Plan zajęć - Klasa II, semestr I

1 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: WITAMY PO WAKACJACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:30:00

Streszczenie:
Dzieci wracają do szkoły po wakacjach. Opowiadają o swoich przeżyciach, tworzą kapsułę czasu, poznają się lepiej.

Cele:
- integracja grupy klasowej;
- rozwijanie umiejętności interpersonalnych uczniów i uczennic;
- rozwijanie świadomości mocnych stron.

Potrzebne materiały:
- farby plakatowe, flamastry;
- ew. elementy dekoracyjne, np. naklejki, kolorowy papier, bibuła, plastelina;
- koperty (po jednej dla każdego dziecka);
- wydrukowany załącznik do zadania;

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

- pudełko po butach;
- małe pudełko;
- mocna taśma klejąca lub taśma pakowa;
- małe karteczki post-it;
- mała piłeczka;
- kartki w kratkę lub w linie (A4 lub A5);
- duży arkusz papieru z narysowanym okręgiem podzielonym na tyle części, ile jest dzieci;
- paski papieru.

Przebieg:

1. Dzieci wraz z N. siadają w kręgu i witają się po wakacjach. Rzucając do siebie małą miękką piłeczkę, każdy odpowiada krótko na pytanie "Co u Ciebie słychać?". Uwaga! Ważnym elementem zadania jest to, aby pamiętać, kto już miał w rękach piłeczkę i podać do osoby, która jeszcze się nie opowiadała (15 minut);
2. Dzieci wraz z N. wykonują kolejne integrujące aktywności:
   - **Wyrzucamy z siebie "nie potrafię"** - N. rozdaje każdemu dziecku po 3 karteczki post-it. Mówi im, że wszyscy, mają sobie zapisać na nich, czego swoim zdaniem "nie potrafią", np. "Nie potrafię... czytać", "Nie potrafię... liczyć". Następnie mówi dzieciom, że mają teraz ostatni raz spojrzeć na to, co myślą, że nie potrafią. "Odkładamy to do małego pudełeczka. Zapomnijcie dziś, że tego nie potraficie, a zobaczycie, że wkrótce okaże się, że jesteście w tym mistrzami. Zajrzymy do tego pod koniec roku i zobaczycie jak bardzo się zmieniliście. Ale teraz zapomnijcie, że myśleliście, że tego nie umiecie!". Wszystkie karteczki dzieci wkładają do małego pudełeczka, które N. szczelnie zamyka taśmą; (15 minut)
   - **Tworzymy kapsułę czasu** - N. wyjaśnia dzieciom, czym jest kapsuła czasu. "Jest to pojemnik lub miejsce, w którym umieszcza się różne przedmioty bądź informacje przeznaczone dla przyszłych pokoleń. My zrobimy taką kapsułę dla przyszłych nas. Pod koniec roku szkolnego otworzymy ją i zobaczymy, co się w nas zmieniło". Elementem kapsuły będzie także stworzone wcześniej pudełko z karteczkami "nie potrafię". N. rozdaje dzieciom koperty, do których włożą listy z takimi informacjami, jak: ulubiony kolor, ulubiona książka, ulubiony film, ulubione zwierzę, ulubiony przedmiot w szkole. Dodatkowo mają w liście napisać krótką wiadomość do przyszłych siebie z informacją, czego chciałyby się nauczyć, dowiedzieć w tym roku szkolnym. Mogą dodatkowo zrobić rysunki czy małe figurki plasteliny - wszystko, co chcieliby ponownie zobaczyć za 10 miesięcy (może np. chcą o czymś pamiętać?). Dzieci wkładają listy do kopert, które podpisują. N. zbiera wszystkie listy i wkłada je do pudełka po butach, które szczelnie zamyka. N. chowa kapsułę i zapewnia dzieci, że nikt do niej nie zajrzy przez cały rok szkolny, ponieważ jest tak świetnie zabezpieczona (45 minut);

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

- **Gra integracyjna "Złap autograf":** Każde z dzieci otrzymuje kartę z różnymi opisami (patrz załącznik "Złap autograf"). Pod każdym opisem musi zdobyć przynajmniej dwa podpisy osób, do których one pasują (ale może ich zdobyć więcej! Im więcej tym lepiej). Zadanie wymaga komunikacji oraz umiejętności pracy grupowej. Na zebranie podpisów dzieci mają 15 minut. Dodatkowe zasady: 1) dziecko nie może podpisywać się na swojej kartce; 2) jedna osoba może złożyć autograf na kartce innej osoby maksymalnie 2 razy (w klasach poniżej 18 osób: 3 razy) - może się podpisywać tylko pod opisami, które do niej rzeczywiście pasują; 3) N. może również zagrać; 4) można się podpisywać w wymyślony sposób, ale ważne, żeby potem można było się domyślić, kto złożył dany autograf; 5) na raz jedną osobę można zapytać tylko o jedną informację potem następuje zmiana i dopiero po przerwie można pytać tę samą osobę o inną cechę charakterystyczną (20 minut);
- **Tort naszych urodzin** - ważnym elementem życia klasowego są różne święta, w tym urodziny. Ta aktywność składa się więc z kilku części:
    1. Dzieci na znak N. mają w jak najszybszym czasie ustawić się w kolejności dat urodzin od stycznia do grudnia (lub w wersji trudniejszej w kolejności nadchodzących urodzin: od września do sierpnia). Dzieci muszą umieć się porozumieć, aby poprawnie ustawić się we właściwej kolejności.
    2. Następnie (nie zmieniając miejsc) dzieci tworzą krąg. Każde dziecko musi teraz zapamiętać, kto ma urodziny przed nim i po nim oraz jaka jest ich data.
    3. Kiedy każde z dzieci poznało już daty urodzin swoich sąsiadów. Wszyscy siadają. N. kładzie pośrodku kręgu duży arkusz papieru z narysowanym okręgiem. Każdy kawałek okręgu to urodziny jednej osoby, a okrąg to po prostu wielki tort urodzinowy. N. rozdaje dzieciom paski papieru. Na tych paskach dzieci zapisują imiona i daty urodziin osób obok których stały, a następnie wszyscy starają się ułożyć paski na poszczególnych częściach okręgu w kolejności. Paski następnie przyklejają (ponieważ w ten sposób powinny być po dwa paski z imieniem i datą urodzin na każde dziecko, przyklejany jest pasek, który przygotowała osoba mająca urodziny później). N. zachęca dzieci do udekorowania "tortu" (30 minut);

3. N. wraz z dziećmi rozmawia o nadchodzącym roku szkolnym. Opowiada o tym, jakie niezwykłe zadania staną przed dziećmi oraz pyta je, czego chciałyby się dowiedzieć (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Matematyka

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

Język polski
Przedsiębiorczość

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
Int-Mat-III.14.3 : dziecko potrafi uporządkować daty chronologicznie
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.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
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-Przed-I.7(od) : dziecko odkrywa własne talenty i zdolności
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:
Złap autograf wersja edytowalna.docx
Złap autograf.pdf

2 - Początek narracji "Poszukiwacze zaginionych skarbów" - 2 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

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

Tytuł zadania: PRZYPOMINAMY KONTRAKT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci przypominają sobie kontrakt stworzony na początku klasy I. Zapisują go w wersji elektronicznej.

Cele:
- przypomnienie kontraktu;
- uzupełnienie kontraktu;
- przećwiczenie przez uczniów i uczennice umiejętności pisania na komputerze;
- uświadomienie zasad panujących w grupie oraz konsekwencji ich nieprzestrzegania.

Potrzebne materiały:
- sala komputerowa;
- zasady kontraktowe z poprzedniego roku.

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, czy pamiętają zasady kontraktu, jaki stworzyli w zeszłym roku. Przypomina niewspomniane przez dzieci punkty kontraktu. Pyta, jakie są konsekwencje jego

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

nieprzestrzegania (10 minut);
2. N. pyta dzieci, czy istnieją inne zasady, które powinny się tam znaleźć albo które uważają za niepotrzebne. N. przypomina, że na zaproponowane zmiany muszą się wszyscy zgodzić (także N.) (7 minut);
3. Zadaniem dzieci jest przepisanie do plików tekstowych, istniejącego kontraktu (uwaga! jeśli kontrakt jest długi, można wydzielić poszczególne jego punkty między dzieci). Dzieci mogą też dodać, jeśli potrafią, elementy graficzne (25 minut);
4. Stworzone kontrakty są drukowane i każde dziecko otrzymuje jeden kontrakt dla siebie. Każde dziecko podpisuje swój kontrakt. N. zwraca uwagę, że podpis oznacza, że dziecko zna przepisy kontraktu i będzie zgodnie z nimi postępowało (10 minut).

Warianty:

- jeżeli dzieci wcześniej nie robiły kontraktu lub kontrakt z zeszłego roku się zgubił, można od nowa ustalić zasady kontraktu i dopiero potem wykonać całość powyższego zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
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.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.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
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-Społ-III.5.3 : dziecko rozumie konsekwencje nieprzestrzegania obowiązków ucznia

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, czym jest kontrakt, umowa.

Tytuł zadania: MUZYCZNI POSZUKIWACZE SKARBÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci poznają i śpiewają piosenkę "Mój skarb", wystukują rytm oraz wykonują improwizację ruchową do tekstu piosenki.

Cele:

- rozwijanie umiejętności wystukiwania rytmu piosenki;
- rozwijanie umiejętności wskazywania refrenu i zwrotki piosenki;

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

- rozwijanie umiejętności improwizacji i ekspresji muzycznej.

Potrzebne materiały:

- przestrzeń;
- instrumenty perkusyjne;
- tekst piosenki "Mój skarb" (muz. Michał Ciechan, sł. Adam Hort) - załącznik;
- (dla N., ewentualnie) instrument do zagrania piosenki lub podkład muzyczny utworu (istnieje możliwość zakupu utworu z linią melodyczną, np. tutaj: http://www.karaokedzieciom.com/utwory/Moj-skarb--Muszelka.html)

Przebieg:

Pierwsza lekcja:

1. N. pyta dzieci, czy w trakcie wakacji odnalazły jakieś "skarby" i co to było. Daje dzieciom czas na podzielenie się ciekawymi wspomnieniami z wakacji (skąd się wzięły ich "skarby", co dzieci z nimi zrobiły); (10 minut)
2. N. cytuje fragment piosenki "*Każdy skarb swój ma, jeden albo dwa, ja mam skarbów sto najważniejszy to (...)"* Dzieci mają za zadanie znaleźć rytm w cytacie. Zaczynają od wystukiwania lub klaskania.(5 minut)
3. N. powtarza fragment wielokrotnie, podczas gdy dzieci szukają rytmu. N. zaprasza dzieci, aby powtarzały ten fragment kilkakrotnie. (3 minuty)
4. N. zaprasza dzieci, aby poruszały się do rymu, w sposób, jaki chcą. N. zadaje dzieciom tematy do improwizacji ruchowej: (3 minuty)
    - szukamy naszych skarbów w górach,
    - szukamy naszych skarbów w podmorskich krainach,
    - szukamy naszych skarbów ponad chmurami.
5. N. zaprasza dzieci, aby użyły do improwizacji instrumentów perkusyjnych. (5 minut)
6. N. wraz z dziećmi poznaje tekst piosenki. Dzieli klasę na grupy 4-osobowe, w których dzieci czytają poszczególne linijki tekstu na zmianę, wyodrębniając zwrotki i refren. (10 minut)

Druga lekcja:

1. W ramach powtórzenia zadania, N. wraz z dziećmi przypomina tekst i śpiewa piosenkę. Dzieli dzieci na dwie grupy: jedną - śpiewającą (chór), drugą - grającą (orkiestrę). Po jednym wykonaniu dzieci zamieniają się rolami. (15 minut)
2. Na zakończenie dzieci mogą stworzyć rysunek przedstawiający ich skarb z wakacji. (15 minut)

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

Potencjalne problemy:

- N. zaprasza dzieci do kolejnych etapów improwizacji, ale nie wymaga od nich koncentracji na proponowanym elemencie.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

Metoda Carla Orffa

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

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.3.1 : za pomocą sylab rytmicznych (np. „ta", „pa"), gestów oraz ruchów dziecko potrafi odzwierciedlać proste rytmy i wzory rytmiczne

Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)

Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)

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

Lista załączników:

Mój skarb - tekst piosenki.doc

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

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

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.

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

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

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: SKARBY Z WAKACJI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadanie na początek roku, podczas którego dzieci mają okazję podzielić się swoimi przeżyciami z wakacji, jednocześnie rozpoczynając narrację "Poszukiwacze zaginionych skarbów".

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

Cele:

- rozwój aktywnego słuchania;
- doskonalenie umiejętności wypowiadania się na forum klasy;
- integracja;
- budowanie pozytywnej atmosfery w klasie;
- ćwiczenie umiejętności zadawania pytań;
- rozwój zdolności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- przyniesione przez dzieci pamiątki z wakacji (może to być jakiś przedmiot lub zdjęcie);
- kartki papieru, ołówki lub/i długopisy;
- zestaw do rysowania dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. zapowiada, że przez najbliższe dni wcielimy się w role poszukiwaczy skarbów - a zaczniemy już dziś. N. prosi dzieci, by przygotowały swoje pamiątki z wakacji, ale nie mówiły na razie skąd pochodzą. N. zapowiada grę, podczas której dzieci wspólnie będą zgadywać skąd może dany skarb pochodzić. (3 minuty)
2. Jeśli klasa jest liczna, N. może podzielić dzieci na grupy (np. sześcioosobowe). Każde z dzieci po kolei wychodzi przed grupę i prezentuje swój skarb. Zadaniem pozostałych dzieci jest odgadnięcie, skąd dany przedmiot pochodzi lub gdzie zostało zrobione zdjęcie. Mogą przy tym zadawać pytania, ale tylko takie, na które pytany może odpowiedzieć tak lub nie. Dzieci w grupie liczą pytania (np. stawiając na kartce krzyżyki) - jeśli nikt nie zgadnie po 10 pytaniach, właściciel skarbu opowiada, gdzie był i skąd przywiózł skarb. (15 minut)
3. Następnie wszyscy siadają razem w kręgu i N. pyta, z jakimi emocjami kojarzą się dzieciom minione wakacje, co wspominają najlepiej, czy wypoczęły (tu N. może krótko porozmawiać z dziećmi na temat tego, po co w ogóle są wakacje i czy trzeba odpoczywać, jakie są zalety odpoczynku). (7 minut)
4. Na koniec dzieci rysują dowolne wydarzenie z wakacji (wspomnienie), które było dla nich ważne i które zapamiętały - N. podkreśla, że chodzi o zdarzenie, a nie tylko o miejsce - rysunki powinny przedstawiać coś, czego dzieci doświadczyły i z jakichś powodów było to dla nich ważne, godne zapamiętania. Dzieci rysują wydarzenia, a następnie na koniec każdy krótko prezentuje swoje wspomnienie i mówi, dlaczego właśnie to zapamiętał. Wykonane prace mogą zostać zwieszone w klasie jako "Tablica wspomnień" lub od razu zebrane w indywidualnych teczkach (portfolio), do których podczas całego roku każde dziecko będzie dokładało swoje prace. (20 minut)

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

Możliwe kontynuacje:

- po lekcji N. może wybrać się z dziećmi do parku czy na pobliską łąkę, zebrać różne rośliny i zioła, które później zostaną ususzone i które będą potrzebne do zadania *Skarby z łąki.* Jeśli nie ma takiej możliwości N. powinien sam ususzyć zioła przed tym zadaniem.

Potencjalne problemy:

Może się zdarzyć, że jakieś dzieci nigdzie nie wyjechały podczas wakacji - warto wtedy podkreślić, że ich przeżycia na miejscu są równie ważne i już podczas zapowiadania dzień wcześniej, by dzieci przyniosły skarby z wakacji - warto, by N. podkreślił, że nie jest ważne, gdzie ktoś spędził wakacje - jeśli ktoś spędził je na miejscu (i np. nie ma żadnych zdjęć czy pamiątek), to może przynieść przedmiot kojarzący mu się z minionymi wakacjami.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z

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

uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
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.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
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.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to robić
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
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.5.2(od) : dziecko zna zalety posiadania czasu dla siebie
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: DOBIERAMY SIĘ W... - ĆWICZENIA MATEMATYCZNE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci utrwalają poznane elementy matematyki poprzez zabawę dydaktyczną, która wymaga od nich wykonywania określonych ruchów (np. dobierania się w pary, ustawiania się w kolejności rosnącej lub malejącej) w zależności od wylosowanej liczby lub działania.

Cele:

- rozwijanie umiejętności matematycznych uczniów i uczennic;
- utrwalenie poznanych pojęć matematycznych;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie u uczniów i uczennic;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w proces nauczania matematyki poprzez zabawę dydaktyczną.

Potrzebne materiały:

- przygotowane działania lub liczby dostosowane do omówionego materiału w zakresie matematyki, wydrukowane/wypisane na karteczkach (dwa-trzy dla każdego dziecka);
- worek, czapka lub inny element, z którego dzieci mogą wylosować działanie;
- większa, pusta przestrzeń.

Przebieg:

1. N. opowiada dzieciom, jaki będzie cel przeprowadzonego zadania: przypomnienie sobie tego, czego wcześniej dowiedzieli się o liczbach i o tym, jak się liczy. Ale nie będzie to liczenie na kartkach! Będzie to działanie w przestrzeni, do którego będą potrzebowały zarówno swoich głów (żeby właściwie policzyć), jak i nóg, a czasami i rąk. N. prosi dzieci o ustawienie się w określonej kolejności (np. od najwyższego do najniższego albo na odwrót, od najmłodszego do najstarszego albo na odwrót). Następnie po kolei dzieci losują karteczki, na których znajdują się liczby lub działania (5 minut);
2. N. prosi, aby dzieci zapoznały się ze swoimi karteczkami, ale na razie nie pokazywały ich nikomu innemu. Jeżeli na karteczkach jest działanie, N. daje dzieciom czas na jego obliczenie. Następnie prosi dzieci o stanięcie w rozproszeniu, a następnie chodzenie w

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

różnych kierunkach po pomieszczeniu. Zadanie polega na tym, aby dzieci dobierały się w pary, trójki lub innej wielkości grupy, w zależności od wydanej przez N. instrukcji. Przykładowe instrukcje:

- dobierzcie się w grupy osób, które mają te same liczby (wyniki działań) i sprawdźcie się nawzajem - czy wszyscy rzeczywiście jesteście tymi samymi liczbami (działaniami);
- dobierzcie się w pary/trójki/czwórki, które składają się z różnych liczb (wyników) i ustawcie się od najmniejszego do największego;
- dobierzcie się w pary/trójki/czwórki, które składają się z różnych liczb (wyników) i ustawcie się od największego do najmniejszego;
- dobierzcie się w grupy osób, które mają te same liczby (wyniki działań) i niech każda grupa zatańczy swój własny wyjątkowy taniec, ale wszyscy z grupy muszą tańczyć to samo!;
- dobierzecie się w pary/trójki, które składają się z różnych liczb (wyników) i stwórzcie pomnik - wymyślcie go, a następnie się ustawcie, w taki sposób, jak go sobie wyobraziliście (N. prosi dzieci, żeby stały bez poruszenia, przechodzi obok każdej grupy i dotykając ramion dzieci z poszczególnych grup, dopytuje, co przedstawia ich pomnik);
- dobierzcie się w pary - parzyste z parzystymi, nieparzyste z nieparzystymi;
- dobierzcie się w pary - parzyste z nieparzystymi, nieparzyste z parzystymi.

3. Pomiędzy poszczególnymi instrukcjami dzieci wykonują ćwiczenia zaproponowane przez N. np. "Teraz wszystkie dzieci skaczą jak żaby!" albo "Teraz wszyscy wiją się jak węże!". Po wykonaniu kilku instrukcji dla jednej liczby/działania, dzieci ponownie ustawiają się w wybranej kolejności (innej niż wcześniej, np. od najjaśniejszego do najciemniejszego ubrania, od najdłuższych do najkrótszych włosów itp.) i losują nowe karteczki. Aktywność powtarza się 2-3 razy (15 minut);
4. N. siada z dziećmi w kręgu dzieci pokazują swoje liczby (działania). Chętne dzieci odczytują swoje liczby (działania) na głos. N. rozmawia z dziećmi na temat zadania: które elementy były dla nich trudne? Które sprawiły najwięcej radości? Czy łatwo im się było dogadać z innymi dziećmi i odnaleźć osoby "do pary"? (10 minut).

Warianty:

- dzieci po obliczeniu swojego działania mogą mieć udostępnione duże liczby odpowiadające wynikowi tego działania, które będą trzymały przed sobą - jest to element ułatwiający zadanie, szczególnie w dużych klasach;
- zadanie może dotyczyć układania dat lub czasu w kolejności rosnącej.

Zakresy przedmiotowe:

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

Psychologia
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Gry matematyczne I

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-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.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
Int-Mat-III.14.3 : dziecko potrafi uporządkować daty chronologicznie
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-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

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

3 dzień roboczy

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

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: RODZINA TO PRAWDZIWY SKARB

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą opowiadania o swojej rodzinie poprzez uzupełnienie historyjki z lukami. Następnie tworzą folder plastyczny o tym czym może być skarb. W ramach pracy domowej pytają rodzinny czym dla nich jest skarb.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności pisania;
- rozwijanie umiejętności myślenia kreatywnego.

Potrzebne materiały:
- kartki papieru A4
- flamastry lub kredki
- załącznik do zadania:
    - Moja rodzina - historyjka.

Przebieg:
1. N. tłumaczy dzieciom, że rodzina również może być rozumiana jako skarb. W ramach

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

rozgrzewki każdy tworzy opowiadania o swojej rodzinie. N. daje dzieciom załącznik "Moja rodzina - historyjka" złożony na pół wzdłuż linii, kładąc kartkę tak by widoczna była tylko górna część kartki. Zadaniem dzieci jest wpisanie jednego słowa z wymienionych kategorii. Kiedy każdy uzupełnił pierwszą część rozkładamy kartki i przepisujemy słowa do luk znajdujących się poniżej (20 minut);

2. Dzieci dobierają się w pary i czytają drugiej osobie utworzone przez siebie historie. Wspólnie zastanawiają się czy przynajmniej część napisanej historii jest prawdziwa (10 minut);
3. N. tłumaczy dzieciom, że w ramach pracy domowej przeprowadzą wywiady z osobami z rodziny oraz kolegami lub koleżankami czym dla danej osoby jest skarb? Jak rozumieją to słowo? Co może być skarbem. W celu zbierania informacji dzieci tworzą notatnik wywiadu. N. może posłużyć się pomocami zamieszczonymi na stronie: https://www.blendspace.com/lessons/uzdTHxXoFxksNg/tworzymy-folder-edukacyjny. Na poszczególne zakładki dzieci wpisują imiona osób, z którymi będą przeprowadzać wywiad. Na każdej stronie mogą wypisać pytania pomocnicze np.: Jak rozumiesz słowo skarb? Co może być skarbem? Czy rzeczy niematerialne to też skarb? Dzieci mogą udekorować swoje notatniki (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Opowiadanie

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
Moja rodzina - historyjki.docx

Tytuł zadania: KLASOWE SKARBY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują dekorację klasy. Rozmawiają o znaczeniu emocji i sposobach na pozytywne budowanie relacji.

Cele:
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- rozwijanie zasobu słownictwa uczniów i uczennic;

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

- rozwijanie umiejętności opisywania emocji przez uczniów i uczennice;
- rozwijanie umiejętności korzystania z różnych kolorów w pracach plastycznych i przedstawiania nastrojów za pomocą barw.

Potrzebne materiały:

- materiały papiernicze (kolorowy papier, nożyczki, białe kartki, kredki, farby - wszelkie materiały, z których N. chce, aby dzieci mogły przy pracy plastycznej);
- wydrukowana i wycięta skrzynia, która stanie się elementem dekoracji.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (rozmowa o znaczeniu emocji).** N. wyjaśnia, że nie tylko rzeczywiste przedmioty mogą być skarbami. Skarbami mogą być też emocje, które wywołują w nas różne sytuacje. Każdy ma prawo do swoich emocji i powinien je cenić, a jednocześnie umieć sobie z nimi radzić. Czy dzieci znają nazwy emocji? Jakie na przykład? N. wypisuje wszystkie propozycje dzieci (lista propozycji w zadaniu *Labirynt emocji*).
2. **Tworzenie dekoracji klasowej.** N. wyjaśnia, że zadaniem dzieci, jest tworzenie klasowego skarbca emocji, który stanie się również dekoracją klasową. Każde z dzieci:
    1. Tworzy jedną dużą literkę drukowaną do napisu "Poszukiwacze zaginionych skarbów" (jeśli dzieci jest mniej, mogą zrobić ich więcej");
    2. Wybiera jeden kolorowy papier, na którym zapisuje wybraną emocję (spośród wypisanych), kojarzącą się mu z danym kolorem.
    3. Na drugiej stronie zapisuje, w jakich sytuacjach odczuwa daną emocję;
3. N. wiesza zawiesza skrzynię, wokół której przyczepia prace stworzone przez dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W parach

Ścieżki:

Poszukiwacze skarbów

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.3(od) : dziecko rozumie różnicę między odczuwaniem (emocji) a zachowaniem (reakcją na emocję)
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.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Lista załączników:
Skrzynia do wydrukowania.pdf

Tytuł zadania: GRA W KAPSLE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:

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

00:45:00

Streszczenie:

Wykorzystując popularną grę w kapsle, dzieci przypominają sobie znaczenie miar. Dowiadują się, czym jest centymetr.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem centymetra;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności mierzenia i oceniania odległości.

Potrzebne materiały:

- kapsle z butelek;
- plastelina;
- taśma pakowa (do oznaczenia punktu, do którego mają strzelać dzieci);
- miarka, centymetr krawiecki;
- linijki (po jednej dla każdego dziecka);
- wolna przestrzeń (najlepiej: boisko szkolne).

Przebieg:

1. N. przypomina dzieciom, że w poprzednim roku szkolnym grały w kapsle. Czy pamiętają, jakie były zasady tej gry? Następnie przypomina im, na czym będzie polegało to zadanie. Dzieci stworzą swoje kapsle, które oznaczą w wybrany sposób. Następnie podzielą się na grupy 6-osobowe, w których będą konkurować o to, kto najlepiej strzela do celu. Dzieci będą mierzyły odległość, uczyły się, czym jest centymetr oraz zapisywały wyniki pomiaru (5 minut);
2. N. pyta dzieci czy pamiętają, czym jest centymetr. Następnie pyta, czy wiedzą, ile to jest 1 cm. Prosi dzieci o pokazanie np. na palcach, narysowanie na kartce itp. Następnie dzieci sprawdzają swoje podejrzenia na linijce (3 minuty);
3. Zadaniem każdego dziecka jest przygotowanie dla siebie kapsla, którym będzie grać. Dzieci mogą go obciążyć plasteliną i oznaczyć tak, żeby było wiadomo, który kapsel jest czyj. Następnie dzieci dzielą się na 6 osobowe grupy (10 minut);
4. Każda grupa ma wyznaczone swoje miejsce do gry. N. oznacza taśmą miejsce, w którym staje osoba strzelająca oraz wyznacza punkt docelowy (między tymi punktami powinno być ok. 1,5 m odległości). Dzieci w każdej grupie mają 3 podejścia (po jednym w kolejce). W każdym podejściu dziecko stara się trafić jak najbliżej taśmy. Po strzale mierzy

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

centymetrem krawieckim odległość od taśmy. Jeśli kapsel wypadł poza zasięg centymetra. Uznaje się, że jest to podejście "spalone". Po trzech podejściach dzieci wraz z pomocą N. zliczają w poszczególnych grupach, kto był w sumie najbliżej. Mogą też porównać, komu w jednym strzale udało się trafić najbliżej punktu docelowego (25 minut).

Warianty:

- wyścig zwany dawniej również wyścigiem pokoju - zawodnicy pstrykają na zmianę swoje kapsle, wygrywa ten, kto pierwszy swoimi kapslami pokona tor przeszkód lub wyznaczoną trasę. Wypadnięcie kapsla poza wyznaczoną trasę jest karane cofnięciem ruchu. Z tego powodu przewagę mają kapsle dodatkowo obciążone, trudniej wpadające w niekontrolowane toczenie;
- piłka nożna - są dwie drużyny. Wyznacza się jednego kapsla jako piłkę, piłkarze pstrykają w piłkę, by ta trafiła do bramki przeciwnika. Nie ma bramkarzy.

Potencjalne problemy:

- zadanie może być trudne ze względu na fakt, że dzieci będą się stykały z liczbami powyżej 10. Warto na to zwrócić uwagę i w przypadku, gdy dzieci sobie nie radzą, można rozegrać mini-grę w kapsle, która wymaga precyzji, a odbywa się na mniejszych odległościach (punkt startu i punkt docelowy są od siebie odsunięte na odległość 25 cm).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna

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

Interpersonalna

Tytuł zadania: WYZWANIE POSZUKIWACZY SKARBÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, czym są kamienie szlachetne. Następnie biorą udział w serii ćwiczeń, których wykonanie wiąże się ze zdobyciem odznaki przedstawiającej wybrany kamień.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciami: skały, minerały, kamienie szlachetne;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- uświadomienie prawidłowej postawy uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- odznaki dla każdego wyzwania (odpowiednio: 1. wyzwanie: Szmaragd; 2. wyzwanie: Ametyst; 3. wyzwanie: Rubin; 4. wyzwanie: Diament);
- prezentacja multimedialna;
- komputer z rzutnikiem;
- do 1. wyzwania: klasa z odsuniętymi ławkami (tak, aby była przestrzeń do ćwiczeń),

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

piórka, woreczki, piłki tenisowe, dwie kartki papieru, maty;
- do 2-4. wyzwania: sala gimnastyczna lub boisko;
- do wykonania planszy z odznakami: kartki A4, klej, linijka, ołówek.

Przebieg:

Wyzwanie 1.

1. **Wprowadzenie (prezentacja multimedialna).** N. opowiada dzieciom o skałach, minerałach i kamieniach szlachetnych. Może przy tym odnieść się do wiedzy, którą dzieci już powiadają. Wyjaśnia, do czego używane są kamienie szlachetne. Podkreśla, że kamienie szlachetne mogą też stanowić nagrodę lub pamiątkę, tak jak to będzie w dalszej części tego zadania (10 minut);
2. **Wyjaśnienie zadania.** W ciągu kolejnych dwóch tygodni dzieci będą stawiane przed wyjątkowymi wyzwaniami, które będą rozwijały je fizycznie i psychicznie. Wykonanie wyzwania oznacza zdobycie odznaki odpowiedniego kamienia szlachetnego. Dzieci zbierają odznaki, na specjalnie przygotowanej karcie. N. zwraca uwagę na cel zadań:
    - rozwijanie prawidłowej postawy;
    - rozwijanie umiejętności pokonywania przeszkód;
    - rozwijanie umiejętności zachowania równowagi (3 minuty);
3. **Wyzwanie 1. Szmaragd (rozwijanie prawidłowej postawy oraz oddychania):**
    - ćwiczenia oddechowe:
        - dmuchanie piórka. Dzieci starają się utrzymać piórka w powietrzu jak najdłużej, dmuchając;
        - zabawa "nazwy miesięcy". Dzieci siedzą w siadzie skrzyżnym, biorą głęboki wdech, a następnie wydech, podczas którego wymieniają po kolei nazwy miesięcy. N. pyta dzieci, do którego miesiąca udało się im doliczyć. Po krótkim odpoczynku, próbują ponownie;
    - ćwiczenia korekcyjne oraz wzmacniające mięśnie:
        - w siadzie klęcznym dzieci unoszą ramiona w górę i ściskają jak najmocniej trzymaną w dłoniach piłeczkę. Powrót do pozycji wyjściowej;
        - dzieci w leżeniu tyłem z nogami ugiętymi i ramionami wzdłuż tułowia. Na sygnał N. unoszą biodra w górę i przekładają pod nimi piłeczkę z jednej ręki do drugiej;
        - w leżeniu tyłem dzieci ustawiają stopy prostopadle do podłogi, podnoszą głowę i patrzą na palce nóg. Należy zwrócić uwagę aby plecy dziecka przylegały cały czas do podłoża. Po upływie 1-2 sekund dziecko powoli opuszcza głowę na ziemię i rozluźnia stopy. Ćwiczenie powtarzane około 6 razy;
        - dziecko w leżeniu tyłem, ramiona wzdłuż tułowia, nogi zgięte w kolanach rozstawione, stopy mocno przylegają do podłoża. Dzieci starają się przejść

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

do siadu ta,k aby nie unieść nóg do góry. Gdy ćwiczenie sprawia trudność, N. lub drugie dziecko może przytrzymać stopy;
- w leżeniu tyłem, dłonie splecione za głową, nogi zgięte w kolanach złączone. Dzieci równocześnie przyciągają kolano prawe do lewego łokcia i odwrotnie;
- w leżeniu tyłem ramiona wzdłuż tułowia, nogi zgięte w kolanach złączone. Dzieci unoszą biodra do góry i utrzymują pozycję ok. 6 sekund;
- dzieci siedzą na podłodze z podeszwami stóp skierowanymi do siebie. Na komendę prowadzącego unoszą stopy nad podłogę i biję nimi brawa (12 minut);

4. N. opowiada dzieciom krótko, czym jest szmaragd i gdzie się go używa.
5. **Wykonywanie planszy z odznakami.** Dzieci przygotowują planszę na odznaki na kartce A4. Ich zadaniem jest:
   - podpisanie planszy swoim imieniem i nazwiskiem;
   - oznaczenie planszy napisem: "Odznaki poszukiwaczy skarbów";
   - przyklejenie zdobytej odznaki i zrobienie miejsca na 3 pozostałe (10 minut).

Wyzwanie 2 - 4.

1. **Wprowadzenie i przypomnienie wyzwania.** N. prosi dzieci o wyjęcie plansz, na których wklejają odznaki. Pyta dzieci, czy pamiętają, co robiły na poprzedniej lekcji z tego cyklu oraz czym jest szmaragd (przedstawiony na pierwszej zdobytej odznace). Za co go zdobyły? (5 minut)
2. **Wyzwanie 2. Ametyst (biegi):**
   - **rozgrzewka:**
     - trucht w kole. Na znak N. (np. gwizdek) skaczą na jednej stopie (4 podskoki) i przeskakują na drugą stopę (4 podskoki). Powrót do truchtu;
     - na znak: marsz po kole z krążeniem ramion w przód i do tyłu (x8);
     - na znak: podskok obunóż i dalszy marsz (x8);
     - na znak: marsz na palcach w kręgu;
     - na znak: krążenia bioder w prawo i w lewo(x8);
     - na znak: marsz na piętach w kręgu;
     - na znak: poruszanie się na czworaka w kręgu;
     - na znak: krok dostawny po okręgu w prawą i na kolejny znak w lewą stronę;
     - na znak: jogging w miejscu (20 sekund);
     - N. odlicza w dół: od 10 do 0. Na 0 wszystkie dzieci wyskakują możliwie jak najwyżej w górę;
   - **ćwiczenia właściwe:**
     - (wykonywane na bieżni, boisku lub dużej sali gimnastycznej) dzieci zaczynają od energicznego marszu po obwodzie po minucie (na gwizdek N.), rozpoczynają lekki trucht. Po kolejnej minucie (na gwizdek) rozpoczynają szybszy bieg, a po kolejnych 15 sekundach sprint, który trwa 5 sekund. Na

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

znak N. zatrzymują się. Wykonują głębokie wdechy i wydechy z unoszeniem ramion do góry (przy wdechu);

- sztafeta pisana. N. dzieli dzieci na grupy 6- lub 7-osobowe. Dzieci ustawione są w rzędach na linii startu. Na sygnał N. biegną na czworakach do linii końcowej i tam zapisują (pisakiem/kredką na przygotowanej kartce) kolejne litery wyrazu "Ametyst". Każde z dzieci kolejno dopisuje jedną literę. Wygrywa drużyna, która najszybciej wykona zadanie poprawnie;
- marszo-bieg. N. dzieli dzieci w pary. Wszystkie pary chodzą po obwodzie sali gimnastycznej, boiska. Jedna osoba z pary maszeruje, druga zaczyna bieg po okręgu, kiedy ponownie zrówna się z dzieckiem maszerującym - zamieniają się rolami. Dziecko maszerujące rozpoczyna bieg, a biegnące maszeruje. N. mówi dzieciom, żeby każde biegło w swoim tempie na tyle, na ile mają sił (20 minut);

3. **Wyzwanie 3. Rubin (skoki)**
   - **rozgrzewka:**
     - marsz;
     - krok odstawno-dostawny (step touch), 4 razy;
     - krok odstawno-dostawny z krążeniami ramion, barków;
     - krok odstawno-dostawny podwójny 4 razy;
     - krok odstawno-dostawny podwójny, dwa pajace;
     - krok odstawno-dostawny podwójny, 4 podskoki;
     - marsz;
     - marsz szeroki (stopy na zew.);
     - krążenie bioder;
     - krążenie tułowia;
     - opad tułowia z pogłębieniem, na 4 wyprost;
     - skłon w bok na prawą i lewą stronę;
     - podskoki zmienne, ze zmianą nóg w tył z przysiadu podpartego;
     - podskoki zmienne obunóż w tył.
   - **ćwiczenia właściwe:**
     - skoki obunóż przez skakankę. Najprostszym skokiem przez skakankę jest przeskok obunóż - czyli na jeden obrót skakanki przypada jeden przeskok;
     - szybkie podskoki. Dzieci kładą przed sobą szarfy. Zadaniem każdego jest skakanie w przód i w tył przez szarfę. Ile razy uda się im to zrobić w ciągu 10 sekund? Powtórzyć 3 razy za każdym razem po odpoczynku 30 sekundowym;
     - zabawa skoczna "rubinowy wir". N. dzieli dzieci na dwie grupy (przy małej klasie do 12 osób nie jest to konieczne). Zabawa wykonywana w grupie. Dzieci ustawiają się w kole, bokiem do środka w odstępie 1 kroku. Każde z dzieci rysuje przed sobą kredą linię (albo kładzie szarfę). Jedno dziecko z koła opuszcza swoje miejsce i staje pośrodku. Zabawę rozpoczyna to

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

dziecko, które ma przed sobą wolne miejsce (opuszczone przez dziecko w środku). Wskakuje ono obunóż na opuszczone miejsce upoważniając tym do zmiany następnych uczestników zabawy. Podczas wykonywania zmian, dziecko w środku stara się wskoczyć na opuszczone pole. Jeżeli to mu się uda wówczas środkowy jest zmieniany. Jeśli nie, na znak N. zmieniany jest środkowy po 20 sekundach. Przy kolejnych powtórzeniach zabawy należy zmieniać kierunek wirowania i zwrócić dzieciom uwagę na zasady bezpieczeństwa (nie przepychanie się itp.);

4. **Wyzwanie 4. Diament (rzuty)**
   - **rozgrzewka:**
     - trucht w kole. Na znak N. (np. gwizdek) skaczą na jednej stopie (4 podskoki) i przeskakują na drugą stopę (4 podskoki). Powrót do truchtu;
     - na znak: marsz po kole z krążeniem ramion w przód i do tyłu (x8);
     - na znak: podskok obunóż i dalszy marsz (x8);
     - na znak: marsz na palcach w kręgu;
     - na znak: krążenia bioder w prawo i w lewo(x8);
     - na znak: marsz na piętach w kręgu;
     - na znak: poruszanie się na czworaka w kręgu;
     - na znak: krok dostawny po okręgu w prawą i na kolejny znak w lewą stronę;
     - na znak: jogging w miejscu (20 sekund);
     - N. odlicza w dół: od 10 do 0. Na 0 wszystkie dzieci wyskakują możliwie jak najwyżej w górę;
   - **ćwiczenia właściwe:**
     - dzieci leżą przodem z ramionami w górze trzymają piłkę siatkową w dłoniach. Na sygnał unoszą ramiona i głowę ponad podłogę i wykonują obrót piłki o 360o następnie wracają do pozycji wyjściowej;
     - dzieci siedzą na podłodze w siadzie prostym z piłką po prawej stronie. Na sygnał prowadzącego unoszą nogi w górę, cztery razy przetaczają pod nimi piłkę i powrót do pozycji wyjściowej.
     - zabawa rzutna „Piłka parzy". Dzieci stojąc w kole podają sobie kolejno piłkę, którą muszą jak najszybciej podać sąsiadowi, ponieważ piłka parzy;
     - zabawa Piłka w rzędach". Ustawienie zespołów w rzędach. Połowa dzieci każdego zespołu staje staje naprzeciw swojego rzędu w odległości 10 kroków. Pierwsze dziecko z rzędu każdego zespołu rzuca piłkę do dziecka naprzeciwko, a samo idzie na koniec swojego rzędu. Wygrywa ten zespół, który szybciej wykona zadanie
5. **Ćwiczenia wyciszające:**
   - spokojny marsz z wznosem ramion (głęboki wdech) i opustem (wydech);
   - skłony skośne w siadzie rozkrocznym: skłon do prawej nogi, do środka, do lewej nogi, powrót do pozycji wyjściowej;
   - rozciąganie obręczy barkowej: jedną rękę prostujemy przed siebie równolegle do

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

podłogi, drugą chwytamy podchwytem za łokieć ręki wyprostowanej, przyciągamy do siebie wyprostowaną rękę (musi pozostawać ona w pozycji równoległej do podłogi), zmieniamy rękę;
- przyciąganie nogi: chwytamy ręką za stopę w kostce i przyciągamy ugiętą nogę maksymalnie do góry, zmieniamy nogę (lewa noga - lewa ręka, prawa noga - prawa ręka);
- wykrok do przodu: stanie w szerokim rozkroku, jedna noga zgięta w kolanie ustawiona do przodu; tułów wyprostowany, lekko pochylony do przodu.

6. **Podsumowanie.** Dzieci uzupełniają swoje plansze z odznakami. N. wyjaśnia, czym jest dany kamień szlachetny oraz jak się go używa (10 minut).

Potencjalne problemy:
- na pojedynczej lekcji wykonywane jest tylko jedno z wyzwań.

Zakresy przedmiotowe:
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda Rudolfa Labana
Ćwiczenia relaksacyjne
Edukacja przez ruch
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Techniki:
Praca z oddechem

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza

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

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.9.1 : dziecko zna znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)
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.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Lista załączników:
odznaki kamienie szlachetne.pdf

4 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: GDZIE DOTRZEMY W SIEDMIOMILOWYCH BUTACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

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 wiersz Jana Brzechwy "Siedmiomilowe buty". Poznają różne miejsca na mapie Polski. Uczą się korzystać z mapy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności czytania w ciszy;
- rozwijanie umiejętności czytania na głos;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi miastami Polski;
- rozwijanie umiejętności korzystania z mapy.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z załącznika (po jednym dla każdego dziecka): tekst wiersza oraz mapa Polski z wcześniej zaznaczonym położeniem różnych miast, które dzieci muszą podpisać;
- mapa Polski z przypisanymi nazwami miast (kilka dodatkowych w stosunku do mapy otrzymanej przez dzieci) - do wyświetlenia na rzutniku lub rozdaniu wśród dzieci.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. wyjaśnia, że różni ludzie, mogą mieć różne, czasem bardzo niezwykłe skarby. Teraz dzieci przeczytają o jednym z najbardziej niezwykłych z nich. N. rozdaje dzieciom teksty wiersza (2 minuty);
2. **Zapoznanie z wierszem (czytanie w ciszy).** Zadaniem dzieci jest przeczytanie otrzymanych tekstów w ciszy i wykonanie zadań, które znajdują się w ramkach obok tekstu:
    - podkreśl w wierszu imię głównego bohatera;
    - podkreśl w wierszu nazwy miejscowości;
    - zaznacz słowa, których nie rozumiesz (15 minut);
3. **Omówienie zadania oraz trudnych słów.** (10 minut)
4. **Czytanie wiersza na głos w grupach.** (10 minut)
5. **Określanie miast na mapie.** N. rozdaje dzieciom mapę z przypisanymi miastami lub wyświetla ją na rzutniku. Zadaniem dzieci, jest podpisanie miast, które znalazły się w wierszu i zostały zaznaczone na mapie. N. zwraca uwagę, że na mapie z podpisami znalazły się dodatkowe miasta, które nie są zaznaczone na mapach dzieci ani nie pojawiły się w wierszu (10 minut).

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

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Analiza tekstu
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

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.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
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.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Pol-III.7.2 : dziecko potrafi recytować wiersze z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Społ-III.6.2 : dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka

Lista załączników:
Siedmiomilowe buty wersja edytowalna.docx
Siedmiomilowe buty.pdf

Tytuł zadania: MÓJ NIECODZIENNY SKARB

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:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają nowe nietypowe słowa (przymiotniki). Korzystając z nich starają się wymyślić magiczny przedmiot codziennego użytku. Tworzą prace plastyczne przedstawiająca wymyślone przedmioty.

Cele:
- rozwijanie zasobu słownictwa uczniów i uczennic;
- zapoznanie uczniów i uczennic z nowymi słowami i strukturami;
- rozwijanie umiejętności plastycznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie wyobraźni i umiejętności kreatywnego myślenia uczniów i uczennic;
- zachęcenie do myślenia poza utartymi schematami.

Potrzebne materiały:
- przygotowane karty ze słowami;
- kartki i przybory do rysowania;
- wcześniej przeczytany wiersz Jana Brzechwy *Siedmiomilowe buty.*

Przebieg:
1. **Wprowadzenie.** N. nawiązuje do przeczytanego wiersza *Siedmiomilowe buty.* Buty siedmiomilowe były prawdziwym skarbem, choć okazały się ostatecznie zupełnie niepraktyczne i tylko utrudniały życie głównemu bohaterowi. Jednak można sobie

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

wyobrazić niezwykłe magiczne przedmioty codziennego użytku, które będą pomagały ludziom w ich życiu.

- "Wyobraźcie sobie, że odnaleźliście skrzynię, w której ukryty był jeden skarb. Choć wygląda na zwykły przedmiot, którego używacie na co dzień, tak naprawdę ma niezwykłe właściwości. Waszym zadaniem jest teraz wymyślenie, jaki przedmiot, którego używacie na co dzień mógłby mieć niezwykłą moc. Pralka? Samochód? Telefon? Kurtka? Kubek?";
- "Kiedy już wymyślicie ten przedmiot wylosujcie jedno niezwykłe słowo. Czy wiecie, co ono oznacza? Połączcie się w grupy z dziećmi, które wylosowały to samo słowo. Spróbujcie wymyślić jego znaczenie. Jeśli nie potraficie, sprawdźcie w słoniku";

2. **Realizacja zadania.** Dzieci wymyślają przedmioty, a następnie sprawdzają znaczenie wylosowanych słów. Następnie na forum klasy, wszystkie grupy dzielą się wiedzą o poznanych słowach. Ostatnim etapem realizacji zadania jest narysowanie przez dzieci projektów - jak mogłyby wyglądać wymyślone przez nich przedmioty i co mogłyby robić. Wypełniają *Kartę niecodziennego skarbu.*
3. **Podsumowanie.** Dzieci opowiadają o wymyślonych przedmiotach. Wyjaśniają, co jest w nich niezwykłego oraz w jaki sposób mogą one być pomocne.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Samodzielny

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna

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

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.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Tech-III.2.5 : dziecko zna rodzaje urządzeń elektrycznych codziennego użytku
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.3.2 (od) : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Lista załączników:
Karty ze słowami do zadania.pdf
Karta niecodziennego skarb wersja edytowalna.docx
Karty ze słowami do zadania wersja edytowalna.docx
Karta niecodziennego skarb.pdf

Tytuł zadania: WPROWADZENIE ZASAD ORTOGRAFICZNYCH I INTERPUNKCYJNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:15:00

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

Streszczenie:

Dzieci poznają zasady ortograficzne i interpunkcyjne.

Cele:

- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami ortograficznymi;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami interpunkcyjnymi.

Potrzebne materiały:

- przybory do piania;
- przygotowane czytanki odpowiednio do omawianej ortografii:
    - pisanie nazw własnych wielką literą (dzień 5, 7 semestr I)
    - "rz" i "ż" (9, 13 semestr I);
    - "rz" i "ż" (dzień 38, 41 semestr I);
    - "ó" i "u" przypomnienie "rz" i "ż" (dzień 42, 64, 66, 67 semestr I);
    - stosowanie przecinka przy wymienianiu, powtórzenie zasady: pisanie nazw wielką literą (dzień 76, 78 semestr I);
    - "rz", "ż" oraz trudne słowa (takie słowa jak chrabąszcz, chrząszcz, dżdżownica) (dzień 3, 4, 6 semestr II);
    - stawianie przecinków przed "ale", "który", "czyli" (dzień 30, 32, 33 semestr II);
    - powtórzenie zasad ortograficznych: "rz", "ż", "ó" i "u" oraz pisanie nazw wielką literą (dzień 52 semestr II);
    - powtórzenie poznanych zasad ortograficznych i interpunkcyjnych (dzień 91, 92, 94 semestr II)

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wykonanie jednego z poniższych zadań:
    - przeczytanie tekstu, zawierającego słowa związanie z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
    - przepisywanie tekstu, zawierającego słowa związane z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
    - układanie zdań z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
    - układanie tekstu ciągłego z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
    - w parach: dzieci czytają sobie teksty i piszą je ze słuchu, a następnie je sobie nawzajem sprawdzają z tekstem. (10 minut);

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

2. N. wyjaśnia dzieciom zasadę ortograficzną lub interpunkcyjną (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
czytanki ortograficzne wersja edytowalna.doc
czytanki interpunkcyjne.pdf
czytanki ortograficzne.pdf
czytanki interpunkcyjne wersja edytowalna.doc

Tytuł zadania: MUZYCZNI POSZUKIWACZE SKARBÓW

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:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci poznają i śpiewają piosenkę "Mój skarb", wystukują rytm oraz wykonują improwizację ruchową do tekstu piosenki.

Cele:
- rozwijanie umiejętności wystukiwania rytmu piosenki;
- rozwijanie umiejętności wskazywania refrenu i zwrotki piosenki;
- rozwijanie umiejętności improwizacji i ekspresji muzycznej.

Potrzebne materiały:
- przestrzeń;
- instrumenty perkusyjne;
- tekst piosenki "Mój skarb" (muz. Michał Ciechan, sł. Adam Hort) - załącznik;
- (dla N., ewentualnie) instrument do zagrania piosenki lub podkład muzyczny utworu (istnieje możliwość zakupu utworu z linią melodyczną, np. tutaj: http://www.karaokedzieciom.com/utwory/Moj-skarb--Muszelka.html)

Przebieg:

Pierwsza lekcja:
1. N. pyta dzieci, czy w trakcie wakacji odnalazły jakieś "skarby" i co to było. Daje dzieciom czas na podzielenie się ciekawymi wspomnieniami z wakacji (skąd się wzięły ich "skarby", co dzieci z nimi zrobiły); (10 minut)
2. N. cytuje fragment piosenki "*Każdy skarb swój ma, jeden albo dwa, ja mam skarbów sto najważniejszy to (...)"* Dzieci mają za zadanie znaleźć rytm w cytacie. Zaczynają od wystukiwania lub klaskania.(5 minut)
3. N. powtarza fragment wielokrotnie, podczas gdy dzieci szukają rytmu. N. zaprasza dzieci, aby powtarzały ten fragment kilkakrotnie. (3 minuty)
4. N. zaprasza dzieci, aby poruszały się do rymu, w sposób, jaki chcą. N. zadaje dzieciom tematy do improwizacji ruchowej: (3 minuty)

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

- szukamy naszych skarbów w górach,
- szukamy naszych skarbów w podmorskich krainach,
- szukamy naszych skarbów ponad chmurami.

5. N. zaprasza dzieci, aby użyły do improwizacji instrumentów perkusyjnych. (5 minut)
6. N. wraz z dziećmi poznaje tekst piosenki. Dzieli klasę na grupy 4-osobowe, w których dzieci czytają poszczególne linijki tekstu na zmianę, wyodrębniając zwrotki i refren. (10 minut)

Druga lekcja:

1. W ramach powtórzenia zadania, N. wraz z dziećmi przypomina tekst i śpiewa piosenkę. Dzieli dzieci na dwie grupy: jedną - śpiewającą (chór), drugą - grającą (orkiestrę). Po jednym wykonaniu dzieci zamieniają się rolami. (15 minut)
2. Na zakończenie dzieci mogą stworzyć rysunek przedstawiający ich skarb z wakacji. (15 minut)

Potencjalne problemy:

- N. zaprasza dzieci do kolejnych etapów improwizacji, ale nie wymaga od nich koncentracji na proponowanym elemencie.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

Metoda Carla Orffa

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

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

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

rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
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.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
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

Lista załączników:
Mój skarb - tekst piosenki.doc

5 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: MIEJSKIE SKARBY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci korzystając z rozwiązań interaktywnych poznają dzieła i zabytki kultury polskiej.

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

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi dziełami kultury polskiej;
- wskazanie uczniom i uczennicom różnych dziedzin działalności artystycznej;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputera;
- rozwijanie umiejętności korzystania z internetu.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- aplikacje do wykorzystania: Google Maps (z widokiem Google Street View) lub ew. Google Earth - N. powinien wcześniej wybrać miasto, które dzieciom pokaże. Najlepiej w części zabytkowej. Powinno się też przygotować krótkie informacje o najbliższych widocznych budynkach i zabytkach. To samo miejsce powinno być włączone i przygotowane na wszystkich komputerach, z których będą korzystały dzieci;
- proponowane strony do wykorzystania: http://muzeumzamkowewmalborku.wkraj.pl/ (Muzeum Zamkowe w Malborku); http://www.lazienki-krolewskie.pl/trail.html (Muzeum Łazienki Królewskie w Warszawie) http://www.wmp.podkarpackie.pl/ (Wirtualne Muzea Podkarpacia (do wyboru kilka muzeów), np. http://www.wmp.podkarpackie.pl/node/219 (Muzeum Okręgowe w Rzeszowie); http://www.muzeum.bielsko.pl/www/strona.php?jezyk=pl&tresc=str_vt (Muzeum Historyczne w Bielsku-Białej); http://www.zamek-pszczyna.pl/wz/index.html (Zamek w Pszczynie); http://goo.gl/jDfE8l (Kolekcja Muzeum Sztuki w Łodzi);
- komputer z rzutnikiem;
- przeczytane *Siedmiomilowe buty* Brzechwy (zadanie może być wykonane także bez tego wiersza, wówczas N. musi zmodyfikować wprowadzenie do zadania).

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. przypomina dzieciom, że niedawno czytały o siedmiomilowych butach i poznawały, gdzie leżą miasta, które pojawiły się w wierszu. Teraz dzieci będą mogły lepiej poznać te i inne miasta oraz zajrzeć do skarbów, które skrywają z wykorzystaniem technologii (2 minuty);
2. **Wycieczka ulicami...** Na początek N. zaprasza dzieci do wycieczki ulicami wybranego miasta. Dzieci najpierw oglądają, w jaki sposób N. porusza się po mapie. Następnie same próbują. N. pyta je następnie, co przykuło ich uwagę. Jaki budynek spodobał im się najbardziej (15 minut);
3. **Skarby w muzeach.** Dzieci wybierają jedną z trzech zakładek przygotowanych wcześniej przez N. i oglądają dzieła zawarte na stronach. W trakcie oglądania dzieci powinny

zanotować:
- w którym miejscu znajdują się oglądane dzieła?;
- jakie były dwa najciekawsze dzieła, które dzieci zobaczyły? (20 minut);

4. **Podsumowanie.** Dzieci opowiadają sobie w grupach 3-osobowych, co zanotowały. Warto się postarać, aby grupy były wymieszane, tak aby zdobyły jak najwięcej nowych informacji (8 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Zajęcia komputerowe

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

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
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.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.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.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

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

Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury

Tytuł zadania: SKARBY KULTURY REGIONALNEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają zabytki swojego regionu. Czytają wiersze. Uwaga! Załączniki do zadania stworzone dla Mazowsza i Warszawy.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z zabytkami Warszawy i Mazowsza;
- zapoznanie uczniów i uczennic z wierszami o Warszawie;
- zapoznanie uczniów i uczennic z utworami muzycznymi o Warszawie;
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- pobudzanie zainteresowania swoim regionem i jego kulturą.

Potrzebne materiały:

- wybrany tekst wiersza o mieście lub regionie (w załączniku propozycje wierszy o Warszawie);
- utwór muzyczny związany z miastem lub regionem (np. *Sen o Warszawie*, tekst Marek Gaszyński, śpiewał Czesław Niemen);

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

- prezentacja przedstawiająca miasto lub region (w załączniku prezentacja o Warszawie i Mazowszu);
- dodatkowe rozwiązania interaktywne: http://noboco.com.pl/ (Warszawa: mali mieszkańcy i dzieci w podróży).

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (prezentacja multimedialna).** N. włącza dzieciom piosenkę *Sen o Warszawie*, następnie pyta dzieci, czy wiedzą, czego dotyczył wysłuchany utwór. Czy go znają? Następnie przedstawia dzieciom informacje na temat skarbów (zabytków) Warszawy i Mazowsza (w zależności od potrzeb i zainteresowania może skoncentrować się bardziej na opowiadaniu o stolicy albo o regionie);
2. **Czytanie wierszy o Warszawie.**
3. **Słuchanie i śpiewanie piosenki o Warszawie.**
4. **Praca domowa.** Zadaniem dzieci jest wybranie się (z rodzicami) w wybrane miejsce w ich okolicy, które można uznać za ważne dla kultury lub które jest zabytkiem. Powinny tam wykonać zdjęcie lub rysunek tego miejsca oraz przygotować dwa, trzy zdania na temat tego miejsca (położenie, historia).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Język polski

Metody:

Czytanie na głos
Analiza tekstu
Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Poszukiwacze skarbów

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
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.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
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.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
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

Lista załączników:
Prezentacja skarby Warszawy.pdf
wiersze o warszawie.pdf

Tytuł zadania: ZBIERAM DO 10

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:

00:40:00

Streszczenie:

W ramach gry karcianej dzieci ćwiczą umiejętność dodawania do 10.

Cele:

- utrwalenie umiejętności dodawania do 10 (w pamięci i z pomocą elementów zastępczych);
- oswojenie z rywalizacją w ramach gier i zabaw z rówieśnikami;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- 4-6 talii kart (po jednej na każdą 4-osobową grupę) bez królów i dam.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 3-4 osobowe (zależnie od liczebności klasy), a każdej grupie wręcza jedną talię potasowanych kart (5 minut);
2. Każdemu z graczy rozdane zostaje po 5 kart. Reszta kart zostaje rozłożona pośrodku grupy (w taki sposób, żeby nie było widać ich wartości, czyli koszulkami do góry). Zaczyna dziecko, które ma najbardziej kolorową bluzkę. Jego zadaniem jest zdobycie kart, które z jedną z kart, które już posiada dadzą sumę 10, jednak musi pamiętać o zachowaniu odpowiedniego koloru. Np. jeśli ma 3 piki (czarne serca), potrzebuje 7 pik. Może więc żądać od dziecka, które siedzi po lewej stronie, wszystkich siódemek. Jeśli dziecko ma siódemki, musi je oddać żądającemu, jeśli nie ma, żądający losuje jedną kartę z puli kart rozrzuconych pośrodku. Dziecko, które uzbierało już 10 w danym kolorze musi wyłożyć tę parę na stół. Gra kończy się, kiedy wszystkie karty ze środka zostały zebrane. Wygrywa dziecko, które ma najwięcej wyłożonych par (35 minut).

Uwaga! As jest liczony za 1, natomiast walet za 0. Oznacza to, że zarówno walet, jak i As stworzą parę wyłącznie z kartą o wartości 9.

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

Warianty:

- Na początku można dzieciom rozrysować, jak parować karty.
- W innej wersji, dzieci mogą zbierać również trójki (np. karty 7+2+1 = 10).

Potencjalne problemy:

- Przy pierwszej rozgrywce należy przewidzieć więcej czasu na wyjaśnienie zasad gry.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach
Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci
Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym
Int-Społ-I.2.1 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy

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

Tytuł zadania: WYZWANIE POSZUKIWACZY SKARBÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, czym są kamienie szlachetne. Następnie biorą udział w serii ćwiczeń, których wykonanie wiąże się ze zdobyciem odznaki przedstawiającej wybrany kamień.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciami: skały, minerały, kamienie szlachetne;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- uświadomienie prawidłowej postawy uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- odznaki dla każdego wyzwania (odpowiednio: 1. wyzwanie: Szmaragd; 2. wyzwanie: Ametyst; 3. wyzwanie: Rubin; 4. wyzwanie: Diament);
- prezentacja multimedialna;
- komputer z rzutnikiem;
- do 1. wyzwania: klasa z odsuniętymi ławkami (tak, aby była przestrzeń do ćwiczeń), piórka, woreczki, piłki tenisowe, dwie kartki papieru, maty;
- do 2-4. wyzwania: sala gimnastyczna lub boisko;

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

- do wykonania planszy z odznakami: kartki A4, klej, linijka, ołówek.

Przebieg:

Wyzwanie 1.

1. **Wprowadzenie (prezentacja multimedialna).** N. opowiada dzieciom o skałach, minerałach i kamieniach szlachetnych. Może przy tym odnieść się do wiedzy, którą dzieci już powiadają. Wyjaśnia, do czego używane są kamienie szlachetne. Podkreśla, że kamienie szlachetne mogą też stanowić nagrodę lub pamiątkę, tak jak to będzie w dalszej części tego zadania (10 minut);
2. **Wyjaśnienie zadania.** W ciągu kolejnych dwóch tygodni dzieci będą stawiane przed wyjątkowymi wyzwaniami, które będą rozwijały je fizycznie i psychicznie. Wykonanie wyzwania oznacza zdobycie odznaki odpowiedniego kamienia szlachetnego. Dzieci zbierają odznaki, na specjalnie przygotowanej karcie. N. zwraca uwagę na cel zadań:
    - rozwijanie prawidłowej postawy;
    - rozwijanie umiejętności pokonywania przeszkód;
    - rozwijanie umiejętności zachowania równowagi (3 minuty);
3. **Wyzwanie 1. Szmaragd (rozwijanie prawidłowej postawy oraz oddychania):**
    - ćwiczenia oddechowe:
        - dmuchanie piórka. Dzieci starają się utrzymać piórka w powietrzu jak najdłużej, dmuchając;
        - zabawa "nazwy miesięcy". Dzieci siedzą w siadzie skrzyżnym, biorą głęboki wdech, a następnie wydech, podczas którego wymieniają po kolei nazwy miesięcy. N. pyta dzieci, do którego miesiąca udało się im doliczyć. Po krótkim odpoczynku, próbują ponownie;
    - ćwiczenia korekcyjne oraz wzmacniające mięśnie:
        - w siadzie klęcznym dzieci unoszą ramiona w górę i ściskają jak najmocniej trzymaną w dłoniach piłeczkę. Powrót do pozycji wyjściowej;
        - dzieci w leżeniu tyłem z nogami ugiętymi i ramionami wzdłuż tułowia. Na sygnał N. unoszą biodra w górę i przekładają pod nimi piłeczkę z jednej ręki do drugiej;
        - w leżeniu tyłem dzieci ustawiają stopy prostopadle do podłogi, podnoszą głowę i patrzą na palce nóg. Należy zwrócić uwagę aby plecy dziecka przylegały cały czas do podłoża. Po upływie 1-2 sekund dziecko powoli opuszcza głowę na ziemię i rozluźnia stopy. Ćwiczenie powtarzane około 6 razy;
        - dziecko w leżeniu tyłem, ramiona wzdłuż tułowia, nogi zgięte w kolanach rozstawione, stopy mocno przylegają do podłoża. Dzieci starają się przejść do siadu ta,k aby nie unieść nóg do góry. Gdy ćwiczenie sprawia trudność, N. lub drugie dziecko może przytrzymać stopy;

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

- w leżeniu tyłem, dłonie splecione za głową, nogi zgięte w kolanach złączone. Dzieci równocześnie przyciągają kolano prawe do lewego łokcia i odwrotnie;
- w leżeniu tyłem ramiona wzdłuż tułowia, nogi zgięte w kolanach złączone. Dzieci unoszą biodra do góry i utrzymują pozycję ok. 6 sekund;
- dzieci siedzą na podłodze z podeszwami stóp skierowanymi do siebie. Na komendę prowadzącego unoszą stopy nad podłogę i biję nimi brawa (12 minut);

4. N. opowiada dzieciom krótko, czym jest szmaragd i gdzie się go używa.
5. **Wykonywanie planszy z odznakami.** Dzieci przygotowują planszę na odznaki na kartce A4. Ich zadaniem jest:
   - podpisanie planszy swoim imieniem i nazwiskiem;
   - oznaczenie planszy napisem: "Odznaki poszukiwaczy skarbów";
   - przyklejenie zdobytej odznaki i zrobienie miejsca na 3 pozostałe (10 minut).

Wyzwanie 2 - 4.

1. **Wprowadzenie i przypomnienie wyzwania.** N. prosi dzieci o wyjęcie plansz, na których wklejają odznaki. Pyta dzieci, czy pamiętają, co robiły na poprzedniej lekcji z tego cyklu oraz czym jest szmaragd (przedstawiony na pierwszej zdobytej odznace). Za co go zdobyły? (5 minut)
2. **Wyzwanie 2. Ametyst (biegi):**
   - **rozgrzewka:**
     - trucht w kole. Na znak N. (np. gwizdek) skaczą na jednej stopie (4 podskoki) i przeskakują na drugą stopę (4 podskoki). Powrót do truchtu;
     - na znak: marsz po kole z krążeniem ramion w przód i do tyłu (x8);
     - na znak: podskok obunóż i dalszy marsz (x8);
     - na znak: marsz na palcach w kręgu;
     - na znak: krążenia bioder w prawo i w lewo(x8);
     - na znak: marsz na piętach w kręgu;
     - na znak: poruszanie się na czworaka w kręgu;
     - na znak: krok dostawny po okręgu w prawą i na kolejny znak w lewą stronę;
     - na znak: jogging w miejscu (20 sekund);
     - N. odlicza w dół: od 10 do 0. Na 0 wszystkie dzieci wyskakują możliwie jak najwyżej w górę;
   - **ćwiczenia właściwe:**
     - (wykonywane na bieżni, boisku lub dużej sali gimnastycznej) dzieci zaczynają od energicznego marszu po obwodzie po minucie (na gwizdek N.), rozpoczynają lekki trucht. Po kolejnej minucie (na gwizdek) rozpoczynają szybszy bieg, a po kolejnych 15 sekundach sprint, który trwa 5 sekund. Na znak N. zatrzymują się. Wykonują głębokie wdechy i wydechy z unoszeniem ramion do góry (przy wdechu);

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

- sztafeta pisana. N. dzieli dzieci na grupy 6- lub 7-osobowe. Dzieci ustawione są w rzędach na linii startu. Na sygnał N. biegną na czworakach do linii końcowej i tam zapisują (pisakiem/kredką na przygotowanej kartce) kolejne litery wyrazu "Ametyst". Każde z dzieci kolejno dopisuje jedną literę. Wygrywa drużyna, która najszybciej wykona zadanie poprawnie;
- marszo-bieg. N. dzieli dzieci w pary. Wszystkie pary chodzą po obwodzie sali gimnastycznej, boiska. Jedna osoba z pary maszeruje, druga zaczyna bieg po okręgu, kiedy ponownie zrówna się z dzieckiem maszerującym - zamieniają się rolami. Dziecko maszerujące rozpoczyna bieg, a biegnące maszeruje. N. mówi dzieciom, żeby każde biegło w swoim tempie na tyle, na ile mają sił (20 minut);

3. **Wyzwanie 3. Rubin (skoki)**
   - **rozgrzewka:**
     - marsz;
     - krok odstawno-dostawny (step touch), 4 razy;
     - krok odstawno-dostawny z krążeniami ramion, barków;
     - krok odstawno-dostawny podwójny 4 razy;
     - krok odstawno-dostawny podwójny, dwa pajace;
     - krok odstawno-dostawny podwójny, 4 podskoki;
     - marsz;
     - marsz szeroki (stopy na zew.);
     - krążenie bioder;
     - krążenie tułowia;
     - opad tułowia z pogłębieniem, na 4 wyprost;
     - skłon w bok na prawą i lewą stronę;
     - podskoki zmienne, ze zmianą nóg w tył z przysiadu podpartego;
     - podskoki zmienne obunóż w tył.
   - **ćwiczenia właściwe:**
     - skoki obunóż przez skakankę. Najprostszym skokiem przez skakankę jest przeskok obunóż - czyli na jeden obrót skakanki przypada jeden przeskok;
     - szybkie podskoki. Dzieci kładą przed sobą szarfy. Zadaniem każdego jest skakanie w przód i w tył przez szarfę. Ile razy uda się im to zrobić w ciągu 10 sekund? Powtórzyć 3 razy za każdym razem po odpoczynku 30 sekundowym;
     - zabawa skoczna "rubinowy wir". N. dzieli dzieci na dwie grupy (przy małej klasie do 12 osób nie jest to konieczne). Zabawa wykonywana w grupie. Dzieci ustawiają się w kole, bokiem do środka w odstępie 1 kroku. Każde z dzieci rysuje przed sobą kredą linię (albo kładzie szarfę). Jedno dziecko z koła opuszcza swoje miejsce i staje pośrodku. Zabawę rozpoczyna to dziecko, które ma przed sobą wolne miejsce (opuszczone przez dziecko w środku). Wskakuje ono obunóż na opuszczone miejsce upoważniając tym do

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

zmiany następnych uczestników zabawy. Podczas wykonywania zmian, dziecko w środku stara się wskoczyć na opuszczone pole. Jeżeli to mu się uda wówczas środkowy jest zmieniany. Jeśli nie, na znak N. zmieniany jest środkowy po 20 sekundach. Przy kolejnych powtórzeniach zabawy należy zmieniać kierunek wirowania i zwrócić dzieciom uwagę na zasady bezpieczeństwa (nie przepychanie się itp.);

4. **Wyzwanie 4. Diament (rzuty)**
   - **rozgrzewka:**
     - trucht w kole. Na znak N. (np. gwizdek) skaczą na jednej stopie (4 podskoki) i przeskakują na drugą stopę (4 podskoki). Powrót do truchtu;
     - na znak: marsz po kole z krążeniem ramion w przód i do tyłu (x8);
     - na znak: podskok obunóż i dalszy marsz (x8);
     - na znak: marsz na palcach w kręgu;
     - na znak: krążenia bioder w prawo i w lewo(x8);
     - na znak: marsz na piętach w kręgu;
     - na znak: poruszanie się na czworaka w kręgu;
     - na znak: krok dostawny po okręgu w prawą i na kolejny znak w lewą stronę;
     - na znak: jogging w miejscu (20 sekund);
     - N. odlicza w dół: od 10 do 0. Na 0 wszystkie dzieci wyskakują możliwie jak najwyżej w górę;
   - **ćwiczenia właściwe:**
     - dzieci leżą przodem z ramionami w górze trzymają piłkę siatkową w dłoniach. Na sygnał unoszą ramiona i głowę ponad podłogę i wykonują obrót piłki o 360o następnie wracają do pozycji wyjściowej;
     - dzieci siedzą na podłodze w siadzie prostym z piłką po prawej stronie. Na sygnał prowadzącego unoszą nogi w górę, cztery razy przetaczają pod nimi piłkę i powrót do pozycji wyjściowej.
     - zabawa rzutna „Piłka parzy". Dzieci stojąc w kole podają sobie kolejno piłkę, którą muszą jak najszybciej podać sąsiadowi, ponieważ piłka parzy;
     - zabawa Piłka w rzędach". Ustawienie zespołów w rzędach. Połowa dzieci każdego zespołu staje staje naprzeciw swojego rzędu w odległości 10 kroków. Pierwsze dziecko z rzędu każdego zespołu rzuca piłkę do dziecka naprzeciwko, a samo idzie na koniec swojego rzędu. Wygrywa ten zespół, który szybciej wykona zadanie
5. **Ćwiczenia wyciszające:**
   - spokojny marsz z wznosem ramion (głęboki wdech) i opustem (wydech);
   - skłony skośne w siadzie rozkrocznym: skłon do prawej nogi, do środka, do lewej nogi, powrót do pozycji wyjściowej;
   - rozciąganie obręczy barkowej: jedną rękę prostujemy przed siebie równolegle do podłogi, drugą chwytamy podchwytem za łokieć ręki wyprostowanej, przyciągamy do siebie wyprostowaną rękę (musi pozostawać ona w pozycji równoległej do

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

podłogi), zmieniamy rękę;
- przyciąganie nogi: chwytamy ręką za stopę w kostce i przyciągamy ugiętą nogę maksymalnie do góry, zmieniamy nogę (lewa noga - lewa ręka, prawa noga - prawa ręka);
- wykrok do przodu: stanie w szerokim rozkroku, jedna noga zgięta w kolanie ustawiona do przodu; tułów wyprostowany, lekko pochylony do przodu.

6. **Podsumowanie.** Dzieci uzupełniają swoje plansze z odznakami. N. wyjaśnia, czym jest dany kamień szlachetny oraz jak się go używa (10 minut).

Potencjalne problemy:
- na pojedynczej lekcji wykonywane jest tylko jedno z wyzwań.

Zakresy przedmiotowe:
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda Rudolfa Labana
Ćwiczenia relaksacyjne
Edukacja przez ruch
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Techniki:
Praca z oddechem

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Lingwistyczna

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

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.9.1 : dziecko zna znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)
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.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Lista załączników:
odznaki kamienie szlachetne.pdf

6 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: PROMUJEMY SKARBY SWOJEJ OKOLICY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:

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

Dzieci opowiadają o zabytkach i innych niezwykłych "skarbach", które zobaczyły, sfotografowały (namalowały) i opisały. Wymaga wcześniejszej realizacji *zadania Skarby kultury regionalnej.*

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z zabytkami regionu;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputerów;
- rozwijanie umiejętności korzystania z internetu;
- zachęcanie uczniów i uczennic do otwartości kulturowej;
- pobudzanie zainteresowania swoim regionem i jego kulturą.

Potrzebne materiały:

- zrealizowana praca domowa z zadania *Skarby kultury regionalnej;*
- komputery z dostępem do internetu;
- zarejestrowany profil nauczyciela na portalu http://otwartezabytki.pl/.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (przedstawienie prac domowych).** Dzieci opowiadają o miejscach, które zobaczyły i o skarbach, które uwieczniły na swoich zdjęciach/rysunkach (15 minut);
2. **Opisywanie zabytków.** N. zaprasza dzieci do wspólnego uzupełnienia katalogu zabytków na stronie otwartezabytki.pl informacjami i zdjęciami zebranymi przez dzieci**.** Dzieci wybierają, czyj "skarb" ma być jako pierwszy opisany i w ten sposób opracowują klasą z pomocą N. 3 zabytki (30 minut);
3. N. wyjaśnia, że te "skarby", które nie zostały opisane, dzieci mogą opisać w ramach pracy zindywidualizowane w parach/grupach z pomocą N.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

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

Czytanie na głos
Analiza tekstu
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Lingwistyczna
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.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.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
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.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
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

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;

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

- 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 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

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

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 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)

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

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
dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

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

Tytuł zadania: WPROWADZENIE ZASAD ORTOGRAFICZNYCH I INTERPUNKCYJNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci poznają zasady ortograficzne i interpunkcyjne.

Cele:
- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami ortograficznymi;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami interpunkcyjnymi.

Potrzebne materiały:
- przybory do piania;
- przygotowane czytanki odpowiednio do omawianej ortografii:
  - pisanie nazw własnych wielką literą (dzień 5, 7 semestr I)
  - "rz" i "ż" (9, 13 semestr I);
  - "rz" i "ż" (dzień 38, 41 semestr I);
  - "ó" i "u" przypomnienie "rz" i "ż" (dzień 42, 64, 66, 67 semestr I);
  - stosowanie przecinka przy wymienianiu, powtórzenie zasady: pisanie nazw wielką literą (dzień 76, 78 semestr I);
  - "rz", "ż" oraz trudne słowa (takie słowa jak chrabąszcz, chrząszcz, dżdżownica) (dzień 3, 4, 6 semestr II);
  - stawianie przecinków przed "ale", "który", "czyli" (dzień 30, 32, 33 semestr II);
  - powtórzenie zasad ortograficznych: "rz", "ż", "ó" i "u" oraz pisanie nazw wielką

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

literą (dzień 52 semestr II);
- powtórzenie poznanych zasad ortograficznych i interpunkcyjnych (dzień 91, 92, 94 semestr II)

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wykonanie jednego z poniższych zadań:
   - przeczytanie tekstu, zawierającego słowa związanie z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
   - przepisywanie tekstu, zawierającego słowa związane z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
   - układanie zdań z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
   - układanie tekstu ciągłego z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
   - w parach: dzieci czytają sobie teksty i piszą je ze słuchu, a następnie je sobie nawzajem sprawdzają z tekstem. (10 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom zasadę ortograficzną lub interpunkcyjną (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

czytanki ortograficzne wersja edytowalna.doc

czytanki interpunkcyjne.pdf

czytanki ortograficzne.pdf

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

czytanki interpunkcyjne wersja edytowalna.doc

Tytuł zadania: KOLOROWE MAPY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci kolorują mapy, jednocześnie rozwijają umiejętność logicznego myślenia.

Cele:
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności zauważania powtarzalności wzoru.

Potrzebne materiały:
- przygotowane "mapy miast" lub "mapy powiatów" (po 2 lub 3 na każde dziecko);
- kolorowe kredki, flamastry;
- ew. rzutnik do przedstawienia rysunków pojawiających się w opowiadanej historii lub ich wydruki kolorowe do rozdania dzieciom (np. po jednym na parę);
- opowieść, którą przedstawia N. (załącznik).

Przebieg:
1. N. zapoznaje dzieci z krótką opowieścią o dziewczynce, która lubiła kolorować mapy (w

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

załączniku do zadania) (7 minut);

2. N. rozdaje wszystkim uczniom i uczennicom "mapy" (3 minuty);
3. Zadaniem dzieci jest takie pomalowanie map, żeby pola ("sąsiedztwa") w danym kolorze nie stykały się ze sobą bokami, ale żeby jednocześnie użyć jak najmniejszej liczby kolorów. (20 minut);
4. Dzieci pokazują wyniki swojej pracy, siedząc w kręgu. Ile kolorów potrzebne było do pokolorowania której mapy? Czy było to dla nich trudne zadanie? Gdyby to były mapy ich miast, powiatów, to gdzie znalazłby się ich dom (na jakim kolorze), a gdzie ich sąsiedzi? (15 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Zadanie *Dwukolorowe mapy.*

Potencjalne problemy:

- dzieci na początku mogą mieć problem z wyobrażaniem sobie ułożenia kolorów. Można im podpowiedzieć, że dla ułatwienia mogą sobie zaznaczać kreskami w danym kolorze pojedyncze pola, a dopiero potem je kolorować, kiedy są pewne danego ułożenia.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:

Metoda twórczego rozwiązywania problemów
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.17.3 : dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)
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.3.2 : dziecko rozumie, czym są relacje sąsiedzkie

Lista załączników:
Opowiadanie o mapach.pdf
Mapy do kolorowania.pdf

7 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: DWUKOLOROWE MAPY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci sprawdzają teorię matematyczną, związaną z kolorowaniem przygotowanych map.

Cele:
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- postawienie przed uczniami i uczennicami problemu do rozwiązania.

