorów pochodzi kolor, który ta nazwa opisuje (uwaga! nazwy będą dość trudne - nie chodzi o poprawność odpowiedzi, tylko radość ze zgadywania, co dana nazwa faktycznie oznacza) (5 minut na wyjaśnienie);
2. N. wraz z dziećmi prowadzi rozgrzewkę:
    - pajacyki (16);
    - skłony do przodu (16);
    - skrętoskłony (po 8 na nogę);
    - skip A;
    - skip C;
    - krążenia ramion do przodu i do tyłu. (4 minuty);
3. N. przedstawia dzieciom po kolei każdą stację. Przy każdej stacji dzieci wykonują ćwiczenie dwa razy pod okiem N.:
    - przejście równoważne po ławeczce lub belce równoważnej;
    - w zwisie na drabinkach przodem wahadłowe ruchy nóg;
    - seria skoków przez skakankę;
    - pokonywanie torów przeszkód (niskich i wysokich) w biegu;
    - skoki ze zwiększonej odległości z rozbiegu na wprost 15 minut);
4. N. dzieli dzieci na 5 grup. Każda grupa staje przy jednej stacji. Przez kolejne 3 minuty dzieci wykonują ćwiczenie z danej stacji, następnie na znak N. przechodzą do kolejnej. W ten sposób dzieci samodzielnie powtarzają ćwiczenia ze wszystkich 5 stacji. N. zwraca im uwagę na zasady bezpieczeństwa. Dzieci powinny sobie pomagać wykonując ćwiczenia, jeśli jest to potrzebne (15 minut);
5. Na zakończenie N. wraz z dziećmi wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające. Dzieci próbują przypisać kolory poszczególnym grupom kolorystycznym (czerwień, żółcień, zieleń, błękit) (10 minut).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

Inne ćwiczenia, które mogą być zaproponowane w ramach stacji (wraz z zaawansowaniem uczniów i uczennic):

- przejście z przekraczaniem luki między dwiema ławkami ;
- przejście po ławeczce z jednoczesnym przekładaniem przyboru leżącego na podłożu z jednej strony na drugą (szafa, woreczek, krążek itp.) ;
- przejście po ławeczce z odbijaniem piłki od podłogi i chwytem ;
- przejście po ławeczce przodem i bokiem z półobrotami ;
- przejście po ławeczce z przekraczaniem laski trzymanej oburącz za końce
- w zwisie dosiężnym podkurczanie nóg i prostowanie ;
- zwis przewrotny na poręczach (drążku) przodem i tyłem ;
- przewrót w przód na materacu w marszu;
- przewrót zawrotny przez skośnie ustawioną ławeczkę ;
- wyskok na przyrząd z rozbiegu na wprost i skośnego;
- wyskok na skrzynię (wysokość dostosowujemy do możliwości dzieci) do klęku, ze wsparciem rąk o przyrząd , zeskok do półprzysiadu lub przysiadu podpartego;
- wyskok kuczny na skrzynię (wysokość jak wyżej) zeskok w głąb na miękkie podłoże.

W narracjach poza narracją "Poszukując zaginionych barw" należy ominąć element dotyczący nazywania kolorów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.7.1 : dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie

Tytuł zadania: PORÓWNYWARKA LICZBOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci konstruują prosty mechanizm do porównywania liczb, po czym wymieniają się między sobą zadaniami.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności porównywania liczb;
- ćwiczenie umiejętności manualnych.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane arkusze z pliku "porównywarka liczbowa.pdf" (jeden arkusz na każde dziecko);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- kartka A4 z bloku technicznego (lub tekturowa);
- dwie pinezki;
- nożyczki, przybory do malowania lub rysowania, klej.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą tworzyć swoje własne minimaszynki do porównywania liczb. Do maszynek będą mogły włożyć dwie wybrane przez siebie liczby, a następnie przekazać innej osobie, której zadaniem będzie ustalenie, która z nich jest większa (lub czy są równe) przy pomocy specjalnego wskaźnika. N. demonstruje im arkusz z pliku "porównywarka liczbowa.pdf", informując, jakie czynności po kolei muszą wykonać. (10 minut);
2. Dzieci przystępują do tworzenia swoich własnych porównywarek liczbowych (30 minut);
3. Gdy porównywarki są już gotowe, dzieci siadają w kręgu. N. prosi dzieci, aby każde z nich włożyło w przegródki dwie, wybrane przez siebie liczby, po czym przekazało swoją maszynę do osoby siedzącej po prawej stronie (liczby wkładane są w dwie, stworzone przegrody). Dzieci po ustaleniu, która liczba jest większa przesuwają wskaźniki w taki sposób, aby zadanie było wykonane poprawnie. N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia. Ćwiczenie jest powtarzane, dopóki maszynki nie wrócą do swoich właścicieli (5 minut);
4. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.3.2 : dziecko potrafi porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem znaków <, >, =
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Lista załączników:
liczbowa porównywarka.pdf

75 - Koniec narracji "W świecie smaków" - 75 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: SMAKI ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się o różnorodności smaków na świecie na przykładzie herbaty.

Cele:
- uświadomienie różnorodności smaków na świecie;
- uświadomienie różnic kulturowych między różnymi krajami;
- zachęcenie do rozwijania zmysłu smaku.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- różnorodne herbaty: zwykła czarna herbata, herbata darjeeling, zielona herbata, biała herbata, rooibos, yerba mate, pu-erh;
- mapa świata;
- kubeczki jednorazowe do gorących napojów;
- dwa 1,5 l. czajniki elektryczne;
- paczka cukru.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci w ostatnią podróż do świata smaków. Tym razem dzieci zobaczą jak bardzo różnią się między sobą napoje, które wszystkie nazywamy dla uproszczenia "herbatą", choć nie zawsze nią są. (5 minut);
2. Każde z dzieci może spróbować wybranej herbaty. N. zachęca do eksperymentowania. Następnie N. pyta, jak dzieci oceniają różne smaki. Czy któreś im odpowiada bardziej lub mniej? N. opowiada dzieciom o różnych rodzajach herbat.
   W trakcie opowieści dzieci w 4-osobowych grupach próbują zaznaczyć kraje, które są wspomniane w tekście o danej herbacie (20 minut);
3. N. na zakończenie pyta dzieci, czy znają inne produkty lub dania kuchni świata. A także podrzuca dzieciom takie produkty spożywcze i dania, jak: oliwki, feta, pizza, hamburger, tortilla, batat, tofu. Wszyscy próbują znaleźć miejsca, z których one pochodzą, na mapie świata (15 minut);
4. N. dziękuje dzieciom za tę niezwykłą podróż do świata smaków i zaprasza na podbój Nowego Świata w kolejnej narracji.

Warianty:

- **Alternatywnie:** N. może zaproponować dzieciom degustację innych potraw i produktów z kuchni świata.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przyroda

Metody:

Pogadanka

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.11.1 : dziecko zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się
Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

Lista załączników:
Smaki świata herbaty.pdf
Mapa świata.gif

Tytuł zadania: 1000 DEFINICJI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
N. proponuje dzieciom zabawę w tworzenie definicji różnych podanych haseł.
Książka jest to...
But jest to...
Celem jest stworzenie definicji niebanalnych i niepowierzchownych.
Pierwsza definicja tworzona jest na forum całej klasy, definicja drugiego obiektu dokonywana jest w grupach 4-5 osobowych w formie zagadki dla pozostałych.

Cele:
- kształtowanie umiejętności definiowanie pojęć;
- ćwiczenie abstrahowania;
- kształtowanie ludycznej atmosfery;
- ćwiczenie przepisywania tekstów na komputerze;
- wypracowywanie wspólnego, klasowego dzieła (bloga).

Potrzebne materiały:
- minimum 1 komputer z dostępem do internetu dla każdej z grup;
- karteczki z przygotowanymi hasłami dla każdej z grup (przykładowe hasła: pies jest to..., kot jest to..., krzesło jest to..., dywan jest to..., czapka jest to..., mydło jest to..., zeszyt jest to..., kredka jest to...).

Przebieg:
1. N. tłumaczy dzieciom przebieg zadania. (5 min)
2. N. wspólnie z całą klasą tworzy definicję wybranego przedmiotu. (20 min) Najlepiej, jeśli jest to przedmiot całkiem zwyczajny i dobrze znany. Pozwoli to przekonać się dzieciom, że zazwyczaj koncentrujemy się na oczywistych cechach przedmiotów, nie dostrzegając innych, mniej oczywistych cech.
Tworzenie definicji zaczynamy na wzór wyrażenia:
Książka jest to... .
Przykładowe rozwiązania dla obiektu "But jest to":

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

But jest to: ubranie dla stopy, negatyw stopy, miejsce, w które sikają koty, gdy kogoś nie lubią, dodatek do ubrania, modny gadżet, powód, dla którego codziennie wykonujemy skłony tułowia, obiekt zazdrości innych, powód bólu i cierpienia, przedmiot nieznany ludziom pierwotnym.

N. realizujący to ćwiczenie musi pamiętać, że tytułowy tysiąc jest symbolem, ważne jednak, byśmy ćwiczenia nie przerywali zbyt wcześnie, gdyż tylko wtedy możemy doczekać się definicji najbardziej zaskakujących, opartych na atrybutach wyabstrahowanych w niezwykły sposób. Uzasadnienia mogą być irracjonalne – to nie szkodzi, byle nie były powierzchowne i banalne.
3. N. zapisuje wszystkie definicje na tablicy.
4. N. dzieli dzieci na grupy 3-4 osobowe. Każda z grup tworzy definicję innego przedmiotu. Dzieci zapisują tę definicję na kartkach papieru. (20 min)
5. N. prosi, by dzieci sprawdziły w ramach swoich grup, czy podczas tworzenia definicji nie pojawił się jakiś błąd ortograficzny. (5 min)
6. Dzieci odczytują swoją definicję, a pozostałe grupy mają zgadnąć, co to za przedmiot. (5 min)
7. Dzieci w grupach przepisują swoje definicje na komputerze. Każde dziecko ma przepisać jakąś definicję. (15 min)
8. Prosimy dzieci o wyszukanie zdjęcia opracowywanego obiektu. (10 min)
9. N. wspólnie z dziećmi zamieszcza opracowane definicje na klasowym blogu. N. załącza zdjęcia wybrane przez dzieci (10 min).

Warianty:

- w ramach narracji "W 80 dni dookoła świata": można zaproponować dzieciom następujące definicje: "Świat to..." lub "Ziemia to...";
- w ramach narracji "Historie rodzinne": można zaproponować dzieciom następujące definicje: "Rodzina to...", "Miłość to...";
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom następujące definicje: "Owoce to...", "Obiad to...", "Smak to...";
- w ramach narracji "Mistrzowskie rozgrywki": można zaproponować dzieciom następujące definicje: "Mistrz to...", "Mistrzyni to...", "Szczęście to...";
- kiedy już dzieci poznały przebieg zadania, N. wprowadzając w zadanie, może powiedzieć, że istnieją bardzo poważne definicje przedmiotów i przeczytać ze słownika jęz. polskiego definicję tego przedmiotu lub pojęcia, o którym dzieci będą mówić. A następnie N. wyjaśnia, że w zadaniu chodzi jednak o coś innego - poszukiwanie definicji nieoczywistych i kreatywnych;
- zadanie można skrócić i nie umieszczać wyników prac dzieci na klasowym blogu.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda definiowania pojęć

Techniki:
1000 definicji

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi definiować podstawowe pojęcia;
- dziecko potrafi wyróżniać poszczególne atrybuty w zadanych obiektach.

Tytuł zadania: GIMNASTYKA W STACJACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają sprawność fizyczną - uczą się balansować na ławeczce, przeskakiwać przez przeszkody. Jednocześnie rozwijają samodzielność i umiejętność pomagania innym.

Cele:
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności przyjmowania postaw wyjściowych i końcowych.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- ławeczka lub belka równoważna;
- materace;
- słupki i inne elementy do toru przeszkód;
- szarfy, woreczki z fasolą;
- rozpiska kolorów: http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_kolor%C3%B3w.

Przebieg:
1. N. wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel tego zadania (rozwinięcie sprawności fizycznej i poznanie nietypowych nazw kolorów). Następnie wyjaśnia, na czym będzie ono polegało: zadaniem każdego dziecka będzie najpierw przećwiczenie kilku stacji, a następnie w kolejności dzieci będą przechodziły wszystkie stacje. Po przejściu wszystkich stacji, każde dziecko otrzyma jedną nazwę koloru - zadanie polega na próbie odgadnięcia, z rodziny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

jakich kolorów pochodzi kolor, który ta nazwa opisuje (uwaga! nazwy będą dość trudne - nie chodzi o poprawność odpowiedzi, tylko radość ze zgadywania, co dana nazwa faktycznie oznacza) (5 minut na wyjaśnienie);

2. N. wraz z dziećmi prowadzi rozgrzewkę:
   - pajacyki (16);
   - skłony do przodu (16);
   - skrętoskłony (po 8 na nogę);
   - skip A;
   - skip C;
   - krążenia ramion do przodu i do tyłu. (4 minuty);
3. N. przedstawia dzieciom po kolei każdą stację. Przy każdej stacji dzieci wykonują ćwiczenie dwa razy pod okiem N.:
   - przejście równoważne po ławeczce lub belce równoważnej;
   - w zwisie na drabinkach przodem wahadłowe ruchy nóg;
   - seria skoków przez skakankę;
   - pokonywanie torów przeszkód (niskich i wysokich) w biegu;
   - skoki ze zwiększonej odległości z rozbiegu na wprost 15 minut);
4. N. dzieli dzieci na 5 grup. Każda grupa staje przy jednej stacji. Przez kolejne 3 minuty dzieci wykonują ćwiczenie z danej stacji, następnie na znak N. przechodzą do kolejnej. W ten sposób dzieci samodzielnie powtarzają ćwiczenia ze wszystkich 5 stacji. N. zwraca im uwagę na zasady bezpieczeństwa. Dzieci powinny sobie pomagać wykonując ćwiczenia, jeśli jest to potrzebne (15 minut);
5. Na zakończenie N. wraz z dziećmi wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające. Dzieci próbują przypisać kolory poszczególnym grupom kolorystycznym (czerwień, żółcień, zieleń, błękit) (10 minut).

Warianty:

Inne ćwiczenia, które mogą być zaproponowane w ramach stacji (wraz z zaawansowaniem uczniów i uczennic):

- przejście z przekraczaniem luki między dwiema ławkami ;
- przejście po ławeczce z jednoczesnym przekładaniem przyboru leżącego na podłożu z jednej strony na drugą (szafa, woreczek, krążek itp.) ;
- przejście po ławeczce z odbijaniem piłki od podłogi i chwytem ;
- przejście po ławeczce przodem i bokiem z półobrotami ;
- przejście po ławeczce z przekraczaniem laski trzymanej oburącz za końce
- w zwisie dosiężnym podkurczanie nóg i prostowanie ;
- zwis przewrotny na poręczach (drążku) przodem i tyłem ;
- przewrót w przód na materacu w marszu;
- przewrót zawrotny przez skośnie ustawioną ławeczkę ;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- wyskok na przyrząd z rozbiegu na wprost i skośnego;
- wyskok na skrzynię (wysokość dostosowujemy do możliwości dzieci) do klęku, ze wsparciem rąk o przyrząd , zeskok do półprzysiadu lub przysiadu podpartego;
- wyskok kuczny na skrzynię (wysokość jak wyżej) zeskok w głąb na miękkie podłoże.

W narracjach poza narracją "Poszukując zaginionych barw" należy ominąć element dotyczący nazywania kolorów.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.7.1 : dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie

76 - Początek narracji "Osadnicy z Nowego Świata" - 76 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: BURZA PYTAŃ II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Burza pytań polega na organizowaniu krótkich sesji poświęconych nieskrępowanemu zadawaniu pytań przez dzieci na określony temat w celu wzbudzenia ciekawości nowym tematem. Burza pytań jest analogicznym rozwiązaniem do burzy mózgów.

Cele:
- wzbudzenie zainteresowania i ciekawości dowolnym tematem;
- przełamywanie sztywnych nastawień wobec tematu;
- rozwijanie umiejętności zadawania pytań.

Potrzebne materiały:
- materiał związany z tematem lekcji ("na żywo" lub w formie prezentacji, zdjęcia itp.).

Przebieg:
Zadanie może być przeprowadzone przed wprowadzeniem nowego tematu.
Podstawowe zasady:
- im więcej pytań, tym lepiej (ilość rodzi jakość); nie wolno krytykować innych uczestników ani dopytywać, dlaczego ktoś zadał jakieś pytanie (co może być zinterpretowane jako wyrażona nie wprost krytyka);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dobrze jest inspirować się pytaniami zgłoszonymi przez uczestników;
- im bardziej niezwykłe i nieoczekiwane pytanie, tym lepiej.

1. N. pokazujedzieciom przedmiot związany z nowo wprowadzanym tematem (na żywo lub w formie zdjęć,prezentacji) i/lub mówi dzieciom „hasło przedmiotowe" związane z narracją i zapisuje je na tablicy (3 minuty);
2. N.prosi dzieci, żeby zastanowiły się, czego chciałyby się dowiedzieć na tematprezentowanego obiektu i zgłosiły swoje pytania, zaznacza przy tym jakie są zasady "burzy pytań" (2 minuty);
3. N. zapisuje wszystkiepytania dzieci na tablicy. Zachęca wszystkich uczniów i uczennice do udziału w zadaniu. N. na koniec możedopisać własne pytania (10 minut);
4. Uwaga! N. w trakcie trwanianarracji lub danego tematu powinien spróbować odpowiedzieć na wszystkie przedstawione przez dzieci pytania lub wspólnie z dziećmi poszukać na nie odpowiedzi (wprzeciwnym wypadku ćwiczenie to stanie się demotywatorem dla dzieci). Natomiast nie musi udzielić odpowiedzi od razu. Może pytania np. wywiesić na tablicy i z czasem zdejmować, kiedy pojawią się odpowiedzi.

Warianty:

- zadanie można wprowadzić w trakcie trwania narracji, tematu.
- dzieci mają już wtedy pewną wiedzę na dany temat, a burza pytań może prowadzić do znacznego jej pogłębienia. Zadanie można wykonywać w ramach wszystkich przedmiotów.
- **proponowane tematy:**
  - muzyka (dzień 77 I semestr klasa III);
  - kolory lub obrazy (dzień 2 II semestr klasa III);
  - naukowcy lub eksperymenty (dzień 16 II semestr klasa III);
  - średniowiecze (dzień 31 II semestr klasa III);
  - odkrywcy lub kontynenty (dzień 76 II semestr klasa III).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Burza pytań

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej

Tytuł zadania: MUZYCZNE STACJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci odwiedzają stacje, na których wykonują ćwiczenia rozwijające zdolności muzyczne i utrwalające wiedzę muzyczną.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- utrwalenie zdobytej wiedzy o notacji muzycznej;
- zapoznanie z pojęciem akordu;
- ćwiczenie rozpoznawania wysokości dźwięku;
- rozwijanie zdolności muzycznej improwizacji.

Potrzebne materiały:

- instrumenty muzyczne;
- instrument muzyczny klawiszowy;
- komputery z dostępem do internetu;
- kartki i przybory do pisania.

Przebieg:

1. Dzieci dostają po kartce, którą podpisują "Moja Muzyka" oraz swoim imieniem.
2. Każde dziecko z klasy ma za zadanie odwiedzić stacje (łącznie 50 minut):

- Instrumenty klawiszowe, przy których dzieci ćwiczą akordy. Akord rozumiany jako jednoczesne użycie co najmniej trzech dźwięków. Każde z dzieci ma za zadanie wybrać (stworzyć) akord, który najbardziej mu się podoba i zapisać go dla siebie.
- Komputery z wykorzystaniem ćwiczeń ze strony: http://www.gimnastykasluchu.pl/pl/ksztalcenie-sluchu-cwiczenia/dzwieki/pamiec-muzyczna. Każde z dzieci ma za zadanie wypróbować co najmniej dwa ćwiczenia i wybrać to, które mu się podobało najbardziej. Zapisuje link do niego na kartce.
- Komputery z dostępem do programu Nutkator (http://mcv.mulabs.org/app/nutki/). Zadaniem dzieci jest wykonanie co najmniej 10 zadań z programu. Każde z dzieci zapisuje jedną z sekwencji nutek, którą zadał mu program.
- Instrumenty melodyjne - dziecko ma za zadanie zagrać sekwencję, którą zapisało przy Nutkatorze i dodać kolejne kilka nut, aby powstała krótka melodyjka. Dzieci dopisują nuty na kartce.
- Instrumenty perkusyjne - dziecko ma za zadanie zagrać sekwencję, którą zapisało przy Nutkatorze i dodać kolejne kilka nut, aby powstała krótka melodyjka. Dzieci dopisują nuty na kartce. Może to być ta sama lub inna melodia, niż ta stworzona przy instrumentach melodyjnych.
- Miejsce z przyborami do pisania, przy którym dzieci ozdabiają swoje kartki symbolami notacji muzycznych - kluczami, pauzami, nutami itd.
- Wypełnione kartki są nagrodą za wykonanie zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Plastyka
Muzyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda stacji

Tryby pracy:
Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)
Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Tytuł zadania: ĆWICZYMY BIEGANIE

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają umiejętność biegania, jednocześnie bijąc własne rekordy.

Cele:
- rozwijanie umiejętność biegania na czas;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna lub boisko szkolne;
- stopery (mogą być tradycyjne, ale także np. w komórce);
- odtwarzacz muzyki.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że na tych zajęciach dzieci będą rozwijały umiejętność biegania (tak żeby stać się szybkim jak strzała!). Włącza muzykę i razem z dziećmi wykonuje rozgrzewkę. Rozgrzewka ma charakter biegowo-gimnastyczny. Zaczyna się od truchtu w różnych kierunkach (przez połowę piosenki, min. 2 minuty), następnie kilka ćwiczeń kończyn górnych, ponowny trucht w różnych kierunkach (kolejne 2 minuty) oraz ćwiczenia kończyn dolnych. Na koniec ćwiczenia pobudzające: podskoki z ruchami ramion, wieloskok, podskoki i rzuty piłką do osoby w parze) (15 minut);
2. Następnie N. dzieli dzieci na kilka grup (w zależności od tego, ile jest dostępnych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

stoperów). Prezentuje dzieciom, w jaki sposób mierzy się czas stoperem (7 minut);

3. N. wyznacza każdej grupie obszar, w którym biegają i odległość, którą muszą przebiec (powinno to być ok. 40 m, może to być bieganie kilku okrążeń). Dzieci w grupach mierzą sobie nawzajem czas i go zapisują. N. zwraca uwagę, że zadaniem dzieci jest poprawienie ich własnych wyników (nie chodzi o rywalizację z innymi). N. mówi, że dzieci mają na to 20 minut (25 minut);
4. N. wykonuje z dziećmi ćwiczenia rozluźniające i relaksujące. Ćwiczy z dziećmi uspokajanie oddechu (5 minut).

Warianty:

- warto dopasować zajęcia do realizowanej narracji, np. w narracji filmowej można powiedzieć dzieciom, że każdy aktor musi szybko biegać na wszelki wypadek, gdyby musiał odtwarzać w filmie scenę pościgu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: DZIENNIK HODOWLI FASOLI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
W ramach narracji "Osadnicy z Nowego Świata" dzieci na początku przygotowują uprawę fasoli, a na koniec narracji sprawdzają efekty swojej hodowli.

Cele:
- rozwój umiejętności przeprowadzania prostych obserwacji przyrodniczych;
- kształtowanie umiejętności budowania twierdzeń przyczynowo-skutkowych na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego;
- rozwój umiejętności analizowania danych z obserwacji przyrodniczej.

Potrzebne materiały:
Dla każdego dziecka:
- 3 nasiona fasoli (najlepiej "Jaś");
- słoik 0,25 l;
- miseczka (będzie służyć jako podstawka pod słoik);
- gaza;
- gumka recepturka;
- nożyczki;
- karta Dziennika Hodowcy Fasoli (załącznik).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. Na początku N. wprowadza w narrację "Osadników z Nowego Świata". Może zapytać dzieci, czego - jako osadnicy, którzy przybyli w nowe miejsce - potrzebują, by przeżyć. Dzieci mogą wymienić tutaj wiele rzeczy. Wśród nich powinno znaleźć się pożywienie. N. zapowiada, że dziś dzieci rozpoczną uprawę fasoli, by wprawić się w hodowanie roślin - niezbędną dla osadników umiejętność.
2. Przygotowanie uprawy:

Dwukrotnie składamy gazę. Naciągamy ją na słoik i przymocowujemy gumką. Potem wciskamy gazę do środka słoika, w taki sposób, aby powstało zagłębienie. Umieszczamy w nim nasiona. Nadmiar gazy obcinamy. Do środka słoika wlewamy wodę, w taki sposób, aby nasiona wciąż miały wilgoć. Słoik ustawiamy na miseczce. (30 minut)

Dzieci powinny codziennie dolewać wodę do słoików, przynajmniej do czasu, aż fasola się ukorzeni.

Podczas powtórzenia: w Dzienniku Hodowcy Fasoli, dzieci po kilku dniach zapisują stan rośliny (prowadzą obserwację). Mogą także wykonać mały szkic lub zrobić zdjęcie, aby zapamiętać, jak roślina wyglądała w trakcie hodowli.