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

Potrzebne materiały:

- białe kartki A4;
- kolorowe flamastry, kredki;
- ołówki lub długopisy.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że w tym zadaniu będą sprawdzały teorię matematyczną, zgodnie z którą jeżeli rysunek, szlaczek rysowany jest jednym pociągnięciem od początku do końca, wówczas do jego pokolorowania (tak, aby figury ze sobą graniczące nie miały tego samego koloru) wystarczą dwa kolory - N. prezentuje to równocześnie na przykładzie. Uwaga! Bardzo ważne jest, aby podkreślić, że chodzi o rysowanie jednym pociągnięciem, w którym linie przecinają się, ale się nie nakładają na siebie. Czy tak będzie w każdym przypadku? (10 minut);
2. N. dzieli dzieci w pary. Każde dziecko rysuje swoją "mapę" (nawiązanie do zadania *Kolorowe mapy*). Dzieci w parach wymieniają się rysunkami i kolorują rysunki. Starają się to zrobić korzystając wyłącznie z dwóch kolorów tak, aby figury ze sobą graniczące nie miały tego samego koloru (20 minut);
3. Dzieci dzielą się swoimi obserwacjami. Czy za każdym razem wystarczyły dwa kolory? Jeśli potrzebne było ich więcej, wówczas trzeba sprawdzić, czy rysunek został wykonany prawidłowo (15 minut).

Uwaga! Kształt tworzony przez dzieci musi się zaczynać i kończyć w tym samym miejscu (musi być zamknięty).

Warianty:

- jeżeli grupa wcześniej nie robiła zadania *Kolorowe mapy,* warto zapoznać się z materiałami do niego dołączonymi.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

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

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

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.17.3 : dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)
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)

Tytuł zadania: JAK ZNALEŹĆ SKARB

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci wspólnie zastanawiają się jak można odnaleźć skarb. N. czyta dzieciom "Jak znaleźć skarb"

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

Jana Brzechwy. Na postawie utworzonej mapy okolicy i miejsca, w którym wskazany jest skarb dzieci odnajdują wykopaliska. Odkopują pamiątki historii.

Cele:

- rozwijanie umiejętności tworzenia opowiadania
- rozwijanie umiejętności korzystania z mapy
- wprowadzenie do legendy Wandy Chotomskiej "Lech, Czech i Rus"

Potrzebne materiały:

- Załącznik do zadania
    - Jan Brzechwa - Jak znaleźć skarb
    - Skarby legenda
- cztery pudełka po butach lub plastikowe pojemniki
- ziemia, piasek, glina lub żwir
- mapa okolic szkoły (Google Earth)
- skarby

Przebieg:

1. Przed zajęciami N. samodzielnie przygotowuje:
    1. wykopaliska: do pudełek po butach wsypać ziemie lub piasek. Do środka schować skarby - do każdego pudełka jedną z rzeczy (lub jej wydrukowany obrazek) zamieszczonych w załączniku Skarby Legenda. Wykopaliska umieścić na dworze niedaleko budynku szkoły.
    2. (opcjonalnie) mapa: pobrać z Google Earth lub Google Mapy fragment mapy, na którym znajduje się szkoła. Po wydrukowaniu N. zaznacza miejsce, w którym umieścił wykopaliska.
2. N. pyta dzieci by zastanowiły się jak można znaleźć skarb. Wspólnie wypisują pomysły na tablicy (np. osoba, która wymieniła dany pomysł podchodzi do tablicy, by go zapisać) (10 minut);
3. N. mówi, że teraz posłuchają, jak Jan Brzechwa sugeruje, że powinniśmy szukać skarbów. N. czyta klasie tekst umieszczony w załączniku. Pyta dzieci co sądzą o takiej metodzie szukania skarbów (10 minut);
4. N. tłumaczy, że dziś dzieci będą szukać skarbów tak, jak Jan Brzechwa. Tłumaczy, że na terenie szkoły umieszczone zostały wykopaliska. Klasa dzieli się na cztery grupy. Każda grupa szuka zakopanego skarbu. Ułatwieniem może być mapa przygotowana wcześniej przez N. (20 minut);
5. Gdy każda grupa odnajdzie skarb w swoim wykopalisku wszyscy wracają do sali i pokazują skarby. Wspólnie próbują stworzyć historię, która wykorzystywałaby wszystkie

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

znalezione elementy (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

Omówienie legendy Wandy Chotomskiej "Lech, Czech i Rus"

Warianty:

- zamiast map stworzonych przez N. klasa może otrzymać wypisane wskazówki gdzie znajduje się wykopalisko;
- skarby umieszczone w wykopaliskach nie muszą nawiązywać do legendy. Mogą to także być np. stare monety;
- dzieci mogą przeczytać tekst Brzechwy samodzielnie.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda
Historia i społeczeństwo

Metody:

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

Techniki:

Questing

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Ścieżki:

Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Lingwistyczna

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

Osiągnięcia GWK:
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.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Lista załączników:
Jak znaleźć skarb - J. Brzechwa.docx
Skarby legenda.docx

Tytuł zadania: LEGENDY POLSKIE - SKARBY KULTURY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z legendą o Lechu, Czechu i Rusie. Tworzą krótkie komiksy przedstawiające wydarzenia z legendy.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z legendą o Lechu, Czechu i Rusie;
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic.

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

Potrzebne materiały:

- fragment *Legend polskich,* W. Chotomskiej (*Legenda o Lechu, Czechu i Rusie)* wcześniej przeczytany przez dzieci w domu;
- przygotowane krótkie fragmenty legendy podzielone na krótkie części do rozdania grupom;
- proponowane narzędzie interaktywne do wykorzystania w ramach 2. spotkania: http://www.storyboardthat.com/storyboard-creator, http://chogger.com/creator (daje możliwość tworzenia własnych komiksów, wymaga wsparcia N.).

Przebieg:

Spotkanie z legendą nr 1. Omówienie legendy

1. N. dzieli dzieci na grupy. Każda grupa otrzymuje fragment opowieści, pocięty na pojedyncze zdania. Zadaniem dzieci jest ułożenie zdań w kolejności, która będzie tworzyła sens i będzie zgodna z przeczytaną historią;
2. Każda z grup przedstawia najpierw pantomimą, a następnie w stop-klatce ułożony fragment. Reszta zgaduje, co starają się przedstawić.
3. Na za kończenie, grupy czytają swoje fragmenty (każde dziecko czyta kawałek) i układają całość w kolejności chronologicznej.
4. N. prosi dzieci o zachowanie swoich fragmentów, ponieważ będą one potrzebne podczas kolejnego spotkania z legendą.

Spotkanie z legendą nr 2. Stworzenie komiksu interaktywnego

1. N. prezentuje dzieciom sposób korzystania z narzędzia interaktywnego do tworzenia prostych komiksów.
2. Dzieci tworzą swoje komiksy, w których mają przedstawić wybrany fragment poznanej legendy. N. zwraca im uwagę na zachowanie chronologii wydarzeń i poprawną pisownię zdań w "chmurkach".

Warianty:

- zadanie może być także zrealizowane bez wykorzystania technologii. W takim przypadku nie realizuje osiągnięć z zakresu zajęć komputerowych.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

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

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Czytanie na głos
Analiza tekstu
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:
Stop-klatka
Pantomima

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

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.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
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.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.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

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

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE... (2)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci grając w grę planszową, utrwalają umiejętność dodawania, odejmowania, mnożenia lub dzielenia oraz praktycznego stosowania matematyki.

Cele:
- rozwijanie umiejętności w zakresie dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacjach współzawodnictwa;
- zwrócenie uczniom i uczennicom uwagi na praktyczne zastosowanie matematyki;
- rozwijanie umiejętności czytania piktogramów i uproszczonych rysunków.

Potrzebne materiały:
- przygotowana plansza do gry oraz odpowiednie karty (dostosowane do poziomu poznania materiału matematycznego);
- sześciościenne kostki do gry (po jednej na każdą grupę dzieci).

Załączniki do zadania:
- propozycja planszy do gry wersja 1;
- propozycja planszy do gry wersja 2;
- karty do gry planszowej: odejmowanie do 10 (dopasowane do planszy w wersji 1.) **dzień**

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

7 semestr I;

- karty do gry planszowej: dodawanie i odejmowanie do 10 (dopasowane do planszy w wersji 2.) **dzień 16 semestr I**;
- karty do gry planszowej: mnożenie w pierwszej ćwiartce (dopasowane do planszy w wersji 2.) **dzień 12 semestr II**;
- karty do gry planszowej: odejmowanie i dodawanie do 60 bez przekraczania progu (dopasowane do planszy w wersji 2.) **dzień 53 semestr II**;

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 4-osobowe. Każda grupa otrzymuje planszę do gry oraz zestaw kart i kostkę. N. tłumaczy dzieciom, na czym polega gra ("Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze ze startu, czyli tego miejsca z napisem "Start", aż do mety, czyli do tego miejsca <N. pokazuje dzieciom odpowiednie pola>. Każdy rusza się w swojej kolejce rzucając kostką i przesuwając się o tyle pól, ile wskazała kostka. Jeśli ktoś ma problem z policzeniem liczby pól, o które ma się ruszyć, reszta osób w grupie może tej osobie pomóc. Jednak to nie koniec, żeby móc pozostać na nowym polu dziecko musi:
    - rozwiązać działanie, które znajduje się na karce ze znakiem zapytania <N. rysuje znak zapytania na tablicy>, jeżeli stanie na polu ze znakiem zapytania. Jeśli poprawnie rozwiąże działanie i wszyscy z grupy zgodzą się, że to jest poprawny wynik, dziecko pozostaje na polu, do którego się ruszyło, jeśli nie - wraca na poprzednią pozycję;
    - jeśli stanie na pole z rysunkiem oraz napisem "Rozwiąż zadanie" dziecko nie tylko musi rozwiązać działanie. Wynik działania zwykle wiąże się z określonymi skutkami, które są również narysowane niżej. Np. jest karta, na której jeśli dziecko rozwiąże działanie i wynik będzie 3, dziecko będzie stało jedną rundę itp. Każdą kartę tego typu N. omawia razem z dziećmi. Pokazując, co oznaczają poszczególne rysunki. Jeśli dziecko niepoprawnie rozwiąże działanie, wraca do punktu wyjścia.
    - UWAGA! Na każdej karcie jest rozpisane po kilka działań. Dzieci po kolei mają je rozwiązywać. A jak działanie zostanie już przez kogoś "wzięte", to następna osoba, która wylosuje daną kartę, musi wykonać następne działanie, a nie to samo, które już było wcześniej wykonane. (10 minut);
2. Dzieci rozgrywają grę, w razie problemów i wątpliwości zwracając się o pomoc do N. (30 minut);
3. Na koniec dzieci mogą opowiedzieć o swoich wrażeniach. Czy z jakimś elementem miały problem? Które działania wywołały najwięcej problemów? (5 minut).

Warianty:

- w przypadku, gdy dzieci nie radzą sobie z kartami "Rozwiąż zadanie!", N. może

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

wprowadzić tylko karty "?". W takiej sytuacji nie ma dodatkowego elementu cofania się lub chodzenia do przodu (ew. N. może dorysować strzałki lub dodatkowe zadania już na samej planszy);

- jeżeli dzieci wykonywały już to zadanie, można skrócić część wprowadzającą, jedynie do przypomnienia zasad.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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.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.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w

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

sytuacji konfliktowej
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:
Propozycja planszy do gry 2.pdf
karty odejmowanie do 10 (plansza 1).pdf
Propozycja planszy do gry 1.pdf
karty odejmowanie i dodawanie do 60 bez przekr. progu.pdf
karty dodawanie i odejmowanie do 10 (wersja 2 planszy).pdf
karty mnożenie w pierwszej ćwiartce.pdf

8 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: LEGENDY POLSKIE - SKARBY KULTURY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z legendą o Lechu, Czechu i Rusie. Tworzą krótkie komiksy przedstawiające wydarzenia z legendy.

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

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z legendą o Lechu, Czechu i Rusie;
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- fragment *Legend polskich,* W. Chotomskiej (*Legenda o Lechu, Czechu i Rusie)* wcześniej przeczytany przez dzieci w domu;
- przygotowane krótkie fragmenty legendy podzielone na krótkie części do rozdania grupom;
- proponowane narzędzie interaktywne do wykorzystania w ramach 2. spotkania: http://www.storyboardthat.com/storyboard-creator, http://chogger.com/creator (daje możliwość tworzenia własnych komiksów, wymaga wsparcia N.).

Przebieg:

Spotkanie z legendą nr 1. Omówienie legendy

1. N. dzieli dzieci na grupy. Każda grupa otrzymuje fragment opowieści, pocięty na pojedyncze zdania. Zadaniem dzieci jest ułożenie zdań w kolejności, która będzie tworzyła sens i będzie zgodna z przeczytaną historią;
2. Każda z grup przedstawia najpierw pantomimą, a następnie w stop-klatce ułożony fragment. Reszta zgaduje, co starają się przedstawić.
3. Na za kończenie, grupy czytają swoje fragmenty (każde dziecko czyta kawałek) i układają całość w kolejności chronologicznej.
4. N. prosi dzieci o zachowanie swoich fragmentów, ponieważ będą one potrzebne podczas kolejnego spotkania z legendą.

Spotkanie z legendą nr 2. Stworzenie komiksu interaktywnego

1. N. prezentuje dzieciom sposób korzystania z narzędzia interaktywnego do tworzenia prostych komiksów.
2. Dzieci tworzą swoje komiksy, w których mają przedstawić wybrany fragment poznanej legendy. N. zwraca im uwagę na zachowanie chronologii wydarzeń i poprawną pisownię zdań w "chmurkach".

Warianty:

- zadanie może być także zrealizowane bez wykorzystania technologii. W takim przypadku nie realizuje osiągnięć z zakresu zajęć komputerowych.

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

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Czytanie na głos
Analiza tekstu
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:
Stop-klatka
Pantomima

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

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.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
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.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

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

plastycznych
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.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

Tytuł zadania: WARSTWY ZIEMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, o tym, że ziemia ma różne warstwy, że można w niej znaleźć różne skarby mówiące o przeszłości ziemi. Tworzą swoje słoiki z różnymi warstwami ziemi.

Cele:
- zapoznanie dzieci z tematem warstw Ziemi;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności przeprowadzenia obserwacji.

Potrzebne materiały:
- Do przygotowania przez N.: słoik z warstwami Ziemi
  - litrowy słoik
  - bibuła w 4 kolorach: czerwony, pomarańczowy i zielony
- słoiki - jeden dla każdego dziecka. N. może poprosić dzieci, by przyniosły je z domu
- plastelina - 3 lub 4 kolory na każde dziecko (najlepiej czerwony, pomarańczowy, zielony

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

oraz niebieski)
- noże lub linijki
- flamaster niezmywalny
- łopatki lub grabki

Przebieg:

1. Przed zajęciami N. przygotowuje słoik z warstwami Ziemi z wykorzystaniem bibuły. Na dnie układa bibułę w kolorze czerwonym, następnie w kolorze pomarańczowym, na górze w kolorze zielonym. Na zewnętrznej stronie N. podpisuje kolejno warstwy ziemi: jądro, płaszcz, skorupa. Dzień przed wykonaniem zadania N. prosi dzieci przy przyniosły z domu słoiki (litrowe lub pół-litrowe, zakrętka nie będzie potrzeba).
2. N. zapowiada dzieciom, że dziś poznają jak zbudowana jest Ziemia. Na początku prosi, by każdy z czerwonej plasteliny utworzył kulę. To oblepiamy żółtą plasteliną (N. podpowiada, że ta warta powinna być dość gruba). Na końcu oblepiamy cienką warstwą zielonej plasteliny. Można także miejscami użyć niebieskiej plasteliny. Po ukończeniu, używając nożyka lub linijki przecinamy utworzoną kulę w połowie. Widoczny jest przekrój "Ziemi" (20 minut);
3. N. pokazuje dzieciom zrobiony przez siebie wcześniej słoik z warstwami Ziemi. Pyta dzieci czym są do siebie podobne. Tłumaczy, że kula Ziemska składa się z wielu warstw. Na samym dnie jest jądro (czerwone). Jest ono najbardziej gorące. Kolejną warstwą jest płaszcz (pomarańczowy). Górna część płaszczu Ziemi czasem jest widoczna w postaci lawy, która wypływa z wulkanów. N. może spytać dzieci czy widziały kiedyś lawę na żywo, na filmie, lub na zdjęciach. Pyta, czy jest gorąca. Tłumaczy, że pomimo, że lawa jest bardzo gorąco to nie jest jednak, aż tak gorące jak jądro. Na samej górze jest skorupa (zielony lub niebieski), która jest znacznie cieńsza od pozostałych warstw. Jest to warstwa, po której chodzimy i na której znajdują się wszystkie góry, rzeki i oceany (15 minut);
4. N. tłumaczy, że mogą teraz utworzyć własny słoik z warstwami Ziemi. Każdy na dworze będzie musiał znaleźć różne materiały, z których utworzą się warstwy Ziemi. Może to być piasek, czarna ziemia, glina, kamyki, trawa, liście, gałązki, etc. N. tłumaczy, że poznali dotąd 3 warstwy, ale wyodrębnić można więcej warstw, więc nie muszą poprzestawać na trzech. Po stworzeniu słoika N. zachęca, by każde dziecko podpisało flamastrem warstwy utworzone w słoiku (40 minut);
5. Dzieci przynoszą słoiki z powrotem do sali. Mogą ustawić je na parapecie i oglądać warstwy Ziemi stworzone przez innych uczniów oraz uczennice. N. tłumaczy, że w każdej warstwie skorupy naukowcy i archeolodzy odnajdują różne skarby, dzięki którym dowiadują się o gatunkach, które żyły wcześniej oraz jak wyglądało życie na Ziemi w różnych okresach (15 minut).

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

Warianty:

- N może wprowadzić więcej nazw warstw Ziemi np.: jądro wewnętrzne, jądro zewnętrzne, płaszcz dolny, płaszcz górny, skorupa.
- Dzieci mogą wykorzystać kolorowy papier, bibułę lub plastelinę do stworzenia słoika.
- Dzieci mogą zakopać w "skorupie" ziemi małe kamyki i skarby, które przypominają skamieniałości.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Przyroda

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)
Questing

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
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

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.9.1 : dziecko zna znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)

Tytuł zadania: WYZWANIE POSZUKIWACZY SKARBÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, czym są kamienie szlachetne. Następnie biorą udział w serii ćwiczeń, których wykonanie wiąże się ze zdobyciem odznaki przedstawiającej wybrany kamień.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciami: skały, minerały, kamienie szlachetne;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- uświadomienie prawidłowej postawy uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- odznaki dla każdego wyzwania (odpowiednio: 1. wyzwanie: Szmaragd; 2. wyzwanie: Ametyst; 3. wyzwanie: Rubin; 4. wyzwanie: Diament);

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

- prezentacja multimedialna;
- komputer z rzutnikiem;
- do 1. wyzwania: klasa z odsuniętymi ławkami (tak, aby była przestrzeń do ćwiczeń), piórka, woreczki, piłki tenisowe, dwie kartki papieru, maty;
- do 2-4. wyzwania: sala gimnastyczna lub boisko;
- do wykonania planszy z odznakami: kartki A4, klej, linijka, ołówek.

Przebieg:

Wyzwanie 1.

1. **Wprowadzenie (prezentacja multimedialna).** N. opowiada dzieciom o skałach, minerałach i kamieniach szlachetnych. Może przy tym odnieść się do wiedzy, którą dzieci już powiadają. Wyjaśnia, do czego używane są kamienie szlachetne. Podkreśla, że kamienie szlachetne mogą też stanowić nagrodę lub pamiątkę, tak jak to będzie w dalszej części tego zadania (10 minut);
2. **Wyjaśnienie zadania.** W ciągu kolejnych dwóch tygodni dzieci będą stawiane przed wyjątkowymi wyzwaniami, które będą rozwijały je fizycznie i psychicznie. Wykonanie wyzwania oznacza zdobycie odznaki odpowiedniego kamienia szlachetnego. Dzieci zbierają odznaki, na specjalnie przygotowanej karcie. N. zwraca uwagę na cel zadań:
    - rozwijanie prawidłowej postawy;
    - rozwijanie umiejętności pokonywania przeszkód;
    - rozwijanie umiejętności zachowania równowagi (3 minuty);
3. **Wyzwanie 1. Szmaragd (rozwijanie prawidłowej postawy oraz oddychania):**
    - ćwiczenia oddechowe:
        - dmuchanie piórka. Dzieci starają się utrzymać piórka w powietrzu jak najdłużej, dmuchając;
        - zabawa "nazwy miesięcy". Dzieci siedzą w siadzie skrzyżnym, biorą głęboki wdech, a następnie wydech, podczas którego wymieniają po kolei nazwy miesięcy. N. pyta dzieci, do którego miesiąca udało się im doliczyć. Po krótkim odpoczynku, próbują ponownie;
    - ćwiczenia korekcyjne oraz wzmacniające mięśnie:
        - w siadzie klęcznym dzieci unoszą ramiona w górę i ściskają jak najmocniej trzymaną w dłoniach piłeczkę. Powrót do pozycji wyjściowej;
        - dzieci w leżeniu tyłem z nogami ugiętymi i ramionami wzdłuż tułowia. Na sygnał N. unoszą biodra w górę i przekładają pod nimi piłeczkę z jednej ręki do drugiej;
        - w leżeniu tyłem dzieci ustawiają stopy prostopadle do podłogi, podnoszą głowę i patrzą na palce nóg. Należy zwrócić uwagę aby plecy dziecka przylegały cały czas do podłoża. Po upływie 1-2 sekund dziecko powoli opuszcza głowę na ziemię i rozluźnia stopy. Ćwiczenie powtarzane około 6

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

razy;
- dziecko w leżeniu tyłem, ramiona wzdłuż tułowia, nogi zgięte w kolanach rozstawione, stopy mocno przylegają do podłoża. Dzieci starają się przejść do siadu ta,k aby nie unieść nóg do góry. Gdy ćwiczenie sprawia trudność, N. lub drugie dziecko może przytrzymać stopy;
- w leżeniu tyłem, dłonie splecione za głową, nogi zgięte w kolanach złączone. Dzieci równocześnie przyciągają kolano prawe do lewego łokcia i odwrotnie;
- w leżeniu tyłem ramiona wzdłuż tułowia, nogi zgięte w kolanach złączone. Dzieci unoszą biodra do góry i utrzymują pozycję ok. 6 sekund;
- dzieci siedzą na podłodze z podeszwami stóp skierowanymi do siebie. Na komendę prowadzącego unoszą stopy nad podłogę i biję nimi brawa (12 minut);

4. N. opowiada dzieciom krótko, czym jest szmaragd i gdzie się go używa.
5. **Wykonywanie planszy z odznakami.** Dzieci przygotowują planszę na odznaki na kartce A4. Ich zadaniem jest:
   - podpisanie planszy swoim imieniem i nazwiskiem;
   - oznaczenie planszy napisem: "Odznaki poszukiwaczy skarbów";
   - przyklejenie zdobytej odznaki i zrobienie miejsca na 3 pozostałe (10 minut).

Wyzwanie 2 - 4.

1. **Wprowadzenie i przypomnienie wyzwania.** N. prosi dzieci o wyjęcie plansz, na których wklejają odznaki. Pyta dzieci, czy pamiętają, co robiły na poprzedniej lekcji z tego cyklu oraz czym jest szmaragd (przedstawiony na pierwszej zdobytej odznace). Za co go zdobyły? (5 minut)
2. **Wyzwanie 2. Ametyst (biegi):**
   - **rozgrzewka:**
     - trucht w kole. Na znak N. (np. gwizdek) skaczą na jednej stopie (4 podskoki) i przeskakują na drugą stopę (4 podskoki). Powrót do truchtu;
     - na znak: marsz po kole z krążeniem ramion w przód i do tyłu (x8);
     - na znak: podskok obunóż i dalszy marsz (x8);
     - na znak: marsz na palcach w kręgu;
     - na znak: krążenia bioder w prawo i w lewo(x8);
     - na znak: marsz na piętach w kręgu;
     - na znak: poruszanie się na czworaka w kręgu;
     - na znak: krok dostawny po okręgu w prawą i na kolejny znak w lewą stronę;
     - na znak: jogging w miejscu (20 sekund);
     - N. odlicza w dół: od 10 do 0. Na 0 wszystkie dzieci wyskakują możliwie jak najwyżej w górę;
   - **ćwiczenia właściwe:**
     - (wykonywane na bieżni, boisku lub dużej sali gimnastycznej) dzieci

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

zaczynają od energicznego marszu po obwodzie po minucie (na gwizdek N.), rozpoczynają lekki trucht. Po kolejnej minucie (na gwizdek) rozpoczynają szybszy bieg, a po kolejnych 15 sekundach sprint, który trwa 5 sekund. Na znak N. zatrzymują się. Wykonują głębokie wdechy i wydechy z unoszeniem ramion do góry (przy wdechu);

- sztafeta pisana. N. dzieli dzieci na grupy 6- lub 7-osobowe. Dzieci ustawione są w rzędach na linii startu. Na sygnał N. biegną na czworakach do linii końcowej i tam zapisują (pisakiem/kredką na przygotowanej kartce) kolejne litery wyrazu "Ametyst". Każde z dzieci kolejno dopisuje jedną literę. Wygrywa drużyna, która najszybciej wykona zadanie poprawnie;
- marszo-bieg. N. dzieli dzieci w pary. Wszystkie pary chodzą po obwodzie sali gimnastycznej, boiska. Jedna osoba z pary maszeruje, druga zaczyna bieg po okręgu, kiedy ponownie zrówna się z dzieckiem maszerującym - zamieniają się rolami. Dziecko maszerujące rozpoczyna bieg, a biegnące maszeruje. N. mówi dzieciom, żeby każde biegło w swoim tempie na tyle, na ile mają sił (20 minut);

3. **Wyzwanie 3. Rubin (skoki)**
   - **rozgrzewka:**
     - marsz;
     - krok odstawno-dostawny (step touch), 4 razy;
     - krok odstawno-dostawny z krążeniami ramion, barków;
     - krok odstawno-dostawny podwójny 4 razy;
     - krok odstawno-dostawny podwójny, dwa pajace;
     - krok odstawno-dostawny podwójny, 4 podskoki;
     - marsz;
     - marsz szeroki (stopy na zew.);
     - krążenie bioder;
     - krążenie tułowia;
     - opad tułowia z pogłębieniem, na 4 wyprost;
     - skłon w bok na prawą i lewą stronę;
     - podskoki zmienne, ze zmianą nóg w tył z przysiadu podpartego;
     - podskoki zmienne obunóż w tył.
   - **ćwiczenia właściwe:**
     - skoki obunóż przez skakankę. Najprostszym skokiem przez skakankę jest przeskok obunóż - czyli na jeden obrót skakanki przypada jeden przeskok;
     - szybkie podskoki. Dzieci kładą przed sobą szarfy. Zadaniem każdego jest skakanie w przód i w tył przez szarfę. Ile razy uda się im to zrobić w ciągu 10 sekund? Powtórzyć 3 razy za każdym razem po odpoczynku 30 sekundowym;
     - zabawa skoczna "rubinowy wir". N. dzieli dzieci na dwie grupy (przy małej klasie do 12 osób nie jest to konieczne). Zabawa wykonywana w grupie.

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

Dzieci ustawiają się w kole, bokiem do środka w odstępie 1 kroku. Każde z dzieci rysuje przed sobą kredą linię (albo kładzie szarfę). Jedno dziecko z koła opuszcza swoje miejsce i staje pośrodku. Zabawę rozpoczyna to dziecko, które ma przed sobą wolne miejsce (opuszczone przez dziecko w środku). Wskakuje ono obunóż na opuszczone miejsce upoważniając tym do zmiany następnych uczestników zabawy. Podczas wykonywania zmian, dziecko w środku stara się wskoczyć na opuszczone pole. Jeżeli to mu się uda wówczas środkowy jest zmieniany. Jeśli nie, na znak N. zmieniany jest środkowy po 20 sekundach. Przy kolejnych powtórzeniach zabawy należy zmieniać kierunek wirowania i zwrócić dzieciom uwagę na zasady bezpieczeństwa (nie przepychanie się itp.);

4. **Wyzwanie 4. Diament (rzuty)**
   - **rozgrzewka:**
     - trucht w kole. Na znak N. (np. gwizdek) skaczą na jednej stopie (4 podskoki) i przeskakują na drugą stopę (4 podskoki). Powrót do truchtu;
     - na znak: marsz po kole z krążeniem ramion w przód i do tyłu (x8);
     - na znak: podskok obunóż i dalszy marsz (x8);
     - na znak: marsz na palcach w kręgu;
     - na znak: krążenia bioder w prawo i w lewo(x8);
     - na znak: marsz na piętach w kręgu;
     - na znak: poruszanie się na czworaka w kręgu;
     - na znak: krok dostawny po okręgu w prawą i na kolejny znak w lewą stronę;
     - na znak: jogging w miejscu (20 sekund);
     - N. odlicza w dół: od 10 do 0. Na 0 wszystkie dzieci wyskakują możliwie jak najwyżej w górę;
   - **ćwiczenia właściwe:**
     - dzieci leżą przodem z ramionami w górze trzymają piłkę siatkową w dłoniach. Na sygnał unoszą ramiona i głowę ponad podłogę i wykonują obrót piłki o 360o następnie wracają do pozycji wyjściowej;
     - dzieci siedzą na podłodze w siadzie prostym z piłką po prawej stronie. Na sygnał prowadzącego unoszą nogi w górę, cztery razy przetaczają pod nimi piłkę i powrót do pozycji wyjściowej.
     - zabawa rzutna „Piłka parzy". Dzieci stojąc w kole podają sobie kolejno piłkę, którą muszą jak najszybciej podać sąsiadowi, ponieważ piłka parzy;
     - zabawa Piłka w rzędach". Ustawienie zespołów w rzędach. Połowa dzieci każdego zespołu staje staje naprzeciw swojego rzędu w odległości 10 kroków. Pierwsze dziecko z rzędu każdego zespołu rzuca piłkę do dziecka naprzeciwko, a samo idzie na koniec swojego rzędu. Wygrywa ten zespół, który szybciej wykona zadanie
5. **Ćwiczenia wyciszające:**
   - spokojny marsz z wznosem ramion (głęboki wdech) i opustem (wydech);

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

- skłony skośne w siadzie rozkrocznym: skłon do prawej nogi, do środka, do lewej nogi, powrót do pozycji wyjściowej;
- rozciąganie obręczy barkowej: jedną rękę prostujemy przed siebie równolegle do podłogi, drugą chwytamy podchwytem za łokieć ręki wyprostowanej, przyciągamy do siebie wyprostowaną rękę (musi pozostawać ona w pozycji równoległej do podłogi), zmieniamy rękę;
- przyciąganie nogi: chwytamy ręką za stopę w kostce i przyciągamy ugiętą nogę maksymalnie do góry, zmieniamy nogę (lewa noga - lewa ręka, prawa noga - prawa ręka);
- wykrok do przodu: stanie w szerokim rozkroku, jedna noga zgięta w kolanie ustawiona do przodu; tułów wyprostowany, lekko pochylony do przodu.

6. **Podsumowanie.** Dzieci uzupełniają swoje plansze z odznakami. N. wyjaśnia, czym jest dany kamień szlachetny oraz jak się go używa (10 minut).

Potencjalne problemy:

- na pojedynczej lekcji wykonywane jest tylko jedno z wyzwań.

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda Rudolfa Labana

Ćwiczenia relaksacyjne

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Techniki:

Praca z oddechem

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Poszukiwacze skarbów

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.9.1 : dziecko zna znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)
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.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Lista załączników:
odznaki kamienie szlachetne.pdf

Tytuł zadania: LICZYMY DZIWNE KSZTAŁTY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:25:00

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

Streszczenie:

Dzieci liczą kształty geometryczne w różnych kolorach. Później sprawdzają swój wynik za pomocą dodawania i odejmowania.

Cele:

- rozwijanie umiejętności rachunkowych uczniów i uczennic;
- zapoznanie z różnymi sposobami dochodzenia do poprawnego wyniku;
- wprowadzenie umiejętności sprawdzania wyniku dodawania za pomocą odejmowania i na odwrót.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane zadania z załącznika.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane zadania matematyczne. (1 min)
2. Dzieci liczą figury na wydrukowanych zadaniach. (6 min)
3. N. proponuje, aby dzieci policzyły teraz kolorowe figury w nietypowy sposób. Ponieważ wiedzą ile jest wszystkich figur oraz wiedzą ile jest figur w dwóch kolorach, mogą za pomocą odejmowania obliczyć liczbę figur w trzecim kolorze. Później dzieci dodają do siebie liczbę figur w każdym kolorze, aby sprawdzić, czy suma się zgadza. (15 min)
4. N. podsumowuje ćwiczenie - powtarza najważniejsze informacje. (3 min)

Warianty:

- zadanie nie wymaga od dzieci znajomości różnych figur geometrycznych, ale N. może zastąpić na tym etapie kształty geometryczne, prostymi piktogramami i znakami.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
Liczymy dziwne kształty.pdf

9 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: SKARBY Z ŁĄKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują pachnące woreczki. Poznają różne zioła dostępne w okolicy. Zadanie inspirowane materiałami *Edukacja w naturze,* Warszawa 1999.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi ziołami;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;

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

- rozwijanie umiejętności tworzenia przedmiotów codziennego użytku;
- rozwijanie świadomości przyrodniczej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- ususzone zioła (wcześniej ususzone lub zakupione w sklepie zielarskim) np. lawenda, mięta, macierzanka, rozmaryn, szałwia, fiołki lub inne;
- kawałki lnianego materiału, kawałek starego prześcieradła lub poszewki albo tetra;
- kawałki włóczki w różnych kolorach, kolorowych wstążek;
- igły i nici (zestaw dla każdego dziecka);
- nożyczki.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. opowiada dzieciom, czym są zioła i jakie mogą mieć znaczenie dla zdrowia człowieka. Wyjaśnia:
    - ziołami są prawie wszystkie rośliny, które zawierają substancje wpływające na metabolizm człowieka (np. olejki eteryczne) i dostarczające surowców zielarskich. Są to gatunki lecznicze, przyprawowe, ale czasem także trujące. Grupa ta obejmuje przede wszystkim jednoroczne i dwuletnie rośliny zielne, ale także drzewa, krzewy, warzywa i byliny. Zalicza się do nich także niektóre grzyby. Zioła stosowane są m.in. w ziołolecznictwie i jako przyprawy;
    - np. mniszek pospolity - wiele osób uważa łodygę i kwiaty mniszka za trujące, to jest błędem. Prawdopodobnie spowodowane to jest tym, że występujący w łodydze biały, lepki sok mleczny zostawia na ubraniach jak i palcach brunatne plamy. Tak naprawdę wszystkie części rośliny są jadalne (5 minut);
2. **Tworzenie ziołowych saszetek.** Dzieci zszywają dwa kawałki materiału, tworząc woreczek. Wrzucają do środka zioła i przewiązują woreczek wstążką lub kawałkiem wełny. Zewnętrze woreczka mogą lekko ozdobić (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

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

Tryby pracy:

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

Samodzielny

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.12.3 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)
Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.4.2 : dziecko potrafi zaplanować poszczególne etapy realizacji rozwiązań technicznych
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.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: LEŚNE WYZWANIE DLA CICHYCH POSZUKIWACZY SKARBÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:

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

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają umiejętność uważnego słuchania i cichego poruszania.

Cele:

- rozwijanie koordynacji fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności uważnego słuchania;
- rozwijanie umiejętności współpracy w ramach zabawy;
- rozwijanie różnych zmysłów.

Potrzebne materiały:

- las lub zalesiona część parku w większej odległości od możliwych zakłóceń dźwiękowych (ulicy, fabryki itp.);
- chustki do przewiązania oczu dla połowy klasy.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie**. N. wyjaśnia dzieciom, że kiedy chodzą po lesie powinny poruszać się w miarę cicho i uważnie słuchać odgłosów przyrody. Podkreśla, że jednym z negatywnych wpływów człowieka na środowisko jest robienie nadmiernego hałasu, który płoszy zwierzęta. Dzieci jako prawdziwi poszukiwacze skarbów przyrody powinny umieć właściwie zachowywać się w lesie (15 minut wraz ze spacerem do lasu);
2. **Zabawa dydaktyczna.** Dzieci dzielą się na dwie grupy i ustawiają się w dwóch rzędach, plecami do siebie, w odległości ok. 10 m. Następnie jedna grupa siada i zawiązuje sobie chustkami oczy. Zadaniem siedzących jest usłyszenie dziecka, które będzie przechodzić między nimi. Kto usłyszy przechodzącego za swoimi plecami, powinien podnieść rękę (nie mówiąc nic na głos). N. sprawdza, czy dziecko właściwie wykryło przechodzącego. N. może najpierw sprawdzić z dziećmi ich umiejętności wykrywania na prostszym terenie (np. na łące), a dopiero potem w lesie (15 minut);
3. **Spacer po lesie.** Po zabawie dzieci wraz z N. spacerują w lesie po cichu i wsłuchują się w dźwięki lasu. Odkrywają, jakim skarbem może być cisza (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda

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

Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.6.2 : dziecko wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)
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.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Tytuł zadania: WPROWADZENIE ZASAD ORTOGRAFICZNYCH I INTERPUNKCYJNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

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

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci poznają zasady ortograficzne i interpunkcyjne.

Cele:
- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami ortograficznymi;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami interpunkcyjnymi.

Potrzebne materiały:
- przybory do piania;
- przygotowane czytanki odpowiednio do omawianej ortografii:
  - pisanie nazw własnych wielką literą (dzień 5, 7 semestr I)
  - "rz" i "ż" (9, 13 semestr I);
  - "rz" i "ż" (dzień 38, 41 semestr I);
  - "ó" i "u" przypomnienie "rz" i "ż" (dzień 42, 64, 66, 67 semestr I);
  - stosowanie przecinka przy wymienianiu, powtórzenie zasady: pisanie nazw wielką literą (dzień 76, 78 semestr I);
  - "rz", "ż" oraz trudne słowa (takie słowa jak chrabąszcz, chrząszcz, dżdżownica) (dzień 3, 4, 6 semestr II);
  - stawianie przecinków przed "ale", "który", "czyli" (dzień 30, 32, 33 semestr II);
  - powtórzenie zasad ortograficznych: "rz", "ż", "ó" i "u" oraz pisanie nazw wielką literą (dzień 52 semestr II);
  - powtórzenie poznanych zasad ortograficznych i interpunkcyjnych (dzień 91, 92, 94 semestr II)

Przebieg:
1. N. proponuje dzieciom wykonanie jednego z poniższych zadań:
   - przeczytanie tekstu, zawierającego słowa związanie z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
   - przepisywanie tekstu, zawierającego słowa związane z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;

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

- układanie zdań z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
- układanie tekstu ciągłego z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
- w parach: dzieci czytają sobie teksty i piszą je ze słuchu, a następnie je sobie nawzajem sprawdzają z tekstem. (10 minut);

2. N. wyjaśnia dzieciom zasadę ortograficzną lub interpunkcyjną (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
czytanki ortograficzne wersja edytowalna.doc
czytanki interpunkcyjne.pdf
czytanki ortograficzne.pdf
czytanki interpunkcyjne wersja edytowalna.doc

Tytuł zadania: SPRAWDZANIE DODAWANIA ZA POMOCĄ ODEJMOWANIA

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:
00:25:00

Streszczenie:
Dzieci rozwiązują ćwiczenia matematyczne. Zestawy oznaczone są numerem 1 lub 2. Następnie zamieniają się zestawami (jedynki z dwójkami) i sprawdzają swoje wyniki. Na tej podstawie N. wprowadza temat: sprawdzanie dodawania za pomocą odejmowania.

Cele:
- ćwiczenie sprawdzania dodawania za pomocą odejmowania;
- rozwój współpracy.

Potrzebne materiały:
- ćwiczenia matematyczne (plik w załączniku).

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom zadania matematyczne (zestaw 1, zestaw 2) (1 minuta);
2. Dzieci rozwiązują zadania (8 minut);
3. Dzieci wymieniają się zadaniami i sprawdzają swoje prace (8 minut);
4. N. podsumowuje ćwiczenie. Opowiada o możliwości sprawdzenia dodawania za pomocą odejmowania (8 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:
Poprawiamy swoje prace

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
Sprawdzanie dodawania odejmowaniem.pdf

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 33

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.

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

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.

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 mieści 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 mieści się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego

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

przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może 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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka”, a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków” Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów”, „Pulpet i Prudencja” oraz „Pompon na wakacjach” Joanny Olech; „Królewna” – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;
- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki” R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara”;
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami

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

lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

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
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

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

aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Lista załączników:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

10 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: KAŁUŻA - ĆWICZYMY RZ I Ż

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci czytają krótkie opowiadanie pt. "Kałuża". Wypisują z opowiadania słowa zawierające "rz" i "ż".

Cele:
- utrwalanie zasad pisowni "rz" i "ż"
- ćwiczenie pisania i czytania
- rozwijanie umiejętności udzielania informacji zwrotnej
- rozwijanie umiejętności tworzenia klarownym komunikatów
- wprowadzenie do tematu obiegu wody

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

Potrzebne materiały:

- kartki
- kolorowe flamastry
- Załącznik do zadania:
    - "Kałuża - Kasdepke" fragment książki *Grzegorz Kasdepke dzieciom*

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom opowiadanie pt. "Kałuża". Dzieci samodzielnie czytają tekst (15 minut);
2. N. prosi by podzieliły kartkę na dwie kolumny. W kolumnie pierwszej zapisują "rz" jednym kolorem. W kolumnie drugiej zapisują "ż" innym kolorem. Wypisują z opowiadania wszystkie słowa zawierające "rz" (jednym kolorem) i "ż" (drugim kolorem) (15 minut);
3. Dzieci dobierają się w pary. Na początku wspólnie streszczają opowiadanie. Jedna osoba dyktuje drugiej wybrane słowa ze stworzonej listy. Druga osoba zapisuje. Pierwsza osoba sprawdza czy słowa zostały poprawnie zapisane i udziela informacji zwrotnej partnerowi. Druga osoba poprawia błędnie zapisane słowa. Następnie dzieci zamieniają się rolami (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski
Etyka

Metody:

Analiza tekstu
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Poszukiwacze skarbów

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

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.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.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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
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.7.1(od) : dziecko wie, że pozytywne komunikaty wzmacniają relacje

Lista załączników:
Kałuża-Kasdepke.png

Tytuł zadania: POSZUKIWACZE ŻYWIOŁÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
W ramach wycieczki do lasu, parku lub ogrodu, dzieci poszukują przykładów działania różnych żywiołów. Notują swoje obserwacje.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem żywiołu;
- rozwijanie umiejętności prowadzenia obserwacji;
- rozwijanie ciekawości przyrodniczej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia i tworzenia związków przyczynowo-skutkowych.

Potrzebne materiały:
- możliwość wyjścia do lasu, parku, ogrodu;
- notatniki oraz ołówki, długopisy do notowania i rysowania.

Przebieg:
1. **Wprowadzenie.** N. pyta dzieci, czy wiedzą, czym są żywioły. Zbiera wszystkie ich pomysły, następnie wyjaśnia:
    - zgodnie ze słownikiem języka polskiego żywiołem jest każdy z czterech elementów: ogień, woda, powietrze, ziemia, jednocześnie żywiołem nazywa się potężne lub groźne zjawisko naturalne, jak powódź, pożar czy susza;
    - N. przedstawia żywioły (ogień, wodę, powietrze i ziemię) jako artystów, którzy mogą w różny sposób oddziaływać na przyrodę i zostawiać na niej swoje piętno;
2. **Wyjście w teren.**
3. **Poszukiwanie przykładów działania żywiołów.** Zadaniem dzieci jest odszukanie w

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

określonej odległości od miejsca początkowego przykładu działania wskazanego żywiołu oraz jeden ślad działania człowieka. Następnie dzieci dobierają się w grupy 3-osobowe i oprowadzają się po "leśnej galerii" pokazując sobie odnalezione ślady działania każdego z żywiołów oraz człowieka.

Zakresy przedmiotowe:
Przyroda

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

Techniki:
Ankieta

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych
Int-Przy-III.6.2 : dziecko wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wskazać przykłady działania żywiołów na przyrodę;
- dziecko potrafi zrobić prosty rysunek do obserwacji.

Tytuł zadania: TWORZYMY MATEMATYCZNE BAJKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą zadania tekstowe do konkretnych działań matematycznych. Następnie wymieniają się nimi oraz rozwiązują je.

Cele:

- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki;
- rozwijanie umiejętności uczenia się przez nauczanie innych;
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie do 10;
- ćwiczenie umiejętności pisania krótkich tekstów;
- rozwijanie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku, tworzymy matematyczne bajki 1, 2 lub 3

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

(jeden egzemplarz na 1 lub 2 osoby);
- kartki z zeszytu w linię lub kratkę;

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty pracy oraz informuje o celu zajęć. Zadaniem dzieci jest wybranie kilku działań, oraz stworzenie krótkiego zadania matematycznego opartego na jednym z rysunków, znajdujących się na karcie pracy (np. Maciek miał 5 zeszytów, dwa z nich oddał Ani. Ile zeszytów zostało Maćkowi?). N. w razie potrzeby podaje przykład wykonania zadania. (5 minut)
2. Dzieci przystępują do pracy. Piszą zadania na osobnych kartkach. Następnie wymieniają się nimi z dowolnymi osobami w klasie i rozwiązują zadania. (35 minut)
3. N. nadzoruje pracę dzieci oraz poprawność tworzenia i wykonywania zadań. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej

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

Lista załączników:

Tworzymy matematyczne bajki 2.docx
Tworzymy matematyczne bajki 1.docx
Tworzymy matematyczne bajki 3.docx

Tytuł zadania: RUCHY W TAKT MUZYKI (1)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą w takt muzyki. Uczą się mówić o swoich wrażeniach.

Cele:

- rozwijanie zdolności motorycznych dzieci;
- zachęcenie dzieci do wysiłku fizycznego.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- odtwarzacz muzyki;
- energiczny utwór.

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

Przebieg:

1. Zadaniem dzieci będzie wykonanie serii ćwiczeń w takt muzyki. Najpierw N. pokazuje i prosi dzieci o wykonanie poszczególnych ćwiczeń najpierw na "sucho" (10 minut):
    - bieganie w miejscu;
    - skakanie w miejscu;
    - rozciąganie rąk w górę (najpierw obie razem, następnie pojedynczo);
    - pajacyki;
    - krążenia ramionami;
    - unoszenie kolan naprzemiennie;
    - przysiady;
    - skłony do palców stóp;
    - rowerki.
2. Te same ćwiczenia dzieci wykonują w takt zaproponowanej muzyki: (5 minut)
    - bieganie w miejscu (liczone do 32);
    - skakanie w miejscu (liczone do 16);
    - unoszenie i rozciąganie rąk w górę (najpierw obie razem - 28 powtórzeń, następnie pojedynczo - 14 powtórzeń na każde);
    - odpoczynek (liczone do 8);
    - pajacyki (liczone do 16);
    - krążenia ramionami (liczone do 16);
    - odpoczynek (liczone do 8);
    - unoszenie kolan naprzemiennie (liczone do 48);
    - przysiady (liczone do 16);
    - odpoczynek (liczone do 8);
    - skłony do palców stóp (liczone do 48);
    - rowerki (liczone do 16).
3. Następnie dzieci siadają w kręgu. N. pyta, jak się im podobały ćwiczenia. Kiedy było im łatwiej ćwiczyć? Z muzyką czy bez?

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metody odtwórcze (reproduktywne)

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

Tryby pracy:
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-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

11 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: SKARBY NATURY W NASZEJ OKOLICY

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 oceniają, jaka jest ich okolica z ekologicznego punktu widzenia. Uczą się wypełniać interaktywne ankiety. Rozwijają umiejętność czytania ze zrozumieniem.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z arkuszami ankiet w Google Docs;
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności dokonywania ewaluacji;
- rozwijanie świadomości ekologicznej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- przygotowana ankieta dla dzieci dotycząca przyrody w najbliższej okolicy (proponowane rozwiązanie: https://docs.google.com/forms/d/1YMV0rXgRK-BZrEtAOdfIrsXFjCGrFw79T9QfSYYuw5Y/viewform). N. może stworzyć własny formularz interaktywny, aby zbierać odpowiedzi swoich uczniów i uczennic.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. pyta dzieci, czy czasem obserwują otaczający ich świat, przyrodę w pobliżu ich domu, szkoły. Czy są zadowolone z tego, co widzą? Czy znają miejsca, które ich zdaniem są szczególnie piękne, które można nazwać "skarbami natury"? W ramach tego zadania, dzieci dowiedzą się, czym jest ankieta, jak się ją rozwiązuje oraz będą mogły same ocenić swoje otoczenie. Na podstawie zebranych informacji N. opowie im potem, jak postrzegają otoczenie i cała grupa zastanowi się, co jeszcze jest do zrobienia dla przyrody.
2. **Rozwiązywanie ankiety (czytanie ze zrozumieniem, praca z komputerem).** Dzieci włączają udostępnione ankiety i je wypełniają. Odpowiadają na zadane pytania.
3. **Podsumowanie.** N. podsumowuje pracę dzieci, wyjaśnia, jakie działania mogą dzieci podjąć na rzecz ochrony lokalnych skarbów natury i środowiska.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

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

Metody:
Metoda ewaluacyjna

Techniki:
Ankieta

Tryby pracy:
Samodzielny

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

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.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.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
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.6.1 : dziecko zna dostępne dla siebie sposoby ochrony przyrody w swoim środowisku
Int-Przy-III.6.2 : dziecko wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi ocenić stan przyrody w swojej okolicy.

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

Tytuł zadania: DLACZEGO PADA DESZCZ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się dzięki eksperymentowi, dlaczego pada deszcz i jakie jest jego znaczenie w przyrodzie.

Cele:
- wprowadzenie do tematu obiegu wody;
- utrwalanie umiejętności przeprowadzania eksperymentu;
- kształtowanie umiejętności wyciągania wniosków z obserwacji i eksperymentu.

Potrzebne materiały:
- zlewka (może być także duży słoik lub szklanka);
- niebieski barwnik;
- pianka do golenia;
- woda;
- filmik demonstracyjny - dodatkowa pomoc dla N. (w języku angielskim): https://www.youtube.com/watch?v=ZgXrrqRJxMg.

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

Przebieg:

1. N. pyta dzieci po co potrzebny jest deszcz? Zapisuje wszystkie odpowiedzi na tablicy. N. może podpowiadać dodatkowymi pytaniami np.: Jak wygląda ziemia i rośliny po deszczu? Jak wygląda niebo przed i po deszczu? Czy były skarby przyrody, gdyby nie było deszczu? etc. (20 minut);
2. N. tłumaczy, że wspólnie wykonają teraz eksperyment by sprawdzić dlaczego pada deszcz. Dzieci dzielą się na grupy 4-osobowe (eksperyment może być także wykonywany wspólnie przez całą klasę) (30 minut);
    1. Przygotować potrzebne materiały.
    2. Do zlewki nalać wody tak by była w 3/4 pełna.
    3. Na wodzie zrobić "chmurę" z pianki do golenia.
    4. Powoli wylewać na chmurę niebieski barwnik. Jest to zbierająca się woda w chmurze. Gdy barwnik staje się zbyt ciężki zaczyna wyciekać w postaci "deszczu".
    5. Dzieci obserwują co dzieje się z barwnikiem. N. podpowiada, że osadzający się barwnik dla dnie zlewki można porównać do kałuż, które widzimy po deszczu.
3. N. podsumowuje zajęcia. Pyta dzieci, co zaobserwowały. Czy deszcz również może być skarbem? (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

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

Techniki:

Eksperyment

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Ścieżki:

Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

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

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.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Tytuł zadania: DESZCZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci czytają opowiadanie "Deszcz". Próbują zobrazować obieg wody.

Cele:
- wprowadzenie tematu obiegu wody
- ćwiczenie umiejętności czytania
- rozwijanie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

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

- kartki
- kredki
- załącznik do zadania:
    - opowiadanie "Deszcz-Kasdepke", fragment książki *Grzegorz Kasdepke dzieciom*

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom opowiadania "Deszcz". Klasa wspólnie czyta opowiadanie. Każde dziecko po kolei czyta jedno zdanie (15 minut);
2. N. prosi by każdy teraz zilustrował to co wydarzyło się w opowiadaniu. Może to być jeden obrazek lub mini komiks. Po ukończeniu swoich prac, dobierają się w pary i streszczają drugiej osobie opowiadanie, wykorzystując równocześnie swój obrazek (30 minut).

Możliwe kontynuacje:

- dzieci poznają obieg wody
- rysowanie obiegu wody i porównywanie z obrazkiem stworzonym na podstawie opowiadania

Warianty:

- dzieci czytają opowiadanie samodzielnie

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Przyroda

Metody:

Czytanie na głos

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Poszukiwacze skarbów

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis 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.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
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.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci
Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych

Lista załączników:
Deszcz - Kasdepke.png

Tytuł zadania: TWORZYMY MATEMATYCZNE BAJKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą zadania tekstowe do konkretnych działań matematycznych. Następnie wymieniają się nimi oraz rozwiązują je.

Cele:
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki;
- rozwijanie umiejętności uczenia się przez nauczanie innych;
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie do 10;
- ćwiczenie umiejętności pisania krótkich tekstów;
- rozwijanie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku, tworzymy matematyczne bajki 1, 2 lub 3 (jeden egzemplarz na 1 lub 2 osoby);
- kartki z zeszytu w linię lub kratkę;

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom karty pracy oraz informuje o celu zajęć. Zadaniem dzieci jest wybranie kilku działań, oraz stworzenie krótkiego zadania matematycznego opartego na jednym z rysunków, znajdujących się na karcie pracy (np. Maciek miał 5 zeszytów, dwa z nich oddał Ani. Ile zeszytów zostało Maćkowi?). N. w razie potrzeby podaje przykład wykonania zadania. (5 minut)
2. Dzieci przystępują do pracy. Piszą zadania na osobnych kartkach. Następnie wymieniają się nimi z dowolnymi osobami w klasie i rozwiązują zadania. (35 minut)
3. N. nadzoruje pracę dzieci oraz poprawność tworzenia i wykonywania zadań. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Język polski

Metody:

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

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej

Lista załączników:
Tworzymy matematyczne bajki 2.docx
Tworzymy matematyczne bajki 1.docx
Tworzymy matematyczne bajki 3.docx

12 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 210 min

Tytuł zadania: OBIEG WODY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

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

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
N. prowadzi demonstracje. Dzieci poznają obieg wody, piszą opowiadanie o kropli wody i tworzą ilustrację.

Cele:
- utrwalenie wiedzy o obiegu wody
- rozwijanie umiejętności pisania
- rozwijanie twórczego myślenia

Potrzebne materiały:
- Do demonstracji N.:
  - duża przezroczysta misa
  - mała przezroczysta misa
  - folia spożywcza
  - gorąca woda
  - lód
- kartki
- flamastry lub kredki

Przebieg:
1. N. mówi dzieciom, że będą obserwować eksperyment związany z obiegiem wody w przyrodzie. Klasa wspólnie będzie opisywać co dzieje się z wodą. N. tłumaczy, że duża misa to oceny i woda, która jest na ziemi. Mniejsza miska symbolizuje ląd. Przy okazji N. tłumaczy, że jest na Ziemi jest znacznie więcej wody niż lądu (tak jak w przypadku tego doświadczenia). Do dużej miski N. wlewa wrzątek. Na środku wkłada pustą małą miskę. Dużą miskę szczelnie przykrywa folią spożywczą. N. tłumaczy, ze jest to atmosfera ziemska czyli mieszanina gazów, które nas otaczają. Tłumaczy, że nim wyżej jesteśmy od Ziemi, tym jest zimniej. Nad małą miską należy położyć 3-4 kostek lodu (15 minut);
2. N. wspólnie z klasą obserwuje co dzieje się w dużej misce. N. zwraca uwagę na parowanie

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

wody. Po wewnętrznej stronie folii spożywczej zbiera się woda dzięki kondensacji. Po 10 minutach można zaobserwować, że nad lądem zaczyna kapać woda. Są to opady - np. deszczu, śniegu, mgły czy gradu. Po 15 minutach można zdjąć folię spożywczą i zobaczyć ile wody opadło na ląd (mała miska) (20 minut);

3. N. rysuje na tablicy schemat uproszczonego cyklu hydrologicznego. Powinien on zawierać słońce, chmury, lad i oceanu. Wspólnie z klasą ustalają jak narysować strzałki - w która stronę porusza się woda (czyli np. z wody na zmieni do chmur oraz z chmur na ziemie). N. może także podpisać poszczególnie elementy np. parowanie, kondensacja czy opad. N. zwraca uwagę dzieci na cykl. Pyta czy schemat, który narysowali przypomina rysunki o kropli deszczu, które wykonali poprzedniego dnia (15 minut).
4. N. prosi by dzieci przerysowały schemat na kartki, a następnie wyobraziły sobie, że są kroplą wody, która musi przebyć cały cykl wody. W paru zdaniach każdy musi opisać podróż jaki przebyła kropla. Jeśli N. wprowadził podstawowe hasła typu parowanie czy kondensacja, zachęca dzieci by wykorzystały nowo poznane pojęcia w swoich opowiadaniach (25 minut);
5. Dzieci mogą dodatkowo pokolorować swoje prace i wywiesić je w jednym miejscu na ścianie. Każdy czyta pracę innych uczniów. N. prosi, by każdy sprawdzał, czy podróż kropli została poprawnie opisana i czy nie ma błędów. Dzieci udzielą sobie na wzajem informacji zwrotnej (15 minut).
6. W ramach podsumowania N. mówi dzieciom, że obieg wody, jest naszym skarbem, dzięki któremu, nie kończy nam się woda na Ziemi.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Przyroda

Metody:

Pokaz

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

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

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Tytuł zadania: ENERGETYCZNY PORANEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują energetyzujące zadanie na dobry początek dnia.

Cele:

- przyjemne wprowadzenie uczniów i uczennic w rutynę lekcyjną;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- integracja grupy klasowej;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

W zależności od wybranego wariantu:

- białe kartki papieru (optymalnie A5, może być A4) - wariant "Bitwa na śnieżki";
- balony - wariant "Balony".

Przebieg:

N. informuje dzieci, że zaczną dzień od dużej dawki pozytywnej energii. Proponuje im wykonanie jednej z poniższych aktywności.

Bitwa na śnieżki (niekoniecznie w zimę!)

1. Każde dziecko zapisuje na swojej kartce coś o sobie (np. ulubiony film, jedzenie, ile mają rodzeństwa, ulubiona książka, etc.) i tworzą z kartki kulkę (3 min);
2. Przez 2 minuty trwa bitwa na śnieżki. Dzieci rzucają się papierowymi kulkami. Gdy kończy się czas każdy ponosi jedną kulkę (3 min);
3. Każde dziecko czyta zdanie na kartce i klasa zgaduje kto je napisał (9 min).

Kolory i części ciała

1. N. wymienia na głos kolor i część ciała. Dzieci muszą znaleźć dany kolor i dotknąć daną część ciała do danej rzeczy (np. N. mówi „czerwony łokieć i dzieci muszą dotknąć łokciem do czegoś czerwonego).
2. Za każdym razem odpada osoba, która jako ostatnia dotknie częścią ciała do wymienionego koloru. Gra kończy kiedy zostaje już tylko jedna osoba.

Balony

1. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe (3 min);
2. Każda grupa dostaje dwa balony. 2 osoby z grupy nadmuchują balony (5 min);

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

3. Grupa tworzy koło i trzymają się za ręce. Następnie odbijają pomiędzy sobą balon tak, by cały czas wszyscy trzymali się za ręce (odbijanie głową, nogą, łokciem, dmuchanie). Gdy uda się zrobić 10 podań, grupa próbuje utrzymać dwa balony w powietrzu w tym samym czasie (7 min).

Tworzymy słowa

1. N. dzieli dzieci na 3 grupy. Następnie zadaje pytanie lub podaje kategorie. Każde dziecko symbolizuje dwie litery (swoje inicjały). Dzieci muszą „napisać" odpowiedź na pytanie ustawiając się w odpowiedniej kolejności. Przy utworzeniu słowa każde dziecko może być tylko jedną literą (i stać w jednym miejscu).
2. Przykładowe kategorie: owoc, kolor, najdłuższy wyraz, jaki potraficie ułożyć z liter w waszej grupie (wygrywa grupa z najdłuższym wyrazem), państwo, etc.

Warianty:

- wariant "Kolory i części ciała" można także wykonać w języku angielskim.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
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.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to

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

robić
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: HISTORIE I RÓWNANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwiązują równania w oparciu o przedstawioną historię. Następnie tworzą minikolaże z dołączonych do zadań obrazków.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności korzystania z różnych technik plastycznych;
- rozwijanie umiejętności wykonywania obliczeń pieniężnych;
- rozwijanie umiejętności wykonywania działań z jedną niewiadomą;
- rozwijanie umiejętności płynnego czytania.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (równania 1, 2, 3 lub 4) po jednym egzemplarzu dla każdego dziecka;
- nożyczki, kartki papieru A4, przybory do rysowania lub malowania, klej;
- opcjonalnie: różne czasopisma dla dzieci i gazety.

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

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą starały się przyporządkować oraz rozwiązać równania, bazując na krótkim tekście. N. rozdaje dzieciom materiały i w razie potrzeby tłumaczy na przykładzie w jaki sposób wykonać zadanie (5 minut);
2. Dzieci przystępują do wykonywania ćwiczeń (15 minut);
3. Następnie dzieci mają za zadanie, wyciąć dołączone do kart pracy obrazki oraz stworzyć przy ich użyciu kolaże. Mogą wykorzystać dowolną wybraną przez siebie technikę. (20 minut);
4. Prezentacja prac, sprzątanie miejsc pracy oraz podsumowanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)

Int-Mat-III.8.1 : dziecko potrafi wykonywać łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość)

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.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty

Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów

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

Lista załączników:

równania 2.docx
równania 4.docx
równania 3.docx
równania 1.docx

Tytuł zadania: RODZINA NUTEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Wprowadzenie całej nuty, półnuty, ćwierćnuty i ósemki w formie pracy plastycznej.

Cele:

- wprowadzenie całej nuty, półnuty, ćwierćnuty i ósemki;
- rozwój wyobraźni i kreatywności;
- rozwój logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru do rysowania;
- kredki, flamastry, ołówki.

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

Przebieg:

1. Na początku N. zapowiada, że dziś poznamy ciekawą rodzinę - muzycznych nutek. Następnie rysuje na tablicy domek, a w nim na górze całą nutę i opowiada: "To jest Babcia Cała Nuta". N. dorysowuje jej dowolne elementy, np. oczy, uśmiech, okulary, włosy itp. Następnie zachęca, by dzieci zaczęły robić własne rysunki - swój domek, a w nim Babcię Całą Nutę. (5 minut)
2. Następnie N. opowiada, że w domku, oprócz Babci Całej Nuty, mieszka jeszcze jej córka z mężem - małżeństwo Półnut. Mama Półnuta i Tata Półnuta. N. rysuje w domku, poniżej Babci, dwie półnuty i dodaje dowolne elementy, by ożywić rysunek. Następnie zachęca, by dzieci zrobiły to samo. (5 minut)
3. Kolejnymi mieszkańcami domku są 4 córki Ćwierćnuty. N. rysuje pod każdą półnutą po dwie ćwierćnuty. Następnie pyta dzieci w klasie, ile rąk ma Mama Półnuta i ile Tata - dorysowuje po dwie ręce do półnut, łącząc w ten sposób po dwie ćwierćnuty z każdą półnutą. N. tłumaczy: "Mama Półnuta może swoimi dwiema rękami objąć dwie córki Ćwierćnuty. Tata Półnuta tak samo." Następnie dzieci rysują ćwierćnuty. (5 minut)
4. Ostatnimi elementami w domku są zabawki córek. Każda córka Ćwierćnuta ma po dwie zabawki ósemki. N. pyta dzieci: jeśli każda z 4 córek ma po 2 zabawki, to ile łącznie zabawek mają córki? Dzieci odpowiadają (8). N. mówi: "I dlatego te zabawki nazywają się ósemki". N. rysuje ósemki (z daszkiem) i łączy każdą ćwierćnutę z dwiema ósemkami. Następnie dzieci robią to samo i ozdabiają swoje nutki. (5-7 minut)
5. Na koniec N. mówi, że to już cała rodzina nutek i prosi dzieci, by razem powtórzyły, kto mieszka w domku (zaczynając od Babci Całej Nuty). (5 minut)

Możliwe kontynuacje:

- Zadanie "Rodzina nutek wychodzi na spacer".

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)
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: WYZWANIE POSZUKIWACZY SKARBÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, czym są kamienie szlachetne. Następnie biorą udział w serii ćwiczeń, których wykonanie wiąże się ze zdobyciem odznaki przedstawiającej wybrany kamień.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciami: skały, minerały, kamienie szlachetne;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;

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

- uświadomienie prawidłowej postawy uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- odznaki dla każdego wyzwania (odpowiednio: 1. wyzwanie: Szmaragd; 2. wyzwanie: Ametyst; 3. wyzwanie: Rubin; 4. wyzwanie: Diament);
- prezentacja multimedialna;
- komputer z rzutnikiem;
- do 1. wyzwania: klasa z odsuniętymi ławkami (tak, aby była przestrzeń do ćwiczeń), piórka, woreczki, piłki tenisowe, dwie kartki papieru, maty;
- do 2-4. wyzwania: sala gimnastyczna lub boisko;
- do wykonania planszy z odznakami: kartki A4, klej, linijka, ołówek.

Przebieg:

Wyzwanie 1.

1. **Wprowadzenie (prezentacja multimedialna).** N. opowiada dzieciom o skałach, minerałach i kamieniach szlachetnych. Może przy tym odnieść się do wiedzy, którą dzieci już powiadają. Wyjaśnia, do czego używane są kamienie szlachetne. Podkreśla, że kamienie szlachetne mogą też stanowić nagrodę lub pamiątkę, tak jak to będzie w dalszej części tego zadania (10 minut);
2. **Wyjaśnienie zadania.** W ciągu kolejnych dwóch tygodni dzieci będą stawiane przed wyjątkowymi wyzwaniami, które będą rozwijały je fizycznie i psychicznie. Wykonanie wyzwania oznacza zdobycie odznaki odpowiedniego kamienia szlachetnego. Dzieci zbierają odznaki, na specjalnie przygotowanej karcie. N. zwraca uwagę na cel zadań:
    - rozwijanie prawidłowej postawy;
    - rozwijanie umiejętności pokonywania przeszkód;
    - rozwijanie umiejętności zachowania równowagi (3 minuty);
3. **Wyzwanie 1. Szmaragd (rozwijanie prawidłowej postawy oraz oddychania):**
    - ćwiczenia oddechowe:
        - dmuchanie piórka. Dzieci starają się utrzymać piórka w powietrzu jak najdłużej, dmuchając;
        - zabawa "nazwy miesięcy". Dzieci siedzą w siadzie skrzyżnym, biorą głęboki wdech, a następnie wydech, podczas którego wymieniają po kolei nazwy miesięcy. N. pyta dzieci, do którego miesiąca udało się im doliczyć. Po krótkim odpoczynku, próbują ponownie;
    - ćwiczenia korekcyjne oraz wzmacniające mięśnie:
        - w siadzie klęcznym dzieci unoszą ramiona w górę i ściskają jak najmocniej trzymaną w dłoniach piłeczkę. Powrót do pozycji wyjściowej;
        - dzieci w leżeniu tyłem z nogami ugiętymi i ramionami wzdłuż tułowia. Na

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

sygnał N. unoszą biodra w górę i przekładają pod nimi piłeczkę z jednej ręki do drugiej;
- w leżeniu tyłem dzieci ustawiają stopy prostopadle do podłogi, podnoszą głowę i patrzą na palce nóg. Należy zwrócić uwagę aby plecy dziecka przylegały cały czas do podłoża. Po upływie 1-2 sekund dziecko powoli opuszcza głowę na ziemię i rozluźnia stopy. Ćwiczenie powtarzane około 6 razy;
- dziecko w leżeniu tyłem, ramiona wzdłuż tułowia, nogi zgięte w kolanach rozstawione, stopy mocno przylegają do podłoża. Dzieci starają się przejść do siadu ta,k aby nie unieść nóg do góry. Gdy ćwiczenie sprawia trudność, N. lub drugie dziecko może przytrzymać stopy;
- w leżeniu tyłem, dłonie splecione za głową, nogi zgięte w kolanach złączone. Dzieci równocześnie przyciągają kolano prawe do lewego łokcia i odwrotnie;
- w leżeniu tyłem ramiona wzdłuż tułowia, nogi zgięte w kolanach złączone. Dzieci unoszą biodra do góry i utrzymują pozycję ok. 6 sekund;
- dzieci siedzą na podłodze z podeszwami stóp skierowanymi do siebie. Na komendę prowadzącego unoszą stopy nad podłogę i biję nimi brawa (12 minut);

4. N. opowiada dzieciom krótko, czym jest szmaragd i gdzie się go używa.
5. **Wykonywanie planszy z odznakami.** Dzieci przygotowują planszę na odznaki na kartce A4. Ich zadaniem jest:
   - podpisanie planszy swoim imieniem i nazwiskiem;
   - oznaczenie planszy napisem: "Odznaki poszukiwaczy skarbów";
   - przyklejenie zdobytej odznaki i zrobienie miejsca na 3 pozostałe (10 minut).

Wyzwanie 2 - 4.

1. **Wprowadzenie i przypomnienie wyzwania.** N. prosi dzieci o wyjęcie plansz, na których wklejają odznaki. Pyta dzieci, czy pamiętają, co robiły na poprzedniej lekcji z tego cyklu oraz czym jest szmaragd (przedstawiony na pierwszej zdobytej odznace). Za co go zdobyły? (5 minut)
2. **Wyzwanie 2. Ametyst (biegi):**
   - **rozgrzewka:**
     - trucht w kole. Na znak N. (np. gwizdek) skaczą na jednej stopie (4 podskoki) i przeskakują na drugą stopę (4 podskoki). Powrót do truchtu;
     - na znak: marsz po kole z krążeniem ramion w przód i do tyłu (x8);
     - na znak: podskok obunóż i dalszy marsz (x8);
     - na znak: marsz na palcach w kręgu;
     - na znak: krążenia bioder w prawo i w lewo(x8);
     - na znak: marsz na piętach w kręgu;
     - na znak: poruszanie się na czworaka w kręgu;

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

- na znak: krok dostawny po okręgu w prawą i na kolejny znak w lewą stronę;
- na znak: jogging w miejscu (20 sekund);
- N. odlicza w dół: od 10 do 0. Na 0 wszystkie dzieci wyskakują możliwie jak najwyżej w górę;

- **ćwiczenia właściwe:**
  - (wykonywane na bieżni, boisku lub dużej sali gimnastycznej) dzieci zaczynają od energicznego marszu po obwodzie po minucie (na gwizdek N.), rozpoczynają lekki trucht. Po kolejnej minucie (na gwizdek) rozpoczynają szybszy bieg, a po kolejnych 15 sekundach sprint, który trwa 5 sekund. Na znak N. zatrzymują się. Wykonują głębokie wdechy i wydechy z unoszeniem ramion do góry (przy wdechu);
  - sztafeta pisana. N. dzieli dzieci na grupy 6- lub 7-osobowe. Dzieci ustawione są w rzędach na linii startu. Na sygnał N. biegną na czworakach do linii końcowej i tam zapisują (pisakiem/kredką na przygotowanej kartce) kolejne litery wyrazu "Ametyst". Każde z dzieci kolejno dopisuje jedną literę. Wygrywa drużyna, która najszybciej wykona zadanie poprawnie;
  - marszo-bieg. N. dzieli dzieci w pary. Wszystkie pary chodzą po obwodzie sali gimnastycznej, boiska. Jedna osoba z pary maszeruje, druga zaczyna bieg po okręgu, kiedy ponownie zrówna się z dzieckiem maszerującym - zamieniają się rolami. Dziecko maszerujące rozpoczyna bieg, a biegnące maszeruje. N. mówi dzieciom, żeby każde biegło w swoim tempie na tyle, na ile mają sił (20 minut);

3. **Wyzwanie 3. Rubin (skoki)**
   - **rozgrzewka:**
     - marsz;
     - krok odstawno-dostawny (step touch), 4 razy;
     - krok odstawno-dostawny z krążeniami ramion, barków;
     - krok odstawno-dostawny podwójny 4 razy;
     - krok odstawno-dostawny podwójny, dwa pajace;
     - krok odstawno-dostawny podwójny, 4 podskoki;
     - marsz;
     - marsz szeroki (stopy na zew.);
     - krążenie bioder;
     - krążenie tułowia;
     - opad tułowia z pogłębieniem, na 4 wyprost;
     - skłon w bok na prawą i lewą stronę;
     - podskoki zmienne, ze zmianą nóg w tył z przysiadu podpartego;
     - podskoki zmienne obunóż w tył.
   - **ćwiczenia właściwe:**
     - skoki obunóż przez skakankę. Najprostszym skokiem przez skakankę jest przeskok obunóż - czyli na jeden obrót skakanki przypada jeden przeskok;

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

- szybkie podskoki. Dzieci kładą przed sobą szarfy. Zadaniem każdego jest skakanie w przód i w tył przez szarfę. Ile razy uda się im to zrobić w ciągu 10 sekund? Powtórzyć 3 razy za każdym razem po odpoczynku 30 sekundowym;
- zabawa skoczna "rubinowy wir". N. dzieli dzieci na dwie grupy (przy małej klasie do 12 osób nie jest to konieczne). Zabawa wykonywana w grupie. Dzieci ustawiają się w kole, bokiem do środka w odstępie 1 kroku. Każde z dzieci rysuje przed sobą kredą linię (albo kładzie szarfę). Jedno dziecko z koła opuszcza swoje miejsce i staje pośrodku. Zabawę rozpoczyna to dziecko, które ma przed sobą wolne miejsce (opuszczone przez dziecko w środku). Wskakuje ono obunóż na opuszczone miejsce upoważniając tym do zmiany następnych uczestników zabawy. Podczas wykonywania zmian, dziecko w środku stara się wskoczyć na opuszczone pole. Jeżeli to mu się uda wówczas środkowy jest zmieniany. Jeśli nie, na znak N. zmieniany jest środkowy po 20 sekundach. Przy kolejnych powtórzeniach zabawy należy zmieniać kierunek wirowania i zwrócić dzieciom uwagę na zasady bezpieczeństwa (nie przepychanie się itp.);

4. **Wyzwanie 4. Diament (rzuty)**
   - **rozgrzewka:**
     - trucht w kole. Na znak N. (np. gwizdek) skaczą na jednej stopie (4 podskoki) i przeskakują na drugą stopę (4 podskoki). Powrót do truchtu;
     - na znak: marsz po kole z krążeniem ramion w przód i do tyłu (x8);
     - na znak: podskok obunóż i dalszy marsz (x8);
     - na znak: marsz na palcach w kręgu;
     - na znak: krążenia bioder w prawo i w lewo(x8);
     - na znak: marsz na piętach w kręgu;
     - na znak: poruszanie się na czworaka w kręgu;
     - na znak: krok dostawny po okręgu w prawą i na kolejny znak w lewą stronę;
     - na znak: jogging w miejscu (20 sekund);
     - N. odlicza w dół: od 10 do 0. Na 0 wszystkie dzieci wyskakują możliwie jak najwyżej w górę;
   - **ćwiczenia właściwe:**
     - dzieci leżą przodem z ramionami w górze trzymają piłkę siatkową w dłoniach. Na sygnał unoszą ramiona i głowę ponad podłogę i wykonują obrót piłki o 360o następnie wracają do pozycji wyjściowej;
     - dzieci siedzą na podłodze w siadzie prostym z piłką po prawej stronie. Na sygnał prowadzącego unoszą nogi w górę, cztery razy przetaczają pod nimi piłkę i powrót do pozycji wyjściowej.
     - zabawa rzutna „Piłka parzy”. Dzieci stojąc w kole podają sobie kolejno piłkę, którą muszą jak najszybciej podać sąsiadowi, ponieważ piłka parzy;
     - zabawa Piłka w rzędach”. Ustawienie zespołów w rzędach. Połowa dzieci

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

każdego zespołu staje staje naprzeciw swojego rzędu w odległości 10 kroków. Pierwsze dziecko z rzędu każdego zespołu rzuca piłkę do dziecka naprzeciwko, a samo idzie na koniec swojego rzędu. Wygrywa ten zespół, który szybciej wykona zadanie

5. **Ćwiczenia wyciszające:**
    - spokojny marsz z wznosem ramion (głęboki wdech) i opustem (wydech);
    - skłony skośne w siadzie rozkrocznym: skłon do prawej nogi, do środka, do lewej nogi, powrót do pozycji wyjściowej;
    - rozciąganie obręczy barkowej: jedną rękę prostujemy przed siebie równolegle do podłogi, drugą chwytamy podchwytem za łokieć ręki wyprostowanej, przyciągamy do siebie wyprostowaną rękę (musi pozostawać ona w pozycji równoległej do podłogi), zmieniamy rękę;
    - przyciąganie nogi: chwytamy ręką za stopę w kostce i przyciągamy ugiętą nogę maksymalnie do góry, zmieniamy nogę (lewa noga - lewa ręka, prawa noga - prawa ręka);
    - wykrok do przodu: stanie w szerokim rozkroku, jedna noga zgięta w kolanie ustawiona do przodu; tułów wyprostowany, lekko pochylony do przodu.
6. **Podsumowanie.** Dzieci uzupełniają swoje plansze z odznakami. N. wyjaśnia, czym jest dany kamień szlachetny oraz jak się go używa (10 minut).

Potencjalne problemy:

- na pojedynczej lekcji wykonywane jest tylko jedno z wyzwań.

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda Rudolfa Labana

Ćwiczenia relaksacyjne

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Techniki:

Praca z oddechem

Tryby pracy:

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

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.9.1 : dziecko zna znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)
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.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Lista załączników:
odznaki kamienie szlachetne.pdf

13 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: ZATOPIONY SKARB

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

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

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:05:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się jak tworzy się bursztyn oraz jakie skarby przyrody możemy w nim znaleźć. Sami tworzą jadalne bursztyny z galaretki.

Cele:
- utrwalenie wiedzy o skarbach przyrody
- utrwalenie wiedzy o znaczeniu wody na Ziemi.

Potrzebne materiały:
- galaretka - kolor pomarańczowy
- małe plastikowe pojemniki lub pojemnik na kostki lodu
- skarby do zatopienia w bursztynie np. żelki w różnych kształtach, orzeszki, etc.
- łyżeczki

Przebieg:
1. Poprzedniego dnia N. prosi dzieci, by przyniosły potrzebne materiały w ramach pracy domowej.
2. N. pyta dzieci czy podczas spacerów w lesie widziały kiedyś żywicę drzew. Prosi by klasa opisała jak wyglądała, jaką miała konsystencję, etc. N. może pokazać dzieciom zdjęcia żywicy. Tłumaczy, że jak żywica wpada do wody to po długim czasie zamienia się w kamień, który nazywamy bursztynem. Przez to, że żywica jest lepka, to mogą się do niej przykleić różne rzeczy np owady lub liście, które potem zastygają w bursztynie. N. pokazuje dzieciom zdjęcia różnych bursztynów (15 minut);
3. N. tłumaczy, że dziś będą wspólnie tworzyć własny bursztyn. Każdy do pojemnika wsypuje galaretkę. N. powinien pomóc dzieciom dostosować ilość proszku do pojemności pojemników. N. wlewa gorącą wodę do pojemników dzieci. Dzieci mieszają, aż rozpuści się galaretka. Gdy trochę przestygnie można do niej włożyć skarby, które "przykleiły się do żywicy" w postaci różnych żelek lub orzeszków. W miarę możliwości N. chowa galaretki do lodówki. (25 minut);
4. Czekając aż galaretka stężeję N. może również spytać dzieci czego możemy się dowiedzieć

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

o rożnych gatunkach na podstawie skarbów zatopionych w bursztynie lub na podstawie skamieniałości. W między czasie N. może zrobić z klasą kolejne zadanie i wrócić do bursztynów, gdy już zastygły (15 minut);

5. Gdy galaretka zastygnie dzieci mogą podziwiać swoje skarby zatopione w bursztynie oraz je zjeść (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Przyroda

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

Techniki:
Eksperyment

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia
Int-Przy-III.9.1 : dziecko zna znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)

Tytuł zadania: LEŚNA WYSPA SKARBÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:15:00

Streszczenie:
Dzieci obserwują życie, które funkcjonuje w leśnym drzewie. Pracując w grupie, dzieci tworzą *Księgę leśnej wyspy skarbów.*

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z funkcjonowaniem leśnego ekosystemu;
- zapoznanie uczniów i uczennic ze znaczeniem drzew w przyrodzie;
- utrwalenie wiedzy zdobytej na temat funkcjonowania lasu i różnych zjawisk, które mają na niego wpływ;
- rozwijanie świadomości środowiskowej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności dokonywania obserwacji.

Potrzebne materiały:
- sznurek;
- przybory dla dzieci w zależności od roli:
  - dokumentalista - notatnik, podkładka;
  - przyrodnik - atlas roślin i owadów, lupa;
  - badacz - miarka, przezroczyste woreczki strunowe do zbierania obiektów;
  - artysta - paleta (może być stworzona z kartonu) i klej roślinny.
- wcześniej wyznaczone miejsce, w którym można obserwować powalone drzewo. Dzieci są w tym zadaniu badaczami leśnej wyspy skarbów - drzewa i jego najbliższego otoczenia (przestrzeń ta wyznaczona jest sznurkiem i tylko w tych granicach dzieci mają prowadzić obserwacje).

Przebieg:
1. Dzieci dzielą się na 4-osobowe zespoły. Zadaniem każdego z nich, jest obserwacja

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

powalonego drzewa i tego, co się z nim dzieje. Wykonują w związku z tym pełną dokumentację wyspy skarbów;

2. Każde z dzieci w grupie może mieć przypisaną określoną rolę:
    - dokumentalista/dokumentalistka: zapisuje obserwacje swoje i innych członków zespołu;
    - przyrodnik/przyrodniczka: stara się wyszukać w atlasie rysunki owadów i roślin, które widzi w przyrodzie, podpowiada dokumentaliście, jakimi nazwami podpisać je w notatce;
    - badacz/badaczka: mierzy odległości między różnymi okazami, sprawdza obwód drzewa itp. Zbiera najciekawsze okazy do przezroczystych torebek (może je też dawać przyrodnikowi do wyszukania w atlasie;
    - artysta/artystka: zapełnia swoją paletę elementami pochodzącymi z wyspy (uwaga! Każda grupa może otrzymać inny rodzaj palety do stworzenia, np. paletę kształtów, kolorów lub zapachów) (30 minut);
3. Po wykonanych badaniach, dzieci wracają do klasy. W klasie każda grupa uzupełnia swoją *Księgę leśnej wyspy skarbów,* a następnie o niej opowiada (45 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Przyroda

Metody:

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

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

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.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
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
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.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski

Tytuł zadania: WPROWADZENIE ZASAD ORTOGRAFICZNYCH I INTERPUNKCYJNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci poznają zasady ortograficzne i interpunkcyjne.

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

Cele:

- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami ortograficznymi;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami interpunkcyjnymi.

Potrzebne materiały:

- przybory do piania;
- przygotowane czytanki odpowiednio do omawianej ortografii:
    - pisanie nazw własnych wielką literą (dzień 5, 7 semestr I)
    - "rz" i "ż" (9, 13 semestr I);
    - "rz" i "ż" (dzień 38, 41 semestr I);
    - "ó" i "u" przypomnienie "rz" i "ż" (dzień 42, 64, 66, 67 semestr I);
    - stosowanie przecinka przy wymienianiu, powtórzenie zasady: pisanie nazw wielką literą (dzień 76, 78 semestr I);
    - "rz", "ż" oraz trudne słowa (takie słowa jak chrabąszcz, chrząszcz, dżdżownica) (dzień 3, 4, 6 semestr II);
    - stawianie przecinków przed "ale", "który", "czyli" (dzień 30, 32, 33 semestr II);
    - powtórzenie zasad ortograficznych: "rz", "ż", "ó" i "u" oraz pisanie nazw wielką literą (dzień 52 semestr II);
    - powtórzenie poznanych zasad ortograficznych i interpunkcyjnych (dzień 91, 92, 94 semestr II)

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wykonanie jednego z poniższych zadań:
    - przeczytanie tekstu, zawierającego słowa związanie z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
    - przepisywanie tekstu, zawierającego słowa związane z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
    - układanie zdań z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
    - układanie tekstu ciągłego z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
    - w parach: dzieci czytają sobie teksty i piszą je ze słuchu, a następnie je sobie nawzajem sprawdzają z tekstem. (10 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom zasadę ortograficzną lub interpunkcyjną (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

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

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
czytanki ortograficzne wersja edytowalna.doc
czytanki interpunkcyjne.pdf
czytanki ortograficzne.pdf
czytanki interpunkcyjne wersja edytowalna.doc

Tytuł zadania: HISTORIE I RÓWNANIA

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 rozwiązują równania w oparciu o przedstawioną historię. Następnie tworzą minikolaże z dołączonych do zadań obrazków.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności korzystania z różnych technik plastycznych;
- rozwijanie umiejętności wykonywania obliczeń pieniężnych;
- rozwijanie umiejętności wykonywania działań z jedną niewiadomą;
- rozwijanie umiejętności płynnego czytania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (równania 1, 2, 3 lub 4) po jednym egzemplarzu dla każdego dziecka;
- nożyczki, kartki papieru A4, przybory do rysowania lub malowania, klej;
- opcjonalnie: różne czasopisma dla dzieci i gazety.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą starały się przyporządkować oraz rozwiązać równania, bazując na krótkim tekście. N. rozdaje dzieciom materiały i w razie potrzeby tłumaczy na przykładzie w jaki sposób wykonać zadanie (5 minut);
2. Dzieci przystępują do wykonywania ćwiczeń (15 minut);
3. Następnie dzieci mają za zadanie, wyciąć dołączone do kart pracy obrazki oraz stworzyć przy ich użyciu kolaże. Mogą wykorzystać dowolną wybraną przez siebie technikę. (20 minut);
4. Prezentacja prac, sprzątanie miejsc pracy oraz podsumowanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.8.1 : dziecko potrafi wykonywać łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość)
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.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów

Lista załączników:
równania 2.docx
równania 4.docx
równania 3.docx
równania 1.docx

14 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - PORY ROKU JESIEŃ

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 ortografii, przepisując zdania. 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

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

nie i potem sprawdzą ze wzorem. (5 min)

Warianty:

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

Potencjalne problemy:

- dzieci z podejrzeniem ryzyka dysleksji mogą nie być w stanie same dobrze sprawdzić zapisanych zdań. N. powinien przejrzeć zeszyty wszystkich dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda

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-Przy-III.5.1 : dziecko potrafi wyjaśnić zależność zjawisk przyrody od pór roku

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

Lista załączników:

Ortografia jesienna czcionka pisana.pdf

Ortografia jesienna czcionka Arial.ppt

Tytuł zadania: DRZEWA - SKARB LUDZKOŚCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Streszczenie:

Dzieci dowiadują się, jakie znaczenie mają drzewa w przyrodzie. Następnie sadzą drzew*a.*

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z etapami rozwoju drzewa;
- zapoznanie uczniów i uczennic ze znaczeniem drzew w przyrodzie;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie świadomości ekologicznej.

Potrzebne materiały:

- przygotowane sadzonki małych drzewek - po jednej na 5-6 osobową grupę dzieci;
- wcześniejsze określenie miejsca (i uzyskanie ewentualnej zgody), w którym mają być posadzone drzewka;
- narzędzia ogrodnicze - łopatki, grabki;
- ubrania ochronne;

- krótka prezentacja dotycząca drzew: https://www.haikudeck.com/p/OcThOFKQaI/drzewa;
- warto: aby N. miał ze sobą aparat lub kamerę, którymi uwieczni pracę dzieci (później materiał może być wykorzystany na klasowym blogu lub w klasowej kronice).

Zadanie inspirowane pomysłem z *Edukacja ekologiczna,* Warszawa 1999.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. opowiada uczniom i uczennicom o znaczeniu drzew dla ludzkości i Ziemi: "Drzewa to największe rośliny lądowe. Spośród wielu form roślin zielonych drzewa osiągają największe wymiary i pod wieloma względami odgrywają najważniejszą rolę w życiu człowieka. Dzięki nim Ziemia nadaje się do zamieszkania, decydują o klimacie rozległych obszarów oraz pełnią wiele innych ważnych funkcji przyrodniczych i gospodarczych. Drzewa wydzielają tlen do otaczającej nas atmosfery, chronią glebę przed erozją, oczyszczają powietrze z pyłów, gazów i bakterii". Następnie N. wyjaśnia, że istnieje kilka etapów życia drzewa, kiedy jest:
    - nasionkiem;
    - siewką;
    - młodą rośliną;
    - drzewem w pełni rozwoju;
    - powalonym drzewem;
    - próchniejącą kłodą;
2. **Wyjście w teren, poszukiwanie przykładów różnych drzew.** Zadaniem dzieci jest poszukanie na określonym terenie przykładów drzew w różnych etapach rozwoju. Następnie dzieci dzielą się na grupy 5-6 osobowe. W grupach dzieci pracują metodą dramy. Każde z dzieci ma przedstawić jeden etap rozwoju drzewa, wczuwając się w rolę rośliny, która przedstawia swoją historię innym dzieciom:
    - nasionko: co czujesz, kiedy wiatr unosi cię nad ziemią? W jakim miejscu spadłeś? Jak wyglądasz? Co jest dla ciebie wyzwaniem?;
    - siewka: jak teraz wyglądasz? Co widzisz teraz nad sobą? Czy lubisz miejsce, w którym się znajdujesz? Czego potrzebujesz do życia?;
    - młoda roślina: jak teraz wyglądasz? Czy lubisz być w tym miejscu? Co sprawia ci przyjemność? Co jest dla ciebie trudne?;
    - duże drzewo: jak teraz wyglądasz? Jak duże jesteś? Od jak dawna tu mieszkasz? Jakie zwierzęta mieszkają w twojej koronie i przy twoich korzeniach?;
    - powalone drzewo: dlaczego jesteś powalone? Kiedy się to stało? Jak zmienił się świat wokół ciebie? Kto zamieszkuje twoje wnętrze?;
3. **Wybieranie imion sadzonkom i sadzenie drzew.** Dzieci stają w grupach wokół sadzonek. Każda grupa powinna wymyśli imię dla swojego drzewka oraz, jakie życzenia chciałaby złożyć nowemu mieszkańcowi lasu. N. pokazuje dzieciom, w jaki sposób poradzić sobie z

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

posadzeniem drzewek, zachęca dzieci do współpracy, w razie potrzeby pomaga grupom. Kiedy wszystkie drzewka są już posadzone warto, aby dzieci sobie pogratulowały wykonanej pracy.

4. **Wrażenia.** Po powrocie do klasy, warto z dziećmi porozmawiać o ich wrażeniach z sadzenia drzewek i poznawania życia drzew.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Przyroda
Zajęcia techniczne

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Poszukiwacze skarbów

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.6.1 : dziecko zna dostępne dla siebie sposoby ochrony przyrody w swoim środowisku
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.5 (od) : dziecko wie jakich aktualnie doświadcza emocji, myśli, opinii na dany

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

temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)
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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna wpływ drzew na środowisko;
- dziecko zna etapy rozwoju drzewa.

Lista załączników:

Drzewa.pptx

Tytuł zadania: HISTORIE I RÓWNANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują równania w oparciu o przedstawioną historię. Następnie tworzą minikolaże z dołączonych do zadań obrazków.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności korzystania z różnych technik plastycznych;
- rozwijanie umiejętności wykonywania obliczeń pieniężnych;
- rozwijanie umiejętności wykonywania działań z jedną niewiadomą;

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

- rozwijanie umiejętności płynnego czytania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (równania 1, 2, 3 lub 4) po jednym egzemplarzu dla każdego dziecka;
- nożyczki, kartki papieru A4, przybory do rysowania lub malowania, klej;
- opcjonalnie: różne czasopisma dla dzieci i gazety.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą starały się przyporządkować oraz rozwiązać równania, bazując na krótkim tekście. N. rozdaje dzieciom materiały i w razie potrzeby tłumaczy na przykładzie w jaki sposób wykonać zadanie (5 minut);
2. Dzieci przystępują do wykonywania ćwiczeń (15 minut);
3. Następnie dzieci mają za zadanie, wyciąć dołączone do kart pracy obrazki oraz stworzyć przy ich użyciu kolaże. Mogą wykorzystać dowolną wybraną przez siebie technikę. (20 minut);
4. Prezentacja prac, sprzątanie miejsc pracy oraz podsumowanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)

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-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.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów

Lista załączników:
równania 2.docx
równania 4.docx
równania 3.docx
równania 1.docx

15 - Koniec narracji "Poszukiwacze zaginionych skarbów" - 15 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: TWORZYMY SKARBY PRZYRODY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
W ramach zakończenia narracji "Poszukiwacze zaginionych skarbów", dzieci otwierają magiczne pudełka, rozwiązując zaczarowane równania, znajdują w środku skarby przyrody i tworzą z nich artystyczne dzieła.

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

Cele:

- ćwiczenie rozwiązywania równań;
- rozwój umiejętności plastycznych;
- utrwalanie znajomości różnych elementów przyrody;
- doskonalenie współpracy w grupach.

Potrzebne materiały:

- 6-7 pudełek;
- 6-7 kopii równań do rozwiązania (tyle, ile pudełek) - wybrany plik z załącznika do zadania "Historie i równania", które jest zaproponowane tego dnia w planie zajęć;
- 6-7 liczb rzymskich do oznaczenia pudełek - załącznik;
- koperty oznaczone tymi samymi liczbami rzymskimi, co pudełka, do których N. wkłada po 1 arkuszu równań;
- rysunki poglądowe zwierząt i przedmiotów, które mogą zostać wykonane ze skarbów przyrody (po jednym-dwa w każdym pudełku) - załącznik "Rysunki poglądowe.doc" - wzory pochodzą ze strony: http://luntiks.com/topics/crafts/77.html oraz załącznik "Zwierzęta z liści.jpg".

W pudełkach, rozłożone losowo:

- dużo liści z różnych drzew;
- szyszki (jodły, sosny);
- żołędzie;
- kartki papieru;
- kasztany;
- plastelina;
- igły z drzew;
- piórka;
- małe patyczki;
- owoce dzikiej róży;
- pestki różnych owoców;
- gałązki.

Przebieg:

1. Na początku N. zapowiada zakończenie narracji "Poszukiwaczy zaginionych skarbów" i ostatnią misję w jej ramach. W tym celu dzieli klasę na 4-osobowe grupy. (3 minuty)
2. Następnie pokazuje magiczne pudełka - każde jest oznaczone inną literą i aby je otworzyć, należy znaleźć odpowiedni klucz. Kluczem są specjalne koperty schowane w klasie -

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

każda otwiera inne pudełko. Zadaniem zespołów jest znalezienie kopert i wspólne rozwiązanie zaczarowanych równań, które znajdują się z środku. Tylko poprawne rozwiązanie wszystkich równań otworzy pudełko! Dzieci w zespołach szukają kopert i wspólnie rozwiązują oraz sprawdzają zadania. Jeśli pudełek jest więcej niż grup, zespoły, które skończyły swoje równania mogą szukać kolejnych kluczy (kopert). (15 minut)

3. Gdy wszystkie zespoły rozwiążą poprawnie równania, następuje wydanie odpowiednich pudełek przez N. Grupy sprawdzają, co mają w środku i wykładają skarby przyrody w jedno, wspólne miejsce. W trakcie wykładania, dzieci nazywają poszczególne "skarby przyrody" - N. poprawia lub pomaga w razie potrzeby. (10-12 minut)
4. Następnie dzieci, korzystając wspólnie ze wszystkich zasobów, projektują własne prace plastyczne, bazując na wybranym rysunku poglądowym lub na własnym pomyśle. Każde dziecko wykonuje swoją pracę. Na koniec następuje wspólne oglądanie prac w formie galerii - dzieci, po uprzątnięciu sali, stawiają swoje prace na ławkach i oglądają prace innych. (25 minut)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.13.1 : dziecko potrafi odczytywać liczby w systemie rzymskim od I do XII
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
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-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.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
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

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

Lista załączników:
Rysunki poglądowe.docx
Liczby rzymskie.pdf
Zwierzęta z liści.jpg

Tytuł zadania: AKCENT MUZYCZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

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

Nie

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Przy użyciu muzyki z "Dziadka do orzechów" dzieci uczą się, czym jest akcent muzyczny, improwizują tańcem i grają na instrumentach.

Cele:
- zaznajomienie dzieci z akcentem muzycznym;
- zapoznanie dzieci z baletem;
- rozwijanie umiejętności gry na instrumentach rytmicznych;
- rozwijanie umiejętności wyrażania ruchem znaczeń muzycznych.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz muzyki lub komputer z głośnikami;
- taniec rosyjski (trepak) z baletu „Dziadek do Orzechów" Piotra Czajkowskiego – muzyka nagrana na płytę lub odtwarzana z komputera, np. http://www.youtube.com/watch?v=oXQH1sKiuD4;
- (opcjonalnie) rzutnik;
- rysunki ze słowami takimi jak „bum, bam, bach" itp. Można przedstawić je w takiej formie jak komiks (załącznik);
- dzwonki i inne instrumenty do wygrywania rytmu.

Przebieg:
1. Kiedy dzieci wchodzą do sali, widzą duże rysunki ze słowami z komiksów wiszące w klasie. N. pyta, skąd mogą pochodzić te rysunki i co oznaczają. (2 min)
2. Następnie na każdym obrazku N. rysuje nutę z akcentem i opowiada dzieciom, że akcenty w muzyce funkcjonują bardzo podobnie, jak w komiksie. Pokazują, gdzie muzyka „robi" BOM lub BAM. N. może przy okazji zapytać dzieci o to, jakie nutki narysował. (3 min)
3. N. opowiada o tańcu rosyjskim zwanym trepakiem z baletu „Dziadek do Orzechów". Może również omówić z uczniami i uczennicami, gdzie ta piosenka pojawia się w balecie. Następnie prezentuje "Taniec rosyjski" (opcjonalnie może włączyć również obraz - http://www.youtube.com/watch?v=oXQH1sKiuD4). Dzieci mają podnieść rękę, kiedy słyszą BOM lub BAM, czyli akcent muzyczny. N. może poprowadzić je przez pierwsze kilka

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

akcentów i zobaczyć, jak wiele potrafią znaleźć. Po wysłuchaniu utworu N. krótko omawia z dziećmi ich wrażenia. (10 min)

4. Podczas drugiego słuchania, dzieci wcielają się w rolę tancerek i tancerzy baletowych. Podczas trwania utworu, przy każdym większym akcencie, N. podnosi jedno z komiksowych słów lub klaszcze. Uczniowie i uczennice improwizują taniec, ale mają za zadanie podkreślać akcenty za pomocą ruchów. (3 min)
5. Podczas trzeciego, ostatniego słuchania, dzieci biorą instrumenty i indywidualnie lub w parach próbują zaznaczać akcenty. N. może pomagać, pokazując obrazki komiksowe w odpowiednich momentach. (4 min)
6. Na zakończenie (lub w ramach np. powtórzenia materiału o akcencie muzycznym) dzieci wspólnie wybierają piosenkę wedle swojego gustu i powtarzają do niej ćwiczenie całą klasą. Mogą przy tym skorzystać z serwisu muzycznego i włączyć piosenkę na komputerze lub po prostu zaśpiewać utwór. (10-13 min)

Możliwe kontynuacje:

- Zadanie może być wprowadzeniem do muzyki klasycznej, tradycji świątecznej, gry w orkiestrze, improwizacji muzycznych.

Warianty:

- Można je podzielić na grupy, jako zespół, lub indywidualnie.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Metody:

Metoda wizualizacji

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

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Kinestetyczna
Muzyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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.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.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
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.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-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
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

Lista załączników:
Rysunki z komiksów.pdf

Tytuł zadania: HISTORIE I RÓWNANIA

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: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwiązują równania w oparciu o przedstawioną historię. Następnie tworzą minikolaże z dołączonych do zadań obrazków.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności korzystania z różnych technik plastycznych;
- rozwijanie umiejętności wykonywania obliczeń pieniężnych;
- rozwijanie umiejętności wykonywania działań z jedną niewiadomą;
- rozwijanie umiejętności płynnego czytania.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku (równania 1, 2, 3 lub 4) po jednym egzemplarzu dla każdego dziecka;
- nożyczki, kartki papieru A4, przybory do rysowania lub malowania, klej;
- opcjonalnie: różne czasopisma dla dzieci i gazety.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą starały się przyporządkować oraz rozwiązać równania, bazując na krótkim tekście. N. rozdaje dzieciom materiały i w razie potrzeby tłumaczy na przykładzie w jaki sposób wykonać zadanie (5 minut);
2. Dzieci przystępują do wykonywania ćwiczeń (15 minut);
3. Następnie dzieci mają za zadanie, wyciąć dołączone do kart pracy obrazki oraz stworzyć przy ich użyciu kolaże. Mogą wykorzystać dowolną wybraną przez siebie technikę. (20 minut);
4. Prezentacja prac, sprzątanie miejsc pracy oraz podsumowanie (5 minut).

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

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.8.1 : dziecko potrafi wykonywać łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość)
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.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów

Lista załączników:
równania 2.docx
równania 4.docx
równania 3.docx
równania 1.docx

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE II

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: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz grają w gry przygotowujące do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (mini piłka siatkowa, unihokej, piłka nożna).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- 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, 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

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

umiejętności rywalizowania podczas wybranej gry drużynowej (mini piłka siatkowa, piłka nożna, unihokej) (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.

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

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

Lista załączników:
ćwiczenia i gry drużynowe.docx

16 - Początek narracji "Było sobie życie" - 16 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: PRZYSZEDŁ LIST!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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

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

- "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 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

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

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
Apsik Ziemianie (klasa II).doc

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

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

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)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
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.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: ZARAZKI KONTRA LEKARSTWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się o właściwościach zarazków oraz lekarstw podczas zabawy ruchowej.

Cele:
- poznanie właściwości leków oraz odpowiedniego sposobu obchodzenia się z nimi;
- rozwijanie umiejętności dbania o własne zdrowie;
- rozwijanie tężyzny fizycznej.

Potrzebne materiały:

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

- kolorowe kartki (najlepiej samoprzylepne) w kilku kolorach (3 - 5);
- sala gimnastyczna.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Następnie N. przedstawia im zasady zabawy, w której będą uczestniczyć. 3 wybrane osoby będą reprezentowały trzy różne zarazki (w zależności od kolorów karteczek np. zarazek niebieski, czerwony i zielony). 3 kolejne osoby będą reprezentować różne lekarstwa (w zależności od kolorów np. lek niebieski, czerwony i zielony). Pozostała część dzieci reprezentuje potencjalnych pacjentów. Zarazki mają za zadanie zarażać osoby, próbując je złapać. Gdy kogoś złapią, wręczają mu karteczkę ze swoim kolorem a dana osoba musi się zatrzymać i czekać na lekarstwo. Lekarstwa biegają po sali i starają się uleczyć chorych, zabierając od nich karteczki (tylko lek takiego samego koloru może wyleczyć chorego!) (25 minut);
3. Następnie N. i dzieci zbierają się w półkolu. N. zadaje im pytania dotyczące specyfiki chorób i lekarstw, bazując na zabawie, np.:
   - Jak myślicie, dlaczego tylko jeden rodzaj leku mógł uleczyć chorobę?
   - Jak powinniśmy obchodzić się z lekami?
   - Co by się stało, gdyby inny lek został podany choremu?
     Dzieci wraz z N. krótko dyskutują (10 minut);
4. Podsumowane oraz zakończenie zajęć (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.

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda

Wychowanie fizyczne

Metody:

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

Edukacja przez ruch
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.11.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego ludzie kontrolują swój stan zdrowia
Int-Przy-III.11.3 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie są konsekwencje niekontrolowania swojego stanu zdrowia
Int-Przy-III.11.4 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego należy stosować się do zaleceń lekarza
Int-Przy-III.11.5 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie mogą być konsekwencje niestosowania się do zaleceń lekarza
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.12.1 : dziecko potrafi właściwie obchodzić się z lekami

Tytuł zadania: NASZE PIOSENKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 13

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

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: Było sobie życie: "Było sobie życie" (sł. Andrzej Brzeski);
    - w ramach narracji: Podróż z Pinokiem – świat teatru: „Magiczne miejsce;
    - w ramach narracji: Księga dżungli – z wizytą u króla zwierząt: "Babcia tańczy rock and rolla" lub słuchanie piosenki z filmu animowanego "Księga dżungli";
    - w ramach narracji: Piraci na morzach i oceanach: "Witaminki";
    - w ramach narracji: Noc w muzeum: "Zielona Półnuta";
    - w ramach narracji: W 80 dni dookoła świata: "Sposób na nudę" (muz. Iwonna Skibińska-Czechowic, sł. Elwira Drzał z książki Muzyka w nauczaniu zintegrowanym);
    - w ramach narracji: W świecie filmu: "Bardzo zielona piosenka";
    - w ramach narracji: Superbohaterowie i superbohaterki: "Pięknie żyć";
    - w ramach narracji: W starym lesie: "Leśna kołysanka".

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?

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

- 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.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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

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.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
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.pdf

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE... (2)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

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 grając w grę planszową, utrwalają umiejętność dodawania, odejmowania, mnożenia lub dzielenia oraz praktycznego stosowania matematyki.

Cele:
- rozwijanie umiejętności w zakresie dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacjach współzawodnictwa;
- zwrócenie uczniom i uczennicom uwagi na praktyczne zastosowanie matematyki;
- rozwijanie umiejętności czytania piktogramów i uproszczonych rysunków.

Potrzebne materiały:
- przygotowana plansza do gry oraz odpowiednie karty (dostosowane do poziomu poznania materiału matematycznego);
- sześciościenne kostki do gry (po jednej na każdą grupę dzieci).

Załączniki do zadania:
- propozycja planszy do gry wersja 1;
- propozycja planszy do gry wersja 2;
- karty do gry planszowej: odejmowanie do 10 (dopasowane do planszy w wersji 1.) **dzień 7 semestr I**;
- karty do gry planszowej: dodawanie i odejmowanie do 10 (dopasowane do planszy w wersji 2.) **dzień 16 semestr I**;
- karty do gry planszowej: mnożenie w pierwszej ćwiartce (dopasowane do planszy w wersji 2.) **dzień 12 semestr II**;
- karty do gry planszowej: odejmowanie i dodawanie do 60 bez przekraczania progu (dopasowane do planszy w wersji 2.) **dzień 53 semestr II**;

Przebieg:
1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 4-osobowe. Każda grupa otrzymuje planszę do gry oraz zestaw kart i kostkę. N. tłumaczy dzieciom, na czym polega gra ("Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze ze startu, czyli tego miejsca z napisem "Start", aż do mety, czyli do tego miejsca <N. pokazuje dzieciom odpowiednie pola>. Każdy rusza się w swojej kolejce

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

rzucając kostką i przesuwając się o tyle pól, ile wskazała kostka. Jeśli ktoś ma problem z policzeniem liczby pól, o które ma się ruszyć, reszta osób w grupie może tej osobie pomóc. Jednak to nie koniec, żeby móc pozostać na nowym polu dziecko musi:

- rozwiązać działanie, które znajduje się na karce ze znakiem zapytania <N. rysuje znak zapytania na tablicy>, jeżeli stanie na polu ze znakiem zapytania. Jeśli poprawnie rozwiąże działanie i wszyscy z grupy zgodzą się, że to jest poprawny wynik, dziecko pozostaje na polu, do którego się ruszyło, jeśli nie - wraca na poprzednią pozycję;
- jeśli stanie na pole z rysunkiem oraz napisem "Rozwiąż zadanie" dziecko nie tylko musi rozwiązać działanie. Wynik działania zwykle wiąże się z określonymi skutkami, które są również narysowane niżej. Np. jest karta, na której jeśli dziecko rozwiąże działanie i wynik będzie 3, dziecko będzie stało jedną rundę itp. Każdą kartę tego typu N. omawia razem z dziećmi. Pokazując, co oznaczają poszczególne rysunki. Jeśli dziecko niepoprawnie rozwiąże działanie, wraca do punktu wyjścia.
- UWAGA! Na każdej karcie jest rozpisane po kilka działań. Dzieci po kolei mają je rozwiązywać. A jak działanie zostanie już przez kogoś "wzięte", to następna osoba, która wylosuje daną kartę, musi wykonać następne działanie, a nie to samo, które już było wcześniej wykonane. (10 minut);

2. Dzieci rozgrywają grę, w razie problemów i wątpliwości zwracając się o pomoc do N. (30 minut);
3. Na koniec dzieci mogą opowiedzieć o swoich wrażeniach. Czy z jakimś elementem miały problem? Które działania wywołały najwięcej problemów? (5 minut).

Warianty:

- w przypadku, gdy dzieci nie radzą sobie z kartami "Rozwiąż zadanie!", N. może wprowadzić tylko karty "?". W takiej sytuacji nie ma dodatkowego elementu cofania się lub chodzenia do przodu (ew. N. może dorysować strzałki lub dodatkowe zadania już na samej planszy);
- jeżeli dzieci wykonywały już to zadanie, można skrócić część wprowadzającą, jedynie do przypomnienia zasad.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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.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.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej
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:
Propozycja planszy do gry 2.pdf
karty odejmowanie do 10 (plansza 1).pdf
Propozycja planszy do gry 1.pdf
karty odejmowanie i dodawanie do 60 bez przekr. progu.pdf
karty dodawanie i odejmowanie do 10 (wersja 2 planszy).pdf
karty mnożenie w pierwszej ćwiartce.pdf

17 dzień roboczy

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

Łączny czas trwania zadań: 155 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

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

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

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.

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

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

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: GRA W POTWORY I BOHATERÓW (KLASA II)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
01:35:00

Streszczenie:
Gra ma na celu utrwalenie umiejętności dodawania oraz odejmowania liczb w danym zakresie, wybranym przez N.

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

Cele:

- pokazanie uczniom i uczennicom, że same mogą tworzyć materiały do nauki i zabawy;
- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w danym zakresie;
- oswojenie uczniów i uczennic z sytuacją wygranej i porażki.

Potrzebne materiały:

- przybory do malowania lub rysowania;
- nożyczki;
- wydrukowane karty z pliku Gra w potwory i bohaterów – pomoce.pdf.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom puste szablony kart i informuje, że będą mogły stworzyć własną grę. Wyjaśnia, że na otrzymanych arkuszach, mogą narysować wymyślone przez siebie potwory oraz bohaterów oraz określić ich cechy, zwane statystykami. Jedna karta to miejsce na rysunek jednego potwora lub bohatera. Każde dziecko ma stworzyć 4 - 6 kart (12 minut);
2. Dzieci (po wycięciu kart) rysują, a następnie według własnego uznania przypisują statystyki potworom i bohaterom, wpisując je w wolne miejsce na karcie. Suma statystyk każdego potwora lub bohatera jest stała i wynosi np.: 20, 40, 60, 100 (czyli jest to ten zakres, w którym dzieci ćwiczą dodawanie). W trakcie gry zmiana statystyk (ich modyfikacja) nie będzie możliwa (40 minut);
3. Sprawdzenie poprawności statystyk - dzieci wymieniają się swoimi taliami i sprawdzają poprawność swoich statystyk; N. może pomagać. (10 minut);
4. N. demonstruje na przykładowych kartach opisane poniżej zasady rozgrywki. Dzieci dobierają się w pary i zaczynają grę przy użyciu samodzielnie stworzonej talii. Jeżeli jedno dziecko ma więcej kart, wybiera z nich tyle, ile posiada przeciwnik (liczba kart musi być taka sama). Zasady gry są podobne do „wojny" – obie strony losują pierwszą kartę ze stosu. Jedno dziecko (na razie bez pokazywania drugiemu dziecku) po obejrzeniu swojej karty deklaruje, przy użyciu której ze statystyk odbędzie się walka. Zawodnicy pokazują swoje karty. Wyższa statystyka wygrywa. Zwycięzca oblicza liczbę zdobytych punktów, odejmując niższą wartość od wyższej (zapisuje działanie oraz wynik w zeszycie lub na osobnej kartce). Wykorzystane karty odkłada się na bok. W drugiej turze, drugie dziecko wybiera statystykę, która mu bardziej odpowiada. Gra kończy się w momencie, w którym wszystkie karty zostały użyte do walki oraz odłożone na bok. Uczniowie i uczennice podliczają zdobytą przez siebie liczbę punktów – osoba z wyższym wynikiem wygrywa (25 minut);
5. Omówienie ćwiczenia - N. może poruszyć tutaj takie tematy, jak: radzenie sobie z

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

przegraną, z emocjami, które jej towarzyszą, odnoszenie zwycięstw (10 minut).

Warianty:

- jeżeli rozgrywka ma na celu powtórzenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 10, wówczas należy skorzystać z wersji zadania dla klasy 1.;
- dzieci mogą same stworzyć wzory kart, zamiast tych znajdujących się w pomocach do zadania;
- dzieci mogą rozegrać klasowy turniej gry w potwory i bohaterów;
- dzieci mogą, po rozegraniu np. dwóch partii z drugą osobą, zmienić parę i zagrać kolejne dwie partie z innym dzieckiem;
- można wprowadzić zasadę, że statystyki postaci nie mogą się powtarzać (że każda z czterech cech postaci musi być różna);
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom stworzenie kart zwierząt wraz z wprowadzeniem statystyk takich jak: siła, zręczność, spryt, dodatkowe umiejętności latanie/pływanie.

Potencjalne problemy:

- dzieci w trakcie gry mogą dojść do wniosku, że któraś z ich kart ma źle rozłożone statystyki i chcą je zmienić w trakcie gry. Ważne jest, by N. zaznaczył, że zmiana w trakcie gry nie jest możliwa. Po zakończeniu rozgrywki z jedną osobą, N. może dać dzieciom czas na zmodyfikowanie statystyk.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

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

Samodzielny

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.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-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.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
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.4.2(od) : dziecko wie, że konkretne osiągnięcia nie wpływają na jego wartość jako człowieka
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Lista załączników:
gra w potwory i bohaterów - pomoce.pdf

Tytuł zadania: ZDROWE I NIEZDROWE

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 poznają podstawy zdrowego żywienia oraz bawią się w grę ruchową powiązaną z tematem.

Cele:
- rozwijanie sprawności ruchowej;
- zapoznanie się ze zdrowymi oraz niezdrowymi produktami spożywczymi;
- zapoznanie z zasadami racjonalnego odżywiania;

Potrzebne materiały:
- kartki samoprzylepne (post-ity);
- przybory do pisania;
- sala gimnastyczna;
- piłeczka lub woreczek (w dwóch kolorach).

Przebieg:
1. N. wypisuje na tablicy lub w wolnym miejscu "zdrowe jedzenie / niezdrowe jedzenie" tak, aby dzieci miały miejsce, by przylepić kartki pod każdą z kategorii. Rozdaje dzieciom kartki samoprzylepne (5 minut);
2. Zadaniem każdego dziecka jest wypisanie minimum dwóch rzeczy z każdego rodzaju oraz przylepienie kartki w odpowiednim miejscu (10 minut);
3. Gdy wszystkie dzieci przypną swoje kartki, N. czyta je oraz dyskutuje nad nimi wraz z dziećmi. Co się powtórzyło? Czy zdarzyło się, że jeden produkt został przypisany do różnych kategorii?
    - N. zwraca przy omówieniu uwagę na owoce i warzywa. Podkreśla, że ich jedzenie 5 razy dziennie jest zalecane przez lekarzy (15 minut);
4. Następnie zaprasza dzieci do zabawy ruchowej. Wybiera 4 osoby, które będą reprezentować jedną z dwóch omawianych kategorii. Wręcza im po małej piłeczce (piłeczki powinny różnić się kolorami tak, aby można było rozpoznać, przedstawicielem

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

której kategorii jest dane dziecko). Ich zadaniem będzie unieruchamianie pozostałych dzieci, poprzez dotykanie ich piłeczkami. Osoba dotknięta musi pozostać w bezruchu. Może ona zostać odczarowana przez innego zawodnika. Musi on podbiec do niej, dowiedzieć się przez kogo została zaczarowana i podać jeden z artykułów reprezentujących daną kategorię (np. jeśli reprezentant zdrowego jedzenia dotknął cię, to osoba, która chce cię odczarować musi powiedzieć np. "gruszka"). Po krótkim czasie warto podmienić osoby z piłeczkami (10 minut);

5. Podsumowanie oraz zakończenie zajęć (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

- kontynuacją zadania może być zadanie domowe, polegające na zaznaczaniu przez kolejny tydzień, każdego dnia, czy zjadło się owoc i warzywo do każdego posiłku (wliczając w to zupy i soki). Każde dziecko dostaje zestaw 7 kart: na wszystkie dni tygodnia oraz posiłki - śniadanie, II śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja (patrz załącznik). Zawsze, gdy zje owoc lub warzywo stawia kropkę (może też zapisać, jaki owoc lub warzywo zostało zjedzone). Zadanie można podsumować po tygodniu pamiętając, by nie piętnować tych, którzy mają mało kropek (może mieć to charakter samooceny, gdzie dzieci same stwierdzają, czy jadły zdrowo przez zeszły tydzień, czy nie).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch
Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Kinestetyczna

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

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
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-WF-III.10.1 : dziecko zna zasady higieny osobistej
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Lista załączników:
karty do pracy domowej.pdf

18 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 205 min

Tytuł zadania: POZNAJEMY BUDOWĘ CZŁOWIEKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:30:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą galerię postaci. Podczas pracy nad galerią używają centymetra, uczą się mierzyć różne części ciała i zapisywać je w różnych jednostkach (cm, mm, m). Dzieci poznają organy

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

wewnętrzne.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z budową ludzkiego działa;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności mierzenia;
- praktyczne zastosowanie miar.

Potrzebne materiały:

- przygotowane wzory/schematy płuc, serca, żołądka - wycięte i pokolorowane przez N.;
- narzędzia: centymetry, nożyczki, kredki, włóczka, papier kolorowy, klej, duże kartony – wysokość kartonu 1,5 m, taśma klejąca lub pinezki do przyczepiania kartonów z podobiznami dzieci w sali;
- potrzebna przestrzeń: układ ławek w klasie w literę C. Potrzebna jest przestrzeń na tyle duża, żeby połowa dzieci w klasie mogła leżeć na ziemi i żeby między leżącymi dziećmi pozostało miejsce na swobodne poruszanie się pozostałych dzieci;
- rzutnik.

Załączniki do zadania:

- karta do zapisywania wyników pomiarów ciała;
- wzór organów wewnętrznych do wydrukowania i pokolorowania;
- prezentacja przedstawiająca organy.

Przebieg:

1. N. pokazuje centymetr/miarkę i pyta dzieci na forum klasy: „Do czego może służyć centymetr? W jakich sytuacjach może się przydać?" Dzieci generują odpowiedzi, które N. zapisuje na tablicy. (10 minut)
2. N. podsumowuje wypowiedzi dzieci (centymetr służy do mierzenia długości i szerokości przedmiotów i osób). Razem z dziećmi zastanawia się, czym jest milimetr, centymetr, metr. (7 minut)
3. N. wybiera ochotnika i pokazuje, jak długości poszczególnych części ciała mierzy centymetrem oraz jak zapisywać wyniki. Tłumaczy też, jak należy zamieniać centymetry na milimetry. Następnie rozdaje dzieciom karty do zapisywania wyników pomiarów ciała (13 minut).
4. N. dzieli dzieci na pary. (3 minuty)
5. Dzieci w parach mierzą się centymetrem i zapisują wyniki mierzenia w zeszytach. N. pomaga każdej z par zapisać poprawnie wynik. (15 minut)
6. N. rozdaje duże kartony z szarego papieru. Dzieci kładą papier na podłodze. Jedno z dzieci kładzie się na papierze, a drugie odrysowuje postać dziecka leżącego. Po odrysowaniu postaci następuje zamiana dzieci. (15 minut)

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

7. N. prosi, żeby dzieci usiadły w kręgu na podłodze. N. zadaje dzieciom zagadki na temat różnych części ciała. Po odgadnięciu przez dzieci poszczególnych zagadek, N. wyświetla odgadnięty organ na prezentacji multimedialnej.

   Zagadka 1 (serce)
   Zgadnijcie co to jest:
   Pompa, która rozprowadza krew po naszym ciele.
   Bije cały czas, ale nie jest to dzwon.
   Gdy biegniemy bije szybciej.

8. Po udzieleniu odpowiedzi przez dzieci, N. pokazuje, gdzie znajduje się serce, prosi dzieci, żeby położyły rękę na sercu. Następnie uzupełnia informacje. (5 minut)

   Zagadka 2 (żołądek)
   Jedzenie lub picie po połknięciu dostaje się do tego narządu.
   Tam jedzenie jest trawione, czyli rozdrabniane.

9. Po udzieleniu odpowiedzi przez dzieci N. pokazuje, gdzie znajduje się żołądek, prosi dzieci, żeby położyły rękę na żołądku. Następnie uzupełnia informacje. (5 minut)

   Zagadka 3 (płuca)
   Służą do oddychania. Kiedy wdychasz powietrze tam trafia.
   Jeśli skrzyżujesz ręce na klatce piersiowej i weźmiesz głęboki oddech, poczujesz jak się powiększają…

10. Po udzieleniu odpowiedzi przez dzieci N. pokazuje, gdzie znajdują się płuca. Następnie uzupełnia informacje. (5 minut)
11. N. pokazuje wycięte za pomocą gotowego szablonu płuca, żołądek, serce. Następnie prosi, żeby dzieci narysowały te organy, pokolorowały je i wycięły, a potem przykleiły je w odpowiednich miejscach na wcześniej odrysowanych swoich postaciach. (25 minut)
12. N. proponuje dzieciom, żeby dokończyły swoje postacie i dorysowały twarze oraz ubranie. (15 minut)
13. Gdy postacie są już gotowe, N. z dziećmi przyklejają kartony na ścianie w sali. Powstaje galeria różnych postaci. (10 minut)
14. N. zaprasza dzieci do kręgu i zachęca je do rozmowy na temat podobieństw i różnic w wyglądzie ludzi (Czy wszyscy są tacy sami? Czym się różnią?). (20 minut)

Możliwe kontynuacje:

- Poznajemy różne zmysły;

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

- Z czego zbudowany jest człowiek.

Warianty:

- jeżeli zadanie jest wprowadzane w kl. II, zamiana cm na mm i m na cm może zostać pominięta. Wystarczy, że dzieci poprawnie zmierzą i wybiorą właściwe jednostki;
- jeżeli zadanie jest wprowadzane w kl. II na etapie, kiedy dzieci jeszcze dobrze nie poznały miar (np. milimetrów) albo liczb powyżej 20, warto ograniczyć się tylko do cm i m.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

Ścieżki:

Ciało człowieka (cialo)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
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.9.3 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru wysokości przedmiotów
Int-Mat-III.9.5 : dziecko potrafi posługiwać się jednostkami: milimetr, centymetr, metr
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.10.1 : dziecko zna najważniejsze części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Lista załączników:
wzory organów.pdf
karta wyniki pomiarów ciała.pdf
poznajemy budowę czlowieka prezentacja.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

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

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 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.

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

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

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

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

19 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 125 min

Tytuł zadania: POSZUKIWANIA BLIŹNIAKÓW

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:
00:35:00

Streszczenie:
Zabawa ma na celu integrację dzieci w klasie za pośrednictwem zadania, którego intencją jest odnalezienie osób posiadających takie same cechy.

Cele:
- integracja dzieci w klasie;
- ćwiczenie odwagi w wypowiadaniu się;
- rozwijanie umiejętności autoprezentacji.

Potrzebne materiały:
- miarka lub metr krawiecki;
- wydrukowane arkusze dla każdego dziecka z pliku poszukiwanie bliźniaków – pomoce.pdf.

Przebieg:
1. N. rozdaje każdemu dziecku jeden arkusz zadania znajdujący się w pliku poszukiwania bliźniaków – pomoce.pdf (5 minut);
2. Informuje dzieci, że ich zadaniem będzie najpierw odpowiedź na wszystkie pytania zawarte w lewej kolumnie. Dzieci uzupełniają kolumnę. (10 minut);
3. Następnie ich misją będzie poszukiwanie osób, które odpowiedziały w taki sam sposób na pytania i wpisanie ich imion w odpowiedniej rubryce po prawej stronie. Dzieci szukają w

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

klasie odpowiednich osób - starają się przy tym odnaleźć wszystkie osoby, które tak samo odpowiedziały (20 minut).

4. Na zamknięcie dzieci siadają w kręgu i podsumowują zadanie - "Dziś zaskoczyło mnie, że...", "Okazało się, że...", "Nie wiedziałam/nie wiedziałem, że...". Każde dziecko wskazuje jedną nową informację, którą poznało na temat innego dziecka.

Warianty:

- **Alternatywnie:** Dzieci mogą się dobierać losowo w pary (np. na znak N.) i poszukiwać razem jednej wspólnej cechy i drugiej różniącej cechy ("To nas łączy, to nas różni"). Podsumowanie w takiej wersji również dokonują w parach.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

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.9.3 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru wysokości przedmiotów

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

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

Lista załączników:

Poszukiwania bliźniaków - pomoce.pdf

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

Tytuł zadania: CO BY BYŁO, GDYBY...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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

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

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 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:

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

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

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: 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

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

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 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.

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

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:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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
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: MNIEJSZE, WIĘKSZE CZY RÓWNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci poznają matematyczne znaki mniejszości i większości. Rozwiązują zadania w zakresie od 10 do 20.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic ze znakami "<" i ">"
- rozwijanie umiejętności liczenia;
- rozwijanie umiejętności oznaczania liczb w kolejności.

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

Potrzebne materiały:

- przygotowany materiał odpowiedni do tematu zajęć (po jednym dla każdego dziecka).

Przebieg:

1. N. wraz z dziećmi zastanawia się nad pytaniami przedstawionymi na pomocach ("np. czy 5 jest mniejsze od 6?"). Zadaje dzieciom pytania dotyczące świata rzeczywistego np. "Czy 10 kg kartofli jest cięższe od 10 kg cukru?". Następnie wprowadza (lub przypomina) dwa nowe znaki ">" i "<". Wraz z dziećmi omawia kilka przykładów. Następnie upewnia się, czy wszystkie dzieci zrozumiały (np. za pomocą techniki świateł drogowych). N. podkreśla, że jeśli dzieci opanują umiejętność korzystania z tych znaków, będą mogły się nimi posługiwać wszędzie na świecie, bo są to znaki powszechnie zrozumiałe (10 minut);
2. N. rozdaje dzieciom materiał i prosi o rozwiązanie. Dzieci mogą sobie pomagać. N. chodzi po klasie i wspiera dzieci w miarę ich potrzeb (25 minut);
3. Na koniec, aby upewnić się, że dzieci zrozumiały wprowadzone pojęcia, N. zapisuje na tablicy kilka liczb i między nimi znaki równości i nierówności (mogą być błędne). N. po kolei wskazuje pary liczb i pyta dzieci, czy zapisany między nimi znak jest poprawny. Jeśli jest poprawny, dzieci podnoszą prawą rękę, a jeśli niepoprawny lewą (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi 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-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:
Mniejsze większe do 16.pdf
Mniejsze większe do 18.pdf
Mniejsze większe do 12.pdf
Mniejsze większe do 20.pdf
Mniejsze większe do 14.pdf

20 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: LUDZKIE ZMYSŁY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:

Dzieci poznają znaczenie zmysłów w życiu człowieka.

Cele:

- uświadomienie uczniom i uczennicom znaczenia zmysłów w życiu człowieka;
- omówienie z uczniami i uczennicami kwestii związanych z pomaganiem osobom niepełnosprawnym.

Potrzebne materiały:

- suszone owoce, rodzynki w czekoladzie, orzechy itp.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na dwie grupy i proponuje, aby każda grupa zajęła się innym tematem. Dzieci w grupach starają się przewidzieć i zapisać na kartonie jak najwięcej skutków danej sytuacji:
    - Gr. 1 - Co by było, gdyby wszyscy ludzie nie widzieli?
    - Gr. 2 - Co by było, gdyby wszyscy ludzie nie słyszeli?
2. N. zachęca, aby dzieci zapisywały wszystkie pomysły jakie im przychodzą do głowy, bez dzielenia tych pomysłów na dobre i złe, mądre i niemądre (15 minut);
3. Po zakończeniu pracy w grupach, następuje omówienie na forum klasy. Każda z grup przedstawia wyniki swojej pracy. Co wymyślili? Kto miał jaki pomysł na odpowiedź na zadane pytanie? (15 minut);
4. N. podsumowuje pracę w grupach, mówi o:
    - roli zmysłów: słuchu, smaku, wzroku
    - pomocy osobom, które są niedosłyszące i niedowidzące (wcześniej dopytuje dzieci, co uważają, że należy zrobić w kontakcie z osobą niepełnosprawną, jest to okazja, aby dzieci podzieliły się swoim doświadczeniem);
    - objaśnia, że należy dbać o oczy (oświetlenie podczas czytania, odległość od monitora, Tv) oraz chronić słuch przed nadmiernym hałasem. (15 minut);
5. N. zaprasza dzieci do kręgu i mówi, że ma dla nich mały prezent. Rozdaje uczniom i uczennicom po jednym rodzynku (moreli lub orzechu) i prosi, żeby na razie nie jedli tylko przez pewien czas uważnie mu się przyglądali, dotykali i wąchali, potem polizali i dopiero później włożyli do buzi, potrzymali chwilę w buzi, potem powolutku gryźli. N. prosi, żeby dzieci podzieliły się informacjami, czy zwróciły uwagę na coś w rodzynku (moreli lub orzechu), czego nigdy wcześniej nie dostrzegły, czy zainteresował ich kształt, smak. Najpierw dzieci mogą porozmawiać w małych grupach, potem omówić to doświadczenie na forum klasy (10 minut);

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

6. N. podsumowuje ćwiczenie mówiąc o uważności, o smakowaniu jedzenia i potrzebie jedzenia powoli bez pośpiechu z używaniem różnych zmysłów - wzroku, zapachu i smaku podczas jedzenia. (5 minut)

Potencjalne problemy:

- nie wszystkie dzieci mogą lubić suszone owoce, warto dlatego zaproponować im orzechy lub ewentualnie pokrojone na kawałki świeże owoce np. banany.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Ścieżki:

Ciało człowieka (cialo)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Intrapersonalna
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-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment

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

przyrodniczy
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie

Tytuł zadania: MNIEJSZE, WIĘKSZE CZY RÓWNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci poznają matematyczne znaki mniejszości i większości. Rozwiązują zadania w zakresie od 10 do 20.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic ze znakami "<" i ">"
- rozwijanie umiejętności liczenia;
- rozwijanie umiejętności oznaczania liczb w kolejności.

Potrzebne materiały:
- przygotowany materiał odpowiedni do tematu zajęć (po jednym dla każdego dziecka).

Przebieg:

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

1. N. wraz z dziećmi zastanawia się nad pytaniami przedstawionymi na pomocach ("np. czy 5 jest mniejsze od 6?"). Zadaje dzieciom pytania dotyczące świata rzeczywistego np. "Czy 10 kg kartofli jest cięższe od 10 kg cukru?". Następnie wprowadza (lub przypomina) dwa nowe znaki ">" i "<". Wraz z dziećmi omawia kilka przykładów. Następnie upewnia się, czy wszystkie dzieci zrozumiały (np. za pomocą techniki świateł drogowych). N. podkreśla, że jeśli dzieci opanują umiejętność korzystania z tych znaków, będą mogły się nimi posługiwać wszędzie na świecie, bo są to znaki powszechnie zrozumiałe (10 minut);
2. N. rozdaje dzieciom materiał i prosi o rozwiązanie. Dzieci mogą sobie pomagać. N. chodzi po klasie i wspiera dzieci w miarę ich potrzeb (25 minut);
3. Na koniec, aby upewnić się, że dzieci zrozumiały wprowadzone pojęcia, N. zapisuje na tablicy kilka liczb i między nimi znaki równości i nierówności (mogą być błędne). N. po kolei wskazuje pary liczb i pyta dzieci, czy zapisany między nimi znak jest poprawny. Jeśli jest poprawny, dzieci podnoszą prawą rękę, a jeśli niepoprawny lewą (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:
Cała klasa
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.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi 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-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w

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

opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Lista załączników:
Mniejsze większe do 16.pdf
Mniejsze większe do 18.pdf
Mniejsze większe do 12.pdf
Mniejsze większe do 20.pdf
Mniejsze większe do 14.pdf

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 33

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.

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

Potrzebne materiały:

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

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 mieści 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 mieści 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

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

doświadczenia, N. może 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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka”, a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków” Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów”, „Pulpet i Prudencja” oraz „Pompon na wakacjach” Joanny Olech; „Królewna” – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;
- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki” R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara”;
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

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

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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

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

21 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: SIEĆ SKOJARZEŃ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice wymieniają się skojarzeniami na temat wybranego słowa. Rzucając kłębkiem wełny, tworzą pajęczą sieć.

Cele:

- stymulowanie płynności, giętkości i oryginalności w myśleniu;
- stymulowanie twórczego myślenia, myślenia przez skojarzenia;
- tworzenie nietypowych połączeń między różnymi dziedzinami wiedzy;
- utrwalanie nowo poznanego materiału poprzez kojarzenie go z wiedzą już posiadaną przez dzieci.

Potrzebne materiały:

- kłębek wełny;
- N. przegotowuje słowo związane z narracją lub tematem. Przykładowe słowa: szyfry, agenci, eskapada, las.

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

Przebieg:

1. Dzieci siadają w kręgu. N. mówi słowo i rzuca kłębek wełny do dziecka z naprzeciwka. Dziecko, które złapało kłębek wełny ma w miarę dynamicznie podać skojarzenie z wyrazem wyjściowym. Następnie odrzuca kłębek wełny do innego dziecka i kolejne dziecko tworzy skojarzenia do wyrazu poprzednika. Rundka może toczyć się kilka razy (10 minut);
2. N. na koniec może podsumować: Sieć skojarzeń, która jest stworzona przez kłębek wełny tworzy się też w naszym mózgu. Im częściej różne rzeczy ze sobą kojarzymy, tym ta sieć jest mocniejsza i łatwiej dotrzeć do poszczególnych wyrazów/idei (2 minuty).

Warianty:

- N. może zaproponować jeszcze kolejne słowo do skojarzenia, jeżeli dzieciom spodobała się ta forma;
- Dzieci, które kilka razy robiły to ćwiczenie z kłębkiem wełny mogą być znudzone taką formą, należy wtedy zrezygnować z kłębka wełny. Można go zastąpić piłką lub realizować to ćwiczenie bez żadnych atrybutów. Jest to szybsza wersja. Można też ją stosować przy powtórce materiału z danego tematu;
- w ramach narracji: "Było sobie życie" (klasa 2.): N. może zaproponować takie słowa jak: zdrowie, pamięć, ciało;
- w ramach narracji: "Noc w muzeum" (klasa 2.): N. może zaproponować takie słowa jak: zabytek, historia, legenda;
- w ramach narracji: "Powrót do Krainy Czarów" (klasa 3.): N. może zaproponować takie słowa jak: zagadka, tajemnica, sen;
- w ramach narracji: "Baśniowe królestwa" (klasa 3.): N. może zaproponować takie słowa jak: średniowiecze, królestwo, historia.

Potencjalne problemy:

- potencjalnie (choć bardzo rzadko) mogą się pojawić słowa, które mają charakter wulgarny. W zależności od ustalonego kontraktu z dziećmi oraz zasad panujących w grupie klasowej, warto, aby N. zwrócił na to uwagę. Nie chodzi przy tym o strofowanie dziecka - lepiej dowiedzieć się, dlaczego właśnie takie słowo się pojawiło oraz przypomnieć zasady panujące w grupie.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

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

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa

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

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi dokonywać skojarzeń;
- dziecko potrafi dokonywać skojarzeń nietypowych, odległych, pozornie nie związanych ze sobą;
- dziecko uczy się, że za pomocą asocjacji można skojarzyć obiekty na pozór nie mające z sobą nic wspólnego.

Tytuł zadania: KRYSZTAŁOWE PAMIĄTKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

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

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się, jak przygotować własną hodowlę kryształków soli oraz dzięki temu tworzyć drobne upominki dla bliskich.

Cele:
- rozwijanie umiejętności planowania własnej pracy twórczej;
- doskonalenie umiejętności budowania własnego wizerunku.

Potrzebne materiały:
- słoiki po dżemie;
- sól kuchenna;
- drucik;
- włochata włóczka;
- patyczki.

Przebieg:
1. N. prosi uczniów i uczennice o przemyślenie, jaki kształt symbolizuje każdego z nich. Dzieci podają przykłady. (10 min)
2. Dzieci starają się wybrany kształt stworzyć z drucika oraz bardzo dobrze owinąć go włóczką. (15 min)
3. N. pomaga dzieciom w przygotowaniu roztworu nasyconego soli. W tym celu dobrze jest użyć gorącej wody, co pomoże w szybkim rozpuszczeniu się soli. Dzieci wlewają ok. 2/3 - 3/4 wody do słoików, dosypują soli i mieszają do jej rozpuszczenia. Jeśli sól się rozpuszcza, znów jej dosypujemy i mieszamy. Robimy tak aż do momentu, gdy w wodzie nie będzie chciało rozpuścić się więcej soli. (15 min)
4. Wykonane przez dzieci wcześniej włóczkowe kształty uczniowie i uczennice przywiązują włóczką do patyczków. Najlepiej, by włóczka miała długość kończącą się tuż nad dnem słoika po położeniu ołówka na górze słoika. Dzieci odstawiają słoiki w miejsce, w którym nikt nie będzie ich dotykał przez cały okres krystalizacji, czyli przez około 2-3 tygodnie. (10 min)

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

5. N. zwraca uczniom i uczennicom uwagę, że każdy ruch burzy strukturę krystalizującej się soli i jeśli będziemy ciągle ruszać słoikiem bądź sznurkiem, zamiast kryształków wyjdzie nam zwykły osad. Dobrze jest by słoik stał w miejscu nienarażającym go na szybkie parowanie, gdyż woda odparuje zbyt szybko i kryształki nie zdążą się wyhodować. Odparowanie trwa ok. 2-3 tyg. w zależności od temperatury otoczenia. (10 min)

Warianty:

- dzieci w ten sposób mogą przygotować pamiątki dla bliskich osób, np. z okazji Dnia Matki.
- jeśli chcemy wyhodować szybko kryształ, to zamiast soli kuchennej należy użyć boraksu ok. 200 gramów na 2/3 słoika po dżemie. Efekt uzyskamy po ok. 48 godzinach. Jeżeli kryształ ma być kolorowy, należy dodać barwnik do wody (np. barwnik do farb albo sproszkowaną kolorową kredę). Można też dodać np. nadmanganian potasu lub siarczan miedzi.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia techniczne

Metody:

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

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Tytuł zadania: MUZYCZNA CHUSTECZKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

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

Nie

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci biorą ucział w krótkiej zabawie muzycznej.

Cele:

- kształcenie poczucia rytmu, wyobraźni muzycznej i ekspresji ruchowej dzieci;
- wyrabianie umiejętności koncentracji uwagi;
- kształtowanie aktywności ruchowej z wyeksponowaniem inwencji twórczej;
- integracja klasy przez wspólną zabawę.

Potrzebne materiały:

- chusteczka do zabaw ruchowych;
- odtwarzacz muzyczny/instrument muzyczny.

Strony, na których można znaleźć różne piosenki (utwory muzyczne) dla dzieci do wykorzystania na zajęciach muzycznych:

- http://www.piosenkidzieciom.pl/
- http://www.edumuz.pl/articles.php?cat_id=18

Przebieg:

1. Dzieci stoją w kole.
2. N. włącza muzykę lub gra na jakimś instrumencie/śpiewa.
3. W czasie trwania muzyki z rąk do rąk podawana jest zwiewna chusteczka.
4. Nieoczekiwanie N. przerywa muzykę i w tym momencie następuje przerwa w podawaniu chusteczki.
5. To dziecko, w którego rękach znajduje się „parząca chusteczka” wchodzi do środka i musi "wykupić" siebie ze środka. Może to zrobić na różne sposoby:
    - zatańczyć na środku z chusteczką do muzyki;
    - naśladować grę na wybranym przez siebie, wyimaginowanym instrumencie

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

muzycznym;
- dyrygować do muzyki;
- zaśpiewać fragment piosenki.

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
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.6.7 : 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
Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad

Tytuł zadania: MNIEJSZE, WIĘKSZE CZY RÓWNE

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: 5

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci poznają matematyczne znaki mniejszości i większości. Rozwiązują zadania w zakresie od 10 do 20.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic ze znakami "<" i ">"
- rozwijanie umiejętności liczenia;
- rozwijanie umiejętności oznaczania liczb w kolejności.

Potrzebne materiały:
- przygotowany materiał odpowiedni do tematu zajęć (po jednym dla każdego dziecka).

Przebieg:
1. N. wraz z dziećmi zastanawia się nad pytaniami przedstawionymi na pomocach ("np. czy 5 jest mniejsze od 6?"). Zadaje dzieciom pytania dotyczące świata rzeczywistego np. "Czy 10 kg kartofli jest cięższe od 10 kg cukru?". Następnie wprowadza (lub przypomina) dwa nowe znaki ">" i "<". Wraz z dziećmi omawia kilka przykładów. Następnie upewnia się, czy wszystkie dzieci zrozumiały (np. za pomocą techniki świateł drogowych). N. podkreśla, że jeśli dzieci opanują umiejętność korzystania z tych znaków, będą mogły się nimi posługiwać wszędzie na świecie, bo są to znaki powszechnie zrozumiałe (10 minut);
2. N. rozdaje dzieciom materiał i prosi o rozwiązanie. Dzieci mogą sobie pomagać. N. chodzi po klasie i wspiera dzieci w miarę ich potrzeb (25 minut);
3. Na koniec, aby upewnić się, że dzieci zrozumiały wprowadzone pojęcia, N. zapisuje na tablicy kilka liczb i między nimi znaki równości i nierówności (mogą być błędne). N. po kolei wskazuje pary liczb i pyta dzieci, czy zapisany między nimi znak jest poprawny. Jeśli

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

jest poprawny, dzieci podnoszą prawą rękę, a jeśli niepoprawny lewą (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:
Cała klasa
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.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi 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-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:
Mniejsze większe do 16.pdf
Mniejsze większe do 18.pdf
Mniejsze większe do 12.pdf
Mniejsze większe do 20.pdf
Mniejsze większe do 14.pdf

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

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 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

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

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

22 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

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

Tytuł zadania: MNIEJSZE, WIĘKSZE CZY RÓWNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci poznają matematyczne znaki mniejszości i większości. Rozwiązują zadania w zakresie od 10 do 20.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic ze znakami "<" i ">"
- rozwijanie umiejętności liczenia;
- rozwijanie umiejętności oznaczania liczb w kolejności.

Potrzebne materiały:
- przygotowany materiał odpowiedni do tematu zajęć (po jednym dla każdego dziecka).

Przebieg:
1. N. wraz z dziećmi zastanawia się nad pytaniami przedstawionymi na pomocach ("np. czy 5 jest mniejsze od 6?"). Zadaje dzieciom pytania dotyczące świata rzeczywistego np. "Czy 10 kg kartofli jest cięższe od 10 kg cukru?". Następnie wprowadza (lub przypomina) dwa nowe znaki ">" i "<". Wraz z dziećmi omawia kilka przykładów. Następnie upewnia się, czy wszystkie dzieci zrozumiały (np. za pomocą techniki świateł drogowych). N. podkreśla, że jeśli dzieci opanują umiejętność korzystania z tych znaków, będą mogły się

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

nimi posługiwać wszędzie na świecie, bo są to znaki powszechnie zrozumiałe (10 minut);
2. N. rozdaje dzieciom materiał i prosi o rozwiązanie. Dzieci mogą sobie pomagać. N. chodzi po klasie i wspiera dzieci w miarę ich potrzeb (25 minut);
3. Na koniec, aby upewnić się, że dzieci zrozumiały wprowadzone pojęcia, N. zapisuje na tablicy kilka liczb i między nimi znaki równości i nierówności (mogą być błędne). N. po kolei wskazuje pary liczb i pyta dzieci, czy zapisany między nimi znak jest poprawny. Jeśli jest poprawny, dzieci podnoszą prawą rękę, a jeśli niepoprawny lewą (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:
Cała klasa
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.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi 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-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:
Mniejsze większe do 16.pdf

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

Mniejsze większe do 18.pdf
Mniejsze większe do 12.pdf
Mniejsze większe do 20.pdf
Mniejsze większe do 14.pdf

Tytuł zadania: POKAŻ CIAŁEM RYTM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:20:00

Streszczenie:
Dzieci utrwalają znajomość wartości nut w formie zabawy ruchowej.

Cele:
- utrwalenie znajomości wartości nut;
- rozwój słuchu muzycznego.

Potrzebne materiały:
- (ewentualnie) nuty do podziału na zespoły (załącznik).

Przebieg:

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

1. Na początku N. pokazuje poszczególne ruchy dla każdej z nut, a dzieci powtarzają razem np.:

- cała nuta - rysowanie w powietrzu przed sobą koła obiema rękami;
- półnuta - kiwanie głową do przodu i do tyłu;
- ćwierćnuta - klaskanie;
- ósemka - tupanie.

(5 minut)

2. Następnie następuje seria krótkich ćwiczeń, które prowadzi N. Pokazując daną nutę, N. wypowiada jej nazwę w odpowiednim tempie. (3 minuty)

3. Następnie N. dzieli klasę na 4 grupy - całe nuty, półnuty, ćwierćnuty i ósemki. Może też z tym celu skorzystać z podziału karteczkowego, aby dzieciom jeszcze utrwalał się zapis nut (załącznik). (5 minut)

4. Każda grupa powtarza najpierw samodzielnie swój ruch w odpowiednim tempie (z pomocą N.). Następnie, N. po kolei "aktywuje" grupy, których zadaniem jest utrzymanie swojego ruchu w odpowiednim tempie (dzieci mogą też liczyć po cichu) tak, aby powstał spójny, trwający całą nutę zestaw dźwięków i ruchów. Jeśli robi się chaos i dzieci gubią rytm, grupy zaczynają od nowa. (5 minut)

Podczas powtórzenia zadania, dzieci zamieniają się w grupach wartościami nut. W ten sposób każdy zespół przećwiczy każdą wartość.

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

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

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.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)

Lista załączników:
Nutki i do podziału na grupy.pdf

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.

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

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 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.

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

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:

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

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

(np. serce, płuca, żołądek)

Tytuł zadania: MUZYCZNE ĆWICZENIA RELAKSACYJNE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci leżą wygodnie na plecach, wsłuchują się w muzykę, kontrolują oddech. Tworzą wizualizacje do grającej muzyki.

Cele:
- ćwiczenie wyobraźni aktywowanej dźwiękiem muzyki;
- zrelaksowanie uczniów i uczennic;
- zwrócenie uwagi uczniów i uczennic na ich oddech;
- rozwijanie umiejętności wskazywania poszczególnych części ciała na sobie.

Potrzebne materiały:
- maty do ćwiczeń lub koce;
- sprzęt odtwarzający muzykę.

Załączniki do zadania:
- Kanon D-dur Pachelbela Pachelbel's_Canon.ogg.

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

Przebieg:

1. Dzieci kładą się na plecach z rękami wyciągniętymi wzdłuż ciała, wewnętrzną stronę dłoni mają odwróconą do góry. N. włącza muzykę o wolnym tempie (mogą to być dźwięki lasu, wody lub spokojny utwór klasyczny) (2 minuty);
2. N. prosi dzieci o zamknięcie oczu i wsłuchanie się w siebie. Mają zrelaksować całe ciało, najpierw napinając daną część ciała, a następnie ją rozluźniając. N. mówi do uczniów i uczennic spokojnym głosem. Relaks zaczynają od stóp, następnie łydki, uda, brzuch, ręce, szyja i głowa. N. wymienia po kolei wszystkie części ciała, pozostawiając dzieciom chwilę czasu na koncentrację nad nimi. Na koniec uczniowie i uczennice mają napiąć (np. robiąc dziwną minę) twarz, a następnie ją zrelaksować (5 minut);
3. Następnie dzieci pracują nad oddechem. N. zwraca im uwagę, aby prześledziły rytm swojego oddechu, a następnie zrobiły trzy głębokie wdechy i wydechy. Warto podpowiedzieć dzieciom, że mogą sobie wyobrażać, że wdychane powietrze ma wybrany zimny kolor: błękitny, seledynowy, a wypuszczane ciepły kolor: czerwony, pomarańczowy (5 minut);
4. W dalszej kolejności N. proponuje uczniom i uczennicom wycieczkę w świat wyobraźni. Dzieci leżąc, tworzą obrazy w swoich myślach zainspirowane muzyką (Uwaga! Ponieważ utwór muzyczny może być krótszy, proponujemy jego zapętlenie lub przygotowanie kilku utworów, które mogą po sobie nastąpić, są podobne w odbiorze). Kiedy muzyka dobiega końca, N. prosi dzieci, aby powoli się podniosły i usiadły w kółku (4 minuty);
5. N. zadaje uczniom i uczennicom pytania:
   - „Jak się czuliście w trakcie ćwiczeń?”,
   - „Czy ta muzyka was odprężyła, rozluźniła?”
   - "Jakie instrumenty słyszeliście w zaprezentowanym utworze muzycznym?" (7 minut);
6. N. mówi dzieciom, jak nazywał się utwór (lub utwory), którego słuchali i kim jest jego autor. Chętne dzieci mogą się podzielić swoimi wyobrażeniami na temat usłyszanej muzyki. Dzieci, które nie chcą, nie muszą tego robić (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Przyroda

Wychowanie fizyczne

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

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
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
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-Przy-III.10.1 : dziecko zna najważniejsze części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Lista załączników:
Kanon D-dur Pachelbela Pachelbels Canon.ogg

23 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: LINIA CZASU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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:
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)

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

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 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

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

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: Z CZEGO ZBUDOWANY JEST CZŁOWIEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci poznają swoje wnętrze – kości i ich ułożenie w ciele. Dowiadują się o tym, za jakie funkcje życiowe odpowiadają.

Cele:
- znajomość budowy szkieletu ludzkiego;
- umiejętność rozróżniania szkieletu ludzkiego i zwierzęcego;
- współpraca w grupie rówieśniczej;
- kreatywne wykorzystywanie otrzymanych materiałów plastycznych.

Potrzebne materiały:

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

- narzędzia: kredki, flamastry, nożyczki, taśma klejąca, duży szary papier;
- rzutnik.

Załączniki do zadania:

- wzory/schematy kości szkieletu ludzkiego;
- wzory/schematy podstawowych organów wewnętrznych;
- prezentacja multimedialna, porównująca szkielety człowieka i zwierząt.

Przebieg:

1. N. pokazuje zdjęcie szkieletu ludzkiego i pyta dzieci na forum klasy: „Do czego może nam być potrzebny szkielet?" Dzieci generują odpowiedzi, które N. zapisuje na tablicy. N. pyta, z ilu kości składa się ludzki szkielet. Dzieci zgadują. N. podaje prawidłową odpowiedz. (10 minut);
2. Dzieci w grupach (najlepiej 3-osobowych) siadają na podłodze. Każda grupa otrzymuje kartki ze schematami kości. Grupa wycina kości i stara się je ułożyć na szarym papierze (20 min);
3. Jeśli szkielet ułożony jest już poprawnie, dzieci przyklejają kości do kartki. (5min);
4. Dzieci otrzymują kartki ze schematami narządów wewnętrznych. Wycinają je i kolorują. Korzystając ze swojej wiedzy o narządach wewnętrznych, przyklejają je w miejscu na szkielecie, gdzie znajdują się te organy. (25 min);
5. N. wiesza wszystkie plansze obok siebie i wspólnie z dziećmi omawia poprawność i staranność ich wykonania (10 min);
6. N. pokazuje prezentacje ze szkieletami innych zwierząt. Dzieci zgadują, jakie są to zwierzęta. N. pyta jakie są różnice pomiędzy budową szkieletu zwierząt i ludzi. (20 min);

Warianty:

- zadanie można rozbudować o pytania dotyczące nazw poszczególnych kości;
- wiedzę z zakresu budowy ciała i organów wewnętrznych można także poszerzyć o często spotykane choroby lub urazy np. ból brzucha, kaszel, złamanie kości.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Ciało człowieka (cialo)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.9.5 : dziecko potrafi posługiwać się jednostkami: milimetr, centymetr, metr
Int-Przy-III.10.1 : dziecko zna najważniejsze części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
wzory organów.pdf
prezentacja człowiek a zwierzęta.pdf
schemat szkieletu ludzkiego.pdf

Tytuł zadania: MNIEJSZE, WIĘKSZE CZY RÓWNE

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:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci poznają matematyczne znaki mniejszości i większości. Rozwiązują zadania w zakresie od 10 do 20.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic ze znakami "<" i ">"
- rozwijanie umiejętności liczenia;
- rozwijanie umiejętności oznaczania liczb w kolejności.

Potrzebne materiały:
- przygotowany materiał odpowiedni do tematu zajęć (po jednym dla każdego dziecka).

Przebieg:
1. N. wraz z dziećmi zastanawia się nad pytaniami przedstawionymi na pomocach ("np. czy 5 jest mniejsze od 6?"). Zadaje dzieciom pytania dotyczące świata rzeczywistego np. "Czy 10 kg kartofli jest cięższe od 10 kg cukru?". Następnie wprowadza (lub przypomina) dwa nowe znaki ">" i "<". Wraz z dziećmi omawia kilka przykładów. Następnie upewnia się, czy wszystkie dzieci zrozumiały (np. za pomocą techniki świateł drogowych). N. podkreśla, że jeśli dzieci opanują umiejętność korzystania z tych znaków, będą mogły się nimi posługiwać wszędzie na świecie, bo są to znaki powszechnie zrozumiałe (10 minut);
2. N. rozdaje dzieciom materiał i prosi o rozwiązanie. Dzieci mogą sobie pomagać. N. chodzi po klasie i wspiera dzieci w miarę ich potrzeb (25 minut);
3. Na koniec, aby upewnić się, że dzieci zrozumiały wprowadzone pojęcia, N. zapisuje na tablicy kilka liczb i między nimi znaki równości i nierówności (mogą być błędne). N. po kolei wskazuje pary liczb i pyta dzieci, czy zapisany między nimi znak jest poprawny. Jeśli jest poprawny, dzieci podnoszą prawą rękę, a jeśli niepoprawny lewą (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

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

Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:
Cała klasa
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.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi 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-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:
Mniejsze większe do 16.pdf
Mniejsze większe do 18.pdf
Mniejsze większe do 12.pdf
Mniejsze większe do 20.pdf
Mniejsze większe do 14.pdf

24 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

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

Tytuł zadania: CO BY BYŁO, GDYBY...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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.

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

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 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

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.2 : 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: OD 20 DO 0

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci grają w prostą grę matematyczną, uczącą odejmować oraz liczyć od danej liczby w tył.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności odejmowania;
- ćwiczenie umiejętności liczenia od danej liczby w tył;

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

- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z porażką i zwycięstwem.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "Od 20 do 0.pdf" (na każdej karcie znajdują się materiały dla 2 par);
- kostka 6 - ścienna;
- pionki do gry lub małe przedmioty imitujące pionki (np. gumka, temperówka itp.).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą grały w prostą grę polegającą na dotarciu od liczby 20 do 0. Prosi je, aby dobrały się w pary. (2 minuty);
2. N. rozdaje dzieciom karty. Dzieci wycinają obie linie (od 1 do 10 i od 11 do 20) i łączą je ze sobą, kładąc obok siebie (powstaje jedna długa linia od 1 do 20). (5 minut);
3. N. tłumaczy zasady gry. Dzieci ustawiają swoje pionki na polu odpowiadającym liczbie 20. Następnie naprzemiennie rzucają kostką. Przemieszczają się w od prawej do lewej o tyle oczek, ile wyrzuciły na kostce. Pierwsza osoba która dotrze do 0 wygrywa. N. w razie potrzeby demonstruje dzieciom przykładową rozgrywkę (5 minut);
4. Dzieci grają między sobą - N. może zachęcać, by dzieci liczyły na głos pola, przesuwając jednocześnie pionki. (20 minut);
5. N. wraz z dziećmi podsumowuje zadanie (3 minuty).

Warianty:

- Można ograniczyć możliwość poruszania się po planszy (np. poprzez wyłączenie liczb 4 - 6 na kostce).

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.

Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-I.7.3 : dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wspak (zakres do 20)
Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach

Lista załączników:
od 20 do 0.pdf.pdf

Tytuł zadania: KWADRAT PIŁKARSKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas prostej gry grupowej.

Cele:
- rozwijanie umiejętności zabawy piłką.

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

Potrzebne materiały:

- piłki siatkowe (1 na każdą grupę 4 - 6 osobową);
- kreda lub taśma malarska;
- sala gimnastyczna.

Przebieg:

1. Dzieci przeprowadzają rozgrzewkę (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe. Następnie rysuje na parkiecie tyle dużych prostokątów, ile wynosi liczba grup. Następnie dzieli je na tyle równych części, ile wynosi liczba dzieci w grupie. Preferowana wielkość jednej to 2 na 4 metry (przykładowy rysunek poglądowy znajduje się w załączonych materiałach) (5 minut);
3. Następnie tłumaczy dzieciom zasady gry. Każde dziecko z grupy zajmuje jedno pole w prostokącie. Jedno z nich dostaje piłkę do ręki. Zadaniem dziecka z piłką jest odbicie jej od swojego pola w taki sposób, aby piłka spadła na pole innego gracza. Ów gracz musi złapać piłkę, jeśli odbiła się od jego pola. Może również złapać piłkę przed odbiciem. Jeśli piłka odbiła się od pola gracza i spadła na pole innego zawodnika, ów zawodnik jest odpowiedzialny za złapanie jej. Jeśli piłka spadnie poza polem gry, gracz od którego piłka odbiła się jako ostatnia otrzymuje punkt karny. Wygrywa osoba z jak najmniejszą liczbą punktów. N. w miarę potrzeby demonstruje zasady gry na przykładzie. (5 minut);
4. Dzieci w grupach grają w grę. Warto wyznaczyć jedną osobę z grających na sędziego lub przydzielić każdej grupie zewnętrznego arbitra. (25 minut);
5. Podsumowanie oraz zakończenie zabawy (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:

- Można zastosować wersję eliminacyjną gry. Gracze nie otrzymują punktów karnych, ale schodzą z pola gry - i tak aż do momentu, gdy 1 gracz pozostaje na prostokącie.
- W przypadku małych sal gimnastycznych, ćwiczenie można wykonać w podziale na grupy lub na boisku szkolnym.