Zakończenie eksperymentu:

Po około 15 dniach hodowla dobiega końca. Każde dziecko powinno wówczas zmierzyć wyhodowaną przez siebie roślinę. Może to być np. długość pędów, korzeni, wielkość liści. Dzieci mogą porównać rośliny hodowane w różnych częściach sali. Czy jest jakaś zależność? Czy lepiej rosły rośliny, które miały więcej słońca, a może te które stały w cieplejszym miejscu? N. może pokazać dzieciom zdjęcia z całego eksperymentu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Lista załączników:
Dziennik Hodowcy Fasolki.doc

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tak
Ile razy: 18

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w danym zakresie, jednocześnie biją własne rekordy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwijanie świadomości upływu czasu u uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności praktycznego korzystania z zegara u uczniów i uczennic;
- rozwijanie świadomości co do własnej wiedzy oraz umiejętności oceniania własnych postępów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały załączone do zadania (odpowiednio do opracowywanego materiału) - po jednym dla każdego dziecka;
- liczmany, patyczki itp;
- kartki i ołówki;
- zegar na ścianie.

Załączniki do zadania dla klasy 2.:

- dodawanie do 10 (3 składniki) (dzień 6 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 10 (dzień 18 semestr I);
- dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy (dzień 26 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 20 (dzień 39 semestr I);
- dodawanie do 20 z przekroczeniem progu (dzień 86 semestr I);
- mnożenie razy 4 (dzień 6 semestr II);
- działania do 25 (dzień 32 semestr II);
- dodawanie do 40 (dzień 47 semestr II).

Załączniki do zadania dla klasy 3.:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu (dzień 10 semestr 1.);
- dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe (dzień 24 semestr 1.);
- łączenie dodawania i mnożenia (dzień 5 semestr 2.);
- mnożenie i dzielenie 6 (dzień 27 semestr 2.);
- mnożenie razy 8 i rozdzielność mnożenia względem dodawania (dzień 39 semestr 2.);
- dzielenie przez 8 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 41 semestr 2.);
- dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 48 semestr 2.);
- mnożenie do 100 (dzień 60 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki) (dzień 76 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu) (dzień 79 semestr 2.).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem.
2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkakrotnie w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);
3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połową odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, jak długo trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej działań. Po jego upływie, same sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);
4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)
5. N. wraz z dziećmi poświęca czas na wykonanie kolejnych działań - umożliwia dzieciom przećwiczenie swoich umiejętności (10 minut).

Warianty:

- wraz ze wzrostem trudności zadań N. może zwiększyć czas, który dzieci mają na wykonanie działań w pkt. 3 - z 1 minuty do 5, a w trzeciej klasie do 10 minut.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem

Lista załączników:
dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie i odejmowanie do 10 zadania.pdf
mnożenie razy 4.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki).pdf
dodawanie do 40.pdf
dzielenie przez 8 i rodzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie do 20 z przekroczeniem progu.pdf
mnożenie i dzielenie 6.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu).pdf
dodawanie i odejmowanie do 20 bez przekraczania progu.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu.pdf
mnożenie razy 8 i rozdzielność mnozenia względem dodawania.pdf
mnożenie do 100.pdf
dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy.pdf
dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

77 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: PRZYSZEDŁ LIST!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci otrzymują list. Ich zadaniem jest go przeczytać oraz zredagować odpowiedź.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności czytania z zrozumieniem;
- zapoznanie się z techniką tworzenia listów;
- ćwiczenie umiejętności pisania listów.

Potrzebne materiały:

- list lub wiadomość e-mail;
- Załączniki:
  - "Apsik Ziemianie!" - klasa II (16 dzień, I semestr);
  - "Pisarz Skrybaciusz" - klasa III
  - "Rozbitek Lucjusz Kierunkiewicz" - klasa III
- komputery (w wariancie z pisaniem e-maili).

Przebieg:

1. Dzieci dostają list od osoby związanej z narracją(rozbitek, naukowiec, szef agentów, wróżka, Dyrektor szkoły dla Czarodziejów,itp.). Listy mogą być różne stylem (a nawet warto, aby były) i przesłane różną metodą(tradycyjnie lub e-mailem). Uczniowie i uczennice czytają list indywidualnie lub jedna z osób czyta go na forum klasy (5 minut);
2. N. rozpoczyna krótką dyskusję na temat informacji zawartej w treści listu (5 minut);
3. Dzieci odpisują na list, zachowując formę odpowiednią dla listów i adresata (25 minut);
4. Chętne osoby mogą przeczytać swoje wersje listu (10 minut).

Warianty:

- Narracja "Niekończąca się opowieść": dzieci mogą wybrać autora lub autorkę książek, które znają (np. lektury szkolnej, którą czytały) i napisać list. (np. zawierający pytania, dotyczące bohaterów, uwagi, propozycje kontynuacji przygód, przemyślenia itp.) List po

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zredagowaniu można zaadresować i wysłać pocztą.

- Narracja "Było sobie życie": w ramach rozpoczęcia narracji, dzieci otrzymują list od ufoludka (załącznik "Apsik Ziemianie.doc"). Po przeczytaniu listu a przed zredagowaniem odpowiedzi, N. wraz z dziećmi dyskutuje na zadane na końcu listu przez kosmitę pytania.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

Lista załączników:
Pisarz Skrybaciusz (klasa III).docx
Rozbitek Lucjusz Kierunkiewicz (klasa III).docx

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Apsik Ziemianie (klasa II).doc

Tytuł zadania: NASZ KODEKS II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice tworzą własne kodeksy praw i obowiązków oraz zasad, które obowiązują w danej grupie społecznej. Zwracają uwagę na funkcjonowania różnych zasad w różnych miejscach i grupach.

Cele:
- doskonalenie umiejętności współpracy w dużej grupie;
- rozwój wiedzy o znaczeniu praw i obowiązków;
- znajomość praw, jakie obowiązują w różnych grupach społecznych;
- świadomość konsekwencji za złamanie zasad;
- rozwój poczucia odpowiedzialności za swoje decyzje i czyny.

Potrzebne materiały:
- duża kartka;
- kolorowe mazaki;
- kolorowe długopisy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zajęć: "Dzisiaj porozmawiamy o tym, jakie obowiązki, prawa i zasady będą nas obowiązywać w czasie naszej narracji. Określicie swój własny kodeks i to, jakie chcecie mieć w nim zapisy." N. w zależności od narracji w jakiej wprowadza Kodeks może we wstępie zaznaczyć typ tej narracji, np. "Każdy prawdziwy pirat przestrzega starego pirackiego kodeksu. Jeśli go złamie, musi stanąć przed Królem Piratów i pirackim trybunałem wielkich mórz", "Superbohaterzy i superbohaterki przestrzegają własnych praw i wypełniają swoje obowiązki, zawsze pamiętają też o zasadach, gdyż bez nich mogłyby stracić swoje moce". (2 min)
2. N. zaprasza dzieci do zajęcia miejsc w kole. Obok powieszona zostaje na tablicy lub położona na środku w kole duża kartka. N. zaprasza dzieci do rozmowy o obowiązkach, jakie chcą, aby były zapisane w Kodeksie. O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji, czy chcą je zapisać. (10 min)
3. Po zakończeniu pracy nad obowiązkami N., zaprasza uczniów i uczennice do pracy nad ustaleniem praw, jakie będą w Kodeksie. O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji, czy chcą czy też nie dany zapis wprowadzić. (10 min)
4. Kiedy prawa zostają zapisane N. prosi dzieci, aby ustaliły zasady, jakie będą obowiązywać w czasie obowiązywania Kodeksu (czas trwania danej narracji). O zgłaszanych propozycjach dzieci rozmawiają i wspólnie dochodzą do decyzji czy chcą czy też nie dany zapis wprowadzić. (10 min)
5. N. lub dzieci odczytują zapisane ustalenia. Jeśli dzieci czytają, można poprosić, aby każde dziecko przeczytało po jednym zapisie z Kodeksu. Po odczytaniu N. pyta dzieci, czy ze wszystkimi rzeczami się zgadzają. Jeśli nikt nie ma uwag, Kodeks zostaje przyjęty przez np. podniesienie ręki przez wszystkie osoby lub wydanie okrzyku "My Piraci i Piratki przyjmujemy Kodeks". (10 min)
6. Dzieci składają kodeks: na jednym brzegu robią dziurki i wkładają go do segregatora Kodeksów klasy, który zostaje założony podczas pierwszej realizacji tego zadania. N. dziękuje dzieciom za zajęcia i prosi o informację, jak im się dziś pracowało, co z zajęć najbardziej utkwiło im w pamięci, czego nowego się dowiedziały. (3 min)

Warianty:

- w ramach narracji "Mali odkrywcy" dzieci tworzą Kodeks Odkrywców. Niech dzieci zastanowią się, jakie są cechy dobrego odkrywcy. Wówczas warto omówić z dziećmi kwestie dzielenia się wiedzą i odkryciami, przypisywania sobie osiągnięć innych osób itp. W kodeksie warto podkreślić znaczenie współpracy przy dokonywaniu odkryć i przy nauce oraz pomocy tym, którzy sobie radzą słabiej;
- w ramach narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru" dzieci tworzą Kodeks Bywalców

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Teatru. W tym miejscu N. zwraca uwagę na zasady dobrego wychowania i zachowanie w teatrze - zarówno podczas przedstawienia, jak i w przerwach;

- w ramach narracji "Zimowa olimpiada" dzieci wykonują kodeks sportowców. Można wtedy wypisać, jakie cechy powinny charakteryzować dobrego sportowca. Warto też wówczas zwrócić uwagę na zasady fair play:
  - reguła świadomej rezygnacji z szansy nieuczciwego zwycięstwa, również w sytuacji, gdy jest ona niezauważalna dla przeciwnika i sędziów,
  - reguła dobrowolnego podporządkowania się obowiązującym w obrębie danej dyscypliny przepisom i tradycjom,
  - reguła szacunku dla przeciwnika i okazywania go za pomocą zwyczajowych form tworzących swoistą etykietę sportową jak pohamowanie i nie wyrażanie niezadowolenia z przegranej (podanie przeciwnikowi ręki po walce).
- w ramach narracji "Noc w muzeum" dzieci tworzą Kodeks Zachowania w Muzeum. Jest to dobra okazja do przygotowania dzieci do wycieczki do muzeum;
- w ramach narracji "Superbohaterowie i superbohaterki" dzieci tworzą Kodeks Superbohaterski - szczególną uwagę zwracają na wspieranie osób słabszych oraz zachowanie wobec osób potrzebujących pomocy. Jest dobra okazja do przypomnienia dzieciom właściwych zachowań w przestrzeni publicznej (np. ustępowanie miejsca osobom starszym i chorym w komunikacji miejskiej). Jaki zdaniem dzieci powinien być prawdziwy superbohater?;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos" dzieci tworzą Kodeks Zdobywców Kosmosu. Jest to okazja, żeby omówić z dziećmi kwestie związane z życiem na Ziemi (dbanie o środowisko naturalne, o zachowanie miejsca, w którym mogą żyć przyszłe pokolenia), jak i bardziej abstrakcyjnych kwestii np. czy Księżyc lub planety istniejące w naszym Układzie Słonecznym mogą być czyjąś własnością. Czy, jeśli dzieci "zdobędą kosmos", podzielą się nim z innymi?
- w ramach narracji "Na zamku" dzieci wraz z N. omawiają kwestię Kodeksu rycerskiego. Jakimi cechami powinien się charakteryzować rycerz? Przy okazji omówione zostają najważniejsze frazeologizmy o tematyce rycerskiej: "błędny rycerz", "czyn rycerski", "rycerz na białym koniu", "walka z wiatrakami", "rycerski honor", "podnieść rękawicę", "kruszyć o coś kopie", "stawać w szranki", "walczyć z podniesioną przyłbicą", "rycerz bez skazy i zmazy".

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Tytuł zadania: NASZ SYMBOL II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest stworzenie symbolu klasy lub grupy dla danej narracji lub ścieżki.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- ćwiczenie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru A4;
- przybory do malowania, rysowania.

Przebieg:

1. Dzieci wraz z N. przeprowadzają burzę mózgów na temat tego, co mogłoby być ich symbolem w danej narracji lub ścieżce. N. zadaje dzieciom pytanie: z czym kojarzy im się dana narracja? czy oglądają serial, czytają książkę, w której występują osoby z nią związane? Z jakimi przedmiotami się stykają? itp. N. zapisuje na tablicy odpowiedzi klasy w formie haseł (10 minut);
2. N. informuje dzieci o ich zadaniu: stworzeniu symbolu narracji bazując na cechach i przedmiotach, które zostały wypisane na tablicy. Dzieci wykonują symbol na dużej kartce lub każde z nich tworzy go na zwykłych kartkach A4 według przyjętego projektu (10 minut);
3. Każde z dzieci przerysowuje symbol do swojego zeszytu (na swoją teczkę lub kartkę). Osoby chętne mogą zaprezentować swoje symbole, oraz je opisać na forum klasy. (5 minut);
4. Duży symbol zostaje powieszony w klasie na czas trwania narracji (5 minut).

Warianty:

- W narracji "Naukowcy i naukowczynie", dzieci mogą wykonać najpierw prosty

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

eksperyment, np. z balonem i elektrycznością statyczną.

- W narracji "Osadnicy" dzieci mogą najpierw spakować plecak osadnika, tj. zastanowić się i zapisać lub narysować, co byłby im potrzebne, gdyby musieli natychmiast wyjechać i założyć osadę np. na bezludnej wyspie.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne

Tytuł zadania: JEDNOŚCI, DZIESIĄTKI, SETKI - WIZYTA W MUZEUM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci grając w grę matematyczną poznają sposób zapisu w systemie dziesiętnym. Jednocześnie rozwijają wiedzę na temat budynków użyteczności publicznej.

Cele:
- zapoznanie z najważniejszymi elementami systemu dziesiętnego;
- rozwijanie wiedzy na tematy lokalne.

Potrzebne materiały:
- plansza do gry;
- liczby do losowania (0-9, po serii dla każdej grupy).

Załącznik do zadania:
- Jedności, dziesiątki, setki plansza do gry.

Przebieg:
1. N. dzieli dzieci na grupy 4 - 5-osobowe. Następnie rozdaje plansze oraz kartki z cyferkami do losowania (5 minut);
2. N. omawia z dziećmi plansze, które mają przed sobą. Dzieci na pewno wiedzą, co się dzieje w budynku szkoły, ale czy wiedzą, do czego służy urząd gminy? Czy wiedzą, co znajdą w muzeum? Czy dzieci były we wszystkich tych miejscach? (10 minut);
3. Na turę (tydzień) każdego dziecka składa się wylosowanie trzech cyfr: po kolei odpowiadające budynkowi szkoły (jedności), urzędu gminy (dziesiątki) i muzeum (setki). Następnie dziecko wpisuje w odpowiednią kratkę wylosowaną cyfrę. Cała cyfra obrazuje, ilu mieszkańców w sumie odwiedziło wszystkie budynki użyteczności publicznej. Dzieci porównują, u którego dziecka było najwięcej osób danym tygodniu i zaznaczają, czyje miasto cieszyło się największym zainteresowaniem. Zadanie powtarzają 10 razy. Wygrywa dziecko, którego budynku w ciągu 10 tygodni (tur) były najczęściej odwiedzane (30 minut).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Społ-III.6.2 : dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka

Lista załączników:
Jedności, dziesiątki, setki plansza do gry.pdf

78 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 205 min

Tytuł zadania: POSZUKIWANIE SKARBÓW PRZYRODY III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:45:00

Streszczenie:
Dzieci wraz z N. udają się do pobliskiego lasu, parku lub na łąkę, gdzie poszukują różnych skarbów przyrody.

Cele:
- poszerzenie wiedzy na temat roślinności składającej się na dany ekosystem;
- rozwijanie umiejętności organizacji pracy.

Potrzebne materiały:
- pojemniki lub woreczki na zbierane przez dzieci skarby;
- klej, nożyczki;
- według uznania: nitka, sznurek, farby, kredki;
- aparat fotograficzny lub telefon komórkowy z opcją robienia zdjęć;
- encyklopedia roślin;
- internet;
- kartki A2 lub A3.

Przebieg:
1. N. wraz z dziećmi udaje się pod pobliskiego parku (20 minut);
2. N. dzieli dzieci na trzy grupy: runo, podszyt i drzewa wysokie. N. wyjaśnia dzieciom krótko, jakie rośliny przynależą do tych kategorii. Zadaniem każdej z grup jest znalezienie 10 okazów (fragmentów roślin lub całych roślin) przypisanych do ich grupy. Dzieci zbierają je do pojemniczków lub woreczków. N. zwraca przy tym dzieciom uwagę na zagrożenia związane z trującymi roślinami i grzybami oraz kąsającymi owadami (30

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

minut);
3. Po wykonaniu wszystkich zadań zleconych przez N. wszyscy wracają do klasy (20 minut);
4. Następnie dzieci w grupach, wraz ze wsparciem N. jak i encyklopedii oraz internetu tworzą plansze, na których oznaczają swoją grupę i podpisują znalezione okazy. (30 minut);
5. Prezentacja / oglądanie prac - dzieci stawiają swoje prace w widocznym miejscu, a następnie wszyscy chodzą i oglądają prace kolegów i koleżanek. Przy okazji dzieci mogą pytać siebie nawzajem oraz N., czym są znalezione skarby oraz podzielić się wrażeniami z wycieczki (15 minut).
6. Na zakończenie N. robi zdjęcie stworzonych instalacji - przyda się ono, kiedy dzieci będą powtarzały zadanie w innej porze roku.

Warianty:

- w ramach powtórzenia przebieg można zmodyfikować o inną okolicę, np. wycieczkę do parku zamiast do lasu oraz dodanie porównania ze skarbami zebranymi wcześniej (uwiecznionymi na zdjęciu).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Matematyka
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)
Int-Przy-III.12.3 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-WF-III.7.2 : dziecko zna zasady poruszania się po drogach

Tytuł zadania: JEDNOŚCI, DZIESIĄTKI, SETKI - WIZYTA W MUZEUM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci grając w grę matematyczną poznają sposób zapisu w systemie dziesiętnym. Jednocześnie rozwijają wiedzę na temat budynków użyteczności publicznej.

Cele:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- zapoznanie z najważniejszymi elementami systemu dziesiętnego;
- rozwijanie wiedzy na tematy lokalne.

Potrzebne materiały:

- plansza do gry;
- liczby do losowania (0-9, po serii dla każdej grupy).

Załącznik do zadania:

- Jedności, dziesiątki, setki plansza do gry.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 4 - 5-osobowe. Następnie rozdaje plansze oraz kartki z cyferkami do losowania (5 minut);
2. N. omawia z dziećmi plansze, które mają przed sobą. Dzieci na pewno wiedzą, co się dzieje w budynku szkoły, ale czy wiedzą, do czego służy urząd gminy? Czy wiedzą, co znajdą w muzeum? Czy dzieci były we wszystkich tych miejscach? (10 minut);
3. Na turę (tydzień) każdego dziecka składa się wylosowanie trzech cyfr: po kolei odpowiadające budynkowi szkoły (jedności), urzędu gminy (dziesiątki) i muzeum (setki). Następnie dziecko wpisuje w odpowiednią kratkę wylosowaną cyfrę. Cała cyfra obrazuje, ilu mieszkańców w sumie odwiedziło wszystkie budynki użyteczności publicznej. Dzieci porównują, u którego dziecka było najwięcej osób danym tygodniu i zaznaczają, czyje miasto cieszyło się największym zainteresowaniem. Zadanie powtarzają 10 razy. Wygrywa dziecko, którego budynku w ciągu 10 tygodni (tur) były najczęściej odwiedzane (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Społ-III.6.2 : dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka

Lista załączników:
Jedności, dziesiątki, setki plansza do gry.pdf

79 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: DEBATA OKSFORDZKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:30:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest przeprowadzenie debaty oksfordzkiej na wybrany temat.

Cele:

- rozwijanie umiejętności przekazywania informacji;
- doskonalenie umiejętności argumentacji;
- rozwijanie odwagi oraz umiejętności przemawiania do grupy.

Potrzebne materiały:

- karty z tezami oraz antytezami na dany temat;
- zielone karty dla widowni.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom zadanie na dzisiejsze zajęcia. N. wspólnie z dziećmi wprowadza lub powtarza wiadomości o zasadach debaty oksfordzkiej: "Jakie są zasady debaty oksfordzkiej? Jakie role możemy pełnić w czasie debaty? Co to jest argument? Co to jest teza?". N. wyjaśnia powyższe zagadnienia lub zadaje pytania (w przypadku grup, które już wcześniej debatowały), a dzieci proponują odpowiedzi, które notujemy na tablicy. N. zachęca do wymiany wiedzy. (15 min)
2. N. przedstawia temat debaty. Rozmawia z dziećmi na określony temat i odpowiada na ich ewentualne pytania dotyczące tematu. N. dba o to, aby uczniowie i uczennice zrozumieli temat. (5 min)
3. N. losuje lub wybiera dwie grupy dzieci (od 2 do 4 osób), które pełniły będą rolę ekspertów. Reszta klasy będzie pełniła rolę widowni. N. wybiera także marszałka debaty, a sam pełni rolę sekretarza debaty i zapisuje argumenty oraz głosy widowni na tablicy lub flipchart'cie (5 min)
4. Dzieci przestawiają ławki w taki sposób, aby dwie grupy siedziały naprzeciwko reszty klasy (3 min);
5. N.jednej grupie rozdaje karty z tezami, a drugiej z antytezami. Dzieci najpierw zapoznają się z treścią tych kart. Zespoły otrzymują czas na przedyskutowanie ze sobą otrzymanych materiałów. W tym czasie N. rozmawia z widownią o tym, po co przeprowadza się debaty lub na inny wybrany przez siebie temat (10 min);
6. Rozpoczyna się debata. Marszałek debaty krótko wprowadza obie grupy. Głos jest udzielany na przemian poszczególnym stronom. Zaczyna strona broniąca tezy. Głosu strona udziela Marszałek debaty. (20 min)
7. Widownia może zabrać głos, jeśli poszczególnym chętnym osobom do zabrania głosu

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

udzieli go Marszałek Debaty. Dzieci w tym celu otrzymują np. zielone karty, które mogą podnieść, aby pokazać Marszałkowi, że chcą zabrać głos. (10 min)

8. Marszałek zaprasza po jednym przedstawicielu każdej z debatujących stron do podsumowania swojego stanowiska i debaty. (7 min)
9. Marszałek zaprasza widownię do głosowania - głosowanie może odbyć się poprzez podniesienie ręki lub poprzez stanięcie dzieci po tej stronie klasy po której siedzi grupa z którą dzieci się zgadzają. Sekretarz debaty liczy głosy i wynik zapisuje na tablicy. (3 min)
10. Marszałek podaje oficjalnie wynik debaty. Debatujące zespoły dziękują sobie nawzajem poprzez uściśnięcie ręki. N. dziękuje całej klasie za udział w debacie. N. podsumowuje debatę i jej wynik. Pyta dzieci:
    - jakie emocje pojawiały się w czasie zadania,
    - z czym miały problem,
    - jaka wiedza im się przydała,
    - czego nowego się dowiedziały. (10 min)

Warianty:

- w ramach narracji "W świecie filmu": "Oglądanie telewizji". Jako element podsumowujący narrację filmową: "Wpływ filmu na moje opinie".
- w narracji "Baśniowe królestwa": "Czy król (władza) jest potrzebny?"
- w narracji "Poszukując zaginionych barw": "Kiedy obraz staje się dziełem sztuki?"
- w narracji "Osadnicy z Nowego Świata": "Czy podróże kształcą?"
- Przykładowe tematy debat: "Sprzątanie pokoju", "Czytanie książek", "Jedzenie słodyczy".

Potencjalne problemy:

- Należy pamiętać, że zabronione są argumenty ad personam. Warto uczulić dzieci, aby nie wyśmiewały i nie obrażały się nawzajem.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Etyka

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Techniki:
Dyskusja (debata) oksfordzka

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Lista załączników:
Debata oksfordzka.pdf

Tytuł zadania: BIEG Z KOMPASEM

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą bieganie oraz uczą się posługiwać kompasem.

Cele:

- rozwijanie umiejętności biegania;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wysiłku fizycznego;
- kształtowanie umiejętności korzystania z kompasu;
- rozwijanie orientacji przestrzennej.

Potrzebne materiały:

- kompasy - kilka sztuk, dla każdej grupy po 1.
- stopery - po 1 dla każdej grupy;
- boisko szkolne lub park.