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

- Można również podzielić całą salę na kwadraty oraz dać dzieciom dwie piłki jednocześnie.

Potencjalne problemy:

- jeżeli nie ma możliwości rysowania kredą po parkiecie sali, N. może wyznaczyć pola za pomocą taśmy malarskiej.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
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
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:

przykładowy podział.docx

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

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: 33

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.

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,

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

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 mieści 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 mieści 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 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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka”, a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków” Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów”, „Pulpet i Prudencja” oraz

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

„Pompon na wakacjach” Joanny Olech; „Królewna” – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;

- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki” R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara”;
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

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

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

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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

25 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: DOTYK KWIATKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

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

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
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;

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

- Zamiast kwiatka można wykorzystać małą figurkę, pluszowy breloczek, świeczkę.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia

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: CO SŁYCHAĆ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:

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

01:00:00

Streszczenie:

Eksperyment, który rozwinie wiedzę dzieci na temat dźwięku i zmysłu słuchu.

Cele:

- rozwijanie umiejętności uczniów i uczennic w zakresie wykonywania doświadczeń;
- rozwijanie umiejętności uczniów i uczennic w zakresie dokonywania spostrzeżeń przyczynowo-skutkowych;
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat zmysłu słuchu.

Potrzebne materiały:

- dla każdego dziecka:
  - 1 duża łyżka lub widelec;
  - nitka do szycia;
  - nożyczki;
- stół lub ławka;
- zadanie wykorzystuje jedną z propozycji Doświadczeń Konkursowych do VI edycji Ogólnopolskiego Konkursu Nauk Przyrodniczych "Świetlik" (http://goo.gl/KPT1S4).

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czym jest zmysł słuchu? Z jakiego narządu korzystają, aby słyszeć dźwięki? Jakie dźwięki słyszą na co dzień? Które są przyjemne, a które nieprzyjemne? Kiedy dźwięk jest dla nich za cichy, a kiedy za głośny? Następnie wyjaśnia, że wspólnie wykonają ciekawe eksperymenty związane ze słyszeniem dźwięków.
2. Przygotowanie do eksperymentów: Utnij dwa kawałki nitki o długości równej długości twojej ręki – od łokcia do nadgarstka. Oba kawałki nitki przywiąż do łyżki lub widelca;
3. Eksperyment 1.:
   - Wyciągnij ręce przed siebie. Trzymając za końce nitek i nie dotykając rękami łyżki lub widelca, uderz łyżką lub widelcem w brzeg stołu;
   - Przytknij końce nitek do obu uszu, jak najbliżej otworów usznych. Przyciskaj każdy koniec nitki palcem do ucha;
   - Następnie huśtając łyżką lub widelcem, uderz jeszcze raz w brzeg stołu. Staraj się, aby siła uderzenia była podobna jak poprzednio.
4. Obserwacja do eksperymentu 1.:

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

- Czy uderzając łyżką w stół odczuwałeś drgania nitki?
- W którym przypadku dźwięk łyżki wydawał się głośniejszy?
- W którym przypadku w odgłosie łyżki słychać było więcej dźwięków?
- Czy te dodatkowe dźwięki były niskie („ponure"), czy wysokie („wesołe")?

5. Eksperyment 2.:
   - Stuknij palcem w stół;
   - Przyłóż prawe ucho do blatu stołu. Wyprostuj lewą rękę i stuknij nią w stół tak samo mocno jak poprzednio.
6. Obserwacja do eksperymentu 2.:
   - W którym przypadku dźwięk uderzenia w stół był głośniejszy?
7. N. wyjaśnia dzieciom: "Dźwięki to niewidzialne fale wytworzone przez głośnik lub po uderzeniu jakiegoś przedmiotu. Dźwięki dochodzą do naszych uszu najczęściej poprzez drgania powietrza. Jednak fale dźwiękowe mogą także podróżować w cieczach (na przykład w wodzie, soku, oleju) i w ciałach stałych (na przykład w nitce, drewnie, kamieniu, metalu, ziemi). Niektóre ciała stałe przewodzą dźwięki znacznie lepiej niż powietrze. Kiedy przykładasz ucho do stołu, dźwięk uderzenia w stół dociera do twoich uszu poprzez blat stołu, dlatego wydaje się o wiele głośniejszy. Pewne dźwięki zostają mocno wytłumione w powietrzu, ale słychać je dobrze, gdy przenoszone są w niektórych ciałach stałych. Kiedy przykładasz nitki do uszu, odgłos uderzanej łyżki dochodzi do ciebie, bo fala dźwiękowa podróżuje po nici. Poprzez drgania nici słyszysz więcej dźwięków niż wtedy, gdy dźwięk dociera do ciebie tylko przez powietrze.
8. N. wypisuje na tablicy słowa, dzieci przepisują je do zeszytu. Następnie ich zadaniem jest zaznaczenie słów, których znaczenie rozumieją:
   - łokieć;
   - nadgarstek;
   - drgania;
   - niski dźwięk;
   - wysoki dźwięk;
   - fala;
   - powietrze;
   - ciała stałe;
   - ciecze;
   - wytłumić.
9. Cała klasa wraz z N. omawia powyższe słowa i je wyjaśnia.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Przyroda

Zajęcia techniczne

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

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

Techniki:
Eksperyment

Tryby pracy:
Samodzielny

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.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.4.2 : dziecko potrafi zaplanować poszczególne etapy realizacji rozwiązań technicznych
Int-Tech-III.5.1 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy indywidualnej

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

Tytuł zadania: POWIEDZ, CO SIĘ STAŁO I POLICZ

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: 3

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą historie do obrazków, dopasowując je do działań matematycznych.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w drugiej dziesiątce;
- rozwijanie umiejętności tworzenia prostych historii na podstawie zobaczonych rysunków;
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania matematycznych zadań tekstowych.

Potrzebne materiały:

- karty działań i karty rysunków (w zależności od wielkości klasy, liczba rysunków powinna przynajmniej nieznacznie przekraczać liczbę dzieci, analogicznie jeśli chodzi o działania).

Załączniki do zadania:

- Powiedz, co się stało i policz - karty na dodawanie w zakresie 20;
- Powiedz, co się stało i policz - karty na odejmowanie w zakresie 20;
- Powiedz, co się stało i policz - karty na dodawanie i odejmowanie w zakresie 20.

Przebieg:

1. N. rozmawia z dziećmi o tym, jakie elementy matematyki są dla nich najtrudniejsze. Zwykłe rozwiązywanie działań? A może zadania tekstowe? A może coś jeszcze? Następnie mówi dzieciom, że celem zadania będzie rozwinięcie ich umiejętności w zakresie zadań tekstowych. N. prosi dzieci, żeby zastanowiły się, czy już dobrze radzą sobie z zadaniami, czy jeszcze potrzebują trochę wprawy. N. dzieli dzieci na zespoły (6-osobowe), które składają się po połowie z osób dobrze sobie radzących i potrzebujących jeszcze wprawy. Dzieci będą mogły sobie pomagać przy tym zadaniu (7 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom zadanie: każde z nich losuje po jednej kartce z rysunkiem i jednej

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

kartce z działaniem. Następnie dzieci siadając w kręgach zastanawiają się nad swoimi rysunkami i starają się wymyślić do nich proste historyjki, w których również pojawi się wylosowane działanie. N. może przedstawić dzieciom przykład (np. N. losuje rysunek smutnego chłopca i działanie "12 - 3 =": "Adam był smutny, ponieważ zepsuł swoje 3 ulubione zabawki. Wcześniej miał ich 12. Ile ma teraz?"). Dzieci opowiadają swoje historie innym osobom z grupy, a następnie wszyscy rozwiązują zaprezentowane zadanie (także dziecko, które wymyśliło historyjkę). Wspólnie sprawdzają, czy poprawnie rozwiązały zadanie. (5 minut na wyjaśnienie, 20 minut na pracę dzieci);

3. N. wraz z dziećmi siada w kręgu. Co było dla nich najtrudniejsze w zadaniu? Co łatwe? Czy jest jakaś historia, która dzieciom szczególnie się spodobała? Jak podobały im się ich własne historie? (10 minut)

Warianty:

- dzieci mogą w ramach utrudnienia zabawy losować więcej rysunków;
- dzieci mogą w ramach utrudnienia zabawy starać się pociągnąć dalej historię rozpoczętą przez poprzednią osobę - w ten sposób tworząc jedną, pewnie mało prawdopodobną, ale bardzo kreatywną, historię;
- w ramach omówienia, N. może zaproponować dzieciom wspólne dokończenie lub rozwinięcie jednej z historii wskazanych przez dzieci.

Potencjalne problemy:

- Historyjki dzieci nie muszą być skomplikowane ani prawdopodobne. Chodzi o wolność w myśleniu kreatywnym, niezależną od rzeczywistości. Warto jednak zwrócić dzieciom uwagę, żeby tworzyły historie zrozumiałe dla innych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

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

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.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.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.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące

Lista załączników:
karty na dodawanie i odejmowanie w zakresie 20.pdf
karty na dodawanie w zakresie 20.pdf
karty na odejmowanie w zakresie 20.pdf

Tytuł zadania: DENTYŚCI NA POMOC

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 uczą się dbania o zęby podczas zabawy ruchowej.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dbania o własne zdrowie;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- poznanie sposobów dbania o stan uzębienia.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- 2 szczoteczki do zębów;
- 2 białe płaszcze dentystyczne;
- 3 małe zółte piłeczki (lub żółte karteczki);
- ilustracja przedstawiająca poprawny sposób mycia zębów, np. http://goo.gl/lsPRuv.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Następnie N. przedstawia im zasady zabawy, w której będą uczestniczyć. Trójka dzieci występuje w roli chorób zębów - otrzymują żółte piłeczki. Ich zadaniem jest próba złapania innych dzieci poprzez dotknięcie ich piłką lub wręczenie im kartki. Osoba dotknięta nie może się poruszać. Może natomiast zawołać dentystę, aby pozbyć się choroby. Dentyści to 2 osoby przebrane w białe płaszcze, trzymające szczoteczki w rękach. Dzieci zmieniają się rolami co kilka minut (25 minut);
3. Następnie N. i dzieci zbierają się w półkolu. N. zadaje pytania dotyczące specyfiki chorób i lekarstw, bazując na zabawie (np. Jak myślicie, jak należy dbać o zęby? Czy wizyty u dentysty są ważne?). N. na przykładowych materiałach omawia, w jaki sposób należy myć zęby. Dzieci wraz z N. dyskutują krótko. (10 minut);

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

4. Podsumowane oraz zakończenie zajęć (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.

Możliwe kontynuacje:

- w miarę możliwości można zrobić z dziećmi krótką wycieczkę do gabinetu dentystycznego.

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Przy-III.11.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego ludzie kontrolują swój stan zdrowia
Int-Przy-III.11.3 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie są konsekwencje niekontrolowania swojego stanu zdrowia
Int-Przy-III.11.4 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego należy stosować się do zaleceń lekarza

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

Int-Przy-III.11.5 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie mogą być konsekwencje niestosowania się do zaleceń lekarza
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie

26 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: NASZA MAMA CZARODZIEJKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Wysłuchanie i omówienie wybranych opowiadań z książki "Nasza mama czarodziejka" Joanny Papuzińskiej za pomocą metod aktywnych, quizów, krzyżówek i dyskusji.
Zadanie to jest zadaniem powtarzalnym - w programie proponowane jest czterokrotnie - za każdym razem dotyczy innego opowiadania - kolejność zasugerowana została na końcu opisu zadania lub pozostaje do wyboru przez N.

Cele:
- rozwój aktywnego słuchania;
- rozbudzanie zainteresowań czytelniczych dzieci;
- kształtowanie umiejętności współpracy;
- ćwiczenie gramatyki w zakresie wskazywania części mowy;

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

- doskonalenie umiejętności rozumienia tekstu czytanego przez N. i zastosowania informacji z tekstu w zadaniach;
- sprawdzenie wiedzy na temat wysłuchanego tekstu.

Potrzebne materiały:

- teksty wybranych opowiadań Joanny Papuzińskiej z książki "Nasza Mama Czarodziejka";
- quizy, krzyżówki i zadania dotyczące gramatyki oraz ortografii dla każdego opowiadania (załączniki w pdf).

Przebieg:

1. Na początku N. czyta wybrane opowiadanie Joanny Papuzińskiej. W trakcie czytania może raz lub kilka razy przerwać opowiadanie i zapytać klasę, co może wydarzyć się dalej. Dzieci przez kilka minut generują różne wersje wydarzeń (15 minut).

2. Następnie N. podczas krótkiej dyskusji (5-7 minut) omawia kilka tematów poruszonych w opowiadaniu, takich jak:
   - zachowania i postawy bohaterów
   - elementy fikcyjne i te, które mogą się wydarzyć w rzeczywistości
   - ocena postępowania bohaterów i nawiązanie do codziennych zachowań dzieci i dorosłych
3. Ostatnim etapem są różne ćwiczenia związane z lekturą - quizy, krzyżówki i zadania gramatyczne (w załącznikach).

Na początku każde dziecko samodzielnie rozwiązuje np. zadanie ortograficzne lub/i gramatyczne (trudniejsze), po czym w parach wymienia się pracą z drugą osobą i sprawdza jej pracę. Następnie już w parach dzieci wspólnie rozwiązują krzyżówkę i quiz. N. może wprowadzić element rywalizacji - gdy dana para rozwiąże zadanie poprawnie, otrzymuje punkty (za poprawność i np. za czas) - zwycięża para, która jako pierwsza dostarczy 3 poprawne prace (zadanie gramatyczne, krzyżówkę i quiz).
(25 minut)

Proponowane opowiadania z książki "Nasza mama czarodziejka":

1. Jak nasza mama hodowała potwora (zalecane podczas narracji W krainie smoków)
2. Jak nasza mama obroniła statek przed burzą (zalecane podczas narracji Piraci na morzach i oceanach)
3. Jak nasza mama odczarowała wielkoluda (zalecane podczas narracji Superbohaterowie i Superbohaterki)
4. Czar dla mamy (zalecane podczas narracji Powrót do krainy czarów)

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

Propozycje tematów do omówienia opowiadań:
1. Jak nasza mama odczarowała wielkoluda:
a) Z jakiego powodu dzieci wróciły do domu z płaczem, co czuły wtedy?
b) Dlaczego chłopiec stał się wielkoludem?
c) Z jakiego powodu chłopiec nie był lubiany przez inne dzieci?

2. Jak nasza mama obroniła statek przed burzą:
a) Na morzu zmiana pogody może nastąpić bardzo szybko - co należy zrobić, gdy będąc na wodzie (np. w kajaku, pontonie, rowerze wodnym, żaglówce) widzimy, że niebo robi się czarne i zapowiada się deszcz, burza?
b) Jakie są oznaki tego, że pogoda się psuje i może nadejść burza?
c) Można tutaj omówić również zasady zachowania bezpieczeństwa na wodzie.

3. Jak nasza mama hodowała potwora:
a) Dlaczego ludzie gonili wielkiego zwierza i rzucali w niego kamieniami, skoro nic nikomu nie zrobił i nikt nie wiedział, czym jest ten stwór?
b) Co może czuć osoba, która widzi coś, czego nie zna? O tym, że nieznane może budzić nie tylko ciekawość, ale i lęk oraz agresję;
c) O tolerancji wobec inności;
d) O wspólnym pomaganiu - mama sama nie dałaby rady wyżywić dinozaura - w jakich innych sytuacjach potrzebujemy pomocy innych? Jakie są zalety tego, że zrobi się coś razem w wiele osób a nie samemu?

4. Czar dla mamy:
a) Z okazji jakiego święta kolacja była przy odświętnie nakrytym stole? W jaki sposób obchodzicie imieniny lub urodziny mamy?
b) Życzenie mamy o lataniu spełniło się, gdy tylko je wypowiedziała - a jakie życzenie wy byście wypowiedzieli, gdyby to były wasze imieniny? Od czego zależy czy nasze życzenia się spełnią?

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

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

Metody:
Czytanie na głos
Analiza tekstu
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:
Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

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.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.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.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
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.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
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.

Lista załączników:

Odczarowanie wielkoluda - gramatyka.pdf
Statek przed burzą - krzyżówka.pdf
Odczarowanie wielkoluda - krzyżówka.pdf
Hodowanie potwora - quiz.pdf
Odczarowanie wielkoluda - quiz.pdf
Statek przed burzą - quiz.pdf
Statek przed burzą - gramatyka.pdf
Hodowanie potwora - krzyżówka.pdf
Statek przed burzą - ortografia.pdf
Czar dla mamy - ortografia.pdf
Czar dla mamy - gramatyka.pdf
Hodowanie potwora - ortografia.pdf
Czar dla mamy - krzyżówka.pdf
Odczarowanie wielkoluda - ortografia.pdf
Czar dla mamy - quiz.pdf
Hodowanie potwora - gramatyka.pdf

Tytuł zadania: ODKRYWANIE ŚWIATA ZMYSŁAMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z różnymi zmysłami i odkrywają świat za ich pomocą.

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

Na podstawie wyniku działania matematycznego dzieci tworzą grupy, które mają okazję zapoznać się bliżej z poszczególnymi zmysłami (smaku, zapachu, dotyku, słuchu).

Cele:

- odkrywanie roli zmysłów w poznawaniu otaczającej rzeczywistości;
- rozwój umiejętności postrzegania świata różnymi zmysłami;
- rozwijanie wrażliwości poszczególnych zmysłów;
- ćwiczenie rozwiązywania zadań matematycznych;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupach zadaniowych.

Potrzebne materiały:

- karty pracy - zadania matematyczne dla poszczególnych grup (załącznik);
- N. tworzy 4 stanowiska w różnych miejscach sali. Stanowiska oznacza odpowiednimi kartkami (załącznik). Na stanowiskach kładzie przygotowane wcześniej pomoce i kartę zadań (załącznik).

Stanowisko 1:

- sól, miód, cytryna, jabłko i cebula - pokrojone na malutkie kawałki (do rozpoznawania smaku);
- małe łyżeczki do próbowania miodu i do soli (łyżeczek powinno być dwa razy więcej niż dzieci);
- przepaska na oczy/szalik/chustka.

Stanowisko 2:

- cytryna przekrojona, czosnek obrany, woda, ogórek zielony pokrojony i obrany (każdą z tych rzeczy dzieci będą wąchać, każda powinna być na osobnym talerzyku/miseczce);

Stanowisko 3:

- ołówek, gumka, linijka, moneta, paczka chusteczek higienicznych, pędzelek, klej, guzik, worek (dzieci będą rozpoznawać te przedmioty na podstawie dotyku);

Stanowisko 4 (przy N.):

- kartka papieru do rwania, klucze do potrząsania, dzwoneczek, nożyczki i kartka papieru, woda w szklance i łyżeczka.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom przebieg zajęć (5 min):

- rozwiązujemy działanie matematyczne, na podstawie wyników dobieramy się w grupy.
- każda grupa będzie w innej kolejności podchodzić do poszczególnych stanowisk i będzie przy

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

tych stanowiskach wykonywać polecone zadania, po skończeniu będzie przechodzić do kolejnego stanowiska.
- są 4 stanowiska: zmysł smaku, powonienia, dotyku, słuchu. Przy każdym stanowisku jest instrukcją, którą dzieci muszą przeczytać przed przystąpieniem do pracy.
-przy każdym stanowisku dzieci wybierają ochotnika, który jako pierwszy będzie próbował odgadnąć zagadkę. Np.: dzieci podchodzą do stanowiska "zmysł smaku" i tam zgłasza się ochotnik, który jako pierwszy ma zawiązywane oczy i jako pierwszy próbuje zgadnąć na podstawie smaku co dostał do jedzenia. Po nim próbują wszystkie pozostałe dzieci w grupie.
- przy kolejnym stanowisku następuje zmiana ochotnika.
- wszyscy będą przy wszystkich stanowiskach i wszystkiego będą próbować.
2. Każde dziecko losuje z worka jedną karteczkę z działaniem matematycznym. (7 min)
Zadaniem każdego dziecka jest rozwiązanie działania i zapisanie wyniku na karteczkach.
3. Dzieci dobierają się w 4 grupy. (3 min)
4. Dzieci grupami podchodzą do poszczególnych stanowisk. Przy poszczególnych stanowiskach mają za zadanie wykonać polecenie zawarte w instrukcji, czyli po kolei każdy członek grupy rozpoznaje za pomocą danego zmysłu co dostał do jedzenia, do wąchania, do dotykania.
W przypadku stanowiska "zmysł słuchu" obsługiwanego przez N. jednocześnie odgaduje cała grupa. (25 min)
5. Po zakończonej pracy w grupach dzieci rozmawiają o roli zmysłów, przypominają sobie wcześniej zdobyte wiadomości. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka
Przyroda

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda definiowania pojęć
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
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)
Int-Przy-III.11.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego ludzie kontrolują swój stan zdrowia
Int-Przy-III.11.3 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie są konsekwencje niekontrolowania swojego stanu zdrowia

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
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

Lista załączników:
Instrukcje i znaczniki stanowisk.pptx
Działania matematyczne.docx

Tytuł zadania: ŚWIATŁO SŁONECZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci oglądają krótki film, a następnie dyskutują na jego temat w grupach.

Cele:
- rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia;
- zdobycie wiedzy na temat wpływu światła na życie roślin.

Potrzebne materiały:
- projektor;
- komputer z dostępem do internetu.

Przebieg:
1. N. dzieli dzieci na grupy (4 - 5 osobowe). Informuje ich, że będą oglądać krótką animację zatytułowaną "światło" (The light). Ich zadaniem jest zastanowić się podczas oglądania nad znaczeniem światła dla życia roślin i zwierząt (5 minut);
2. N. pokazuje dzieciom krótki film za pośrednictwem projektora (http://vimeo.com/18418580). (10 minut);
3. Dzieci w grupach omawiają, jakie znaczenie ma światło dla życia roślin. N. może zadawać pomocnicze pytania (np. Co się stało, gdy latarnia spadła z słupa? Dlaczego śnieg stopniał? Jakie zmiany nastąpiły podczas zamieci śnieżnej?) (15 minut);
4. Dzieli dzielą się swoimi spostrzeżeniami na forum klasy. N. w miarę potrzeby uzupełnia lub poprawia przekazywane przez nich informacje (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

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

Plastyka
Przyroda

Metody:
Pokaz
Pogadanka

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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-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

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 18

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

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.:
- 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.);

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

- 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.

Zakresy przedmiotowe:

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

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)

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

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

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

27 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: KARTA SŁAWNEJ POSTACI

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:
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";
- 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

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

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, 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

Lista załączników:
karta postaci.pdf

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:

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

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 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;

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

- 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:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

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

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: POWIEDZ, CO SIĘ STAŁO I POLICZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą historie do obrazków, dopasowując je do działań matematycznych.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w drugiej dziesiątce;
- rozwijanie umiejętności tworzenia prostych historii na podstawie zobaczonych rysunków;

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

- rozwijanie umiejętności rozwiązywania matematycznych zadań tekstowych.

Potrzebne materiały:

- karty działań i karty rysunków (w zależności od wielkości klasy, liczba rysunków powinna przynajmniej nieznacznie przekraczać liczbę dzieci, analogicznie jeśli chodzi o działania).

Załączniki do zadania:

- Powiedz, co się stało i policz - karty na dodawanie w zakresie 20;
- Powiedz, co się stało i policz - karty na odejmowanie w zakresie 20;
- Powiedz, co się stało i policz - karty na dodawanie i odejmowanie w zakresie 20.

Przebieg:

1. N. rozmawia z dziećmi o tym, jakie elementy matematyki są dla nich najtrudniejsze. Zwykłe rozwiązywanie działań? A może zadania tekstowe? A może coś jeszcze? Następnie mówi dzieciom, że celem zadania będzie rozwinięcie ich umiejętności w zakresie zadań tekstowych. N. prosi dzieci, żeby zastanowiły się, czy już dobrze radzą sobie z zadaniami, czy jeszcze potrzebują trochę wprawy. N. dzieli dzieci na zespoły (6-osobowe), które składają się po połowie z osób dobrze sobie radzących i potrzebujących jeszcze wprawy. Dzieci będą mogły sobie pomagać przy tym zadaniu (7 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom zadanie: każde z nich losuje po jednej kartce z rysunkiem i jednej kartce z działaniem. Następnie dzieci siadając w kręgach zastanawiają się nad swoimi rysunkami i starają się wymyślić do nich proste historyjki, w których również pojawi się wylosowane działanie. N. może przedstawić dzieciom przykład (np. N. losuje rysunek smutnego chłopca i działanie "12 - 3 =": "Adam był smutny, ponieważ zepsuł swoje 3 ulubione zabawki. Wcześniej miał ich 12. Ile ma teraz?"). Dzieci opowiadają swoje historie innym osobom z grupy, a następnie wszyscy rozwiązują zaprezentowane zadanie (także dziecko, które wymyśliło historyjkę). Wspólnie sprawdzają, czy poprawnie rozwiązały zadanie. (5 minut na wyjaśnienie, 20 minut na pracę dzieci);
3. N. wraz z dziećmi siada w kręgu. Co było dla nich najtrudniejsze w zadaniu? Co łatwe? Czy jest jakaś historia, która dzieciom szczególnie się spodobała? Jak podobały im się ich własne historie? (10 minut)

Warianty:

- dzieci mogą w ramach utrudnienia zabawy losować więcej rysunków;
- dzieci mogą w ramach utrudnienia zabawy starać się pociągnąć dalej historię rozpoczętą przez poprzednią osobę - w ten sposób tworząc jedną, pewnie mało prawdopodobną, ale bardzo kreatywną, historię;

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

- w ramach omówienia, N. może zaproponować dzieciom wspólne dokończenie lub rozwinięcie jednej z historii wskazanych przez dzieci.

Potencjalne problemy:

- Historyjki dzieci nie muszą być skomplikowane ani prawdopodobne. Chodzi o wolność w myśleniu kreatywnym, niezależną od rzeczywistości. Warto jednak zwrócić dzieciom uwagę, żeby tworzyły historie zrozumiałe dla innych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W grupach
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.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.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie

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

porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
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.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące

Lista załączników:
karty na dodawanie i odejmowanie w zakresie 20.pdf
karty na dodawanie w zakresie 20.pdf
karty na odejmowanie w zakresie 20.pdf

Tytuł zadania: MUZYCZNE ĆWICZENIA RELAKSACYJNE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci leżą wygodnie na plecach, wsłuchują się w muzykę, kontrolują oddech. Tworzą wizualizacje do grającej muzyki.

Cele:
- ćwiczenie wyobraźni aktywowanej dźwiękiem muzyki;
- zrelaksowanie uczniów i uczennic;
- zwrócenie uwagi uczniów i uczennic na ich oddech;

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

- rozwijanie umiejętności wskazywania poszczególnych części ciała na sobie.

Potrzebne materiały:

- maty do ćwiczeń lub koce;
- sprzęt odtwarzający muzykę.

Załączniki do zadania:

- Kanon D-dur Pachelbela Pachelbel's_Canon.ogg.

Przebieg:

1. Dzieci kładą się na plecach z rękami wyciągniętymi wzdłuż ciała, wewnętrzną stronę dłoni mają odwróconą do góry. N. włącza muzykę o wolnym tempie (mogą to być dźwięki lasu, wody lub spokojny utwór klasyczny) (2 minuty);
2. N. prosi dzieci o zamknięcie oczu i wsłuchanie się w siebie. Mają zrelaksować całe ciało, najpierw napinając daną część ciała, a następnie ją rozluźniając. N. mówi do uczniów i uczennic spokojnym głosem. Relaks zaczynają od stóp, następnie łydki, uda, brzuch, ręce, szyja i głowa. N. wymienia po kolei wszystkie części ciała, pozostawiając dzieciom chwilę czasu na koncentrację nad nimi. Na koniec uczniowie i uczennice mają napiąć (np. robiąc dziwną minę) twarz, a następnie ją zrelaksować (5 minut);
3. Następnie dzieci pracują nad oddechem. N. zwraca im uwagę, aby prześledziły rytm swojego oddechu, a następnie zrobiły trzy głębokie wdechy i wydechy. Warto podpowiedzieć dzieciom, że mogą sobie wyobrażać, że wdychane powietrze ma wybrany zimny kolor: błękitny, seledynowy, a wypuszczane ciepły kolor: czerwony, pomarańczowy (5 minut);
4. W dalszej kolejności N. proponuje uczniom i uczennicom wycieczkę w świat wyobraźni. Dzieci leżąc, tworzą obrazy w swoich myślach zainspirowane muzyką (Uwaga! Ponieważ utwór muzyczny może być krótszy, proponujemy jego zapętlenie lub przygotowanie kilku utworów, które mogą po sobie nastąpić, są podobne w odbiorze). Kiedy muzyka dobiega końca, N. prosi dzieci, aby powoli się podniosły i usiadły w kółku (4 minuty);
5. N. zadaje uczniom i uczennicom pytania:
    - „Jak się czuliście w trakcie ćwiczeń?”,
    - „Czy ta muzyka was odprężyła, rozluźniła?”
    - "Jakie instrumenty słyszeliście w zaprezentowanym utworze muzycznym?" (7 minut);
6. N. mówi dzieciom, jak nazywał się utwór (lub utwory), którego słuchali i kim jest jego autor. Chętne dzieci mogą się podzielić swoimi wyobrażeniami na temat usłyszanej muzyki. Dzieci, które nie chcą, nie muszą tego robić (10 minut).

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

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:
Ćwiczenia relaksacyjne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
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-Przy-III.10.1 : dziecko zna najważniejsze części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Lista załączników:
Kanon D-dur Pachelbela Pachelbels Canon.ogg

28 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: ZRÓB KOLACJĘ - PRZYGOTOWANIE GRY PLANSZOWEJ

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:

03:00:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą samodzielnie grę planszową. Fabuła gry jest związana ze zrobieniem zakupów w sklepie za określoną kwotę, mają to być produkty na zdrową kolację i deser dla czterech osób.

Cele:

- rozwój współpracy w zespołach zadaniowych;
- wprowadzenie lub utrwalanie podziału produktów spożywczych na zdrowe i niezdrowe;
- wprowadzenie lub utrwalanie pojęć: kilogram, litr.
- wspólna zabawa;
- rozwój umiejętności współzawodnictwa;
- kształtowanie umiejętności tworzenia gier planszowych.

Potrzebne materiały:

- opcjonalnie: kolorowy papier lub/i naklejki przedstawiające warzywa/owoce lub/i gazetki reklamowe z supermarketu;
- nożyczki;
- klej;
- kredki, flamastry;
- duże kartony, z których powstaną plansze do gry;
- dla każdej grupy wydrukowana karta z opisem fabuły gry.

Przebieg:

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

1. N. zaprasza dzieci do stworzenia wspólnej gry planszowej. Tłumaczy dzieciom, że grę będą przygotowywać w zespołach. N. pokazuje dzieciom przykładową planszę (załączoną na wzór), przedstawia dzieciom fabułę gry oraz tłumaczy, jakie zadania będą miały zespoły. (20 min)
2. N. dzieli dzieci na zespoły kilkuosobowe. Każdy z zespołów ma stworzyć planszę do gry zgodnie z załączonymi zasadami. N. tłumaczy dzieciom, że każdy zespół przygotowuje grę dla innego zespołu (inny zespół będzie w nią grał). Zadaniem każdego zespołu jest stworzenie gry o jak najstaranniej wykonanej grafice. (120 min)
3. N. podchodzi do każdego zespołu i pomaga dzieciom w poszczególnych etapach przygotowania gry. W trakcie wykonywania zadania, N. może zaproponować dzieciom przerwy i energizery.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Matematyka
Przyroda
Przedsiębiorczość

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Na zakupy! (zakupy)

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
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

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

Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.11.2 : dziecko rozumie takie pojęcia jak: litr, pół litra, ćwierć litra

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Przed-I.1(od) : dziecko zna nominały pieniędzy
Int-Przed-I.3(od) : dziecko wie, że pieniądz służy do płacenia za usługi i towary
Int-Przed-I.7(od) : dziecko odkrywa własne talenty i zdolności
Int-Przed-I.8(od) : dziecko zna przybliżoną wartość produktów i usług, z których korzysta
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Zrób kolację do 35 zł.pdf
Zrób kolację do 20 zł.pdf

29 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: ZRÓB KOLACJĘ - ROZGRYWKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci grają w zrobioną przez siebie grę "Zrób kolację".

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

Cele:

- nauka liczenia przez zabawę;
- utrwalenie dodawania i odejmowania oraz posługiwania się nominałami pieniężnymi;
- rozwój umiejętności wspólnej zabawy i współzawodnictwa;
- kształtowanie umiejętności pilnowania i przestrzegania reguł gry opartej na fair-play;
- utrwalenie materiału w zakresie zdrowego odżywiania;
- nauka praktycznych umiejętności, związanych z sytuacjami społecznymi (przygotowanie zdrowej kolacji dla przyjaciół).

Potrzebne materiały:

- kostki do gry i pionki;
- przygotowane przez dzieci plansze;
- wydrukowana fabuła do gry - po 1 sztuce na każdą drużynę (trójkę dzieci);
- wydrukowane karty cen - po 1 sztuce na każdą drużynę.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do rozgrywki. N. odczytuje dzieciom fabułę, zasady gry, tłumaczy niejasne momenty.
N. tłumaczy dzieciom, że ważne jest przestrzeganie zasad fair-play, czyli uczciwej gry. Dzieci pilnują siebie nawzajem. (5 min)
2. Dzieci dobierają się w zespoły, w których będą rozgrywać partię gry. Mogą to być zespoły, w których dzieci tworzyły grę. Dzieci rozgrywają partię w zespołach, każde dziecko gra indywidualnie.
3. Dzieci zaczynają od rozdania sobie po 35 zł. Następnie rzucają kostką w celu ustalenia kolejności ruchów. Następnie poruszają się po planszy (w przód i w tył) zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych na kostce.
Dziecko, które stanie na danym polu może kupić produkt, który jest na nim narysowany. Nie musi jednak tego robić, jeśli nie ma ochoty na ten produkt.
Jeśli zdecyduje się go kupić, zapisuje ten produkt na liście - w swoim koszyku. Zapisuje również jego cenę z boku.
Dziecko podąża w stronę mety (kasy). Musi w koszyku mieć produkty, które pozwolą mu wymyślić dla 4 osób zdrową kolację oraz deser po kolacji, zgodnie z zasadą: każdy z Waszych przyjaciół lubi coś innego zjeść na kolację, ale wszyscy lubią zjeść coś słodkiego po kolacji.

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

Po dojściu do mety dziecko płaci pieniędzmi, tak jak w prawdziwej kasie i zapisuje, ile pieniędzy mu zostało (zapisuje działanie matematyczne, np. 35 - 20 = 15 zł).
Następuje sprawdzenie przez inne dzieci, czy dziecko nie przekroczyło budżetu.
Wygrywa dziecko, które nie tylko pierwsze dojdzie do mety, ale również jako pierwsze wymyśli, jakie dania przygotuje z zakupionych składników. (40 min)

Warianty:

- do gry można wykorzystać prawdziwe pieniądze, by dzieciom utrwalały się nominały i by zwiększyć realność i atrakcyjność gry.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Matematyka
Przyroda
Przedsiębiorczość
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Na zakupy! (zakupy)

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.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram

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

Int-Mat-III.11.2 : dziecko rozumie takie pojęcia jak: litr, pół litra, ćwierć litra
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-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

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.6(od) : dziecko wie, jak zrobić zakupy (np. sklep, budka z lodami, jarmark)
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Lista załączników:
Zrób kolację.pdf

Tytuł zadania: LICZBY W RZĘDZIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:20:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie w danym zakresie.

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

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dodawania z przekraczania progu dziesiętnego;
- ćwiczenia umiejętności koncentracji;
- rozwijanie spostrzegawczości;
- rozwijanie umiejętności korzystania z różnych strategii matematycznych w przypadku przekraczania progu dziesiętnego.

Potrzebne materiały:

- karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka, w zakresie do 20/ do 30/ do 50/ do 100;

Przebieg:

1. Dzieci dostają wydrukowane przez N. karty pracy. Ich zadaniem jest odnalezienie rzędów i kolumn, w których suma wynosi odpowiednio 20, 30, 50, 100. (15 min)
2. Po skończonej pracy dzieci w parach wymieniają się kartami i sprawdzają sobie nawzajem pracę. (5 min)

Warianty:

- zamiast mówienia o rzędach i kolumnach, na początku dla ułatwienia można nawiązać do znanych dzieciom pojęć: poziomo i pionowo.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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)

Lista załączników:
Kwadratowe liczby do 30.jpg
Kwadratowe liczby do 20.jpg
Kwadratowe liczby do 100.jpg
Kwadratowe liczby do 50.jpg

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.

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

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;
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.

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

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)

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

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

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

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 33

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:

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

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

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 mieści 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 mieści 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 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

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

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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka", a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków" Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów", „Pulpet i Prudencja" oraz „Pompon na wakacjach" Joanny Olech; „Królewna" – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;
- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki" R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara";
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

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
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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

30 - Koniec narracji "Było sobie życie" - 30 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

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

Tytuł zadania: ZRÓB KOLACJĘ - ROZGRYWKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci grają w zrobioną przez siebie grę "Zrób kolację".

Cele:

- nauka liczenia przez zabawę;
- utrwalenie dodawania i odejmowania oraz posługiwania się nominałami pieniężnymi;
- rozwój umiejętności wspólnej zabawy i współzawodnictwa;
- kształtowanie umiejętności pilnowania i przestrzegania reguł gry opartej na fair-play;
- utrwalenie materiału w zakresie zdrowego odżywiania;
- nauka praktycznych umiejętności, związanych z sytuacjami społecznymi (przygotowanie zdrowej kolacji dla przyjaciół).

Potrzebne materiały:

- kostki do gry i pionki;
- przygotowane przez dzieci plansze;
- wydrukowana fabuła do gry - po 1 sztuce na każdą drużynę (trójkę dzieci);
- wydrukowane karty cen - po 1 sztuce na każdą drużynę.

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

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do rozgrywki. N. odczytuje dzieciom fabułę, zasady gry, tłumaczy niejasne momenty.
N. tłumaczy dzieciom, że ważne jest przestrzeganie zasad fair-play, czyli uczciwej gry. Dzieci pilnują siebie nawzajem. (5 min)
2. Dzieci dobierają się w zespoły, w których będą rozgrywać partię gry. Mogą to być zespoły, w których dzieci tworzyły grę. Dzieci rozgrywają partię w zespołach, każde dziecko gra indywidualnie.
3. Dzieci zaczynają od rozdania sobie po 35 zł. Następnie rzucają kostką w celu ustalenia kolejności ruchów. Następnie poruszają się po planszy (w przód i w tył) zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych na kostce.
Dziecko, które stanie na danym polu może kupić produkt, który jest na nim narysowany. Nie musi jednak tego robić, jeśli nie ma ochoty na ten produkt.
Jeśli zdecyduje się go kupić, zapisuje ten produkt na liście - w swoim koszyku. Zapisuje również jego cenę z boku.
Dziecko podąża w stronę mety (kasy). Musi w koszyku mieć produkty, które pozwolą mu wymyślić dla 4 osób zdrową kolację oraz deser po kolacji, zgodnie z zasadą: każdy z Waszych przyjaciół lubi coś innego zjeść na kolację, ale wszyscy lubią zjeść coś słodkiego po kolacji.
Po dojściu do mety dziecko płaci pieniędzmi, tak jak w prawdziwej kasie i zapisuje, ile pieniędzy mu zostało (zapisuje działanie matematyczne, np. 35 - 20 = 15 zł).
Następuje sprawdzenie przez inne dzieci, czy dziecko nie przekroczyło budżetu.
Wygrywa dziecko, które nie tylko pierwsze dojdzie do mety, ale również jako pierwsze wymyśli, jakie dania przygotuje z zakupionych składników. (40 min)

Warianty:

- do gry można wykorzystać prawdziwe pieniądze, by dzieciom utrwalały się nominały i by zwiększyć realność i atrakcyjność gry.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Matematyka
Przyroda
Przedsiębiorczość

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

Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Na zakupy! (zakupy)

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.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.11.2 : dziecko rozumie takie pojęcia jak: litr, pół litra, ćwierć litra
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-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

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.6(od) : dziecko wie, jak zrobić zakupy (np. sklep, budka z lodami, jarmark)
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Lista załączników:
Zrób kolację.pdf

Tytuł zadania: EKOLOGICZNIE W KUCHNI

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieciom zostaje przybliżony problem marnowania jedzenia. Dowiadują się, jak przechowywać żywność, żeby jak najdłużej była dobra.

Cele:
- uświadomienie uczniom i uczennicom ważnego problemu;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach postawy proekologicznej i prospołecznej;
- rozwijanie wiedzy na temat przechowywania żywności.

Potrzebne materiały:
- co najmniej jeden komputer z dostępem do internetu;
- rzutnik;
- dostęp do strony: http://www.niemarnuje.pl/nie-marnuj-jedzenia-edukacja.html;
- pusta puszka konserwowa (np. po ananasach czy brzoskwiniach), na której widnieje napis "Najlepiej spożyć przed";
- puste opakowanie po nabiale (np. serku homogenizowanym), na którym widnieje napis "Należy spożyć do"

Przebieg:
1. N. przypomina dzieciom, o czym ostatnio dużo mówiły: zdrowie, zdrowe odżywianie. Następnie zwraca uwagę, że przyrządzanie posiłków ma ważny aspekt ekologiczny:

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

tworzenie odpadów. Pyta dzieci, czy u nich w domu często wyrzuca się jedzenie, co o tym mówią rodzice (7 minut);

2. N. wyjaśnia dzieciom, że: "Żywność, która nie została wykorzystana - została zmarnowana i wywiera wielowymiarowe, negatywne skutki społeczne, ekonomiczne i ekologiczne. Produkt spożywczy, to nie tylko, to co jem, ale także produkcja, opakowanie, transport, energia. Wyrzucone jedzenie to także marnotrawstwo energii oraz wody potrzebnej do wytworzenia i transportu żywności. Jednocześnie marnujemy pieniądze, które wydaliśmy na ich zakup i przygotowanie posiłków oraz produkujemy więcej odpadów". N. może też dzieciom wspomnieć o skutkach wyrzucania jedzenia. To m.in. marnowanie wody, która została użyta do jego wytworzenia. (7 minut);
3. Następnie proponuje dzieciom odpowiedzenie na pytania (lub jedno pytanie w zależności od czasu poświęcanego na zadanie) ze strony http://www.niemarnuje.pl/nie-marnuj-jedzenia-edukacja.html. Dzieci zgadują, jaka może być poprawna odpowiedź, np. przez głosowanie. Następnie N. ujawnia poprawną odpowiedź i wszyscy oglądają przygotowany w tym celu film. N. pokazuje też dzieciom przykłady opakowań żywności opatrzone napisami "Najlepiej spożyć przed", "Należy spożyć do" (15 minut);
4. Na zakończenie N. wraz z dziećmi podsumowują, czego się dowiedzieli. Każde dziecko zapisuje wielkimi literami na oddzielnej kartce jedną myśl, którą chce zachować z lekcji. Następnie wkleja kartkę do zeszytu (10 minut).

Warianty:

- na zakończenie N. może dzieciom odtworzyć spot reklamowy dla kampanii edukacyjnej "Nie marnuj - myśl ekologicznie": http://www.youtube.com/watch?v=kLrNfrOQduY

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Przyroda
Etyka

Metody:

Pokaz

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Przyrodnicza
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Ety-III.2.7 : dziecko zna konsekwencje nieudzielenia komuś pomocy, w sytuacji, kiedy ktoś o nią prosi lub w sposób widoczny jej potrzebuje
Int-Ety-III.6.2 : dziecko wie, do czego może prowadzić brak dbania o przyrodę
Int-Ety-III.6.4 : dziecko zna konsekwencje niszczenia swojego otoczenia
Int-Przy-III.11.1 : dziecko zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się
Int-Przy-III.6.1 : dziecko zna dostępne dla siebie sposoby ochrony przyrody w swoim środowisku
Int-Przy-III.6.2 : dziecko wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu

Tytuł zadania: CHODZENIE PO LINIE DO SKLEPU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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

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

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 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

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

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

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

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

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

31 - Początek narracji "W krainie smoków" - 31 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: BURZA PYTAŃ - CO TO SĄ GÓRY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

Burza pytań polega na organizowaniu krótkich sesji poświęconych nieskrępowanemu zadawaniu pytań przez dzieci na określony temat w celu wzbudzenia ciekawości nowym tematem. Tematem burzy pytań są góry. N. zachęca dzieci, żeby zastanowiły się, czego chciałyby się dowiedzieć o górach.

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

Cele:

- wzbudzenie zainteresowania i ciekawości tematyką górską;
- wzbudzenie motywacji do nauki o górach;
- przełamywanie sztywnych nastawień wobec tematu;
- rozwijanie umiejętności zadawania pytań.

Potrzebne materiały:

- duży karton do zapisywania pytań dzieci;
- taśma klejąca do przyklejenia kartonu w sali na cały czas trwania tematu o krajobrazach górskich.

Przebieg:

Podstawowe zasady burzy pytań:

- 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 podchwytywać, inspirować się pytaniami zgłoszonymi przez uczestników;
- im bardziej niezwykłe i nieoczekiwane pytanie, tym lepiej;
- wszystkie pytania związane z tematem zapisujemy i w ciągu następnych dni N. pomaga dzieciom znaleźć odpowiedzi na te pytania.

1. N. mówi dzieciom, że teraz przez kilka dni będą się zajmować tematyką związaną z górami. N. zaprasza dzieci, żeby zastanowiły się nad tym, czego chciałyby się dowiedzieć o górach.

Pomocne pytania do dzieci:

- Czego chciałybyście się dowiedzieć o górach?
- Co Was ciekawi w górach?
- Jakie pytania macie, jak słyszycie słowo góry?

Chodzi o to, żeby pytań N. do klasy nie było zbyt dużo i żeby pytania nie były ukierunkowujące na jakiś konkretny aspekt wiedzy (przykład takich pytań: może ciekawią Was dlaczego góry są wysokie, albo z czego zbudowane są góry). Do takich pytań powinny dojść dzieci samodzielnie. Jeśli nie pojawią się pytania kluczowe dla omawianego tematu, na koniec burzy pytań N. podpowiada je dzieciom.

W trakcie gdy dzieci wymyślają pytania N. spisuje je na kartonie, a następnie wiesza w klasie. Wszystkie pytania, które dzieci wymyśliły (nawet te głupie, ale związane z tematem) powinny znaleźć się na kartonie, można je zapisywać w jakieś graficznej formie.

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

Uwaga! N. w trakcie trwania narracji lub danego tematu powinien/powinna odpowiedzieć na wszystkie przedstawione przez dzieci pytania lub wspólnie z dziećmi poszukać odpowiedzi na nie (w przeciwnym wypadku ćwiczenie to stanie się demotywatorem dla dzieci). (25 min)

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Przyroda

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda definiowania pojęć

Techniki:
Burza pytań

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
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.3.3 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu górskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski

Tytuł zadania: JESTEM JAK...

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:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci wypisują, do czego są podobne, a następnie szukają osób, które wpisały tak jak one.

Cele:
- integracja dzieci w klasie;
- rozwijanie zasobu słownictwa uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności tworzenia porównań;
- rozwijanie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "Jestem jak.pdf" (jedna na każde dziecko).

Przebieg:
1. N. rozdaje każdemu dziecku kartę z pliku "Jestem jak.pdf". Następnie dzieci mają za zadanie uzupełnienie jej według własnego pomysłu. N. może podać na wstępie parę przykładów tak, aby dzieci zrozumiały generalną koncepcję (np. jestem szybki jak zając). (10 minut);
2. Po uzupełnieniu kart dzieci mają za zadanie spróbować znaleźć w klasie osoby, które dokładnie tak samo uzupełniły jakieś konkretne zdanie. Wpisują obok niego imię tej osoby. (5 minut);
3. N. na forum klasy pyta dzieci, w czym były najbardziej jednomyślne (może zapytać, gdzie pojawiły się 4 lub 5 takich samych odpowiedzi itp.). (10 minut)

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

Uwaga! Dzieci nie muszą opierać się na istniejących związkach frazeologicznych. Mogą wymyślać porównania odpowiadające ich nastrojowi i wyobraźni.

Warianty:

- przy powtórzeniu zadania warto zaproponowaną listę określeń zmodyfikować lub zaproponować całkowicie nową.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Lista załączników:

jestem jak.pdf

Tytuł zadania: KOZŁUJĄCY ZBIERACZE

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: 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

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

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

Tytuł zadania: ZADANIA NA ŻYWO

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: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia matematyczne bazujące na sytuacjach praktycznych z dodawania i odejmowania w drugiej dziesiątce oraz porównywania różnicowego.

Cele:
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania zadań w drugiej dziesiątce;
- ćwiczenie rozwiązywania zadań na dodawanie i odejmowanie;
- zapoznanie z wykorzystaniem operacji matematycznych w praktyce;
- utrwalanie umiejętności porównywania różnicowego (o tyle mniej, o tyle więcej).

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (organizujemy przyjęcie (1), matematyczna książka kucharska (2), Moje ulubione (3), Moje ulubione (4).

Przebieg:
1. N. przedstawia dzieciom temat lekcji, bazując na wybranym materiale do pracy. Rozdaje dzieciom karty pracy oraz tłumaczy sposób wykonania ćwiczeń, w razie potrzeby podając przykłady (5 minut);
2. Dzieci wykonują ćwiczenia (25 minut);
3. Dzieci wymieniają się kartami pracy i sprawdzają poprawność wykonania ćwiczeń. N. nadzoruje ich pracę. Następuje podsumowanie zadania na forum całej klasy. Dzieci mogą podzielić się swoimi spostrzeżeniami (15 minut).

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

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
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.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-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Lista załączników:
matematyczna książka kucharska 2.docx
organizujemy przyjęcie 1.docx
moje ulubione 3.docx
moje ulubione 4.docx

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

32 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: NASZ HYMN

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadanie polega na przygotowaniu piosenki związanej z daną ścieżką lub narracją.

Cele:
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- ćwiczenie umiejętności śpiewania.

Przebieg:
1. Dzieci wraz z N. tworzą listę słów, które są związane z daną narracją lub ścieżką, w ramach której stworzony zostanie hymn (5 minut);

2. N. dzieli klasę na grupy po 3 – 4 osoby. Zadaniem każdej z grup będzie przygotowanie jednej zwrotki hymnu. Jedna z grup będzie miała za zadanie przygotować refren. (20 minut);

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

3. N. może przydzielić każdej grupie motyw przewodni zwrotki lub zestaw słów zapisanych na tablicy, zmniejszając możliwość pojawienia się bardzo podobnych zwrotów. (5 minut);

4. N. losuje kolejność zwrotek. Następnie cała klasa uczy się przygotowanej piosenki oraz śpiewa ją. (15 minut);

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Język polski

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

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.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA 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: 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);
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);

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

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
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.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: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

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

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz grają w gry przygotowujące do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (mini piłka siatkowa, unihokej, piłka nożna).

Cele:

- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- 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, 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 (mini piłka siatkowa, piłka nożna, unihokej) (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.

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 drużynowe.docx

33 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: CZYM SĄ BLOGI

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:

01:10:00

Streszczenie:

Dzieci dowiadują się, czym jest blog oraz poznają zasady bezpieczeństwa w internecie.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem bloga;
- zachęcenie uczniów i uczennic do rozwijania umiejętności pisania i czytania za pośrednictwem nowoczesnych technologii;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami bezpieczeństwa w internecie.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- rzutnik/projektor;
- przykłady stron:
  - http://zelkozercy.blogspot.com/;
  - http://malaczcionka.blogspot.com/;
  - http://zakladka-do-ksiazki.blogspot.com/;
  - http://designdladzieci.blogspot.com/
  - http://mamaczyta.pl/
  - http://dziecijedza.blox.pl/html
  - http://szedlczarodziej.blox.pl/html
  - http://erykoszela.blox.pl/html
- animacja dotycząca bezpieczeństwa w sieci: http://www.youtube.com/watch?v=HGPB8LROOO0/watch?v=HGPB8LROOO0

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

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy na co dzień korzystają z internetu. Czy są strony, z których rodzice pozwalają im korzystać? Po krótkiej dyskusji N. zapisuje na tablicy słowo "Blog". Następnie prosi dzieci, aby przedstawiły swoje skojarzenia związane z tym pojęciem. Równocześnie tworzy na podstawie wypowiedzi dzieci mapę myśli na tablicy. N. wyjaśnia, że wszystkie domysły dzieci i skojarzenia sprawdzą w czasie tej lekcji. Dowiedzą się, czym dokładnie jest blog i jakie są jego zastosowania. (10 minut);
2. N. przedstawia dzieciom przykłady różnych blogów (3-4). Pytania i problemy do omówienia przy każdym blogu:
    - Przed wczytaniem się w treść: Jaki jest temat tego bloga? Na jakiej podstawie to oceniają?
    - Pojęcia: Czym jest post? Kiedy dany post został opublikowany? (jak to sprawdzić? Co oznacza: "chmurka"? (komentarze) Do czego służą komentarze?;
    - Które z treści na blogu to to, co napisał autor/autorka, a które to reklamy? (Czy dzieci potrafią odróżnić reklamę od rzeczywistej treści?;
    - Czy ten blog wydaje im się estetyczny? Czy dzieci potrafiłyby z niego korzystać? Dlaczego tak? Dlaczego nie? (30 minut);
3. N. dyskutuje z dziećmi o tym, o czym można pisać na blogu (może to być pamiętnik, miejsce do pokazywania swoich prac, "gazeta" czy "książka", poradnik). Następnie porównuje (5 minut);
4. Na koniec dzieci oglądają film/animację dotyczącą bezpieczeństwa w sieci i wraz z N. dyskutują poszczególne jego części oraz na podsumowanie robią do tego rysunek z podpisem zasady bezpieczeństwa, którą trzeba zachować w internecie:
    - dlaczego nie należy podawać informacji o sobie w internecie (imię, nazwisko, adres);
    - czym jest nick? (pseudonim, którym należy posługiwać się w internecie zamiast swojego prawdziwego imienia i nazwiska);
    - dlaczego trzeba zabezpieczać swój komputer? (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

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

Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa
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.10.1 : dziecko ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
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.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-Społ-III.9.3 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia
Int-Tech-III.2.3 : dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.2.5 : dziecko zna rodzaje urządzeń elektrycznych codziennego użytku

Tytuł zadania: WIELE W JEDNYM

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: 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 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).

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

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

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

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

Tytuł zadania: MAGICZNE KWADRATY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci mają za zadanie wypełnić magiczny kwadrat (kwadrat podzielony na 9 pól) liczbami. Należy tak rozmieścić liczby w komórkach, aby w każdym rzędzie i w każdej kolumnie były takie same sumy.
Pomysł na zadanie pochodzi z książki E. Gruszczyk-Kolczyńskiej "O dzieciach uzdolnionych matematycznie".

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dodawania z przekroczeniem progu dziesiętnego;
- ćwiczenie umiejętności koncentracji;
- kształtowanie rozumowania kombinatorycznego;
- rozwijanie umiejętności korzystania z różnych strategii matematycznych w przypadku przekraczania progu dziesiętnego.

Potrzebne materiały:
- karty pracy wydrukowane - jedna karta na parę dzieci (załącznik);
- nożyczki dla każdego dziecka.

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

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom zadanie. Rysuje na tablicy przykładowy kwadrat podzielony na 9 pól i tłumaczy na przykładzie, jak wypełnić kwadrat w taki sposób, żeby w rzędach i kolumnach były takie same sumy. (5 min)
2. N. proponuje dzieciom jakąś aktywną formę podziału na pary. (5 min)
3. N. rozdaje karty pracy i prosi, żeby dzieci w parach wycięły sobie małe karteczki z cyframi. Praca z małymi karteczkami umożliwia dzieciom łatwiejsze kombinowanie, bez strachu przed popełnieniem błędu i koniecznością ścierania, poprawiania. N. może zdecydować czy dzieci są gotowe do rozwiązywania kwadratów dużych czy małych (czteropolówka). (15 min)
4. Dzieci w parach kombinują jak ułożyć cyfry w kwadracie. (10 min)
Dzieci przerysowują kwadrat na inną kartkę i uzupełniają go cyframi.
Dzieci wymieniają się kwadratami między parami i sprawdzają poprawność wykonania zadania. (5 min)
5. Dzieci próbują wykombinować inne położenie cyfr w kwadracie. Zadanie i sprawdzanie można wykonać kilka razy. (10 min)

Możliwe kontynuacje:

- Dzieci mogą kontynuować zadanie z coraz większymi cyframi.
- Zadanie można kontynuować podczas pracy zindywidualizowanej.
- Zadanie można utrudnić dając dzieciom kwadraty częściowo wypełnione cyframi lub/i z podaniem sumy.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi 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.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
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.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy

Lista załączników:
Magiczny kwadrat.pdf

34 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: POWITANIE DLA KAŻDEGO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:10:00

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

Streszczenie:

Dzieci stojąc w kole wykonują gest, który następnie jest powtarzany przez wszystkich.

Cele:

- rozpoczęcie nowego dnia w klasie od powitania;
- integracja grupy.

Potrzebne materiały:

- miejsce, w którym można stanąć swobodnie w kole.

Przebieg:

1. Dzieci ustawiają się w kole tak, aby każdy miał dostateczną ilość miejsca obok siebie na manewrowanie ciałem. Następnie N. prosi, aby każdy po kolei przywitał resztę przy użyciu jakiegoś wymyślonego przez siebie gestu lub ruchu. Gdy pierwsza osoba przywita grupę, reszta dzieci powtarza jej ruch. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- można proponować dzieciom, aby wczuwały się w tematykę narracji i tworzyły ruchy, które się im z nią kojarzą.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
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

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.

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

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

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
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.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
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

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

Bajka o żabach dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz grają w gry przygotowujące do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (mini piłka siatkowa, unihokej, piłka nożna).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- 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.);

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

- paliki;
- piłki, 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 (mini piłka siatkowa, piłka nożna, unihokej) (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.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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

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 drużynowe.docx

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 33

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.

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

Potrzebne materiały:

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

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 mieści 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 mieści 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 dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się

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

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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka", a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków" Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów", „Pulpet i Prudencja" oraz „Pompon na wakacjach" Joanny Olech; „Królewna" – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;
- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki" R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara";
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

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
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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

35 dzień roboczy

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

Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: POWITANIE DLA KAŻDEGO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
Dzieci stojąc w kole wykonują gest, który następnie jest powtarzany przez wszystkich.

Cele:
- rozpoczęcie nowego dnia w klasie od powitania;
- integracja grupy.

Potrzebne materiały:
- miejsce, w którym można stanąć swobodnie w kole.

Przebieg:
1. Dzieci ustawiają się w kole tak, aby każdy miał dostateczną ilość miejsca obok siebie na manewrowanie ciałem. Następnie N. prosi, aby każdy po kolei przywitał resztę przy użyciu jakiegoś wymyślonego przez siebie gestu lub ruchu. Gdy pierwsza osoba przywita grupę, reszta dzieci powtarza jej ruch. (10 minut).

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

Możliwe kontynuacje:

- można proponować dzieciom, aby wczuwały się w tematykę narracji i tworzyły ruchy, które się im z nią kojarzą.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia

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

Tytuł zadania: MUZYKA NA DWORZE KRÓLA KRAKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 słuchają różnych utworów muzycznych oraz tworzą do nich improwizacje ruchowe lub plastyczne.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności reagowania na zmianę tempa muzyki;
- rozwijanie umiejętności improwizowania do muzyki;
- rozwijanie umiejętności charakteryzowania muzyki za pomocą ruchu i gestu.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz muzyki;
- wybrane utwory muzyczne "caravan palace", "hooked on classics", "clannad";
- wydrukowane karty z pliku "muzyka na dworze króla Kraka - pomoce";
- kartki a4, przybory do malowania.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą słuchać różnego typu utworów oraz tworzyć do nich improwizacje ruchowe i plastyczne (tworzenie rysunków) (5 minut);
2. N. lub dzieci wycinają kartki z ruchami tanecznymi, następnie każde z nich losuje jedną karteczkę. (5 minut);
3. N. odtwarza pierwszy utwór muzyczny. Dzieci mają za zadanie poruszać się zgodnie ze wskazaniem na karcie (np. latać jak motylek). Na znak dany przez N. dzieci wymieniają się kartami z losową osobą (np. stojącą najbliżej) oraz kontynuują taniec. (15 minut);
4. Następnie N. dzieli dzieci na grupy kilkuosobowe (3 - 5 osób). Słuchają kolejnych utworów. Ich zadaniem jest stworzenie krótkiej scenki, charakteryzującej daną piosenkę. Dzieci w grupach tworzą swoje aranżacje, a następnie prezentują je na forum klasy (20 minut).

Warianty:
- Dzieci mogą również tworzyć prace plastyczne, związane z danymi utworami.

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

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Muzyka

Metody:
Pokaz
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
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

Lista załączników:
muzyka na dworze króla Kraka - pomoce.pdf

Tytuł zadania: ZADANIA NA ŻYWO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

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 wykonują ćwiczenia matematyczne bazujące na sytuacjach praktycznych z dodawania i odejmowania w drugiej dziesiątce oraz porównywania różnicowego.

Cele:
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania zadań w drugiej dziesiątce;
- ćwiczenie rozwiązywania zadań na dodawanie i odejmowanie;
- zapoznanie z wykorzystaniem operacji matematycznych w praktyce;
- utrwalanie umiejętności porównywania różnicowego (o tyle mniej, o tyle więcej).

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (organizujemy przyjęcie (1), matematyczna książka kucharska (2), Moje ulubione (3), Moje ulubione (4).

Przebieg:
1. N. przedstawia dzieciom temat lekcji, bazując na wybranym materiale do pracy. Rozdaje dzieciom karty pracy oraz tłumaczy sposób wykonania ćwiczeń, w razie potrzeby podając przykłady (5 minut);
2. Dzieci wykonują ćwiczenia (25 minut);
3. Dzieci wymieniają się kartami pracy i sprawdzają poprawność wykonania ćwiczeń. N. nadzoruje ich pracę. Następuje podsumowanie zadania na forum całej klasy. Dzieci mogą podzielić się swoimi spostrzeżeniami (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
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.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-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Lista załączników:
matematyczna książka kucharska 2.docx
organizujemy przyjęcie 1.docx
moje ulubione 3.docx
moje ulubione 4.docx

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE II

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: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz grają w gry przygotowujące do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (mini piłka siatkowa, unihokej, piłka nożna).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- 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, 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 (mini piłka siatkowa, piłka nożna, unihokej) (15 minut);
3. Dzieci wykonują wybraną przez N. lub przez siebie grę drużynową, związaną z ćwiczoną

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

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.

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 drużynowe.docx

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

36 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 210 min

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETĘ O GÓRACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
03:30:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą gazetkę związaną z tematyką gór. Każda grupa zajmuje się innym tematem (zwierzęta górskie, rośliny górskie, góry w Polsce, najważniejsze szczyty i doliny, zwyczaje związane z kulturą góralską).
Każda z grup ma za zadanie znaleźć w książkach (materiałach dostarczonych przez N.) informacje na zadany temat i wyselekcjonować te, które będą umieszczone w gazetce.
Po recenzji materiału na forum klasy, teksty przepisywane są na komputerze.

Cele:
- zapoznanie dzieci z tematyką gór, krajobrazem górskim;
- zapoznanie dzieci z roślinnością i zwierzętami gór;
- zapoznanie dzieci z górami Polski;
- zapoznanie dzieci z malarstwem związanym z tematyką gór;
- ćwiczenie umiejętności pracy w zespole;
- ćwiczenie umiejętności wyszukiwania informacji w książkach.

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

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.

Przebieg:

1. N. przygotowuje materiały odpowiednie dla każdego tematu, mogą to być encyklopedie, podręczniki, atlasy, albumy.

2. N. tłumaczy dzieciom na czym będzie polegało ich zadanie (10 min):
- Dzieci mają wspólnie jako klasa przygotować gazetkę o tematyce górskiej.
- Gazetka ma być dla rodziców, dziadków oraz dalszych rodzin.
- W gazetce będzie kilka działów tematycznych (zwierzęta górskie, rośliny górskie, góry w Polsce, najważniejsze szczyty i doliny, zwyczaje związane z kulturą góralską).
- Każde dziecko wybiera interesujący je temat i siada przy 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, a następnie nawzajem sobie na głos je przeczytać.
- W grupach dzieci muszą umówić się, jak dzielą się pracą. Muszą się podzielić pracą w taki sposób, żeby każdy miał jakieś zadanie.
Jeśli np. dzieci zajmują się zwierzętami górskimi, muszą podzielić się w taki sposób, żeby każde dziecko napisało/przepisało jedno-dwa zdania o jednym zwierzęciu.

3. N. wspólnie z dziećmi przygotowuje odpowiednio salę (układ ławek jak w metodzie stacji). Na każdej grupie ławek N. układa odpowiednie książki. (5 min)

4. Dzieci przystępują do pracy. Pierwszym zadaniem dzieci jest wybór tematu, który je interesuje i zajęcie miejsca przy danej "stacji". Pierwszym zadaniem jest wyszukanie w książkach odpowiednich tekstów na zadany temat oraz głośne w grupach ich odczytanie. (25 min)

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

5. Przerwa (opcjonalnie).

6. Drugim zadaniem jest podział kto się czym zajmuje i przepisanie z książek odpowiednich tekstów na dany temat. (20 min).

7. Po zakończeniu przepisywania następuje prezentacja na forum klasy i weryfikacja tekstów przez pozostałe grupy. (30 min)
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 lub czego zabrakło (jakie mają życzenie).
W grupie prezentującej tekst jedna osoba zapisuje wszystkie "gwiazdki i życzenia" od pozostałych grup.

8. Po prezentacji wszystkich grup/tematów, dzieci siadają w swoich grupach i próbują uzupełnić/poprawić tekst zgodnie z otrzymanymi wskazówkami (życzeniami). (20 min)

9. Dzieci przepisują na komputerze powstałe teksty i szukają w internecie zdjęć ilustrujących dany temat (30 min). Dzieci dzielą się przepisywaniem, każde dziecko ma przepisać min. 1 zdanie. W grupach szukają ilustracji do tekstu.
Wspólnie z N. dzieci próbują złożyć przepisane teksty w jedną całość i stworzyć z tego gazetkę.
W trakcie gdy N. wykonuje ostatnie poprawki (edytuje układ gazetki), dzieci malują ilustrację do swoich gazetek.
10. Energizer - np. zabawa "Krąg". (15 min)
11. N. włącza dzieciom prezentację "Malarstwo górskie". (10 min)
12. N. prosi, żeby dzieci namalowały własny obraz gór i dołączyły go do gazetki. (35 min)
W czasie kiedy dzieci malują, N. składa poszczególne części gazetki w jedną całość.
N. drukuje gazetki, każde dziecko dostaje jedną gazetkę do domu do pokazania rodzicom.

Warianty:

- przed przystąpieniem do tego zadania można pokazać dzieciom film o górach, np: BBC z serii jak powstała Ziemia (góry).

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

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
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda stacji
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
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-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.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
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.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
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.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.5.2 : 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-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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie jakie są zwyczaje związane z kulturą podhalańską, regionalną;
- dziecko umie stworzyć gazetkę.

Lista załączników:

Malarstwo górskie.ppt

37 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: TWORZENIE ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

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: 5

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

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

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 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

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

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
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: ĆWICZENIA ODDECHOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
N. uczy dzieci jak prawidłowo wykonywać ćwiczenia oddechowe.

Cele:

- wyrobienie oddechu przeponowego;
- poszerzenie pojemności płuc;
- rozróżnianie fazy wdechu i wydechu;
- wyrobienie umiejętności pełnego i szybkiego wdechu i wydłużenia fazy wydechowej;

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

- dotlenianie organizmu;
- usprawnianie szczęki dolnej.

Potrzebne materiały:

- załącznik "ćwiczenia oddechowe".

Przebieg:

1. N. pilnuje prawidłowej postawy ciała.
2. N. przypomina, jak ważne jest prawidłowe oddychanie, jak wpływa ono na nasze zdrowie.
3. Dzieci wykonują ćwiczenia zgodnie z instrukcją daną przez N., N. podchodzi do różnych dzieci i sprawdza, czy oddychają przeponą, podpowiada co zrobić, jak pogłębić wdech.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem

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

Lista załączników:
Cwiczenia oddechowe.docx

Tytuł zadania: TWORZYMY MATEMATYCZNE BAJKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą zadania tekstowe do konkretnych działań matematycznych. Następnie wymieniają się nimi oraz rozwiązują je.

Cele:
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki;
- rozwijanie umiejętności uczenia się przez nauczanie innych;
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie do 10;
- ćwiczenie umiejętności pisania krótkich tekstów;
- rozwijanie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z odpowiedniego pliku, tworzymy matematyczne bajki 1, 2 lub 3 (jeden egzemplarz na 1 lub 2 osoby);
- kartki z zeszytu w linię lub kratkę;

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

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty pracy oraz informuje o celu zajęć. Zadaniem dzieci jest wybranie kilku działań, oraz stworzenie krótkiego zadania matematycznego opartego na jednym z rysunków, znajdujących się na karcie pracy (np. Maciek miał 5 zeszytów, dwa z nich oddał Ani. Ile zeszytów zostało Maćkowi?). N. w razie potrzeby podaje przykład wykonania zadania. (5 minut)
2. Dzieci przystępują do pracy. Piszą zadania na osobnych kartkach. Następnie wymieniają się nimi z dowolnymi osobami w klasie i rozwiązują zadania. (35 minut)
3. N. nadzoruje pracę dzieci oraz poprawność tworzenia i wykonywania zadań. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej

Lista załączników:

Tworzymy matematyczne bajki 2.docx

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

Tworzymy matematyczne bajki 1.docx
Tworzymy matematyczne bajki 3.docx

Tytuł zadania: KWADRAT PIŁKARSKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas prostej gry grupowej.

Cele:
- rozwijanie umiejętności zabawy piłką.

Potrzebne materiały:
- piłki siatkowe (1 na każdą grupę 4 - 6 osobową);
- kreda lub taśma malarska;
- sala gimnastyczna.

Przebieg:
1. Dzieci przeprowadzają rozgrzewkę (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe. Następnie rysuje na parkiecie tyle dużych prostokątów, ile wynosi liczba grup. Następnie dzieli je na tyle równych części, ile wynosi

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

liczba dzieci w grupie. Preferowana wielkość jednej to 2 na 4 metry (przykładowy rysunek poglądowy znajduje się w załączonych materiałach) (5 minut);

3. Następnie tłumaczy dzieciom zasady gry. Każde dziecko z grupy zajmuje jedno pole w prostokącie. Jedno z nich dostaje piłkę do ręki. Zadaniem dziecka z piłką jest odbicie jej od swojego pola w taki sposób, aby piłka spadła na pole innego gracza. Ów gracz musi złapać piłkę, jeśli odbiła się od jego pola. Może również złapać piłkę przed odbiciem. Jeśli piłka odbiła się od pola gracza i spadła na pole innego zawodnika, ów zawodnik jest odpowiedzialny za złapanie jej. Jeśli piłka spadnie poza polem gry, gracz od którego piłka odbiła się jako ostatnia otrzymuje punkt karny. Wygrywa osoba z jak najmniejszą liczbą punktów. N. w miarę potrzeby demonstruje zasady gry na przykładzie. (5 minut);
4. Dzieci w grupach grają w grę. Warto wyznaczyć jedną osobę z grających na sędziego lub przydzielić każdej grupie zewnętrznego arbitra. (25 minut);
5. Podsumowanie oraz zakończenie zabawy (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:

- Można zastosować wersję eliminacyjną gry. Gracze nie otrzymują punktów karnych, ale schodzą z pola gry - i tak aż do momentu, gdy 1 gracz pozostaje na prostokącie.
- W przypadku małych sal gimnastycznych, ćwiczenie można wykonać w podziale na grupy lub na boisku szkolnym.
- Można również podzielić całą salę na kwadraty oraz dać dzieciom dwie piłki jednocześnie.

Potencjalne problemy:

- jeżeli nie ma możliwości rysowania kredą po parkiecie sali, N. może wyznaczyć pola za pomocą taśmy malarskiej.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

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

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
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
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:
przykładowy podział.docx

38 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: IDIOMY WG KASDEPKE KL. II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

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

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Przedstawienie dzieciom wybranego idiomu / idiomów poprzez czytanie krótkich historyjek autorstwa Grzegorza Kasdepke wraz z omówieniem zagadnień poruszanych w historii w kontekście życia codziennego dzieci. Podsumowanie w formie gry edukacyjnej (kalambury z idiomami).

Cele:
- poznanie znaczeń powszechnie używanych idiomów;
- kształcenie umiejętności wypowiadania własnego zdania, swoich opinii i poglądów.

Potrzebne materiały:
- wybrane teksty historyjek, które pozwalają zrozumieć znaczenie idiomów z książki "Co to znaczy..." Grzegorza Kasdepke.
- W programie polecamy (w ramach II klasy) omówienie dziewięciu następujących idiomów: pięta Achillesa, kaczka dziennikarska, kruszyć kopie, słomiany zapał , biały kruk, stawać na rzęsach.
- rysunki symbolizujące dane idiomy (załącznik Rysunki idiomów.pdf).

Przebieg:
1. Na początku N. prosi dzieci, by stojąc w kręgu poruszały się w wybrany sposób - N. wybiera sposób pasujący do omawianego idiomu, np. latając jak ptak (biały kruk), trzymając się za pięty i chodząc w koło (pięta Achillesa), próbując dosięgnąć nieba (być w siódmym niebie), jedząc owoc (zakazany owoc) itd. N. może zmienić aktywność kilka razy, pozostając w wybranym klimacie, np. zmieniając owoc, który dzieci jedzą, spróbować iść, trzymając osobę przed sobą za pięty itp. (5 minut)
2. Następnie N. pokazuje dzieciom rysunek (wydrukowany lub na rzutniku) i pyta, co widzą i czy znają jakiś idiom związany z tym obrazkiem. Na pierwszych zajęciach poświęconych idiomowi, N. nie używa na początku lekcji słowa "idiom" - wprowadza je na koniec, gdy dzieci już będą wiedziały, o co chodzi.
3. N. zaprasza dzieci do wysłuchania krótkiej historii związanej z tym, co widzą na obrazku. N. czyta historyjkę omawiającą idiom (z książki G. Kasdepke "Co to znaczy..."). (7 minut)

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

4. Po przeczytaniu historyjki, N. rozmawia z dziećmi na poruszony w opowiadaniu temat (10 minut), np.
    - Czy wstajecie pierwsi w Waszej rodzinie? Kto w Waszym domu jest rannym ptaszkiem?
    - Czy znacie kogoś, o kim można powiedzieć, że jest cichą wodą?
    - Jakie macie swoje pięty Achillesa?
    - Kiedy i o co kruszycie kopie? (jak sobie radzicie z konfliktami, co czujecie, jak je rozwiązujecie?)
    - W jakich sytuacjach czujecie się jak w siódmym niebie? (co sprawia, że jesteście szczęśliwi; można porozmawiać o prawie dążenia do szczęścia i planowaniu tego, co nas do szczęścia zbliża);
    - Kiedy stajecie na rzęsach, by coś osiągnąć? (można zapytać o sport - omówienie idiomu sugerowane jest podczas narracji "Letnia olimpiada")
    - N. może też poruszyć tematy związane z pochodzeniem idiomu, np. historia o kąpieli Achillesa, zakazany owoc - można pokazać obraz Tycjana (Adam i Ewa) i zapytać dzieci, czy wiedzą co się wydarzyło, a potem doprecyzować historię lub/i wzbogacić lekcję o odtworzenie utworu "Zakazany owoc" K. Antkowiaka.
    - Warto też zapytać dzieci, czy wiedzą lub domyślają się skąd pochodzi dany idiom, np. biały kruk - po wysłuchaniu opowiadania Kasdepke lub przed;
5. Na koniec N. wizualizuje (werbalnie) dzieciom wybrany idiom - dzieci słuchają i wyobrażają sobie to, co N. opisuje (np. starą, pachnącą starym papierem i atramentem księgę, lekko zakurzoną - wyjątkowy egzemplarz, na którym siedzi lub z którego wylatuje biały kruk). Wizualizacja może być bardziej rozbudowana, jeśli pozwoli na to czas. (3 minuty)

Ostatnie zajęcia (zadanie podwójne):

1. Na ostatnich zajęciach (60 minutowych), po omówieniu ostatniego idiomu (stawać na rzęsach), dzieci w ramach podsumowania grają w kalambury. N. dzieli klasę na kilka zespołów 3-4 osobowych. Następnie pokazuje 9 rysunków, które dzieci kojarzą z lekcji omawiania idiomów i wspólnie wszyscy przypominają sobie nazwy idiomów (6 minut).
2. Następnie każdy z zespołów losuje karteczkę (jedną lub dwie, w zależności od liczby zespołów) z rysunkiem idiomu. Zadaniem każdego zespołu jest przedstawienie idiomu w taki sposób innym zespołom, by te odgadły o jaki idiom chodzi. Punkty zdobywa każdy zespół, który zgadnie i ten, który właściwie pokazał idiom. Po każdym odgadnięciu dzieci przypominają, jakie jest znaczenie danego idiomu. (30 minut)

Warianty:

- N. może zachęcić dzieci, by podczas gry w kalambury pokazywały znaczenie danego idiomu, a nie jego dosłowne brzmienie (czyli, by nie pokazywały latającego ptaka dla idiomu "biały kruk", ale opracowały scenkę z wykorzystaniem starej książki - pokazanej

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

pantomimą). Wówczas będzie to wymagało więcej czasu (zarówno na przygotowanie, jak i odegranie i zgadywanie);

- omawiając idiomy mające źródło mitologiczne bądź biblijne warto nawiązać do odpowiedniego fragmentu mitu (np. z *Mitologii* Parandowskiego) albo Biblii (konkretny cytat).
    - "(...)najstraszliwszy był Achilles. Nie darmo karmiono go za młodu sercami lwów i szpikiem niedźwiedzi. Na rydwanie, ciągnionym przez nieśmiertelne konie, wrzynał się w najgęstsze szeregi nieprzyjaciół, ranił, zabijał, przewalał się nad tłumami jak pożar, sam nieczuły na zmęczenie, nieuległy ranom. W dzieciństwie bowiem Tetyda kąpała go w Styksie, w świętej rzece bogów, i uczyniła jego ciało odpornym na wszelką broń. Lecz zanurzając syna w wodzie, trzymała go za piętę, i tylko w to miejsce, jako nie obmyte cudownym strumieniem, można go było zranić";
    - Stary Testament. Księga Rodzaju II: „A przy tym Pan Bóg dał człowiekowi taki rozkaz: «Z wszelkiego drzewa tego ogrodu możesz spożywać według upodobania; ale z drzewa poznania dobra i zła nie wolno ci jeść, bo gdy z niego spożyjesz, niechybnie umrzesz»".

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Czytanie na głos
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

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

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.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
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.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci
Int-Pol-III.8.5 : dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

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.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.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym
Int-Psych-I-III.6.2(od) : dziecko wie, jak może się zachować w sytuacji konfliktu
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Idiomy_rysunki.pdf

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

Tytuł zadania: POWIEDZ, CO SIĘ STAŁO I POLICZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą historie do obrazków, dopasowując je do działań matematycznych.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w drugiej dziesiątce;
- rozwijanie umiejętności tworzenia prostych historii na podstawie zobaczonych rysunków;
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania matematycznych zadań tekstowych.

Potrzebne materiały:
- karty działań i karty rysunków (w zależności od wielkości klasy, liczba rysunków powinna przynajmniej nieznacznie przekraczać liczbę dzieci, analogicznie jeśli chodzi o działania).

Załączniki do zadania:
- Powiedz, co się stało i policz - karty na dodawanie w zakresie 20;
- Powiedz, co się stało i policz - karty na odejmowanie w zakresie 20;
- Powiedz, co się stało i policz - karty na dodawanie i odejmowanie w zakresie 20.

Przebieg:
1. N. rozmawia z dziećmi o tym, jakie elementy matematyki są dla nich najtrudniejsze.

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

Zwykłe rozwiązywanie działań? A może zadania tekstowe? A może coś jeszcze? Następnie mówi dzieciom, że celem zadania będzie rozwinięcie ich umiejętności w zakresie zadań tekstowych. N. prosi dzieci, żeby zastanowiły się, czy już dobrze radzą sobie z zadaniami, czy jeszcze potrzebują trochę wprawy. N. dzieli dzieci na zespoły (6-osobowe), które składają się po połowie z osób dobrze sobie radzących i potrzebujących jeszcze wprawy. Dzieci będą mogły sobie pomagać przy tym zadaniu (7 minut);

2. N. wyjaśnia dzieciom zadanie: każde z nich losuje po jednej kartce z rysunkiem i jednej kartce z działaniem. Następnie dzieci siadając w kręgach zastanawiają się nad swoimi rysunkami i starają się wymyślić do nich proste historyjki, w których również pojawi się wylosowane działanie. N. może przedstawić dzieciom przykład (np. N. losuje rysunek smutnego chłopca i działanie "12 - 3 =": "Adam był smutny, ponieważ zepsuł swoje 3 ulubione zabawki. Wcześniej miał ich 12. Ile ma teraz?"). Dzieci opowiadają swoje historie innym osobom z grupy, a następnie wszyscy rozwiązują zaprezentowane zadanie (także dziecko, które wymyśliło historyjkę). Wspólnie sprawdzają, czy poprawnie rozwiązały zadanie. (5 minut na wyjaśnienie, 20 minut na pracę dzieci);
3. N. wraz z dziećmi siada w kręgu. Co było dla nich najtrudniejsze w zadaniu? Co łatwe? Czy jest jakaś historia, która dzieciom szczególnie się spodobała? Jak podobały im się ich własne historie? (10 minut)

Warianty:

- dzieci mogą w ramach utrudnienia zabawy losować więcej rysunków;
- dzieci mogą w ramach utrudnienia zabawy starać się pociągnąć dalej historię rozpoczętą przez poprzednią osobę - w ten sposób tworząc jedną, pewnie mało prawdopodobną, ale bardzo kreatywną, historię;
- w ramach omówienia, N. może zaproponować dzieciom wspólne dokończenie lub rozwinięcie jednej z historii wskazanych przez dzieci.

Potencjalne problemy:

- Historyjki dzieci nie muszą być skomplikowane ani prawdopodobne. Chodzi o wolność w myśleniu kreatywnym, niezależną od rzeczywistości. Warto jednak zwrócić dzieciom uwagę, żeby tworzyły historie zrozumiałe dla innych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

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

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
W grupach
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.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.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.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące

Lista załączników:
karty na dodawanie i odejmowanie w zakresie 20.pdf
karty na dodawanie w zakresie 20.pdf
karty na odejmowanie w zakresie 20.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY KRZYŻÓWKĘ - WPROWADZENIE

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:
01:05:00

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;
- linijki;
- ołówki;
- gumki;
- długopisy.

Przebieg:
1. N. tłumaczy dzieciom zasady tworzenia krzyżówki. Rysuje na tablicy prostą krzyżówkę np. do hasła "las" i tłumaczy zasady tworzenia poszczególnych haseł. Metodą "świateł drogowych" sprawdza czy dzieci zrozumiały, ewentualnie dzieci nawzajem sobie tłumaczą zadanie. (10 minut)

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

2. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe. (2 minuty)
3. 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)
4. 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. (15 minut)
5. Grupy wymieniają się krzyżówkami i rozwiązują krzyżówkę innej grupy. (10 minut)
6. Podsumowanie w kręgu. Na dzisiejszych zajęciach dowiedziałem(dowiedziałam) się... (5 minut)

Warianty:

- Narracja kl. II "W starym lesie" - przykładowe hasła dla grup: Sosna, Jeleń, Sarna, Bocian, Borsuk, Brzoza.
- 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:

Matematyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

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:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
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.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

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

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:

Dzieci wykonują ćwiczenia oraz grają w gry przygotowujące do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (mini piłka siatkowa, unihokej, piłka nożna).

Cele:

- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- 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, 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 (mini piłka siatkowa, piłka nożna, unihokej) (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**

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

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.

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 drużynowe.docx

39 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: WPROWADZENIE DO LEGEND

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:
01:35:00

Streszczenie:
Wprowadzenie dzieci do świata legend - poznanie kilku wybranych legend w formie gry w parach (memory) oraz poznanie legendy, która będzie omawiana (o Smoku Wawelskim).

Cele:
- wstępne poznanie kilku legend polskich;
- oswajanie dzieci z sytuacją wygranej i przegranej;
- nauka liczenia (dodawania, odejmowania i mnożenia) w zakresie do 20;
- rozwój umiejętności pracy w parach.

Potrzebne materiały:
- prezentacja ze slajdami o legendach (załącznik Prezentacja o legendach.ppt);
- kartoniki do gry memory (załącznik memory.pdf);
- kartoniki z działaniami matematycznymi (działania matematyczne.pdf).

Przebieg:
1. N. pokazuje pierwszy slajd z prezentacji i pyta dzieci, czy znają jakieś legendy i czy wiedzą, czym jest legenda (5 minut). Następnie zapowiada dzieciom, że za chwilę zagrają w grę. Zachęca do wysłuchania i obejrzenia kilku następnych slajdów, gdyż to, co zobaczą i usłyszą bardzo im się przyda podczas gry. N. pokazuje slajdy, opowiadając krótko o każdej legendzie i przypominając dzieciom, by zwracały uwagę na obrazki. (15 minut)
2. Następnie N. dzieli klasę na pary (lub prosi, by dzieci dobrały się w pary). N. podaje instrukcję mówiąc, że za chwilę każda para otrzyma zestaw do gry (pokazuje jak wygląda zestaw oraz prezentuje slajd z prezentacji). Zadaniem każdej pary będzie naprzemiennie podnoszenie dwóch wybranych kartoników i sprawdzenie czy do siebie pasują - czy

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

pochodzą z tej samej legendy. Jeśli tak - dziecko, które odnalazło pasujące kartoniki zabiera je i kładzie obok siebie. Jeśli obrazki pochodzą z różnych legend, dziecko odwraca je do góry skórką i następuje tura drugiej osoby. Jeśli dzieci będą mieć wątpliwości, czy obrazki pochodzą z tej samej legendy i napisy nie rozwiążą tych wątpliwości, mogą poprosić N. o pomoc w rozstrzygnięciu. N. zostawia czas na pytania od klasy. (10 minut)

3. N. ponownie wyświetla slajd z poprawnym ułożeniem kartoników. Każda para otrzymuje zestaw gry memory i układa kartoniki przed sobą w rzędach skórką do góry (4 rzędy po 4 kartoniki) tak, aby powstał kwadrat 4 x 4. (10 minut)
4. Dzieci grają w memory (20 minut). Następnie N. krótko omawia z dziećmi grę, pokazując prawidłowe pary (prezentacja) oraz nawiązując do sytuacji wygranej i przegranej.
5. Tematy, które N. może poruszyć (w formie dyskusji z dziećmi), to m.in. (10 minut):
    - emocje towarzyszące wygranej i przegranej;
    - przegrana i wygrana jako naturalny element życia;
    - czy fakt, że ktoś wygrał lub przegrał wpływa na ocenę całej osoby?
6. Na koniec N. zapowiada, że pora poznać, którą z legend będziemy się dziś zajmować – do tego trzeba będzie rozwiązać zagadkę. N. rozdaje każdej parze zestaw 12 kartoników, na których zapisane są działania matematyczne – zadaniem każdej pary jest rozwiązanie działania i wpisanie wyniku na kartoniku oraz sprawdzenie, czy działania zostały zrobione prawidłowo (działania matematyczne.pdf). (20 minut)
7. Następnie N. prosi dzieci, by uszeregowały cyfry i liczby rosnąco. Gdy kartoniki są już uporządkowane, N. prosi dzieci, by odwróciły kartoniki i odczytały wyrazy, które widzą („Smok Wawelski”). Tu pojawia się praca domowa: zadaniem dzieci jest samodzielne przeczytanie w domu legendy o Smoku Wawelskim - źródło z tekstem legendy: http://legendy-polskie.cba.pl (10 minut).

Warianty:

- N. może po pierwszej grze zmienić dzieci w parach i rozegrać drugą turę gry.
- N. może nawiązać do specyficznych legend i tradycji regionu, w którym się znajduje.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
W parach

Ścieżki:
Smok Wawelski (Smok)

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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-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.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.4.2(od) : dziecko wie, że konkretne osiągnięcia nie wpływają na jego wartość jako człowieka
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:
memory.pdf

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

Prezentacja o legendach.ppt
działania matematyczne.pdf

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:

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

- 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 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

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

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 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

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

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
dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

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

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 33

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.

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

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 mieści 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 mieści 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 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, na poprawne korzystania z technologii oraz

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

umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka", a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków" Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów", „Pulpet i Prudencja" oraz „Pompon na wakacjach" Joanny Olech; „Królewna" – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;
- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki" R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara";
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda stacji

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

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

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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

40 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: SMOK WAWELSKI - UPORZĄDKOWANIE WIEDZY

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:
01:35:00

Streszczenie:
Uporządkowanie i sprawdzenie wiedzy na temat wydarzeń w legendzie o Smoku Wawelskim - praca w grupach.

Cele:
- przypomnienie przebiegu legendy i bohaterów w niej występujących;
- sprawdzenie znajomości i rozumienia treści legendy.

Potrzebne materiały:
- wcześniej przeczytana przez dzieci legenda o Smoku Wawelskim (http://legendy-polskie.cba.pl).

Załączniki do zadania:
- załącznik Wydarzenia.pdf
- załącznik Prawda czy fałsz.pdf
- załącznik Karta pracy.pdf
- (opcjonalnie) Karta pracy - język angielski.pdf

Przebieg:
1. N. dzieli klasę na 6 zespołów (5 minut). Każda z grup otrzymuje spis wydarzeń (załącznik Wydarzenia.pdf) i ma za zadanie uporządkować je chronologicznie (10 minut). Następnie N. wspólnie z dziećmi sprawdza poprawną kolejność (np. każda z grup po kolei czyta po jednym wydarzeniu lub wszyscy razem odpowiadają) (10minut). Następnie N. rozdaje zespołom karty "Prawda czy fałsz" (załącznik Prawda czy fałsz.pdf) - zadaniem grup jest zaznaczenie, czy dane stwierdzenie jest prawdziwe czy fałszywe (10 minut); na koniec następuje wspólne sprawdzenie poprawności (np. każda z grup po kolei czyta po jednym

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

wydarzeniu lub wszyscy razem odpowiadają); (10 minut)

2. Następnie N. rozdaje grupom kartki (załącznik Karta pracy.pdf) - dzieci mają za zadanie wykonać widniejące na karcie zadania. Opcjonalnie N. może również wykorzystać załącznik "karta pracy - język angielski.pdf" (lub dać ją jako pracę domową bądź zadanie podczas czasu zindywidualizowanego). (20 minut)
3. Następnie grupy podpisują swoje kartki (nazwą zespołu lub np. kolorem) i przekazują swoje prace do zespołu obok (w taki sposób, by każdy zespół oddał swoją kartkę i otrzymał kartę innej grupy).
4. Dzieci, korzystając z komputerów, sprawdzają karty innych grup, stawiając plus, jeśli obrazki są dobrze połączone z nazwami - N. chodzi i pomaga grupom, jeśli mają wątpliwości (najlepiej podając przydane adresy stron www, na których dzieci mogą odszukać odpowiedzi - głównie Wikipedia i w przypadku karty z językiem angielskim: np. strona ling.pl do tłumaczenia słów). (15 minut)
5. Następnie zespoły oddają sobie karty i sprawdzają, czy wszystko było poprawnie, czy pojawiły się jakieś błędy. N. może pogratulować grupom i pochwalić dzieci za współpracę zarówno przy odpowiadaniu na pytania, jak i przy ocenianiu prac innych grup. (5 minut)
6. Na koniec wszyscy siadają razem i N. przeprowadza krótką dyskusję z klasą, zadając pytania i dyskutując na tematy powiązane z zadaniami i całą legendą (propozycje pytań): (10 minut)
    - Jakie fikcyjne wydarzenia zostały opisane w legendzie, które nie mogłyby się wydarzyć w rzeczywistości?
    - Które elementy w legendzie są prawdziwe, np. dotyczą istniejących miejsc?
    - Co najbardziej podobało się wam w całej legendzie?

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Analiza tekstu

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

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

Ścieżki:
Smok Wawelski (Smok)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
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-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
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.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

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

Lista załączników:
Prawda czy fałsz.pdf
Wydarzenia.pdf
Karta pracy.pdf
Karta pracy - język angielski.pdf

Tytuł zadania: LICZBY W RZĘDZIE

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: 4

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą dodawanie w danym zakresie.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dodawania z przekraczania progu dziesiętnego;
- ćwiczenia umiejętności koncentracji;
- rozwijanie spostrzegawczości;
- rozwijanie umiejętności korzystania z różnych strategii matematycznych w przypadku przekraczania progu dziesiętnego.

Potrzebne materiały:

- karty pracy wydrukowane dla każdego dziecka, w zakresie do 20/ do 30/ do 50/ do 100;

Przebieg:

1. Dzieci dostają wydrukowane przez N. karty pracy. Ich zadaniem jest odnalezienie rzędów i kolumn, w których suma wynosi odpowiednio 20, 30, 50, 100. (15 min)
2. Po skończonej pracy dzieci w parach wymieniają się kartami i sprawdzają sobie nawzajem pracę. (5 min)

Warianty:

- zamiast mówienia o rzędach i kolumnach, na początku dla ułatwienia można nawiązać do znanych dzieciom pojęć: poziomo i pionowo.

Zakresy przedmiotowe:

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

Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
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:
Kwadratowe liczby do 30.jpg
Kwadratowe liczby do 20.jpg
Kwadratowe liczby do 100.jpg
Kwadratowe liczby do 50.jpg

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

Czas trwania zadania:

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

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują ćwiczenia oraz grają w gry przygotowujące do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (mini piłka siatkowa, unihokej, piłka nożna).

Cele:

- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- 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, 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 (mini piłka siatkowa, piłka nożna, unihokej) (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.

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 drużynowe.docx

Tytuł zadania: PODRÓŻ PO SPORT (ROZGRZEWKA II)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

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:

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

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

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 lubmniej 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 powtarzaććwiczenia lub prosić klasę, aby odtworzyła wybraną kolejność – ale jest tozadanie trudniejsze i bardziej męczące.
- Zadanie może stanowić również samodzielne zadanie sportowe lub energizer.

Potencjalne problemy:

- Gdyby rozgrzewka byłaprowadzona na świeżym powietrzu, bez możliwości użycia sprzętu grającego,N. może zamiast tego dzwonić na dzwoneczku czy klaskać.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

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

Matematyczna i logiczna

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

Lista załączników:
Symbole ćwiczeń do rozgrzewki.docx

41 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: ODGRYWANIE HISTORII

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:35:00

Streszczenie:
Odgrywanie wybranych scenek z legendy - praca w grupach metodą dramy. Analiza, omówienie i podsumowanie legendy o Smoku Wawelskim.

Cele:
- rozwój umiejętności wchodzenia w rolę i rozwój empatii;
- doskonalenie współpracy w grupie;
- kształtowanie umiejętności oceny postępowania bohaterów występujących w lekturze;

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

- rozwój umiejętności wyciągania i formułowania wniosków płynących z legendy.

Potrzebne materiały:

- kartoniki z opisami scenek (załącznik Lista zdarzeń.pdf);
- materiały, z których dzieci mogą przygotować rekwizyty do scenek, np. papier kolorowy, kartony, kredki, flamastry, włóczka, bibuła, czyste kartki, farbki, nożyczki, kleje, taśmy klejące i inne pomoce techniczne;

Przebieg:

1. Na początek dzieci chodzą swobodnie po klasie (N. może wybrać muzykę, do jakiej dzieci będą się poruszać w czasie rozgrzewki). N. prosi dzieci, by chodziły jak gdyby były rycerzami. Po chwili zmienia postać i prosi dzieci, by chodziły tak, jak gdyby były królami, a następnie: księżniczkami, strażnikami królewskimi, smokami, owieczkami. (5-7 minut)
2. Następnie N. dzieli klasę na 5 zespołów, z których każdy losuje 1 wydarzenie (załącznik Lista zdarzeń.pdf) (3 minuty)
3. Zadaniem grupy jest stworzenie rekwizytów i przygotowanie scenki, prezentującej dane wydarzenie.
4. N. zachęca dzieci do wcielania się w różne role (zwierząt, ludzi, przedmiotów) i tworzenia różnych rekwizytów oraz do podziału prac technicznych (30 minut).
5. Lista przykładowych rekwizytów, które mogą zostać wykonane przez dzieci: krowa, owca, baran (zwierzęta, które w legendzie zaczynają znikać z pól) lub fragmenty tych zwierząt, jako cechy charakterystyczne dla dziecka, które ogrywa rolę zwierzęcia (np. głowa);
6. Elementy stroju ludności królestwa:
    - Scenografia targu (owoce, warzywa, inne dobra),
    - Korona dla króla, tiara dla królewny,
    - Zbroje, tarcze, hełmy, miecze dla straży i rycerzy,
    - Smok Wawelski,
    - Owca, którą Szewczyk podkłada smokowi,
    - Rzeka (fragment Wisły), z której na koniec pije smok,
    - Stroje (dla wszystkich postaci), biżuteria,
7. Następnie każda grupa przedstawia swoją scenkę. Każda scenka może rozpocząć się i skończyć w stop-klatce, dzieci same mogą zdecydować, jaki jest moment rozpoczęcia i zakończenia scenki.
8. N. może także w trakcie odgrywania scenek, zatrzymać akcję (poprzez klaśnięcie), czyli zrobić stop-klatkę. Dzieci wówczas zatrzymują się i zastygają w pozach. N. może zapytać wybrane osoby w rolach o coś (np. jak się czujesz?; o czym myślisz?; co robisz?; dlaczego to robisz?) oraz zapytać pozostałe dzieci (które są obserwatorami scenki) o skojarzenia

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

(np. co widzicie?; co tu się dzieje?).

9. Każdy zespół ma około 5 minut na przedstawienie swojej scenki (w sumie 40 minut). Na koniec N. zaprasza wszystkie dzieci do kółka i wspólnie następuje omówienie (zarówno pod kątem odgrywania ról, jak i samej treści, zachowania bohaterów, dzieci opowiadają również o swoich wrażeniach z przeczytanej legendy). Jeśli jest taka potrzeba, następuje wyjście z ról. (15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Analiza tekstu
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Ścieżki:

Smok Wawelski (Smok)

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
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-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie

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.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
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-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:
Lista zdarzeń.pdf

Tytuł zadania: WPROWADZENIE ZASAD ORTOGRAFICZNYCH I INTERPUNKCYJNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci poznają zasady ortograficzne i interpunkcyjne.

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

Cele:

- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami ortograficznymi;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami interpunkcyjnymi.

Potrzebne materiały:

- przybory do piania;
- przygotowane czytanki odpowiednio do omawianej ortografii:
    - pisanie nazw własnych wielką literą (dzień 5, 7 semestr I)
    - "rz" i "ż" (9, 13 semestr I);
    - "rz" i "ż" (dzień 38, 41 semestr I);
    - "ó" i "u" przypomnienie "rz" i "ż" (dzień 42, 64, 66, 67 semestr I);
    - stosowanie przecinka przy wymienianiu, powtórzenie zasady: pisanie nazw wielką literą (dzień 76, 78 semestr I);
    - "rz", "ż" oraz trudne słowa (takie słowa jak chrabąszcz, chrząszcz, dżdżownica) (dzień 3, 4, 6 semestr II);
    - stawianie przecinków przed "ale", "który", "czyli" (dzień 30, 32, 33 semestr II);
    - powtórzenie zasad ortograficznych: "rz", "ż", "ó" i "u" oraz pisanie nazw wielką literą (dzień 52 semestr II);
    - powtórzenie poznanych zasad ortograficznych i interpunkcyjnych (dzień 91, 92, 94 semestr II)

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wykonanie jednego z poniższych zadań:
    - przeczytanie tekstu, zawierającego słowa związanie z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
    - przepisywanie tekstu, zawierającego słowa związane z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
    - układanie zdań z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
    - układanie tekstu ciągłego z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
    - w parach: dzieci czytają sobie teksty i piszą je ze słuchu, a następnie je sobie nawzajem sprawdzają z tekstem. (10 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom zasadę ortograficzną lub interpunkcyjną (5 minut).

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

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
czytanki ortograficzne wersja edytowalna.doc
czytanki interpunkcyjne.pdf
czytanki ortograficzne.pdf
czytanki interpunkcyjne wersja edytowalna.doc

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

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

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;
- rozwinięcie 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 (rozwinięcie umiejętności zapisywania liczbowego zadań tekstowych i ich rozwiązywania w oparciu o poznane działania oraz rozwinięcie umiejętności aktywnego słuchania). Jeżeli zadanie tego wymaga, N. zaczyna "opowiadać" dzieciom bajkę, która została zawarta w specjalnie przygotowanym materiale (5 minut);
3. N. opowiada dzieciom bajkę, daje dzieciom czas na rozwiązanie poszczególnych zadań (25 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

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

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-I.10.1 : dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji opisanej słownie
Int-Mat-I.8.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach
Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci
Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10
Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)
Int-Pol-I.5.3 : dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty
Int-Społ-I.2.2 : dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej

Lista załączników:
bajka w zakresie 5.pdf
bajka matematyczna - działania do 10.pdf
bajka równania w zakresie 10.pdf
bajka matematyczna - działania do 10b.pdf
bajka w zakresie 7.pdf
bajka matematyczna - zadania złożone.pdf

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

bajka w zakresie 10.pdf
bajka w zakresie 8.pdf

Tytuł zadania: MUZYKA FILMOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wyszukują oraz słuchają muzyki filmowej ze swoich ulubionych filmów oraz kreskówek.

Cele:
- kształtowanie gustów muzycznych;
- ćwiczenie umiejętności wyszukiwania potrzebnych informacji;
- ćwiczenie umiejętności opowiadania o swoich wrażeniach muzycznych.

Potrzebne materiały:
- zestaw 1. muzyki filmowej: 1) Michał Lorenc - Bandyta; 2) Hans Zimmer - Piraci z Karaibów; 3) John Williams - Marsz Imperialny (Gwiezdne wojny);
- zestaw 2. muzyki filmowej: 1) Joe Hisaishi - Mój sąsiad Totoro; 2) John Williams - Nowa nadzieja (Gwiezdne wojny); 3) Yann Tiersen - Amelia;
- zestaw 3. muzyki filmowej: 1) Alan Menken - Mała syrenka; 2) Joe Hisaishi - Laputa podniebny zamek (temat przewodni); 3) Clannad - Robin.

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

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że celem tego zadania będzie poznanie znaczenia muzyki filmowej, jej wpływu na nastrój i odbiór filmu oraz zapoznanie się z najciekawszymi przykładami muzyki filmowej. N. pyta dzieci, czy znają jakieś piosenki z filmów, które lubią (5 minut);
2. N. prezentuje dzieciom 3 przykładowe utwory muzyki filmowej (jeden z zaproponowanych zestawów). W czasie słuchania każdego utworu, zadaniem dzieci jest próba wizualizacji, jakiemu obrazowi może towarzyszyć taka muzyka. Następnie po wysłuchaniu każdego utworu dzieci zapisują (w zeszycie lub na kartce) trzy słowa, które kojarzą im się z wysłuchaną muzyką (mogą to być emocje, mogą to najważniejsze elementy wyobrażonych scen jak - rycerze, gangsterzy, taniec itp.) (25 minut);
3. N. wraz z dziećmi poszukuje odpowiedzi na pytanie: który z zaproponowanych utworów znalazłby się w filmie ze smutnym zakończeniem, a który ze szczęśliwym zakończeniem. Który z utworów pasuje do filmu akcji, a który do komedii (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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.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.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

42 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: QUIZY WIEDZY O LEGENDZIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Zadanie quizowe, sprawdzające wiedzę z legendy o Smoku Wawelskim oraz doskonalące umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 20, ortografię oraz określanie części mowy w zdaniach - praca indywidualna oraz praca w parach.

Cele:
- podsumowanie i sprawdzenie wiedzy z legendy o Smoku Wawelskim;
- ćwiczenie dodawania i odejmowania w zakresie 20;
- doskonalenie umiejętności współpracy w parach;
- ćwiczenie ortografii i (opcjonalnie) określania części mowy.

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

Potrzebne materiały:

- karta quizu indywidualnego (załącznik Quiz indywidualny.pdf);
- karta quizu w parach (załącznik Quiz w parach.pdf);
- (opcjonalnie) załącznik Czasownik, rzeczownik, przymiotnik.pdf;
- mini-nagrody dla dzieci (wg uznania N.);
- nożyczki i kleje (1 komplet na parę).

Przebieg:

1. N. rozdaje każdemu dziecku Kartę Quizu (załącznik Quiz indywidualny.pdf). Na wykonanie zadań dzieci mają 20 minut.
2. Po tym czasie N. łączy dzieci w pary i następuje wymiana kartkami (dzieci w parach wymieniają się swoimi pracami). Każde dziecko sprawdza pracę drugiej osoby, dopytując N., jeśli ma wątpliwości. N. chodzi i pomaga dzieciom - może zachęcać, by chodziły po sali i pytały innych, jeśli nie są pewne poprawnych odpowiedzi. (10 minut)
3. Następnie w parach dzieci oddają sobie prace, sprawdzają, co zostało poprawione i wymieniają się uwagami. Na koniec N. może z całą klasą sprawdzić po kolei poprawne odpowiedzi. (10 minut)
4. Następnie N. zapowiada, że za chwilę odbędzie się konkurs. Dzieci wezmą w nim udział w parach, w których siedzą. Para, która najszybciej wykona prawidłowo zadania, otrzyma nagrodę. N. rozdaje dzieciom w parach kartę z mini-zadaniami (załącznik Quiz w parach.pdf) oraz nożyczki i klej. (5 minut)
5. Następnie w parach dzieci rozwiązują mini-zadania (30 minut). W pierwszym zadaniu dzieci wycinają postaci z legendy a następnie przyklejają je w tabelce (strona 2) w taki sposób, by powstały równania (np. 3 księżniczki + 2 księżniczki = 5 księżniczek lub 4 rycerzy minus 2 rycerzy = 2 rycerzy). Para, która skończy zadania, zgłasza się do N. w celu sprawdzenia poprawności wykonania zadań.
6. Na koniec następuje wspólne omówienie pracy w parach i podziękowania dla wszystkich oraz wręczenie nagród (15 minut).

Opcjonalnie N. może wykorzystać zadanie z pliku "Czasownik, rzeczownik, przymiotnik.pdf", które jest na tym etapie trudne dla dzieci (np. dać je w czasie zindywidualizowanym wybranym dzieciom lub wybranym parom podczas quizu).

Warianty:

Zadanie to może zostać zadane jako indywidualna praca domowa.

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka
Język polski

Metody:
Analiza tekstu
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda ewaluacyjna
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Ścieżki:
Smok Wawelski (Smok)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
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.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.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.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.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz

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

interpunkcyjne
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.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

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

Lista załączników:
Quiz indywidualny.pdf
Quiz w parach.pdf
Czasownik, przymiotnik, rzeczownik.pdf

Tytuł zadania: WPROWADZENIE ZASAD ORTOGRAFICZNYCH I INTERPUNKCYJNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci poznają zasady ortograficzne i interpunkcyjne.

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

Cele:

- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami ortograficznymi;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami interpunkcyjnymi.

Potrzebne materiały:

- przybory do piania;
- przygotowane czytanki odpowiednio do omawianej ortografii:
    - pisanie nazw własnych wielką literą (dzień 5, 7 semestr I)
    - "rz" i "ż" (9, 13 semestr I);
    - "rz" i "ż" (dzień 38, 41 semestr I);
    - "ó" i "u" przypomnienie "rz" i "ż" (dzień 42, 64, 66, 67 semestr I);
    - stosowanie przecinka przy wymienianiu, powtórzenie zasady: pisanie nazw wielką literą (dzień 76, 78 semestr I);
    - "rz", "ż" oraz trudne słowa (takie słowa jak chrabąszcz, chrząszcz, dżdżownica) (dzień 3, 4, 6 semestr II);
    - stawianie przecinków przed "ale", "który", "czyli" (dzień 30, 32, 33 semestr II);
    - powtórzenie zasad ortograficznych: "rz", "ż", "ó" i "u" oraz pisanie nazw wielką literą (dzień 52 semestr II);
    - powtórzenie poznanych zasad ortograficznych i interpunkcyjnych (dzień 91, 92, 94 semestr II)

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wykonanie jednego z poniższych zadań:
    - przeczytanie tekstu, zawierającego słowa związanie z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
    - przepisywanie tekstu, zawierającego słowa związane z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
    - układanie zdań z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
    - układanie tekstu ciągłego z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
    - w parach: dzieci czytają sobie teksty i piszą je ze słuchu, a następnie je sobie nawzajem sprawdzają z tekstem. (10 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom zasadę ortograficzną lub interpunkcyjną (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

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

Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
czytanki ortograficzne wersja edytowalna.doc
czytanki interpunkcyjne.pdf
czytanki ortograficzne.pdf
czytanki interpunkcyjne wersja edytowalna.doc

Tytuł zadania: KORALIKOWE LICZYDŁO - PRZYGOTOWANIE I DODAWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:20:00

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

Streszczenie:

Dzieci tworzą samodzielnie koralikowe liczydło z koralików przyniesionych wcześniej do szkoły. Dzieci uczą się liczyć na koralikowym liczydle, samodzielnie odkrywają strategie liczenia z przekraczaniem progu dziesiętnego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności liczenia z przekraczaniem progu dziesiętnego;
- odkrywanie strategii liczenia;
- zapoznanie się z definicją "liczydła";
- zaobserwowanie naprzemienności dodawania;
- ćwiczenie małej motoryki.

Potrzebne materiały:

- koraliki - każde dziecko powinno mieć 30 koralików w trzech kolorach, po 10 każdego koloru. Koraliki można kupić w pasmanterii, dzieci mogą je wykonać samodzielnie z modeliny (w domu), N. może zamówić koraliki dla całej klasy przez internet;
- sznurek, wstążeczka - kawałek dla każdego dziecka;
- nożyczki;
- spinacze do bielizny - po 2 spinacze na każde dziecko;
- zielone i czerwone karteczki - potrzebne przy ocenianiu kształtującym;
- wydrukowane zdjęcie naszyjnika (załącznik) lub rzutnik/tablica interaktywna z prezentacją (załącznik). Jest to wzór dla dzieci w jaki sposób mają zrobić własne liczydła-korale.

Ponieważ dzieci (zwłaszcza dziewczynki) mogą chcieć stworzyć takie korale według własnej fantazji, warto poprosić o przyniesienie większej liczby koralików, mogą być różnokolorowe - według własnego uznania. Warto je do tego zachęcić, mogą to zrobić na przykład na pracy zindywidualizowanej.

Przebieg:

1. N. zaprasza wszystkie dzieci, aby zobaczyły na zdjęciu lub na prezentacji koralikowe liczydło. (1 min)
2. N. pyta dzieci, czy wiedzą, co to jest liczydło i do czego może służyć.

N. zbiera wszystkie informacje od dzieci i zapisuje na tablicy.

N. na podstawie spontanicznych definicji dzieci wyjaśnia do czego służy liczydło. N. może dodać

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

informację, że liczydło znane było już w starożytności i że sam w szkole uczył się liczyć na liczydle (jeśli się uczył). (10 min)
3. N. wyjaśnia dzieciom, że dziś każdy stworzy swoje małe liczydło. N. jeszcze raz pokazuje wzór na zdjęciu lub na prezentacji i prosi, żeby dzieci powiedziały, czy widzą jak ułożone są koraliki *(kolorami).* Po ile koralików jest każdego koloru? *(po 10).* Czy kolory są przemieszane? (3 min)
4. N. prosi, żeby dzieci stworzyły swoje liczydła. Zaczynają od zrobienia supełka, następnie nawlekają koraliki, kończą supełkiem. N. może pomagać zrobić dzieciom supełek odpowiednio duży. (25 min).
W tym miejscu można zrobić przerwę lub energizer.
5. N. demonstruje jak liczy się na liczydle. Pokazuje dodawanie 5+8 =?. N. odlicza z dziećmi 5 koralików, przypina spinacz, odlicza 8 koralików, przypina spinacz. Następnie N. pokazuje dzieciom 10 koralików jednego koloru i 3 innego koloru. N. dodaje do 10 koralików, 3 pozostałe koraliki, dzieci podają sumę (bo wiedzą, że 3 i 10 to jest 13). (3 min)
6. N. pyta dzieci, czy zrozumiały zasadę stosowania liczydła. N. prosi, by podniosły zielone i czerwone karteczki (zgodnie z ocenianiem kształtującym).
Jeśli w klasie pojawiają się czerwone karteczki, nawet jeśli pojawia się tylko jedna czerwona karteczka, N. jeszcze raz tłumaczy na forum zasadę działania liczydła.
Jeśli po 2 lub 3 tłumaczeniu nadal pojawiają się czerwone karteczki, N. prosi dzieci z zielonymi karteczkami, aby wytłumaczyły tym, którzy nie zrozumieli zasady.
Dzieci potrafią tłumaczyć często dużo lepiej i precyzyjniej niż N.
Jest to bardzo ważny moment, warto poświęcić mu wystarczająco dużo czasu tak, żeby wszystkie dzieci zrozumiały zasadę działania. Jeśli któreś dziecko nie zrozumie, a N. zacznie omawiać dalej materiał, dla dziecka dalsza część zajęć będzie stracona. (15 min)
7. N. na forum podaje dzieciom kilka działań do wykonania (10 min):
4+6
3+7
5+6
6+7
7+8
8+7
Przy pierwszym wprowadzeniu liczydła, N. daje dzieciom działania na małych liczbach. Dopiero, gdy nabiorą wprawy N. wprowadza dalsze działania.
8. Gdy dzieci będą już sprawnie posługiwały się liczydłem, N. prosi, żeby dzieci dobrały się w pary. Dzieci w parach zadają sobie zadania. Jedno układa zadanie, drugie rozwiązuje posługując się liczydłem koralikowym, potem zamieniają się rolami. (10 min)
Jeśli dzieci w parach będą posługiwać się liczydłem do 30, nie należy im przeszkadzać i

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

zniechęcać. Znaczy to, że dzieci dobrze pojęły zasadę i są dobrze przygotowane do tego etapu przez wcześniejsze działania N.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda wizualizacji
Pogadanka
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:
Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

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.17.3 : dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
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

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

Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
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

Lista załączników:
koralikowe liczydlo prezentacja.pptx

43 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: SMOK WG BRZECHWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Czytanie na głos dzieciom wiersza Jana Brzechwy "Smok" i ilustrowanie ruchem wydarzeń przedstawionych w wierszu.

Cele:
- poznanie twórczości J. Brzechwy;
- stymulowanie rozwoju i inspirowanie twórczych działań dzieci;

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

- rozwój wyobraźni dzieci;
- kształcenie umiejętności wyrażania myśli i opinii;
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych dzieci.

Przebieg:

1. Na początku N. zaprasza dzieci do krótkiej rozgrzewki - dzieci swobodnie chodzą po klasie i po kolei oddają ruchem, mimiką, dźwiękiem różne zwierzęta: świnkę, kurę, krowę, byka, barana, indyka - zmieniając tempo chodzenia / biegania, pokazując rozmiary itp. (5 minut)
2. Następnie N. mówi dzieciom, że te zwierzęta stanowią posiłek pewnego smoka, o którym za chwilę wszyscy usłyszą. Dzieci siadają, a N. czyta wiersz J. Brzechwy pt. "Smok": (3 minuty)

Na Wawelu, proszę pana
Mieszkał smok, co zawsze z rana
Zjadał prosię lub barana.

Przy obiedzie smok połykał cztery kury lub indyka
nadto krowę albo byka.

Nagle raz, przy Wielkim Piątku
Krzyknął Coś tu nie w porządku!
Poczuł wielki ból w żołądku.

Potem spuchła mu wątroba, dwa migdały, płuca oba
Jak choroba, to choroba! Smok pomyślał, proszę, proszę.
Nie mam zdrowia za dwa grosze
Czas już zostać mi jaroszem.

I smok biedny od tej pory
By oczyścić krew i pory, jadał marchew,
jadał pory, groch, selery i kapustę
Wszystko z wody i nietłuste,
żeby kiszki były puste.

Tak za roczkiem mijał roczek

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

Smok nasz stał się jak wymoczek
Wprost nie smok, lecz zwykły smoczek.

Odtąd każda mądra niania
Dziecku daje go do ssania.

3. Po zakończeniu czytania, N. krótko rozmawia z dziećmi na temat przebiegu wydarzeń, bohaterów, którzy pojawili się w wierszu, zwierząt i warzyw. Może również zapytać dzieci, co lubią a czego nie lubią jeść z wymienionych w wierszu rzeczy. (5-7 minut)

Następnie N. raz jeszcze czyta wiersz - tym razem dzieci ilustrują ruchem, gestem i mimiką bohaterów i bieg wydarzeń. N. czyta wolniej, zatrzymując się w miejscach, gdzie dzieci mogą dłużej wyrazić to, co słyszą. N. może również sugerować dzieciom jakiś ruch (np. pokazując go). (10 minut

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Czytanie na głos
Analiza tekstu
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:
Ilustracja ruchowa

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

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

Tytuł zadania: ŚREDNIOWIECZNE OBLICZENIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci w parach grają w prostą grę opartą na dodawaniu z przekroczeniem progu dziesiętnego do 20.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania z przekroczeniem progu dziesiętnego w zakresie do 20;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- zapoznanie z historią najbliższej okolicy.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z grą z pliku "średniowieczne obliczenia - gra" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- kostki do gry k4 lub k6.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą grały w grę matematyczną związaną z dodawaniem. N. dzieli dzieci na dwójki i rozdaje karty z grą (5 minut);
2. Prosi dzieci, aby najpierw przyjrzały się rysunkom znajdującym się na karcie z grą. Pyta,

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

czy w ich najbliższej okolicy znajdują się jakieś stare budowle, pamiętające czasy średniowiecza (zamki, baszty, młyny itp.). Dzieci wraz z N. dyskutują na ten temat. (15 minut);

3. Dzieci przystępują do gry. N. tłumaczy zasady, w razie potrzeby demonstruje je podczas przykładowej rozgrywki (25 minut).

Zasady Gry

Gracze na zmianę rzucają kostką (k4 lub k6) i poruszają się o liczbę wylosowanych pól. Stając na polu muszą wykonać znajdujące się na nim działanie. Jeśli się pomylą (wynik sprawdza druga osoba w parze), cofają się o 3 pola. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do zamku. Gra toczy się do 5 zwycięstw.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

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

Lista załączników:
Średniowieczne obliczenia - gra.pdf

Tytuł zadania: MUZYKA NA DWORZE KRÓLA KRAKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci słuchają różnych utworów muzycznych oraz tworzą do nich improwizacje ruchowe lub plastyczne.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności reagowania na zmianę tempa muzyki;
- rozwijanie umiejętności improwizowania do muzyki;
- rozwijanie umiejętności charakteryzowania muzyki za pomocą ruchu i gestu.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz muzyki;
- wybrane utwory muzyczne "caravan palace", "hooked on classics", "clannad";
- wydrukowane karty z pliku "muzyka na dworze króla Kraka - pomoce";
- kartki a4, przybory do malowania.

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

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą słuchać różnego typu utworów oraz tworzyć do nich improwizacje ruchowe i plastyczne (tworzenie rysunków) (5 minut);
2. N. lub dzieci wycinają kartki z ruchami tanecznymi, następnie każde z nich losuje jedną karteczkę. (5 minut);
3. N. odtwarza pierwszy utwór muzyczny. Dzieci mają za zadanie poruszać się zgodnie ze wskazaniem na karcie (np. latać jak motylek). Na znak dany przez N. dzieci wymieniają się kartami z losową osobą (np. stojącą najbliżej) oraz kontynuują taniec. (15 minut);
4. Następnie N. dzieli dzieci na grupy kilkuosobowe (3 - 5 osób). Słuchają kolejnych utworów. Ich zadaniem jest stworzenie krótkiej scenki, charakteryzującej daną piosenkę. Dzieci w grupach tworzą swoje aranżacje, a następnie prezentują je na forum klasy (20 minut).

Warianty:

- Dzieci mogą również tworzyć prace plastyczne, związane z danymi utworami.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Muzyka

Metody:

Pokaz
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
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

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

Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych

Lista załączników:
muzyka na dworze króla Kraka - pomoce.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz grają w gry przygotowujące do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (mini piłka siatkowa, unihokej, piłka nożna).

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

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

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;
- piłki, 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 (mini piłka siatkowa, piłka nożna, unihokej) (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.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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

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 drużynowe.docx

44 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: GRY I ZABAWY W RYTMIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą poczucie rytmu i utrwalają poznane wartości nut.

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

Cele:

- odzwierciedlenie ruchem wartości rytmicznych;
- ćwiczenie różnicowania metrum;
- utrwalanie znajomościwartości nut i pauz;
- rozwijanie twórczej inwencji dziecka;
- ćwiczenie gry na instrumentach perkusyjnych i melodycznych;
- rozwijanie współpracy zespołowej.

Potrzebne materiały:

- instrumenty perkusyjne i melodyczne;
- talerze jednorazowe;
- owoce (np. truskawki i wiśnie);
- plastikowe miseczki.

Przebieg:

Zadanie pierwsze z serii:

1. N. zapisuje na tablicy takt, składający się z czterech ćwierćnut z metrum cztery czwarte. Następnie pyta dzieci, jakie to są nuty. Dzieci powinny już kojarzyć, że 4 ćwierćnuty tworzą całą nutę. N. może w razie potrzeby przypomnieć nutki w domku z zadania "Rodzina nutek". (3 minuty)
2. Następnie N. rozkłada 4 plastikowe talerze i bierze 1 truskawkę: "Jeśli ta truskawka to cała nuta, to w jaki sposób należy ją truskawkę, by zobrazować widniejący na tablicy takt?" Gdy dzieci odpowiedzą, N. kroi każdą truskawkę na 4 części i kładzie każdą część na jednym talerzu. Następnie zapisuje na tablicy inny takt (np. metrum cztery czwarte: ćwierćnuta, ósemka, ćwierćnuta, pauza) i bierze do ręki wisienki: "Jeśli jedną wisienką oznaczamy ćwierćnutę a złączonymi wisienkami ósemkę, to w jaki sposób należy ułożyć owoce na talerzach, by zobrazować takt?" Dzieci odpowiadają, co powinno być na kolejnych talerzach (wisienka, złączone wisienki, wisienka, nic). (5 minut)
3. Następnie N. dzieli klasę na pary - każda para otrzymuje zestaw talerzy plastikowych, miseczkę owoców oraz karteczkę z przykładowymi taktami, np.

   Takt 1
   1 półnuta, pauza ćwierćnutowa, 1 ćwierćnuta
   Takt 2
   pauza półnutowa, 2 ćwierćnuty
   Takt 3
   1 półnuta, 4 ósemki

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

Takt 4
4 ósemki, pauza ósemkowa, 2 ósemki, pauza ósemkowa
Takt 5
2 ćwierćnuty, pauza ćwierćnutowa, dwie ósemki

Zadaniem dzieci jest rozstawienie odpowiedniej do danego taktu liczby talerzyków oraz ułożenie właściwych owoców na talerzach. Gdy ukończą jeden takt, rozstawiają kolejny (N. może dać dzieciom do ułożenia wszystkie takty lub wybrania np. trzech z pięciu - do decyzji N.). Dla ułatwienia, N. może na tablicy narysować lub wypisać, które owoce odpowiadają jakim wartościom (cała nuta - truskawka, złączone wisienki w parę - ósemka, 1 wisienka - ćwierćnuta). Mając dwa owoce do dyspozycji, dzieci mogą zobrazować ćwierćnutę zarówno wisienką, jak i (jeśli na to wpadną) truskawkę (krojąc ją ćwiartki). N. chodzi i sprawdza ułożenie. Następnie dzieci sprzątają talerze i owoce, ale zostawiają je przed sobą. Na koniec dzieci mogą umyć owoce i je zjeść. (20 minut)

Zadanie drugie z serii:

1. W ramach zabawy rytmicznej, N. najpierw mówi dzieciom, że będą wyklaskiwały ćwierćnuty a tupały ósemki. N. demonstruje najpierw same ćwierćnuty, klaszcząc przy tym i wypowiadając słowo "ćwierćnuta" w rytm. Dzieci dołączają do klaskania. N. robi serie po 4 ćwierćnuty. Następnie przerywa i tupie ósemki (mówiąc przy tym "ósemeczki" - liczba sylab odpowiada długości dwóch ósemek, czyli 1 ćwierćnuty). N. robi jedną serię po osiem ósemek lub dwie serie. Dzieci dołączają. (5 minut)
2. Następnie N. dzieli klasę na pół - połowa klasy klaszcze ćwierćnuty, połowa ósemki. Dzieci ćwiczą kilka razy, po czym zamieniają się stronami. (5 minut)
3. Następnie dzieci próbują jednocześnie klaskać ćwierćnuty i tupać ósemki. Najpierw N. prezentuje rytm, dzieci dołączają. Z początku jest to trudne zadanie, więc wymaga większej liczby prób. Dzieci mogą ćwiczyć razem lub N. może podzielić klasę na kilka grup i dać chwilę czasu każdej z grup na poćwiczenie, po czym prezentację na forum. W ramach pomocy N. prezentuje dzieciom (gra na pianinie) dźwięki: lewą ręką niższe dźwięki (ćwierćnuty), prawą ręką wysokie (ósemki) - gra je razem. (10 minut)
4. Na koniec N. włącza dzieciom muzykę (metrum dwie czwarte lub cztery czwarte, najlepiej jakiś marsz, np. "Marsz turecki" (Rondo alla turca) z Sonaty fortepianowej A-dur, KV 331 W. A. Mozarta (http://www.youtube.com/watch?v=ChtBtX2qnQI). Dzieci słuchają muzyki i starają się jednocześnie klaskać i tupać rytmicznie, zgodnie z ćwiczonym wcześniej rytmem. (10 minut)

Zadanie trzecie z serii:

1. Dzieci powtarzają (rytmizacja głosem) za N. przysłowie "Kwiecień plecień, bo przeplata trochę zimy, trochę lata" w odpowiednim rytmie - N. określa długość poszczególnych wyrazów (metrum trzy czwarte). (5 minut)
2. Następnie N. zapisuje na tablicy kilka taktów, które wcześniej z dziećmi recytował, po

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

czym rozdaje dzieciom instrumenty (klawesy i bębny). Partię ósemkową grają klawesy, partię ćwierćnut - bębny. Na początek dzieci mogą dobrać się w grupy kilkuosobowe, składające się z kilku klawesów i bębnów. Każda grupa po kolei gra takt, dzieci dodatkowo w trakcie wypowiadają przysłowie (rytmizacja głosem). Gdy wszystkie grupy skończą, klasa powtarza całość razem (10 minut)

3. Na koniec następuje zabawa "Rondo". N. tłumaczy, czym jest rondo i wypisuje na tablicy po kolei:
   Temat
   Kuplet 1
   Temat
   Kuplet 2
   Tłumaczy dzieciom, że temat mówić będą wszyscy razem (chór) i będzie nim ćwiczony wcześniej rytm (cały czas do przysłowia "Kwiecień plecień..."), natomiast w momencie, gdy pojawia się kuplet - dzieci pojedynczo improwizują to przysłowie w dowolnym, aczkolwiek innym niż temat rytmie. N. może podać przykład - wypowiada przysłowie w zmienionym rytmie. Do zabawy z rondem dzieci wykorzystują instrumenty, np. chór ma klawesy i bębny, a improwizujące dziecko inny, dowolny instrument perkusyjny. Prawdopodobnie nie wszystkie dzieci będą chciały zaimprowizować kuplet. Zabawa trwa do momentu, gdy są chętni lub skończy się czas. (15 minut)

Zadanie czwarte z serii:

1. Dzieci tworzą własne rytmy, a następnie grają je na instrumentach perkusyjnych. Na początku N. dzieli klasę na kilka grup 3-4 osobowych. Każda grupa otrzymuje instrumenty i kartki papieru. Zadaniem zespołów jest stworzenie kilku zestawów rytmów, zapisanie ich za pomocą nut a następnie przećwiczenie w grupie. N. może zachęcić dzieci, by ułożyły pod dany rytm słowa. Dzieci dzielą się instrumentami i tworzą rytmy. (20 minut)
2. Na koniec następuje prezentacja grup. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

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

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

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.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)
Int-Muz-III.7.1 : dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad
Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.14.2 : dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
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: ŚREDNIOWIECZNE OBLICZENIA

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 w parach grają w prostą grę opartą na dodawaniu z przekroczeniem progu dziesiętnego do 20.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania z przekroczeniem progu dziesiętnego w zakresie do 20;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- zapoznanie z historią najbliższej okolicy.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z grą z pliku "średniowieczne obliczenia - gra" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- kostki do gry k4 lub k6.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą grały w grę matematyczną związaną z dodawaniem. N. dzieli dzieci na dwójki i rozdaje karty z grą (5 minut);
2. Prosi dzieci, aby najpierw przyjrzały się rysunkom znajdującym się na karcie z grą. Pyta, czy w ich najbliższej okolicy znajdują się jakieś stare budowle, pamiętające czasy średniowiecza (zamki, baszty, młyny itp.). Dzieci wraz z N. dyskutują na ten temat. (15 minut);
3. Dzieci przystępują do gry. N. tłumaczy zasady, w razie potrzeby demonstruje je podczas przykładowej rozgrywki (25 minut).

Zasady Gry

Gracze na zmianę rzucają kostką (k4 lub k6) i poruszają się o liczbę wylosowanych pól. Stając na

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

polu muszą wykonać znajdujące się na nim działanie. Jeśli się pomylą (wynik sprawdza druga osoba w parze), cofają się o 3 pola. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do zamku. Gra toczy się do 5 zwycięstw.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

Lista załączników:
Średniowieczne obliczenia - gra.pdf

Tytuł zadania: ORTOGRAFICZNY TOR PRZESZKÓD

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: 5

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest przebiegnięcie toru przeszkód (np.: przeskok przez materac, bieg slalomem, ćwiczenia równoważne, skakanka/kozłowanie z piłką) i rozwiązanie zadań ortograficznych. Zadanie rozgrywa się drużynowo. Wygrywa drużyna, która pierwsza przebiegnie przez tor przeszkód i rozwiąże jak najwięcej zadań.

Cele:
- wyrabianie nawyku bezpiecznego wykonywania ćwiczeń;
- kształtowanie umiejętności współdziałania w grupie oraz współzawodnictwa;
- kształtowanie właściwej postawy ciała;
- kształtowanie cech motoryki (szybkość, wytrzymałość, zwinność);
- utrwalanie umiejętności poprawnej pisowni, znajomości zasad ortograficznych.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- materace - 3 lub 4 sztuki;
- pachołki/ringo/woreczki - do zrobienia slalomu;
- ławeczki do ćwiczeń równoważnych - 3 lub 4;
- kartki z pytaniami/zadaniami;
- skakanki - 3 lub 4 sztuki.

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

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom zasady zabawy (5 min):
   - tworzycie drużyny, które biorą udział w wyścigu,
   - każdy członek drużyny musi przejść tor przeszkód dwukrotnie, biegnąc do worka z karteczkami/zagadkami oraz wracając z karteczką/zagadką do swojej drużyny na linię startu,
   - każdy członek drużyny przynosi karteczkę/zadanie, którą rozwiązuje wspólnie ze swoim zespołem.
2. N. prosi dzieci o pamiętaniu o właściwej postawie ciała podczas ćwiczeń fizycznych oraz o zasadach fair play. (5 min)
3. N. prosi dzieci o ustawienie się na linii startu pierwszego członka z każdej drużyny. Kolejny członek może ruszyć dopiero, gdy pierwszy przybiegnie z powrotem z kartką z zadaniem.
4. Dzieci biegną po karteczki i zaczynają rozwiązywać zadania po powrocie na linię startu. (20 min)
5. Wygrywa drużyna, która pierwsza wykona wszystkie zadania i zrobi to bez błędów. Ogłasza to N. poprzez jakiś umówiony znak.
6. Dzieci mogą w ramach drużyny sprawdzić czy zadania zostały wykonane prawidłowo. (5 min)
7. Na zakończenie, w celu sprawdzenia poprawności wykonania zadań, drużyny wymieniają się karteczkami i sprawdzają sobie nawzajem poprawność wykonania zadania. W przypadkach wątpliwych proszą o pomoc N. (10 min)
8. Następuje podliczenie popełnionych błędów i zostaje ogłoszona zwycięska drużyna. (5 min)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna

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

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
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
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:

Przykładowe ustawienie toru przeszkód.ppt
Zadania.doc

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 33

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

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

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.

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 mieści 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

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

potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także mieści 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 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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka”, a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków” Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów”, „Pulpet i Prudencja” oraz „Pompon na wakacjach” Joanny Olech; „Królewna” – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;
- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki” R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara”;
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-

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

Ruszkowskiej.

- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

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

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

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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

45 - Koniec narracji "W krainie smoków" - 45 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 215 min

Tytuł zadania: JAK WYTRESOWAĆ SMOKA?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:50:00

Streszczenie:
Zadanie kończące smoczą narrację, podczas którego dzieci oglądają film pt. "Jak wytresować smoka?" i rozwiązują dodatkowe zadania związane z filmem. Na koniec N. omawia ważniejsze kwestie, które porusza film.

Cele:
- nauka rozpoznawania głównych bohaterów;
- rozwijanie umiejętności rozmawiania na tematy związane z życiem codziennym, inspirowane wydarzeniami filmowymi;
- nauka ortografii;

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

- kształcenie umiejętności aktywnego słuchania;
- ćwiczenie czytania;
- rozwój umiejętności wypowiadania się na temat wrażeń po obejrzeniu filmu.

Potrzebne materiały:

- film "Jak wytresować smoka?";
- telewizor lub komputer z rzutnikiem do wyświetlenia filmu;
- smocza karta pracy dla każdego dziecka lub na parę (załącznik Smocza karta-część 1.pdf oraz Smocza karta-część 2.pdf);
- zestawy do rysowania i czyste kartki papieru dla dzieci.

Przebieg:

1. N. zapowiada, że za chwilę dzieci obejrzą film o smoku. Zadaniem każdego ucznia i uczennicy będzie wypełnienie w trakcie oglądania lub zaraz po obejrzeniu filmu Smoczej Karty. N. rozdaje każdemu kartę pracy (część 1), tłumaczy zadania i odpowiada na ewentualne pytania dzieci. (5 minut) Następnie wyświetla film. N. może w wybranych ważnych czy kulminacyjnych momentach zatrzymać film i zapytać dzieci co stanie się dalej, jak chciałyby, aby potoczyły się wydarzenia. (100 minut)

2. Po zakończeniu filmu, N. dzieli klasę na pary i dzieci wspólnie w dwójkach sprawdzają swoje prace i wymieniają się spostrzeżeniami. Następnie N. rozdaje dzieciom drugą część karty smoka i dzieci wykonują w parach pozostałe zadania związane z filmem (25 minut) oraz rysują na podstawie opisu w karcie - chińskiego smoka (20 minut). Następnie N. całą klasą omawia karty pracy oraz ważniejsze zagadnienia poruszane w filmie i następuje pokaz rysunków chińskich smoków (20 minut), np.:

- „Jesteś na zawsze odpowiedzialny za to co oswoiłeś" - Czkawka długo pracował na przyjaźń ze Szczerbatkiem. Jakie macie doświadczenia w opiekowaniu się zwierzętami? Jakie są trudności? Co jeszcze, oprócz cierpliwości i wytrwałości potrzebne jest, by oswoić zwierzę?
- Za co kochamy nasze zwierzaki?
- Skąd biorą się uprzedzenia? Czy wikingowie popełnili błąd polując na smoki?
- „Jak nie drzwiami to oknem!" - Czkawka nie sprawdzał się w roli wikinga, który polowałby na smoki. Ale był genialnym treserem! Kiedy wada może stać się zaletą?
- Szczerbatek i Czkawka stali się przyjaciółmi. W jaki sposób pielęgnujecie przyjaźń?
- Czasem warto się poświęcić dla wyższej idei. Czkawka w ostatecznej walce stracił nogę. Bardzo poświecił się dla całej wioski i przyjaciół. W jakich sytuacjach ludzie potrafią wiele

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

poświęcić, by coś osiągnąć?

- Uczymy się całe życie! Czkawka zdobywał eksperymentalnie swoją wiedzę. Jak Wy się uczycie? Kiedy uczycie się najchętniej?
- W grupie siła! Gdyby nie złączenie sił wszystkich wikingów i smoków nigdy nie udałoby się pokonać Wielkiej Bestii. W jakich sytuacjach podejmujesz współpracę ze swoimi koleżankami i kolegami?
- „Nie taki smok straszny jak go malują...” Czarna Furia był najstraszniejszym koszmarem wszystkich wikingów. Spędzał sen z powiek wszystkim mieszkańcom wioski, a co wrażliwsi próbowali wmówić sobie, że to tylko legenda! Prawda okazała się jednak zupełnie inna. Czarna Furia przy bliższym poznaniu stała się Szczerbatkiem. Czego uczy nas ta historia?

Informacje o filmie:

Tytuł oryginału: How to Train Your Dragon

Czas trwania: 1 godz. 38 minut

Gatunek: Animacja Familijny Fantasy Przygodowy

Produkcja: USA

Premiera: 2010 (Polska i świat)

Reżyseria: Dean DeBlois Chris Sanders

Scenariusz: Dean DeBlois Chris Sanders William Davies

Opis:

Wzruszająca opowieść o przyjaźni i poświeceniu. O tym, że pierwsze wrażenie często bywa mylne. Akcja filmu rozgrywa się na wyspie Berk, zamieszkałej przez wikingów. Wyspa jest o tyle oryginalna, że posiada dużo szkodników. Na wyspę często przylatują smoki i kradną jedzenie. Cała wyspa żyje walkami ze smokami, a największym marzeniem wodza wikingów jest wypędzenie i pozbycie się raz na zawsze całego smoczego rodu. I tutaj zaczyna się opowieść, przy małym niezdarnym Wikingu imieniem Czkawka, który wiedzie życie niezdary i zawsze jest wyśmiewany przez kolegów. Nie potrafi poradzić sobie z najprostszym zadaniem. Jego życie odmienia się diametralnie, kiedy spotyka na swej drodze tajemniczą Nocną Furię.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Język polski

Metody:

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

Gry i zabawy dydaktyczne
Film
Metoda ewaluacyjna
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
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-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
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.5.1 : 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.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.9(od) : dziecko wie, że zwierzęta również odczuwają emocje
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Lista załączników:

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

Smocza karta-część 2.pdf
Smocza karta-część 1.pdf

Tytuł zadania: ŁOWCY DODAWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci grają w grę dydaktyczną obejmującą dodawanie z przekroczeniem progu dziesiętnego do 20.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dodawania z przekroczeniem progu dziesiętnego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- rozwijanie umiejętności myślenia strategicznego.

Potrzebne materiały:
- wydrukowana karta do gry z pliku "łowcy dodawania" (jeden egzemplarz na 2 - 4 osób).
- nożyczki;
- 2 plastikowe kubeczki (na 2 - 4 osoby).

Przebieg:

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

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą grały w grę, która wykorzystuje dodawanie. N. rozdaje wydrukowane karty. Dzieci wycinają "wędki" i wkładają pomarańczowe do jednego pojemnika a niebieskie do drugiego, cyframi do dołu. (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 (30 minut).

Zasady Gry

Opis: Aby zakończyć rozgrywkę 1 osoba musi zasłonić 5 dowolnych pól w linii (poziomej lub pionowej). Każdy prostokąt wart jest 1 punkt. Każda rybka warta jest 3 punkty. Na końcu podliczane są punkty wszystkich zawodników, nie tylko zwycięzcy.

1. *Gracze na zmianę ciągną wędki.*
2. *Gracz ciągnie jedną wędkę niebieską oraz jedną pomarańczową.*
3. *Dodaje wynik do siebie, następnie zaznacza wybraną przez siebie kratkę na polu z tym wynikiem.*
4. *Wędki wracają do kubeczków, następuje tura kolejnej osoby.*
5. *Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy zasłoni 5 dowolnych pól w linii (poziomej lub pionowej) lub gdy nie ma już pól do zajęcia. Wówczas następuje podliczenie punktów. N. może też wprowadzić limit czasu gry, po którym rozgrywka się kończy i następuje podliczenie punktów.*

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.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Lista załączników:
łowcy dodawania gra.pdf

46 - Początek narracji "Mali odkrywcy" - 46 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: ODKRYWCY MIAST

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
W ramach rozpoczęcia narracji "Mali odkrywcy" dzieci w zespołach odgrywają scenki ze zwiedzania jednego z pięciu miast świata. Pozostałe zespoły zgadują, o jakie miasto chodzi.

Cele:
- podniesienie poziomu energii w grupie;
- zapoznanie z kilkoma miastami świata;
- doskonalenie umiejętności czytania map;
- rozwój współpracy w grupach;
- ćwiczenie wystąpień na forum klasy.

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

Potrzebne materiały:

- wydrukowane mapy i zdjęcia miast (załączniki);
- 5 kopert do włożenia wydrukowanych załączników.

Przebieg:

1. N. zapowiada początek nowej narracji - "Mali odkrywcy" i krótko wprowadza, czym dzieci będą zajmować się przez najbliższe dni. Następnie dzieli klasę na 5 grup. (5 minut)
2. Każda z grup otrzymuje 1 kopertę, w której znajduje się mapa jednego miasta na świecie i kilka zdjęć miejsc i obiektów w tym mieście. Zadaniem każdego zespołu jest przygotowanie krótkiej scenki, w której dzieci pokażą, w jaki sposób zwiedzają dane miasto - np. mogą wcielić się w role turystów, którzy z mapą chodzą po mieście i pytają napotkanego mieszkańca o drogę (inna rola). Dzieci mogą odgrywać różne, wymyślone przez siebie role. Zadaniem zespołów jest wykorzystanie mapy, przygotowanie dialogów oraz zdjęć, które będą pokazywane w trakcie scenki. Dzieci mogą np. udawać, że mijają Statuę Wolności (wówczas pokazują zdjęcie reszcie klasy) i się zachwycają nią - mogą również zapytać przechodnia, co to za pomnik. Pozostałe zespoły oglądają scenkę i na bazie pokazywanych zdjęć oraz wysłuchanych dialogów próbują odgadnąć o jakie miasto chodzi. N. w trakcie przygotowań pomaga dzieciom, np. w nazywaniu obiektów. (15 minut)
3. Na koniec następuje prezentacja scenek i zgadywanie nazw miast. Dla ułatwienia N. może wypisać na tablicy 8-10 nazw miast, spośród których 5 będzie do odgadnięcia. Na koniec N. krótko omawia z dziećmi przebieg pracy w zespołach (m.in. w jaki sposób powstała scenka, jak przebiegał podział pracy i ról, co dzieciom podobało się we współpracy, a co nie, itp.). (15 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

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

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

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.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
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Mapa - Pekin.jpg
Mapa - Nowy Jork (Manhattan).gif
Mapa - Rzym.jpg
Mapa - Gdańsk.png
Rzym - zdjęcia.jpg
Gdańsk - zdjęcia.jpg
Pekin - zdjęcia.png

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

Mapa - Kraków.jpg
Kraków - zdjęcia.PNG
Nowy Jork - zdjęcia.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;

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

- kolorowe mazaki;
- 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

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

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 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: KORALIKOWE LICZYDŁO - ODEJMOWANIE I DODAWANIE

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: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą odejmowanie i dodawanie na samodzielnie wykonanym koralikowym liczydle.

Cele:
- rozwijanie umiejętności liczenia z przekraczaniem progu dziesiętnego;
- odkrywanie strategii liczenia;
- zaobserwowanie naprzemienności dodawania;
- rozwijanie współpracy.

Potrzebne materiały:
- wykonane wcześniej przez dzieci koralikowe liczydła.

Przebieg:
1. N. wprowadza odejmowanie. np. 13-3. Dzieci wspólnie z N. odliczają 13 koralików, przypinają spinacz, odsuwają 3 koraliki, znów przypinają spinacz. Ustalają różnicę.
N., podobnie jak przy dodawaniu, tłumaczy do skutku zasadę odejmowania, aż wszyscy w klasie będą podnosić zielone karteczki na znak, że rozumieją zasadę. (10 min)

2. N. na forum daje dzieciom do wykonania kilka działań. (10 min)
14-4
15-7
15-8
16-8
17-9

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

3. N. prosi, żeby dzieci dobrały się w pary. Dzieci w parach zadają sobie zadania. Jedno układa zadanie, drugie rozwiązuje posługując się liczydłem koralikowym, potem zamieniają się rolami. N. prosi, żeby dzieci raz zadawały sobie dodawanie, a raz odejmowanie. (10 min)

Warianty:

- dzień 46 semestr I: Dodawanie (typu: 8 + n, n < 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego z wykorzystaniem konkretów i rysunków;
- dzień 47 semestr I: Dodawanie (typu: 7 + n, n < 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego z wykorzystaniem konkretów i rysunków;
- dzień 51 semestr I: Dodawanie (typu: 6 + n, n < 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego, z wykorzystaniem konkretów i rysunków;
- dzień 54 semestr I: Dodawanie (typu: 5 + n, n< 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego Porównywanie różnicowe typu: o tyle więcej/mniej.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach
Samodzielny

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.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.

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

Tytuł zadania: ODKRYWAMY NOWE MIEJSCA - BIBLIOTEKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, jak korzystać z biblioteki. Uczą się samodzielnie poszukiwać książek.

Cele:

- oswojenie uczniów i uczennic z biblioteką;
- zapoznanie uczniów i uczennic ze sposobem wyszukiwania książek w bibliotece;
- ćwiczenie umiejętności czytania w praktyce.

Potrzebne materiały:

- biblioteka;
- 15 karteczek, z czego na każdej podany jest jeden tytuł książki dla dzieci oraz imię i nazwisko jej autora lub autorki.

Przebieg:

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

1. N. zaprasza dzieci na lekcję biblioteczną, w czasie której dzieci mają okazję poznać osoby pracujące w bibliotece i dowiedzieć się, jak z niej korzystać oraz jakie są zasady panujące w tym miejscu (warto wyjaśnić dzieciom znaczenie tych zasad, np. zachowanie ciszy jest wymagane, aby wszyscy korzystający mogli w skupieniu czytać książki). (5 minut)
2. N. dzieli uczniów i uczennice na pary (3 minuty);
3. Każda z par otrzymuje losuje tytuł książki wraz z imieniem i nazwiskiem autora. Zadaniem dzieci jest znalezienie tej książki w zbiorach biblioteki (15 minut);
4. Następnie dzieci, wciąż pracując w parach, muszą napisać w zeszytach o czym - ich zdaniem - będzie opowiadała odnaleziona książka. Swoje przypuszczenia mogą oprzeć na rysunkach/zdjęciach na okładce, tytule, pierwszych zdaniach książki, a także informacji na odwrocie (15 minut);
5. Na koniec w kręgu dzieci opowiadają sobie, jakie książki odnalazły oraz wyjaśniają, czy chciałyby tę książkę przeczytać, czy też nie (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Zdania z książek rysowanie
- Zdania z książek opowiadanie

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Ścieżki:

W świecie książek (ksiaz)

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
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.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.8.3 : dziecko potrafi samo wybrać książkę do przeczytania
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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Pol-III.8.4 (od) : dziecko wie, jak korzystać z biblioteki szkolnej

47 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 220 min

Tytuł zadania: PRZYSZEDŁ LIST!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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.

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

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 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

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

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
Apsik Ziemianie (klasa II).doc

Tytuł zadania: KRĄG

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: 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)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia

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

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: KARTONOWE MIASTO II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
02:00:00

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

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice budują własne miasto oraz poznają różne role, które można odgrywać w społeczeństwie.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia prac w przestrzeni;
- rozwój umiejętności współpracy w grupie;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zawodami;
- doskonalenie umiejętności pisania.

Potrzebne materiały:

- pudełka w różnych rozmiarach, rolki po papierze toaletowym lub ręcznikach papierowych, itp.;
- kolorowy papier, bibuła, w miarę możliwości inne gotowe materiały do naklejania np. naklejki, gotowe rzeczy z filcu;
- klej, nożyczki;
- duże płachty brystolu;
- mazaki, farby;
- komputery;
- małe kartki na wizytówki do ról.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegać dzisiejsze zadanie. Pyta dzieci, jakie są elementy miasta, jakie budynki znają ze swojej okolicy, które miejsca są ważne w mieście, jakie odwiedzają z rodzicami. Odpowiedzi można zapisywać na tablicy w formie mapy myśli (15 min);
2. Uczniowie i uczennice z wykorzystaniem pomocy, jakie są w klasie przygotowują poszczególne budynki lub inne elementy miasta (np. światła drogowe, drzewa). Dzieci mogą pracować zarówno samodzielnie, jak i w parach, grupach (20 min);
3. Dzieci na płachtach brystolu rozplanowują miasto, ustawienie budynków. Mogą przy tym dyskutować lub wybrać spośród siebie zespół planujący miasto. Kiedy miasto zostanie rozstawione na brystolu, mogą domalować drogi lub chodniki wg własnych pomysłów (10 min);
4. N. pyta uczniów i uczennice:
    - jakie osoby mieszkają w tym mieście?
    - jakie wykonują zawody?

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

- jaką rolę ogrywają poszczególne zawody w życiu i funkcjonowaniu miasta i ludzi, którzy w nim mieszkają (10 min);

5. Dzieci wybierają, kim chcą być w mieście, jaki chcą wykonywać zawód. Za pomocą komputerów, internetu lub słowników multimedialnych szukają, czym zajmuje się przedstawiciel danego zawodu. Każdy uczeń i uczennica przygotowuje swoją wizytówkę, na której zapisuje swój zawód/funkcję (15 min);
6. N. zaprasza dzieci do zabawy w miasto. Każdy odgrywa rolę, jaką dla siebie wybrał, dzieci mają za zadanie poznać swoje role nawzajem i dowiedzieć się o innych jak najwięcej. N. pozwala dzieciom na swobodną zabawę w miasto. (20 min)
7. N. dziękuje uczniom za wspólny czas, prosi o złożenie miasta w jedno miejsce (może być to część klasy lub duże pudło, gdzie schowane zostaną elementy miasta). N. prosi dzieci, aby jako zadanie domowe opisały krótko, kogo ciekawego poznały w czasie zabawy. Dzieci powinny odpowiedzieć na pytania:
    - jaki ta osoba wykonywała zawód?
    - czego jeszcze można się było od tej osoby dowiedzieć? (10 min).

Warianty:

- N. może poprosić uczniów i uczennice, aby wybrane budynki z miasta przygotowały jako pracę domową.
- Zajęcia mogą odbywać się w całości w wybranym języku.
- Zadanie może być powtarzalne - w każdym zadaniu dzieci mogą wykonywać inne elementy miasta, pojazdy, poznawać nowe zawody.
- Przy powtarzalności zadania, w kolejnym wykonaniu dzieci mogą przygotować nowe budowle, np. poznane w międzyczasie miejsca w swojej miejscowości lub mogą przygotować proste modele samochodów lub drzew, krzaków, ławek. Im większe jest miasto zbudowane przez dzieci, tym N. może rozszerzać zasady zabawy i rozmawiać z dziećmi o nowych tematach, np. o zawodach, o zasadach ruchu drogowego, o bezpieczeństwie w miejscach publicznych i zasadach zachowania, gdy widzimy wypadek lub gdy się zgubimy;
- w ramach narracji "Mali inżynierowie": jeśli dzieci wykonywały już zadanie wcześniej, warto je zmodyfikować i utrudnić. Dzieci losują plan miasta średniowiecznego (załącznik) lub współczesnego (np. mapa miasta lub miasteczka z google maps) i na tej podstawie tworzą swoje "miasto". N. może tutaj zwrócić dzieciom uwagę na szczególny rozkład miasta oraz jego budowę.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

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

Wychowanie społeczne
Język polski
Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda definiowania pojęć
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
W parach
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.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-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-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.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
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

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.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
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-Społ-III.7.3 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla miejscowości, w której mieszka
Int-Społ-III.8.1 : dziecko rozumie znaczenie pracy w życiu człowieka
Int-Społ-III.8.2 : dziecko potrafi opowiedzieć o zawodach, jakie wykonują osoby w jego najbliższym otoczeniu
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych
Int-Społ-III.9.2 : dziecko zna alarmowe numery telefonów

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
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:
Mapy miast średniowiecznych.pdf

Tytuł zadania: KWADRATY ODEJMOWANIA

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 wykonują działania matematyczne w przygotowanych kwadratach (szablonach), odejmując liczby od siebie. Następnie tworzą przy użyciu pustego szablonu własny kwadrat i wymieniają się nim z innymi dziećmi.

Cele:

- utrwalenie umiejętności odejmowania w zakresie do 20;
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki;
- rozwijanie umiejętności uczenia przez nauczanie innych.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane dwa wybrane materiały z załączonych plików: kwadraty odejmowania 1, 2, 3, 4, 5 lub 6 (dla każdego dziecka);
- wydrukowane materiały z pliku kwadraty odejmowania - szablon.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane materiały oraz informuje o sposobie wypełnienia kwadratów. Dzieci mają za zadanie odjąć większą liczbę od mniejszej i wpisać wynik w kwadrat znajdujący się między nimi. Kontynuują dopóki cały kwadrat nie będzie zapełniony. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do wypełnienia kart pracy. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich pracę (15 minut);
3. Następnie dzieci mają za zadanie przygotować na pustych szablonach karty pracy dla innych dzieci. Po przygotowaniu, wymieniają się nimi z wybraną osobą i uzupełniają (25 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

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

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
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:
kwadraty odejmowania - szablon.docx
kwadraty odejmowania 6.docx
kwadraty odejmowania 2.docx
kwadraty odejmowania 5.docx
kwadraty odejmowania 3.docx
kwadraty odejmowania 4.docx
kwadraty odejmowania 1.docx

48 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: ENERGETYCZNY PORANEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

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

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują energetyzujące zadanie na dobry początek dnia.

Cele:

- przyjemne wprowadzenie uczniów i uczennic w rutynę lekcyjną;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- integracja grupy klasowej;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

W zależności od wybranego wariantu:

- białe kartki papieru (optymalnie A5, może być A4) - wariant "Bitwa na śnieżki";
- balony - wariant "Balony".

Przebieg:

N. informuje dzieci, że zaczną dzień od dużej dawki pozytywnej energii. Proponuje im wykonanie jednej z poniższych aktywności.

Bitwa na śnieżki (niekoniecznie w zimę!)

1. Każde dziecko zapisuje na swojej kartce coś o sobie (np. ulubiony film, jedzenie, ile mają rodzeństwa, ulubiona książka, etc.) i tworzą z kartki kulkę (3 min);
2. Przez 2 minuty trwa bitwa na śnieżki. Dzieci rzucają się papierowymi kulkami. Gdy kończy się czas każdy ponosi jedną kulkę (3 min);
3. Każde dziecko czyta zdanie na kartce i klasa zgaduje kto je napisał (9 min).

Kolory i części ciała

1. N. wymienia na głos kolor i część ciała. Dzieci muszą znaleźć dany kolor i dotknąć daną część ciała do danej rzeczy (np. N. mówi „czerwony łokieć i dzieci muszą dotknąć łokciem do czegoś czerwonego).
2. Za każdym razem odpada osoba, która jako ostatnia dotknie częścią ciała do wymienionego koloru. Gra kończy kiedy zostaje już tylko jedna osoba.

Balony

1. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe (3 min);
2. Każda grupa dostaje dwa balony. 2 osoby z grupy nadmuchują balony (5 min);

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

3. Grupa tworzy koło i trzymają się za ręce. Następnie odbijają pomiędzy sobą balon tak, by cały czas wszyscy trzymali się za ręce (odbijanie głową, nogą, łokciem, dmuchanie). Gdy uda się zrobić 10 podań, grupa próbuje utrzymać dwa balony w powietrzu w tym samym czasie (7 min).

Tworzymy słowa

1. N. dzieli dzieci na 3 grupy. Następnie zadaje pytanie lub podaje kategorie. Każde dziecko symbolizuje dwie litery (swoje inicjały). Dzieci muszą „napisać" odpowiedź na pytanie ustawiając się w odpowiedniej kolejności. Przy utworzeniu słowa każde dziecko może być tylko jedną literą (i stać w jednym miejscu).
2. Przykładowe kategorie: owoc, kolor, najdłuższy wyraz, jaki potraficie ułożyć z liter w waszej grupie (wygrywa grupa z najdłuższym wyrazem), państwo, etc.

Warianty:

- wariant "Kolory i części ciała" można także wykonać w języku angielskim.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
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.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to

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

robić
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: RODZINA NUTEK WYCHODZI NA SPACER

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Wprowadzenie pauzy całonutowej, półnutowej, ćwierćnutowej i ósemkowej w formie pracy plastycznej, z nawiązaniem do wcześniej poznanych wartości nut.

Cele:
- wprowadzenie pauzy całonutowej, półnutowej, ćwierćnutowej i ósemkowej;
- rozwój wyobraźni i kreatywności;
- rozwój logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:
- kartki papieru do rysowania;

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

- kredki, flamastry, ołówki.