Przebieg:

1. N. pyta się dzieci, czy wiedzą, co to jest kompas i do czego służy.

N. wyjaśnia znaczenie kompasu i pokazuje dzieciom, jak się nim posługiwać.

N. rozdaje kompasy dzieciom i prosi, żeby w parach spojrzały i na podstawie kompasu ustaliły gdzie jest północ, południe, wschód, zachód.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

N. prosi, żeby spojrzały w kierunku słońca (N. zwraca przy ym uwagę na zasady bezpieczeństwa oraz na to, że bezpośrednie patrzenie na słońce może spowodować zniszczenie wzroku). N. podaje przykład, że jeśli jest 12 w południe i skierujemy w tą stronę kompas słońce powinno być w miejscu, które pokazuje kompas.
N. zmienia miejsce dzieci (przechodzą kilkanaście kroków i ustawiają się w innym położeniu do stron świata niż poprzednio), znów prosi dzieci o zorientowanie się i pokazanie na podstawie kompasu gdzie jest północ, południe, wschód, zachód.
2. Rozgrzewka (20 min):
Ćw. ramion / Postawa swobodna, tułów lekko pochylony doprzodu. W miejscu praca ramion do przodu i do tyłu.
Ćw. ramion i nóg / W marszu i czasem lekkim biegu (dookoła boiska, parku) –krążenie ramion do przodu i do tyłu. N. wykonuje ćwiczenie z dziećmi, zwłaszcza kiedy dzieci wykonuje je pierwszy raz.
Ćw. nóg / Marsz z wysokim unoszeniem kolan stopniowo przechodząc do biegu.
Ćw. tułowia / Postawa rozkroczna – wykonujemy skłon wprzód z dotknięciem do kolan, stopy – wyprost.
Ćw. szyi / Krążenie głowy w lewą i prawą stronę.
Ćw. tułowia / Ręce na barkach – wykonujemy skłony w lewą i prawą stronę z pogłębieniem (dotknięcie łokciem poniżej biodra).
Zabawa skoczna „Walka kogutów".Dzieci dobierają się parami i stają na jednej nodze z ramionami splecionymi w tyle. Na sygnał prowadzącego bawiące się „koguty"starają się wytrącić przeciwnika z równowagi. Który z nich dotknie ziemi obunóż przegrywa walkę.
3. Bieg z kompasem.
Dzieci dzielą się na grupy.
N. w grupach wybiera dziecko, które będzie pilnowało czasu oraz wybiera, w jakiej kolejności dzieci będą odczytywać z kompasu kierunek dalszego biegu. Przy każdej zmianie kierunku następuje zmiana osoby ustalającej kierunek. N. każdej grupie przydziela zadanie. Pierwsza grupa najpierw biegnie na wschód, potem na zachód, potem na południe, na końcu na północ. Dla innych grup n. podaje kierunki w innej kolejności. Każda grupa w danym kierunku biegnie 3 minuty i dopiero po upływie tego czasu zmienia kierunek.
4. Ćwiczenia uspokajające / Zbiórka w marszu na obwodzie boiska.
Marsz we wspięciu, ramiona w górę – wdech, skłon do przodu, ramiona w tył – wydech.
Swobodny marszobieg – rozluźniający.
5. Omówienie zadań - Czy trudno było posługiwać się kompasem?
Jak podobało się zadanie?
Podsumowanie N. - zachowanie bezpieczeństwa w nieznanym terenie (w lasach np. na jagodach,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

w górach) - kompas i mapa pozwalają nie zgubić się i zachować orientacje w terenie.

Warianty:

- w ramach narracji "Osadnicy z Nowego Świata": N. może wyjaśnić dzieciom, jakie miał znaczenie kompas przy poznawaniu i przemieszczaniu się po nowych, nierozpoznanych lądach.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Dodatkowe osiągnięcia:

dziecko wie, do czego służy kompas;
dziecko potrafi wskazać kierunki świata za pomocą kompasu.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 18

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w danym zakresie, jednocześnie biją własne rekordy.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwijanie świadomości upływu czasu u uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności praktycznego korzystania z zegara u uczniów i uczennic;
- rozwijanie świadomości co do własnej wiedzy oraz umiejętności oceniania własnych postępów.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane materiały załączone do zadania (odpowiednio do opracowywanego materiału) - po jednym dla każdego dziecka;
- liczmany, patyczki itp;
- kartki i ołówki;
- zegar na ścianie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Załączniki do zadania dla klasy 2.:

- dodawanie do 10 (3 składniki) (dzień 6 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 10 (dzień 18 semestr I);
- dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy (dzień 26 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 20 (dzień 39 semestr I);
- dodawanie do 20 z przekroczeniem progu (dzień 86 semestr I);
- mnożenie razy 4 (dzień 6 semestr II);
- działania do 25 (dzień 32 semestr II);
- dodawanie do 40 (dzień 47 semestr II).

Załączniki do zadania dla klasy 3.:

- dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu (dzień 10 semestr 1.);
- dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe (dzień 24 semestr 1.);
- łączenie dodawania i mnożenia (dzień 5 semestr 2.);
- mnożenie i dzielenie 6 (dzień 27 semestr 2.);
- mnożenie razy 8 i rozdzielność mnożenia względem dodawania (dzień 39 semestr 2.);
- dzielenie przez 8 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 41 semestr 2.);
- dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania (dzień 48 semestr 2.);
- mnożenie do 100 (dzień 60 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki) (dzień 76 semestr 2.);
- dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu) (dzień 79 semestr 2.).

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem.
2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkakrotnie w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);
3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połową odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, jak długo trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej działań. Po jego upływie, same sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)
5. N. wraz z dziećmi poświęca czas na wykonanie kolejnych działań - umożliwia dzieciom przećwiczenie swoich umiejętności (10 minut).

Warianty:

- wraz ze wzrostem trudności zadań N. może zwiększyć czas, który dzieci mają na wykonanie działań w pkt. 3 - z 1 minuty do 5, a w trzeciej klasie do 10 minut.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem

Lista załączników:
dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie i odejmowanie do 10 zadania.pdf
mnożenie razy 4.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki).pdf
dodawanie do 40.pdf
dzielenie przez 8 i rodzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie do 20 z przekroczeniem progu.pdf
mnożenie i dzielenie 6.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu).pdf
dodawanie i odejmowanie do 20 bez przekraczania progu.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu.pdf
mnożenie razy 8 i rozdzielność mnozenia względem dodawania.pdf
mnożenie do 100.pdf
dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy.pdf
dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

80 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: GDZIE ŻYJĄ NIEDŹWIEDZIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci w dwóch grupach starają się dotrzeć do informacji, gdzie oraz kiedy można natknąć się na niedźwiedzia.

Cele:
- poszerzanie wiedzy na temat polskiej fauny;
- ćwiczenie umiejętności negocjacyjnych.

Potrzebne materiały:
- Wydrukowane karty z plików "Gdzie żyją niedźwiedzie - grupa 1.doc" i "Gdzie żyją niedźwiedzie - grupa 2.doc" (po kilka egzemplarzy na grupę).

Przebieg:
1. N. dzieli dzieci na dwie grupy. Każda z nich otrzymuje karty z informacjami na temat niedźwiedzi. Dzieci zapoznają się z nimi. N. informuje dzieci, że każda grupa dysponuje innym zestawem informacji na temat niedźwiedzi (żadna z drużyn nie dysponuje pełną wiedzą) (5 minut);
2. Następnie N. przekazuje im zadanie do wykonania. Dzieci starają się dociec: 1. Gdzie w Polsce można spotkać niedźwiedzia? oraz 2. W jakim okresie w roku można spotkać niedźwiedzie? Drużyny nie dysponują jednak pełnym zestawem informacji. Z tego

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

względu grupy, jeśli chcą, mogą się wymieniać informacjami zawartymi na kartach, na zasadach negocjacji (nie pokazując ich sobie: np. "możemy wam powiedzieć, w których górach najczęściej spotykane są niedźwiedzie") (15 minut);
3. Grupy przedstawiają swoje odpowiedzi na forum klasy. Następnie wraz z N. przeprowadzają krótką rozmowę, związaną z spotykaniem niedźwiedzi oraz innych potencjalnie niebezpiecznych zwierząt, bazując na na informacjach zawartych w serwisie tatrzańskim: http://z-ne.pl/s,menu,1467,gdy_spotkasz_misia....html (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Przyroda

Metody:
Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Przy-III.12.1 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)
Int-Przy-III.3.3 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu górskiego

Lista załączników:
Gdzie żyją niedźwiedzie - grupa 2.doc
Gdzie żyją niedźwiedzie - grupa 1.doc

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: WYZWANIE Z MAPAMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia zgodnie z przygotowaną przez N. mapą. Uczą się zwracać uwagę na to, co się dzieje dookoła.

Cele:
- rozwijanie kondycji fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności czytania map;
- rozwijanie świadomości przestrzeni oraz uważności na innych.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- słupki;
- hulahop;
- materace;
- skakanki;
- szarfy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Załączniki do zadania:

- Karty do rozgrzewki;
- Wzór mapy z legendą + przykładowe mapy.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od rozgrzewki. Zadaniem uczniów i uczennic jest zebranie odpowiedniej liczby punktów poprzez wykonywanie ćwiczeń "zadanych" na karteczkach. Dzieci w parach odnajdują karteczki ukryte pod różnymi przedmiotami rozłożonymi po sali gimnastycznej (np. pod słupkami). Każde ćwiczenie w zależności od liczby powtórzeń punktowane jest za 5/3/1 pkt. Dzieci wyszukują na sali karteczki z zadaniami i wykonują ćwiczenia. Poszukują zadań w parach, ale punkty zbierają samodzielnie. Każde dziecko powinno zebrać w sumie, w zależności od poziomu zaawansowania i kondycji grupy, 25, 35 lub 45 pkt (o tym decyduje na początku zajęć N., ale dzieci same mogą też zdecydować o podwyższeniu sobie stopnia trudności zadania). Dzieci samodzielnie zliczają swoje punkty (15 minut);
2. Dzieci pozostają w parach i otrzymują jedną mapę sali gimnastycznej wraz z legendą (można przy tym wytłumaczyć im, czym jest legenda, jeśli jeszcze tego nie wiedzą). Dzieci decydują, kto będzie trzymał mapę, wspólnie znajdują miejsce startu oraz wspólnie wymyślają, jakie zadanie zostało im przypisane. Oboje wykonują wszystkie ćwiczenia. N. zwraca dzieciom uwagę, że wszystkie grupy będą ćwiczyły jednocześnie, powinny więc uważać na siebie nawzajem w czasie wykonywania zadań (np. żeby na siebie nie wpaść) (20 minut);
3. Na zakończenie N. wykonuje z dziećmi kilka ćwiczeń rozciągających. Dzieci wyjmują maty i na matach odpoczywają przez 2-3 minuty. N. zwraca im uwagę, żeby w tym czasie starały się nie rozmawiać, zamknęły oczy i wsłuchały się w swój oddech (5 minut).

Warianty:

- w przypadku większej klasy, w części z mapą dzieci mogą być podzielone na grupy 4-osobowe;
- w przypadku powtórzenia zadania, kiedy dzieci już dobrze poznały system pracy z mapami, mogą same stworzyć takie mapy w parach i dawać sobie nawzajem "do przejścia". Potem N. może zaproponować wywieszenie prac dzieci w klasie;
- mapę warto modyfikować i dodawać kolejne przeszkody i wyzwania;
- jeśli warunki pogodowe na to pozwalają, zadanie można wykonać na boisku lub w parku.

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Wychowanie społeczne
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody

Lista załączników:
Przykładowa mapa.jpg
Wzór mapy z legendą.jpg
Karty do rozgrzewki.docx

Tytuł zadania: NIEZNANA WYSPA 1

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Zachęcamy dzieci do wyobrażenia sobie, że są odkrywcami, którzy wybrali się w podróż dookoła świata. Na swojej drodze odkryli właśnie nieznaną wyspę, której nie ma na mapie. Dzielimy dzieci na zespoły 5-osobowe. Każdy zespół ma narysować mapę nieznanej wyspy oraz stworzyć jej opis z uwzględnieniem podanych zagadnień.

Cele:
- kształtowanie umiejętności tworzenia opowiadań;
- przypomnienie wiadomości związanych z ukształtowaniem terenu;
- rozwijanie twórczego myślenia;

Potrzebne materiały:
- duże kartony;
- kawałki fllcu (zielonego, niebieskiego, szarego - możliwe jest stworzenie wsypy z filcu lub jeziora z filcu)
- farby lub kredki.

Przebieg:
1. N. zachęca dzieci do wyobrażenia, że są podróżnikami, którzy zwiedzają świat. Po drodze odkrywają nieznaną wyspę. (2 min)
2. N. dzieli dzieci na zespoły 5 osobowe. (3 min)
Każdy zespół to załoga innego statku. Zadaniem poszczególnych drużyn jest wymyślenie jak ta wyspa wygląda. Dzieci opisują wyspę, uwzględniając odpowiedzi na poniższe pytania:
- Jak ta wyspa jest ukształtowana? Czy są tam góry, jeziora, niziny?

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Czy wyspa jest zamieszkana czy bezludna? Jacy ludzie ją zamieszkują?
- Jakim językiem się posługują mieszkańcy?
- Jakie zwierzęta można spotkać na wyspie?
- Jakie rośliny (drzewa, drzewa owocowe, kwiaty) można spotkać na wyspie?

Dzieci opisują wyspę. Po opisaniu wyspy mają za zadanie ją namalować z uwzględnieniem opisanych form ukształtowania terenu, roślinności, zwierząt. (40 min)
4. Poszczególne grupy prezentują swoje wyspy. (20 min)

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Społ-III.9.3 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia

81 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: NIEZNANA WYSPA 2

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci najpierw w grupach, następnie na forum omawiają różne sytuacje niebezpieczne, które mogą im się przydarzyć w lesie, na placu zabaw, w parku (podobnie jak na nieznanej, nowej wyspie, którą właśnie odkryli). Dzieci omawiają zagrożenia, poznają trujące rośliny oraz uczą się, jak radzić sobie w różnych sytuacjach związanych z zagrożeniami.

Cele:

- uświadomienie dzieciom grożących im niebezpieczeństw oraz rozwijanie umiejętności unikania zagrożeń i radzenia sobie w niebezpiecznych sytuacjach;
- rozumienie i przestrzeganie zakazu zbliżania się do nieznanych zwierząt;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozumienie i przestrzeganie zakazu spożywania nieznanych owoców, roślin, grzybów czy pokarmów (np. słodyczy) nieznanego pochodzenia (np. znalezionych);

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja multimedialna (załącznik).

Przebieg:

1. N. wiesza mapy wysp, które dzieci wykonały w zadaniu "Nieznana wyspa 1".
Mapy powinny być dobrze widoczne dla dzieci. (5 min)
2. N. prosi dzieci, żeby w tych samych drużynach, w których robiły zadanie 'Nieznana wyspa 1", zastanowiły się, jak należałoby się zachowywać na nieznanej wyspie.
Burza mózgów w grupach - co można, a czego nie można robić, jak się jest samemu bez rodziców, wychowawców np. na placu zabaw lub w lesie, w parku?.
N. podpowiada każdej z grup, żeby szczególnie zwróciła uwagę na zagrożenia ze strony zwierząt, roślin i obcych nieznanych ludzi. (10 min)
3. N. zaprasza wszystkie dzieci do dużego kręgu. N. dzieli tablicę na 4 części (zagrożenia ze strony zwierząt, ludzi, roślin i inne zagrożenia). (30 min)
Przedstawiciele grup relacjonują przebieg pracy w grupach. N. zapisuje na tablicy.
N. wspólnie z dziećmi omawia, jak zachować się w sytuacji danego zagrożenia, dzieci wymyślają możliwe sposoby reagowania. N. podsumowuje.
Zagrożenia ze strony zwierząt: niebezpieczne i chore zwierzęta:
Dziecku nie wolno:
- podchodzić i dotykać dzikich zwierząt
- bez zgody i obecności właściciela podchodzić do psa, karmić, nie mówiąc o drażnieniu
- wchodzić na teren, którego pilnuje pies
- podchodzić i dotykać dzikich zwierząt, nawet jeśli wyglądają przyjaźnie lub wyglądają na małe porzucone dzieci zwierzęce.

RADY DLA DZIECI
Na widok biegnącego w twoim kierunku psa:

- jeżeli jest bardzo blisko - zastygnij w milczeniu i bezruchu z dłońmi przy udach - nie przy twarzy – podniesione ręce to dla psa groźba.
- nie reaguj na NIC, nie uciekaj, nie krzycz.

Jeżeli pies jest parę metrów od ciebie i zbliża się:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- przybierz pozycję żółwia – klęknij, głowa do ziemi, kolana pod brodę, ręce zakrywają uszy i głowę (robisz się w tedy mniejsze i niegroźne – jest to psi sygnał braku agresji)
- pozostań w bezruchu i ciszy bez względu na sytuację - pies cię obwącha i odejdzie

Pamiętaj! Pies biegnąc do ciebie, warcząc i szczekając jeszcze nie wie, co ma zrobić. Kto by biegł krzycząc, że chce zaatakować? To twoje zachowanie podpowiada mu, czy ma cię ugryźć

Zagrożenia ze strony roślin: trujące rośliny:
Niebezpieczne rośliny. N. pokazuje dzieciom prezentację multimedialną przedstawiającą niebezpieczne, trujące rośliny.
Dziecku nie wolno:

- wkładać do ust i jeść nieznanych roślin, ponieważ wiele roślin, choć ładnie wygląda, jest trująca i śmiertelnie niebezpieczna.

N. omawia, co dzieje się gdy człowiek zje coś trującego i jak ważna jest wtedy szybka pomoc medyczna. N. pyta się dzieci o numery telefonów alarmowych.

Zagrożenia ze strony dorosłych: obce osoby
Dziecku nie wolno ufać dorosłemu który:

- coś obiecuje dziecku i chce je gdzieś zaprowadzić,
- częstuje dziecko słodyczami i daje drobne prezenty,
- prosi dziecko, żeby pomogło mu dojść na inną ulicę .

Dziecko powinno wiedzieć, że gdy znajdzie się w trudnej w sytuacji i gdy zaczyna się bać, należy zwrócić się o pomoc do:

- do policjanta, strażnika miejskiego, konduktora lub do innej osoby zajmującej się niesieniem pomocy
- do kobiety lub mężczyzny z dzieckiem
- do starszej pani

(Aby dziecko uzyskało pomoc, musi umieć wyraźnie powiedzieć, jak się nazywa, gdzie mieszka, co się stało i jakiej pomocy oczekuje)

Jeśli dorosły próbuje siłą gdzieś zabrać dziecko, powinno ono nie tylko krzyczeć, ale również klęknąć - jest to bardzo nietypowe zachowanie i może zwrócić czyjąś uwagę.
4. Na koniec N. prosi dzieci, żeby napisały w zeszytach numer telefonu ratunkowego.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przyroda

Metody:
Metoda twórczego rozwiązywania problemów
Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Przy-III.12.1 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)
Int-Przy-III.12.3 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)
Int-Społ-III.9.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób
Int-Społ-III.9.2 : dziecko zna alarmowe numery telefonów
Int-Społ-III.9.3 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia

Lista załączników:
Trujace rosliny.pptx

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: INTEGRACYJNY TANIEC BELGISKI - TANIEC

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z belgijskim tańcem integracyjnym.

Cele:
- kształtowanie umiejętności tańczenia;
- integracja i wprowadzenie nastroju ludycznego;
- rozwijanie zainteresowań muzyką.

Potrzebne materiały:
http://www.youtube.com/watch?v=rBq0o3Aszc8 - film dla N.
http://www.bestdance.pl/taniec-towarzyski-belgijski-t246.html - film z muzyką.
http://www.youtube.com/watch?v=_bWpxAycelU - film dla N.

Przebieg:
1. N. uczy dzieci belgijskiego tańca, najpierw uczy kroków bez muzyki.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. Najpierw pary ustawiają się w kole. Chłopcy zajmują miejsca z lewej strony, a dziewczynki stają po prawej stronie partnerów. Wszyscy są obróceni w prawą stronę i trzymają się za ręce.
2. Następnie należy wykonać 4 kroki do przodu, potem zrobić obrót i 4 kroki w tym samym kierunku, ale tyłem.
3. Następnie znowu 4 kroki do przodu, obrót i kolejne 4 kroki w tę samą stronę tyłem.
4. Potem doskok, odskok, obrót z zamianą miejsc, znowu doskok, odskok i obrót z zamianą miejsc i zamianą partnera.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka

Metody:
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.4.1 : dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: DZIENNIK HODOWLI FASOLI

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
W ramach narracji "Osadnicy z Nowego Świata" dzieci na początku przygotowują uprawę fasoli, a na koniec narracji sprawdzają efekty swojej hodowli.

Cele:
- rozwój umiejętności przeprowadzania prostych obserwacji przyrodniczych;
- kształtowanie umiejętności budowania twierdzeń przyczynowo-skutkowych na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego;
- rozwój umiejętności analizowania danych z obserwacji przyrodniczej.

Potrzebne materiały:
Dla każdego dziecka:
- 3 nasiona fasoli (najlepiej "Jaś");
- słoik 0,25 l;
- miseczka (będzie służyć jako podstawka pod słoik);
- gaza;
- gumka recepturka;
- nożyczki;
- karta Dziennika Hodowcy Fasoli (załącznik).

Przebieg:
1. Na początku N. wprowadza w narrację "Osadników z Nowego Świata". Może zapytać

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

dzieci, czego - jako osadnicy, którzy przybyli w nowe miejsce - potrzebują, by przeżyć. Dzieci mogą wymienić tutaj wiele rzeczy. Wśród nich powinno znaleźć się pożywienie. N. zapowiada, że dziś dzieci rozpoczną uprawę fasoli, by wprawić się w hodowanie roślin - niezbędną dla osadników umiejętność.

2. Przygotowanie uprawy:

Dwukrotnie składamy gazę. Naciągamy ją na słoik i przymocowujemy gumką. Potem wciskamy gazę do środka słoika, w taki sposób, aby powstało zagłębienie. Umieszczamy w nim nasiona. Nadmiar gazy obcinamy. Do środka słoika wlewamy wodę, w taki sposób, aby nasiona wciąż miały wilgoć. Słoik ustawiamy na miseczce. (30 minut)

Dzieci powinny codziennie dolewać wodę do słoików, przynajmniej do czasu, aż fasola się ukorzeni.

Podczas powtórzenia: w Dzienniku Hodowcy Fasoli, dzieci po kilku dniach zapisują stan rośliny (prowadzą obserwację). Mogą także wykonać mały szkic lub zrobić zdjęcie, aby zapamiętać, jak roślina wyglądała w trakcie hodowli.

Zakończenie eksperymentu:

Po około 15 dniach hodowla dobiega końca. Każde dziecko powinno wówczas zmierzyć wyhodowaną przez siebie roślinę. Może to być np. długość pędów, korzeni, wielkość liści. Dzieci mogą porównać rośliny hodowane w różnych częściach sali. Czy jest jakaś zależność? Czy lepiej rosły rośliny, które miały więcej słońca, a może te które stały w cieplejszym miejscu? N. może pokazać dzieciom zdjęcia z całego eksperymentu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Lista załączników:
Dziennik Hodowcy Fasolki.doc

Tytuł zadania: WYŚCIG DO 1000

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą dodawanie liczb do 1000 podczas prostej gry edukacyjnej.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania do 1000;
- ćwiczenie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "wyścig do 1000" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- kostka k6 (jedna na 2 osoby).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą grały w grę edukacyjną, związaną z dodawaniem liczb do 1000. Dzieci dobierają się w pary. N. rozdaje plansze oraz kostki k6 oraz tłumaczy zasady gry (10 minut);
2. Dzieci grają w grę. N. nadzoruje ich zabawę Dzieci mogą wymienić się w parach po kilku rozgrywkach. (30 minut);
3. Podsumowanie oraz zakończenie (5 minut).

Zasady Gry

Gracz rozpoczynający rozgrywkę rzuca kostką k6 dwa razy, aby określić, którą liczbę z środkowej tabeli wylosował. Następnie wpisuje tę liczbę ołówkiem do wybranej przez siebie tabeli postępu. Następuje tura drugiego gracza. Kolejne wylosowane liczby dodaje się do już posiadanej. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze lub przekroczy liczbę 1000.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Lista załączników:
Wyscig do 1000.pdf

82 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: ŚMIESZNE ZDANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą zdania zawierające trudne słowo lub słowa, o którym się uczą.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- wzbogacenie posiadanego słownictwa;
- ćwiczenie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności pisania na klawiaturze.

Potrzebne materiały:

- ew. komputery (w wariancie podstawowym);
- przygotowując się do lekcji można skorzystać z książki Joanny Olech „Trudne słówka".

Przebieg:

1. N. informuje, że dzieci dzięki zadaniu będą mogły pobawić się słowami, wymyślając zdania z nowym, trudnym słowem. N. zapisuje na tablicy 4 kategorie, według których później dzieci będą oceniały zdania: "śmieszne", "mądre", "prawdziwe", "nieprawdziwe", a następnie proponowane słowa (5 minuty);
2. Następnie N. prosi dzieci, aby włączyły program do edycji tekstu i stworzyły wymyślone zdania z słowami, o których się uczą lub będą uczyć. Zdania nie muszą mieć rzeczywistego, logicznego sensu, ale powinny być zrozumiałe dla reszty i poprawne gramatycznie (15 minut)
3. Dzieci głosują nad każdym zdaniem, wybierając, pod którą kategorię najlepiej pasuje. (10 minut);
4. N. konfrontuje decyzje dzieci z rzeczywistością oraz informuje je o prawdziwym znaczeniu słowa lub słów, jeśli wcześniej nie było ono dzieciom znane. Może na przykład zamienić to słowo na bardziej zrozumiały synonim. N. może zapytać dzieci czy uważają, że po zmianie słów zaproponowane zdania mają sens i czy są dla nich zrozumiałe (15 minut)

Warianty:

- zadanie może też zostać wykonane bez użycia komputera, wówczas jednak dzieci nie rozwijają umiejętności pisania na klawiaturze;
- przykładowo proponowane słowa:
    - w ramach narracji "Poszukiwacze zaginionych skarbów": kartografia, spadkobierca, ekspedycja;
    - w ramach narracji "Superbohaterowie i superbohaterki": wolontariusz, aprobata, kandydować, heros.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Tytuł zadania: MALUJEMY W PLENERZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

02:30:00

Streszczenie:

N. proponuje dzieciom, by podobnie jak wielcy artyści, wyszli z klasy i spróbowali namalować w plenerze fragment pejzażu.

Cele:

- rozwijanie umiejętności definiowania i redefiniowania obiektów;
- utrwalanie pojęcia "muzeum", "wystawa", "galeria";
- kształtowanie umiejętności rysowania pejzaży w plenerze;
- kształtowanie umiejętności patrzenia na dany obiekt z różnej perspektywy;
- tworzenie wspólnej klasowej wystawy;
- pogłębienie wiedzy na temat praw autorskich.

Potrzebne materiały:

- najlepiej, jeśli dzieci wyjdą do parku, na jakiś skwerek lub na boisko szkolne;
- bloki A4;
- podkładki do rysowania - mogą to być zwykłe teczki z blokiem w środku/ lub specjalne podkładki do pisania;
- gumki;
- ołówki - najlepiej jeśli ołówki będą różnej twardości;
- kredki.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że w celu stworzenia klasowej wystawy na zakończenie roku szkolnego, wszyscy wyjdą w plener, żeby namalować pejzaże. N. wraz z dziećmi przypomina pojęcie pejzażu (5 minut);
2. N. przypomina zasady bezpiecznego poruszania się wspólnie z klasą i wspólnego pobytu w parku (zwłaszcza nieoddalania się zbytnio od N.). (3 min)
3. N. idzie z dziećmi do parku lub na pobliski skwerek, ewentualnie wychodzą na boisko szkolne. (10 minut).
4. Przed rozpoczęciem właściwego zadania N. wykonuje z dziećmi ćwiczenia rozciągające, które pobudzą dzieci po pracy w klasie. (3 minuty)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Zgiętą w kolanie nogę prawą chwycić prawą ręką za podbicie i mocno przyciągnąć piętę do pośladków; w przedniej części uda wystąpi uczucie rozciągania (wytrzymać 20-30 sek.).
- Z pozycji klęku prostego odchylamy tułów podpierając się z tyłu rękami.
- Biodra wypchnąć w przód. W przedniej części ud powinno być odczuwalne rozciągnięcie (wytrzymać 20-30 sek.).

4. N. pozwala dzieciom na odpoczynek. (1 minuta)
5. N. sugeruje dzieciom, by najpierw rozejrzały się po parku i zobaczyły, co im się szczególnie podoba, co ich inspiruje. N. proponuje dzieciom, żeby popatrzyły na park z różnych perspektyw: kucając, kładąc się na ziemi (jeśli możliwe), "do góry nogami" - z głową między kolanami, stając na palcach, zamykając i otwierając oczy. (10 minut)
6. N. sugeruje dzieciom, żeby wybrały, co chcą rysować: czy cały park, czy też będą chciały się skoncentrować na jednym drzewie, kwiatku, krzaczku, ławce, jakimś budynku, latarni. Po wybraniu obiektu N. proponuje dzieciom ponowne przyjrzenie się danej rzeczy z różnych perspektyw, a także przyjrzenie się z kilkukrotnym przemieszczaniem się w lewo o 10 cm, a następnie w prawo o 10 cm. (10 minut)

Kilkoro dzieci może malować ten sam obiekt - nie należy interweniować w wybór obiektów, ciekawe będzie porównanie poszczególnych prac i sposobów graficznej reprezentacji danego obiektu.

7. Dzieci rysują dany obiekt. (30 minut)
8. Powrót do szkoły. (20 minut)
9. W ramach pracy domowej każde dziecko ma się zastanowić nad nietypowym tytułem dla swojego dzieła. N. prosi, żeby dzieci wykonały małe tabliczki (analogiczne jak w muzeum) z tytułem dzieła napisanym jakimś ozdobnym pismem.
10. N. wspólnie z dziećmi w klasie robi wystawę prac. (15 minut)
11. N. rozmawia z dziećmi o tym, że każde dzieło ma swoją wartość, a każdy mały artysta napracował się przy tworzeniu danego dzieła. N. prowadzi z dziećmi rozmowę na temat praw autorskich. (10 minut)

Możliwe kontynuacje:

Jeśli dzieci mają ochotę mogą zrobić wystawę:
- kamieni;
- liści;
- innych prac plastycznych;
- rzeźby.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda wizualizacji
Metoda twórczego rozwiązywania problemów
Pogadanka
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Techniki:
1000 definicji

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.3 : dziecko wie, jakie są podstawowe prawa autora do jego dzieła (prawo własności, prawo do decydowania o dziele)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.11.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu komunikacji w zależności od sytuacji społecznej, w której się znajduje
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.7.2 : dziecko zna zasady poruszania się po drogach

83 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: ZADANIA Z LOSOWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 11

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci korzystając z kart oraz działań przygotowują zadania tekstowe dla siebie nawzajem.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania oraz odejmowania w zakresie do 60, 70, 80 oraz 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia oraz dzielenia do 25, przez 7, 9 oraz do 100;
- powtórzenie jednostek mas (kg, g);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do ćwiczeń dla siebie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - kartki do losowania" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - szablon" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).
- opcjonalnie: nożyczki, klej.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą tworzyć dla siebie nawzajem materiały do nauki (zadania tekstowe), oparte o załączone materiały. N. rozdaje dzieciom materiały do pracy. (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest wylosowanie (lub wybranie) 5 obrazków oraz 5 działań. Następnie z ich wykorzystaniem przygotowują zadania tekstowe (5) korzystając z karty z szablonem. N. pomaga oraz nadzoruje pracę dzieci (20 minut);
3. Następnie dzieci wymieniają się przygotowanymi zadaniami oraz starają się je rozwiązywać. (10 minut);
4. N. rozwiązuje ewentualne problemy oraz podsumowuje zadanie wraz z całą klasą. Osoby chętne mogą przeczytać swoje przykłady zadań (10 minut).

Warianty:

Zakres realizacji zadania:

- dzień 17 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 18 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 35 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 42 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 72 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 76 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 35 semestr II: mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7;
- dzień 50 semestr II: mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9;
- dzień 62 semestr II: mnożenie i dzielenie w zakresie 100;
- dzień 83 semestr II: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dzień 89 semestr II: jednostki masy; dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Lista załączników:
Zadania z losowania - szablon.pdf
Zadania z losowania - kartki do losowania.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: NASZE PIOSENKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają nowe piosenki, uczą się słów, ćwiczą śpiewanie oraz tworzenie akompaniamentu do poznanych utworów.

Cele:
- rozwijanie umiejętności śpiewania;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności tworzenia akompaniamentu do znanych utworów;
- rozwijanie poczucia taktu.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz muzyczny;
- przygotowany tekst piosenki;
- przygotowana piosenka w wybranej interpretacji:
    - w ramach narracji: Powrót do Krainy Czarów: Roześmiana piosenka;
    - w ramach narracji: Zdobywamy kosmos: Przepis na piękną Ziemię;
    - w ramach narracji: Historie rodzinne: Stara szafa śpi;
    - w ramach narracji: Łowcy bitów: Oda do radości;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- w ramach narracji: Na zamku: Zakazany owoc;
- w ramach narracji: Niekończąca się opowieść: Lato, lato;
- w ramach narracji: Osadnicy z Nowego Świata: Siedmiomilowe buty.

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wspólne zapoznanie się z piosenką. Na początku włącza jednorazowo cały utwór. Następnie pyta dzieci, czy piosenka im się podobała.
   - Czy podobał im się tekst?
   - O czym opowiada ta piosenka?
   - Jaki jest jej nastrój?
   - Czy jest to wykonanie solowe czy zespołowe? (7 minut);
2. Dzieci otrzymują teksty piosenek. Mają 5-7 minut na zapoznanie się z ich tekstem. Następnie wraz z N. rozmawiają o danym tekście. Czy wcześniej słuchając piosenki dzieci zauważyły wszystkie jej elementy i problemy o których opowiada? Czy istnieje jakaś pointa piosenki? Jeśli tak, jaka? (15 minut);
3. N. ponownie włącza dzieciom muzykę i cała klasa stara się odśpiewać piosenkę dwukrotnie (7 minut);
4. Następnie dzieci wraz z N. mogą:
   - wyodrębnić w tekście piosenki zwrotki i refren;
   - stworzyć akompaniament do piosenki na instrumentach perkusyjnych; ;
   - określić tempo i dynamikę utworu; (10 minut)
5. Dzieci ponownie odśpiewują piosenkę. Tym razem część grupy może tworzyć akompaniament.

Możliwe kontynuacje:

- **Alternatywnie:** dzieci w grupach 5-osobowych czytają tekst piosenki w podziale na role i uczą się jej na pamięć;
- dzieci mogą nauczyć się tekstu piosenki na pamięć jako element pracy domowej;
- wykonać wraz z N. zabawy ruchowe przy muzyce lub stworzyć prace plastycznych związane z tematyką piosenki.

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci zapoznając się z "Odą do radości" mogą też poznać sylwetkę kompozytora: Ludwiga van Beethovena. N. informuje dzieci, że jest to hymn Unii Europejskiej.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Język polski

Metody:
Czytanie na głos
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
Int-Muz-III.7.1 : dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory
Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.2 : dziecko wie, jak poprawnie artykułować głoski oraz akcentować wyrazy
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

Lista załączników:
Teksty piosenek wersja edytowalna.docx
Teksty piosenek.pdf

Tytuł zadania: GIMNASTYKA W STACJACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają sprawność fizyczną - uczą się balansować na ławeczce, przeskakiwać przez przeszkody. Jednocześnie rozwijają samodzielność i umiejętność pomagania innym.

Cele:
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności przyjmowania postaw wyjściowych i końcowych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- ławeczka lub belka równoważna;
- materace;
- słupki i inne elementy do toru przeszkód;
- szarfy, woreczki z fasolą;
- rozpiska kolorów: http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_kolor%C3%B3w.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel tego zadania (rozwinięcie sprawności fizycznej i poznanie nietypowych nazw kolorów). Następnie wyjaśnia, na czym będzie ono polegało: zadaniem każdego dziecka będzie najpierw przećwiczenie kilku stacji, a następnie w kolejności dzieci będą przechodziły wszystkie stacje. Po przejściu wszystkich stacji, każde dziecko otrzyma jedną nazwę koloru - zadanie polega na próbie odgadnięcia, z rodziny jakich kolorów pochodzi kolor, który ta nazwa opisuje (uwaga! nazwy będą dość trudne - nie chodzi o poprawność odpowiedzi, tylko radość ze zgadywania, co dana nazwa faktycznie oznacza) (5 minut na wyjaśnienie);
2. N. wraz z dziećmi prowadzi rozgrzewkę:
    - pajacyki (16);
    - skłony do przodu (16);
    - skrętoskłony (po 8 na nogę);
    - skip A;
    - skip C;
    - krążenia ramion do przodu i do tyłu. (4 minuty);
3. N. przedstawia dzieciom po kolei każdą stację. Przy każdej stacji dzieci wykonują ćwiczenie dwa razy pod okiem N.:
    - przejście równoważne po ławeczce lub belce równoważnej;
    - w zwisie na drabinkach przodem wahadłowe ruchy nóg;
    - seria skoków przez skakankę;
    - pokonywanie torów przeszkód (niskich i wysokich) w biegu;
    - skoki ze zwiększonej odległości z rozbiegu na wprost 15 minut);
4. N. dzieli dzieci na 5 grup. Każda grupa staje przy jednej stacji. Przez kolejne 3 minuty dzieci wykonują ćwiczenie z danej stacji, następnie na znak N. przechodzą do kolejnej. W ten sposób dzieci samodzielnie powtarzają ćwiczenia ze wszystkich 5 stacji. N. zwraca im uwagę na zasady bezpieczeństwa. Dzieci powinny sobie pomagać wykonując ćwiczenia, jeśli jest to potrzebne (15 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

5. Na zakończenie N. wraz z dziećmi wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające. Dzieci próbują przypisać kolory poszczególnym grupom kolorystycznym (czerwień, żółcień, zieleń, błękit) (10 minut).

Warianty:

Inne ćwiczenia, które mogą być zaproponowane w ramach stacji (wraz z zaawansowaniem uczniów i uczennic):

- przejście z przekraczaniem luki między dwiema ławkami ;
- przejście po ławeczce z jednoczesnym przekładaniem przyboru leżącego na podłożu z jednej strony na drugą (szafa, woreczek, krążek itp.) ;
- przejście po ławeczce z odbijaniem piłki od podłogi i chwytem ;
- przejście po ławeczce przodem i bokiem z półobrotami ;
- przejście po ławeczce z przekraczaniem laski trzymanej oburącz za końce
- w zwisie dosiężnym podkurczanie nóg i prostowanie ;
- zwis przewrotny na poręczach (drążku) przodem i tyłem ;
- przewrót w przód na materacu w marszu;
- przewrót zawrotny przez skośnie ustawioną ławeczkę ;
- wyskok na przyrząd z rozbiegu na wprost i skośnego;
- wyskok na skrzynię (wysokość dostosowujemy do możliwości dzieci) do klęku, ze wsparciem rąk o przyrząd , zeskok do półprzysiadu lub przysiadu podpartego;
- wyskok kuczny na skrzynię (wysokość jak wyżej) zeskok w głąb na miękkie podłoże.

W narracjach poza narracją "Poszukując zaginionych barw" należy ominąć element dotyczący nazywania kolorów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.7.1 : dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwijanie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze.

Załączniki do zadania:

- wzór krzyżówki matematycznej, ćwiczenia z zakresu mnożenia (do wykorzystania w drugim semestrze).

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: "Gwiazdozbiory" i „Niebo i kalendarz" napisanymi przez E. Milewską i W. Zonna, a zilustrowanymi przez B. Butenkę;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: „Czarna książka kolorów" Menena Cottina, „Wielka księga portretów zwierząt" Svietlana Junakovića, "Dźwięki kolorów" Jimmy'ego Liao, „Zielony wędrowiec" Liliany Bardijewskie;
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książką "Bon czy ton" G. Kasdepke (opowiadaniami: „Łyżeczka", „Menu", „Mlaskanie i siorbanie", "Serwetka", „Siadanie do stołu", „Sztućce", „Wybrzydzanie", "Wykałaczka", „Zachowanie przy stole", „Zupa").
- dla dzieci mających problemy z ortografią jest dodatkowe zadanie "Dodatkowa nauka ortografii".

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda stacji
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Lista załączników:
Krzyżówka wzór i propozycje zadań.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

84 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: NASZA NIESAMOWITA HISTORIA II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:25:00

Streszczenie:
Dzieci w ramach zadania, przy pomocy nowoczesnych technologii, tworzą niesamowitą historię o swojej klasie.

Cele:
- zapoznanie z zasadami tworzenia opowiadań;
- rozwój umiejętności rozmowy o własnych cechach i o tym, jaką grupę tworzą dzieci wspólnie;
- praca nad doskonaleniem umiejętności samoakceptacji.

Potrzebne materiały:
- telefony komórkowe;
- dyktafony;
- kamery;
- komputery z prostymi programami do obróbki obrazu i dźwięku.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do nagrania ich własnej niesamowitej historii, której bohaterami będą oni sami, a która będzie się działa w okolicy, którą zamieszkują. Dzieci dobierają się w 4-5 osobowe zespoły. N. może wybrać dowolną metodę podziału na grupy, ale może także pozwolić dzieciom na pracę z osobami, które same wybiorą. (5 min)
2. N. prosi uczniów i uczennice o wybranie urządzenia, z którym będą pracować. W miarę możliwości mogą to być telefony komórkowe, dyktafony lub kamera. Dzieci poznają wybrane urządzenia. N. wspólnie z dziećmi omawia, jak dane urządzenie się obsługuje. (15 min)
3. Uczniowie i uczennice w grupach pracują nad nagraniem swojej historii. Sugeruje się w miarę możliwości umożliwienie uczniom i uczennicom pracy w różnych miejscach na terenie szkoły lub klasy. N., w zależności od potrzeb zgłaszanych przez dzieci, może wspierać ich w wykonaniu zadania. (25 min)
4. Uczniowie i uczennice po zakończeniu nagrywania przenoszą swoją prace na komputery i próbują za pomocą prostych programów przygotować swój pokaz. Pod nagrane teksty i dźwięki dzieci mogą podłożyć obrazy z internetu lub zdjęcia. N. wspiera prace dzieci. (20 min)
5. N. zachęca dzieci do przedstawienia całej klasie swojej pracy. (20 min)

Warianty:

- prace nad przygotowanymi materiałami można zadać dzieciom jako zadanie domowe.
- zadanie może być powtarzalne - nagrania uczniowie i uczennice mogą przygotowywać na wybrane tematy; na koniec każda grupa lub cała klasa może przygotować jeden materiał przedstawiający ich niesamowitą historię.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Prezentacja multimedialna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
Int-Społ-III.6.2 : dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka
Int-Tech-III.2.3 : dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii
Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: BIEG PO ZAGADKI MATEMATYCZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci biorą udział w sztafecie po kulki-zagadki matematyczne. Następnie dzieci mają rozwiązać uzyskane zadania/zagadki, mogą to zrobić samodzielnie lub mogą zamienić się z członkiem swojej drużyny na inne zadanie, jeśli wylosowanego przez siebie zadania nie potrafią zrobić. Wygrywa drużyna, która pierwsza rozwiąże wszystkie zagadki.

Cele:
- ćwiczenie rozwiązywania zadań matematycznych;
- ćwiczenie współpracy w sytuacji rywalizacji z innym zespołem;
- podniesienie poziomu energetycznego w grupie.

Potrzebne materiały:
- parzysta liczba dzieci w klasie;
- sala gimnastyczna lub boisko/park/las;
- kartki papieru, na których N. napisze poszczególne zadania matematyczne/zagadkami matematycznymi . Kartki są formatu A4. Kartek jest tyle ile dzieci w klasie. Na każdej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

kartce jest jedna zagadka matematyczna. Dla każdej drużyny powinny być dokładnie takie same zagadki matematyczne.

- w załączniku są przykłady zagadek matematycznych, które można wykorzystać.

Przebieg:

1. N. przygotowuje linię startu i mety, w pewnym oddaleniu na tyle dużym, żeby dzieci miały szansę rozpędzić się i chwilę pobiec po kulki-zagadki (3 minuty);
2. N. dzieli klasę na zespoły 4-osobowe (2 min)
3. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry.

- każde dziecko będzie biegło od startu do mety i losowało jedną z zagadek matematycznych,
- po dobiegnięciu do mety i wylosowaniu zagadki siada, wtedy dopiero następne dziecko może wystartować,
- jeśli ktoś wystartuje wcześniej (fal start) N. dorzuca danemu zespołowi dodatkowe zadanie matematyczne do rozwiązania,
- dziecko, które jest na mecie, ma za zadanie spróbować rozwiązać wylosowane zadanie, po zakończeniu rozwiązywania zadania może poprosić inne dziecko ze swojej drużyny, żeby sprawdziło, czy zadanie jest poprawnie rozwiązane. Jeśli jest tam błąd, wspólnie rozwiązują zadanie jeszcze raz.
- każde dziecko ma rozwiązać przynajmniej jedno zadanie, jeśli wylosuje zadanie, którego nie umie rozwiązać może zaczekać, aż na metę dotrze kolejny członek drużyny i zamienić się z nim na zadanie. Należy jednak uświadomić dzieciom, że wtedy drużyna traci czas i że lepiej jest spróbować rozpocząć rozwiązywanie zadań.
- wygrywa drużyna, która pierwsza rozwiąże wszystkie zagadki matematyczne i zrobi jak najmniejszą liczbę błędów.
- dzieci w ramach jednej drużyny mogą sobie nawzajem sprawdzać zadania.

4. Dzieci biorą udział w sztafecie (25 min)
5. Na zakończenie każda z drużyn odczytuje wyniki zadań i następuje weryfikacja wyników. (5 minut)

Jeśli N. widzi, że w poszczególnych drużynach z danym zadaniem był problem, powinien je szerzej omówić na danym przykładzie oraz wymyślić inny przykład, dzięki któremu dzieci spróbują się zmierzyć z tego typu trudnością. (10 min).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.14.4 : dziecko potrafi wykonywać obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych
Int-Mat-III.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-Mat-III.15.4 : dziecko potrafi wykonywać proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-Mat-III.8.1 : dziecko potrafi wykonywać łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość)
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.8.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Lista załączników:
Zagadki matematyczne.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: POGODOWE PORTFOLIO II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Zadanie ma na celu nauczenie dzieci analizowania zmian pogodowych oraz korzystania z prognoz pogody.

Cele:
- rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z prognoz pogody.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu;
- materiały w wersji cyfrowej z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- wydrukowane materiały z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- teczki dla każdego dziecka (na portfolio).

Przebieg:
1. Zadaniem dzieci będzie wypełnienie kart pogodowych raz na miesiąc w konkretny (wybrany) dzień. Na kartach znajduje się miejsce do zaznaczenia aktualnej pogody (zachmurzenia, opadów, temperatury itp.), oraz schematyczny obrazek, na którym uczniowie i uczennice rysują, w jaki sposób ubraliby się podczas niej.
2. Dzieci w celu wykonania zadania obserwują pogodę podczas dnia oraz korzystają z zasobów internetu w celu odnalezienia aktualnej prognozy pogody. Następnie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

sprawdzają, czy informacja internetowa jest zgodna ze wskazaniami termometru i wiatromierza. Uczniowie i uczennice mogą uzupełniać karty komputerowo, edytując załączone pliki lub w formie papierowej na wcześniej wydrukowanych materiałach. (15 minut);

3. N. opowiada dzieciom o wybranym elemencie, związanym z pogodą (wiatr, deszcz, słońce, temperatura, chmury, jesień, zima, wiosna, lato) (15 minut);
4. Na końcu następuje wspólne podsumowanie zadania i omówienie tego, co znalazły dzieci (10 minut);
5. Karty z każdego miesiąca dzieci przechowują w swoich teczkach, tworząc portfolio.

Warianty:

- **Alternatywnie:** zamiast korzystać z internetu, dzieci mogą się zapoznać z prognozą pogody w wybranej gazecie i porównać ze wskazaniami termometru i wiatromierza.

Tematy do omówienia:

- **wiatr** - cechy wiatru, wiatry lokalne, zastosowanie (turbiny wiatrowe, statki), wpływ na środowisko, erozja;
- **deszcz** - sposób powstania, rodzaje deszczu, wpływ na środowisko, powodzie;
- **słońce** - czym jest słońce, budowa, wpływ na środowisko, susze, zaćmienie słońca;
- **chmury** - powstawanie, chmura a mgła, wpływ na środowisko, chmura burzowa;
- **temperatura** - jednostka temperatury, temperatura ciała człowieka, temperatura odczuwalna, najzimniejsze i najcieplejsze miejsca na ziemi;
- **zima** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta;
- **wiosna** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **lato** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **jesień** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Przyroda

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.12.1 : dziecko potrafi odczytywać temperaturę (bez konieczności posługiwania się liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Lista załączników:
kalendarz pogody.jpg

85 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: TARGI ULUBIONYCH KSIĄŻEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci przynoszą do szkoły swoją ulubioną książkę. Zadaniem dzieci będzie zaprezentowanie innym dzieciom tej książki, opowiedzenie, o czym ona jest, pokazanie ilustracji (jeśli zawiera).

Cele:

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi ustnych;
- ćwiczenie wystąpień na forum klasy;
- bliższe poznanie się dzieci.

Potrzebne materiały:

- ulubione książki przyniesione przez dzieci z domu (opowiadanie o książkach przez dzieci jest dosyć długie dlatego warto podzielić klasę na kilka tur. Najlepiej, jeśli jednego dnia będzie opowiadać 5-7 dzieci).

Przebieg:

1. N. zaprasza do kręgu wszystkie dzieci. Część klasy, która danego dnia prezentuje swoje książki, bierze je ze sobą do kręgu. N. zachęca dzieci, żeby wygodnie usiadły, dzieci mogą się też położyć lub siedzieć na pufach. (3 minuty)
2. N. zaprasza chętne dziecko do zaprezentowania swojej książki, prosi pozostałe dzieci o to, żeby odłożyły swoje książki z tyłu. Dziecko prezentujące swoją książkę odczytuje tytuł i autora (jeśli ma kłopot z odczytaniem autora, N. pomaga bez dodatkowych komentarzy - chodzi o to, żeby nie zestresować dziecka przed jego opowieścią). Dziecko opowiada o czym jest książka, pokazując jednocześnie obrazki, które są w książce. (7 minut)
3. N. zachęca inne dzieci do zadawania pytań na temat prezentowanej książki. Przykładowe pytania, które może podsuwać N.:
    - co Ci się najbardziej podobało w tej książce?
    - jak się nazywa Twój ulubiony bohater? (jeśli jakiś jest)
4. Pytań nie powinno być zbyt dużo, chyba że pochodzą one od dzieci i zdecydowana większość dzieci jest zainteresowana odpowiedziami. Opowiadanie jednego dziecka łącznie z odpowiedziami na pytania powinno zająć 5 do 7 minut, jeśli zdarzy się wyjątkowo ciekawa opowieść. (7 minut)
5. Dzieci po kolei opowiadają o swoich książkach. (45 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

6. W trakcie opowiadania warto zrobić przerwę i/lub jakąś zabawę energetyczną. (15 minut)

Warianty:

- **w ramach pracy domowej:** każde dziecko może przygotować plakat przedstawiający jej/jego ulubioną książkę. Plakaty można zawiesić w klasie na czas trwania całej narracji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli zdarzy się taka sytuacja, że jednego dnia dwoje lub więcej dzieci przyniesie tę samą książkę, warto rozdzielić je na różne dni, ponieważ dzieci mogą bardzo mocno "zakotowiczać" się na wypowiedzi pierwszego dziecka, prezentującego daną książkę i kolejne dzieci ją prezentujące będą się powtarzać.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie
Int-Pol-I.1.2 : dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia
Int-Pol-I.1.4 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia
Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

sposób kulturalny)
Int-Pol-I.2.3 : podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu
Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania
Int-Pol-I.2.5 : podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy
Int-Pol-I.3.1 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.3.2 : dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym
Int-Pol-I.4.3 : dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych
Int-Pol-I.8.1 : dziecko potrafi opisać swoje gusta czytelnicze
Int-Pol-I.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej
Int-Społ-I.2.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w środowisku rówieśniczym

Tytuł zadania: DRUŻYNOWE WYZWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci konkurują w drużynach, uczą się współpracować i pomagać sobie nawzajem.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności motorycznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- skakanka;
- szarfy;
- woreczki z fasolką, piłeczki tenisowe i inne małe przedmioty;
- białe kartki papieru.