Przebieg:

1. Na początku dzieci wyjmują swoje rysunki rodziny nutek (prace plastyczne, które powstały podczas zadania "Rodzina nutek"). N. pyta, kto mieszka w domku (przypomnienie poznanych wartości nut). (5 minut)
2. Następnie N. mówi, że czasami mieszkańcy opuszczają swój domek, wychodząc na spacer. Wówczas ich nieobecność trzeba jakoś oznaczyć. Dzieci po kolei (analogicznie do wprowadzania wartości nut) rysują poszczególne pauzy, korzystając z załączonego schematu i powtarzając za N.: "Gdy z domku wychodzi Babcia Cała Nuta, zapala lampę - pauzę całonutową" - N. rysuje pauzę całonutową, może jej dorysować promyki, stylizując na światło (N. może też wymyślić własne skojarzenia z pauzami). Dzieci rysują w górnym okienku schematu pauzę całonutową. (5 minut)
3. Następnie analogicznie wychodzą rodzice - mama Półnuta i tata Półnuta, zostawiając kapelusze - pauzy półnutowe, a na końcu 4 córki Ćwierćnuty ze swoimi zabawkami. Chwilę dłużej od pozostałych pauz, dzieci będą się uczyły rysowania pauzy ćwierćnutowej - tutaj N. może zachęcić dzieci, by poćwiczyły tę pauzę najpierw na oddzielnej kartce, a potem wpisały w schemat. N. pokazuje sposób rysowania pauzy - od góry lub od dołu, w zależności od preferencji (sugerujemy od góry - jest to łatwiejsza dla dzieci metoda). Na koniec dzieci mogą obrysować schemat z pauzami tak, aby wyglądał jak domek. (łącznie 20 minut)

Podczas powtórzenia zadania:

1. Dzieci wycinają ze schematu poszczególne pauzy (kwadraciki) i kładą je obok domku z nutkami. (5 minut)
2. N. mówi kilka przykładów, kto wychodzi na spacer, np. "Tata Półnuta idzie na spacer" - zadaniem dzieci jest przykrycie kartonikiem odpowiedniej wartości nuty. Następnie N. podaje kolejne informacje, a dzieci dobierają odpowiednie pauzy i zakrywają nimi nuty. (10 minut)
3. Na koniec dzieci dobierają się w pary, zdejmują rysunki pauz z nutek i zadają sobie nawzajem zadania, mówiąc o tym, kto wychodzi na spacer lub kto znika z domku (np. "Mama Półnuta zabiera wszystkie zabawki ósemki, by oddać je do prania"). Zadaniem jednego z dzieci jest podanie zdania o tym, kto wychodzi, a zadaniem drugiego dziecka - położenie na swoim domku odpowiednich pauz w pasujących miejscach. Dzieci robią to na zmianę, aż wszystkie pauzy znajdą się w domku. N. chodzi i sprawdza ułożenie. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

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

Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)
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:
Schemat.pdf

Tytuł zadania: LUSTRZANE EMOCJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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.

01:10:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają różne emocje, uczą się je nazywać. Dzieci malują swoje wyobrażenia emocji i ćwiczą sprawność ruchową oraz wsparcia siebie nawzajem.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z wachlarzem emocji, jakie może odczuwać człowiek
- rozwój umiejętności przedstawiania scen realnych i wyobrażonych w rysunkach na płaszczyźnie
- rozwój sprawności ruchowej
- uświadomienie i praca u dzieci nad wspieraniem siebie nawzajem w wykonywaniu powierzonych zadań

Potrzebne materiały:

- papier rysunkowy;
- farby, kredki, pastele, mazaki;
- wycinanki, bibuła, klej;
- taśma lub guma do przyklejania;
- motek wełny lub długa wstążka;
- instrumenty perkusyjne.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w temat zajęć i zachęca do rozmowy o emocjach: "Jakie znamy emocje?". Jeśli dzieci wymieniają zachowania będące reakcja na emocje N. pyta "A zastanówcie się czy to jest emocja czy reakcja na emocje? Jak np. możemy reagować kiedy np. mama daje Wam wymarzony prezent? - Możemy skakać, uśmiechać się. Jaka to jest emocja? - Radość."
2. Wymienione emocje wypisujemy na tablicy. Następnie prosi dzieci o opisanie, jak wyglądają reakcje obrazujące daną emocję - zapisuje je innym kolorem. Na koniec tej części zadania N. czyta wszystkie zapisane na tablicy rzeczy. N. w miarę potrzeb może naprowadzać uczniów i uczennice na rożne emocje i wspierać w ich nazwaniu [Proponowane przykłady emocji: szczęśliwy, radosny, zakochany, spokojny, uradowany, pogodny, wesoły, zadowolony, zachwycony, stęskniony, samotny, czujący nienawiść, rozżalony, wściekły, zaniepokojony, zlękniony, przerażony, zazdrosny, podekscytowany, pełen zaufania, zagniewany, zirytowany, zniechęcony, bezradny]. (15 min);

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

3. N. prosi dzieci o wybranie emocji, która jest dla nich najciekawsza, prosi, aby nie wybierały emocji, którą najbardziej lubią, ale taką, która jest najbardziej interesująca. Następnie N. dzieli dzieci na pary. Ważne, żeby w poszczególnych parach dzieci miały różniące się od siebie emocje (to znaczy, że w jednej parze oboje nie mogą mieć wybranej radości czy smutku) (3 min);
4. N. rozdaje dzieciom kartki i prosi, aby na nich zilustrowały wybraną przez siebie emocję, naprowadza dzieci, że praca może przedstawiać coś realnego - np. sytuację, w której daną emocję czujemy lub może to być coś nierealnego np. postać, jaka może obrazować tę emocję. Dzieci pracują bez wsparcia N., same wybierają środki plastyczne, którymi będą tworzyć swoją prace. Podpisują rysunek nazwą wybranej emocji (30 min);
5. Po zakończonej pracy nad ilustracjami dzieci w parach siadają naprzeciwko siebie. Najpierw jedno pokazuje drugiemu swój rysunek. Zadaniem drugiego dziecka jest przedstawienie danej emocji wyrazem twarzy. Drugim zadaniem pokazującego jest przedstawienie emocji przeciwnej, a dziecka, które pokazywało swój rysunek, nazwania takiej przeciwnej emocji. Potem następuj zamiana w parach (7 min);
6. Na zakończenie dzieci siadają w kręgu. Każde otrzymuje po jednym instrumencie perkusyjnym. Na hasło N. wszystkie dzieci zaczynają wystukiwać rytm w taki sposób, jak odpowiada emocji zawartej w tym haśle, np. N. mów "smutek", a dzieci wystukują taki rytm, jaki z tą emocją im się kojarzy. Następnie, kiedy N. kładzie palec na ustach dzieci przestają grać. N. wskazuje jedno dziecko i wypowiada kolejną emocję - tylko wskazane dziecko gra, następnie N. pokazuje kolejne dwoje, troje, czworo dzieci, aż do momentu, w którym cała klasa gra. Czy w tym drugim momencie były bardziej zgrane? Dlaczego? Ćwiczenie można powtórzyć, wypowiadając inne emocje i wskazując na początku inne dzieci niż w pierwszym podejściu (10 minut).

Warianty:

- N. może wprowadzić dodatkowe zadanie polegające na wyszukaniu w np. internecie muzyki, która dzieciom kojarzy się z emocją jaką ilustrują
- Uczniowie i uczennice mogą przygotować ilustracje emocji jako zadanie domowe
- Zadanie może być powtarzalne - przy powtarzaniu zadania można rozwijać część muzyczną oraz wachlarz emocji, o których rozmawiamy, dzieci mogą także w kolejnych zadaniach tworzyć także prace w przestrzeni. Na zakończenie tego typu zadań można zbudować Labirynt ze wszystkich powstałych w każdym zadaniu prac - co pokaże dzieciom jak wiele emocji może mieć każdy człowiek i jak skomplikowany jest to mechanizm.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

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

Plastyka
Muzyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
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.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
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-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.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.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji

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

Int-Psych-I-III.1.3(od) : dziecko rozumie różnicę między odczuwaniem (emocji) a zachowaniem (reakcją na emocję)
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
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.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich
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: KORALIKOWE LICZYDŁO - ODEJMOWANIE I DODAWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą odejmowanie i dodawanie na samodzielnie wykonanym koralikowym liczydle.

Cele:

- rozwijanie umiejętności liczenia z przekraczaniem progu dziesiętnego;
- odkrywanie strategii liczenia;
- zaobserwowanie naprzemienności dodawania;
- rozwijanie współpracy.

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

Potrzebne materiały:

- wykonane wcześniej przez dzieci koralikowe liczydła.

Przebieg:

1. N. wprowadza odejmowanie. np. 13-3. Dzieci wspólnie z N. odliczają 13 koralików, przypinają spinacz, odsuwają 3 koraliki, znów przypinają spinacz. Ustalają różnicę.
N., podobnie jak przy dodawaniu, tłumaczy do skutku zasadę odejmowania, aż wszyscy w klasie będą podnosić zielone karteczki na znak, że rozumieją zasadę. (10 min)

2. N. na forum daje dzieciom do wykonania kilka działań. (10 min)
14-4
15-7
15-8
16-8
17-9

3. N. prosi, żeby dzieci dobrały się w pary. Dzieci w parach zadają sobie zadania. Jedno układa zadanie, drugie rozwiązuje posługując się liczydłem koralikowym, potem zamieniają się rolami. N. prosi, żeby dzieci raz zadawały sobie dodawanie, a raz odejmowanie. (10 min)

Warianty:

- dzień 46 semestr I: Dodawanie (typu: 8 + n, n < 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego z wykorzystaniem konkretów i rysunków;
- dzień 47 semestr I: Dodawanie (typu: 7 + n, n < 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego z wykorzystaniem konkretów i rysunków;
- dzień 51 semestr I: Dodawanie (typu: 6 + n, n < 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego, z wykorzystaniem konkretów i rysunków;
- dzień 54 semestr I: Dodawanie (typu: 5 + n, n< 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego Porównywanie różnicowe typu: o tyle więcej/mniej.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

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

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

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.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

49 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 210 min

Tytuł zadania: ODKRYWAMY NOWE MIEJSCA - BIBLIOTEKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, jak korzystać z biblioteki. Uczą się samodzielnie poszukiwać książek.

Cele:
- oswojenie uczniów i uczennic z biblioteką;
- zapoznanie uczniów i uczennic ze sposobem wyszukiwania książek w bibliotece;
- ćwiczenie umiejętności czytania w praktyce.

Potrzebne materiały:
- biblioteka;
- 15 karteczek, z czego na każdej podany jest jeden tytuł książki dla dzieci oraz imię i nazwisko jej autora lub autorki.

Przebieg:
1. N. zaprasza dzieci na lekcję biblioteczną, w czasie której dzieci mają okazję poznać osoby pracujące w bibliotece i dowiedzieć się, jak z niej korzystać oraz jakie są zasady panujące w tym miejscu (warto wyjaśnić dzieciom znaczenie tych zasad, np. zachowanie ciszy jest wymagane, aby wszyscy korzystający mogli w skupieniu czytać książki). (5 minut)
2. N. dzieli uczniów i uczennice na pary (3 minuty);
3. Każda z par otrzymuje losuje tytuł książki wraz z imieniem i nazwiskiem autora. Zadaniem dzieci jest znalezienie tej książki w zbiorach biblioteki (15 minut);
4. Następnie dzieci, wciąż pracując w parach, muszą napisać w zeszytach o czym - ich zdaniem - będzie opowiadała odnaleziona książka. Swoje przypuszczenia mogą oprzeć na rysunkach/zdjęciach na okładce, tytule, pierwszych zdaniach książki, a także informacji na odwrocie (15 minut);
5. Na koniec w kręgu dzieci opowiadają sobie, jakie książki odnalazły oraz wyjaśniają, czy chciałyby tę książkę przeczytać, czy też nie (10 minut).

Możliwe kontynuacje:
- Zdania z książek rysowanie

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

- Zdania z książek opowiadanie

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:
W świecie książek (ksiaz)

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.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.8.3 : dziecko potrafi samo wybrać książkę do przeczytania
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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Pol-III.8.4 (od) : dziecko wie, jak korzystać z biblioteki szkolnej

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.

Przebieg:

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

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:

Plastyka

Język polski

Przyroda

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

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:
przykladowe eksperymenty.pdf

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

Tytuł zadania: KWADRATY ODEJMOWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują działania matematyczne w przygotowanych kwadratach (szablonach), odejmując liczby od siebie. Następnie tworzą przy użyciu pustego szablonu własny kwadrat i wymieniają się nim z innymi dziećmi.

Cele:
- utrwalenie umiejętności odejmowania w zakresie do 20;
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki;
- rozwijanie umiejętności uczenia przez nauczanie innych.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane dwa wybrane materiały z załączonych plików: kwadraty odejmowania 1, 2, 3, 4, 5 lub 6 (dla każdego dziecka);
- wydrukowane materiały z pliku kwadraty odejmowania - szablon.

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane materiały oraz informuje o sposobie wypełnienia kwadratów. Dzieci mają za zadanie odjąć większą liczbę od mniejszej i wpisać wynik w kwadrat znajdujący się między nimi. Kontynuują dopóki cały kwadrat nie będzie

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

zapełniony. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do wypełnienia kart pracy. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich pracę (15 minut);
3. Następnie dzieci mają za zadanie przygotować na pustych szablonach karty pracy dla innych dzieci. Po przygotowaniu, wymieniają się nimi z wybraną osobą i uzupełniają (25 minut);

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
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:
kwadraty odejmowania - szablon.docx
kwadraty odejmowania 6.docx
kwadraty odejmowania 2.docx
kwadraty odejmowania 5.docx
kwadraty odejmowania 3.docx
kwadraty odejmowania 4.docx
kwadraty odejmowania 1.docx

Tytuł zadania: ZEGAROWA GRA W WOJNĘ II I III

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:05:00

Streszczenie:
Dzieci zaznaczają na zegarach odpowiednie godziny, wycinają je i grają między sobą w zmodyfikowaną wersję gry w wojnę.

Cele:
- rozwijanie umiejętności korzystania z zegara tarczowego;
- rozwijanie umiejętności przyjmowania wygranej i przegranej.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty dla każdego dziecka z pliku "zegarowa gra w wojnę.pdf".

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty. Informuje dzieci, że ich zadaniem będzie najpierw zaznaczenie za pomocą dużej i małej wskazówki godzin, które są zapisane w formie cyfrowej obok każdego zegara (20 minut).
2. Po wykonaniu tej części, każde dziecko wycina z kartki zegary z zaznaczonymi wskazówkami, układa je na stos i tasuje.(10 minut).
3. Dzieci w parach grają między sobą uzupełnionymi zegarami w wojnę na poniższych zasadach: gracze równocześnie wykładają karty na stół. Gracz o późniejszej godzinie zabiera obie karty oraz umieszcza je na stosie z boku. Po wyczerpaniu kart z ręki, gracze biorą karty ze stosu, tasują je oraz grają dalej. Gra kończy się w momencie, w którym jednemu graczowi kończą się karty. W przypadku, gdy obaj gracze wyłożą taką samą kartę, dochodzi do wojny - wykładana jest kolejna karta koszulką do góry, a na nią kładziona następna. (30 minut);

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

4. Dzieci wraz z N. omawiają krótko rozgrywkę. (5 minut).

Warianty:

- Można ograniczyć rozgrywkę do limitu czasowego (np. 5 minut). Osoba, która po upływie czasu będzie dysponowała większą liczbą kart wygrywa.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.15.1 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów w systemach 12- i 24-godzinnym
Int-Mat-III.15.2 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów - zarówno wyświetlających cyfry, jak i tych ze wskazówkami
Int-Mat-III.15.4 : dziecko potrafi wykonywać proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)
Int-Tech-III.4.2 : dziecko potrafi zaplanować poszczególne etapy realizacji rozwiązań technicznych

Lista załączników:

zegarowa gra w wojnę.pdf
zegarowa gra w wojnę.docx

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

50 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: WIERSZYKOWE CUDA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
01:50:00

Streszczenie:
Dzieci poznają wierszyki o niezwykłych elementach życia codziennego, a następnie tworzą proste przedmioty użytkowe w formie prac plastycznych lub prostych konstrukcji.

Cele:
- rozwój umiejętności tworzenia prac plastycznych;
- doskonalenie umiejętności uczenia się krótkich wierszyków na pamięć;
- rozwój umiejętności tworzenia własnych kreatywnych prac;
- rozwój umiejętności pracy samodzielnej.

Potrzebne materiały:
- kartony, pudełka po jajkach;
- rolki po papierze i ręcznikach papierowych;
- papier techniczny;

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

- farby, pędzle;
- bibuła, wycinanki;
- kawałki włóczki, tasiemek;
- klej;
- miarki;
- nożyczki;
- zszywacz;
- dziurkacz;
- plastelina, masa solna (wariant);
- wiersz D. Gellner "W ogródku" lub "Nad morzem";
- wiersz D. Gellner "Zamek" lub "Wieża" (w wariantach);
- zalecana lektura: M. Rusinek, *Wierszyki domowe*, Znak, Kraków 2012 (http://www.znak.com.pl/wirtualnaksiazka,id,3468).

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do udziału w zadaniu: "Dzisiaj dostrzeżemy niezwykłe elementy, które kryją się w powszednich przedmiotach i miejscach. Najpierw każde z was przeczyta wiersz. Porozmawiamy o nim, a następnie stworzymy przedmiot, który jest tematem wiersza lub który w opisywanym miejscu można odnaleźć. Powstałe rekwizyty będziemy mogli wykorzystać w przedstawieniu, jakie zrobimy w tym roku" (5 min);
2. Dzieci czytają wybrany przez N. wiersz (15 min);
3. N. prosi dzieci o podanie, czego dotyczył wiersz. W razie potrzeby tłumaczy słowa, które były niezrozumiałe dla dzieci (5 min);
4. Uczniowie i uczennice przepisują z tablicy treść wierszyka do zeszytów (20 min);
5. Dzieci wybierają pomoce, dzięki którym przygotują swój rekwizyt, który pojawił się w wierszu lub który mógłby się pojawić w miejscu opisywanym przez wiersz, np. w ogródku mogłaby być huśtawka, dziecko z plasteliny może stworzyć model małej huśtawki. N. wspiera dzieci w miarę zgłaszanych przez nie potrzeb. N. w czasie prac samodzielnych dzieci zwraca im uwagę i przypomina o zasadach korzystania z pomocy i urządzeń technicznych oraz o zachowaniu porządku w swoim miejscu pracy. (30 min)
6. Dzieci po zakończonej pracy sprzątają swoje otoczenie. (3 min)
7. N. prosi wszystkich o postawienie swoich prac na stolikach przed sobą lub dzieci mogą zrobić małe wizytówki ze swoim imieniem koło swojego rekwizytu. N. zaprasza dzieci do wycieczki po muzeum rekwizytów "Wyobraźcie sobie, że znajdujemy się w niesamowitym muzeum wazonów (lub innego rekwizytu). Mamy okazję podejść do każdego rekwizytu i porozmawiać z jego autorem. Wyruszamy." N. zachęca dzieci do dowolnego spaceru po sali, do rozmów z autorami, którzy mogą wczuwać się w role wielkich artystów. (20 min)

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

8. N. dziękuję wszystkim wielkim twórcom za ich dzieła i wskazuje, że zaprasza ich kiedyś na kolejne spotkanie z wierszykowymi cudami. Wszyscy twórcy i N. kłaniają się sobie. (10 min)
9. Ewentualnie można zaproponować dzieciom zadanie domowe: nauczenie się wiersza na pamięć.

Warianty:

- zadanie może być powtarzalne - N. wybiera rożne wierszyki, wierszyki można wybrać pod planowane przedstawienie;
- zadanie uczniowie i uczennice mogą wykonywać w grupach;
- **Alternatywnie:** omawiając wiersz "W ogródku" lub "Nad morzem" dzieci mogą tworzyć kolaże, wykorzystujące prawdziwe rośliny, piasek czy muszelki;
- w ramach narracji "Mali inżynierowe": warto zaproponować dzieciom zapoznanie się z wierszem "Wieża" lub "Zamek" Doroty Gellner - w takim przypadku z masy solnej lub plasteliny dzieci mogą stworzyć wysokie zamki i wieże.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa
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)

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-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.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
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.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: KWADRATY ODEJMOWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują działania matematyczne w przygotowanych kwadratach (szablonach), odejmując liczby od siebie. Następnie tworzą przy użyciu pustego szablonu własny kwadrat i wymieniają się nim z innymi dziećmi.

Cele:
- utrwalenie umiejętności odejmowania w zakresie do 20;

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

- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki;
- rozwijanie umiejętności uczenia przez nauczanie innych.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane dwa wybrane materiały z załączonych plików: kwadraty odejmowania 1, 2, 3, 4, 5 lub 6 (dla każdego dziecka);
- wydrukowane materiały z pliku kwadraty odejmowania - szablon.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane materiały oraz informuje o sposobie wypełnienia kwadratów. Dzieci mają za zadanie odjąć większą liczbę od mniejszej i wpisać wynik w kwadrat znajdujący się między nimi. Kontynuują dopóki cały kwadrat nie będzie zapełniony. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do wypełnienia kart pracy. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich pracę (15 minut);
3. Następnie dzieci mają za zadanie przygotować na pustych szablonach karty pracy dla innych dzieci. Po przygotowaniu, wymieniają się nimi z wybraną osobą i uzupełniają (25 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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:
kwadraty odejmowania - szablon.docx
kwadraty odejmowania 6.docx
kwadraty odejmowania 2.docx
kwadraty odejmowania 5.docx
kwadraty odejmowania 3.docx
kwadraty odejmowania 4.docx
kwadraty odejmowania 1.docx

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 33

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.

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

Potrzebne materiały:

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

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 mieści 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 mieści 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

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

doświadczenia, N. może 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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka”, a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków” Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów”, „Pulpet i Prudencja” oraz „Pompon na wakacjach” Joanny Olech; „Królewna” – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;
- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki” R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara”;
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

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

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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

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

51 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

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 znaczenie.
    1. Przykładowe wyrazy: matematyka, mistyfikacja, torowisko, eksperymentator,

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

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

Matematyczna i logiczna

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.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

Tytuł zadania: ZAGADKOWE CZYTANKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci czytają krótkie teksty oraz rozwiązują zagadki.

Cele:

- rozwijanie umiejętności płynnego czytania;

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

- rozwijanie umiejętności pisania;
- ćwiczenie umiejętności kojarzenia.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z odpowiednich plików ("czytankowe zagadki.pdf" - 1, 2, 3 lub 4).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty z zagadkami. Informuje je, że ich zadanie polega na przeczytaniu krótkich tekstów oraz rozwiązaniu zawartych w nich zagadek (2 minuty);
2. Dzieci czytają teksty oraz wpisują do zeszytu odpowiedzi na zagadki (25 minut);
3. N. wraz z dziećmi sprawdza odpowiedzi na poszczególne zagadki (3 minuty).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

czytankowe zagadki 1.docx
czytankowe zagadki 2.docx

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

czytankowe zagadki 4.docx
czytankowe zagadki 3.docx

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

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

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 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

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

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:
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: KORALIKOWE LICZYDŁO - ODEJMOWANIE I DODAWANIE

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: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą odejmowanie i dodawanie na samodzielnie wykonanym koralikowym liczydle.

Cele:
- rozwijanie umiejętności liczenia z przekraczaniem progu dziesiętnego;
- odkrywanie strategii liczenia;
- zaobserwowanie naprzemienności dodawania;
- rozwijanie współpracy.

Potrzebne materiały:
- wykonane wcześniej przez dzieci koralikowe liczydła.

Przebieg:
1. N. wprowadza odejmowanie. np. 13-3. Dzieci wspólnie z N. odliczają 13 koralików, przypinają spinacz, odsuwają 3 koraliki, znów przypinają spinacz. Ustalają różnicę.
N., podobnie jak przy dodawaniu, tłumaczy do skutku zasadę odejmowania, aż wszyscy w klasie będą podnosić zielone karteczki na znak, że rozumieją zasadę. (10 min)

2. N. na forum daje dzieciom do wykonania kilka działań. (10 min)

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

14-4
15-7
15-8
16-8
17-9

3. N. prosi, żeby dzieci dobrały się w pary. Dzieci w parach zadają sobie zadania. Jedno układa zadanie, drugie rozwiązuje posługując się liczydłem koralikowym, potem zamieniają się rolami. N. prosi, żeby dzieci raz zadawały sobie dodawanie, a raz odejmowanie. (10 min)

Warianty:

- dzień 46 semestr I: Dodawanie (typu: 8 + n, n < 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego z wykorzystaniem konkretów i rysunków;
- dzień 47 semestr I: Dodawanie (typu: 7 + n, n < 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego z wykorzystaniem konkretów i rysunków;
- dzień 51 semestr I: Dodawanie (typu: 6 + n, n < 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego, z wykorzystaniem konkretów i rysunków;
- dzień 54 semestr I: Dodawanie (typu: 5 + n, n< 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego Porównywanie różnicowe typu: o tyle więcej/mniej.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
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-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

Tytuł zadania: KTO TO ŚPIEWA?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:20:00

Streszczenie:
Dzieci biorą ucział w krótkiej zabawie muzycznej.

Cele:
- kształtowanie wrażliwości słuchowej;
- wyrabianie umiejętności koncentracji uwagi;
- integracja klasy przez wspólną zabawę.

Potrzebne materiały:

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

- opaska do zasłonięcia oczu.

Przebieg:

1. Dzieci siedzą w kręgu.
2. W środku znajduje się dziecko - ochotnik, która ma zasłonięte oczy.
3. W pewnym momencie N. wskazuje osobę, która ma zaśpiewać początek znanej piosenki (może zmienić głos).
4. Dziecko w środku próbuje zgadnąć kto zaśpiewał. Jeśli mu się to uda zamieniają się rolami. Zabawa toczy się dalej.
5. Na zakończenie ćwiczenia, można je omówić zadając dzieciom pytanie: Co było trudnego w tym ćwiczeniu? Co pomagało odgadnąć kto śpiewa? (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.6.6 : dziecko potrafi rozpoznać ze słuchu podstawowe formy muzyczne – AB, ABA
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad

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.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

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

52 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: GRUPOWE RZEŹBY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Uczestnicy w trójkach (ewentualnie przy dużej klasie zespoły mogą być większe) tworzą z siebie (traktując siebie jako tworzywo) rzeźbę. Tematem rzeźby mogą być np.: sprzęty domowe. Zadaniem pozostałych grup jest odgadnięcie, co jest przedmiotem dzieła.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności abstrahowania cech przedmiotów;
- przełamanie dystansu do innych dzieci, integracja;
- improwizacja;
- nauka przez ruch/energizer;
- ćwiczenie niewerbalnego sposobu wyrażania myśli;
- improwizacja.

Potrzebne materiały:
- przygotowane losy z nazwami sprzętów domowych, np.: wanna, lampa, kuchenka gazowa,

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

zmywarka, lodówka, odkurzacz, lustro, wieszak na ubrania, fotel na biegunach, zlewozmywak, pralka, toster, gofrownica, mikser.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom zasady (5 min):
- każdy 3-osobowy zespół ma pokazać sobą, stworzyć z siebie rzeźbę przedstawiającą dany przedmiot;
- wszystkie osoby z zespołu muszą być częścią rzeźby, nie można stworzyć rzeźby z 2 osób/1osoby
- zespół, który przedstawia, nie może wydawać żadnych dźwięków, ale może się poruszać;
- zespoły przygotowują się jednocześnie. Na przygotowanie mają 5-10 minut.
- zespoły przygotowują rzeźbę-zagadkę dla innych, więc nie zdradzają innym zespołom, jakie wylosowały sprzęty.
2. N. dzieli klasę na 3-osobowe zespoły. Każdy zespół losuje po dwie karteczki z nazwami przedmiotów, które będą przedstawiać. (3 minuty)
3. Zespoły mają 5-10 minut na przygotowanie i przedyskutowanie, jak pokazać obydwie rzeźby. (10 minut)
4. Po kolei zespoły pokazują przygotowane rzeźby, pozostałe grupy razem zgadują. (45 min)
5. N. zaprasza dzieci do kręgu i zadaje luźne pytania (10 min):
- czy to było łatwe zadanie?
- co było łatwego, co sprawiało trudności?
- czy łatwo jest przekazywać informację bez słów, bez mowy?
- co pomagało w przekazywaniu tej informacji?
(N. wyjaśnia, że dobrze wyodrębnione cechy przedmiotu powinny pomagać w czytelnym przekazie).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Zajęcia techniczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

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

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Tech-III.2.2 : dziecko zna i potrafi rozpoznać proste rodzaje maszyn i urządzeń wytwórczych (proste narzędzia i przyrządy)
Int-Tech-III.2.3 : dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.2.5 : dziecko zna rodzaje urządzeń elektrycznych codziennego użytku
Int-Tech-III.3.1 : dziecko potrafi określić cechy użytkowe, ekonomiczne i estetyczne urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
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 wie, że można niewerbalnie przekazywać komunikaty;
- dziecko umie tworzyć niewerbalne przekazy;

Lista załączników:
Rzeźba.pdf

Tytuł zadania: W SKRZYNCE Z NARZĘDZIAMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają różnego typu narzędzia oraz związane z nimi przedmioty.

Cele:
- Zaznajomienie dzieci z różnego typu narzędziami domowymi.

Potrzebne materiały:
- Wydrukowane karty z pliku "skrzynka z narzędziami - pomoce.pdf" (jedno narzędzie na jedną grupę).

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że będą zajmować się różnego typu narzędziami, które najczęściej spotykane są w domach. N. dzieli dzieci na grupy. Każdej grupie podaje obrazek jednego przedmiotu głównego oraz obrazki przedmiotów pomocniczych (z pliku "skrzynka z narzędziami - pomoce.pdf"). Zadaniem każdej grupy jest spróbować dociec, do czego służy przedmiot główny oraz które z przedmiotów pomocniczych są z nim związane, a które nie. Na kartach należy zaznaczyć przedmioty powiązane (np. jeśli przedmiotem głównym jest młotek, to pomocniczym będzie gwóźdź a nie śrubka). (20 minut);
2. Każda grupa prezentuje swoje przedmioty, opisując je. Następnie prezentuje przedmioty pomocnicze, wybierając te, które mają związek z przedmiotem głównym. W razie omyłek N. prosi o opinię klasy lub sam koryguje informacje przekazywane przez grupy. (15 minut);
3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

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

Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
przedmiot - śrubokręt.docx
przedmiot - młotek.docx
przedmiot - klucz francuski.docx
przedmiot - wiertarka.docx

Tytuł zadania: PORÓWNANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie oraz porównywanie: o tyle więcej/ o tyle mniej.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania u uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności porównywania w typowych sytuacjach dnia codziennego.

Potrzebne materiały:

- przygotowana karta pracy dla każdego dziecka;
- patyczki do liczenia lub inne pomoce do liczenia.

Załączniki do zadania:

- Porównania (wersja 1 i 2) - karta pracy w zakresie odejmowania z przekroczeniem progu dziesiętnego oraz dodawanie 5+n, n<10.

Przebieg:

1. N. wraz z uczniami i uczennicami przypomina sobie, co oznaczają znaki "<" i ">". Wraz z dziećmi rozwiązuje kilka ćwiczeń na przykładach z życia - np. za pomocą patyczków do liczenia (5 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom kwestie dotyczące poznawanego zakresu dodawania lub odejmowania. Następnie rozdaje karty pracy. Zadaniem dzieci jest rozwiązanie zadań, z wykorzystaniem poznanych działań (25 minut);
3. Na koniec N. wraz z dziećmi w kręgu omawia zadania i problemy, jakie pojawiły się w trakcie robienia zadania (5 minut).

Uwaga! Dzieci mogą wykonywać działania w zeszytach.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

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

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
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.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.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:
Porównania wersja 1 i 2.pdf

53 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: KARTA SŁAWNEJ POSTACI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

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

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";
- 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

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

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, 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

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

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

Lista załączników:
karta postaci.pdf

Tytuł zadania: POZNAJEMY INSTRUMENTY 1

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:

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

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z różnego rodzaju instrumentami, uczą się je rozpoznawać po dźwięku i po wyglądzie. Dzieci wcielają się w orkiestrę i naśladują "na niby" grę na poszczególnych instrumentach.

Cele:

- uwrażliwianie dzieci na piękno muzyki klasycznej;
- rozwijanie umiejętności interpretacji utworu;
- zapoznanie dzieci z instrumentami muzycznymi;
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania instrumentów po wyglądzie;
- kształtowanie umiejętności poprawnej pisowni nazw instrumentów.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- rzutnik lub tablica interaktywna;
- płyty z grą na określonych instrumentach lub załącznik, w którym są adresy stron, gdzie prezentowana jest gra na poszczególnych instrumentach;
- prezentacja multimedialna (załącznik);
- http://www.muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1521-instrumenty

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy wiedzą co to są, jak wyglądają: (10 min)
- skrzypce
- fortepian
- wiolonczela

Czy ktoś z Was może pokazać jak gra się na skrzypcach, a jak na fortepianie. (5 min)

2. N. pokazuje dzieciom filmiki przedstawiające grę na skrzypcach, na fortepianie, na wiolonczeli. (15 min)

Podczas oglądania każdego z filmików, N. zachęca dzieci, żeby odzwierciedlały grę "na niby",

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

dostosowując się do tempa i nastroju prezentowanego utworu.
N. zachęca, żeby dzieci odzwierciedlały grę tak jak czują, mogą to robić całym ciałem, stojąc lub siedząc, przytupując nogą.
N. tłumaczy dzieciom, że każdy ma prawo inaczej wyczuwać muzykę i inaczej ją odzwierciedlać.
N. zachęca, żeby dzieci wsłuchiwały się w muzykę i na niej się koncentrowały, a nie patrzyły jak sąsiad wykonuje to ćwiczenie.

3. N. pokazuje dzieciom trio na skrzypce, fortepian i wiolonczele. N. dzieli klasę na 3 (np. przez odliczanie do trzech) i prosi, aby każda z grup odtwarzała grę innego instrumentu: 1 - skrzypiec, 2 - fortepianu, 3 - wiolonczeli. (7 min)

4. N. pokazuje dzieciom prezentację przedstawiającą poszczególne instrumenty i prosi, żeby dzieci po cichu (każde samodzielnie) zastanowiły się, co to za instrument i zapisały jego nazwę. Następnie N. pokazuje dalszą część prezentacji, gdzie opisany jest każdy z instrumentów. N. prosi dzieci, żeby sprawdziły, czy poprawnie zapisały nazwę instrumentu. (10 min)
N. podsumowuje i pokazuje dzieciom, że skrzypce i wiolonczela należą do instrumentów smyczkowych.

5. N. pyta dzieci, który z instrumentów najbardziej im się podobał. (7 min)

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Język polski

Metody:
Metoda wizualizacji
Metoda Carla Orffa
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Instrumenty

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
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.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.6.3 : 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.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne

Lista załączników:
Co to za instrument.docx
Linki do stron.docx
Instrumenty prezentacja.pptx

Tytuł zadania: GRA W POTWORY I BOHATERÓW (KLASA 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: 4

Czas trwania zadania:
01:35:00

Streszczenie:
Gra ma na celu utrwalenie umiejętności dodawania oraz odejmowania liczb w danym zakresie, wybranym przez N.

Cele:
- pokazanie uczniom i uczennicom, że same mogą tworzyć materiały do nauki i zabawy;
- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w danym zakresie;
- oswojenie uczniów i uczennic z sytuacją wygranej i porażki.

Potrzebne materiały:
- przybory do malowania lub rysowania;
- nożyczki;
- wydrukowane karty z pliku Gra w potwory i bohaterów – pomoce.pdf.

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom puste szablony kart i informuje, że będą mogły stworzyć własną grę. Wyjaśnia, że na otrzymanych arkuszach, mogą narysować wymyślone przez siebie potwory oraz bohaterów oraz określić ich cechy, zwane statystykami. Jedna karta to miejsce na rysunek jednego potwora lub bohatera. Każde dziecko ma stworzyć 4 - 6 kart (12 minut);
2. Dzieci (po wycięciu kart) rysują, a następnie według własnego uznania przypisują statystyki potworom i bohaterom, wpisując je w wolne miejsce na karcie. Suma statystyk każdego potwora lub bohatera jest stała i wynosi np.: 20, 40, 60, 100 (czyli jest to ten zakres, w którym dzieci ćwiczą dodawanie). W trakcie gry zmiana statystyk (ich modyfikacja) nie będzie możliwa (40 minut);
3. Sprawdzenie poprawności statystyk - dzieci wymieniają się swoimi taliami i sprawdzają

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

poprawność swoich statystyk; N. może pomagać. (10 minut);

4. N. demonstruje na przykładowych kartach opisane poniżej zasady rozgrywki. Dzieci dobierają się w pary i zaczynają grę przy użyciu samodzielnie stworzonej talii. Jeżeli jedno dziecko ma więcej kart, wybiera z nich tyle, ile posiada przeciwnik (liczba kart musi być taka sama). Zasady gry są podobne do „wojny" – obie strony losują pierwszą kartę ze stosu. Jedno dziecko (na razie bez pokazywania drugiemu dziecku) po obejrzeniu swojej karty deklaruje, przy użyciu której ze statystyk odbędzie się walka. Zawodnicy pokazują swoje karty. Wyższa statystyka wygrywa. Zwycięzca oblicza liczbę zdobytych punktów, odejmując niższą wartość od wyższej (zapisuje działanie oraz wynik w zeszycie lub na osobnej kartce). Wykorzystane karty odkłada się na bok. W drugiej turze, drugie dziecko wybiera statystykę, która mu bardziej odpowiada. Gra kończy się w momencie, w którym wszystkie karty zostały użyte do walki oraz odłożone na bok. Uczniowie i uczennice podliczają zdobytą przez siebie liczbę punktów – osoba z wyższym wynikiem wygrywa (25 minut);
5. Omówienie ćwiczenia - N. może poruszyć tutaj takie tematy, jak: radzenie sobie z przegraną, z emocjami, które jej towarzyszą, odnoszenie zwycięstw (10 minut).

Warianty:

- jeżeli rozgrywka ma na celu powtórzenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 10, wówczas należy skorzystać z wersji zadania dla klasy 1.;
- dzieci mogą same stworzyć wzory kart, zamiast tych znajdujących się w pomocach do zadania;
- dzieci mogą rozegrać klasowy turniej gry w potwory i bohaterów;
- dzieci mogą, po rozegraniu np. dwóch partii z drugą osobą, zmienić parę i zagrać kolejne dwie partie z innym dzieckiem;
- można wprowadzić zasadę, że statystyki postaci nie mogą się powtarzać (że każda z czterech cech postaci musi być różna);
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom stworzenie kart zwierząt wraz z wprowadzeniem statystyk takich jak: siła, zręczność, spryt, dodatkowe umiejętności latanie/pływanie.

Potencjalne problemy:

- dzieci w trakcie gry mogą dojść do wniosku, że któraś z ich kart ma źle rozłożone statystyki i chcą je zmienić w trakcie gry. Ważne jest, by N. zaznaczył, że zmiana w trakcie gry nie jest możliwa. Po zakończeniu rozgrywki z jedną osobą, N. może dać dzieciom czas na zmodyfikowanie statystyk.

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

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.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-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.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
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.4.2(od) : dziecko wie, że konkretne osiągnięcia nie wpływają na jego wartość jako człowieka
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

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

Lista załączników:
gra w potwory i bohaterów - pomoce.pdf

54 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: CO JEST NA ŚRODKU?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci przyglądają się zgromadzonym na środku sali przedmiotom (mają na to 1 minutę). Przedmioty przykrywane są kocem, a zadaniem dzieci jest napisanie z pamięci jak największej liczby przedmiotów zgromadzonych na środku sali.

Cele:
- rozwijanie umiejętności obserwowania otoczenia;
- ćwiczenie pamięci;
- ćwiczenie koncentracji;
- ćwiczenie poprawnej pisowni.

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

Potrzebne materiały:

- dużo różnorodnych przedmiotów (min. 20), które będą położone na środku sali np.: linijka, temperówka, kubek, książka, skakanka, dzwoneczek, chusteczka, woreczek, nożyczki, piłka, pinezki, pędzelek, zszywacz, farby, samochodziki-resoraki, mała pluszowa zabaweczka, samolot z papieru, cukierek, jabłko, banan, czekolada, okulary, wstążka, listek lub gałązka, woda, zegarek, małe plastikowe zwierzątka, guzik, moneta.
- chusta/prześcieradło/koc - do przykrycia wszystkich zgromadzonych na środku przedmiotów;
- N. może wśród przedmiotów do zapamiętania umieścić czekoladę lub rodzynki. A po skończonej pracy poczęstować wszystkie dzieci kawałkiem czekolady/rodzynkami.

Przebieg:

1. N. wraz z dziećmi ćwiczy zapisywanie trudnych wyrazów, które będą pojawiały się pod kocem/przykryciem (10 min)
2. Następnie N. zaprasza wszystkie dzieci do kręgu na podłogę. Wszyscy przychodzą z zeszytami/kartkami i długopisami. N. układa w środku klasy na podłodze na początek 20 przedmiotów i przykrywa je chustką - w tym czasie prosi, by wszystkie dzieci zamknęły na chwilę oczy.
3. N. tłumaczy zasady: "Teraz chciałabym, żebyście wypróbowali, jak dobrze posługujecie się swoją pamięcią. Na trzy, cztery odkryję chustę. Będziecie mieć 1 minutę na zapamiętanie jak największej liczby przedmiotów. Po minucie każdy ma zapisać poprawnie na swojej kartce nazwy wszystkich przedmiotów, które udało mu się zapamiętać".
4. Wygrywa ten, kto zapisał najwięcej przedmiotów, N. podkreśla, że liczą się tylko zapisane poprawnie nazwy przedmiotów. N. przypomina o roli przecinka.
5. Po zakończonej serii N. odkrywa chustę i dzieci sprawdzają, ile zapamiętały przedmiotów. Dzieci podają liczbę. Następnie ustalany jest zwycięzca. N. zapisuje wyrazy na tablicy, a dzieci sprawdzają, czy mają dobrze zapisane nazwy przedmiotów. Mogą zamienić się karteczkami z osobą po prawej lub lewej, żeby uniknąć nieuczciwości w sprawdzaniu (15 minut).
6. W następnej kolejce możemy zwiększyć liczbę ukrywanych rzeczy.
7. N. omawia z dziećmi zadanie:
    - Czy któreś z przedmiotów było Wam łatwiej zapamiętać?
    - Czy staraliście się po prostu zapamiętać leżące przed wami przedmioty, czy też łączyliście je jakoś w pamięci, np. ze względu na kolor lub ich zastosowanie?
8. N. rozmawia z dziećmi o możliwych strategiach ułatwiających zapamiętywanie i nawiązuje do strategii zapamiętywania materiału w przypadku nauki (w sumie na omówienie: 10 min).

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

Warianty:

- w ramach narracji "Noc w muzeum": na środku można położyć przedmioty charakterystyczne dla obrazów martwej natury: owoce, kwiaty, dzban, miska, książka, zegarek. Po wykonanym ćwiczeniu N. może pokazać dzieciom obrazy martwej natury, które można zobaczyć w galeriach (w ten sposób nawiązując do narracji), np. Vincent Van Gogh - Słoneczniki, Paul Cézanne - Martwa natura z jabłkami, Willem Kalf - Martwa natura. Kontynuacją takiego zadania może być stworzenie przez dzieci własnych obrazów martwej natury.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Pokaz

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

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

Tytuł zadania: ZAGADKOWE CZYTANKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci czytają krótkie teksty oraz rozwiązują zagadki.

Cele:
- rozwijanie umiejętności płynnego czytania;
- rozwijanie umiejętności pisania;
- ćwiczenie umiejętności kojarzenia.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane materiały z odpowiednich plików ("czytankowe zagadki.pdf" - 1, 2, 3 lub 4).

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom karty z zagadkami. Informuje je, że ich zadanie polega na przeczytaniu krótkich tekstów oraz rozwiązaniu zawartych w nich zagadek (2 minuty);
2. Dzieci czytają teksty oraz wpisują do zeszytu odpowiedzi na zagadki (25 minut);
3. N. wraz z dziećmi sprawdza odpowiedzi na poszczególne zagadki (3 minuty).

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

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
czytankowe zagadki 1.docx
czytankowe zagadki 2.docx
czytankowe zagadki 4.docx
czytankowe zagadki 3.docx

Tytuł zadania: KORALIKOWE LICZYDŁO - ODEJMOWANIE I DODAWANIE

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: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą odejmowanie i dodawanie na samodzielnie wykonanym koralikowym liczydle.

Cele:

- rozwijanie umiejętności liczenia z przekraczaniem progu dziesiętnego;
- odkrywanie strategii liczenia;
- zaobserwowanie naprzemienności dodawania;
- rozwijanie współpracy.

Potrzebne materiały:

- wykonane wcześniej przez dzieci koralikowe liczydła.

Przebieg:
1. N. wprowadza odejmowanie. np. 13-3. Dzieci wspólnie z N. odliczają 13 koralików, przypinają spinacz, odsuwają 3 koraliki, znów przypinają spinacz. Ustalają różnicę.
N., podobnie jak przy dodawaniu, tłumaczy do skutku zasadę odejmowania, aż wszyscy w klasie będą podnosić zielone karteczki na znak, że rozumieją zasadę. (10 min)

2. N. na forum daje dzieciom do wykonania kilka działań. (10 min)
14-4
15-7
15-8
16-8
17-9

3. N. prosi, żeby dzieci dobrały się w pary. Dzieci w parach zadają sobie zadania. Jedno układa zadanie, drugie rozwiązuje posługując się liczydłem koralikowym, potem zamieniają się rolami.

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

N. prosi, żeby dzieci raz zadawały sobie dodawanie, a raz odejmowanie. (10 min)

Warianty:

- dzień 46 semestr I: Dodawanie (typu: 8 + n, n < 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego z wykorzystaniem konkretów i rysunków;
- dzień 47 semestr I: Dodawanie (typu: 7 + n, n < 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego z wykorzystaniem konkretów i rysunków;
- dzień 51 semestr I: Dodawanie (typu: 6 + n, n < 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego, z wykorzystaniem konkretów i rysunków;
- dzień 54 semestr I: Dodawanie (typu: 5 + n, n< 10) z przekroczeniem progu dziesiątkowego Porównywanie różnicowe typu: o tyle więcej/mniej.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach
Samodzielny

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.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

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

Tytuł zadania: SOSNA (KASDEPKE)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Omówienie i analiza opowiadania G. Kasdepke pt. "Sosna".

Cele:

- zapoznanie z tekstem G. Kasdepke "Sosna";
- doskonalenie umiejętności rozmawiania na tematy życia codziennego inspirowane lekturą - rozmowa o akceptacji i różnorodności wśród ludzi;
- rozwój współpracy w grupach;
- rozwój aktywnego słuchania i empatii.

Potrzebne materiały:

- tekst opowiadania pt. "Sosna" Grzegorza Kasdepke z książki "Grzegorz Kasdepke dzieciom" (str. 50-51).

Przebieg:

1. Na początku N. prosi dzieci, by stanęły swobodnie w wybranym miejscu sali, w odległości rozłożonych ramion od siebie. Teraz, dzieci wyobrażają sobie, że są w lesie- na około rośnie dużo różnych drzew. Każde dziecko wczuwa się w dowolne drzewo - N. "prowadzi"

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

dzieci przez wizualizację: "wyobraź sobie, że jesteś drzewem, mocno zakorzenionym w ziemi - poczuj, jak całe stopy przylegają ci mocno do podłoża, wyobraź sobie korzenie, które wrastają w ziemię; a teraz pień - czy jesteś dużym, potężnym drzewem, niczym dąb czy smukłym jak brzoza a może wysokim niczym sosna? Liściastym czy iglastym? Poruszaj swoimi konarami - wyobraź sobie, że wieje wiatr, że się przechylasz - czy gubisz liście lub igły? Czy masz jakieś owoce? Jeśli tak, to wyobraź sobie jakie. Czy teraz jesteś zielonym drzewem czy może nie masz liści ani igieł?" (5 minut)

2. Następnie dzieci siadają a N. pyta o to, jakimi drzewami były, co sobie wyobrażały, jak się czuły (5 minut).
3. Po krótkim omówieniu, N. zapowiada, że teraz dzieci poznają historię pewnej sosny, która rosła niegdyś nieopodal lasu, w którym przed chwilą byliśmy. N. czyta opowiadanie pt. "Sosna", a następnie rozmawia z dziećmi na tematy związane z opowiadaniem, np.: (10 minut)

- Co mogła czuć sosna, która różniła się od pozostałych?
- Z jakiego powodu pozostałe sosny naśmiewały się z innej siostry?
- Czym jest akceptacja i tolerancja?
- W jaki sposób ludzie wokół nas różnią się od siebie?
- Co mogą czuć osoby, które nie są akceptowane przez innych ze względu na te różnice?
- Warto poruszyć temat równych praw i tolerancji wobec tych różnic.
- Również warto poruszyć temat akceptacji własnej osoby (nie tylko akceptacji przez innych).

4. Na koniec dzieci w grupach 5-osobowych wymyślają jedną rzecz, która różni je od innych - wyróżnia, sprawia, że są wyjątkowe w tej grupie (w obrębie tych 5 osób) - może to być jakaś cecha, umiejętność, hobby, jakieś wydarzenie z życia, coś, co robiły lub miejsce, w którym były, coś co posiadają itp. Dzieci wymyślają, konsultują z grupą czy na pewno jest to rzecz unikalna i dzielą się nią w grupach. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Etyka
Przedsiębiorczość

Metody:

Czytanie na głos
Analiza tekstu

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

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda wizualizacji

Techniki:
Burza mózgów

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

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.2.3 : dziecko potrafi rozpoznać (na niezbyt złożonych przykładach), czy dane działanie wyrządza komuś krzywdę, czy nie
Int-Ety-III.3.10 : dziecko zna konsekwencje obmawiania kogoś
Int-Ety-III.3.12 : dziecko wie, jak może reagować w sytuacji, w której jest obiektem obmowy
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur
Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Ety-III.2.5(od) : dziecko potrafi postawić się w sytuacji osoby, której zrobiono przykrość
Int-Przed-I.7(od) : dziecko odkrywa własne talenty i zdolności

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

Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.1.7(od) : dziecko wie, w jaki sposób można rozpoznawać emocje u innych ludzi
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.2.2(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.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.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: ĆWICZENIA ROZCIĄGAJĄCE II (WARIANT I)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
W ramach zajęć ruchowych uczniowie i uczennice poznają ćwiczenia relaksująco-rozciągające oraz elementy filozofii Dalekiego Wschodu.

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

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;
- rozwijanie sprawności ruchowej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- karimaty do ćwiczeń lub ewentualnie koce;
- dzieci w strojach sportowych;
- odtwarzacz muzyki lub komputer z głośnikami;
- ewentualnie: olejki eteryczne.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od wprowadzenia uczniów i uczennic w atmosferę Dalekiego Wschodu (muzyka i ew. podgrzane olejki eteryczne). Prosi uczniów i uczennice o rozstawienie się z matami w odległości zapewniającej swobodę ruchów. Dzieci w trakcie zajęć dowiedzą się nieco o innej kulturze. Pytania: „Czy wiecie, gdzie są Indie?", „Jacy ludzie tam mieszkają?", "Jak się ubierają?", "Co jedzą?". Uczniowie i uczennice mają chwilę czasu na przedstawienie swojej wiedzy oraz opowiedzenie o domysłach (10 minuty).
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. Tak samo postępuje się z nogami. Następnie dzieci 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 się obiema rękoma do góry.
   - Skłon do nogi – dzieci stoją wyprostowane, z szeroko rozstawionymi stopami. Następnie skłaniają głowę, szyję, ramiona i klatkę piersiową ku prawej nodze. Należy zwrócić uwagę, aby kręgosłup był prosty. Nie muszą dotykać głową nogi. Trzymając wyprostowane kolano, chwytają obiema rękami tylną część prawej nogi. Robią głęboki wdech przez nos, a wypuszczając powietrze starają się jeszcze bardziej skłonić w stronę prawego kolana. N. powoli liczy do 15. Następnie dzieci powoli się podnoszą i powtarzają ćwiczenie na lewej nodze.
   - Skłon do obu nóg – dzieci stoją wyprostowane ze stopami lekko rozchylonymi i rękami luźno zwisającymi wzdłuż ciała. Wykonują krążenia głowy, ramion i tułowia, do momentu

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

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 po nogach 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.
- Ćwiczenie z poklepywaniem – na koniec rozgrzewki dzieci pobudzają wszystkie części ciała. Siadają po turecku, zaczynają palcami poklepywać głowę i mówią: „Obudź się głowo!". Następnie przechodzą do innych części ciała: buzi, szyi, ramion, brzucha, kolan, pleców, rąk. Kiedy wszystkie części ciała są obudzone, przechodzi się do ćwiczeń (10 minut).

3. N. pokazuje ćwiczenia, które należy wykonywać powoli, pilnując oddechu:
a. drzewo – dzieci stają prosto i opierają podeszwę prawej stopy o wewnętrzną stronę lewego uda. Naprężają ramiona i powoli je unoszą. Należy zwrócić im uwagę, żeby napierały prawą stopą na udo, a udem na stopę (utrzymując w ten sposób równowagę). Nie powinny wypinać pośladków – plecy proste. N. liczy powoli do 10. Następnie zmiana nóg (uwaga! Jest to pozycja balansowa, więc trudna do opanowania przez dzieci, mimo to chętnie się z nią zmagają.
b. kota – dzieci klękają, kolana ustawiają na szerokość bioder, podpierają się rękoma, dłonie powinny być ułożone na szerokość ramion. Kręgosłup trzymają prosty. Podczas wdechu mają zaokrąglić plecy – naprężyć się jak „przestraszony kot", głowę skierować do klatki piersiowej. N. liczy powoli do 10. Następnie dzieci przyjmują pozycję neutralną.
c. most – dzieci kładą się na plecach, zginają kolana i chwytają się za kostki. Dzieci odpychają się od podłogi, biodra i plecy podnosząc do góry. Wytrzymują, licząc do 5. Głowa, ramiona i obie stopy opierają się o podłogę. Bardzo ważne jest utrzymanie całych stóp na podłodze. Następnie wracają do pozycji wyjściowej, powoli opuszczając plecy. Prostują nogi i odpoczywają. Dzieci wykonują po 3 powtórzenia (10 minut).
4. Po każdej serii jest chwila na relaks. Dzieci leżą (w sumie 4 minuty: po 2 minuty na każdą przerwę). Na koniec odbywa się pełna relaksacja w ciszy lub przy muzyce (2-4 minuty).

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

Możliwe kontynuacje:

- *Joga spotkanie z inną kulturą (wariant II)*

Warianty:

- w ramach pkt. 5 (relaks) można wykonać zadanie AWz-28 Muzyczna relaksacja.

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.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Ścieżki:

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

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

Lista załączników:
joga dla dzieci pozycje.pdf

55 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 100 min

Tytuł zadania: KWADRATY ODEJMOWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują działania matematyczne w przygotowanych kwadratach (szablonach), odejmując liczby od siebie. Następnie tworzą przy użyciu pustego szablonu własny kwadrat i wymieniają się nim z innymi dziećmi.

Cele:
- utrwalenie umiejętności odejmowania w zakresie do 20;
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki;
- rozwijanie umiejętności uczenia przez nauczanie innych.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane dwa wybrane materiały z załączonych plików: kwadraty odejmowania 1, 2, 3, 4, 5 lub 6 (dla każdego dziecka);

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

- wydrukowane materiały z pliku kwadraty odejmowania - szablon.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom wydrukowane materiały oraz informuje o sposobie wypełnienia kwadratów. Dzieci mają za zadanie odjąć większą liczbę od mniejszej i wpisać wynik w kwadrat znajdujący się między nimi. Kontynuują dopóki cały kwadrat nie będzie zapełniony. (5 minut);
2. Dzieci przystępują do wypełnienia kart pracy. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich pracę (15 minut);
3. Następnie dzieci mają za zadanie przygotować na pustych szablonach karty pracy dla innych dzieci. Po przygotowaniu, wymieniają się nimi z wybraną osobą i uzupełniają (25 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

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:

kwadraty odejmowania - szablon.docx

kwadraty odejmowania 6.docx

kwadraty odejmowania 2.docx

kwadraty odejmowania 5.docx

kwadraty odejmowania 3.docx

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

kwadraty odejmowania 4.docx
kwadraty odejmowania 1.docx

Tytuł zadania: TROPICIELE DŹWIĘKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Jedno dziecko z zawiązanymi oczami jest prowadzone przez drugie dziecko za pomocą małego dzwoneczka. Dziecko prowadzone (tropiciel) ma wyostrzyć zmysł słuchu i skoncentrować się na dźwiękach dochodzących z otoczenia. Pozostałe dzieci z klasy siedzą w kręgu, starają się utrzymać ciszę i opiekują się tropicielem, pomagając mu, żeby nie wpadł na przeszkody i nie zrobił sobie nic złego.

Cele:
- uwrażliwienie dzieci na dźwięki płynące z otoczenia;
- rozwijanie zmysłu słuchu;
- kształtowanie umiejętności współpracy w grupie;

Potrzebne materiały:
- dzwoneczek;

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

- opaska na oczy.

Przebieg:
1. Dzieci dobierają się w pary. N. wybiera jedną parę, pozostałedzieci siadają na dywanie w kręgu.
2. Jedno dziecko z pary – tropiciel – ma związane oczy, a drugie próbuje je do siebie przywołać za pomocą dzwoneczka (lub innego instrumentu).
N. tłumaczy dzieciom, że tropiciel może usłyszeć dzwoneczek tylko wtedy, jeśli w klasie będzie cisza. N. tłumaczy pozostałym, że ich rolą będzie opiekowanie się tropicielem, pilnowanie, żeby nie zrobił sobie krzywdy. Mają to robić delikatnie przytrzymując, powstrzymując tropiciela, bez użycia słów. Każde dziecko przez 1 minutę prowadzi i przez 1 minutę jest prowadzone.
Na każdą parę 2 minuty, 14 par - 28 minut. + 5 minut na zmiany opasek.
3. N. zaprasza dzieci do kręgu wszystkie dzieci i pyta się: (10 min)
- czy podobało się doświadczenie bycia tropicielem?
- czy łatwo było prowadzić tropiciela?
- która z ról była ciekawsza?
- co pomagało tropicielowi podążać za dźwiękiem?

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

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

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie
Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

Tytuł zadania: ZACZAROWANY BEREK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
Dzieci, bawiąc się w zaczarowanego berka, rozładowują nadmiar energii, przy okazji ćwiczą umiejętność podejmowania decyzji strategicznych.

Cele:

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

- kształtowanie spostrzegawczości;
- kształtowanie umiejętności podejmowania strategicznych decyzji;
- rozwój motoryki dużej;
- rozwój ogólnej sprawności ruchowej;
- wprowadzenie ludycznej atmosfery.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na dwie drużyny i w każdej z nich wyznacza jednego berka. Zadaniem berka jest złapanie pozostałych ćwiczących ze swojej grupy. Osoba dotknięta przez berka („zaczarowana") staje w rozkroku i uratować ją można przechodząc między jej nogami.
2. Berek porusza się po boisku tak, aby nikt z osób już złapanych nie został uratowany. Uwaga: berek nie może stać przy osobie, którą „zaczarował".
3. Berek samodzielnie podejmuje decyzję, kogo złapać w pierwszej kolejności – czy najsprawniejszych, umożliwiając później mniej sprawnym uwolnienie ich, czy też łapać mniej sprawnych w pierwszej kolejności. Można co minutę zmieniać berka w grupie, zwłaszcza gdy berkowi nie udaje się „zaczarować" wszystkich osób.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

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.

56 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: TWORZENIE WSPÓLNEGO OPOWIADANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

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.

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

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. 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).

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

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, 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:

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

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
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: PORÓWNANIA

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:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie oraz porównywanie: o tyle więcej/ o tyle mniej.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania u uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności porównywania w typowych sytuacjach dnia codziennego.

Potrzebne materiały:
- przygotowana karta pracy dla każdego dziecka;
- patyczki do liczenia lub inne pomoce do liczenia.

Załączniki do zadania:
- Porównania (wersja 1 i 2) - karta pracy w zakresie odejmowania z przekroczeniem progu dziesiętnego oraz dodawanie 5+n, n<10.

Przebieg:
1. N. wraz z uczniami i uczennicami przypomina sobie, co oznaczają znaki "<" i ">". Wraz z dziećmi rozwiązuje kilka ćwiczeń na przykładach z życia - np. za pomocą patyczków do liczenia (5 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom kwestie dotyczące poznawanego zakresu dodawania lub odejmowania. Następnie rozdaje karty pracy. Zadaniem dzieci jest rozwiązanie zadań, z wykorzystaniem poznanych działań (25 minut);
3. Na koniec N. wraz z dziećmi w kręgu omawia zadania i problemy, jakie pojawiły się w trakcie robienia zadania (5 minut).

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

Uwaga! Dzieci mogą wykonywać działania w zeszytach.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
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.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.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:
Porównania wersja 1 i 2.pdf

Tytuł zadania: EKSPERYMENTY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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

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.

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

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

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:

Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:

Pokaz
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

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

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:
przykladowe eksperymenty.pdf

57 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA ODDECHOWE

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
N. uczy dzieci jak prawidłowo wykonywać ćwiczenia oddechowe.

Cele:
- wyrobienie oddechu przeponowego;
- poszerzenie pojemności płuc;
- rozróżnianie fazy wdechu i wydechu;
- wyrobienie umiejętności pełnego i szybkiego wdechu i wydłużenia fazy wydechowej;
- dotlenianie organizmu;
- usprawnianie szczęki dolnej.

Potrzebne materiały:
- załącznik "ćwiczenia oddechowe".

Przebieg:
1. N. pilnuje prawidłowej postawy ciała.
2. N. przypomina, jak ważne jest prawidłowe oddychanie, jak wpływa ono na nasze zdrowie.
3. Dzieci wykonują ćwiczenia zgodnie z instrukcją daną przez N., N. podchodzi do różnych dzieci i sprawdza, czy oddychają przeponą, podpowiada co zrobić, jak pogłębić wdech.

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

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

Lista załączników:
Cwiczenia oddechowe.docx

Tytuł zadania: ZAKŁADAMY BLOGA KLASOWEGO

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:
01:20:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się, czym jest blog. Zakładają własnego bloga klasowego.

Cele:
- poznanie nowego pojęcia związanego z technologiami ("blog");
- zapoznanie się z zasadami tworzenia wpisów w internecie;
- zapoznanie z użytkowymi formami pisarskimi;
- uświadomienie sposobów wykorzystywania nowoczesnych technologii.

Potrzebne materiały:
- sala komputerowa;
- przykłady blogów (np. zrzuty ekranu w prezentacji multimedialnej);
- rzutnik.

Załączniki do zadania:
- instrukcja dla N;
- przykładowe blogi.

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, w jaki sposób można spisywać swoje myśli lub wspomnienia. Następnie dopytuje się, czy dzieci wiedzą, jak w tym celu można używać internetu. N. pokazuje dzieciom przykłady różnych blogów. Prosi dzieci o odpowiedź, co się w przykładowych stronach im podoba, co je interesuje oraz o zadawanie pytań. Na zakończenie N. podsumowuje, że blogi są nowoczesnym sposobem pisania pamiętników, dzienników czy wspomnień, dzięki któremu można dotrzeć do bardzo wielu ludzi na całym świecie. Zwraca też uwagę, że na blogach są nie tylko teksty, ale i zdjęcia oraz filmiki (15 minut);
2. N. pyta dzieci, czy chciałyby tworzyć swojego bloga, a jeśli tak, to jak miałby wyglądać? Włącza kreator blogów internetowych i po kolei decyduje z całą klasą o wybieranych elementach (jak się będzie nazywał blog, jakie będzie miał kolory). Dzieci mogą decydować w wybrany sposób, np. większością głosów za jakimś rozwiązaniem. Cały proces obserwują na ekranie (25 minut);
3. Po stworzeniu bloga. N. pokazuje dzieciom poszczególne jego elementy. Pokazuje, w jaki

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

sposób jest zbudowany blog (z wpisów, na które składają się tytuł, treść wpisu, data, tagi, a także dodatkowych opcji np. możliwości dodawania filmów i zdjęć). W razie potrzeby jest to czas na zadawanie pytań przez dzieci (15 minut);

4. N. pyta dzieci, o jakich rzeczach uważają, że można pisać na ich blogu, o jakich nie. Spisuje propozycje dzieci na tablicy, a następnie omawia, biorąc pod uwagę kwestie bezpieczeństwa w sieci, na które zwraca dzieciom uwagę (nie wolno podawać swoich danych osobowych: takich jak nazwisko czy miejsce zamieszkania, nie można innych obrażać itp.) (7 minut);
5. Następnie pyta, jaki powinien być ich pierwszy "wpis" na klasowym blogu i razem z dziećmi taki krótki wpis redaguje (np. "Witaj świecie! To my!"). Na koniec mówi dzieciom, że będą miały wiele okazji do redagowania wpisów na bloga na kolejnych lekcjach (15 minut).

Warianty:

- N. może na koniec poprosić dzieci o zebranie pomysłów, o czym chciałyby napisać na blogu. Dzieci mogą na pisanie bloga poświęcić następnie czas np. na zajęciach pracy indywidualnej.

Potencjalne problemy:

- należy pamiętać, że pisanie bloga może się wiązać z udostępnianiem danych osobowych o dzieciach (np. ich wizerunków na zdjęciach), dlatego należy wcześniej uzyskać zgody rodziców w tym zakresie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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-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.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
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.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki

Tytuł zadania: PRODUKTY W LITRACH I KILOGRAMACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci mają do wykonania pracę domową, która polega na odnalezieniu w sklepie produktów, które są sprzedawane w litrach oraz takich, które sprzedawane są w kilogramach.
Dzieci na podstawie pracy domowej wykonują planszę, na której rozróżniają produkty, które można kupić w litrach od takich, które można kupić w kilogramach.

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

Cele:

- kształtowanie pojęcia litr, pół litra;
- kształtowanie pojęcia kilogram, pół kilograma;
- rozróżnianie między pojęciem litra a pojęciem kilograma;
- rozróżnianie między produktami dostępnymi w litrach i dostępnymi w kilogramach;
- wykorzystanie w praktyce pojęć: litr i kilogram;
- kształtowanie umiejętności obserwacji.

Potrzebne materiały:

- wykonane wcześniej przez dzieci w domu (w sklepie) karty pracy - załącznik "Zadanie domowe";
- dwa duże kartony, na których dzieci stworzą kolaże pt.: "Litry" i "Kilogramy";
- kredki;
- nożyczki;
- gazety ze zdjęciami: najlepiej gazetki reklamowe z różnych sieci spożywczych, ale mogą też być kulinarne lub inne gazety, z których dzieci będą mogły wyciąć zdjęcia produktów w litrach/kg.;
- klej.

Przebieg:

1. N. prosi, żeby dzieci z rodzicami poszły do sklepu i przyjrzały się produktom sprzedawanym w sklepie. Zadaniem dzieci będzie odnalezienie produktów sprzedawanych w litrach i w kilogramach. N. daje dzieciom kilka dni na wykonanie pracy domowej.
2. N. dzieli klasę na dwie grupy: grupę kilogramów i grupę litrów. (5 min)
3. Zadaniem dzieci jest wyszukanie w gazetkach produktów w litrach/kilogramach, wycięcie ich i przyklejenie na karton. N. podpowiada dzieciom, że produkty mogą być też dorysowywane i podpisane. N. podpowiada, żeby dzieci spojrzały do swoich prac domowych i uwzględniły produkty, które odnalazły w sklepie. N. mówi dzieciom, że kolaże wykonane przez dzieci zostaną powieszone w klasie. Prosi dzieci, żeby spróbowały zrobić je jak najstaranniej i najładniej. N. podpowiada dzieciom, żeby przed przyklejeniem poszczególnych zdjęć odpowiednio rozmieściły je na plakacie tak, żeby dobrze zaplanować przestrzeń. (30 min)
4. N. prosi, żeby dzieci posprzątały stanowiska pracy. (5 min)
5. N. zaprasza wszystkie dzieci do kręgu. N. prosi o prezentację najpierw pierwszą grupę, następnie drugą. Zadaniem grupy jest powiedzenie, jakie produkty znalazły się na

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

plakacie. Po prezentacji pierwszej grupy, N. zadaje pytanie do grupy słuchającej czy mają pomysł na inne produkty, które można kupić w litrach/kg. N. prosi, żeby grupa słuchająca sprawdziła swoje karty pracy i na tej podstawie odpowiedziała. (20 min)
N. podpowiada dzieciom, że niektóre produkty można kupić w kilogramach lub litrach, ale można też kupić w mniejszych lub większych jednostkach. Np. można kupić kilogram cukierków, pół kg, ale można też kupić np. 5 cukierków, które będą ważyły kilkanaście dekagramów. Jeśli na plakatach i kartach pracy pojawiły się tylko produkty, które można kupić w opakowaniach równych 1l, 1kg - N. zaprasza dzieci do uzupełnienia plakatów.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Zajęcia techniczne

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
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.11.2 : dziecko rozumie takie pojęcia jak: litr, pół litra, ćwierć litra
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

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

Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
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.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:
Zadanie domowe.docx

Tytuł zadania: WODNE ZABAWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci mają okazję do doświadczenia ciszy, uważności i koncentracji.

Cele:

- poznanie różnych rodzajów wzburzenia morza;
- ćwiczenie uważności i koncentracji;
- doskonalenie kontroli własnych ruchów;

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

- ćwiczenie ruchów delikatnych, wyważonych;
- ćwiczenia oddechowe, rozwijające siłę płuc;
- usprawnianie zmysłu dotyku;
- uwrażliwianie dzieci na delikatne dotknięcia.

Potrzebne materiały:

- nieduże naczynie, np. szklana miseczka;
- duża miska,
- pipetka (można kupić w aptece);
- woda.

Przebieg:

1. N. zaprasza, by wszyscy usiedli na podłodze w kręgu.
N. stawia miskę z wodą na środku i wzburza w niej wodę (tłumaczy dzieciom, że morze też może być wzburzone). N. zaprasza dzieci do obserwacji jak woda się uspokaja (N. mówi dzieciom, że woda w morzu czasem jest spokojna).
N. zachęca dzieci, by stopniowo uspokajały się, podobnie jak woda. (5 min)
2. N. podaje w kręgu miseczkę z wodą. Miseczka podawana jest z rąk do rąk. Zwracamy uwagę na to, że nasze ruchy powinny być delikatne i spokojne tak, aby nie wylać ani kropli. N. zaprasza dzieci do uważności. Ćwiczenie służy koncentracji, w metodyce montessoriańskiej w ten sposób prowadzone są lekcje ciszy. Ćwiczenie są w stanie wykonać już dzieci trzyletnie bez rozlania wody, wykorzystuje się je jednak na różnych szczeblach edukacji. Jak miseczka przejdzie cały krąg, N. ją odstawia. (5 min)
3. N. zachęca, aby każde dziecko spróbowało zrobić fale w wodzie (w dużej misce na środku kręgu). Fale można zrobić wykonując ćwiczenie wojna fal: dwoje dzieci siada naprzeciwko siebie w środku kręgu i próbuje dmuchać w wodę. Każde dziecko dmucha w swoją stronę, chcąc przegonić fale przeciwnika jak najdalej. Pozostałe dzieci dopingują i obserwują, co dzieje się z wodą. (10 min)
4. Następnie dzieci podchodzą do środka kręgu w czwórkach i wkładają dłonie do miski z wodą. Trzymają ją następnie tak długo w powietrzu, aż ociekające krople powrócą do naczynia. Następnie dzieci mają za zadanie sformułować dłonie w miseczkę, spróbują zaczerpnąć wody, napełnić nią dłonie po brzegi i przez moment utrzymać. (10 min)
5. N. zaprasza, aby wszyscy usiedli w kręgu na swoich miejscach. Zachęca dzieci do zamknięcia oczu i wytrwania w ciszy. N. tłumaczy, że na każde dziecko czeka niespodzianka, ale można jej doświadczyć tylko trwając w ciszy. N. zaprasza, aby wszyscy do końca trwania ćwiczenia byli tak cicho, jak tylko potrafią. N. upuszcza pipetką kroplę wody na twarz (np. na nosek) dziecka. Należy tu zaznaczyć, że dotknięcie kroplą wody jest bardzo przyjemne. Kto poczuje dotyk kropli,

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

może otworzyć oczy. (5 min)

Warianty:

- zadanie może być powtarzalne przy pewnej jego modyfikacji i skróceniu, np. wystarczy, że przeprowadzimy tylko część zadania związaną z robieniem miseczki z dłoni lub z dmuchaniem w wodę oraz puszczaniem kropelki na nos dziecka.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Przyroda

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

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.

Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

Tytuł zadania: ZACZAROWANY BEREK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
Dzieci, bawiąc się w zaczarowanego berka, rozładowują nadmiar energii, przy okazji ćwiczą umiejętność podejmowania decyzji strategicznych.

Cele:
- kształtowanie spostrzegawczości;
- kształtowanie umiejętności podejmowania strategicznych decyzji;
- rozwój motoryki dużej;
- rozwój ogólnej sprawności ruchowej;
- wprowadzenie ludycznej atmosfery.

Przebieg:
1. N. dzieli dzieci na dwie drużyny i w każdej z nich wyznacza jednego berka. Zadaniem berka jest złapanie pozostałych ćwiczących ze swojej grupy. Osoba dotknięta przez berka („zaczarowana") staje w rozkroku i uratować ją można przechodząc między jej nogami.
2. Berek porusza się po boisku tak, aby nikt z osób już złapanych nie został uratowany. Uwaga: berek nie może stać przy osobie, którą „zaczarował".

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

3. Berek samodzielnie podejmuje decyzję, kogo złapać w pierwszej kolejności – czy najsprawniejszych, umożliwiając później mniej sprawnym uwolnienie ich, czy też łapać mniej sprawnych w pierwszej kolejności. Można co minutę zmieniać berka w grupie, zwłaszcza gdy berkowi nie udaje się „zaczarować" wszystkich osób.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

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

58 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - WIADOMOŚCI O POLSCE

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 ortografii, przepisując zdania związane z wiedzą o Polsce. 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)

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

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:

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.15.1 : 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.16.1 : 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.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce

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

Int-Społ-III.6.2 : dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka
Int-Społ-III.7.1 : dziecko zna symbole narodowe
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne

Lista załączników:
Ortografia - wiadomości o Polsce wersja pdf.pdf
Ortografia - wiadomości o Polsce wersja ppt.ppt

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.

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

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

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
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-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
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

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

Odejmowanie liczb do 20 - centrum handlowe.docx
Bajka o żabach dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych.pdf

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

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

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 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

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

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:
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: ĆWICZENIA ODDECHOWE

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
N. uczy dzieci jak prawidłowo wykonywać ćwiczenia oddechowe.

Cele:
- wyrobienie oddechu przeponowego;
- poszerzenie pojemności płuc;
- rozróżnianie fazy wdechu i wydechu;
- wyrobienie umiejętności pełnego i szybkiego wdechu i wydłużenia fazy wydechowej;
- dotlenianie organizmu;
- usprawnianie szczęki dolnej.

Potrzebne materiały:
- załącznik "ćwiczenia oddechowe".

Przebieg:
1. N. pilnuje prawidłowej postawy ciała.
2. N. przypomina, jak ważne jest prawidłowe oddychanie, jak wpływa ono na nasze zdrowie.
3. Dzieci wykonują ćwiczenia zgodnie z instrukcją daną przez N., N. podchodzi do różnych dzieci i sprawdza, czy oddychają przeponą, podpowiada co zrobić, jak pogłębić wdech.

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

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

Lista załączników:
Cwiczenia oddechowe.docx

Tytuł zadania: WPROWADZENIE RZYMSKICH LICZB

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

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

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają liczby w systemie rzymskim w zakresie do XX (lub innym - w zależności od potrzeb N.) poprzez własnoręczne przygotowanie gry oraz zabawę.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z zapisem liczb w systemie rzymskim.

Potrzebne materiały:
- kartki A4 lub A5.

Przebieg:
1. N. zapisuje wybraną liczbę cyframi rzymskimi. Pyta dzieci, czy potrafią to odczytać. Wyjaśnia znaczenie wprowadzonego zapisu. Następnie pyta dzieci, czy kiedykolwiek widziały tak zapisaną liczbę. Wyjaśnia:
    - *Wśród niezliczonych rzeczy, które odziedziczyliśmy po starożytnych Rzymianach, znajduje się również sposób zapisywania liczb. Choć cyfry rzymskie zostały wyparte z codziennego użytku przez mniej skomplikowane arabskie, to wciąż zwyczajowo stosuje się je w pewnych sytuacjach. Można się z nimi spotkać w zapisie np. numerów szkół, numerów klas, wieków, tomów dzieł, czasami również miesięcy* (5 minut);
2. N. zapisuje cyfry I, V i X na tablicy, a obok odpowiadające im cyfry arabskie. Dzieci przepisują to do zeszytów. Następnie N. wyjaśnia, w jaki sposób buduje się znane dzieciom liczby, np. 4, 7, 9 (20 minut);

3. Aby sprawdzić, na ile dzieci zrozumiały sposób budowania liczb w systemie rzymskim, N. proponuje ćwiczenie. Wszystkie dzieci po zapisaniu cyfr rzymskich do zeszytu robią duże karty (A5 lub A4) i na każdej zapisują kolejną cyfrę rzymską. N. robi takie same karty z cyframi arabskimi. Potem N. podnosi np. kartę 10, a wszystkie dzieci na raz podnoszą jej rzymski odpowiednik (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

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

- zadanie "Rzymskie zapałki";
- zadanie "Wyścig rzymski gra";
- zadanie "Rzymski zegar turniej".

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna

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

59 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: MOJA ULICA

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:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci szukają informacji na temat nazwy ulicy, na której mieszkają.

Cele:

- poznanie najbliższej okolicy;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich tekstów informacyjnych.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu i/lub encyklopedie.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem jest znaleźć krótką informację na temat nazwy ulicy na której mieszkają. N. krótko demonstruje, w jaki sposób najlepiej przygotować przykładowe nazwy ulic (np. Długosza, Nowa, Pelargonii itp.). Dzieci wyszukują informacji w wybrany przez siebie sposób lub zaproponowany przez N. (np. za pomocą internetu, encyklopedii, korzystając z pomocy rodziców itp.). Informacja powinna zawierać się w 3 do 5 zdaniach - zadaniem dzieci jest przekazanie najważniejszych treści w możliwie jak najkrótszej formie. (5 minut);
2. Dzieci szukają informacji w wybrany przez siebie sposób. (35 minut);
3. Dzieci krótko prezentują informacje, które znalazły na temat nazwy ich ulicy (20 minut).

Warianty:

- jeżeli zadanie jest realizowane w ramach narracji dotyczącej odkrywców lub podróżników, warto wprowadzić zadanie zwracając uwagę na to, że prawdziwy odkrywca może też odkryć wiele niezwykłych rzeczy na temat miejsc, które wydają mu się codziennością (jak np. znaczenie nazwy ulicy, na której mieszka).

Zakresy przedmiotowe:

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

Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
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

Tytuł zadania: TRUDNE SŁOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

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

00:45:00

Streszczenie:

Zadanie polega na wyszukiwaniu przez dzieci trudnych słów. Mogą one sięgać do różnych źródeł, aby odnaleźć ich znaczenie.