Załącznik do zadania:

- formularz informacji zwrotnej dla dzieci.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 5-osobowe. W tych grupach dzieci będą podejmowały 5 wyzwań (2 minuty na podział wybraną techniką);
2. Dzieci mierzą się z 5 wyzwaniami:
    1. Połącz liny: w tym wyzwaniu każdy członek grupy najpierw skacze przez skakankę. Na znak N. wszystkie dzieci wiążą ze sobą swoje skakanki. Jednak tylko jedną ręką! Dobra komunikacja i współpraca są kluczem do sukcesu w tym przypadku. Wynik zadania dzieci prezentują N. N. zwraca uwagę, która drużyna wykonała zadanie najszybciej.
    2. Tworzenie kształtów: to aktywność, która wymaga współpracy między różnymi grupami i skakanek powiązanych w jedną z wcześniejszego wyzwania. Dzieci łączą się po trzy grupy. 3 grupy łączą swoje 3 "liny" razem, tworząc (wciąż jedną ręką) wielki okrąg. Następnie na znak N. dzieci ze stworzonego okręgu muszą stworzyć różne kształty: kwadrat, trójkąt, ósemkę.
    3. Pomóż rannemu: dzieci wracają do swoich 5-osobowych grup. Ich zadaniem będzie uratowanie "rannego". Grupa wybiera 2 osoby, które będą odgrywały postać rannego. Drużyny ustawiają się w najdalszych kątach sali (każda w jednym). Na znak N. muszą wymyślić, jak przetransportować rannych możliwie najszybciej na środek sali (środek mogą wyznaczać skakanki wykorzystywane w poprzednim wyzwaniu). N. przypomina przy tym zadaniu dzieciom zasady bezpieczeństwa w takich sytuacjach;
    4. Budujemy most: "ranni" z jednej strony i pozostała część drużyny z drugiej mają za zadanie zbudować "most", który ich połączy, korzystając z szarf, ułożonych w kształt okręgów. N. zwraca uwagę, że szarfy muszą być ułożone w taki sposób,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

żeby potem można było "po nich" przeskakiwać w jedną i drugą stronę (uwaga! to będzie potrzebne w następnym zadaniu!);

5. Wyścig do skarbu: w ostatnim zadaniu N. wraz z dziećmi układają na końcu każdego "mostów" (tam, gdzie wcześniej przenoszono rannych) woreczki z fasolą i inne małe przedmioty (mniej więcej taką samą liczbę przedmiotów jednego typu przy każdym moście). To są skarby, które ma zdobyć każda z drużyn, przeskakując, przechodząc po swoim moście. Jeśli niesiony przedmiot wypada z rąk i upada na ziemię, wraca do "skarbca". Dzieci zliczają, ile przedmiotów zdobyły. Która drużyna zbierze więcej w minutę? (20 minut);

3. Na koniec dzieci wypełniają informację zwrotną o zadaniu (15 minut).

Warianty:

- w ramach powtórzenia warto zaproponować dzieciom nowe wyzwania:
  - dzieci w grupach przekazują sobie balon z palca na palec, każda grupa otrzymuje 2 balony i musi je przekazywać bez upuszczenia żadnego przez minutę (albo: to samo zadanie z dwoma piłkami przekazywanymi z dłoni do dłoni);
  - dzieci pomagają "rannemu", każde bandażuje jedną część ciała, potem wyzwanie dla "rannych", kto najszybciej zdejmie bandaż;
  - każda drużyna przygotowuje krótki pokaz z wylosowaną pomocą do ćwiczeń, np. piłką lekarską, skakanką itp. Każde dziecko z grupy pokazuje jeden przykład użycia tej pomocy.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.9.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób
Int-Społ-III.9.3 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.15.1 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.8.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Lista załączników:

Informacja zwrotna (wersja edytowalna).docx

Tytuł zadania: MATEMATYCZNE STACJE - SKOCZKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie do 1000, poprzez zabawę, w jednym z wybranych przez N. wariantów - samodzielnie, w parach, w grupach. Mogą współpracować lub grać przeciwko sobie.

Cele:

- rozwijanie umiejętności matematycznych - dodawanie i odejmowanie w zakresie do 1000.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane plansze;
- przybory do pisania;
- pionki - lub coś co je zastąpi - klocki, guziki, monety, kawałki kolorowego papieru.

Przebieg:

1. N. rozdaje plansze do gry. (1 minuta)
2. N. tłumaczy zasady. (5 minut)
3. N. czuwa nad przebiegiem gier. Dzieci grają: w grupach, w parach, samodzielnie, ćwicząc dodawanie lub odejmowanie - w zależności od wybranego wariantu (40 minut)

Szczegóły gry:

- gra toczy się na planszy.
- każdy gracz wybiera dowolnie swoje pole startowe - jednak nie może być ono zajęte przez innego gracza.
- gracz przesuwa swój pionek na planszy ruchem konika szachowego. (Ruch w kształcie litery L, np. 2 pola do przodu i 1 krok w bok, 2 pola do tyłu jedno pole w lewo, 2 pola w lewo i jedno pole do przodu, etc.)
- po przeskoczeniu na nowe pole, gracz zdobywa punkty - jeżeli ćwiczymy odejmowanie, to punkty się odejmuje od 1000, jeżeli ćwiczymy dodawanie - dodajemy punkty, początkowo gracze nie mają nic.
- dwaj gracze nie mogą stać na tym samym polu.
- nie można ruszać się na pola, które zostały już wcześniej zajęte.
- wygrana następuje automatycznie, gdy jeden z graczy zdobędzie 0 punktów (przy ćwiczeniu odejmowania) lub 1000 punktów (przy ćwiczeniu dodawania). Jeżeli to nie nastąpi - gracze poruszają się do momentu, aż nie będą mieli więcej ruchu. Jeżeli tylko jeden z graczy zostanie zablokowany - drugi gracz gra dalej, aż on również straci możliwość ruchu lub zdobędzie 1000 punktów (dodawanie) lub 0 punktów (odejmowanie)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Reszta zależy od wybranego wariantu. W czasie jednej lekcji można zastosować kilka wariantów gry.

Możliwe kontynuacje:
Dzieci mogą przygotować własne plansze do gry.

Warianty:
Liczba graczy:

JEDNOOSOBOWY
N. rozdaje uczniom i uczennicom plansze i prosi ich o skakanie po planszy ruchem konika szachowego. Rozpoczęcie na dowolnym polu. Chodzi o to, aby zdobyć 1000 punktów w jak najmniejszej liczbie skoków. Gracz sumuje swoje punkty, po każdym skoku. Nie można wejść dwa razy na to samo pole.

W PARACH, GRUPOWY
Grać można w parach lub w trójkach - w takim przypadku gracze będą sobie bardziej przeszkadzać. Nie można bowiem skakać na pola, które były wcześniej zajęte już przez innych graczy. Gracze kontrolują się nawzajem - czy dobrze obliczane są punkty.

KOOPERACYJNY
Klasa podzielona zostaje na dwuosobowe zespoły. Wszystkie zespoły grają na takiej samej planszy. Dwaj gracze, grając na tej samej planszy, starają się zdobyć jak najwięcej punktów. Zespoły porównują między sobą liczbę zdobytów punktów lub liczbę ruchów, która potrzebna była, aby zdobyli w sumie 1000 punktów.

Rodzaje działań:

ĆWICZENIE DODAWANIA w zakresie do 1000

1. Gracze mają na początku 0 punktów. Po przeskoczeniu na pole - dodaje się im liczbę punktów zgodną z liczbą na polu. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zgromadzi 1000 punktów lub ten, kto zgromadzi najwięcej punktów.

ĆWICZENIE ODEJMOWANIA w zakresie do 1000

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. Gracze mają na początku 1000 punktów. Po przeskoczeniu na pole - odejmuje się im liczbę puktów zgodną z liczbą na polu. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zlikwiduje wszystkie swoje punkty lub ten, kto będzie mieć najmniej punktów.

Warianty można dowolnie miksować:
- gra kooperacyjna na dodawanie
- gra jednoosobowa na odejmowanie
- gra w parach na dodawanie, etc.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda stacji
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000

Lista załączników:
Plansze do Skoczków.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

86 - Koniec narracji "Osadnicy z Nowego Świata" - 86 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: PRZYGODY SINDBADA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:20:00

Streszczenie:
Dzieci przypominają sobie treść dwóch przygód Sindbada Żeglarza, wybierają najważniejsze wydarzenia, w parach tworzą komiks. Bawią się w Sindbada i Hindbada.

Cele:
- Zapoznanie z treścią utwory (dzieci, które nie czytały);
- Utrwalenie utworu literackiego;
- Ćwiczenie pracy z tekstem;
- Ćwiczenie umiejętności plastycznych;
- Ćwiczenie wyboru najważniejszych elementów;
- Ćwiczenie pracy w parach.

Potrzebne materiały:
- Dzieci powinny przeczytać: Przygodę wstępną i przygodę pierwszą z książki: *Przygody Sindbada Żeglarza*, B. Leśmiana;
- Wydrukowany quiz (dla N.);
- Arkusze papieru (A3 lub A4).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. zadaje dzieciom szybkie pytania, które mają przypomnieć im treść książki - pytania i odpowiedzi w załączniku (3 min)
2. Dzieci mówią, co pamiętają z książki o Sindbadzie (Przygoda wstępna i pierwsza przygoda). N. zapisuje na tablicy kolejne fakty. Ważne, aby było to dość szczegółowe i oby fakty ułożyły się chronologicznie (10 min)
3. Dzieci wybierają kilkanaście najważniejszych wydarzeń (jedno wydarzenie na parę). (3 min)
4. N. dzieli dzieci na pary. Każda para wybiera sobie jedno wydarzenie. Ważne, aby wszystkie wydarzenia zostały rozdzielone. Z lewej strony dzieci muszą zostawić trzy centymetry wolnego miejsca - aby dało się kartki połączyć (2 min)
5. Każda para robi jedną stronę komiksu - ilustruje i opisuje to jedno wydarzenie. Może użyć dowolnej techniki plastycznej. (32 min)
6. N. prosi dzieci o przeprowadzenie w parach krótkiej analizy utworu. Jedno dziecko mówi o czasie akcji, miejscu akcji, temacie utworu. Drugie dziecko stara się opowiedzieć o bohaterach. (10 min)
7. Wybrane dzieci opowiadają, czego dowiedziały się od partnera. (5 min)
8. N. podsumowuje analizę tekstu zrobioną przez dzieci. Może uwypuklić najważniejsze wydarzenia. Zwrócić uwagę - że problemy z Diabłem Morskim rozpoczęły się od błędów ortograficznych i gramatycznych, które robił Tarabuk. (5 min)
9. Zakończenie. Zabawa w Sindbada i Hindbada. W tych samych parach dzieci bawią się w zabawę w Krzywe Zwierciadło. Jedno dziecko pokazuje coś, a drugie musi pokazać coś dokładnie przeciwnego. (10 min)

Gdy prace wyschną - można będzie stworzyć książeczkę o Sindbadzie!

Możliwe kontynuacje:

W podobny sposób można opracować inne przygody Sindbada.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Techniki:
Odpowiadam za ciebie

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Lista załączników:
Szybki quiz - przygody Sindbada.rtf

Tytuł zadania: MATEMATYCZNE STACJE - SKOCZKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie do 1000, poprzez zabawę, w jednym z wybranych przez N. wariantów - samodzielnie, w parach, w grupach. Mogą współpracować lub grać przeciwko sobie.

Cele:
- rozwijanie umiejętności matematycznych - dodawanie i odejmowanie w zakresie do 1000.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane plansze;
- przybory do pisania;
- pionki - lub coś co je zastąpi - klocki, guziki, monety, kawałki kolorowego papieru.

Przebieg:
1. N. rozdaje plansze do gry. (1 minuta)
2. N. tłumaczy zasady. (5 minut)
3. N. czuwa nad przebiegiem gier. Dzieci grają: w grupach, w parach, samodzielnie, ćwicząc dodawanie lub odejmowanie - w zależności od wybranego wariantu (40 minut)

Szczegóły gry:
- gra toczy się na planszy.
- każdy gracz wybiera dowolnie swoje pole startowe - jednak nie może być ono zajęte przez innego gracza.
- gracz przesuwa swój pionek na planszy ruchem konika szachowego. (Ruch w kształcie litery L, np. 2 pola do przodu i 1 krok w bok, 2 pola do tyłu jedno pole w lewo, 2 pola w lewo i jedno pole do przodu, etc.)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- po przeskoczeniu na nowe pole, gracz zdobywa punkty - jeżeli ćwiczymy odejmowanie, to punkty się odejmuje od 1000, jeżeli ćwiczymy dodawanie - dodajemy punkty, początkowo gracze nie mają nic.
- dwaj gracze nie mogą stać na tym samym polu.
- nie można ruszać się na pola, które zostały już wcześniej zajęte.
- wygrana następuje automatycznie, gdy jeden z graczy zdobędzie 0 punktów (przy ćwiczeniu odejmowania) lub 1000 punktów (przy ćwiczeniu dodawania). Jeżeli to nie nastąpi - gracze poruszają się do momentu, aż nie będą mieli więcej ruchu. Jeżeli tylko jeden z graczy zostanie zablokowany - drugi gracz gra dalej, aż on również straci możliwość ruchu lub zdobędzie 1000 punktów (dodawanie) lub 0 punktów (odejmowanie)

Reszta zależy od wybranego wariantu. W czasie jednej lekcji można zastosować kilka wariantów gry.

Możliwe kontynuacje:

Dzieci mogą przygotować własne plansze do gry.

Warianty:

Liczba graczy:

JEDNOOSOBOWY

N. rozdaje uczniom i uczennicom plansze i prosi ich o skakanie po planszy ruchem konika szachowego. Rozpoczęcie na dowolnym polu. Chodzi o to, aby zdobyć 1000 punktów w jak najmniejszej liczbie skoków. Gracz sumuje swoje punkty, po każdym skoku. Nie można wejść dwa razy na to samo pole.

W PARACH, GRUPOWY

Grać można w parach lub w trójkach - w takim przypadku gracze będą sobie bardziej przeszkadzać. Nie można bowiem skakać na pola, które były wcześniej zajęte już przez innych graczy. Gracze kontrolują się nawzajem - czy dobrze obliczane są punkty.

KOOPERACYJNY

Klasa podzielona zostaje na dwuosobowe zespoły. Wszystkie zespoły grają na takiej samej planszy. Dwaj gracze, grając na tej samej planszy, starają się zdobyć jak najwięcej punktów. Zespoły porównują między sobą liczbę zdobytych punktów lub liczbę ruchów, która potrzebna była, aby zdobyli w sumie 1000 punktów.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Rodzaje działań:

ĆWICZENIE DODAWANIA w zakresie do 1000

1. Gracze mają na początku 0 punktów. Po przeskoczeniu na pole - dodaje się im liczbę punktów zgodną z liczbą na polu. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zgromadzi 1000 punktów lub ten, kto zgromadzi najwięcej punktów.

ĆWICZENIE ODEJMOWANIA w zakresie do 1000

2. Gracze mają na początku 1000 punktów. Po przeskoczeniu na pole - odejmuje się im liczbę puktów zgodną z liczbą na polu. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zlikwiduje wszystkie swoje punkty lub ten, kto będzie mieć najmniej punktów.

Warianty można dowolnie miksować:
- gra kooperacyjna na dodawanie
- gra jednoosobowa na odejmowanie
- gra w parach na dodawanie, etc.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda stacji
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000

Lista załączników:
Plansze do Skoczków.pdf

Tytuł zadania: WEBQUEST II UNIA EUROPEJSKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

Cele:
- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy własnej;
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z informacjami o Unii Europejskiej.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest http://innowacyjnezadania.blogspot.com/search/label/webquest%203

Załącznik do zadania:

- webquest w formie pdf.

Przebieg:

1. dzień

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie", "Proces". Na końcu mają podane linki źródłowe (w części "Źródła") (40 minut);

2. dzień

1. Dzieci dokańczają zadania i przedstawiają prezentacje (40 minut);
2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie. (5 minut)
   - Pod kątem formalnym: Czy im się podobało? Jak przebiegała praca w parach?
   - Pod kątem merytorycznym: Co najlepiej zapamiętali z wiedzy o Unii?

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Społ-III.7.1 : dziecko zna symbole narodowe
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne
Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko posiada wiedzę na temat Unii Europejskiej

Lista załączników:
Webquest Unia Europejska.pdf

Tytuł zadania: DZIENNIK HODOWLI FASOLI

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
W ramach narracji "Osadnicy z Nowego Świata" dzieci na początku przygotowują uprawę fasoli, a na koniec narracji sprawdzają efekty swojej hodowli.

Cele:
- rozwój umiejętności przeprowadzania prostych obserwacji przyrodniczych;
- kształtowanie umiejętności budowania twierdzeń przyczynowo-skutkowych na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego;
- rozwój umiejętności analizowania danych z obserwacji przyrodniczej.

Potrzebne materiały:
Dla każdego dziecka:
- 3 nasiona fasoli (najlepiej "Jaś");
- słoik 0,25 l;
- miseczka (będzie służyć jako podstawka pod słoik);
- gaza;
- gumka recepturka;
- nożyczki;
- karta Dziennika Hodowcy Fasoli (załącznik).

Przebieg:
1. Na początku N. wprowadza w narrację "Osadników z Nowego Świata". Może zapytać

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

dzieci, czego - jako osadnicy, którzy przybyli w nowe miejsce - potrzebują, by przeżyć. Dzieci mogą wymienić tutaj wiele rzeczy. Wśród nich powinno znaleźć się pożywienie. N. zapowiada, że dziś dzieci rozpoczną uprawę fasoli, by wprawić się w hodowanie roślin - niezbędną dla osadników umiejętność.

2. Przygotowanie uprawy:

Dwukrotnie składamy gazę. Naciągamy ją na słoik i przymocowujemy gumką. Potem wciskamy gazę do środka słoika, w taki sposób, aby powstało zagłębienie. Umieszczamy w nim nasiona. Nadmiar gazy obcinamy. Do środka słoika wlewamy wodę, w taki sposób, aby nasiona wciąż miały wilgoć. Słoik ustawiamy na miseczce. (30 minut)

Dzieci powinny codziennie dolewać wodę do słoików, przynajmniej do czasu, aż fasola się ukorzeni.

Podczas powtórzenia: w Dzienniku Hodowcy Fasoli, dzieci po kilku dniach zapisują stan rośliny (prowadzą obserwację). Mogą także wykonać mały szkic lub zrobić zdjęcie, aby zapamiętać, jak roślina wyglądała w trakcie hodowli.

Zakończenie eksperymentu:

Po około 15 dniach hodowla dobiega końca. Każde dziecko powinno wówczas zmierzyć wyhodowaną przez siebie roślinę. Może to być np. długość pędów, korzeni, wielkość liści. Dzieci mogą porównać rośliny hodowane w różnych częściach sali. Czy jest jakaś zależność? Czy lepiej rosły rośliny, które miały więcej słońca, a może te które stały w cieplejszym miejscu? N. może pokazać dzieciom zdjęcia z całego eksperymentu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Lista załączników:
Dziennik Hodowcy Fasolki.doc

87 - Początek narracji "Mistrzowskie rozgrywki" - 87 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: MATEMATYCZNE STACJE - SKOCZKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie do 1000, poprzez zabawę, w jednym z wybranych przez N. wariantów - samodzielnie, w parach, w grupach. Mogą współpracować lub grać przeciwko sobie.

Cele:
- rozwijanie umiejętności matematycznych - dodawanie i odejmowanie w zakresie do 1000.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane plansze;
- przybory do pisania;
- pionki - lub coś co je zastąpi - klocki, guziki, monety, kawałki kolorowego papieru.

Przebieg:
1. N. rozdaje plansze do gry. (1 minuta)
2. N. tłumaczy zasady. (5 minut)
3. N. czuwa nad przebiegiem gier. Dzieci grają: w grupach, w parach, samodzielnie, ćwicząc dodawanie lub odejmowanie - w zależności od wybranego wariantu (40 minut)

Szczegóły gry:
- gra toczy się na planszy.
- każdy gracz wybiera dowolnie swoje pole startowe - jednak nie może być ono zajęte przez innego gracza.
- gracz przesuwa swój pionek na planszy ruchem konika szachowego. (Ruch w kształcie litery L, np. 2 pola do przodu i 1 krok w bok, 2 pola do tyłu jedno pole w lewo, 2 pola w lewo i jedno pole do przodu, etc.)
- po przeskoczeniu na nowe pole, gracz zdobywa punkty - jeżeli ćwiczymy odejmowanie, to punkty się odejmuje od 1000, jeżeli ćwiczymy dodawanie - dodajemy punkty, początkowo gracze nie mają nic.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dwaj gracze nie mogą stać na tym samym polu.
- nie można ruszać się na pola, które zostały już wcześniej zajęte.
- wygrana następuje automatycznie, gdy jeden z graczy zdobędzie 0 punktów (przy ćwiczeniu odejmowania) lub 1000 punktów (przy ćwiczeniu dodawania). Jeżeli to nie nastąpi - gracze poruszają się do momentu, aż nie będą mieli więcej ruchu. Jeżeli tylko jeden z graczy zostanie zablokowany - drugi gracz gra dalej, aż on również straci możliwość ruchu lub zdobędzie 1000 punktów (dodawanie) lub 0 punktów (odejmowanie)

Reszta zależy od wybranego wariantu. W czasie jednej lekcji można zastosować kilka wariantów gry.

Możliwe kontynuacje:

Dzieci mogą przygotować własne plansze do gry.

Warianty:

Liczba graczy:

JEDNOOSOBOWY

N. rozdaje uczniom i uczennicom plansze i prosi ich o skakanie po planszy ruchem konika szachowego. Rozpoczęcie na dowolnym polu. Chodzi o to, aby zdobyć 1000 punktów w jak najmniejszej liczbie skoków. Gracz sumuje swoje punkty, po każdym skoku. Nie można wejść dwa razy na to samo pole.

W PARACH, GRUPOWY

Grać można w parach lub w trójkach - w takim przypadku gracze będą sobie bardziej przeszkadzać. Nie można bowiem skakać na pola, które były wcześniej zajęte już przez innych graczy. Gracze kontrolują się nawzajem - czy dobrze obliczane są punkty.

KOOPERACYJNY

Klasa podzielona zostaje na dwuosobowe zespoły. Wszystkie zespoły grają na takiej samej planszy. Dwaj gracze, grając na tej samej planszy, starają się zdobyć jak najwięcej punktów. Zespoły porównują między sobą liczbę zdobytych punktów lub liczbę ruchów, która potrzebna była, aby zdobyli w sumie 1000 punktów.

Rodzaje działań:

ĆWICZENIE DODAWANIA w zakresie do 1000

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. Gracze mają na początku 0 punktów. Po przeskoczeniu na pole - dodaje się im liczbę punktów zgodną z liczbą na polu. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zgromadzi 1000 punktów lub ten, kto zgromadzi najwięcej punktów.

ĆWICZENIE ODEJMOWANIA w zakresie do 1000

2. Gracze mają na początku 1000 punktów. Po przeskoczeniu na pole - odejmuje się im liczbę puktów zgodną z liczbą na polu. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zlikwiduje wszystkie swoje punkty lub ten, kto będzie mieć najmniej punktów.

Warianty można dowolnie miksować:
- gra kooperacyjna na dodawanie
- gra jednoosobowa na odejmowanie
- gra w parach na dodawanie, etc.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda stacji
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000

Lista załączników:
Plansze do Skoczków.pdf

Tytuł zadania: PODRÓŻ PO SPORT (ROZGRZEWKA)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
Zadanie wprowadzające rozgrzewkę przed angażującymi zajęciami sportowymi.

Cele:
- rozgrzanie mięśni przed właściwymi zajęciami sportowymi, w sposób ciekawy i angażujący dzieci.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz muzyczny;
- muzyka do ćwiczeń (dowolna).

Przebieg:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. Wprowadzenie dla dzieci: "Rozgrzewka jest niezbędna, aby przygotować ciało do uprawiania sportu. Naszą rozgrzewką będzie podróż do sportu. Każde ćwiczenie symbolizuje coś, co widzimy lub coś, co przytrafia się w podróży. Najpierw nauczymy się tych symboli."
2. N. prezentuje dzieciom ćwiczenia rozgrzewające mięśnie, jednocześnie informując, co symbolizuje w tej formie rozgrzewki, np. głowa do góry i na dół "samoloty nad nami, metro pod nami".
3. Liczbę prezentowanych ćwiczeń wyznacza N. w zależności od potrzeby i gotowości dzieci do ich zapamiętania. Proponowana liczba to 6. Przy powtórzeniu zadania "Podróż po sport" warto poszerzyć liczbę kojarzonych przez dzieci ćwiczeń (powtórzyć już znane i wprowadzić kilka nowych), aż do momentu, kiedy dzieci poznają wszystkie symbole.
4. Właściwą częścią zadania jest odkrycie przez dzieci drogi zaplanowanej przez N. - dokąd mamy jechać.
5. N. wymyśla kod złożony z wybranych ruchów (drogi do przebycia), a dzieci wykonują rozgrzewkę z poznanych ruchów, próbując zgadnąć, które wybrał(a) N. Same decydują które partie mięśni (który element drogi) wykonują. Mogą decydować po kolei (np. Maciek mówi "a teraz samoloty nad nami, metro pod nami" i cała grupa wykonuje ćwiczenie) lub razem w zależności od dynamiki w grupie .
6. Rozgrzewka prowadzona jest do muzyki. Jeśli wykonują ruch, który N. wybrał(a). N. ustawia muzykę na chwilę głośniej, aby zasygnalizować dzieciom, że zgadły właściwie. N. ustawia muzykę głośniej dopiero po chwili wykonywania ćwiczenia.
7. Kiedy wykonają wszystkie wybrane przez N, ruchy, rozgrzewka się kończy.

Warianty:

- Proponowany opis ćwiczeń to wariant dostosowany do narracji podróżniczych, symbolika ćwiczeń może być zmieniana dowolnie.
- Zadanie można urozmaicić wprowadzając linię na podłodze – jako rzekę do przeskakiwania.
- Można pokazywać więcej lub mniej ruchów na jednych zajęciach w zależności od potrzeb. Również liczbę ćwiczeń do zgadnięcia N. może zmieniać w zależności od tego, jak długą rozgrzewkę chce uzyskać i na które szczególnie partie ciała.
- W kodzie można też powtarzać ćwiczenia lub prosić klasę, aby odtworzyła wybraną kolejność – ale jest to zadanie trudniejsze i bardziej męczące.
- Zadanie może stanowić również samodzielne zadanie sportowe lub energizer.

Potencjalne problemy:

- Gdyby rozgrzewka była prowadzona na świeżym powietrzu, bez możliwości użycia sprzętu grającego, N. może zamiast tego dzwonić dzwoneczkiem czy klaskać.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Lista załączników:
Ćwiczenia jako symbole drogi.docx

Tytuł zadania: WEBQUEST II UNIA EUROPEJSKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

Cele:
- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy własnej;
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z informacjami o Unii Europejskiej.

Potrzebne materiały:
- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest http://innowacyjnezadania.blogspot.com/search/label/webquest%203

Załącznik do zadania:
- webquest w formie pdf.

Przebieg:

1. dzień

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie", "Proces". Na końcu mają podane linki źródłowe (w części "Źródła") (40 minut);

2. dzień

1. Dzieci dokańczają zadania i przedstawiają prezentacje (40 minut);
2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie. (5 minut)
   - Pod kątem formalnym: Czy im się podobało? Jak przebiegała praca w parach?

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Pod kątem merytorycznym: Co najlepiej zapamiętali z wiedzy o Unii?

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Społ-III.7.1 : dziecko zna symbole narodowe
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne
Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko posiada wiedzę na temat Unii Europejskiej

Lista załączników:

Webquest Unia Europejska.pdf

Tytuł zadania: AMERYKAŃSKIE ROZGRYWKI PIŁKI NOŻNEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci rozgrywają mecz piłki nożnej na podstawie wylosowanych ról.

Cele:

- zapoznanie z pozycjami graczy w piłce nożnej;
- zapoznanie dzieci z podstawami piłki nożnej;
- zaprezentowanie nazw przykładowych klubów piłkarskich;
- ćwiczenie umiejętności posługiwania się piłką.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- teren do gry w piłkę nożną;
- piłka do gry nożnej, (więcej piłek pozwala na rozbudowanie części treningu);
- losy z zawodnikami.

Przebieg:

1. Wprowadzenie: "Jednym ze sportów bardzo popularnych w Ameryce Południowej jest piłka nożna. Najwięcej utalentowanych zawodników jest w Argentynie i Brazylii, choć i w innych krajach spotyka się prawdziwe talenty. W piłkę nożną nożną grają zarówno dziewczynki, jak i chłopcy. Jednak jest ona znacznie bardziej popularna wśród chłopców. Jak myślicie dlaczego? (krotka dyskusja) Dużo bardziej zatem znani są piłkarze mężczyźni niż kobiety. Będziemy dziś wcielać się w piłkarzy z Ameryki Południowej.
2. Dzieci losują piłkarzy. Jaśniejsze losy to jedna drużyna, ciemniejsze druga. Każdy piłkarz ma przypisaną pozycję, na której gra (bramkarz na bramce, obrońca na własnym polu broni bramki, pomocnicy w środku pola, napastnicy w ataku).
3. Dzieci ustalają pierwszy skład drużyn - 11 zawodników może wystawić każda drużyna (bramkarz, 4 obrońców, 3 pomocników, 3 napastników).
4. Krótkie przypomnienie zasad piłki nożnej.
5. Pozostali zawodnicy uczestniczą w treningu piłkarskim - mogą uczyć się dryblowania, strzelania na bramkę, ale też wykonywać ćwiczenia typowe dla rozgrzewki piłkarskiej np. marszobieg ze skłonami i podskokami.
6. Po pięciu minutach gry następuje zmiana zawodników (przynajmniej części) tak, by wszystkie dzieci mogły uczestniczyć w grze.

Warianty:

- Można rozwinąć zajęcia o dyskusję z dziećmi, czy znają nazwiska wylosowanych piłkarzy - fan sportu może o niektórych pokrótce opowiedzieć; czy dzieciom podobały się pozycje, na których grały?
- Można zaproponować dzieciom zawodników i kluby z całego świata, nie tylko z Ameryki Południowej.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Gry i zabawy dydaktyczne
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
lista piłkarzy.docx
zasady gry.docx

88 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: NIEPOKONANI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci poznają historie osób, które wbrew przeciwnościom losu, walczą o swoje marzenia. Uczą się pisać krótkie charakterystyki.

Cele:

- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie postawy proaktywnej;
- rozwijanie zasobu słownictwa.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane czytanki dla dzieci:
  - Siatkarka Julia (dzień 88 semestr II);
  - Historia niepełnosprawnego sportowca (dzień 92 semestr II);
  - Sportowcy walczą z chorobami (dzień 93 semestr II).

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do poznania sylwetki (lub sylwetek) niezwykłych osób, które mimo trudności, dążyły do spełnienia swoich marzeń. N. rozdaje teksty. Dzieci je czytają (15 minut);
2. Dzieci w parach analizują tekst i zapisują krótkie odpowiedzi na poniższe pytania:
   - wskazują, kto jest jego bohaterem;
   - jakie są cechy charakterystyczne dla opisywanej postaci;
   - jakie było marzenie/jaki był cel bohatera tekstu (15 minut);
3. Na podstawie swoich notatek z pkt. 2, dzieci tworzą krótkie opisy postaci, które N. zbiera do sprawdzenia (20 minut).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- przy powtórzeniu zadania warto z dziećmi omówić często popełniane błędy w charakterystykach oraz zwrócić uwagę na dobrze napisane charakterystyki;
- na podstawie tekstów dzieci mogą odbyć dyskusję, jakimi cechami muszą się charakteryzować mistrzowie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:

Analiza tekstu

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Psych-I-III.4.1(od) : dziecko zna pojęcie akceptacji
Int-Psych-I-III.4.2(od) : dziecko wie, że konkretne osiągnięcia nie wpływają na jego wartość jako człowieka
Int-Psych-I-III.5.3(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo dążyć do szczęścia

Lista załączników:
Historia niepełnosprawnego sportowca.docx
Siatkarka Julia.docx
Sportowcy walczący z chorobą.docx

Tytuł zadania: ZGADYWANKA-MYŚLENIE INDUKCYJNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci po kolei losują karteczki z nazwą zawodu, zwierzęcia lub owocu/warzywa. Dziecko losujące nie wie, jaką karteczkę wylosowało, podaje mu się jedynie kategorię, z której wylosowało wyraz. Karteczkę przypina się na plecach dziecka i dziecko ma zgadnąć co wylosowało zadając pytania. Na pytania pozostałe dzieci odpowiadają pozostali uczestnicy tylko „tak" lub „nie". Im szybciej padnie prawidłowa odpowiedź, tym większe brawa otrzymuje zgadujący, wykazał się bowiem umiejętnością wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie myślenia indukcyjnego i indukcyjnego (ćwiczenie umiejętności wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek);
- ćwiczenie umiejętności zadawania pytań;
- porządkowanie wiedzy na temat związany ze zgadywanymi kategoriami;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z uzyskanych wcześniej informacji;
- ćwiczenie abstrahowania;
- tworzenie ludycznej atmosfery.

Potrzebne materiały:

Przygotowane karteczki z nazwami zawodów, zwierząt oraz owoców/warzyw.
Karteczki powinny być duże, z wyraźnymi napisami, tak, żeby łatwo było z daleko odczytać, co jest napisane na karteczce.
Zawody powinny być wcześniej z dziećmi omówione. Najlepiej jeśli to będą takie same zawody, jak omawiane w ścieżce "Zawody".

Zawody-przykłady:

architekt, dyrygent, kucharz, informatyk, nauczyciel, tłumacz, psycholog, dentysta, księgowa, naukowiec, astronauta

Zwierzęta:

nosorożec, kozica, żubr, nietoperz, tygrys, lampart, krokodyl, foka, wydra, wieloryb, delfin, jeż, dzięcioł, sroka, mewa, zebra, kangur.

Owoce i warzywa:

kalafior, dynia, kalarepa, brukselka, szpinak, brokuł, papryka, agrest, porzeczka, poziomka, jeżyna, malina, mandarynka, kokos, ananas, arbuz.

Przebieg:

1. N. przeprowadza ćwiczenie po tym, jak wcześniej poprosił dzieci o przypomnienie sobie w domach poszczególnych zawodów, zwierząt egzotycznych oraz nietypowych warzyw i owoców, ponieważ zadawanie pytań w tym zadaniu będzie wymagało od dzieci posiadanie pewnej wiedzy z ww. kategorii.
2. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry. (5 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. Dzieci siedzą w kręgu. Po kolei losują przygotowane wcześniej karteczki, każde dziecko losuje jedną karteczkę i nie czytając podaje ją nauczycielowi, który informuje do której z kategorii należy wylosowany wyraz.
4.N. przykleja/przypina na plecach dziecka wylosowaną karteczkę. Dziecko na chwilę się odwraca, żeby wszyscy mogli zobaczyć i przeczytać.
5. Zadaniem dziecka losującego jest odgadnięcie wyrazu za pomocą pytań, na które pozostałe dzieci odpowiadają tylko „tak" lub „nie". Im szybciej padnie prawidłowa odpowiedź, tym większe brawa otrzymuje zgadujący, wykazał się bowiem umiejętnością wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek. (pkt. 3-5 ok. 20-25 min)
6. N. zaprasza dzieci do kręgu i omawia z nimi ćwiczenie (10 min). Zadaje pytania:
- czy ćwiczenie się podobało,
- czy było łatwe czy trudne,
- co ułatwiało, pomagało znaleźć prawidłową odpowiedź. (weryfikacja hipotez)
7. Jeśli ćwiczenie się podobało N. może prowadzić je częściej z różnymi innymi kategoriami/obszarami wiedzy, które aktualnie omawia z dziećmi.

Warianty:
W przypadku dużej klasy zabawę można przeprowadzić w grupach.

Potencjalne problemy:
- Dzieciom początkowo może być trudno wyciągać wnioski z odpowiedzi uzyskanych w poprzednich pytaniach. Można początkowo dzieciom podpowiadać, jak, mając pewne szczątkowe informacje, należy na ich podstawie wyciągać wnioski, konstruować nowe hipotezy i je weryfikować.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Przyroda

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi formułować pytania;
- dziecko potrafi wyciągać wnioski z wcześniej usłyszanych wiadomości;
- dziecko zna nazwy i charakterystykę różnych zawodów;
- dziecko zna nazwy i charakterystykę zwierząt;
- dziecko zna nazwy i charakterystykę warzyw i owoców.

Tytuł zadania: KOLOROWY TANGRAM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się układać różne kształty korzystając z tangramu.

Cele:
- układanie prostych kształtów z papieru.

Potrzebne materiały:
N. przynosi na lekcję:
- papierowe tangramy - dla każdego dziecka (w załączniku);
- wzory do ułożenia (w załączniku).

Dzieci muszą mieć ze sobą:
- nożyczki do wycinania tangramu.

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom papierowe tangramy.
2. N. mówi dzieciom, w jaki sposób należy je pociąć.
3. Dzieci wykonują tangram.
4. N. rozdaje dzieciom wzory do ułożenia.
5. Dzieci układają kształty według wzorów.

Możliwe kontynuacje:
Ćwiczenie można powtarzać wielokrotnie z innymi wzorami.

Warianty:
N. może samodzielnie przygotować papierowe tangramy dla uczniów i uczennic - wówczas dzieci nie muszą już tego robić na zajęciach.

Potencjalne problemy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Nożyczki - potencjalnie niebezpieczny przedmiot w rękach dzieci.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.17.3 : dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.5.1 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy indywidualnej
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
rakieta.pdf
tangram - kolorowy.pdf
kot.pdf
tangram.pdf
domek.pdf
inne kształty.jpg
osoba.pdf
królik.pdf
świeca.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

krzesło.pdf
pies.pdf
inne kształty.jpg
inne kształty 2.jpg
łabędź.pdf

Tytuł zadania: AFRYKAŃSKIE BIEGI KRÓTKODYSTANSOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci biegają na krótkie dystanse, porównując swój czas z czasem wylosowanego zawodnika.

Cele:
- trening biegu krótkodystansowego;
- zapoznanie z biegami jako dziedziną sportu.

Potrzebne materiały:
- telefony, stopery lub inne urządzenia do odmierzania czasu;
- urządzenie elektroniczne do zapisywania wyników (np. telefon, tablet) lub kartka i długopis;
- pocięte na paski nazwiska światowych biegaczy i biegaczek (tyle, ile jest dzieci) -

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

załącznik.

Przebieg:

1. Wprowadzenie: "Jednymi z najlepszych biegaczy na świecie są Afrykanie. Dziś zmierzymy się z nimi na krótkich dystansach".
2. Każde z dzieci losuje nazwisko biegacza lub biegaczki (zawodnicy mogą się powtarzać). Każdy sportowiec ma przypisany swój rekord. "Rekordy pobite przez sportowców są rekordami światowymi. To najlepsze wyniki na świecie! Nam trudno się z nimi mierzyć, ale mimo to spróbujemy." (5 minut)
3. N. wyznacza trasę 60 m.
4. Jeśli liczba stoperów na to pozwala, dzieci pracują w trójkach lub parach. Biegają na wyznaczonym dystansie, porównując swój czas z czasem zawodników, których wylosowały.
5. Mają za zadanie również ustalić, ile metrów przebiegną w czasie, który biegł zawodnik - oraz sprawdzić czy ich oczekiwania są zgodne z prawdą.
6. Każde z dzieci biegnie po kilka razy i sprawdza, jak układają się jego wyniki - który z nich był najsłabszy, a który najlepszy. (30 minut)
7. Po powrocie do klasy, dzieci dobierają się w pary i wyliczają różnicę między czasem swoim a czasem uzyskanym przez wylosowanego zawodnika. Wspólnie sprawdzają swoje wyliczenia. (10 minut)

Warianty:

- Można zaproponować dzieciom biegaczy z całego świata, nie tylko afrykańskich.
- Podczas powtórzenia w klasie III: można poprosić dzieci, aby zastanowiły się, jak ich wyniki różnią się od tych sprzed roku (jeśli mają je gdzieś zapisane) lub mogą zastanowić się nad odczuciami i przypuszczeniami dotyczącymi tych różnic.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-Mat-III.9.7 : dziecko rozumie pojęcie „miary" i zna jej jednostki (milimetr, centymetr, metr, kilometr)
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Afrykańscy biegacze.docx

89 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: DRZEWKO POZYTYWNYCH INFORMACJI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Dzieci mają możliwość wyrażenia wzajemnego uznania i sympatii oraz poznania swoich mocnych stron.

Cele:
- nauka dostrzegania pozytywnych cech u innych osób z klasy;
- rozwijanie umiejętności myślenia pozytywnego;
- tworzenie pozytywnego obrazu samego siebie i innych osób;
- odkrywanie własnych zasobów (mocnych stron);
- budowanie pozytywnej samooceny;
- integracja klasy, budowanie zespołu;

Potrzebne materiały:
- duży karton;
- farby plakatowe, zwłaszcza dużo farby brązowej i zielonej;
- pędzelki, każde dziecko powinno mieć swój pędzelek;
- karteczki samoprzylepne, najlepiej w różnych kolorach lub zwykłe małe karteczki i klej - w bardzo dużej liczbie. Każde dziecko będzie potrzebowało tylu karteczek, ile jest osób w klasie;
- długopisy;
- odtwarzacz muzyki i przygotowana wcześniej płyta z muzyką relaksacyjną/spokojną lub znaleziony wcześniej link do strony z daną muzyką.

Przebieg:
1. N. wprowadza dzieci w temat: "Bardzo rzadko w swoim życiu słyszymy pozytywne informacje o nas samych. Często skupiamy się na negatywach, na rzeczach, które są do poprawy, zapominamy tym samym, że każdy ma w sobie mocne i słabsze strony. Dziś

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

będziemy mieć okazję odkryć pozytywne informacje o sobie samym".

2. N. tłumaczy, na czym będzie polegało zadanie. Razem namalujemy drzewo, poszczególne gałęzie podpiszemy Waszymi imionami, każdy będzie miał swoją gałąź. Każde dziecko na małej karteczce będzie miało za zadanie napisać jedną pozytywną cechę lub umiejętność dla każdego dziecka z klasy. Na końcu dzieci będą przyklejać karteczki dotyczące tych osób na odpowiednich gałęziach drzewa.
3. N. pyta się dzieci, jakie znają zalety i umiejętności, którymi można scharakteryzować inną osobę. N. wspólnie z uczniami i uczennicami omawia cechy i umiejętności na przykładzie jakiegoś bohatera z ostatnio omawianej lektury;
4. N. pyta się dzieci, jakie emocje odczuwają, kiedy wypowiadają się pozytywnie (radość, podziw, aprobata) oraz kiedy je od innych osób słyszą (czujemy się docenieni, jest nam miło) (20 minut)
5. N. zaprasza dzieci do narysowania jednego wielkiego drzewa. Drzewo jest malowane wspólnie przez całą klasę. Powinno mieć tyle gałęzi głównych, ile jest dzieci w klasie. Każde dziecko maluje swoją gałąź. Od głównej gałęzi każde dziecko może namalować boczne gałązki. Poszczególne gałęzie dzieci podpisują swoimi imionami (25 minut)
6. N. rozdaje dzieciom karteczki. Każde dziecko dostaje tyle karteczek, ile jest osób w klasie.
7. N. prosi, by dzieci stworzyły karteczki dla każdego dziecka w klasie, czyli każdą karteczkę podpisują imieniem innego dziecka z klasy. Dzieci na karteczkach dzieci mają napisać jakąś pozytywną cechę lub umiejętność, którą ma opisywane dziecko. Zachęcamy dzieci, żeby przy karteczce z imieniem każdego dziecka zastanowiły się, w czym ta osoba jest dobra (ich zdaniem), przyjrzały się jej, przez chwilę o niej pomyślały i napisały, jaką cechę lub umiejętność w niej doceniają. N. podpowiada, że dzięki temu każde z dzieci będzie mogło się też dowiedzieć czegoś o sobie, odkryć swoje mocne strony.
8. N. przypomina dzieciom:
    - chodzi o cechy/umiejętności, a nie o wygląd czy posiadane rzeczy.
    - muszą to być prawdziwe cechy/umiejętności, choć mogą być zaskakujące i nie muszą wiązać się z umiejętnościami potrzebnymi w szkole (25 minut)
9. W trakcie gdy dzieci piszą, N. nastawia jakąś spokojną, relaksacyjną muzykę. Dzieci podchodzą i przyklejają swoje karteczki, N. zwraca uwagę, żeby karteczki były przyklejone przy dobrej gałęzi. (10 minut)
10. Kiedy drzewo jest gotowe, dzieci N. zaprasza dzieci do kręgu. Dzieci po kolei podchodzą i odczytują swoje karteczki. Dzieci mogą to robić głośno lub po cichu. (5 minut)
11. N. omawia z dziećmi ćwiczenie poprzez zadawanie pytań (20 minut):
    - Czy podobało mi się to ćwiczenie?
    - Czy łatwo czy trudno było pisać pozytywne informacje zwrotne?
    - Co czułem, pisząc pozytywne informacje zwrotne?
    - Która z informacji otrzymanych była dla mnie największym zaskoczenie?
12. N. podsumowuje ćwiczenie mówiąc dzieciom, że warto jest dostrzegać w drugim człowieku pozytywne cechy, że w ten sposób budujemy przyjacielskie relacje i przyjaźnie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potencjalne problemy:
Dzieci mogą skupiać się na zewnętrznych aspektach związanych z wyglądem lub posiadanymi rzeczami, warto uczulić dzieci, żeby nie skupiały się na tym aspekcie, tylko szukały silnych stron innych osób np: ktoś może szybko biegać, dobrze pływać, wysoko skakać, ładnie śpiewać, opowiadać śmieszne historie, ładnie malować, być dobrym w rozwiązywaniu zadań, być zawsze uśmiechniętym, pomocnym.
Dzieci mogą zobaczyć siebie w innym świetle, zobaczyć, że mają różne pozytywne cechy, zasoby, których same mogą nie widzieć, nie dostrzegać, nie doceniać.
N. podkreśla też, że mówienie sobie nawzajem takich informacji, wpływa pozytywnie na relacje i na budowanie pozytywnego obrazu własnej osoby.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Etyka

Metody:
Metoda wizualizacji
Metoda ewaluacyjna

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Ety-III.2.6 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym
Int-Ety-III.3.1 : dziecko wie, co oznaczają takie pojęcia jak: prawdomówność, szczerość
Int-Ety-III.3.4 : dziecko zna zalety postawy związanej z byciem prawdomównym, szczerym
Int-Ety-III.5.4 : dziecko wie, w jaki sposób można pielęgnować przyjaźń
Int-Ety-III.6.5 : dziecko zna inne (niż niszczenie otoczenia) metody zaspokajania własnych emocji i potrzeb, takich jak: złość, zapewnienie sobie wygody, chęć tworzenia itp.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to robić
Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii
Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.4.1(od) : dziecko zna pojęcie akceptacji
Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym
Int-Psych-I-III.7.1(od) : dziecko wie, że pozytywne komunikaty wzmacniają relacje
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.7.4(od) : dziecko potrafi rozdzielić ocenę zachowania danej osoby od oceny tej osoby
Int-Psych-I-III.7.5(od) : dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne emocje
Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko zna swoje mocne strony;
- dziecko potrafi przekazać pozytywną informację zwrotną swoim rówieśnikom.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: ĆWICZENIA OLIMPIJSKIE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia fizyczne, jednocześnie rozwijają wiedzę o igrzyskach olimpijskich.

Cele:
- rozwijanie sprawności fizycznej dzieci;
- rozwijanie kondycji dzieci;
- zapoznanie z wiedzą o igrzyskach olimpijskich (zimowych lub letnich).

Potrzebne materiały:
- projektor;
- odtwarzacz muzyczny;
- piosenki związane z olimpiadą (np. "We are the champions")
- sala do ćwiczeń.

Załączniki do zadania:
- prezentacja multimedialna (igrzyska zimowe i igrzyska letnie);
- przykładowe ćwiczenia na rozgrzewkę i zakończenie ćwiczeń.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. włącza muzykę i pyta dzieci, czy z czymś im się ona kojarzy. Następnie pyta, czy dzieci wiedzą, czym są igrzyska olimpijskie (należy przy tym zwrócić uwagę na znaczenie, że ludzie się spotykają, aby ze sobą rywalizować na zasadach równości, przyjaźni i pokoju między państwami). N. informuje, że te zajęcia będą poświęcone ćwiczeniom fizycznym (jak przygotowaniu na olimpiadę przez sportowców) oraz poznawaniu różnych dyscyplin sportowych (10 minut);
2. N. przeprowadza z dziećmi rozgrzewkę (7 minut);
3. Następnie N. włącza prezentację i przedstawia dzieciom zasady wykonywania olimpijskich ćwiczeń. N. będzie mówił przy każdej zmianie slajdu, jakie teraz ćwiczenie dzieci wykonują przez długość wyświetlania się tego slajdu (10 minut);
4. Po treningu dzieci wykonują ćwiczenia rozciągające i relaksujące (7 minut);
5. Na koniec N. pyta dzieci, czy w trakcie ćwiczeń rozpoznały sporty wyświetlane na ekranie. Dzieci wymieniają sporty. Jeśli jakieś pominą, N. może wrócić do prezentacji i się dopytać oraz, ewentualnie, wyjaśnić na czym polega przedstawiony sport. (10 minut)

Warianty:

- w ramach narracji "Noc w muzeum": realizacja zadania z wykorzystaniem załącznika "Ćwiczenia olimpijskie – powrót do starożytności.pdf". N. dodatkowo może opowiedzieć dzieciom o historii igrzysk olimpijskich: ich pochodzeniu, sposobach rozgrywania (kto mógł brać udział, jakie dyscypliny się pojawiały), jak honorowano zwycięzców.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metody odtwórcze (reprodukcyjne)

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kinestetyczna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Lista załączników:
Ćwiczenia olimpijskie – powrót do starożytności.pdf
olimpiada zimowa.pdf
olimpiada letnia.pdf

Tytuł zadania: ZADANIA Z LOSOWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 11

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci korzystając z kart oraz działań przygotowują zadania tekstowe dla siebie nawzajem.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania oraz odejmowania w zakresie do 60, 70, 80 oraz 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia oraz dzielenia do 25, przez 7, 9 oraz do 100;
- powtórzenie jednostek mas (kg, g);
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do ćwiczeń dla siebie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - kartki do losowania" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - szablon" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).
- opcjonalnie: nożyczki, klej.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą tworzyć dla siebie nawzajem materiały do nauki (zadania tekstowe), oparte o załączone materiały. N. rozdaje dzieciom materiały do pracy. (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest wylosowanie (lub wybranie) 5 obrazków oraz 5 działań. Następnie z ich wykorzystaniem przygotowują zadania tekstowe (5) korzystając z karty z szablonem. N. pomaga oraz nadzoruje pracę dzieci (20 minut);
3. Następnie dzieci wymieniają się przygotowanymi zadaniami oraz starają się je rozwiązywać. (10 minut);
4. N. rozwiązuje ewentualne problemy oraz podsumowuje zadanie wraz z całą klasą. Osoby chętne mogą przeczytać swoje przykłady zadań (10 minut).