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,

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

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
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

Tytuł zadania: TAŃCZYMY TAŃCE LUDOWE

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: 4

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci wybierają taniec i tańczą go, starając się zapoznać z innymi osobami w klasie.

Cele:
- 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)

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

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
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: ZADANIA NA ŻYWO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

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 wykonują ćwiczenia matematyczne bazujące na sytuacjach praktycznych z dodawania i odejmowania w drugiej dziesiątce oraz porównywania różnicowego.

Cele:
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania zadań w drugiej dziesiątce;
- ćwiczenie rozwiązywania zadań na dodawanie i odejmowanie;
- zapoznanie z wykorzystaniem operacji matematycznych w praktyce;
- utrwalanie umiejętności porównywania różnicowego (o tyle mniej, o tyle więcej).

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (organizujemy przyjęcie (1), matematyczna książka kucharska (2), Moje ulubione (3), Moje ulubione (4).

Przebieg:
1. N. przedstawia dzieciom temat lekcji, bazując na wybranym materiale do pracy. Rozdaje dzieciom karty pracy oraz tłumaczy sposób wykonania ćwiczeń, w razie potrzeby podając przykłady (5 minut);
2. Dzieci wykonują ćwiczenia (25 minut);
3. Dzieci wymieniają się kartami pracy i sprawdzają poprawność wykonania ćwiczeń. N. nadzoruje ich pracę. Następuje podsumowanie zadania na forum całej klasy. Dzieci mogą podzielić się swoimi spostrzeżeniami (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
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.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-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Lista załączników:
matematyczna książka kucharska 2.docx
organizujemy przyjęcie 1.docx
moje ulubione 3.docx
moje ulubione 4.docx

60 - Koniec narracji "Mali odkrywcy" - 60 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: MAPA MOJEJ MIEJSCOWOŚCI

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:

01:05:00

Streszczenie:

Dzieci na kartonie formatu A3 rysują w grupach mapę swojej miejscowości.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności tworzenia prac plastycznych na płaszczyźnie;
- ćwiczenie umiejętności orientacji w terenie;
- zapoznanie z najbliższą okolicą.

Potrzebne materiały:

- karta formatu A3 (jedna na każdą grupę);
- przybory do malowania i rysowania;
- przybory do pisania.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy, rozdaje karty oraz zapoznaje je z tematem zajęć (10 minut);
2. Zadaniem dzieci jest narysowanie (namalowanie) mapy miejscowości. Każde dziecko zaznacza swoje miejsce zamieszkania oraz rysuje dwa obiekty, które są jego zdaniem interesujące. Ponadto dzieci rysują główne drogi. Mapa nie musi być zbyt dokładna (30 minut);
3. Każda grupa przedstawia swoje prace. Dzieci po kolei opowiadają o obiektach które zamieściły na mapie oraz swoim miejscu zamieszkania (20 minut);
4. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

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

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

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.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.6.1 : 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-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce

Tytuł zadania: BUTELKOWE ZAGADKI

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 w grupach mają za zadanie ustawić na stole tyle butelek, aby razem było tyle litrów wody, ile zapisano w zadaniu.
Pomysł na zadanie pochodzi z książki E. Gruszczyk-Kolczyńskiej "O dzieciach uzdolnionych matematycznie".

Cele:
- rozwijanie myślenia kombinatorycznego;
- kształtowanie pojęć: litr, pół litra, dwa litry.

Potrzebne materiały:
- dla każdego zespołu 4 osobowego:
  - 5 butelek 1-litrowych;
  - 3 butelki 2-litrowe;
  - 5 butelek 0,5-litrowych.

Najlepiej, żeby butelki wypełnione były wodą. Woda może być z kranu, dzieci mogą ją nalać przed zajęciami.
- załącznik z zadaniami "Podział na litry". Po jednym na każdy 4-osobowy zespół.

Przebieg:
1. Dzieci dzielą się na 4-osobowe zespoły. Każdy zespół otrzymuje listę z zadaniami do wykonania. Po cichu dzieci przygotowują pomysł na rozwiązanie każdego z zadań z wykorzystaniem otrzymanych butelek. (10 min)
2. Uwaga! Zadania nie mają jednego rozwiązania, lecz wiele. N. podchodzi do poszczególnych zespołów i pomaga, nie podaje jednak właściwej odpowiedzi.

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

3. Następuje prezentacja na forum. Każdy zespół wychodzi na forum i przedstawia rozwiązania swoich zadań. (20 min)
4. N. z dziećmi zapisują wyniki prac każdego zespołu. N. zapisuje na tablicy, dzieci w zeszytach. (15 min)

Warianty:
Dla III klasy zadanie to należy zmodyfikować i wykorzystać głównie butelki ćwierćlitrowe i półlitrowe.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.11.1 : dziecko potrafi odmierzać objętość płynów za pomocą różnych miarek
Int-Mat-III.11.2 : dziecko rozumie takie pojęcia jak: litr, pół litra, ćwierć litra

Lista załączników:
podział na litry.docx

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

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: 33

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.

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

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

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 mieści 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 mieści 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 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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki

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

smoka Obiboka", a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków" Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów", „Pulpet i Prudencja" oraz „Pompon na wakacjach" Joanny Olech; „Królewna" – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;

- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki" R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara";
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

61 - Początek narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru" - 61 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: SKARPETKOWE POTWORY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

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

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Zadanie wprowadzające do narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru". Dzieci tworzą skarpetkowe potwory i krótko je prezentują przed klasą, oddając wybrany charakter potwora.

Cele:
- rozwój wyobraźni i aktywności twórczej;
- ćwiczenie umiejętności występowania na forum;
- rozwój zdolności plastycznych;
- rozwój umiejętności wcielania się w rolę.

Potrzebne materiały:
- przyniesione przez dzieci i N. różnokolorowe skarpetki;
- guziki;
- mocne kleje;
- skrawki różnych materiałów;
- nożyczki;
- nitki;
- igła (może być tylko dla N.);
- (opcjonalnie) pinezki i agrafki;
- gazety lub wata do wypchania potworów;
- zdjęcie przykładowych skarpetkowych potworów (załącznik pochodzi ze strony www.favecrafts.com).

Przebieg:
1. N. zapowiada początek narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru" i krótko wyjaśnia, czym dzieci będą zajmować przez najbliższe dni (2 minuty).
2. Następnie zapowiada, że za chwilę każdy wykona swojego skarpetkowego potwora, który jeszcze dziś wystąpi krótko na scenie. N. może pokazać na rzutniku, komputerze lub w wersji wydrukowanej przykładowe skarpetkowe potwory (załącznik).
   Zadaniem dzieci jest stworzenie własnego potwora z dostępnych materiałów, jednak w uproszczonej wersji (bez zbyt skomplikowanego rozszywania i rozcinania skarpetek).
   Przed pracą, N. przypomina zasady bezpiecznego posługiwania się ostrymi narzędziami i

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

przedmiotami (nożyczki, igły, agrafki, pinezki). W trakcie tworzenia, N. chodzi i pomaga dzieciom (np. może przyszyć guziki igłą i nicią). (30 minut)

3. Na koniec każde dziecko krótko prezentuje przed klasą swojego potwora, wcielając się w jego rolę, niczym w teatrze lalek. Odgrywając potwora, oddaje jego emocje, może o sobie opowiedzieć dowolne informacje (jak się nazywa, skąd pochodzi, co je, co lubi a czego nie lubi, itp.). Ważne, by dzieci wcieliły się w role swoich skarpetkowych potworów a nie opowiadały o nich. Po każdej prezentacji następują oklaski. Skarpetkowe potwory zostają w klasie lub po sfotografowaniu przez N. (i wrzuceniu np. na klasowego bloga) mogą stanowić oryginalny prezent dla rodziców / opiekunów/ bliskich. (20 minut)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

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-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.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.13.2 : dziecko wie, jak poprawnie artykułować głoski oraz akcentować wyrazy
Int-Pol-III.13.3 : dziecko wie, jak stosować pauzy

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

Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.4.2 : dziecko potrafi zaplanować poszczególne etapy realizacji rozwiązań technicznych
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

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.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Lista załączników:
Skarpetkowe potwory.JPG

Tytuł zadania: KTO TO ŚPIEWA?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:20:00

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

Streszczenie:

Dzieci biorą ucział w krótkiej zabawie muzycznej.

Cele:

- kształtowanie wrażliwości słuchowej;
- wyrabianie umiejętności koncentracji uwagi;
- integracja klasy przez wspólną zabawę.

Potrzebne materiały:

- opaska do zasłonięcia oczu.

Przebieg:

1. Dzieci siedzą w kręgu.
2. W środku znajduje się dziecko - ochotnik, która ma zasłonięte oczy.
3. W pewnym momencie N. wskazuje osobę, która ma zaśpiewać początek znanej piosenki (może zmienić głos).
4. Dziecko w środku próbuje zgadnąć kto zaśpiewał. Jeśli mu się to uda zamieniają się rolami. Zabawa toczy się dalej.
5. Na zakończenie ćwiczenia, można je omówić zadając dzieciom pytanie: Co było trudnego w tym ćwiczeniu? Co pomagało odgadnąć kto śpiewa? (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.6.6 : dziecko potrafi rozpoznać ze słuchu podstawowe formy muzyczne – AB, ABA
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad

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.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

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:

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

- 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.

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);

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

- 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: QUIZ MATEMATYCZNY

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: 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
    - 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:

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

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).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

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

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE II

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: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz grają w gry przygotowujące do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (mini piłka siatkowa, unihokej, piłka nożna).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- 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, 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 (mini piłka siatkowa, piłka nożna, unihokej) (15 minut);

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

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.

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 drużynowe.docx

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

62 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: POROZMAWIAJMY O TEATRZE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się, czym jest teatr, wybierają święto, na które chcą przygotować przedstawienie. Dzieci nabywają umiejętności przedstawiania swoich pomysłów w różnej formie, przede wszystkim używając zapisów słownych, obrazów oraz prac przestrzennych.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z możliwością tworzenia przedstawień na wybrany temat;
- sprawdzenie i rozwijanie umiejętności dzieci w zakresie tworzenia prostych prac plastycznych na płaszczyźnie;
- sprawdzenie i rozwijanie umiejętności uczniów i uczennic w zapisywaniu słów, zdań.

Potrzebne materiały:
- brystol w kolorze białym i czarnym;
- kredki i pastel;
- kartony, bibuła, wycinanki, wełna, klej;

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

- tablica i markery/ kreda;
- komputery i drukarka;
- aparaty fotograficzne lub komórki.

Przebieg:

1. N. opowiada uczniom i uczennicom, czym będą się zajmowali w czasie zajęć: „Dziś porozmawiamy o tworzeniu przedstawień. Byliśmy razem już na przedstawieniach/ w teatrze, a może byliście z rodzicami na jakiś ciekawych sztukach?". N. zachęca uczniów i uczennice do wymiany doświadczeń. N. wyjaśnia uczniom dalszy ciąg lekcji „W najbliższym czasie wspólnie popracujemy nad stworzeniem Waszego przedstawienia. Pomyślcie, jakie tematy byłyby interesujące, o których chcielibyście w taki sposób opowiedzieć". Dzieci mogą się chwilę zastanowić. (4 min)
2. N. tłumaczy uczniom i uczennicom, jaką metodą będą teraz pracować i na czym ona polega „Teraz podzielimy się na grupy, w których będziemy pracować za pomocą mapy myśli. Jest to taka mapa Waszych pomysłów - na tej mapie możecie umieścić wszystkie pomysły, jakie powstaną w Waszych grupach". N. odpowiada na pytania dzieci. (5 min)
3. N. prosi dzieci o podział na grupy (np. 5 grup po 5 osób). N., jeśli nie ma innej potrzeby, daje możliwość dzieciom do samodzielnego podziału na grupy i doboru, w jakiej grupie się znajdą. Jeśli któraś z grup jest liczniejsza, a inna mniej liczna N. może zasugerować zmiany (nie personalnie), ale nie powinien na nie nalegać. (3 min)
4. N. zachęca uczniów i uczennice do stworzenia w grupach mapy ich pomysłów „Teraz w grupach możecie stworzyć swoje mapy pomysłów na przedstawienie". Dzieci mogą stworzyć je w dowolnie wybranej formie - także każde dziecko w grupie może wykorzystać inną metodę. W tym celu N. przedstawia możliwości wyboru metod - obrazki, napisy, rzeczy przestrzenne z wykorzystaniem dostępnych środków, komputery i stworzenie pliku z mapą myśli lub prostych zapisów, które można wydrukować. N. może zachęcić dzieci do wykorzystania swoich ciał i przekazania ich pomysłu np. w formie rzeźby z ciał albo pokazania scenki związanej z tematem przedstawienia. W czasie tej części N. doradza i wspomaga uczniów i uczennice, jeśli zgłaszają taką potrzebę. (20 min)
5. Uczniowie i uczennice przedstawiają swoje mapy pomysłów. N. zapisuje wszystkie pomysły na tablicy lub w wybranym miejscu kładzie wszystkie mapy. N. uwiecznia na zdjęciach prace dzieci lub prosi o to uczniów i uczennice. (13 min)
6. Dzieci wspólnie wybierają najlepszy pomysł na przedstawienie lub łączą parę pomysłów w jedno przedstawienie. N. może wspomóc wybór moderując dyskusję, ale stara się pozostawić wybór dzieciom. N. może przedstawić dzieciom w tej fazie najbliższe święta/ szczególne dni, na które można przygotować przedstawienie. (15 min)

Możliwe kontynuacje:

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

- zadanie *Jak stworzyć przedstawienie?*

Warianty:

- zadanie może zostać zadane do domu, wówczas każde dziecko samodzielnie przygotowuje mapę swoich pomysłów lub dzieci, jeśli mają taką możliwość i ochotę, mogą to zrobić po lekcjach w grupach lub w parach;
- zadanie można wykonać w terenie np. w parku, wówczas dzieci mogą wykorzystać dostępne w danym miejscu rzeczy, a N. pomysły w terenie może uwiecznić na zdjęciach.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Ścieżki:

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

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

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.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.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne

Tytuł zadania: ĆWICZENIA ODDECHOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
N. uczy dzieci jak prawidłowo wykonywać ćwiczenia oddechowe.

Cele:

- wyrobienie oddechu przeponowego;
- poszerzenie pojemności płuc;
- rozróżnianie fazy wdechu i wydechu;
- wyrobienie umiejętności pełnego i szybkiego wdechu i wydłużenia fazy wydechowej;
- dotlenianie organizmu;
- usprawnianie szczęki dolnej.

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

Potrzebne materiały:

- załącznik "ćwiczenia oddechowe".

Przebieg:

1. N. pilnuje prawidłowej postawy ciała.
2. N. przypomina, jak ważne jest prawidłowe oddychanie, jak wpływa ono na nasze zdrowie.
3. Dzieci wykonują ćwiczenia zgodnie z instrukcją daną przez N., N. podchodzi do różnych dzieci i sprawdza, czy oddychają przeponą, podpowiada co zrobić, jak pogłębić wdech.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem

Lista załączników:

Cwiczenia oddechowe.docx

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

Tytuł zadania: JAK STWORZYĆ PRZEDSTAWIENIE? (KLASA II I III)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci poznają zasady tworzenia przedstawień, ich poszczególne elementy i zakres prac, jakie muszą być wykonane, aby powstało przedstawienie.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z tym, jak tworzy się przedstawienie;
- sprawdzenie i rozwijanie umiejętności uczniów i uczennic w zakresie słuchania ze zrozumienie;
- sprawdzenie i rozwijanie umiejętności uczniów i uczennic w opowiadaniu usłyszanych wiadomości;
- rozwijanie u dzieci umiejętności dyskusji.

Potrzebne materiały:

- słowniki tradycyjne;
- słowniki multimedialne;
- komputery z dostępem do internetu;
- tablica i markery/ kreda.

Przebieg:

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

1. N. przedstawia uczniom i uczennicom temat zajęć: „Dziś porozmawiamy o tym, jak przygotowuje się przedstawienie, opowiemy sobie o różnych elementach, które się na nie składają". (2 minuty)
2. N. prosi uczniów i uczennice, aby własnymi słowami opowiedzieli, czym jest przedstawienie – N. zachęca uczniów i uczennice do wypowiedzi i notuje je na tablicy (5 minut)
3. N. tłumaczy uczniom i uczennicom, czym jest dyskusja. Następnie prosi, aby dzieci wybrały jedną osobę, która będzie moderatorem ich dyskusji nad definicją słowa „przedstawienie". N. wspiera wybraną osobę w jej roli, ale tylko wtedy, gdy jest taka konieczność. N. wprowadza uczniów i uczennice w dyskusję: „Waszym zadaniem jest teraz stworzenie Waszej wspólnej definicji słowa *przedstawienie*. Możecie ze sobą dyskutować, ale szanując siebie nawzajem i swoje różne zdania. Waszym zadaniem jest pogodzenie tego wszystkiego, co mamy zapisane na tablicy, a także tego, co sami myślicie mówiąc „przedstawienie" w jednej wspólnej definicji". Uczniowie i uczennice pracują w formie dyskusji - w miarę potrzeb N. wspiera dzieci. Dzieci przedstawiają N. swoją definicję (12 minut);
4. N. omawia poszczególne elementy przedstawienia wspólnie z dziećmi. Najpierw pyta dzieci, jak rozumieją dane pojęcie, tj.: rola, choreografia taneczna, scenariusz, scenografia, rekwizyt, próba, podkład muzyczny, zaproszenie, premiera. N. w razie potrzeby uzupełnia ich wypowiedzi (15 minut);
5. N. na zakończenie zajęć zachęca dzieci do przypomnienia sobie przedstawień, na których były i wskazania, jakie elementy były w danym przedstawieniu. Dzieci opowiadają sobie o tym w parach, a następnie chętne dzieci mogą opowiedzieć, co zapamiętały z wypowiedzi kolegi lub koleżanki całej klasie. (15 minut).

Warianty:

- zadanie może zostać zadane do domu - wówczas każde dziecko przygotowuje swój opis elementów przedstawienia na podstawie np. wybranego przedstawienia, na którym było w teatrze;
- zadanie można wykonać w terenie (w teatrze) - wówczas dzieci pracują metodą obserwacji i metodą podającą, a następnie N. może wykonać krótkie omówienie na kolejnym spotkaniu: „Co robią pracownicy teatru, aby powstało przedstawienie?";
- N. przed zajęciami może poprosić dzieci o przyniesienie na zajęcia programów teatralnych - wówczas w czasie zajęć N. odwołuje się do przyniesionych materiałów. Uczniowie i uczennice mogą te materiały wkleić do swoich zeszytów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

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

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.13.2 : dziecko wie, jak poprawnie artykułować głoski oraz akcentować wyrazy
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci

Tytuł zadania: ZADANIA NA ŻYWO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

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 wykonują ćwiczenia matematyczne bazujące na sytuacjach praktycznych z dodawania i odejmowania w drugiej dziesiątce oraz porównywania różnicowego.

Cele:
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania zadań w drugiej dziesiątce;
- ćwiczenie rozwiązywania zadań na dodawanie i odejmowanie;
- zapoznanie z wykorzystaniem operacji matematycznych w praktyce;
- utrwalanie umiejętności porównywania różnicowego (o tyle mniej, o tyle więcej).

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (organizujemy przyjęcie (1), matematyczna książka kucharska (2), Moje ulubione (3), Moje ulubione (4).

Przebieg:
1. N. przedstawia dzieciom temat lekcji, bazując na wybranym materiale do pracy. Rozdaje dzieciom karty pracy oraz tłumaczy sposób wykonania ćwiczeń, w razie potrzeby podając przykłady (5 minut);
2. Dzieci wykonują ćwiczenia (25 minut);
3. Dzieci wymieniają się kartami pracy i sprawdzają poprawność wykonania ćwiczeń. N. nadzoruje ich pracę. Następuje podsumowanie zadania na forum całej klasy. Dzieci mogą podzielić się swoimi spostrzeżeniami (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
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.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-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Lista załączników:
matematyczna książka kucharska 2.docx
organizujemy przyjęcie 1.docx
moje ulubione 3.docx
moje ulubione 4.docx

63 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: GDZIE JEST WIĘCEJ, A GDZIE TYLE SAMO PIENIĘDZY?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

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

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się rozpoznawać różne pieniądze, liczyć je i porównywać.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi monetami i banknotami;
- rozwijanie umiejętności określania wartości pieniądza;
- rozwijanie umiejętności określania równowartości różnych sum pieniędzy;
- wprowadzenie pojęcia "rozmienianie pieniędzy".

Potrzebne materiały:
- monety: 1 gr, 2 gr, 5 gr, 10 gr, 20 gr., 1 zł - prawdziwe albo papierowe. 10x 10 gr, 10x 20 gr, 5x5 gr, 5x10 gr, 5x20 gr oraz 1 zł - jeden zestaw dla jednego dziecka.

Przebieg:
1. N. rozpoczyna lekcję pytaniem, czy wiedzą, czym są i do czego służą pieniądze. Rozdaje dzieciom różne monety i pyta się, czy dzieci znają ich wartość. Po kolei pyta o poszczególne monety. (10 minut);
2. Następnie dzieci rysują na kartkach 4 znaki (pośrodku w 4 wierszach) "=". Ich zadaniem jest układanie monet po dwóch stronach równania tak, aby strony się zrównoważyły. Jednak nie mogą po obu stronach położyć tej samej monety. N. mówi dzieciom, że
    - w pierwszym równaniu musi być moneta 10 gr po jednej stronie;
    - w drugim równaniu musi być moneta 20 gr po jednej stronie;
    - w trzecim równaniu musi być moneta 1 zł po jednej stronie;
    - w czwartym równaniu musi być 5 groszy po jednej stronie.

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

3. Dzieci wykonują obliczenia. N. sprawdza, czy dzieci radzą sobie z wyznaczaniem równowartości danych monet. (10 minut);
4. Następnie dzieci rysują na środku kartek 4 znaki ">". W tym przypadku zadanie jest analogiczne do wcześniejszego równania. Należy tylko zwrócić uwagę, aby nadane z góry monety były zawsze po prawej stronie, tak żeby tworzyło się działanie np ">20 gr". Po lewej stronie dzieci układają monety przewyższające swoją wartością zaproponowaną monetę. N. sprawdza, czy dzieci radzą sobie z wyznaczaniem równowartości danych monet. (10 minut);
5. Na koniec dzieci analogicznie wykonują zadanie do pkt. 4 tylko tym razem znak będzie odwrotny ("<"), czyli będzie tworzyło działanie np. "<20 gr". (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka
Przedsiębiorczość

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

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

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-Mat-III.3.2 : dziecko potrafi porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem znaków <, >, =
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.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są

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

ograniczone

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Przed-I.1(od) : dziecko zna nominały pieniędzy
Int-Przed-I.2(od) : dziecko rozróżnia monety i banknoty
Int-Przed-I.3(od) : dziecko wie, że pieniądz służy do płacenia za usługi i towary

Tytuł zadania: IDIOMY WG KASDEPKE KL. II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Przedstawienie dzieciom wybranego idiomu / idiomów poprzez czytanie krótkich historyjek autorstwa Grzegorza Kasdepke wraz z omówieniem zagadnień poruszanych w historii w kontekście życia codziennego dzieci. Podsumowanie w formie gry edukacyjnej (kalambury z idiomami).

Cele:
- poznanie znaczeń powszechnie używanych idiomów;
- kształcenie umiejętności wypowiadania własnego zdania, swoich opinii i poglądów.

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

Potrzebne materiały:

- wybrane teksty historyjek, które pozwalają zrozumieć znaczenie idiomów z książki "Co to znaczy..." Grzegorza Kasdepke.
- W programie polecamy (w ramach II klasy) omówienie dziewięciu następujących idiomów: pięta Achillesa, kaczka dziennikarska, kruszyć kopie, słomiany zapał , biały kruk, stawać na rzęsach.
- rysunki symbolizujące dane idiomy (załącznik Rysunki idiomów.pdf).

Przebieg:

1. Na początku N. prosi dzieci, by stojąc w kręgu poruszały się w wybrany sposób - N. wybiera sposób pasujący do omawianego idiomu, np. latając jak ptak (biały kruk), trzymając się za pięty i chodząc w koło (pięta Achillesa), próbując dosięgnąć nieba (być w siódmym niebie), jedząc owoc (zakazany owoc) itd. N. może zmienić aktywność kilka razy, pozostając w wybranym klimacie, np. zmieniając owoc, który dzieci jedzą, spróbować iść, trzymając osobę przed sobą za pięty itp. (5 minut)
2. Następnie N. pokazuje dzieciom rysunek (wydrukowany lub na rzutniku) i pyta, co widzą i czy znają jakiś idiom związany z tym obrazkiem. Na pierwszych zajęciach poświęconych idiomowi, N. nie używa na początku lekcji słowa "idiom" - wprowadza je na koniec, gdy dzieci już będą wiedziały, o co chodzi.
3. N. zaprasza dzieci do wysłuchania krótkiej historii związanej z tym, co widzą na obrazku. N. czyta historyjkę omawiającą idiom (z książki G. Kasdepke "Co to znaczy..."). (7 minut)
4. Po przeczytaniu historyjki, N. rozmawia z dziećmi na poruszony w opowiadaniu temat (10 minut), np.
    - Czy wstajecie pierwsi w Waszej rodzinie? Kto w Waszym domu jest rannym ptaszkiem?
    - Czy znacie kogoś, o kim można powiedzieć, że jest cichą wodą?
    - Jakie macie swoje pięty Achillesa?
    - Kiedy i o co kruszycie kopie? (jak sobie radzicie z konfliktami, co czujecie, jak je rozwiązujecie?)
    - W jakich sytuacjach czujecie się jak w siódmym niebie? (co sprawia, że jesteście szczęśliwi; można porozmawiać o prawie dążenia do szczęścia i planowaniu tego, co nas do szczęścia zbliża);
    - Kiedy stajecie na rzęsach, by coś osiągnąć? (można zapytać o sport - omówienie idiomu sugerowane jest podczas narracji "Letnia olimpiada")
    - N. może też poruszyć tematy związane z pochodzeniem idiomu, np. historia o kąpieli Achillesa, zakazany owoc - można pokazać obraz Tycjana (Adam i Ewa) i zapytać dzieci, czy wiedzą co się wydarzyło, a potem doprecyzować historię lub/i wzbogacić lekcję o odtworzenie utworu "Zakazany owoc" K. Antkowiaka.
    - Warto też zapytać dzieci, czy wiedzą lub domyślają się skąd pochodzi dany idiom,

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

np. biały kruk - po wysłuchaniu opowiadania Kasdepke lub przed;

5. Na koniec N. wizualizuje (werbalnie) dzieciom wybrany idiom - dzieci słuchają i wyobrażają sobie to, co N. opisuje (np. starą, pachnącą starym papierem i atramentem księgę, lekko zakurzoną - wyjątkowy egzemplarz, na którym siedzi lub z którego wylatuje biały kruk). Wizualizacja może być bardziej rozbudowana, jeśli pozwoli na to czas. (3 minuty)

Ostatnie zajęcia (zadanie podwójne):

1. Na ostatnich zajęciach (60 minutowych), po omówieniu ostatniego idiomu (stawać na rzęsach), dzieci w ramach podsumowania grają w kalambury. N. dzieli klasę na kilka zespołów 3-4 osobowych. Następnie pokazuje 9 rysunków, które dzieci kojarzą z lekcji omawiania idiomów i wspólnie wszyscy przypominają sobie nazwy idiomów (6 minut).
2. Następnie każdy z zespołów losuje karteczkę (jedną lub dwie, w zależności od liczby zespołów) z rysunkiem idiomu. Zadaniem każdego zespołu jest przedstawienie idiomu w taki sposób innym zespołom, by te odgadły o jaki idiom chodzi. Punkty zdobywa każdy zespół, który zgadnie i ten, który właściwie pokazał idiom. Po każdym odgadnięciu dzieci przypominają, jakie jest znaczenie danego idiomu. (30 minut)

Warianty:

- N. może zachęcić dzieci, by podczas gry w kalambury pokazywały znaczenie danego idiomu, a nie jego dosłowne brzmienie (czyli, by nie pokazywały latającego ptaka dla idiomu "biały kruk", ale opracowały scenkę z wykorzystaniem starej książki - pokazanej pantomimą). Wówczas będzie to wymagało więcej czasu (zarówno na przygotowanie, jak i odegranie i zgadywanie);
- omawiając idiomy mające źródło mitologiczne bądź biblijne warto nawiązać do odpowiedniego fragmentu mitu (np. z *Mitologii* Parandowskiego) albo Biblii (konkretny cytat).
    - "(...)najstraszliwszy był Achilles. Nie darmo karmiono go za młodu sercami lwów i szpikiem niedźwiedzi. Na rydwanie, ciągnionym przez nieśmiertelne konie, wrzynał się w najgęstsze szeregi nieprzyjaciół, ranił, zabijał, przewalał się nad tłumami jak pożar, sam nieczuły na zmęczenie, nieuległy ranom. W dzieciństwie bowiem Tetyda kąpała go w Styksie, w świętej rzece bogów, i uczyniła jego ciało odpornym na wszelką broń. Lecz zanurzając syna w wodzie, trzymała go za piętę, i tylko w to miejsce, jako nie obmyte cudownym strumieniem, można go było zranić";
    - Stary Testament. Księga Rodzaju II: „A przy tym Pan Bóg dał człowiekowi taki rozkaz: «Z wszelkiego drzewa tego ogrodu możesz spożywać według upodobania; ale z drzewa poznania dobra i zła nie wolno ci jeść, bo gdy z niego spożyjesz, niechybnie umrzesz»”.

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Czytanie na głos
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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.12.2 : 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.2.2 : 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.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci
Int-Pol-III.8.5 : dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną

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

Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

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.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.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym
Int-Psych-I-III.6.2(od) : dziecko wie, jak może się zachować w sytuacji konfliktu
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Idiomy_rysunki.pdf

Tytuł zadania: POZNAJEMY INSTRUMENTY - KOLĘDY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z różnego rodzaju instrumentami, uczą się je rozpoznawać po dźwięku i po

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

wyglądzie. Przy okazji dzieci zapoznają się z polskimi kolędami. Wcielają się w orkiestrę i naśladują "na niby" grę na poszczególnych instrumentach.

Cele:

- uwrażliwianie dzieci na piękno muzyki;
- rozwijanie umiejętności interpretacji utworu;
- zapoznanie dzieci z instrumentami muzycznymi;
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania instrumentów po wyglądzie;
- zapoznanie dzieci z polskimi kolędami.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- rzutnik lub tablica interaktywna;
- kolędy grane na poszczególnych instrumentach:
    - flet prosty: http://www.youtube.com/watch?v=aLPSo5FVynY ("Cicha noc")
    - flet poprzeczny: http://www.youtube.com/watch?v=YboV5e5dQBA ("Cicha noc")
    - skrzypce: http://www.youtube.com/watch?v=9LKmOxWJC4Y ("Lulajże Jezuniu"), http://www.youtube.com/watch?v=2OU18U8fz2I ("Przybieżeli do Betlejem")
    - gitara: http://www.youtube.com/watch?v=iV_cgpzYjeY ("Gdy śliczna panna"), http://www.youtube.com/watch?v=efBWy-vIyXo ("Lulajże Jezuniu"), http://www.youtube.com/watch?v=oBTuimlXPEY ("Dzisiaj w Betlejem")
    - skrzypce, flet prosty i poprzeczny razem: http://www.youtube.com/watch?v=-o_3hwfKHp4 ("Gdy śliczna panna"), http://www.youtube.com/watch?v=QqB9LNOKGWs ("Wśród nocnej ciszy").

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy wiedzą co to są, jak wyglądają: (10 min)
    - flet i flet poprzeczny,
    - gitara;
    - skrzypce.
2. N. pokazuje dzieciom filmiki przedstawiające grę na poszczególnych instrumentach. Podczas oglądania każdego z filmików, N. zachęca dzieci, żeby odzwierciedlały grę "na niby", dostosowując się do tempa i nastroju prezentowanego utworu. N. zachęca, żeby dzieci odzwierciedlały grę tak jak czują, mogą to robić całym ciałem, stojąc lub siedząc, przytupując nogą. N. tłumaczy dzieciom, że każdy ma prawo inaczej wyczuwać muzykę i inaczej ją odzwierciedlać. N. zachęca, żeby dzieci wsłuchiwały się w muzykę i na niej się koncentrowały, a nie patrzyły jak sąsiad wykonuje to ćwiczenie. N. pyta dzieci, czy

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

rozpoznają co to była za kolęda. (15 min)

3. Dzieci głosują na kolędy (melodie grane na instrumentach), które im się najbardziej podobały i wspólnie odśpiewują daną kolędę.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Muzyka

Metody:
Metoda wizualizacji
Metoda Carla Orffa
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Instrumenty

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
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.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

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

rozpraszając się
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.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

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:

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

- 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)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

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: 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

64 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 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;

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

- 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, 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)

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

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 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".

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

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: WPROWADZENIE ZASAD ORTOGRAFICZNYCH I INTERPUNKCYJNYCH

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: 22

Czas trwania zadania:

00:15:00

Streszczenie:

Dzieci poznają zasady ortograficzne i interpunkcyjne.

Cele:

- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami ortograficznymi;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami interpunkcyjnymi.

Potrzebne materiały:

- przybory do pisania;
- przygotowane czytanki odpowiednio do omawianej ortografii:
  - pisanie nazw własnych wielką literą (dzień 5, 7 semestr I)
  - "rz" i "ż" (9, 13 semestr I);
  - "rz" i "ż" (dzień 38, 41 semestr I);
  - "ó" i "u" przypomnienie "rz" i "ż" (dzień 42, 64, 66, 67 semestr I);
  - stosowanie przecinka przy wymienianiu, powtórzenie zasady: pisanie nazw wielką literą (dzień 76, 78 semestr I);
  - "rz", "ż" oraz trudne słowa (takie słowa jak chrabąszcz, chrząszcz, dżdżownica) (dzień 3, 4, 6 semestr II);
  - stawianie przecinków przed "ale", "który", "czyli" (dzień 30, 32, 33 semestr II);
  - powtórzenie zasad ortograficznych: "rz", "ż", "ó" i "u" oraz pisanie nazw wielką literą (dzień 52 semestr II);
  - powtórzenie poznanych zasad ortograficznych i interpunkcyjnych (dzień 91, 92, 94

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

semestr II)

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wykonanie jednego z poniższych zadań:
    - przeczytanie tekstu, zawierającego słowa związanie z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
    - przepisywanie tekstu, zawierającego słowa związane z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
    - układanie zdań z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
    - układanie tekstu ciągłego z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
    - w parach: dzieci czytają sobie teksty i piszą je ze słuchu, a następnie je sobie nawzajem sprawdzają z tekstem. (10 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom zasadę ortograficzną lub interpunkcyjną (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

czytanki ortograficzne wersja edytowalna.doc

czytanki interpunkcyjne.pdf

czytanki ortograficzne.pdf

czytanki interpunkcyjne wersja edytowalna.doc

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

Tytuł zadania: WPROWADZENIE RZYMSKICH LICZB

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają liczby w systemie rzymskim w zakresie do XX (lub innym - w zależności od potrzeb N.) poprzez własnoręczne przygotowanie gry oraz zabawę.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z zapisem liczb w systemie rzymskim.

Potrzebne materiały:
- kartki A4 lub A5.

Przebieg:
1. N. zapisuje wybraną liczbę cyframi rzymskimi. Pyta dzieci, czy potrafią to odczytać. Wyjaśnia znaczenie wprowadzonego zapisu. Następnie pyta dzieci, czy kiedykolwiek widziały tak zapisaną liczbę. Wyjaśnia:
    - *Wśród niezliczonych rzeczy, które odziedziczyliśmy po starożytnych Rzymianach, znajduje się również sposób zapisywania liczb. Choć cyfry rzymskie zostały wyparte z codziennego użytku przez mniej skomplikowane arabskie, to wciąż zwyczajowo stosuje się je w pewnych sytuacjach. Można się z nimi spotkać w zapisie np. numerów szkół, numerów klas, wieków, tomów dzieł, czasami również*

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

miesięcy (5 minut);

2. N. zapisuje cyfry I, V i X na tablicy, a obok odpowiadające im cyfry arabskie. Dzieci przepisują to do zeszytów. Następnie N. wyjaśnia, w jaki sposób buduje się znane dzieciom liczby, np. 4, 7, 9 (20 minut);

3. Aby sprawdzić, na ile dzieci zrozumiały sposób budowania liczb w systemie rzymskim, N. proponuje ćwiczenie. Wszystkie dzieci po zapisaniu cyfr rzymskich do zeszytu robią duże karty (A5 lub A4) i na każdej zapisują kolejną cyfrę rzymską. N. robi takie same karty z cyframi arabskimi. Potem N. podnosi np. kartę 10, a wszystkie dzieci na raz podnoszą jej rzymski odpowiednik (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Rzymskie zapałki";
- zadanie "Wyścig rzymski gra";
- zadanie "Rzymski zegar turniej".

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna

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

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

Tytuł zadania: ZACZAROWANY BEREK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
Dzieci, bawiąc się w zaczarowanego berka, rozładowują nadmiar energii, przy okazji ćwiczą umiejętność podejmowania decyzji strategicznych.

Cele:
- kształtowanie spostrzegawczości;
- kształtowanie umiejętności podejmowania strategicznych decyzji;
- rozwój motoryki dużej;
- rozwój ogólnej sprawności ruchowej;
- wprowadzenie ludycznej atmosfery.

Przebieg:
1. N. dzieli dzieci na dwie drużyny i w każdej z nich wyznacza jednego berka. Zadaniem berka jest złapanie pozostałych ćwiczących ze swojej grupy. Osoba dotknięta przez berka („zaczarowana") staje w rozkroku i uratować ją można przechodząc między jej nogami.
2. Berek porusza się po boisku tak, aby nikt z osób już złapanych nie został uratowany. Uwaga: berek nie może stać przy osobie, którą „zaczarował".
3. Berek samodzielnie podejmuje decyzję, kogo złapać w pierwszej kolejności – czy najsprawniejszych, umożliwiając później mniej sprawnym uwolnienie ich, czy też łapać mniej sprawnych w pierwszej kolejności. Można co minutę zmieniać berka w grupie,

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

zwłaszcza gdy berkowi nie udaje się „zaczarować” wszystkich osób.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

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

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY GIMNASTYCZNE II

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 wykonują różnego typu ćwiczenia i gry gimnastyczne, będące ćwiczeniami ogólnorozwojowymi.

Cele:

- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- ćwiczenie koordynacji ruchowej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- różnego typu przybory oraz materiały gimnastyczne w zależności od wybranych stacji.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (3 lub 4 osobowe). Razem przygotowują wybrane stacje do ćwiczeń. N. może zapytać jakiego typu ćwiczenia chciałyby wykonywać (np. zaproponować kilka stacji do wyboru) (5 minut);
3. Dzieci przystępują do ćwiczeń. Grupy zmieniają się stanowiskami co 3 - 4 minuty, na znak dany od N. (25 minut);
4. Dzieci sprzątają stacje (5 minut).

Potencjalne problemy:

- ćwiczenia takie jak przewroty powinny zawsze być wykonywane z asekuracją N. Warto jest je też wcześniej dobrze z dziećmi przećwiczyć.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

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

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Lista załączników:
Przykładowe stacje.pdf

65 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: POPRZEZ TANIEC POZNAJEMY EMOCJE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

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

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci wybierają rodzaj tańca, a następnie tańczą, oddając swoje emocje.

Cele:

- rozwijanie świadomości uczniów i uczennic w zakresie emocji;
- rozwijanie umiejętności ekspresji uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- podkład muzyczny pod wybrany taniec (można skorzystać z zasobów sieci: np. popularnego serwisu z plikami video).

Przebieg:

1. Dzieci lub N. wybierają taniec (z polki, krakowiaka, tańca ludowego i improwizowanego) (3 minuty);
2. Dzieci w miarę potrzeby uczą się jednego kroku (podstawowego lub następnego) lub powtarzają znane im kroki (7 minuty);
3. Następnie wszyscy tańczą, oddając swoje emocje. Można tańczyć zwycięsko, tańczyć o tym, że jesteśmy wspólnotą, o radości i energii, można też tańczyć o powadze, zachwycie, strachu, smutku, pamięci (3 minuty);
4. N. może poprosić dzieci, aby spróbowały zatańczyć wspólnie wybraną przez niego emocję (np. smutek, radość, strach, zachwyt itp.) (3 minuty).
5. Dzieci ponownie mogą odtańczyć wybraną emocję (1 minuta).
6. Na koniec wszyscy siadają w kręgu i opowiadają, jakie emocje chcieli wyrazić. (10 minut).

Warianty:

- w narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru": warto wprowadzić zadanie jako element opowieści o pokazywaniu emocji na scenie. Można też nawiązać do samego Pinokia, który mimo że był kukiełką, potrafił pokochać i przeżywać różne emocje.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

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

Muzyka

Metody:
Edukacja przez ruch

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.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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
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

Tytuł zadania: TWORZENIE ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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 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:

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

- zadanie możliwe jest do wykonania po wcześniejszym przeczytaniu przez dzieci 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

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

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

Tytuł zadania: WYŚCIG RZYMSKI GRA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci utrwalają liczby w systemie rzymskim w zakresie do XX (lub innym - w zależności od potrzeb N.) poprzez własnoręczne przygotowanie gry oraz zabawę.

Cele:
- utrwalenie umiejętności odczytywania liczb w systemie rzymskim.

Potrzebne materiały:
- kredki;
- tektura;
- nożyczki;
- karki A4 lub A5.

Przebieg:

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

1. N. przypomina dzieciom cyfry rzymskie, które poznawały na poprzedniej lekcji (5 minut);
2. Następnie N. prosi o przygotowanie gry:
    - wycięcie z tektury żetonów (w sumie 80)
    - ponumerowanie żetonów (od I do XX, w czterech kolorach)
    - żetony o wartości IX należy oznaczyć kropką, aby nie myliły się z XI
    - sugerowana wielkość żetonów to 2cm x 2cm
3. N. nadzoruje przygotowanie gry przez dzieci (30 minut);
4. Gdy gra jest gotowa - N. dzieli dzieci na grupy 3- lub 4- osobowe (na potrzeby gry 3-osobowej - można usunąć dwa żetony o najniższej wartości, aby żetony dało się równo podzielić).Każda grupa wybiera jedną grę (chyba, że dzieci przygotowywały żetony wspólnie i każda grupa ma jedną grę);
5. N. tłumaczy zasady gry. (7 minut);
6. Dzieci grają. N. pomaga uczniom i uczennicom, którzy mają problem ze zrozumieniem zasad gry lub niewystarczająco dobrze opanowały liczby rzymskie) (30 minut);
7. N. rozmawia z dziećmi o grze: czy sprawiła im trudność? czy nie miały problemu z odczytaniem liczb rzymskich, a jeżeli tak, to które liczby sprawiły im największy problem? N. omawia z dziećmi liczby rzymskie - gdzie można je spotkać? (10 minut).

Warianty:

Można grać w dowolnie wybranym przez N. zakresie liczb.

Dzieci mogą przygotowywać gry w zespołach: 3-4 osobowych.

N. może także poruszyć temat tworzenia zabawek samemu - Czy to jest fajne, jakie są tego wady i zalety, czy znają kogoś, kto sam tworzy dla siebie zabawki? Czy dzieci znają może jakieś zabawy, do których nie są potrzebne rzeczy kupione w sklepie?

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna

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

Lista załączników:
rzymski wyścig - zasady gry.rtf

66 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNORĘCZNIE PREZENTY II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują prezenty dla najbliższych w związku z nadchodzącym świętem.

Cele:
- rozwijanie umiejętności motorycznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;

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

- pokazaniem uczniom i uczennicom przyjemności z przygotowywania prezentów dla innych.

Potrzebne materiały:

- "podstawa" prezentu: butelka szklana, butelka plastikowa, pudełko tekturowe, pudełko po jajkach;
- materiały, ew. stare ubrania;
- linijki;
- guziki, koraliki, drobny makaron, brokat;
- włóczka, kawałki sznurka, naklejki;
- klej, kolorowe papiery, kolorowa bibuła;
- farby, flamastry etc.

Przebieg:

1. Zadaniem dzieci jest przygotowanie prezentów dla rodziców, które będą w sobie zawierały jeden "podstawowy" element przyniesiony przez nie na lekcje (butelka szklana, butelka plastikowa, pudełko tekturowe, pudełko po jajkach). N. pokazuje dzieciom, że mogą w różny sposób stworzyć swoje prezenty. Jeśli dzieci wybrały butelki, które mają zakrętki, mogą do nich nalać wody, dodać farby, brokatu lub innych przedmiotów, które będą w nich pływać. Mogą też obkleić z zewnątrz i wewnątrz te elementy podstawowe (1 godzina);
2. Po wykonaniu zadania dzieci sprzątają swoje miejsca pracy (15 minut);
3. Dzieci siedząc w kręgu opowiadają o przygotowanych przez siebie prezentach (15 minut).

Warianty:

- w zadaniu można wykorzystać inne elementy "podstawowe" do wykonania prezentu.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

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

Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną
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

Tytuł zadania: WPROWADZENIE ZASAD ORTOGRAFICZNYCH I INTERPUNKCYJNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:15:00

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

Streszczenie:

Dzieci poznają zasady ortograficzne i interpunkcyjne.

Cele:

- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami ortograficznymi;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami interpunkcyjnymi.

Potrzebne materiały:

- przybory do piania;
- przygotowane czytanki odpowiednio do omawianej ortografii:
  - pisanie nazw własnych wielką literą (dzień 5, 7 semestr I)
  - "rz" i "ż" (9, 13 semestr I);
  - "rz" i "ż" (dzień 38, 41 semestr I);
  - "ó" i "u" przypomnienie "rz" i "ż" (dzień 42, 64, 66, 67 semestr I);
  - stosowanie przecinka przy wymienianiu, powtórzenie zasady: pisanie nazw wielką literą (dzień 76, 78 semestr I);
  - "rz", "ż" oraz trudne słowa (takie słowa jak chrabąszcz, chrząszcz, dżdżownica) (dzień 3, 4, 6 semestr II);
  - stawianie przecinków przed "ale", "który", "czyli" (dzień 30, 32, 33 semestr II);
  - powtórzenie zasad ortograficznych: "rz", "ż", "ó" i "u" oraz pisanie nazw wielką literą (dzień 52 semestr II);
  - powtórzenie poznanych zasad ortograficznych i interpunkcyjnych (dzień 91, 92, 94 semestr II)

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wykonanie jednego z poniższych zadań:
   - przeczytanie tekstu, zawierającego słowa związanie z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
   - przepisywanie tekstu, zawierającego słowa związane z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
   - układanie zdań z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
   - układanie tekstu ciągłego z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
   - w parach: dzieci czytają sobie teksty i piszą je ze słuchu, a następnie je sobie nawzajem sprawdzają z tekstem. (10 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom zasadę ortograficzną lub interpunkcyjną (5 minut).

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

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
czytanki ortograficzne wersja edytowalna.doc
czytanki interpunkcyjne.pdf
czytanki ortograficzne.pdf
czytanki interpunkcyjne wersja edytowalna.doc

Tytuł zadania: ZEGAROWE OPOWIEŚCI PINOKIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

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

Czas trwania zadania:

01:10:00

Streszczenie:

Dzieci uczą się wskazywać czas na zegarze. Poznają określenia "kwadrans po/do", "w pół do".

Cele:

- utrwalanie i rozwijanie umiejętności wskazywania czasu na zegarze;
- wprowadzenie pojęć "kwadrans", "w pół do";
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem.

Potrzebne materiały:

- po jednym tekście opowiadania dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieciom pojęcia związane z odczytywaniem czasu z zegara tradycyjnego i cyfrowego. Wyjaśnia na przykładach (15 minut);
2. N. pyta dzieci, czy wiedzą, kim był Pinokio. Czy wiedzą, jak zakończyła się jego historia? Następnie dzieci otrzymują do przeczytania opowiadania, przedstawiające jedną z przygód Pinokia. Zadaniem dzieci jest przeczytanie w ciszy opowiadania, a następnie wypisanie:
    - postaci, które występują w opowiadaniu;
    - miejsca, w którym dzieje się opowiadanie;
    - wydarzeń w kolejności (po jednym zdaniu) wraz z dodaniem do każdego wydarzenia rysunku tradycyjnego zegara, wskazującego czas zdarzenia podany w opowiadaniu (40 minut);
3. Dzieci w parach porównują swoje odpowiedzi. Na zakończenie kilka osób czyta na głos opowiadanie (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

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

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.15.1 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów w systemach 12- i 24-godzinnym
Int-Mat-III.15.2 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów - zarówno wyświetlających cyfry, jak i tych ze wskazówkami
Int-Mat-III.15.4 : dziecko potrafi wykonywać proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
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.6.2 : 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

Lista załączników:
Pinokio w teatrze lalek - opowiadanie pełne godzin.rtf

67 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: SPOTKANIE BAJKOWYCH POSTACI

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: 2

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci mają na plecach przyczepione karteczki z imionami bohaterów z bajek. Każde dziecko próbuje zgadnąć kim jest, zadając pytania pozostałym osobom. Na pytania wolno odpowiadać “tak” lub“nie”.

Cele:
- utrwalenie charakterystycznych cech różnych postaci bajkowych;
- kształtowanie umiejętności zadawania pytań;
- kształtowanie umiejętności wyciągania wniosków z podanych przesłanek;
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania zagadek;
- rozwijanie twórczego myślenia;
- zapoznanie się z różnego rodzaju pytaniami.

Potrzebne materiały:
- karteczki z imionami bohaterów bajek (załącznik);
- agrafki lub taśma klejąca do przypięcia karteczek.

Przebieg:
1. N. przypina uczniom na plecach kartki z imionami bohaterów bajek dla dzieci. (5 min)
2. Dzieci chodzą swobodnie po klasie. Każde dziecko próbuje zgadnąć kim jest, zadając pytania pozostałym dzieciom. Na pytania wolno odpowiadać“tak” lub“nie”. (15 min) Kiedy dzieci odgadną kim są, przypinają sobie kartki z przodu i chodzą dalej, pomagając kolegom i koleżankom.
3. Kiedy wszyscy odgadną swoje postacie, N. zaprasza dzieci do kręgu i pyta: (10 min)

- jakiego rodzaju pytania ułatwiały odgadnięcie postaci?

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

- na jakie pytanie nie można było dostać odpowiedzi?
- czy trudno jest móc odpowiedzieć tylko "tak" / "nie" bez możliwości poszerzenia odpowiedzi?

N. tłumaczy dzieciom, że są dwa rodzaje pytań: tak zwane pytania zamknięte i otwarte. Tłumaczy, które pytania są pomocne w jakich sytuacjach.

Warianty:

- Zamiast imion bohaterów bajek, można użyć karteczek z innymi rzeczami, na przykład z nazwami miesięcy i dni tygodnia (załącznik "Kalendarz").
- Zadanie można powtórzyć, pozwalając na zadawanie pytań otwartych, aby dzieci zobaczyły różnicę między pytaniami otwartymi i zamkniętymi (m.in. w czasie odgadywania, w łatwości odpowiedzi itp.).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące

Dodatkowe osiągnięcia:

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

- dziecko zna różnicę między pytaniem zamkniętym a pytaniem otwartym.

Lista załączników:
Kalendarz.docx
Bajkowe postacie.docx

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz grają w gry przygotowujące do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (mini piłka siatkowa, unihokej, piłka nożna).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;

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

- 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, 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 (mini piłka siatkowa, piłka nożna, unihokej) (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.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

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

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 drużynowe.docx

Tytuł zadania: UCZYMY SIĘ OSZCZĘDZAĆ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się zwracać uwagę na ceny i ograniczone zasoby pieniężne. Wykonują działania na monetach.

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

Cele:

- rozwijanie umiejętności stosowania wiedzy o monetach i banknotach w rzeczywistości;
- rozwijanie umiejętności wykonywania działań na monetach;
- rozwijanie świadomości dot. oszczędzania, wydawania pieniędzy i spłacania długów.

Potrzebne materiały:

- karty z przedmiotami i z cenami;
- plansze pracy.

Przebieg:

1. Dzieci otrzymują plansze do gry oraz proponowany budżet początkowy (20 zł). Każdy z przedmiotów ma swoją określoną cenę. Dzieci wybierają 3 przedmioty: coś do jedzenia, coś do ubrania, coś czego chcą (może to być też coś do jedzenia lub ubrania). Następnie po kolei sprawdzają, czy stać je na wszystkie przedmioty w kolejności: najpierw muszą coś zjeść, potem się ubrać, a dopiero jeśli wystarczy im na wybrany przedmiot, mogą go kupić. Po zakupieniu każdego z przedmiotów dzieci mogą wybrać inne przedmioty niż pierwotnie zaplanowały (jeśli zobaczą, że na wybrane dalsze przedmioty ich nie stać). (15 minut);
2. Następnie N. wraz z dziećmi omawia zadanie. Co dzieciom udało się kupić za posiadane pieniądze? Czy kupili od razu wszystko to, co zaplanowali, czy musieli zmieniać decyzję w trakcie gry? Co było najdroższe, a co najtańsze z rzeczy które kupili? Kto najwięcej wydał na jedzenie? Kto na ubranie? A kto na wybrany przedmiot? (10 minut).

Warianty:

- warto przy tym omówić z dziećmi problem nadmiernego wydawania, ponad swoje możliwości finansowe. N. pyta dzieci, czy można wydać więcej niż się ma, a jeśli tak, to skąd wziąć pieniądze?;
- wraz ze wzrostem kompetencji matematycznych dzieci można zadanie powtarzać w bardziej zaawansowanej wersji (większy budżet, konieczność złożenia menu dziennego z trzech posiłków itp.).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Przedsiębiorczość

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

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
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.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.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.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są ograniczone

Lista załączników:
Plansza moje zakupy.pdf
Plansza moje zakupy edytowalna.docx
Karty z przedmiotami i cenami edytowalne.docx
Karty z przedmiotami i cenami.pdf

Tytuł zadania: WPROWADZENIE ZASAD ORTOGRAFICZNYCH I INTERPUNKCYJNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci poznają zasady ortograficzne i interpunkcyjne.

Cele:
- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami ortograficznymi;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami interpunkcyjnymi.

Potrzebne materiały:
- przybory do piania;
- przygotowane czytanki odpowiednio do omawianej ortografii:
  - pisanie nazw własnych wielką literą (dzień 5, 7 semestr I)
  - "rz" i "ż" (9, 13 semestr I);
  - "rz" i "ż" (dzień 38, 41 semestr I);
  - "ó" i "u" przypomnienie "rz" i "ż" (dzień 42, 64, 66, 67 semestr I);
  - stosowanie przecinka przy wymienianiu, powtórzenie zasady: pisanie nazw wielką literą (dzień 76, 78 semestr I);
  - "rz", "ż" oraz trudne słowa (takie słowa jak chrabąszcz, chrząszcz, dżdżownica) (dzień 3, 4, 6 semestr II);
  - stawianie przecinków przed "ale", "który", "czyli" (dzień 30, 32, 33 semestr II);
  - powtórzenie zasad ortograficznych: "rz", "ż", "ó" i "u" oraz pisanie nazw wielką literą (dzień 52 semestr II);
  - powtórzenie poznanych zasad ortograficznych i interpunkcyjnych (dzień 91, 92, 94 semestr II)

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

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wykonanie jednego z poniższych zadań:
   - przeczytanie tekstu, zawierającego słowa związanie z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
   - przepisywanie tekstu, zawierającego słowa związane z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
   - układanie zdań z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
   - układanie tekstu ciągłego z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
   - w parach: dzieci czytają sobie teksty i piszą je ze słuchu, a następnie je sobie nawzajem sprawdzają z tekstem. (10 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom zasadę ortograficzną lub interpunkcyjną (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

czytanki ortograficzne wersja edytowalna.doc

czytanki interpunkcyjne.pdf

czytanki ortograficzne.pdf

czytanki interpunkcyjne wersja edytowalna.doc

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

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: 33

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.

Przebieg:
N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

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

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 mieści 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 mieści 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 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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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

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

popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;

- w ramach narracji "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka", a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków" Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów", „Pulpet i Prudencja" oraz „Pompon na wakacjach" Joanny Olech; „Królewna" – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;
- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki" R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara";
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

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

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.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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

68 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - BAJKOWA ORTOGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

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

Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

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

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

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

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

Tytuł zadania: NASZE PIOSENKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 13

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: Było sobie życie: "Było sobie życie" (sł. Andrzej Brzeski);
    - w ramach narracji: Podróż z Pinokiem – świat teatru: „Magiczne miejsce;
    - w ramach narracji: Księga dżungli – z wizytą u króla zwierząt: "Babcia tańczy rock and rolla" lub słuchanie piosenki z filmu animowanego "Księga dżungli";

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

- w ramach narracji: Piraci na morzach i oceanach: "Witaminki";
- w ramach narracji: Noc w muzeum: "Zielona Półnuta";
- w ramach narracji: W 80 dni dookoła świata: "Sposób na nudę" (muz. Iwonna Skibińska-Czechowic, sł. Elwira Drzał z książki Muzyka w nauczaniu zintegrowanym);
- w ramach narracji: W świecie filmu: "Bardzo zielona piosenka";
- w ramach narracji: Superbohaterowie i superbohaterki: "Pięknie żyć";
- w ramach narracji: W starym lesie: "Leśna kołysanka".

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.

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.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
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.pdf

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

Tytuł zadania: RZYMSKIE LICZBY Z ZAPAŁEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci układają liczby rzymskie w taki sposób, aby utworzyły działanie: dodawania lub odejmowania, w zakresie do XII.

Cele:
- nauka umiejętności odczytywania liczb rzymskich;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 12.

Potrzebne materiały:
- zapałki (patyczki).

Przebieg:
1. N. przypomina dzieciom zapis liczb w systemie rzymskim. Mówi, jak zapisać liczby od 1 do 12 w systemie rzymskim. (5 minut)
2. N. proponuje dzieciom zabawę w układanie równań. Dzieci muszą ułożyć poprawne równania (dodawanie lub odejmowanie), korzystając z ustalonej liczby zapałek.
N. podaje pierwsze trzy zadania. Poprawne rozwiązanie zapisywane jest na tablicy. Ponieważ

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

może być więcej niż jedno poprawne rozwiązanie - N. pyta, czy są inne rozwiązania (uwaga! Liczą się zapałki wykorzystane zarówno do zapisania cyfr, jak i znaków, ale poza tymi, które już zostały zapisane przez N. na tablicy). (15 minut)

Zadanie:
Ułóż równanie z 5 zapałek
III = ... (N. zapisuje na tablicy:"III = ")
Rozwiązanie: III = **II + I**
(ułożenie II + I wymaga pięciu zapałek)

Zadanie:
Ułóż równanie z 7 zapałek
V =..... (N. zapisuje na tablicy:"V = ")
Rozwiązanie: V = III + II
(ułożenie III + II wymaga siedmiu zapałek)

Zadanie:
Ułóż równanie z 5 zapałek
VIII = ... (N. zapisuje na tablicy:"VIII = ")
Rozwiązanie: VIII = X - II
(ułożenie X - II wymaga pięciu zapałek)

4. N. proponuje, aby teraz to dzieci nawzajem zadawały sobie zadania. Dzieci muszą najpierw ułożyć poprawne równanie, sprawdzić, ile zapałek jest potrzebnych do jego ułożenia, a potem zadać zagadkę osobie siedzącej obok. Dzieci same sprawdzą poprawność rozwiązania. (25 minut)

Możliwe kontynuacje:
Można powtórzyć to ćwiczenie w zakresie do XX lub np. korzystać z mnożenia.

Warianty:
Można przeprowadzić to ćwiczenie w innym zakresie.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

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

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Instruktaż

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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.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)

Tytuł zadania: ORTOGRAFICZNY TOR PRZESZKÓD

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:50:00

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

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest przebiegnięcie toru przeszkód (np.: przeskok przez materac, bieg slalomem, ćwiczenia równoważne, skakanka/kozłowanie z piłką) i rozwiązanie zadań ortograficznych. Zadanie rozgrywa się drużynowo. Wygrywa drużyna, która pierwsza przebiegnie przez tor przeszkód i rozwiąże jak najwięcej zadań.

Cele:

- wyrabianie nawyku bezpiecznego wykonywania ćwiczeń;
- kształtowanie umiejętności współdziałania w grupie oraz współzawodnictwa;
- kształtowanie właściwej postawy ciała;
- kształtowanie cech motoryki (szybkość, wytrzymałość, zwinność);
- utrwalanie umiejętności poprawnej pisowni, znajomości zasad ortograficznych.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- materace - 3 lub 4 sztuki;
- pachołki/ringo/woreczki - do zrobienia slalomu;
- ławeczki do ćwiczeń równoważnych - 3 lub 4;
- kartki z pytaniami/zadaniami;
- skakanki - 3 lub 4 sztuki.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom zasady zabawy (5 min):
   - tworzycie drużyny, które biorą udział w wyścigu,
   - każdy członek drużyny musi przejść tor przeszkód dwukrotnie, biegnąc do worka z karteczkami/zagadkami oraz wracając z karteczką/zagadką do swojej drużyny na linię startu,
   - każdy członek drużyny przynosi karteczkę/zadanie, którą rozwiązuje wspólnie ze swoim zespołem.
2. N. prosi dzieci o pamiętaniu o właściwej postawie ciała podczas ćwiczeń fizycznych oraz o zasadach fair play. (5 min)
3. N. prosi dzieci o ustawienie się na linii startu pierwszego członka z każdej drużyny. Kolejny członek może ruszyć dopiero, gdy pierwszy przybiegnie z powrotem z kartką z zadaniem.

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

4. Dzieci biegną po karteczki i zaczynają rozwiązywać zadania po powrocie na linię startu. (20 min)
5. Wygrywa drużyna, która pierwsza wykona wszystkie zadania i zrobi to bez błędów. Ogłasza to N. poprzez jakiś umówiony znak.
6. Dzieci mogą w ramach drużyny sprawdzić czy zadania zostały wykonane prawidłowo. (5 min)
7. Na zakończenie, w celu sprawdzenia poprawności wykonania zadań, drużyny wymieniają się karteczkami i sprawdzają sobie nawzajem poprawność wykonania zadania. W przypadkach wątpliwych proszą o pomoc N. (10 min)
8. Następuje podliczenie popełnionych błędów i zostaje ogłoszona zwycięska drużyna. (5 min)

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
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
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

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

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:
Przykładowe ustawienie toru przeszkód.ppt
Zadania.doc

69 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 205 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;

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

- rozwój zainteresowań związanych z kulturą i jej twórcami;

Potrzebne materiały:

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

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

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

z najbliższego otoczenia

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
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,

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

takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy

Tytuł zadania: RÓWNANIOWE DOMINO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci grają w domino, jednocześnie ucząc się rozwiązywania równań.

Cele:

- rozwijanie umiejętności rozwiązywania równań typu: a + __ = c, __ + b = c, a - __ = c, __- b =c;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- przygotowane kartki "kostki" domino (jedna kartka dla każdego dziecka);
- przygotowane działania do rozwiązywania dla każdego dziecka;
- nożyczki.

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

Przebieg:

Zadanie 1. z serii

1. N. przypomina dzieciom, czym są równania. Następnie wyjaśnia, że dzieci rozegrają grę, w której będą musiały łączyć dwa te same równania, w których ukryty jest inny składnik (5 minut);
2. Każde z dzieci otrzymuje karty domino (Domino I), które wycina. To jest "talia", którą posiada. Na drugiej stronie kart dzieci rysują znak, który będzie charakterystyczny dla ich talii (mogą to być też ich inicjały) (10 minut);
3. N. dzieli dzieci na pary. Dzieci rozgrywają grę w parach. Zasady gry:
    - na początku wykładana jest karta z talii jednego z dzieci - dzieci wspólnie decydują która. Drugie dziecko odkłada tę samą kartę z boku. Następnie każde z dzieci tasuje swoją talię;
    - każde z dzieci ze swojej talii (położonej na stoliku, w taki sposób, by nie było widać działań) losuje 5 kart;
    - dzieci sprawdzają, czy w wylosowanych kartach mają drugie równanie, które ma niewiadomy inny składnik (mogą dopasowywać karty do jednego z dwóch równań z niewiadomą na karcie), np. jeśli na karcie jest 4 + [ ] = 11, to pasować do niego będzie [ ] + 7 = 11;
    - pierwsze z dzieci, które powie "Mam!", kładzie swoją kartę w taki sposób, aby równania pasujące, przylegały do siebie, następnie obaj gracze dobierają jedną kartę. Jeśli drugie dziecko miało taką samą kartę lub dobrało już leżącą kartę na stole - odkłada tę kartę na bok i losuje ponownie;
    - jeśli żadne z dzieci nie ma karty pasującej do jednej lub drugiej strony domina - każde dobiera po jednej nowej karcie aż do momentu, kiedy ktoś powie "Mam!";
    - gra trwa aż do skończenia się kart;
    - wygrywa dziecko, które ma więcej kart leżących na stole (20 minut);
4. Na zakończenie dzieci otrzymują kilka równań do rozwiązania z pliku "równania.pdf" (10 minut);
5. N. wraz z dziećmi omawia zadanie - co było dla nich szczególnie trudne? A co im się podobało w zadaniu? (5 minut)

Zadanie 2. z serii

1. N. przypomina dzieciom, czym ostatnio zajmowały się w zakresie rozwiązywania równań z niewiadomą. Każde z dzieci otrzymuje serię działań z niewiadomą do rozwiązania (niewykorzystane karty "Równania 1" oraz "Równania 2" z pliku "Równania.pdf") (3 minuty);
2. Dzieci rozwiązują działania (20 minut);
3. Dzieci rozgrywają ponownie grę kartami "Domino I" (15 minut);
4. N. pyta się dzieci, czy teraz gra była dla nich łatwiejsza, czy też nic się nie zmieniło (5 minut).

Zadanie 3. z serii

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

Analogiczne do zadania 1. z serii. Wykorzystuje "Domino II" oraz "Działania 3 i 4"

Zadanie 4 z serii

Analogiczne do zadania 2. z serii. Wykorzystuje "Domino II" oraz "Działania 3 i 4"

Warianty:

- dzieci mogą zapisywać rozwiązane przez siebie równania w zeszycie;
- w ramach załącznika "równania.pdf": Działania 1. przeznaczone są na 69 dzień I semestru; Działania 2. na 71 dzień I semestru; Działania 3. na 72 dzień I semestru; Działania 4. na 73 dzień I semestr.

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.1.1 : 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-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)

Lista załączników:

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

Równania.pdf
domino I.pdf
domino II.pdf

70 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: RYSOWANIE MANDALI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z elementami sztuki Dalekiego Wschodu. Rysują mandalę, słuchając muzyki.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami sztuki Dalekiego Wschodu;
- zapoznanie z pojęciem „mandali";
- rozwijanie wyobraźni i kreatywności uczniów i uczennic;
- rozwijanie u uczniów i uczennic wrażliwości na dźwięk.

Potrzebne materiały:
- kartki A4, kolorowe kredki, flamastry;

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

- projektor lub wydrukowany przykład mandali;
- odtwarzacz muzyki;
- proponowana muzyka: Obrazki z wystawy Modesta Musorgskiego.

Załączniki do zadania:

- rysunek 19th century Tibetan school.jpg;
- rysunek obraz ze świątyni w Tybecie.jpg;
- załącznik Mandala informacje ogólne i szablony.pdf.

Źródła załączników:

wikipedia.org

Przebieg:

1. Dzieciom zostają rozdane kartki z nadrukiem koła. N. włącza załączoną do zadania muzykę lub inny utwór orientalny (lub inspirowany orientem). Zadaniem uczniów i uczennic jest wypełnienie kartek kolorem, rysunkami, wzorkami, szlaczkami, które przychodzą im na myśl w trakcie słuchania muzyki. Mogą przy tym rysować zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz koła. N. prosi uczniów i uczennice, aby skoncentrowali się w tym momencie na sobie i swoich emocjach, również tych związanych z muzyką, i wyrazili je w tworzonym obrazku, biorąc pod uwagę istnienie koła pośrodku kartki. Kiedy muzyka się kończy można włączyć ponownie ten sam utwór lub inny (25 minut).
2. Rysunki zostają wywieszone w klasie lub zebrane w teczkach z materiałami dzieci.

Warianty:

- zadanie może być przeprowadzone po bardzo emocjonalnym dla dzieci zadaniu, kiedy jeszcze część emocji z nich nie „zeszła”;
- **alternatywnie:** zamiast wprowadzania mandali N. może zaproponować dzieciom tworzenie rysunków charakterystycznych dla sztuki ludowej ich regionu, a jako muzykę w tle zaprezentować utwory muzyki ludowej;
- w ramach narracji "Podróż z Pinokiem" można zaproponować dzieciom wysłuchanie muzyki związanej z bajkami i teatrem.

Potencjalne problemy:

- dziecko wykonało rysunek w kilka minut. Często się zdarza, że dziecko malujące mandalę po raz pierwszy robi to bardzo szybko. Warto je wtedy zachęcić do zrobienia kolejnego rysunku i zwrócić uwagę, że mandala ma odzwierciedlać emocje kłębiące się wewnątrz człowieka.

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

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka

Metody:
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.7.1 : dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów
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-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur

Lista załączników:
Obraz ze świątyni w Tybecie.jpg
19th century Tibetan school.jpeg
Informacje ogólne i szablony.pdf

Tytuł zadania: WYŚCIG PO WIEDZĘ 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: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
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

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

„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 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

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

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
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

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 tułowia do momentu, aż wszystkie te części ciała staną się ciężkie. Następnie robią skłon w dół, puszczając luźno ręce i głowę. Trzymając kolana wyprostowane,

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

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

71 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: RÓWNANIOWE DOMINO

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: 4

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci grają w domino, jednocześnie ucząc się rozwiązywania równań.

Cele:
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania równań typu: a + __ = c, __ + b = c, a - __ = c, __- b =c;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- przygotowane kartki "kostki" domino (jedna kartka dla każdego dziecka);
- przygotowane działania do rozwiązywania dla każdego dziecka;
- nożyczki.

Przebieg:

Zadanie 1. z serii

1. N. przypomina dzieciom, czym są równania. Następnie wyjaśnia, że dzieci rozegrają grę, w której będą musiały łączyć dwa te same równania, w których ukryty jest inny składnik (5 minut);
2. Każde z dzieci otrzymuje karty domino (Domino I), które wycina. To jest "talia", którą posiada. Na drugiej stronie kart dzieci rysują znak, który będzie charakterystyczny dla ich talii (mogą to być też ich inicjały) (10 minut);
3. N. dzieli dzieci na pary. Dzieci rozgrywają grę w parach. Zasady gry:
    - na początku wykładana jest karta z talii jednego z dzieci - dzieci wspólnie decydują która. Drugie dziecko odkłada tę samą kartę z boku. Następnie każde z dzieci tasuje

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

swoją talię;
- każde z dzieci ze swojej talii (położonej na stoliku, w taki sposób, by nie było widać działań) losuje 5 kart;
- dzieci sprawdzają, czy w wylosowanych kartach mają drugie równanie, które ma niewiadomy inny składnik (mogą dopasowywać karty do jednego z dwóch równań z niewiadomą na karcie), np. jeśli na karcie jest 4 + [ ] = 11, to pasować do niego będzie [ ] + 7 = 11;
- pierwsze z dzieci, które powie "Mam!", kładzie swoją kartę w taki sposób, aby równania pasujące, przylegały do siebie, następnie obaj gracze dobierają jedną kartę. Jeśli drugie dziecko miało taką samą kartę lub dobrało już leżącą kartę na stole - odkłada tę kartę na bok i losuje ponownie;
- jeśli żadne z dzieci nie ma karty pasującej do jednej lub drugiej strony domina - każde dobiera po jednej nowej karcie aż do momentu, kiedy ktoś powie "Mam!";
- gra trwa aż do skończenia się kart;
- wygrywa dziecko, które ma więcej kart leżących na stole (20 minut);

4. Na zakończenie dzieci otrzymują kilka równań do rozwiązania z pliku "równania.pdf" (10 minut);
5. N. wraz z dziećmi omawia zadanie - co było dla nich szczególnie trudne? A co im się podobało w zadaniu? (5 minut)

Zadanie 2. z serii

1. N. przypomina dzieciom, czym ostatnio zajmowały się w zakresie rozwiązywania równań z niewiadomą. Każde z dzieci otrzymuje serię działań z niewiadomą do rozwiązania (niewykorzystane karty "Równania 1" oraz "Równania 2" z pliku "Równania.pdf") (3 minuty);
2. Dzieci rozwiązują działania (20 minut);
3. Dzieci rozgrywają ponownie grę kartami "Domino I" (15 minut);
4. N. pyta się dzieci, czy teraz gra była dla nich łatwiejsza, czy też nic się nie zmieniło (5 minut).

Zadanie 3. z serii

Analogiczne do zadania 1. z serii. Wykorzystuje "Domino II" oraz "Działania 3 i 4"

Zadanie 4 z serii

Analogiczne do zadania 2. z serii. Wykorzystuje "Domino II" oraz "Działania 3 i 4"

Warianty:

- dzieci mogą zapisywać rozwiązane przez siebie równania w zeszycie;
- w ramach załącznika "równania.pdf": Działania 1. przeznaczone są na 69 dzień I

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

semestru; Działania 2. na 71 dzień I semestru; Działania 3. na 72 dzień I semestru; Działania 4. na 73 dzień I semestr.

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.1.1 : 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-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)

Lista załączników:
Równania.pdf
domino I.pdf
domino II.pdf

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

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: 33

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.

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,

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

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 mieści 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 mieści 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 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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka”, a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków” Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów”, „Pulpet i Prudencja” oraz

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

„Pompon na wakacjach” Joanny Olech; „Królewna” – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;

- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki” R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara”;
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

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

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

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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

Tytuł zadania: ZEGAROWE OPOWIEŚCI PINOKIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

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

Streszczenie:

Dzieci uczą się wskazywać czas na zegarze. Poznają określenia "kwadrans po/do", "w pół do".

Cele:

- utrwalanie i rozwijanie umiejętności wskazywania czasu na zegarze;
- wprowadzenie pojęć "kwadrans", "w pół do";
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem.

Potrzebne materiały:

- po jednym tekście opowiadania dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieciom pojęcia związane z odczytywaniem czasu z zegara tradycyjnego i cyfrowego. Wyjaśnia na przykładach (15 minut);
2. N. pyta dzieci, czy wiedzą, kim był Pinokio. Czy wiedzą, jak zakończyła się jego historia? Następnie dzieci otrzymują do przeczytania opowiadania, przedstawiające jedną z przygód Pinokia. Zadaniem dzieci jest przeczytanie w ciszy opowiadania, a następnie wypisanie:
    - postaci, które występują w opowiadaniu;
    - miejsca, w którym dzieje się opowiadanie;
    - wydarzeń w kolejności (po jednym zdaniu) wraz z dodaniem do każdego wydarzenia rysunku tradycyjnego zegara, wskazującego czas zdarzenia podany w opowiadaniu (40 minut);
3. Dzieci w parach porównują swoje odpowiedzi. Na zakończenie kilka osób czyta na głos opowiadanie (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

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

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.15.1 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów w systemach 12- i 24-godzinnym
Int-Mat-III.15.2 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów - zarówno wyświetlających cyfry, jak i tych ze wskazówkami
Int-Mat-III.15.4 : dziecko potrafi wykonywać proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
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.6.2 : 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

Lista załączników:
Pinokio w teatrze lalek - opowiadanie pełne godzin.rtf

72 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: POPRZEZ TANIEC POZNAJEMY EMOCJE II

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: 4

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci wybierają rodzaj tańca, a następnie tańczą, oddając swoje emocje.

Cele:

- rozwijanie świadomości uczniów i uczennic w zakresie emocji;
- rozwijanie umiejętności ekspresji uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- podkład muzyczny pod wybrany taniec (można skorzystać z zasobów sieci: np. popularnego serwisu z plikami video).

Przebieg:

1. Dzieci lub N. wybierają taniec (z polki, krakowiaka, tańca ludowego i improwizowanego) (3 minuty);
2. Dzieci w miarę potrzeby uczą się jednego kroku (podstawowego lub następnego) lub powtarzają znane im kroki (7 minuty);
3. Następnie wszyscy tańczą, oddając swoje emocje. Można tańczyć zwycięsko, tańczyć o tym, że jesteśmy wspólnotą, o radości i energii, można też tańczyć o powadze, zachwycie, strachu, smutku, pamięci (3 minuty);
4. N. może poprosić dzieci, aby spróbowały zatańczyć wspólnie wybraną przez niego emocję (np. smutek, radość, strach, zachwyt itp.) (3 minuty).
5. Dzieci ponownie mogą odtańczyć wybraną emocję (1 minuta).
6. Na koniec wszyscy siadają w kręgu i opowiadają, jakie emocje chcieli wyrazić. (10 minut).

Warianty:

- w narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru": warto wprowadzić zadanie jako element

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

opowieści o pokazywaniu emocji na scenie. Można też nawiązać do samego Pinokia, który mimo że był kukiełką, potrafił pokochać i przeżywać różne emocje.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka

Metody:
Edukacja przez ruch

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.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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
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

Tytuł zadania: RÓWNANIOWE DOMINO

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: 4

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci grają w domino, jednocześnie ucząc się rozwiązywania równań.

Cele:
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania równań typu: a + __ = c, __ + b = c, a - __ = c, __- b =c;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- przygotowane kartki "kostki" domino (jedna kartka dla każdego dziecka);
- przygotowane działania do rozwiązywania dla każdego dziecka;
- nożyczki.

Przebieg:

Zadanie 1. z serii

1. N. przypomina dzieciom, czym są równania. Następnie wyjaśnia, że dzieci rozegrają grę, w której będą musiały łączyć dwa te same równania, w których ukryty jest inny składnik (5 minut);
2. Każde z dzieci otrzymuje karty domino (Domino I), które wycina. To jest "talia", którą posiada. Na drugiej stronie kart dzieci rysują znak, który będzie charakterystyczny dla ich talii (mogą to być też ich inicjały) (10 minut);
3. N. dzieli dzieci na pary. Dzieci rozgrywają grę w parach. Zasady gry:
    - na początku wykładana jest karta z talii jednego z dzieci - dzieci wspólnie decydują

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

która. Drugie dziecko odkłada tę samą kartę z boku. Następnie każde z dzieci tasuje swoją talię;
- każde z dzieci ze swojej talii (położonej na stoliku, w taki sposób, by nie było widać działań) losuje 5 kart;
- dzieci sprawdzają, czy w wylosowanych kartach mają drugie równanie, które ma niewiadomy inny składnik (mogą dopasowywać karty do jednego z dwóch równań z niewiadomą na karcie), np. jeśli na karcie jest 4 + [ ] = 11, to pasować do niego będzie [ ] + 7 = 11;
- pierwsze z dzieci, które powie "Mam!", kładzie swoją kartę w taki sposób, aby równania pasujące, przylegały do siebie, następnie obaj gracze dobierają jedną kartę. Jeśli drugie dziecko miało taką samą kartę lub dobrało już leżącą kartę na stole - odkłada tę kartę na bok i losuje ponownie;
- jeśli żadne z dzieci nie ma karty pasującej do jednej lub drugiej strony domina - każde dobiera po jednej nowej karcie aż do momentu, kiedy ktoś powie "Mam!";
- gra trwa aż do skończenia się kart;
- wygrywa dziecko, które ma więcej kart leżących na stole (20 minut);

4. Na zakończenie dzieci otrzymują kilka równań do rozwiązania z pliku "równania.pdf" (10 minut);
5. N. wraz z dziećmi omawia zadanie - co było dla nich szczególnie trudne? A co im się podobało w zadaniu? (5 minut)

Zadanie 2. z serii

1. N. przypomina dzieciom, czym ostatnio zajmowały się w zakresie rozwiązywania równań z niewiadomą. Każde z dzieci otrzymuje serię działań z niewiadomą do rozwiązania (niewykorzystane karty "Równania 1" oraz "Równania 2" z pliku "Równania.pdf") (3 minuty);
2. Dzieci rozwiązują działania (20 minut);
3. Dzieci rozgrywają ponownie grę kartami "Domino I" (15 minut);
4. N. pyta się dzieci, czy teraz gra była dla nich łatwiejsza, czy też nic się nie zmieniło (5 minut).