Warianty:

Zakres realizacji zadania:

- dzień 17 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 18 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 35 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 42 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 72 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 76 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zakresie 25;
- dzień 35 semestr II: mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7;
- dzień 50 semestr II: mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9;
- dzień 62 semestr II: mnożenie i dzielenie w zakresie 100;
- dzień 83 semestr II: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000;
- dzień 89 semestr II: jednostki masy; dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lista załączników:
Zadania z losowania - szablon.pdf
Zadania z losowania - kartki do losowania.pdf

90 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: TURNIEJ ZŁOTEJ NUTKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą znajomość zapisu muzycznego przy użyciu programu "Nutkator" oraz instrumentów.

Cele:
- rozwijanie umiejętności stosowania zapisu muzycznego;

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu (jeden na troje dzieci);
- instrumenty muzyczne (jeden na troje dzieci);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- losy do podziału na grupy (załącznik);
- stopery lub zegarki (jeden na troje dzieci);
- pojemnik do ciągnięcia losów;
- zestawy turniejowe na 6, 8, 10 i 12 nutek (załączniki 1 i 2);
- wydrukowane odznaki Złotej Nutki dla zespołu zwycięskiego lub dla wszystkich (wg uznania N.).

Przebieg:

Ćwiczenia:

1. Dzieci dzielą się na trzyosobowe grupy, za pomocą losów z symbolami notacji muzycznej. Podczas podziału N. może zachęcać dzieci, by starały się nazwać nuty i w ten sposób dobierały się w grupy (np. "Jestem półnutą") a nie tylko patrzyły na rysunek i porównywały go z innymi. N. zapowiada, że za chwilę będą przygotowywać się do turnieju muzycznego. Rozdaje grupom instrumenty oraz stopery/zegarki (5 minut)
2. W każdej grupie następuje podział ról - pierwsze dziecko ma za zadanie zagrać nutę lub sekwencję nut na dostępnym instrumencie (patrząc na wylosowany przez program zestaw nut). Następnie drugie dziecko używa programu Nutkator (http://mcv.mulabs.org/app/nutki/) do nazwania kolejnych nut. Ćwiczy nazwy nut w programie, wypowiadając wpisywaną nutę na głos. Pozostałe osoby obserwują, i w razie większych trudności mogą pomagać. Zadaniem trzeciego dziecka jest sprawdzenie i przypilnowanie, czy proces przebiegł poprawnie i ewentualnie pomiar czasu (3 minuty na zagranie utworu, 2 minuty na nazwanie nut). Następnie dzieci zamieniają się rolami tak, aby każde było w każdej roli (dwie zmiany). (20 minut)

Turniej:

1. N. zapowiada, że za chwilę rozpocznie się Turniej Złotej Nutki. Każda z grup 3-osobowych otrzymuje pierwszy zestaw nutek (z załącznika Zestaw turniejowy 1, podczas powtórzenia zadania - zestaw nr 2) z 6 nutkami. Zestaw zakryty jest na początku (kartka leży zapisem do dołu). Na znak N. wszystkie grupy odsłaniają kartki. Zadaniem zespołów jest podpisanie nut (C, D, E, F, G, A, H lub do, re, mi, fa, sol, la, si - w zależności od wyboru N.) oraz kartki nazwą swojego zespołu. (5 minut)
2. Gdy grupa skończy podpisywanie 6 nutek i sprawdzi zapis, jedna osoba z zespołu podchodzi do N., wręcza kartkę z podpisanymi nutkami (N. szybko sprawdza) i jeśli wszystko jest poprawnie, odbiera kartkę z 8 nutkami. W ten sposób zespoły biorą coraz dłuższe zapisy, aż do czwartej kartki z 12 nutkami. Zespół, który jako pierwszy dostarczy poprawnie rozwiązany zestaw z 12 nutkami - wygrywa.
   Jeśli podczas oddawania kartki są błędy, N. tylko mówi "Poprawcie błędy" i oddaje kartkę (nie wskazuje, gdzie jest źle). Zespół wówczas musi sprawdzić wszystkie nutki i znaleźć błąd lub błędy. (25 minut)
3. W zależności od czasu i uznania N., turniej może zakończyć się, gdy jeden zespół wygra

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

bądź gdy np. trzy zespoły ukończą grę. Może też dać czas wszystkim zespołom na ukończenie turnieju, ale wówczas trzeba przewidzieć zajęcie dla tych, którzy skończyli.

4. Na koniec następuje odznaczenie złotymi nutkami (zwycięzców lub np. wszystkich dzieci, jeśli zespoły ukończyły turniej).

Warianty:

- Jeśli dzieci korzystają z instrumentów klawiszowych można im zaproponować również korzystanie z klucza basowego.

Potencjalne problemy:

- Gdyby nie było możliwe korzystanie z programu Nutkator, można nutki przedstawiać dzieciom na rysunkach (np. wcześniej wydrukować zrzuty ekranu z programu Nutkator).
- Jeśli pojawią się pytania, warto dzieciom wyjaśnić czego dotyczy klucz basowy (jeśli nie pamiętają tego z zeszłych zajęć) oraz dlaczego nuty mogą być zapisywane poniżej i powyżej pięciolinii.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Muzyka
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna
Matematyczna i logiczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Nutki i pauzy do podziału na grupy.docx
Złote nutki.pdf
Zestaw turniejowy 1.doc
Zestaw turniejowy 2.docx

Tytuł zadania: ZAJMIJ JAK NAJWIĘKSZĄ POWIERZCHNIĘ!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci grają w grę koncentrującą się na obliczaniu obwodów figur.

Cele:

- rozwijanie umiejętności obliczania obwodu figur geometrycznych;
- ćwiczenie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- rozwijanie myślenia strategicznego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zajmij jak największą powierzchnię - plansza oraz figury" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- nożyczki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą ćwiczyć obliczanie obwodu figur podczas gry w grę edukacyjną. N. rozdaje dzieciom kartę z planszą oraz karty z figurami (5 minut);
2. Dzieci wycinają figury z karty z figurami (10 minut);
3. N. tłumaczy zasady oraz w miarę potrzeby demonstruje je podczas przykładowej rozgrywki (5 minut);
4. Dzieci grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich zabawę i pomaga (25 minut).

Zasady Gry

Gracze na zmianę układają wycięte figury na planszy, podliczając jednocześnie obwód zajętego przez nich pola (licząc obwód figury, którą położyli). Gra kończy się, gdy gracze nie mogą położyć żadnej figury na planszy z powodu braku miejsca. Następuje podliczenie obwodu położonych figur i ogłoszenie zwycięzcy.

Obwód można obliczać, sprawdzając linijką długość ramion poszczególnych figur.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.3 : dziecko potrafi obliczyć obwód trójkąta (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.4 : dziecko potrafi obliczyć obwód kwadratu (w centymetrach)
Int-Mat-III.16.5 : dziecko potrafi obliczyć obwód prostokąta (w centymetrach)

Lista załączników:
Zajmij jak najwieksza powierzchnie - plansza.pdf
Zajmij jak najwieksza powierzchnie - figury.pdf

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwijanie obszarów wiedzy i umiejętności u dzieci stanowiących ich mocne strony;
- ćwiczenie umiejętności, które sprawiają trudność uczniom i uczennicom;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;
- artykuły papiernicze.

Załączniki do zadania:

- wzór krzyżówki matematycznej, ćwiczenia z zakresu mnożenia (do wykorzystania w drugim semestrze).

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: "Gwiazdozbiory" i „Niebo i kalendarz" napisanymi przez E. Milewską i W. Zonna, a zilustrowanymi przez B. Butenkę;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: „Czarna książka kolorów" Menena Cottina, „Wielka księga portretów zwierząt" Svietlana Junakovića, "Dźwięki kolorów" Jimmy'ego Liao, „Zielony wędrowiec" Liliany Bardijewskie;
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książką "Bon czy ton" G. Kasdepke (opowiadaniami: „Łyżeczka", „Menu", „Mlaskanie i

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

siorbanie", "Serwetka", „Siadanie do stołu", „Sztućce", „Wybrzydzanie", "Wykałaczka", „Zachowanie przy stole", „Zupa").

- dla dzieci mających problemy z ortografią jest dodatkowe zadanie "Dodatkowa nauka ortografii".

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda stacji

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne

Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości

Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych

Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne

Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie

Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Lista załączników:
Krzyżówka wzór i propozycje zadań.pdf

91 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: MISTRZOWSKA PIOSENKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci wybierają ulubioną piosenkę na mistrzostwa i uczą się jej.

Cele:
- przedstawienie dzieciom piosenek tematycznych;
- rozwijanie umiejętności śpiewania;
- rozwijanie świadomości własnych preferencji muzycznych.

Potrzebne materiały:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- przykłady piosenek przygotowanych na mistrzostwa lub śpiewanych podczas wydarzeń sportowych np. "Zwycięstwa smak", "Futbol", "Gol gol", "Koko Koko Euro Spoko", "Pieśń o Małym Rycerzu" (śpiewana podczas meczów siatkówki); "The Time of our Lives", "La Copa de la vida", "Waka, waka", "Forca", "Celebrate the Day";
- komputery z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. N. pyta się dzieci, co jest nieodłączną częścią zawodów i mistrzostw. Chodzi m.in o kibiców, doping, piosenki. N. włącza dzieciom przykłady piosenek granych w czasie mistrzostw. Dzieci słuchając, mogą tańczyć. Po każdej piosence dzieci głosują przez podniesienie ręki, czy chcą uczyć się właśnie tej, której przed chwilą wysłuchały. Głosy zlicza po każdej piosence inne dziecko. Wybrane zostają trzy piosenki z największą liczbą głosów (15 minut);
2. Dzieci dzielą się na trzy grupy. Każda grupa musi znaleźć w internecie tekst i tłumaczenie jednej z piosenek na zaproponowanej przez N. stronie np. (10 minut) http://www.tekstowo.pl/ (15 minut);
3. Następnie każda grupa wybiera tę zwrotkę, która najbardziej się jej podoba i spisuje ją na kartce. Dzieci ponownie wysłuchują trzech piosenek. (10 minut);
4. Wybrane przez dzieci fragmenty piosenek N. układa w kolejności. W ten sposób powstaje niezwykła mistrzowska piosenka. Dzieci uczą się śpiewać swoją piosenkę, wspomagając się tekstem i wykonaniem muzycznym (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

Aranżacja mistrzowskiej piosenki: część druga zadania uwzględniająca tworzenie choreografii.

Warianty:

- Można dzieci poinformować wcześniej, aby mogły znaleźć swoją ulubioną piosenkę i przynieść na lekcję;
- Można uczyć jednej wybranej piosenki;
- Można teksty piosenek przygotować wcześniej, jeśli nie będzie możliwości korzystania z internetu;
- Można zaproponować dzieciom naukę fragmentów piosenek z użyciem programów do karaoke;
- Wybrane fragmenty z piosenek wraz z ewentualnym tłumaczeniem dzieci mogą też wydrukować.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory

Tytuł zadania: WINDSURFING W AUSTRALII

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Zabawa ruchowa uwzględniająca symbolicznie fale, wiatr i wolę ludzką.

Cele:

- Aktywizacja ruchowa dzieci
- Schematyczne zapoznanie z zasadami windsurfingu
- Zwrócenia uwagi na siły przyrody, jak fale morskie i wiatr.

Potrzebne materiały:

- szmatki lub koce do ślizgania po podłodze;
- ew. przy małych grupach można zaproponować wrotki, deskorolki (przy takim rozwiązaniu konieczne zachowanie zasad bezpieczeństwa - każde dziecko powinno mieć kask).

Przebieg:

1. Wprowadzenie: N. zapisuje słowo windsurfing. Informuje dzieci, że zostało ono stworzone w Ameryce. Sam windsurfing został jednocześnie wymyślony w kilku krajach: Australii, Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii. Windsurferzy wykorzystują siły wiatru i fal morskich dzięki desce z żaglem.
2. Zasady zabawy:
    1. Dzieci dzielą się na trzy grupy: wiatr, fale i windsurferów.
    2. Zadaniem windsurfera jest "przepłynięcie" z jednej strony sali na drugą, pokonanie dystansu.
    3. Windsurfer nie może poruszać się sam, potrzebuje do tego wiatru lub fali. Windsurfer powinien być wyposażony kocyk do ślizgania się.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

4. Dzieci, które są wiatrem, krążą według własnej woli i fantazji po całym terenie zabawy. Jeśli Windsurfer złapie któreś za rękę, przemieszcza się w kierunku, w którym porusza się wiatr. Kierunek ten może się zmienić w każdej chwili!
5. Dzieci, które reprezentują falę, wybierają stronę, z której przechodzą na inną stronę terenu zabawy w rzędzie (po 3-4 osoby). Jeśli natrafią na windsurferów, zabierają ich ze sobą w stronę, w którą idą, co może być zarówno pomocne jak i nie. Windsurferzy, aby uniknąć fal, muszą wykorzystywać wiatr.
6. Windsurfer, który dotrze do swojego miejsca przeznaczenia, podskakuje i wykrzykuje: Windsurfer dotarł do celu!
7. Zabawę może kończyć dotarcie pierwszego windsurfera lub wszystkich windsurferów do celu.

3. Warto powtórzyć zabawę tak, aby każde dziecko mogło wcielić się w każdą rolę.

Warianty:

- Po wprowadzeniu nazwy windsurfing można również zapytać dzieci, co wiedzą o windsurfingu lub jak wyobrażają sobie windsurfing.
- Do zabawy można wykorzystywać rolki, deskorolki, a nawet łyżwy i ślizgawki;
- Przy powtarzaniu zadania warto pominąć wprowadzenie słowa windsurfing.

Potencjalne problemy:

- Dzieci wcielające się w fale i wiatr mogą świadomie i nadmiernie działać na niekorzyść któregoś z surferów. Gdyby tak się działo, można ograniczyć ich wybór, narzucając regułę, że fale nie mogą przeszkadzać danemu surferowi dwa razy z rzędu, zaś wiatr dla konkretnego surfera musi tyle samo czasu być korzystny co niekorzystny.
- Dzieci wcielające się w fale lub wiatr mogą być niezadowolone, że one nie mają konkretnych celów do osiągnięcia, jeśli tak, warto podkreślić, że ich rola polega na swobodnej kreacji tworzenia żywiołu. Ta kreacja może być próbą odkrycia, jaki jest dany żywioł - i tak jak żywioły nie mają konkretnych celów, tak i wcielające się w nie dzieci mają jedynie zamanifestować swoją obecność.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.7.1 : dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: KOLOROWY TANGRAM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci uczą się układać różne kształty korzystając z tangramu.

Cele:

- układanie prostych kształtów z papieru.

Potrzebne materiały:

N. przynosi na lekcję:

- papierowe tangramy - dla każdego dziecka (w załączniku);
- wzory do ułożenia (w załączniku).

Dzieci muszą mieć ze sobą:

- nożyczki do wycinania tangramu.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom papierowe tangramy.
2. N. mówi dzieciom, w jaki sposób należy je pociąć.
3. Dzieci wykonują tangram.
4. N. rozdaje dzieciom wzory do ułożenia.
5. Dzieci układają kształty według wzorów.

Możliwe kontynuacje:

Ćwiczenie można powtarzać wielokrotnie z innymi wzorami.

Warianty:

N. może samodzielnie przygotować papierowe tangramy dla uczniów i uczennic - wówczas dzieci nie muszą już tego robić na zajęciach.

Potencjalne problemy:

Nożyczki - potencjalnie niebezpieczny przedmiot w rękach dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.17.3 : dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.5.1 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy indywidualnej
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
rakieta.pdf
tangram - kolorowy.pdf
kot.pdf
tangram.pdf
domek.pdf
inne kształty.jpg
osoba.pdf
królik.pdf
świeca.pdf
krzesło.pdf
pies.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

inne kształty.jpg
inne kształty 2.jpg
łabędź.pdf

92 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: NIEPOKONANI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci poznają historie osób, które wbrew przeciwnościom losu, walczą o swoje marzenia. Uczą się pisać krótkie charakterystyki.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie postawy proaktywnej;
- rozwijanie zasobu słownictwa.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane czytanki dla dzieci:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Siatkarka Julia (dzień 88 semestr II);
- Historia niepełnosprawnego sportowca (dzień 92 semestr II);
- Sportowcy walczą z chorobami (dzień 93 semestr II).

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do poznania sylwetki (lub sylwetek) niezwykłych osób, które mimo trudności, dążyły do spełnienia swoich marzeń. N. rozdaje teksty. Dzieci je czytają (15 minut);
2. Dzieci w parach analizują tekst i zapisują krótkie odpowiedzi na poniższe pytania:
   - wskazują, kto jest jego bohaterem;
   - jakie są cechy charakterystyczne dla opisywanej postaci;
   - jakie było marzenie/jaki był cel bohatera tekstu (15 minut);
3. Na podstawie swoich notatek z pkt. 2, dzieci tworzą krótkie opisy postaci, które N. zbiera do sprawdzenia (20 minut).

Warianty:

- przy powtórzeniu zadania warto z dziećmi omówić często popełniane błędy w charakterystykach oraz zwrócić uwagę na dobrze napisane charakterystyki;
- na podstawie tekstów dzieci mogą odbyć dyskusję, jakimi cechami muszą się charakteryzować mistrzowie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:

Analiza tekstu

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt
Int-Psych-I-III.4.1(od) : dziecko zna pojęcie akceptacji
Int-Psych-I-III.4.2(od) : dziecko wie, że konkretne osiągnięcia nie wpływają na jego wartość jako człowieka
Int-Psych-I-III.5.3(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo dążyć do szczęścia

Lista załączników:
Historia niepełnosprawnego sportowca.docx
Siatkarka Julia.docx
Sportowcy walczący z chorobą.docx

Tytuł zadania: ZGADYWANKA-MYŚLENIE INDUKCYJNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci po kolei losują karteczki z nazwą zawodu, zwierzęcia lub owocu/warzywa. Dziecko losujące nie wie, jaką karteczkę wylosowało, podaje mu się jedynie kategorię, z której wylosowało wyraz. Karteczkę przypina się na plecach dziecka i dziecko ma zgadnąć co wylosowało zadając pytania. Na pytania pozostałe dzieci odpowiadają pozostali uczestnicy tylko „tak" lub „nie". Im szybciej padnie prawidłowa odpowiedź, tym większe brawa otrzymuje zgadujący, wykazał się bowiem umiejętnością wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek.

Cele:
- rozwijanie myślenia indukcyjnego i indukcyjnego (ćwiczenie umiejętności wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek);
- ćwiczenie umiejętności zadawania pytań;
- porządkowanie wiedzy na temat związany ze zgadywanymi kategoriami;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z uzyskanych wcześniej informacji;
- ćwiczenie abstrahowania;
- tworzenie ludycznej atmosfery.

Potrzebne materiały:
Przygotowane karteczki z nazwami zawodów, zwierząt oraz owoców/warzyw.
Karteczki powinny być duże, z wyraźnymi napisami, tak, żeby łatwo było z daleko odczytać, co jest napisane na karteczce.
Zawody powinny być wcześniej z dziećmi omówione. Najlepiej jeśli to będą takie same zawody, jak omawiane w ścieżce "Zawody".
Zawody-przykłady:
architekt, dyrygent, kucharz, informatyk, nauczyciel, tłumacz, psycholog, dentysta, księgowa, naukowiec, astronauta

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zwierzęta:
nosorożec, kozica, żubr, nietoperz, tygrys, lampart, krokodyl, foka, wydra, wieloryb, delfin, jeż, dzięcioł, sroka, mewa, zebra, kangur.

Owoce i warzywa:
kalafior, dynia, kalarepa, brukselka, szpinak, brokuł, papryka, agrest, porzeczka, poziomka, jeżyna, malina, mandarynka, kokos, ananas, arbuz.

Przebieg:
1. N. przeprowadza ćwiczenie po tym, jak wcześniej poprosił dzieci o przypomnienie sobie w domach poszczególnych zawodów, zwierząt egzotycznych oraz nietypowych warzyw i owoców, ponieważ zadawanie pytań w tym zadaniu będzie wymagało od dzieci posiadanie pewnej wiedzy z ww. kategorii.
2. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry. (5 min)
3. Dzieci siedzą w kręgu. Po kolei losują przygotowane wcześniej karteczki, każde dziecko losuje jedną karteczkę i nie czytając podaje ją nauczycielowi, który informuje do której z kategorii należy wylosowany wyraz.
4.N. przykleja/przypina na plecach dziecka wylosowaną karteczkę. Dziecko na chwilę się odwraca, żeby wszyscy mogli zobaczyć i przeczytać.
5. Zadaniem dziecka losującego jest odgadnięcie wyrazu za pomocą pytań, na które pozostałe dzieci odpowiadają tylko „tak" lub „nie". Im szybciej padnie prawidłowa odpowiedź, tym większe brawa otrzymuje zgadujący, wykazał się bowiem umiejętnością wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek. (pkt. 3-5 ok. 20-25 min)
6. N. zaprasza dzieci do kręgu i omawia z nimi ćwiczenie (10 min). Zadaje pytania:
- czy ćwiczenie się podobało,
- czy było łatwe czy trudne,
- co ułatwiało, pomagało znaleźć prawidłową odpowiedź. (weryfikacja hipotez)
7. Jeśli ćwiczenie się podobało N. może prowadzić je częściej z różnymi innymi kategoriami/obszarami wiedzy, które aktualnie omawia z dziećmi.

Warianty:
W przypadku dużej klasy zabawę można przeprowadzić w grupach.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potencjalne problemy:

- Dzieciom początkowo może być trudno wyciągać wnioski z odpowiedzi uzyskanych w poprzednich pytaniach. Można początkowo dzieciom podpowiadać, jak, mając pewne szczątkowe informacje, należy na ich podstawie wyciągać wnioski, konstruować nowe hipotezy i je weryfikować.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi formułować pytania;
- dziecko potrafi wyciągać wnioski z wcześniej usłyszanych wiadomości;
- dziecko zna nazwy i charakterystykę różnych zawodów;
- dziecko zna nazwy i charakterystykę zwierząt;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dziecko zna nazwy i charakterystykę warzyw i owoców.

Tytuł zadania: BUTELKOWY QUIZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą praktyczną obsługę wagi oraz powtarzają wiadomości o znanych im jednostkach masy.

Cele:
- powtórzenie wiadomości o znanych jednostkach masy;
- poznanie różnych rodzajów wag (elektroniczna, osobowa, kuchenna, sprężynowa itp.);
- praktyczne rozwijanie umiejętności obsługi wagi.

Potrzebne materiały:
- waga (elektroniczna, osobowa, kuchenna lub sprężynowa) w miarę możliwości kilka rodzajów;
- przedmioty różnego typu i wagi.

Przebieg:
1. N. przeprowadza krótką powtórkę z wiadomości o jednostkach masy oraz o rodzajach

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wag służących do ich odmierzania. Następnie prezentuje przyniesione wagi oraz opisuje ich cechy. (10 minut);

2. Dzieci dobierają się w pary. Starają się znaleźć oraz zważyć dwa przedmioty, które według nich ważą tyle samo. Zapisują swoje wyniki w zeszytach wraz z różnicą w wadze pomiędzy poszczególnymi przedmiotami. Do ważenia można przystępować kilka razy. Jeśli jest dostępna waga osobowa, dzieci mogą przy jej pomoc ważyć siebie oraz porównywać swoją własną wagę. (15 minut);
3. Ogłoszenie wyników ważenia przez N., podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Warianty:

- Jeśli szkoła dysponuje kuchnią, można wykorzystać wagę kuchenną do ważenia różnego typu produktów spożywczych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.10.1 : dziecko potrafi określać masę przedmiotów używając wagi

Tytuł zadania: AZJATYCKA GIMNASTYKA ARTYSTYCZNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Ćwiczenia fizyczne z hula hop, tasiemkami, piłką, rozciąganie i ćwiczenia równoważne.

Cele:
- zwiększenie koordynacji ruchowej;
- ćwiczenie równowagi;
- zapoznanie z pojęciem gimnastyki akrobatycznej;
- uświadomienie różnic w imionach i nazwiskach w różnych krajach.

Potrzebne materiały:
- hula hop (najlepiej kilka);
- piłka (najlepiej kilka);
- wstążka (najlepiej sportowa) (najlepiej kilka);
- losy z zawodnikami i zawodniczkami do wylosowania dla dzieci;
- ew. odtwarzacz muzyczny i muzyka odpowiednia do ćwiczeń;
- ew. stoper do mierzenia czasu.

Przebieg:
1. Wprowadzenie: Jedną z dyscyplin, w której kraje azjatyckie mają bardzo silną reprezentację sportową, jest gimnastyka: artystyczna, sportowa, akrobatyczna. Oczywiście inne kraje też startują w tych dyscyplinach, ale dziś wcielimy się w zawodników z Azji.
2. Każde z dzieci losuje azjatyckiego sportowca z przypisaną do niego "konkurencją", która

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

była jego mocną stroną.

3. Dzieci zatrzymują się na stacjach zorganizowanych wokół poszczególnych konkurencji:
    1. ćwiczenia z hula hop
    2. ćwiczenia z piłką
    3. ćwiczenia ze wstążką
    4. rozciąganie
    5. ćwiczenia równoważne
4. Każde z dzieci ma za zadanie odwiedzić cztery wybrane stacje - w tym obowiązkowo stację, która odpowiada najsilniejszej konkurencji zawodnika, którego wylosowało.
5. Na każdej ze stacji ma obowiązek spędzić ok. 8 minut.

Warianty:

- Zadanie można poprzedzić prezentacją filmiku z występem akrobatek;
- Można również wprowadzić "konkurencję" ze skakanką.
- N. może zaproponować konkretne ćwiczenia do wykonania, ale może również pozwolić dzieciom na kreatywność sportową, inspirowaną samymi nazwami konkurencji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli dzieci jest więcej niż sportowców, można jednego sportowca przypisać więcej niż jednemu dziecku.
- Jeśli przestrzeń utrudnia użycie piłki, można zrezygnować z tego elementu.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda stacji

Metoda Rudolfa Labana

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Lista załączników:
Azjatyccy zawodnicy i zawodniczki.docx

93 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: NIEPOKONANI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci poznają historie osób, które wbrew przeciwnościom losu, walczą o swoje marzenia. Uczą się pisać krótkie charakterystyki.

Cele:

- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie postawy proaktywnej;
- rozwijanie zasobu słownictwa.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane czytanki dla dzieci:
  - Siatkarka Julia (dzień 88 semestr II);
  - Historia niepełnosprawnego sportowca (dzień 92 semestr II);
  - Sportowcy walczą z chorobami (dzień 93 semestr II).

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do poznania sylwetki (lub sylwetek) niezwykłych osób, które mimo trudności, dążyły do spełnienia swoich marzeń. N. rozdaje teksty. Dzieci je czytają (15 minut);
2. Dzieci w parach analizują tekst i zapisują krótkie odpowiedzi na poniższe pytania:
   - wskazują, kto jest jego bohaterem;
   - jakie są cechy charakterystyczne dla opisywanej postaci;
   - jakie było marzenie/jaki był cel bohatera tekstu (15 minut);
3. Na podstawie swoich notatek z pkt. 2, dzieci tworzą krótkie opisy postaci, które N. zbiera do sprawdzenia (20 minut).

Warianty:

- przy powtórzeniu zadania warto z dziećmi omówić często popełniane błędy w charakterystykach oraz zwrócić uwagę na dobrze napisane charakterystyki;
- na podstawie tekstów dzieci mogą odbyć dyskusję, jakimi cechami muszą się charakteryzować mistrzowie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:
Analiza tekstu

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt
Int-Psych-I-III.4.1(od) : dziecko zna pojęcie akceptacji
Int-Psych-I-III.4.2(od) : dziecko wie, że konkretne osiągnięcia nie wpływają na jego wartość jako człowieka
Int-Psych-I-III.5.3(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo dążyć do szczęścia

Lista załączników:
Historia niepełnosprawnego sportowca.docx
Siatkarka Julia.docx
Sportowcy walczący z chorobą.docx

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: ARANŻACJA MISTRZOWSKIEJ PIOSENKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą układ prostą choreografię do piosenki z mistrzostw.

Cele:
- rozwijanie umiejętności śpiewania;
- powtórzenie i korzystanie z wcześniej nabytych umiejętności (znajomości piosenki);
- rozwijanie twórczego myślenia.

Potrzebne materiały:
- ewentualnie nagrania muzyczne piosenki, którą dzieci będą śpiewać;
- Przestrzeń, w której dzieci mogą tańczyć;
- Kartki i coś do pisania do notowania pomysłów;
- ewentualnie kamera do nagrania ułożonej choreografii.

Przebieg:
1. Dzieci śpiewają i przypominają sobie wcześniej nauczoną piosenkę złożoną z trzech fragmentów piosenek z imprez sportowych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. N. proponuje dzieciom, aby do każdego z fragmentów wymyśliły charakterystyczny ruch lub zachowanie, na podstawie którego ułożą potem choreografię.
3. Charakterystyczny ruch lub zachowanie dzieci wymyślają za pomocą burzy mózgów.
4. N. przypomina dzieciom, że nie jest istotna jakość pomysłów przy ich zbieraniu.
5. Aby ośmielić dzieci do udziału w ćwiczeniu można początkowo zebrać pomysły zapisane na kartkach, zapisać je na tablicy, a następnie zrobić kolejną rundkę.
6. N. zapisuje pomysły na tablicy.
7. Po zebraniu wszystkich pomysłów dzieci za pomocą dyskusji i jeśli zachodzi potrzeba: głosowania wybierają charakterystyczny element dla każdego fragmentu złożonej piosenki.
8. Dzieci dzielą się na grupy, z których każda ma za zadanie stworzyć choreografię do jednego z fragmentów piosenki ze szczególnym uwzględnieniem wybranego przez klasę elementu.
9. Dzieci wykonują wspólnie piosenkę - tak, że dwie grupy śpiewają fragment, zaś trzecia wykonuje stworzoną przez siebie choreografię.
10. Jeśli możliwości techniczne pozwalają N. lub wybrane dziecko może nagrać choreografię i śpiew kamerą. Nagranie można umieścić na blogu klasy lub klasowym kanale YouTube.

Warianty:

- Można użyć jednej wybranej piosenki, a nie złożonej z trzech;
- Efekt pracy dzieci można nagrać kamerą i umieścić na blogu klasy.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory
Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją

Tytuł zadania: CENTYMETROWY WYŚCIG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci grają w grę przypominającą curling, podczas której wymagane jest posługiwanie się linijką oraz wykonywanie obliczeń.

Cele:
- rozumienie pojęć: centymetr, milimetr;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się linijką;
- ćwiczenie umiejętności mierzenia oraz dodawania jednostek miar;
- ćwiczenie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- kapsle lub korki od butelek (podpisane, po 3 na każdą osobę);
- znacznik celu (mały przedmiot (jeden na każdą drużynę 3 - 4 osobową);
- około 1 - 2 metrów przestrzeni na każdą grupę;
- linijki lub centymetr krawiecki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą grali w grę opartą o precyzyjne strzelanie do celu. N. dzieli dzieci na grupy (3 - 4 osobowe) oraz wyznacza im cześć sali. (5 minut);
2. Każda grupa przygotowuje teren pod rozgrywkę, a następnie rozpoczyna zabawę zgodnie z zasadami gry. (30 minut);
3. Ogłoszenie zwycięzców oraz podsumowanie (10 minut).

Zasady Gry

Gracze ustawiają w odległości około 1 metra od siebie znacznik. Celem każdego gracza jest wykonanie uderzeń przy pomocy kapsli lub korków w taki sposób, aby zatrzymały się one jak najbliżej znacznika. Gracze wykonują po 1 uderzeniu na zmianę. Gdy ostatni z graczy wykona swój ruch następuje zmierzenie odległości kapsli od znacznika. Każdy gracz mierzy wszystkie odległości oraz sumuje je. Osoba, która uzyskała najmniejszy wynik otrzymuje 4 punkty, 2 w kolejności 3 i tak dalej. Gra trwa określoną liczbę rund, po której ogłaszany jest zwycięzca.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.9.5 : dziecko potrafi posługiwać się jednostkami: milimetr, centymetr, metr
Int-Mat-III.9.6 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia dotyczące takich miar, jak: milimetr, centymetr, metr (bez zamiany jednostek i wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.9.7 : dziecko rozumie pojęcie „miary" i zna jej jednostki (milimetr, centymetr, metr, kilometr)

94 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: ZA SIEDMIOMA GÓRAMI - GRA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują materiały do gry w opowiadanie bajek. Korzystając z gry - tworzą własne historie, które potem prezentują przed klasą. N. powinien podkreślić, że gra polega jednocześnie na rywalizacji i współpracy.

Cele:
- rozwijanie wyobraźni;
- rozwijanie umiejętności opowiadania;
- rozwijanie kreatywności uczniów i uczennic.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- Wydrukowane materiały - jeden komplet dla każdej grupy, nożyczki

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom materiały, dzieli dzieci na 5-6 osobowe grupy, opowiada dzieciom na czym polega ta zabawa (10 minut)
2. Dzieci wycinają karteczki ze słowami (3 minuty)
3. Rozgrywka - opowiadanie historii z użyciem karteczek. Po zakończonej rozgrywce każda grupa zapisuje swoją historię. W czasie lekcji - dzieci powinny zagrać 2 lub 3 razy. N. chodzi pomiędzy grupami i czuwa nad przebiegiem gry. (45 minut)
4. Każda grupa prezentuje jedną wybraną historię. (16 minut)
5. Omówienie zadania (16 minut)

Możliwe kontynuacje:

- Historie stworzone przez dzieci mogą stać się podstawą do wielu kolejnych ćwiczeń - można je omówić jak lekturę szkolną, odegrać przedstawienie. To może być także punkt wyjścia do zajęć plastycznych.

Potencjalne problemy:

- dzieci mogą mieć problem z zapisaniem stworzonej opowieści. Ważne jest, aby N. na początku podkreślił, że dzieci powinny uważnie śledzić tok tworzonej historii, ew. robiąc notatki.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Lista załączników:
Za siedmioma górami - materiały.doc
Za siedmioma górami - zasady gry.rtf

Tytuł zadania: QUIZ MATEMATYCZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują sobie nawzajem quiz. Następnie losują po kilka karteczek quizowych i muszą wykonać zadanie.

Cele:
- sprawdzenie umiejętności mnożenia, dzielenia, dodawania, odejmowania;
- sprawdzenie wiedzy i umiejętności matematycznych;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwój umiejętności tworzenia zadań przez dzieci dla dzieci.

Potrzebne materiały:

- karteczki;
- 2 woreczki. Jeden woreczek quizowy główny, drugi woreczek quizowy ratunkowy. Zamiast woreczka mogą być czapki/pudełka etc.;
- przygotowane przez N. zadania quizowe. Zadań quizowych powinno być dwa razy więcej niż dzieci biorących udział w quizie.
- zadania **quizowe główne,** przygotowane przez N., są zadaniami matematycznymi;
- zadania **quizowe ratunkowe**. Jeśli dziecko nie rozwiąże zadania quizowego głównego, ma szansę wyratować się i wylosować zadanie quizowe ratunkowe. Zadania quizowe ratunkowe obejmują tę samą tematykę, co zadania główne;
- zadania quizowe przygotowujemy w zależności od aktualnie omawianych tematów. Przykłady zadań:
    - Tabliczka mnożenia - na jednej karteczce quizowej jedno działanie np: 4·7
    - Dzielenie - na jednej karteczce quizowej jedno działanie np: 81:9
    - Dodawanie - na jednej karteczce quizowej jedno działanie np: 31+39
    - Odejmowanie - na jednej karteczce quizowej jedno działania np: 49-17
    - Liczby rzymskie - dziecko ma zamienić cyfry arabskie na rzymskie i napisać poprawną odpowiedź na wylosowanej karteczce.

Przebieg:

Zadanie jest wykonywane w kręgu.

1. N. zadania quizowe główne wrzuca do jednego woreczka, a zadania quizowe ratunkowe do drugiego. Do woreczka z zadaniami głównymi swoje zadania - quizy będą dorzucały dzieci, natomiast w woreczku ratunkowym są tylko zadania przygotowane przez N;
2. N. prosi, aby dzieci przygotowały zadania quizowe dla siebie nawzajem. Każde dziecko przygotowuje jedno zadanie quizowe. N. nie określa tematu zadań, mogą one być dowolne, zawierające elementy humorystyczne, elementy ruchowe, wiedzę z różnych dziedzin (15 minut);
3. Uczniowie i uczennice wrzucają do worka przygotowane przez siebie zadania quizowe. W worku jest niespodzianka - zadania przygotowane przez N. Karteczki quizowe należy dobrze wymieszać (2 minuty);
4. Każde z dzieci losuje karteczkę quizową, następnie wszyscy mają czas (1 minutę) na przemyślenie odpowiedzi. Po wylosowaniu karteczki quizowej wykonują zadanie z karteczki. Po podaniu odpowiedzi poprawnej karteczkę quizową losuje następne dziecko. Jeśli natomiast dziecko podaje złą odpowiedź/nie podaje żadnej odpowiedzi, to losuje karteczkę quizową z woreczka ratunkowego.Jeśli dziecko nie umie podać poprawnej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

odpowiedzi, przegrywa (30 minut).

Warianty:

- zadanie można realizować bez woreczka ratunkowego;
- zadanie można zrealizować na szkolnym boisku, w lesie, w parku. Wtedy można poprosić dzieci, żeby przygotowały quizy ruchowe dla siebie nawzajem;
- w zależności od momentu realizacji zadania quiz obejmuje:
    - Zadania quizowe do 20 (dzień 60 semestr I klasa II);
    - Zadania quizowe trzecia dziesiątka (dzień 90 i 93 semestr I klasa II)
    - Zadania quizowe do 31 (dzień 35 semestr II klasa II);
    - Zadania quizowe do 41 (dzień 35 semestr II klasa II);
    - Zadania quizowe do 100 (dzień 69 semestr I klasa III);
    - Zadania quizowe do 100 (dzień 21, 94, 96 semestr II klasa III).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.13.1 : dziecko potrafi odczytywać liczby w systemie rzymskim od I do XII

Int-Mat-III.13.2 : dziecko potrafi zapisywać liczby w systemie rzymskim od I do XII

Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi dzielić;
- dziecko potrafi odpowiedzieć na zadawane pytania.

Lista załączników:

Zadania quizowe do 41.docx

Zadania quizowe trzecia dziesiątka.docx

Zadania quizowe do 100.docx

Zadania quizowe do 31.docx

Zadania quizowe do 20.docx

95 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 130 min

Tytuł zadania: POGODOWE PORTFOLIO II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:40:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Zadanie ma na celu nauczenie dzieci analizowania zmian pogodowych oraz korzystania z prognoz pogody.

Cele:

- rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z prognoz pogody.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- materiały w wersji cyfrowej z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- wydrukowane materiały z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- teczki dla każdego dziecka (na portfolio).

Przebieg:

1. Zadaniem dzieci będzie wypełnienie kart pogodowych raz na miesiąc w konkretny (wybrany) dzień. Na kartach znajduje się miejsce do zaznaczenia aktualnej pogody (zachmurzenia, opadów, temperatury itp.), oraz schematyczny obrazek, na którym uczniowie i uczennice rysują, w jaki sposób ubraliby się podczas niej.
2. Dzieci w celu wykonania zadania obserwują pogodę podczas dnia oraz korzystają z zasobów internetu w celu odnalezienia aktualnej prognozy pogody. Następnie sprawdzają, czy informacja internetowa jest zgodna ze wskazaniami termometru i wiatromierza. Uczniowie i uczennice mogą uzupełniać karty komputerowo, edytując załączone pliki lub w formie papierowej na wcześniej wydrukowanych materiałach. (15 minut);
3. N. opowiada dzieciom o wybranym elemencie, związanym z pogodą (wiatr, deszcz, słońce, temperatura, chmury, jesień, zima, wiosna, lato) (15 minut);
4. Na końcu następuje wspólne podsumowanie zadania i omówienie tego, co znalazły dzieci (10 minut);
5. Karty z każdego miesiąca dzieci przechowują w swoich teczkach, tworząc portfolio.

Warianty:

- **Alternatywnie:** zamiast korzystać z internetu, dzieci mogą się zapoznać z prognozą pogody w wybranej gazecie i porównać ze wskazaniami termometru i wiatromierza.

Tematy do omówienia:

- **wiatr** - cechy wiatru, wiatry lokalne, zastosowanie (turbiny wiatrowe, statki), wpływ na środowisko, erozja;
- **deszcz** - sposób powstania, rodzaje deszczu, wpływ na środowisko, powodzie;
- **słońce** - czym jest słońce, budowa, wpływ na środowisko, susze, zaćmienie słońca;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- **chmury** - powstawanie, chmura a mgła, wpływ na środowisko, chmura burzowa;
- **temperatura** - jednostka temperatury, temperatura ciała człowieka, temperatura odczuwalna, najzimniejsze i najcieplejsze miejsca na ziemi;
- **zima** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta;
- **wiosna** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **lato** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **jesień** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.12.1 : dziecko potrafi odczytywać temperaturę (bez konieczności posługiwania się liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lista załączników:
kalendarz pogody.jpg

Tytuł zadania: KOLOROWY TANGRAM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się układać różne kształty korzystając z tangramu.

Cele:
- układanie prostych kształtów z papieru.

Potrzebne materiały:
N. przynosi na lekcję:
- papierowe tangramy - dla każdego dziecka (w załączniku);
- wzory do ułożenia (w załączniku).

Dzieci muszą mieć ze sobą:
- nożyczki do wycinania tangramu.

Przebieg:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. N. rozdaje dzieciom papierowe tangramy.
2. N. mówi dzieciom, w jaki sposób należy je pociąć.
3. Dzieci wykonują tangram.
4. N. rozdaje dzieciom wzory do ułożenia.
5. Dzieci układają kształty według wzorów.

Możliwe kontynuacje:
Ćwiczenie można powtarzać wielokrotnie z innymi wzorami.

Warianty:
N. może samodzielnie przygotować papierowe tangramy dla uczniów i uczennic - wówczas dzieci nie muszą już tego robić na zajęciach.

Potencjalne problemy:
Nożyczki - potencjalnie niebezpieczny przedmiot w rękach dzieci.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.17.3 : dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

szlaczki, rozety)
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.5.1 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy indywidualnej
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
rakieta.pdf
tangram - kolorowy.pdf
kot.pdf
tangram.pdf
domek.pdf
inne kształty.jpg
osoba.pdf
królik.pdf
świeca.pdf
krzesło.pdf
pies.pdf
inne kształty.jpg
inne kształty 2.jpg
łabędź.pdf

Tytuł zadania: KOZŁUJĄCY ZBIERACZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą kozłowanie piłką koszykową podczas różnego typu zabaw i gier.

Cele:

- rozwijanie koordynacji ruchowej;
- rozwijanie kreatywności;
- rozwijanie współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- piłki do koszykówki;
- różnego typu pomoce do wychowania fizycznego.

Przebieg:

1. N. przeprowadza wraz z dziećmi rozgrzewkę, w ramach której ćwiczy wraz z dziećmi kozłowanie piłki do koszykówki (10 minut);
2. Następnie dzieli dzieci na kilka grup. Na środku sali umieszcza różnego typu przyrządy i rzeczy (szarfy, hula hop, paliki, krążki, zeszyty itp.). Dzieci mają za zadanie przynieść jak najwięcej przedmiotów leżących na sali, kozłując przy tym cały czas piłkę. Na znak N. pierwsze dziecko z każdej grupy rusza zdobyć przedmiot. Po powrocie następuje zamiana (10 minut);
3. Ze zdobytych przedmiotów każda grupa buduje tor przeszkód. Dzieci mają za zadanie po kolei przejść swój tor jak najszybciej. Nie mogą przy tym pominąć żadnego z przedmiotów. (10 minut);
4. Dzieci wraz z N. wykonują ćwiczenia rozluźniające np.:
    - Zabawa „Zatrzymanie konia”. Dzieci siedzą na ławeczce – szarfa przełożona przez szczebel drabinki na wysokości klatki piersiowej siedzącego dziecka. Dzieci naśladują dżokeja – zatrzymują konia ciągnąc lejce /koniec szarfy/ i pociągają w tył;
    - Zabawa „Przesuwanie poduszki”. W chodzie na kolanach wypinając „pupę” – przesuwanie przed sobą głową piłki lekarskiej 1 kg. Piłkę należy przesuwać tak daleko, aby brzuch prawie dotykał do podłogi. Potem dzieci robią krok w przód i dalej posuwają swoją poduszkę. W pozycji wyjściowej klatka piersiowa prawie dotyka do podłogi.(10 minut).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

96 - Koniec narracji "Mistrzowskie rozgrywki" - 96 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 130 min

Tytuł zadania: CZAS PODSUMOWAŃ II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
02:10:00

Streszczenie:
Dzieci podsumowują swoje osiągnięcia ze wszystkich lat nauki w klasach 1-3, oglądają swoje prace i wypowiadają się na ich temat. Przedstawiają sobie nawzajem informację zwrotną.

Cele:
- budowanie w uczniach i uczennicach poczucia odpowiedzialności za swoją edukację;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach poczucia własnej wartości i umiejętności dostrzegania swoich mocnych stron;
- podsumowanie etapu edukacyjnego;
- rozwijanie umiejętności przekazywania informacji zwrotnej.

Potrzebne materiały:
- prace uczniów i uczennic z danego roku szkolnego;
- komputer z dostępem do klasowego bloga oraz klasowych filmów;
- rzutnik;
- wydrukowane kwestionariusze "Moje wspomnienia" (po jednym dla każdego);
- kartki A4 lub A3 dla każdego dziecka;
- zdjęcia dzieci (co najmniej jedno zdjęcie każdego dziecka);
- kredki, flamastry, klej, nożyczki;
- kolorowe gazety;
- odtwarzacz muzyki z wybraną (najlepiej bardzo lubianą przez klasę, np. z ulubionych filmów animowanych) muzyką;
- mała, miękka piłeczka;
- listy wykonane w klasie pierwszej w ramach zadania *List do siebie*.

Przebieg:
1. N. wyjaśnia dzieciom, że koniec roku to także czas wielkich podsumowań. Ważne jest, aby każde z nich miało poczucie, że coś dla siebie bierze z tych wszystkich lekcji i podróży, które razem przebyli przez trzy lata. N. opowiada dzieciom, jak będzie przebiegało to podsumowanie:
    - najpierw stworzą prosty obraz samych siebie i zastanowią się, jakie uczucia wiążą się dla nich ze szkołą uczeniem się.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- potem wypełnią kwestionariusze i sprawdzą, co najlepiej zapamiętały ze wszystkich trzech lat nauki.
- następnie obejrzą swoje prace i przypomną sobie, czego dotyczyły.
- obejrzą też bloga oraz filmy, które tworzyły (5 minut na wyjaśnienie);

2. Każde z dzieci otrzymuje kartkę A4 lub A3. N. prosi dzieci o narysowanie prostej figury geometrycznej, może to być koło albo kwadrat. Następnie dzielą figurę linią poziomą, tak aby powstała część górna i dolna, w których można pisać. N. wyjaśnia dzieciom, że chce się dowiedzieć, jak się czują po tym roku szkolnym i po trzech latach nauki. Zadaniem dzieci jest:
   - zapisanie w górnej połowie figury dwóch słów, które wyrażają ich uczucia, jeśli chodzi o naukę przez trzy lata. Następnie z wybranym słowem mają zapisać w dwóch zdaniach to, co przychodzi im do głowy;
   - zapisanie w dolnej połowie figury dwóch słów, które wyrażają ich uczucia, jeśli chodzi o pracę w grupie i atmosferę na lekcjach. Następnie, tak jak we wcześniejszym ćwiczeniu mają zapisać w dwóch zdaniach to, co przychodzi im do głowy.
   - chętni mogą przeczytać na głos wszystko, co zapisali albo wybraną część (górną lub dolną). (15 minut);
3. Następnie N. prosi dzieci o wypełnienie krótkiego kwestionariusza, który będzie tylko dla nich. Mają same zobaczyć, jakie elementy wszystkich lekcji i spotkań zapamiętały. Co było dla nich najważniejsze. Dzieci wypełniają wszystkie punkty poza ostatnim, ten wypełnią, kiedy przyjrzą się swoim pracom z zeszłego roku (20 minut);
4. N. wraz z dziećmi siada w kręgu - pośrodku rozkłada ich prace (najlepiej, żeby były to prace tworzone przy okazji różnych zadań) oraz listy stworzone w klasie 1. Każde z dzieci może wziąć swoje prace. Następnie po kolei każde dziecko opowiada, co pamięta - dlaczego powstała ta praca, jaki był jej cel, oglądając swój list z początków szkoły opowiada, co się zmieniło. Inne dzieci, które wiedzą, że mają swoje prace robione przy okazji tego samego zadania mogą dodać coś od siebie. Na koniec N. proponuje całej klasie dyskusję. Czy dzieci to jeszcze pamiętają? Jeśli tak, co dla nich było w tym ważne, ciekawe, fascynujące? Oprócz prac dzieci mogą też np. pokazać lub opowiedzieć, czego nauczyły się w czasie ćwiczeń wychowania fizycznego czy muzyki - chętni mogą odśpiewać piosenki, odtańczyć kilka kroków poznanego tańca (20 minut);
5. Dzieci oglądają swojego bloga - jakie wpisy pojawiły się na nim w ciągu roku? Z czego dzieci są szczególnie dumne? Które wpisy są według nich najciekawsze? Następnie oglądają stworzone filmy. Czy są rzeczy, o których film im przypomniał? (20 minut);
6. Na zakończenie dzieci uzupełniają swoje kwestionariusze. Zapisują kilka zdań o tym, co jeszcze im się podobało i o czym przypomniały im ich prace (10 minut);
7. N. włącza cicho muzykę w tle i wraz z dziećmi siada w kręgu. N. bierze piłeczkę, mówi "Dziękuję wam za te trzy lata. Jestem wdzięczny za...". Rzuca piłeczkę do jednego z dzieci i wstaje. I tak samo dzieci dziękują za wspólną naukę i mówią za co są wdzięczne. Każda osoba, która powie i odrzuci dalej piłeczkę - wstaje. Rzucamy piłeczkę tylko do dzieci,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

które siedzą. Kiedy wszyscy już stoją, N. włącza głośniej muzykę i zachęca dzieci do wspólnego tańca. Jest to czas na radość i możliwość wymiany myśli między dziećmi - dzielenia się doświadczeniami itd. (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

- plansze zostają wywieszone w klasie - rodzice będą mogli je zobaczyć w czasie zakończenia roku. Następnie dzieci będą mogły zabrać je ze sobą do domu.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Informacja zwrotna
Publikowanie prac

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

twórczej
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to robić
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii
Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.7.1(od) : dziecko wie, że pozytywne komunikaty wzmacniają relacje

Lista załączników:
Kwestionariusz moje wspomnienia.pdf
Kwestionariusz moje wspomnienia wersja edytowalna.docx

97 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: WYCIECZKA DO TEATRU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
03:00:00

Streszczenie:
Dzieci wraz z N. wybierają się na sztukę teatralną. Poznają zasady zachowania się w teatrze.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami zachowania się w teatrze;
- zainteresowanie uczniów i uczennic tematyką teatralną.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Sztuka teatralna (spektakl)

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Pol-III.13.3 : dziecko wie, jak stosować pauzy
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.