Zadanie 3. z serii

Analogiczne do zadania 1. z serii. Wykorzystuje "Domino II" oraz "Działania 3 i 4"

Zadanie 4 z serii

Analogiczne do zadania 2. z serii. Wykorzystuje "Domino II" oraz "Działania 3 i 4"

Warianty:

- dzieci mogą zapisywać rozwiązane przez siebie równania w zeszycie;

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

- w ramach załącznika "równania.pdf": Działania 1. przeznaczone są na 69 dzień I semestru; Działania 2. na 71 dzień I semestru; Działania 3. na 72 dzień I semestru; Działania 4. na 73 dzień I semestr.

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.1.1 : 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-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)

Lista załączników:
Równania.pdf
domino I.pdf
domino II.pdf

Tytuł zadania: RODZINNA SKARBONKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

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

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:20:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice, pracując indywidualnie, tworzą skarbonkę dla swojej rodziny: robią to z pomocą N. oraz korzystając z przygotowanych pomocy.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z informacjami, czym jest skarbonka, do czego są potrzebne środki finansowe;
- wskazanie uczniom i uczennicom sposobów pracy indywidualnej przy wykorzystaniu dostępnych pomocy
- pobudzenie kreatywności uczniów i uczennic do tworzenia własnych rozwiązań w zadaniach techniczno- plastycznych;
- pokazanie uczniom i uczennicom różnych aspektów ekonomicznych w rodzinie oraz wartości pieniądza.

Potrzebne materiały:

- karton lub brystol format A1- różne barwy i faktura;
- materiały do budowy modelu skarbonki (przedmiotu użytkowego): kartony, puszki, pojemniki po produktach wykorzystywanych w gospodarstwach domowych [np. pojemniki po jajkach, pojemniki po serkach waniliowych (dużych), pojemniki po margarynie, butelki plastikowe], krepina, plastelina, gazety, nitki;
- klej, nożyczki;
- wzory banknotów i monet do wycięcia w różnych kształtach, barwach i na różnej fakturze;

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

- farby, pędzle, mazaki.

Przebieg:

1. N. wprowadza uczniów i uczennic w temat zajęć: „Dzisiaj zajmiemy się przygotowaniem przedmiotu, który każdemu się przyda: skarbonki. Czym jest skarbonka?". Czas na dyskusję z dziećmi. Następnie N. informuje o kolejnej części zajęć: „Porozmawiamy także o banknotach i monetach. Jakie znacie banknoty i monety?" Uczniowie i uczennice odpowiadają na pytanie dotyczące pieniędzy i ich formy, następnie przechodzimy do pracy właściwej; (10 minut)
2. Dzieci pracują indywidualnie - N pozwala im wybrać miejsce do pracy indywidualnej (zgodnie z zasadami Pedagogiki Marii Montessori); (2 minuty)
3. Zostaje im przedstawiona instrukcja zadania: „Każdy z Was wybiera spośród naszykowanych materiałów przedmioty do zbudowania swojej własnej Rodzinnej Skarbonki. Każda skarbonka może być inna, sami planujecie, jak ma wyglądać i co ma się na niej znaleźć, pamiętajcie proszę jednak o kształtach, jakie posiadają banknoty i monety, aby mogły się do niej zmieścić"; (3 minuty)
4. Uczniowie i uczennice samodzielnie tworzą plan „Jak ma wyglądać moja Rodzinna Skarbonka"- N. wpisuje wstępne pomysły każdego dziecka na jego kartce i zostawia je przed miejscami pracy poszczególnych uczniów i uczennic;
5. Uczniowie i uczennice wybierają materiały i przyrządy potrzebne do stworzenia skarbonki; (5 minut)
6. Uczniowie i uczennice budują modele Rodzinnych Skarbonek. N. moderuje i wspomaga dzieci, ale stara się nie przerywać pracy samodzielnej. Wkracza tylko w sytuacjach, które wymagają wsparcia oraz odpowiada na wszelkie pytania, które pojawią się w trakcie przygotowań. N. może pokazać chętnym, jak korzystać z danych materiałów z wykorzystaniem różnych technik plastycznych. N. wspiera uczniów i uczennice w zadaniach technicznych, jeśli taka pomoc jest wskazana lub zgłoszona przez dzieci; (30 minut)
7. Po wykonaniu modelu skarbonki uczniowie i uczennice wycinają z gotowych wzorów po 2 banknoty i 2 monety. Wzory te są tylko połowiczne i wymagają dorysowania przez dziecko (przed rozpoczęciem wycinania) drugiej, symetrycznej części monety/banknotu (prostokąta lub koła). Po wycięciu banknotów i monet uczniowie i uczennice mogą je włożyć do swoich skarbonek. (10 minut)
8. Ostatnie 15-20 minut należy poświęcić na omówienie stworzonych modeli. Każde dziecko opowiada o swoim pomyśle na Rodzinną Skarbonkę. Uczniowie i uczennice mogą zabrać modele do domu lub N. może je wystawić w klasie. (20 minut)

Możliwe kontynuacje:

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

- stwórz inny przedmiot użytkowy w którym można przechowywać pieniądze;
- co zrobić, kiedy brakuje nam pieniędzy - czym jest dług i jak wtedy powinniśmy się zachować?

Warianty:

- zadanie może być przeprowadzone w zespołach grupowych (3-4 osoby) lub w parach;
- zadanie może być pracą domową dla dziecka lub zadaniem na zajęciach otwartych dla rodziców - wówczas dziecko buduje model ze swoim rodzicem, co wzmacnia więzi rodzinne i pozwala na rozmowę pomiędzy rodzicem a dzieckiem nt. ekonomicznej sytuacji rodziny.

Potencjalne problemy:

- Nieukończenie modelu/ przedmiotu użytkowego. Jeżeli uczniowie i uczennice nie dokończą swojego modelu, należy porozmawiać, co sprawiło problem danemu dziecku i wspólnie porozmawiać, co w takim wypadku można zrobić/ poprawić na kolejnych zajęciach. Dziecko może dokończyć pracę w domu lub klasa może mu pomóc w dokończeniu zadania na kolejnych zajęciach. Dzięki drugiemu rozwiązaniu, klasa uczy się pomagania i współdziałania w swojej grupie społecznej, a dzieciom stwarza się możliwość kształtowania umiejętności proszenia o pomoc oraz współdziałania w wypadku sytuacji problemowych.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:

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

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

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.17.2 : dziecko potrafi narysować figury w powiększeniu i pomniejszeniu
Int-Mat-III.8.1 : dziecko potrafi wykonywać łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość)
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-Społ-III.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są ograniczone
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.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:
wzory banknotów i monet.pdf

73 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: KARTA SŁAWNEJ POSTACI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

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

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";
- 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

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

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, 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

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

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

Lista załączników:
karta postaci.pdf

Tytuł zadania: RODZINA NUTEK WYCHODZI NA SPACER

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:
00:30:00

Streszczenie:
Wprowadzenie pauzy całonutowej, półnutowej, ćwierćnutowej i ósemkowej w formie pracy plastycznej, z nawiązaniem do wcześniej poznanych wartości nut.

Cele:
- wprowadzenie pauzy całonutowej, półnutowej, ćwierćnutowej i ósemkowej;
- rozwój wyobraźni i kreatywności;
- rozwój logicznego myślenia.

Potrzebne materiały:
- kartki papieru do rysowania;
- kredki, flamastry, ołówki.

Przebieg:
1. Na początku dzieci wyjmują swoje rysunki rodziny nutek (prace plastyczne, które powstały podczas zadania "Rodzina nutek"). N. pyta, kto mieszka w domku (przypomnienie poznanych wartości nut). (5 minut)
2. Następnie N. mówi, że czasami mieszkańcy opuszczają swój domek, wychodząc na spacer. Wówczas ich nieobecność trzeba jakoś oznaczyć. Dzieci po kolei (analogicznie do wprowadzania wartości nut) rysują poszczególne pauzy, korzystając z załączonego schematu i powtarzając za N.: "Gdy z domku wychodzi Babcia Cała Nuta, zapala lampę - pauzę całonutową" - N. rysuje pauzę całonutową, może jej dorysować promyki, stylizując na światło (N. może też wymyślić własne skojarzenia z pauzami). Dzieci rysują w górnym okienku schematu pauzę całonutową. (5 minut)
3. Następnie analogicznie wychodzą rodzice - mama Półnuta i tata Półnuta, zostawiając kapelusze - pauzy półnutowe, a na końcu 4 córki Ćwierćnuty ze swoimi zabawkami. Chwilę dłużej od pozostałych pauz, dzieci będą się uczyły rysowania pauzy ćwierćnutowej - tutaj N. może zachęcić dzieci, by poćwiczyły tę pauzę najpierw na oddzielnej kartce, a

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

potem wpisały w schemat. N. pokazuje sposób rysowania pauzy - od góry lub od dołu, w zależności od preferencji (sugerujemy od góry - jest to łatwiejsza dla dzieci metoda). Na koniec dzieci mogą obrysować schemat z pauzami tak, aby wyglądał jak domek. (łącznie 20 minut)

Podczas powtórzenia zadania:

1. Dzieci wycinają ze schematu poszczególne pauzy (kwadraciki) i kładą je obok domku z nutkami. (5 minut)
2. N. mówi kilka przykładów, kto wychodzi na spacer, np. "Tata Półnuta idzie na spacer" - zadaniem dzieci jest przykrycie kartonikiem odpowiedniej wartości nuty. Następnie N. podaje kolejne informacje, a dzieci dobierają odpowiednie pauzy i zakrywają nimi nuty. (10 minut)
3. Na koniec dzieci dobierają się w pary, zdejmują rysunki pauz z nutek i zadają sobie nawzajem zadania, mówiąc o tym, kto wychodzi na spacer lub kto znika z domku (np. "Mama Półnuta zabiera wszystkie zabawki ósemki, by oddać je do prania"). Zadaniem jednego z dzieci jest podanie zdania o tym, kto wychodzi, a zadaniem drugiego dziecka - położenie na swoim domku odpowiednich pauz w pasujących miejscach. Dzieci robią to na zmianę, aż wszystkie pauzy znajdą się w domku. N. chodzi i sprawdza ułożenie. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)

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)

Lista załączników:
Schemat.pdf

Tytuł zadania: RÓWNANIOWE DOMINO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci grają w domino, jednocześnie ucząc się rozwiązywania równań.

Cele:
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania równań typu: a + __ = c, __ + b = c, a - __ = c, __- b =c;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- przygotowane kartki "kostki" domino (jedna kartka dla każdego dziecka);
- przygotowane działania do rozwiązywania dla każdego dziecka;

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

- nożyczki.

Przebieg:

Zadanie 1. z serii

1. N. przypomina dzieciom, czym są równania. Następnie wyjaśnia, że dzieci rozegrają grę, w której będą musiały łączyć dwa te same równania, w których ukryty jest inny składnik (5 minut);
2. Każde z dzieci otrzymuje karty domino (Domino I), które wycina. To jest "talia", którą posiada. Na drugiej stronie kart dzieci rysują znak, który będzie charakterystyczny dla ich talii (mogą to być też ich inicjały) (10 minut);
3. N. dzieli dzieci na pary. Dzieci rozgrywają grę w parach. Zasady gry:
    - na początku wykładana jest karta z talii jednego z dzieci - dzieci wspólnie decydują która. Drugie dziecko odkłada tę samą kartę z boku. Następnie każde z dzieci tasuje swoją talię;
    - każde z dzieci ze swojej talii (położonej na stoliku, w taki sposób, by nie było widać działań) losuje 5 kart;
    - dzieci sprawdzają, czy w wylosowanych kartach mają drugie równanie, które ma niewiadomy inny składnik (mogą dopasowywać karty do jednego z dwóch równań z niewiadomą na karcie), np. jeśli na karcie jest 4 + [ ] = 11, to pasować do niego będzie [ ] + 7 = 11;
    - pierwsze z dzieci, które powie "Mam!", kładzie swoją kartę w taki sposób, aby równania pasujące, przylegały do siebie, następnie obaj gracze dobierają jedną kartę. Jeśli drugie dziecko miało taką samą kartę lub dobrało już leżącą kartę na stole - odkłada tę kartę na bok i losuje ponownie;
    - jeśli żadne z dzieci nie ma karty pasującej do jednej lub drugiej strony domina - każde dobiera po jednej nowej karcie aż do momentu, kiedy ktoś powie "Mam!";
    - gra trwa aż do skończenia się kart;
    - wygrywa dziecko, które ma więcej kart leżących na stole (20 minut);
4. Na zakończenie dzieci otrzymują kilka równań do rozwiązania z pliku "równania.pdf" (10 minut);
5. N. wraz z dziećmi omawia zadanie - co było dla nich szczególnie trudne? A co im się podobało w zadaniu? (5 minut)

Zadanie 2. z serii

1. N. przypomina dzieciom, czym ostatnio zajmowały się w zakresie rozwiązywania równań z niewiadomą. Każde z dzieci otrzymuje serię działań z niewiadomą do rozwiązania (niewykorzystane karty "Równania 1" oraz "Równania 2" z pliku "Równania.pdf") (3 minuty);
2. Dzieci rozwiązują działania (20 minut);
3. Dzieci rozgrywają ponownie grę kartami "Domino I" (15 minut);

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

4. N. pyta się dzieci, czy teraz gra była dla nich łatwiejsza, czy też nic się nie zmieniło (5 minut).

Zadanie 3. z serii

Analogiczne do zadania 1. z serii. Wykorzystuje "Domino II" oraz "Działania 3 i 4"

Zadanie 4 z serii

Analogiczne do zadania 2. z serii. Wykorzystuje "Domino II" oraz "Działania 3 i 4"

Warianty:

- dzieci mogą zapisywać rozwiązane przez siebie równania w zeszycie;
- w ramach załącznika "równania.pdf": Działania 1. przeznaczone są na 69 dzień I semestru; Działania 2. na 71 dzień I semestru; Działania 3. na 72 dzień I semestru; Działania 4. na 73 dzień I semestr.

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.1.1 : 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-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w

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

postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)

Lista załączników:
Równania.pdf
domino I.pdf
domino II.pdf

Tytuł zadania: NASZA RUCHOWA OPOWIEŚĆ II

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 zajęć ruchowych uczniowie i uczennice poznają ćwiczenia relaksująco-rozciągające, snują opowieści oraz uczą się aktywnie słuchać.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami jogi w ramach zajęć ruchowych;
- ćwiczenie spontanicznych wypowiedzi ustnych;
- możliwość pracy korekcyjnej wad postaw u dzieci.

Potrzebne materiały:
- karimaty do ćwiczeń lub koce;

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

- dzieci w strojach sportowych;
- ewentualnie: muzyka relaksacyjna, olejki eteryczne.

Załączniki do zadania:

- załącznik Joga dla dzieci – przykładowe pozycje.

Przebieg:

1. Zajęcia zaczyna się od krótkiej rozgrzewki:
    - 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. Na koniec 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 (3 minuty).
2. N. przypomina poznane pozycje jogi (ten przebieg zakłada, że N. zrealizował z uczniami i uczennicami zadanie *Joga spotkanie z inną kulturą*, w innym przypadku - patrz: warianty). Zaprasza uczniów i uczennice do wspólnego snucia opowieści w takt której, uczniowie i uczennice będą przyjmowali określone pozy. (2 minuty)
3. W wyniku losowania lub innej formy podziału (po możliwe rozwiązania proponujemy zajrzeć do Podręcznika nauczyciela) wybranych zostaje 10 uczennic i uczniów, którzy będę po kawałku tworzyli swoją historię (2 minuty);
4. Zadaniem opowiadającego jest ujęcie w swojej historii jednej z pozycji jogi. Kiedy wypowie słowo, które kojarzy się dzieciom z konkretną pozycją, muszą one ją przyjąć. Na raz opowiada tylko jedna osoba (2-3 zdania), reszta – zarówno opowiadacz, jak i nie-opowiadacze – ćwiczy. Po jednej pozie jogi dokonuje się zmiana opowiadającego. (10 minut);
5. Spośród dzieci, które nie opowiadały, wybrane jest kolejne 10, które ponownie tworzą swoją historię. Cały przebieg z pkt. 3 się powtarza (10 minut);
6. Na koniec następuje relaks (5 minut).

Warianty:

- jeżeli uczniowie i uczennice nie poznali jeszcze różnych pozycji jogi, będzie to dobra okazja do zapoznania ich z nimi. Wówczas konieczny będzie dodatkowy 15 minutowy czas wprowadzenia, w ramach którego N. prezentuje kilka wybranych pozycji, które

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

uczniowie i uczennice bez przeszkód mogą zawrzeć w swoich opowiadaniach;
- w mniejszych klasach zmniejsza się liczebność grup, a dzieci zawierają w swoich historiach więcej pozycji.

Potencjalne problemy:

- Dziecko nie wykonuje pozycji, które pojawiają się w opowiadaniu. *Najpierw należy się dowiedzieć, jakie są tego przyczyny (może źle się czuje albo coś ją/go boli). Jeżeli uczniowi lub uczennicy po prostu nie podoba się zadanie, można mu zaproponować robienie ruchów przez siebie wymyślonych i nazywanie ich.*

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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:

Przykładowe pozycje.pdf

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

74 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: SPOTKANIE BAJKOWYCH POSTACI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci mają na plecach przyczepione karteczki z imionami bohaterów z bajek. Każde dziecko próbuje zgadnąć kim jest, zadając pytania pozostałym osobom. Na pytania wolno odpowiadać “tak” lub“nie”.

Cele:

- utrwalenie charakterystycznych cech różnych postaci bajkowych;
- kształtowanie umiejętności zadawania pytań;
- kształtowanie umiejętności wyciągania wniosków z podanych przesłanek;
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania zagadek;
- rozwijanie twórczego myślenia;
- zapoznanie się z różnego rodzaju pytaniami.

Potrzebne materiały:

- karteczki z imionami bohaterów bajek (załącznik);
- agrafki lub taśma klejąca do przypięcia karteczek.

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

Przebieg:

1. N. przypina uczniom na plecach kartki z imionami bohaterów bajek dla dzieci. (5 min)
2. Dzieci chodzą swobodnie po klasie. Każde dziecko próbuje zgadnąć kim jest, zadając pytania pozostałym dzieciom. Na pytania wolno odpowiadać“tak” lub“nie”. (15 min) Kiedy dzieci odgadną kim są, przypinają sobie kartki z przodu i chodzą dalej, pomagając kolegom i koleżankom.
3. Kiedy wszyscy odgadną swoje postacie, N. zaprasza dzieci do kręgu i pyta: (10 min)

- jakiego rodzaju pytania ułatwiały odgadnięcie postaci?
- na jakie pytanie nie można było dostać odpowiedzi?
- czy trudno jest móc odpowiedzieć tylko "tak" / "nie" bez możliwości poszerzenia odpowiedzi?

N. tłumaczy dzieciom, że są dwa rodzaje pytań: tak zwane pytania zamknięte i otwarte. Tłumaczy, które pytania są pomocne w jakich sytuacjach.

Warianty:

- Zamiast imion bohaterów bajek, można użyć karteczek z innymi rzeczami, na przykład z nazwami miesięcy i dni tygodnia (załącznik "Kalendarz").
- Zadanie można powtórzyć, pozwalając na zadawanie pytań otwartych, aby dzieci zobaczyły różnicę między pytaniami otwartymi i zamkniętymi (m.in. w czasie odgadywania, w łatwości odpowiedzi itp.).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna różnicę między pytaniem zamkniętym a pytaniem otwartym.

Lista załączników:
Kalendarz.docx
Bajkowe postacie.docx

Tytuł zadania: KRÓLOWA ŚNIEGU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują muzyczną interpretację baśni Andersena.

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

Cele:

- zapoznanie z baśnią Andersena "Królowa Śniegu";
- kształtowanie umiejętności tworzenia prostych ilustracji dźwiękowych do tekstu;
- rozwijanie twórczego myślenia;
- rozwijanie zdolności twórczych;
- ćwiczenie współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- różne instrumenty muzyczne;
- wydrukowane fragmenty tekstu (załącznik);
- (opcjonalnie) komputery z dostępem do internetu;
- kartki w pięciolinię, przybory do pisania.

Przebieg:

1. Dzieci losują fragmenty baśni "Królowa Śniegu". Każdy fragment powinien powtarzać się cztery razy tak, aby dzieci utworzyły grupy.
2. Każda z grup ma za zadanie zilustrować muzycznie fragment, z użyciem tekstu.
3. N. zapisuje na tablicy propozycje, z których dzieci mają wykorzystać co najmniej dwie. Propozycje:
    - zaśpiewanie tekstu na role;
    - zaśpiewanie tekstu różną wysokością głosów;
    - zaśpiewanie tekstu z fragmentami chórem i solo;
    - przeczytanie tekstu rytmicznie;
    - z użyciem podkładu muzycznego wybranych fragmentów utworów z internetu (proponowany Chopin);
    - skomponowanie i zapisanie własnej, prostej melodii do fragmentu z użyciem instrumentu klawiszowego;
    - skomponowanie i zapisanie własnej, prostej melodii do fragmentu z użyciem instrumentu perkusyjnego;
    - odtańczenie (ilustracja ruchowa) czytanych fragmentów.
4. Dzieci w czwórkach tworzą muzyczną ilustrację fragmentu.
5. Po wystąpieniu wszystkich grup, N. przyznaje każdej dwie gwiazdki i jedno życzenie (dwie informacje zwrotne o tym, co było udane i jedna, co wymagałoby poprawy, nad czym jeszcze warto popracować). Do gwiazdek i życzeń mogą dołączyć się dzieci z innych

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

grup.

Warianty:

- Warto zmieniać możliwe propozycje w zależności od potrzeb grupy i N. Elastyczna jest również wymagana liczba elementów zastosowanych w ilustracji muzycznej.

Potencjalne problemy:

- Warto, aby N. dostosował długość fragmentów baśni do możliwości klasy.
- Jeśli dzieci będą chciały wybierać fragmenty z internetu warto, aby N. zaproponował im wyszukanie konkretnego wykonawcy lub monitorował wyszukiwanie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Muzyczna
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.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
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.3.1 : 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.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.6.3 : 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.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
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.14.2 : dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

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

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
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Lista załączników:
Królowa Śniegu.pdf

Tytuł zadania: LEGENDA O SYRENCE WARSZAWSKIEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Poznanie legendy o Syrence Warszawskiej, omówienie z wykorzystaniem metod aktywnych, w tym elementów dramy i inscenizacji.

Cele:
- poznanie legendy o Syrence Warszawskiej;
- rozwój umiejętności wczuwania się w rolę innych i rozwój empatii;
- kształtowanie umiejętności oceny postępowania bohaterów występujących w legendzie;
- rozwój umiejętności wyciągania i formułowania wniosków płynących z legendy.

Potrzebne materiały:
- tekst legendy o Syrence Warszawskiej, dostępny np. tutaj: http://legendy-polskie.cba.pl/?p=17;
- rekwizyty nawiązujące do legendy i materiały, z których można zrobić rekwizyty (np.

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

papier kolorowy, bibuła, prześcieradło lub inny materiał (najlepiej nie biały) lub/i karton, nożyczki, guma lub paski, folia aluminiowa, agrafki, flamastry, kredki, kleje, sznurki itp.);
- kartki /widokówki z Warszawy, w tym ze zdjęciem pomnika Syrenki Warszawskiej;
- pocięte karteczki (tyle, ile jest dzieci) ze scenami z legendy (załącznik Sceny z legendy.pdf) - obrazki pochodzą ze strony www.wlaczpolske.pl) i taśma klejąca lub agrafki do przypięcia/naklejenia kartonika do bluzki;
- załącznik Prezentacja.ppt.

Przebieg:

1. Na początku N. pyta dzieci, czy wiedzą co jest symbolem Warszawy, co widnieje na herbie miasta. Może też zapytać o barwy Warszawy. Gdy pojawi się syrenka, N. może zapytać o to, jak wygląda, co trzyma w rękach itp.
2. Następnie czyta dzieciom legendę, która opowiada o losach syrenki, o tym skąd się wzięła w Warszawie i jaka była jej historia. W trakcie czytania N. może w punkcie kulminacyjnym (np. po uwięzieniu syrenki, gdy ta zaczyna śpiewać) przerwać czytanie i zapytać dzieci, jak sądzą, co się wydarzy. Na koniec następuje krótkie omówienie z klasą na wybrane tematy, np.: (15 minut)

- Jacy bohaterowie pojawili się w legendzie?
- Co mogła czuć syrena, gdy została uwięziona?
- Kto i dlaczego uwolnił syrenkę?
- Dlaczego Syrenka ma w rękach miecz i tarczę?

3. Następnie każde dziecko losuje jeden kartonik z rysunkiem, przedstawiającym scenę z legendy (pocięte karteczki z załącznika Sceny z legendy.pdf). Każde dziecko przykleja/przyczepia swój kartonik do bluzki.

N. daje dzieciom czas na przygotowanie swojej roli i wymyślenie gestów, mimiki i ruchów dla bohaterów scenki, którą wylosowały. Dzieci mogą przy tym skorzystać z rekwizytów dostępnych w klasie oraz zrobić własne rekwizyty z dostępnych materiałów (15 minut).

4. Gdy dzieci są gotowe, wszyscy stają lub siadają w kręgu. N. czyta legendę raz jeszcze, wyświetlając na rzutniku slajd (załącznik Prezentacja.ppt), który obrazuje dany moment legendy. Wszystkie dzieci, które mają ten sam kartonik, w jednym momencie wchodzą do środka kręgu i wcielają się w wybrane przez siebie role. N. może w wybranym momencie zastosować stop-klatkę i dopytać dzieci (pytania do ról): Co czujesz w tym momencie? Co myślisz? Dlaczego to robisz? itd. (10 minut)

Na koniec następuje wspólne omówienie oraz (opcjonalnie) wyjście z ról. Przykładowe pytania do omówienia: (10 minut)

- Jak się czuliście w swoich rolach? Jakie to były uczucia?
- Co było dla was najważniejsze z tego doświadczenia?

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

- Kiedy prosicie o pomoc i kogo?
- Z jakich powodów pomagacie innym i kiedy najczęściej zdarza wam się pomóc?
- Dlaczego syrenka zdecydowała się zostać w Warszawie i jej bronić? (można poruszyć temat wdzięczności i wzajemności)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Czytanie na głos
Analiza tekstu
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:
Gest
Techniki zamykające role (wychodzenia z roli)
Stop-klatka
Ilustracja ruchowa

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
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.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

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

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.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.3(od) : dziecko rozumie różnicę między odczuwaniem (emocji) a zachowaniem (reakcją na emocję)
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.1.7(od) : dziecko wie, w jaki sposób można rozpoznawać emocje u innych ludzi
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.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
Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich

Lista załączników:
Prezentacja.ppt
Sceny z legendy.pdf

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE... (2)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

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 grając w grę planszową, utrwalają umiejętność dodawania, odejmowania, mnożenia lub dzielenia oraz praktycznego stosowania matematyki.

Cele:
- rozwijanie umiejętności w zakresie dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacjach współzawodnictwa;
- zwrócenie uczniom i uczennicom uwagi na praktyczne zastosowanie matematyki;
- rozwijanie umiejętności czytania piktogramów i uproszczonych rysunków.

Potrzebne materiały:
- przygotowana plansza do gry oraz odpowiednie karty (dostosowane do poziomu poznania materiału matematycznego);
- sześciościenne kostki do gry (po jednej na każdą grupę dzieci).

Załączniki do zadania:
- propozycja planszy do gry wersja 1;
- propozycja planszy do gry wersja 2;
- karty do gry planszowej: odejmowanie do 10 (dopasowane do planszy w wersji 1.) **dzień 7 semestr I**;
- karty do gry planszowej: dodawanie i odejmowanie do 10 (dopasowane do planszy w wersji 2.) **dzień 16 semestr I**;
- karty do gry planszowej: mnożenie w pierwszej ćwiartce (dopasowane do planszy w wersji 2.) **dzień 12 semestr II**;
- karty do gry planszowej: odejmowanie i dodawanie do 60 bez przekraczania progu (dopasowane do planszy w wersji 2.) **dzień 53 semestr II**;

Przebieg:
1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 4-osobowe. Każda grupa otrzymuje planszę do gry oraz zestaw kart i kostkę. N. tłumaczy dzieciom, na czym polega gra ("Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze ze startu, czyli tego miejsca z napisem "Start", aż do mety, czyli do tego miejsca <N. pokazuje dzieciom odpowiednie pola>. Każdy rusza się w swojej kolejce

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

rzucając kostką i przesuwając się o tyle pól, ile wskazała kostka. Jeśli ktoś ma problem z policzeniem liczby pól, o które ma się ruszyć, reszta osób w grupie może tej osobie pomóc. Jednak to nie koniec, żeby móc pozostać na nowym polu dziecko musi:

- rozwiązać działanie, które znajduje się na karce ze znakiem zapytania <N. rysuje znak zapytania na tablicy>, jeżeli stanie na polu ze znakiem zapytania. Jeśli poprawnie rozwiąże działanie i wszyscy z grupy zgodzą się, że to jest poprawny wynik, dziecko pozostaje na polu, do którego się ruszyło, jeśli nie - wraca na poprzednią pozycję;
- jeśli stanie na pole z rysunkiem oraz napisem "Rozwiąż zadanie" dziecko nie tylko musi rozwiązać działanie. Wynik działania zwykle wiąże się z określonymi skutkami, które są również narysowane niżej. Np. jest karta, na której jeśli dziecko rozwiąże działanie i wynik będzie 3, dziecko będzie stało jedną rundę itp. Każdą kartę tego typu N. omawia razem z dziećmi. Pokazując, co oznaczają poszczególne rysunki. Jeśli dziecko niepoprawnie rozwiąże działanie, wraca do punktu wyjścia.
- UWAGA! Na każdej karcie jest rozpisane po kilka działań. Dzieci po kolei mają je rozwiązywać. A jak działanie zostanie już przez kogoś "wzięte", to następna osoba, która wylosuje daną kartę, musi wykonać następne działanie, a nie to samo, które już było wcześniej wykonane. (10 minut);

2. Dzieci rozgrywają grę, w razie problemów i wątpliwości zwracając się o pomoc do N. (30 minut);
3. Na koniec dzieci mogą opowiedzieć o swoich wrażeniach. Czy z jakimś elementem miały problem? Które działania wywołały najwięcej problemów? (5 minut).

Warianty:

- w przypadku, gdy dzieci nie radzą sobie z kartami "Rozwiąż zadanie!", N. może wprowadzić tylko karty "?". W takiej sytuacji nie ma dodatkowego elementu cofania się lub chodzenia do przodu (ew. N. może dorysować strzałki lub dodatkowe zadania już na samej planszy);
- jeżeli dzieci wykonywały już to zadanie, można skrócić część wprowadzającą, jedynie do przypomnienia zasad.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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.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.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej
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:
Propozycja planszy do gry 2.pdf
karty odejmowanie do 10 (plansza 1).pdf
Propozycja planszy do gry 1.pdf
karty odejmowanie i dodawanie do 60 bez przekr. progu.pdf
karty dodawanie i odejmowanie do 10 (wersja 2 planszy).pdf
karty mnożenie w pierwszej ćwiartce.pdf

75 - Koniec narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru" - 75 dzień roboczy

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

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: MIEĆ 5 MILIMETRÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się o pojęciu milimetra podczas różnego typu zajęć i zabaw.

Cele:
- zapoznanie z pojęciem milimetra;
- ćwiczenie umiejętności tworzenia obiektów o podanej wielkości.

Potrzebne materiały:
- kartki a4;
- przybory do malowania i rysowania;
- linijka.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci o temacie lekcji: będą budować domki oraz przyrządy dla "milimetrludków". Są ich trzy rodzaje: 5-milimetrowe, 10 i 15. N. prosi dzieci najpierw o narysowanie ich wyobrażeń ludków zgodnie z odpowiednią skalą (15 minut);
2. Następnie przeprowadza wraz z dziećmi rozmowę na temat tego, jakiej wielkości powinny być ich domki oraz różnego typu meble i przyrządy codziennego użytku. Dzieci podają swoje propozycje w milimetrach. Następnie przystępują do tworzenia ich domków oraz oznaczania ich wielkości przy pomocy linijki. (20 minut);

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

3. N. podsumowuje zadanie. Dzieci prezentują swoje prace na forum klasy (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka

Metody:
Pokaz
Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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)
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)

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

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: 33

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.

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 mieści 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 mieści 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 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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka”, a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny

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

z życia Smoków” Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów”, „Pulpet i Prudencja” oraz „Pompon na wakacjach” Joanny Olech; „Królewna” – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;

- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki” R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara”;
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

Tytuł zadania: ZACZAROWANY BEREK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:10:00

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

Streszczenie:

Dzieci, bawiąc się w zaczarowanego berka, rozładowują nadmiar energii, przy okazji ćwiczą umiejętność podejmowania decyzji strategicznych.

Cele:

- kształtowanie spostrzegawczości;
- kształtowanie umiejętności podejmowania strategicznych decyzji;
- rozwój motoryki dużej;
- rozwój ogólnej sprawności ruchowej;
- wprowadzenie ludycznej atmosfery.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na dwie drużyny i w każdej z nich wyznacza jednego berka. Zadaniem berka jest złapanie pozostałych ćwiczących ze swojej grupy. Osoba dotknięta przez berka („zaczarowana") staje w rozkroku i uratować ją można przechodząc między jej nogami.
2. Berek porusza się po boisku tak, aby nikt z osób już złapanych nie został uratowany. Uwaga: berek nie może stać przy osobie, którą „zaczarował".
3. Berek samodzielnie podejmuje decyzję, kogo złapać w pierwszej kolejności – czy najsprawniejszych, umożliwiając później mniej sprawnym uwolnienie ich, czy też łapać mniej sprawnych w pierwszej kolejności. Można co minutę zmieniać berka w grupie, zwłaszcza gdy berkowi nie udaje się „zaczarować" wszystkich osób.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

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

Interpersonalna

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

Tytuł zadania: TWORZYMY PRZEDSTAWIENIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:20:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują przedstawienie na święta Bożego Narodzenia, ćwiczą role, tworzą scenografię oraz stroje, uczą się fragmentów kolęd i wykonują próby sztuki.

Cele:
- utrwalanie słownictwa związanego z teatrem;
- rozwój współpracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności opowiadania historii;
- rozbudzanie zainteresowania życiem kulturalnym (teatrem);
- rozbudzanie wrażliwości estetycznej i zachęcanie do twórczej ekspresji;
- rozwijanie uzdolnień indywidualnych;
- rozwój umiejętności wystąpień publicznych i otwartości w kontaktach z innymi;

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

- nauka fragmentów kolęd.

Potrzebne materiały:

- wszelkie materiały plastyczne przydatne podczas tworzenia scenografii (w tym strojów i rekwizytów) do przedstawienia;
- opisy kolejnych scen dla dzieci (fragment z załącznika);
- (opcjonalnie; dla N.) fragmenty z Ewangelii, opisujące daną scenę do przedstawienia (załącznik);
- (opcjonalnie dla N.) pozostałe informacje i sugestie dotyczące przedstawienia (załącznik).

Przebieg:

Pierwsze zadanie z serii:

1. N. zapowiada zakończenie narracji teatralnej - z tej okazji dzieci przygotują przedstawienie, które będzie grane w okolicy świąt Bożego Narodzenia. Na początku N. pyta dzieci, jakie elementy są niezbędne do przygotowania, by powstała sztuka. Wszystkie je wypisuje na tablicy. (5 minut)
2. Następnie N. zapowiada, że całe przedstawienie będzie składało się z trzech głównych scen: narodzin Jezusa, przybycia pasterzy do żłóbka oraz wizyty trzech Mędrców ze Wschodu. W tym miejscu, N. może przeczytać dla każdej scenki fragment z Ewangelii, by naszkicować kontekst sceny lub krótko opowiedzieć je własnymi słowami, dopytując następnie dzieci o pierwsze skojarzenia z daną sceną i pozwalając na swobodne skojarzenia (burzę mózgów) np.:

- Jakie role pojawią się na scenie w tym momencie?
- Jaka może być scenografia?
- Jakie emocje będą towarzyszyć postaciom podczas tej sceny?

Na koniec N. opowiada o tym, jak będzie wyglądała całość przedstawienia - na koniec każdej sceny dzieci będą śpiewać fragment pasującej do fabuły kolędy, w ten sposób łącząc trzy sceny w jedną całość. Teksty kolęd dzieci otrzymają na kartkach.
(15 minut)

3. Następnie N. dzieli klasę na 3 grupy. Każdy zespół przygotuje jedną ze wcześniej dyskutowanych scen. W ramach tworzenia danej sceny, zespoły mają za zadanie zadbać o wszystkie elementy, które zostały zapisane na tablicy (m.in. scenografię, teksty, stroje itd.). Po podziale na grupy, każdy zespół losowo otrzymuje jedną kartkę, na której widnieją:

- informacja, którą scenę przygotowują;

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

- fragment kolędy, która kończy ich scenę. (3 minuty)

4. Podczas pierwszych zajęć dzieci mają za zadanie:
- podzielić się rolami w swojej scenie;
- zaplanować, co dokładnie wydarzy się w scenie;
- wstępnie zaplanować, co kto będzie mówił;
- wymyślić i stworzyć stroje i rekwizyty dla postaci z dostępnych materiałów.

N. chodzi i pomaga zespołom, jeśli jest to potrzebne. (40 minut)

5. Na koniec pierwszych zajęć z przygotowania przedstawienia, N. rozmawia z dziećmi na temat efektów współpracy (każdy zespół krótko mówi i prezentuje pozostałym, co wymyślił), czy dzieciom się dobrze pracowało, co im się podobało, a co by zmieniły / poprawiły. (15 minut)

Drugie zadanie z serii (80 minut):

Podczas drugiego zadania, dzieci:
- przypominają sobie, co zaplanowały w kwestii wydarzeń w swojej scenie;
- przypominają sobie, co wstępnie zaplanowały w kwestii dialogów postaci;
- tworzą elementy scenografii;
- kończą tworzenie strojów i rekwizytów;
- słuchają nagrań, czytają teksty i uczą się fragmentów kolęd do przedstawienia;
- robią pierwszą próbę przedstawienia;
- rozmawiają na koniec z N. o współpracy w zespołach (emocjach, konfliktach) oraz na tematy, które poruszone zostały w danych scenkach (np. na temat ciąży, porodu, pomagania innym w potrzebie itp.).

Trzecie zadanie z serii (80 minut):

Podczas trzeciego zadania, dzieci:
- powtarzają fragmenty kolęd;
- poprawiają, wykańczają stroje, rekwizyty i elementy scenografii;
- robią dwie próby przedstawienia;
- rozmawiają na koniec z N. o współpracy w zespołach (emocjach, konfliktach) oraz na inne tematy, niż poprzednio, które poruszane są w poszczególnych scenach (np. obdarowywania darami, emocji, jakie się z tym wiążą itp.);
- wybierają termin próby generalnej oraz datę premiery (w zaproponowanym planie zajęć nie ma przewidzianego czasu na premierę - N. wybiera termin wraz z dziećmi, więc należy uwzględnić na to dodatkowy czas).

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

Warianty:

- w trakcie zajęć N. może zaproponować dzieciom ćwiczenia relaksacyjne, oddechowe, dykcyjne i/lub integracyjne;

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Czytanie na głos
Gry i zabawy dydaktyczne
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda planowania
Sztuka teatralna (spektakl)

Techniki:

Burza mózgów
Planowanie działań
Inscenizacja (sztuka teatralna)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

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

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
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
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.12.2 : 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.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.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy
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.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

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.2.3(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.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

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

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
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Lista załączników:
Sugestie do przedstawienia.rtf
Fragmenty z Ewangelii.doc

76 - Początek narracji "Zimowa olimpiada" - 76 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: ZIMOWE SPORTOWE MARZENIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
W ramach rozpoczęcia narracji "Zimowa olimpiada", dzieci pokazują swoje zimowe, sportowe marzenia w formie kalamburów. Pozostałe dzieci zgadują, jakiego sportu chciałaby spróbować dana osoba.

Cele:
- podniesienie poziomu energii w grupie;
- przegląd sportów zimowych.

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

Przebieg:

1. N. zapowiada rozpoczęcie narracji "Zimowa olimpiada" i krótko przedstawia dzieciom, czym będą zajmować się przez najbliższe dni. (2 minuty)
2. Następnie zaprasza dzieci do krótkiej zabawy ruchowej. Zadaniem dzieci jest wymyślenie jednego sportu, którego chciałyby spróbować, który sprawiłby im radość - może to być coś, co już kiedyś robiły i chciałyby tę aktywność powtórzyć lub zupełnie nowa dyscyplina sportu, której nigdy nie próbowały. Dzieci wymyślają sport i sposób jego przedstawienia za pomocą ruchów, gestów i mimiki. (5 minut)
3. Następnie każde dziecko po kolei prezentuje swój sport - reszta zgaduje, co to za dyscyplina. N. może również pytać dzieci po odgadnięciu, czy jest to dyscyplina olimpijska. (10 minut)
4. Na koniec N. krótko rozmawia z dziećmi na temat tego, w jaki sposób spędzają czas wolny zimą i po co nam odpoczynek. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
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

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

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.2.3(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.5.2(od) : dziecko zna zalety posiadania czasu dla siebie
Int-Psych-I-III.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Tytuł zadania: WPROWADZENIE ZASAD ORTOGRAFICZNYCH I INTERPUNKCYJNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci poznają zasady ortograficzne i interpunkcyjne.

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

Cele:

- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami ortograficznymi;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami interpunkcyjnymi.

Potrzebne materiały:

- przybory do piania;
- przygotowane czytanki odpowiednio do omawianej ortografii:
    - pisanie nazw własnych wielką literą (dzień 5, 7 semestr I)
    - "rz" i "ż" (9, 13 semestr I);
    - "rz" i "ż" (dzień 38, 41 semestr I);
    - "ó" i "u" przypomnienie "rz" i "ż" (dzień 42, 64, 66, 67 semestr I);
    - stosowanie przecinka przy wymienianiu, powtórzenie zasady: pisanie nazw wielką literą (dzień 76, 78 semestr I);
    - "rz", "ż" oraz trudne słowa (takie słowa jak chrabąszcz, chrząszcz, dżdżownica) (dzień 3, 4, 6 semestr II);
    - stawianie przecinków przed "ale", "który", "czyli" (dzień 30, 32, 33 semestr II);
    - powtórzenie zasad ortograficznych: "rz", "ż", "ó" i "u" oraz pisanie nazw wielką literą (dzień 52 semestr II);
    - powtórzenie poznanych zasad ortograficznych i interpunkcyjnych (dzień 91, 92, 94 semestr II)

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wykonanie jednego z poniższych zadań:
    - przeczytanie tekstu, zawierającego słowa związanie z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
    - przepisywanie tekstu, zawierającego słowa związane z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
    - układanie zdań z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
    - układanie tekstu ciągłego z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
    - w parach: dzieci czytają sobie teksty i piszą je ze słuchu, a następnie je sobie nawzajem sprawdzają z tekstem. (10 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom zasadę ortograficzną lub interpunkcyjną (5 minut).

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

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
czytanki ortograficzne wersja edytowalna.doc
czytanki interpunkcyjne.pdf
czytanki ortograficzne.pdf
czytanki interpunkcyjne wersja edytowalna.doc

Tytuł zadania: ELEKTRONICZNE KARTKI ŚWIĄTECZNE

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.

01:05:00

Streszczenie:

Dzieci przygotowują elektroniczne kartki z życzeniami w związku z nadchodzącym świętem i wysyłają je do najbliższych.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności pisania prostych życzeń;
- rozwijanie umiejętności korzystania z programów graficznych.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa;
- zebrane wcześniej adresy mailowe do rodziców/opiekunów dzieci;
- ew. projektor.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że w związku z nadchodzącymi świętami, będą miały okazję do przygotowania życzeń świątecznych dla najbliższych, które później będą mogły wysłać drogą elektroniczną. Pyta, co powinno się znaleźć w życzeniach i czego dzieci chciałyby życzyć najbliższym. Odpowiedzi dzieci zapisuje na tablicy (15 minut);
2. Zadaniem dzieci jest opracowanie we wskazanym programie graficznym kartki z życzeniami. Mogą przy tym korzystać z wybranych przez siebie narzędzi. N. może pokazać dzieciom, jak dodać inny element graficzny do życzenia (wstaw -> obraz) oraz jak dodać elementy tekstowe (35 minut);
3. Dzieci zapisują w odpowiednim folderze pod wybraną nazwą swoje życzenia. N. po kolei przechodzi z dziećmi proces zapisywania pliku w folderze przypisanym dla danego dziecka (15 minut);
4. Następnie N. pyta dzieci, czy chciałyby przesłać swoje życzenia do rodziców i proponuje, że wyśle stworzone kartki do wszystkich rodziców e-mailem. Zadaniem domowym dzieci jest zebranie od rodziców ich adresów mailowych, jeśli dzieci ich nie znają. (Uwaga! Dzieci powinny zebrać od rodziców adresy, nawet jeśli N. ma do nich dostęp, tak, aby zapoznać się z budową adresu e-mail) (5 minut).

Warianty:

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

- zadanie może być tematycznie dostosowane do wybranych świąt i wydarzeń;
- **alternatywnie:** w kl. III, kiedy dzieci potrafią już korzystać z poczty e-mail, same mogą wysłać kartki do rodziców;
- zadanie może zostać wykonane w parach, wówczas konieczne jest więcej czasu, aby każde z dzieci pracowało nad życzeniami i każde miało możliwość wysłania życzeń (wariant stosowany w przypadku mniejszej liczby komputerów niż dzieci).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

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

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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-Pol-III.10.8 : dziecko potrafi zredagować życzenia i zaproszenia
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

Tytuł zadania: KRĄG

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: 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: CENTYMETROWY WYŚCIG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:

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

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.

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

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

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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)

77 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: POWITANIE DLA KAŻDEGO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:

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

00:10:00

Streszczenie:

Dzieci stojąc w kole wykonują gest, który następnie jest powtarzany przez wszystkich.

Cele:

- rozpoczęcie nowego dnia w klasie od powitania;
- integracja grupy.

Potrzebne materiały:

- miejsce, w którym można stanąć swobodnie w kole.

Przebieg:

1. Dzieci ustawiają się w kole tak, aby każdy miał dostateczną ilość miejsca obok siebie na manewrowanie ciałem. Następnie N. prosi, aby każdy po kolei przywitał resztę przy użyciu jakiegoś wymyślonego przez siebie gestu lub ruchu. Gdy pierwsza osoba przywita grupę, reszta dzieci powtarza jej ruch. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- można proponować dzieciom, aby wczuwały się w tematykę narracji i tworzyły ruchy, które się im z nią kojarzą.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
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

Tytuł zadania: WIEŻA ZE WSZYSTKIEGO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci budują wieżę z dostępnych, przyniesionych przez nich materiałów.

Cele:
- rozwijanie umiejętności organizowania pracy;
- ćwiczenie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:
- przedmioty na jedną grupę: kilka starych kart do gry, kilka plastikowych kubków, taśma klejąca, małe papierowe pudełka, nożyczki itp.

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

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy. Każda z grup dysponuje taką samą liczbą różnego typu materiałów. Ich zadaniem jest zaplanowanie oraz wybudowanie jak najwyższej wieży. (20 minut);
2. Po wybudowaniu wież następuje ich mierzenie. Każda grupa ma zadanie zmierzyć wysokość swojej budowli. Dzieci porównują swoje osiągnięcia. (5 minut).

Warianty:

- jeżeli dzieci liczą dopiero do 20 lub 30, zadanie wciąż można wykonać. N. może wesprzeć dzieci w mierzeniu i zapisać wynik mierzenia każdej z grup. Następnie N. prosi dzieci, aby przyjrzały się wynikom (zapisanym w cm). Która ich zdaniem wieża była najwyższa, a która najniższa (zgodnie z tym, jakie wyniki były zapisane)?

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.9.3 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru wysokości przedmiotów

Int-Tech-III.4.2 : dziecko potrafi zaplanować poszczególne etapy realizacji rozwiązań technicznych

Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej

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:

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

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 teatrze - zarówno podczas przedstawienia, jak i w przerwach;
- w ramach narracji "Zimowa olimpiada" dzieci wykonują kodeks sportowców. Można

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

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

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: POZNAJEMY WŁASNOŚCI TRÓJKĄTÓW

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:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, czym są trójkąty oraz jakie są ich własności.

Cele:

- rozwijanie wiedzy z zakresu geometrii;
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem trójkąta;
- zapoznanie uczniów i uczennic z własnościami trójkątów;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności rysowania trójkątów;
- rozwijanie umiejętności mierzenia.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- torba z wcześniej przygotowanymi (np. z tektury) kształtami (trójkątami i figurami nie będącymi trójkątami) po jednym dla każdego dziecka;
- duże papiery plakatowe;
- kartki A4;
- kolorowe papiery;
- ołówki i linijki;
- do lekcji 3. potrzebne są komputery z programem graficznym.

Załącznik do zadania:

- różne figury.jpg - potrzebny do lekcji 2.

Przebieg:

Lekcja 1. w serii

1. N. zaczyna tę lekcję, przedstawiając (np. rysując na tablicy) dzieciom różne kształty (w tym różnych "typów" trójkątów). Kształty te mogą obejmować koła, kwadraty, romby, prostokąty, serca i gwiazdy.
2. Zadaniem dzieci jest wybranie tych kształtów, które uważają, że są trójkątami. N. prosi dzieci, aby spróbowały wskazać, co jest charakterystyczne dla wszystkich przedstawionych trójkątów (Czy chodzi o ich wielkość? Czy chodzi o liczbę kresek, z których się składają? Czy jeszcze od czegoś innego? Czym się różnią trójkąty od innych

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

kształtów? Czym trójkąty przypominają inne kształty?). N. wprowadza dzieciom pojęcie boku trójkąta (7 minut);

3. Następnie zadaniem dzieci jest wyjęcie z torby po jednym kształcie. Dzieci mogą oglądać je z różnych stron, obracać. Następnie dzielą się na grupy trójkątów i nie-trójkątów. Każde dziecko dekoruje swój kształt, a następnie wszystkie zostają przyklejone na dwóch plakatach zatytułowanych: "Trójkąty", "Nie-Trójkąty" (25 minut);
4. Na koniec N. proponuje dzieciom trochę ruchu w takt muzyki.
    - dzieci dzielą się w pary i w parach próbują złożyć ze swoich ciał trójkąty (mogą to zrobić rękami, potem nogami);
    - dzieci dzielą się na trójki i ponownie próbują przedstawić sobą trójkąty;
    - dzieci dzielą się na czwórki i ponownie próbują przedstawić sobą trójkąty;
    - dzieci tworzą krąg i razem z N. starają się stworzyć wielki trójkąt. (10 minut)

Lekcja 2. w serii

1. N. pyta, czy dzieci pamiętają jak wyglądają trójkąty. Prosi, aby każde dziecko zakreśliło kształt, który sobie wyobraża w powietrzu. Następnie prosi, aby dzieci w parach pokazały sobie trójkąty. Czy ich wyobrażenia się zgadzają? (3 minuty);
2. N. rozdaje dzieciom różne kształty, również takie, w które wpisane są trójkąty. Prosi dzieci, aby pokolorowały trójkąty i zaznaczyły ich boki innym kolorem. N. sprawdza, czy wszystkie dzieci poprawnie wykonują zadanie (10 minut);
3. N. rozdaje dzieciom białe i kolorowe kartki A4, na których dzieci mają spróbować narysować trójkąty, różnej wielkości i kształtu. Następnie dzieci wybierają pary stworzonych trójkątów, przyklejają je na oddzielnych kartkach i porównują je oraz zapisują swoje porównania, np. "Ten trójkąt jest większy. Ten trójkąt jest mniejszy". Każde dziecko powinno opisać w ten sposób 3 pary trójkątów.

Lekcja 3. w serii

1. N. pyta dzieci, czy pamiętają, jak wyglądają trójkąty. Czy dzieci potrafią wskazać gdzieś w przestrzeni trójkąt? Następnie wyjaśnia dzieciom zadanie: najpierw będą rysowały i kolorowały trójkąty za pomocą programu graficznego, starając się stworzyć trójkąty według opisu. Następnie będą drukowały swoje dzieła i mierzyły na kartkach boki trójkątów. W ten sposób nauczą się mierzyć boki figur geometrycznych i będą mogły sprawdzić, czy zrobiły trójkąty zgodnie z opisem (5 minut);
2. Dzieci tworzą różne kształty trójkątów w programie graficznym, starają się stworzyć:
    - trójkąt z 3 bokami różnej długości;
    - z 2 bokami tej samej długości;
    - ze wszystkimi bokami tej samej długości.
3. Rysunki nie muszą być idealnie dokładne, ale uczniowie i uczennice powinni się starać stworzyć trójkąty odpowiadające opisowi. W miarę możliwości mogą też pokolorować stworzone trójkąty i uzupełnić je o dodatkowe elementy z wykorzystaniem różnych narzędzi graficznych (20 minut);
4. Dzieci wraz z pomocą N. drukują swoje rysunki. Następnie ich zadaniem ich zmierzenie i

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

podpisanie wszystkich boków trójkąta. N. przypomina przy tym, że na linijce długość zapisana jest w centymetrach (15 minut);

5. Na koniec N. pyta dzieci, czy udały im się ich trójkąty. Czy któryś było szczególnie trudno stworzyć?

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Pokaz

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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.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.9.5 : dziecko potrafi posługiwać się jednostkami: milimetr, centymetr, metr

Int-Mat-III.9.7 : dziecko rozumie pojęcie „miary" i zna jej jednostki (milimetr, centymetr, metr, kilometr)

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-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie

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

materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Lista załączników:
różne figury.jpg

Tytuł zadania: OLIMPIJSKIE WYZWANIE BIEGOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci biegają i starają się zdobyć odznakę "Prawdziwego olimpijczyka".

Cele:
- rozwijanie umiejętności biegania;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wysiłku fizycznego.

Potrzebne materiały:
- boisko szkolne lub sala gimnastyczna;
- przygotowana "Karta olimpijczyka" dla każdego dziecka.

Załącznik do zadania:
- Karta Olimpiczyka (wersja dla dziewczynki i chłopca).

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

Przebieg:

1. zajęcia:

1. N. pyta dzieci, czy lubią i czy potrafią biegać. Następnie wyjaśnia im, że celem zadania będzie sprawdzenie ich kondycji (wyjaśnia przy tym dzieciom, czym jest kondycja). Po kilku kolejnych lekcjach, w czasie których będą uczyły się biegać, dzieciaki będą mogły sprawdzać swoje wyniki i poprawiać je (3 minuty);
2. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega zadanie: będą biegały, każde w wybranym tempie (nie chodzi o szybkość!) w określonych odcinkach czasowych - przez 15 minut. Nie chodzi o to, żeby biegały jak najszybciej, ale o to, żeby udało im się biec przez dany czas. Każde dziecko wpisuje czas trwania swego „maratonu" do swojej indywidualnej „Karty Olimpijczyka". Po przebiegnięciu kolejnego (5-minutowego) odcinka „maratonu" dziecko koloruje następną kratkę (poczynając od lewej strony) w swojej „Karcie Olimpijczyka". Odznakę Olimpijczyka zdobywa po zakolorowaniu wszystkich kratek. Kolorowanie kratek pozwala dzieciom obserwować, jak zbliżają się do końca „szkolnego maratonu" i zdobycia odznaki. Ma to duże walory motywacyjne. Zdobywaniu tej odznaki towarzyszy spory wysiłek, dlatego trzeba ten moment wykorzystywać, by dzieci czuły satysfakcję po przebiegnięciu każdego fragmentu (5 minuty);
3. N. wraz z dziećmi wykonuje rozgrzewkę: podskoki w miejsu, pajacyki, wymachy ramion, skłony w przód, rozciąganie (7 minut);
4. Dzieci biegają przez 10 minut, a następnie wykonują marsz trwający 5 minut (15 minut);
5. Na koniec wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające oraz wypełniają swoje karty. (10 minut).

2., 3. i 4. kolejne zajęcia:

Przebieg analogiczny do pierwszych zajęć. Tym razem zadaniem dzieci jest bieganie przez 20 minut (cztery 5-minutowe odcinki). W przerwie każdego odcinka mogą maszerować a także zakolorować swoje karty. Dzieci, które wypełnią całą kartę, otrzymują Odznakę Olimpijczyka.

Uwaga! Przygotowując dzieci do zdobywania Odznaki Olimpijczyka, trzeba wyraźnie podkreślić, że, aby móc pokolorować kolejny odcinek, trzeba biec 5 minut bez żadnej przerwy, bez zatrzymywania się, a nawet bez zamiany biegu w chód. Oczywiście, jeśli któremuś dziecku zdarzy się przystanąć, to początkowo należy przypomnieć mu o podstawowej zasadzie, że w trakcie maratonu należy biec, i zachęcić je do kontynuowania ćwiczenia.

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

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć problem z zachowaniem swoich "Kart Olimpijczyka". Warto więc zbierać wszystkie uzupełnione karty i rozdawać je na początku kolejnych zajęć biegowych;
- Bardzo ważną zasadą „szkolnego maratonu" jest dostosowanie tempa biegu do indywidualnych możliwości dzieci – nie wszyscy muszą biec z taką samą prędkością. Gdy dzieci zrozumieją tę zasadę, to podczas biegu w naturalny sposób będą tworzyły mniejsze grupki, poruszające się w odpowiednim dla nich tempie. Jednak początkowo szybkość biegu powinna zależeć od N. Dlatego na zajęciach, w czasie których dzieci rozpoczynają „maraton", N. powinien biec razem z dziećmi, ustalając takie tempo, by wszystkie dzieci mogły nadążyć. W trakcie wspólnego biegu część dzieci uzna, że jest to tempo za wolne i będą chciały pobiec szybciej. Nie należy im tego zabraniać, przypominając jednak podstawową zasadę (bieg bez zatrzymywania się). N. powinien wciąż biec w stałym, wolnym tempie, by dzieci mniej wydolne także wiedziały, że postępują prawidłowo i że po zajęciach będą mogły pokolorować pierwszą (lub kolejną) kratkę w „Karcie". N. może zrezygnować z biegania razem z dziećmi dopiero, gdy stanie się dla nich jasne, że każdy dostosowuje tempo do swoich możliwości. Czasami potrzeba na to kilku odcinków "maratonu" (za: "Test Coopera nie musi być "przekleństwem" ucznia. Jak przygotować do niego uczniów?" prof. Tomasz Frołowicz)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw

Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i

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

aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
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

Lista załączników:
Karta Olimpijczyka.pdf

78 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 215 min

Tytuł zadania: GRY I ZABAWY W RYTMIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą poczucie rytmu i utrwalają poznane wartości nut.

Cele:
- odzwierciedlenie ruchem wartości rytmicznych;
- ćwiczenie różnicowania metrum;
- utrwalanie znajomościwartości nut i pauz;

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

- rozwijanie twórczej inwencji dziecka;
- ćwiczenie gry na instrumentach perkusyjnych i melodycznych;
- rozwijanie współpracy zespołowej.

Potrzebne materiały:

- instrumenty perkusyjne i melodyczne;
- talerze jednorazowe;
- owoce (np. truskawki i wiśnie);
- plastikowe miseczki.

Przebieg:

Zadanie pierwsze z serii:

1. N. zapisuje na tablicy takt, składający się z czterech ćwierćnut z metrum cztery czwarte. Następnie pyta dzieci, jakie to są nuty. Dzieci powinny już kojarzyć, że 4 ćwierćnuty tworzą całą nutę. N. może w razie potrzeby przypomnieć nutki w domku z zadania "Rodzina nutek". (3 minuty)
2. Następnie N. rozkłada 4 plastikowe talerze i bierze 1 truskawkę: "Jeśli ta truskawka to cała nuta, to w jaki sposób należy ją truskawkę, by zobrazować widniejący na tablicy takt?" Gdy dzieci odpowiedzą, N. kroi każdą truskawkę na 4 części i kładzie każdą część na jednym talerzu. Następnie zapisuje na tablicy inny takt (np. metrum cztery czwarte: ćwierćnuta, ósemka, ćwierćnuta, pauza) i bierze do ręki wisienki: "Jeśli jedną wisienką oznaczamy ćwierćnutę a złączonymi wisienkami ósemkę, to w jaki sposób należy ułożyć owoce na talerzach, by zobrazować takt?" Dzieci odpowiadają, co powinno być na kolejnych talerzach (wisienka, złączone wisienki, wisienka, nic). (5 minut)
3. Następnie N. dzieli klasę na pary - każda para otrzymuje zestaw talerzy plastikowych, miseczkę owoców oraz karteczkę z przykładowymi taktami, np.

   Takt 1
   1 półnuta, pauza ćwierćnutowa, 1 ćwierćnuta
   Takt 2
   pauza półnutowa, 2 ćwierćnuty
   Takt 3
   1 półnuta, 4 ósemki
   Takt 4
   4 ósemki, pauza ósemkowa, 2 ósemki, pauza ósemkowa
   Takt 5
   2 ćwierćnuty, pauza ćwierćnutowa, dwie ósemki

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

Zadaniem dzieci jest rozstawienie odpowiedniej do danego taktu liczby talerzyków oraz ułożenie właściwych owoców na talerzach. Gdy ukończą jeden takt, rozstawiają kolejny (N. może dać dzieciom do ułożenia wszystkie takty lub wybrania np. trzech z pięciu - do decyzji N.). Dla ułatwienia, N. może na tablicy narysować lub wypisać, które owoce odpowiadają jakim wartościom (cała nuta - truskawka, złączone wisienki w parę - ósemka, 1 wisienka - ćwierćnuta). Mając dwa owoce do dyspozycji, dzieci mogą zobrazować ćwierćnutę zarówno wisienką, jak i (jeśli na to wpadną) truskawkę (krojąc ją ćwiartki). N. chodzi i sprawdza ułożenie. Następnie dzieci sprzątają talerze i owoce, ale zostawiają je przed sobą. Na koniec dzieci mogą umyć owoce i je zjeść. (20 minut)

Zadanie drugie z serii:

1. W ramach zabawy rytmicznej, N. najpierw mówi dzieciom, że będą wyklaskiwały ćwierćnuty a tupały ósemki. N. demonstruje najpierw same ćwierćnuty, klaszcząc przy tym i wypowiadając słowo "ćwierćnuta" w rytm. Dzieci dołączają do klaskania. N. robi serie po 4 ćwierćnuty. Następnie przerywa i tupie ósemki (mówiąc przy tym "ósemeczki" - liczba sylab odpowiada długości dwóch ósemek, czyli 1 ćwierćnuty). N. robi jedną serię po osiem ósemek lub dwie serie. Dzieci dołączają. (5 minut)
2. Następnie N. dzieli klasę na pół - połowa klasy klaszcze ćwierćnuty, połowa ósemki. Dzieci ćwiczą kilka razy, po czym zamieniają się stronami. (5 minut)
3. Następnie dzieci próbują jednocześnie klaskać ćwierćnuty i tupać ósemki. Najpierw N. prezentuje rytm, dzieci dołączają. Z początku jest to trudne zadanie, więc wymaga większej liczby prób. Dzieci mogą ćwiczyć razem lub N. może podzielić klasę na kilka grup i dać chwilę czasu każdej z grup na poćwiczenie, po czym prezentację na forum. W ramach pomocy N. prezentuje dzieciom (gra na pianinie) dźwięki: lewą ręką niższe dźwięki (ćwierćnuty), prawą ręką wysokie (ósemki) - gra je razem. (10 minut)
4. Na koniec N. włącza dzieciom muzykę (metrum dwie czwarte lub cztery czwarte, najlepiej jakiś marsz, np. "Marsz turecki" (Rondo alla turca) z Sonaty fortepianowej A-dur, KV 331 W. A. Mozarta (http://www.youtube.com/watch?v=ChtBtX2qnQI). Dzieci słuchają muzyki i starają się jednocześnie klaskać i tupać rytmicznie, zgodnie z ćwiczonym wcześniej rytmem. (10 minut)

Zadanie trzecie z serii:

1. Dzieci powtarzają (rytmizacja głosem) za N. przysłowie "Kwiecień plecień, bo przeplata trochę zimy, trochę lata" w odpowiednim rytmie - N. określa długość poszczególnych wyrazów (metrum trzy czwarte). (5 minut)
2. Następnie N. zapisuje na tablicy kilka taktów, które wcześniej z dziećmi recytował, po czym rozdaje dzieciom instrumenty (klawesy i bębny). Partię ósemkową grają klawesy, partię ćwierćnut - bębny. Na początek dzieci mogą dobrać się w grupy kilkuosobowe, składające się z kilku klawesów i bębnów. Każda grupa po kolei gra takt, dzieci dodatkowo w trakcie wypowiadają przysłowie (rytmizacja głosem). Gdy wszystkie grupy

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

skończą, klasa powtarza całość razem (10 minut)

3. Na koniec następuje zabawa "Rondo". N. tłumaczy, czym jest rondo i wypisuje na tablicy po kolei:
   Temat
   Kuplet 1
   Temat
   Kuplet 2
   Tłumaczy dzieciom, że temat mówić będą wszyscy razem (chór) i będzie nim ćwiczony wcześniej rytm (cały czas do przysłowia "Kwiecień plecień..."), natomiast w momencie, gdy pojawia się kuplet - dzieci pojedynczo improwizują to przysłowie w dowolnym, aczkolwiek innym niż temat rytmie. N. może podać przykład - wypowiada przysłowie w zmienionym rytmie. Do zabawy z rondem dzieci wykorzystują instrumenty, np. chór ma klawesy i bębny, a improwizujące dziecko inny, dowolny instrument perkusyjny. Prawdopodobnie nie wszystkie dzieci będą chciały zaimprowizować kuplet. Zabawa trwa do momentu, gdy są chętni lub skończy się czas. (15 minut)

Zadanie czwarte z serii:

1. Dzieci tworzą własne rytmy, a następnie grają je na instrumentach perkusyjnych. Na początku N. dzieli klasę na kilka grup 3-4 osobowych. Każda grupa otrzymuje instrumenty i kartki papieru. Zadaniem zespołów jest stworzenie kilku zestawów rytmów, zapisanie ich za pomocą nut a następnie przećwiczenie w grupie. N. może zachęcić dzieci, by ułożyły pod dany rytm słowa. Dzieci dzielą się instrumentami i tworzą rytmy. (20 minut)
2. Na koniec następuje prezentacja grup. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

Kinestetyczna
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

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.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)
Int-Muz-III.7.1 : dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad
Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.14.2 : dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
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: WPROWADZENIE ZASAD ORTOGRAFICZNYCH I INTERPUNKCYJNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

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

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci poznają zasady ortograficzne i interpunkcyjne.

Cele:
- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami ortograficznymi;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami interpunkcyjnymi.

Potrzebne materiały:
- przybory do piania;
- przygotowane czytanki odpowiednio do omawianej ortografii:
  - pisanie nazw własnych wielką literą (dzień 5, 7 semestr I)
  - "rz" i "ż" (9, 13 semestr I);
  - "rz" i "ż" (dzień 38, 41 semestr I);
  - "ó" i "u" przypomnienie "rz" i "ż" (dzień 42, 64, 66, 67 semestr I);
  - stosowanie przecinka przy wymienianiu, powtórzenie zasady: pisanie nazw wielką literą (dzień 76, 78 semestr I);
  - "rz", "ż" oraz trudne słowa (takie słowa jak chrabąszcz, chrząszcz, dżdżownica) (dzień 3, 4, 6 semestr II);
  - stawianie przecinków przed "ale", "który", "czyli" (dzień 30, 32, 33 semestr II);
  - powtórzenie zasad ortograficznych: "rz", "ż", "ó" i "u" oraz pisanie nazw wielką literą (dzień 52 semestr II);
  - powtórzenie poznanych zasad ortograficznych i interpunkcyjnych (dzień 91, 92, 94 semestr II)

Przebieg:
1. N. proponuje dzieciom wykonanie jednego z poniższych zadań:
   - przeczytanie tekstu, zawierającego słowa związanie z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
   - przepisywanie tekstu, zawierającego słowa związane z poznawaną zasadą ortograficzną lub interpunkcyjną;
   - układanie zdań z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;

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

- układanie tekstu ciągłego z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;
- w parach: dzieci czytają sobie teksty i piszą je ze słuchu, a następnie je sobie nawzajem sprawdzają z tekstem. (10 minut);

2. N. wyjaśnia dzieciom zasadę ortograficzną lub interpunkcyjną (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
czytanki ortograficzne wersja edytowalna.doc
czytanki interpunkcyjne.pdf
czytanki ortograficzne.pdf
czytanki interpunkcyjne wersja edytowalna.doc

Tytuł zadania: W PRZYJAŹNI Z HIGIENĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

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

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:50:00

Streszczenie:
Dzieci zastanawiają się nad konsekwencjami nie zachowywania higieny osobistej oraz tworzą plakaty informacyjne, zachęcające do dbania o zdrowie i przedstawiające sposoby dbania o zdrowie.

Cele:
- uświadomienie potrzeby przestrzegania higieny osobistej;
- uświadomienie potrzeby przestrzegania zdrowego stylu życia;
- uświadamianie konsekwencji nieprzestrzegania higieny osobistej.

Potrzebne materiały:
- duże kartony - A2 (po min. 1 na grupę);
- mazaki, flamastry, markery, kredki;
- rzutnik do pokazania rysunków poglądowych;
- przydatne źródła z rysunkami poglądowymi: jak prawidłowo myć ręce: http://goo.gl/Nb03iL; jak prawidłowo myć zęby: http://goo.gl/ZdtQfY;
- przygotowane materiały do podziału dzieci na pary i grupy 4-osobowe;
- produkty do stworzenia kanapek: pokrojony chleb, ser, szynka, warzywa: pomidory, ogórki, sałata.

Przebieg:
1. N. wyjaśnia dzieciom, że cały dzień będzie poświęcony zdrowiu i profilaktyce chorób. Dzieci nauczą się dbać o siebie i o innych. Będą wiedziały, co robić, żeby zbyt często nie chorować (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na dwie grupy. Każda z grup ma za zadanie odpowiedzieć na pytanie: "Co by było, gdyby wszyscy ludzie się nie myli?" (15 min);
3. N. zaprasza dzieci do kręgu: wspólnie omawiają i zapisują konsekwencje. N. podczas omawiania wyników pracy w grupach rozszerza temat o ogólne zasady higieny i porusza problematykę profilaktyki stomatologicznej oraz higienicznego trybu życia (zdrowe

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

odżywianie, odpowiednia ilość snu, ćwiczenia gimnastyczne). N. mówi dzieciom o najczęstszych chorobach przenoszonych przez bakterie i wirusy, o prawidłowym myciu rąk, zębów, używaniu chusteczki do nosa (warto przy tym skorzystać z zaproponowanych źródeł). Przy każdym temacie N. dopytuje dzieci, czy uważają, że zachowują się zgodnie z powyższymi zasadami: np. ile czasu poświęcają na sen, jak często ćwiczą, czy pamiętają o myciu rąk (20 min);

4. N. ponownie dzieli dzieci na grupy, tym razem grupy 4-osobowe. Podział na grupy powinien być ruchowy - przykłady podziały na grupy w podręczniku dla nauczyciela (3 min);
5. N. zachęca, by dzieci wyobraziły sobie, że są lekarzami i że zostali poproszeni o przygotowanie plakatów informacyjnych o zaletach dbania o zdrowie i sposobach dbania o zdrowie. N. prosi, by dzieci w grupach stworzyły taki plakat. Przed przystąpieniem do pracy, N. prosi, aby dzieci w grupach:
    - najpierw zastanowiły się i omówiły jak ma taki plakat wyglądać, dopiero potem zaczęły go tworzyć,
    - zastanowiły się i na plakacie ujęły najważniejsze sposoby dbania o higienę. (30 min);
6. Prezentacja plakatów na forum klasowym. N. omawia z dziećmi plakaty, jeśli na plakatach zabrakło istotnych informacji (np. żadna grupa nie ujęła problematyki profilaktyki stomatologicznej i mycia zębów), N. może poprosić o stworzenie dodatkowych plakatów lub małych ulotek na dany temat (20 min);
7. Zalecana przerwa. (10 minut)
8. N. przypomina dzieciom, jak ważna dla zdrowia jest właściwa dieta oraz regularne spożywanie posiłków. (5 minut)
9. Mycie rąk i przygotowanie miejsca do zrobienia kanapek. (3-5 minut)
10. Przygotowanie miejsca do robienia kanapek - wytarcie blatów, dokładne umycie warzyw (5-8 minut)
11. Dzieci w grupach robią dla siebie kanapki. N. zwraca uwagę, żeby każda kanapka zawierała przynajmniej jedno warzywo (jeśli dzieci jeszcze nie radzą sobie z krojeniem, warzywa mogą zostać pokrojone przez N., ew. tylko dwójka dzieci pod okiem N. zajmuje się krojeniem). (25 minut)
12. Dzieci wspólnie z N. jedzą przygotowane kanapki. (15 minut)
13. Posprzątanie po zakończeniu. (5 minut)

Warianty:

- Jeśli istnieje taka możliwość, warto, aby o chorobach i sposobach profilaktyki opowiadał lekarz lub pielęgniarka (np. pielęgniarka szkolna);
- Warto dzieciom wspomnieć o narastającym problemie, jakim jest wszawica oraz sposobach radzenia sobie z nią (patrz załącznik do zadania: wytyczne Głównego

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

Inspektora Sanitarnego).

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.11.1 : dziecko zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się
Int-Przy-III.11.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego ludzie kontrolują swój stan zdrowia
Int-Przy-III.11.3 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie są konsekwencje niekontrolowania swojego stanu zdrowia
Int-Przy-III.11.4 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego należy stosować się do zaleceń lekarza
Int-Przy-III.11.5 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie mogą być konsekwencje niestosowania się do zaleceń lekarza
Int-WF-III.10.1 : dziecko zna zasady higieny osobistej
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
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

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

Lista załączników:
wytyczne GIS w sprawie wszawicy.pdf

79 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - ŚWIĘTA BOŻEGO NARODZENIA

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 świąteczną. 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.

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

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.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

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

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.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

Lista załączników:
Ortografia świąteczna - czcionka pisana.pdf
Ortografia świąteczna - czcionka Arial.ppt

Tytuł zadania: POZNAJEMY WŁASNOŚCI TRÓJKĄTÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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 dowiadują się, czym są trójkąty oraz jakie są ich własności.

Cele:

- rozwijanie wiedzy z zakresu geometrii;
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem trójkąta;
- zapoznanie uczniów i uczennic z własnościami trójkątów;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności rysowania trójkątów;
- rozwijanie umiejętności mierzenia.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- torba z wcześniej przygotowanymi (np. z tektury) kształtami (trójkątami i figurami nie będącymi trójkątami) po jednym dla każdego dziecka;
- duże papiery plakatowe;
- kartki A4;
- kolorowe papiery;
- ołówki i linijki;
- do lekcji 3. potrzebne są komputery z programem graficznym.

Załącznik do zadania:

- różne figury.jpg - potrzebny do lekcji 2.

Przebieg:

Lekcja 1. w serii

1. N. zaczyna tę lekcję, przedstawiając (np. rysując na tablicy) dzieciom różne kształty (w tym różnych "typów" trójkątów). Kształty te mogą obejmować koła, kwadraty, romby, prostokąty, serca i gwiazdy.
2. Zadaniem dzieci jest wybranie tych kształtów, które uważają, że są trójkątami. N. prosi dzieci, aby spróbowały wskazać, co jest charakterystyczne dla wszystkich przedstawionych trójkątów (Czy chodzi o ich wielkość? Czy chodzi o liczbę kresek, z których się składają? Czy jeszcze od czegoś innego? Czym się różnią trójkąty od innych kształtów? Czym trójkąty przypominają inne kształty?). N. wprowadza dzieciom pojęcie boku trójkąta (7 minut);
3. Następnie zadaniem dzieci jest wyjęcie z torby po jednym kształcie. Dzieci mogą oglądać

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

je z różnych stron, obracać. Następnie dzielą się na grupy trójkątów i nie-trójkątów. Każde dziecko dekoruje swój kształt, a następnie wszystkie zostają przyklejone na dwóch plakatach zatytułowanych: "Trójkąty", "Nie-Trójkąty" (25 minut);

4. Na koniec N. proponuje dzieciom trochę ruchu w takt muzyki.
    - dzieci dzielą się w pary i w parach próbują złożyć ze swoich ciał trójkąty (mogą to zrobić rękami, potem nogami);
    - dzieci dzielą się na trójki i ponownie próbują przedstawić sobą trójkąty;
    - dzieci dzielą się na czwórki i ponownie próbują przedstawić sobą trójkąty;
    - dzieci tworzą krąg i razem z N. starają się stworzyć wielki trójkąt. (10 minut)

Lekcja 2. w serii

1. N. pyta, czy dzieci pamiętają jak wyglądają trójkąty. Prosi, aby każde dziecko zakreśliło kształt, który sobie wyobraża w powietrzu. Następnie prosi, aby dzieci w parach pokazały sobie trójkąty. Czy ich wyobrażenia się zgadzają? (3 minuty);
2. N. rozdaje dzieciom różne kształty, również takie, w które wpisane są trójkąty. Prosi dzieci, aby pokolorowały trójkąty i zaznaczyły ich boki innym kolorem. N. sprawdza, czy wszystkie dzieci poprawnie wykonują zadanie (10 minut);
3. N. rozdaje dzieciom białe i kolorowe kartki A4, na których dzieci mają spróbować narysować trójkąty, różnej wielkości i kształtu. Następnie dzieci wybierają pary stworzonych trójkątów, przyklejają je na oddzielnych kartkach i porównują je oraz zapisują swoje porównania, np. "Ten trójkąt jest większy. Ten trójkąt jest mniejszy". Każde dziecko powinno opisać w ten sposób 3 pary trójkątów.

Lekcja 3. w serii

1. N. pyta dzieci, czy pamiętają, jak wyglądają trójkąty. Czy dzieci potrafią wskazać gdzieś w przestrzeni trójkąt? Następnie wyjaśnia dzieciom zadanie: najpierw będą rysowały i kolorowały trójkąty za pomocą programu graficznego, starając się stworzyć trójkąty według opisu. Następnie będą drukowały swoje dzieła i mierzyły na kartkach boki trójkątów. W ten sposób nauczą się mierzyć boki figur geometrycznych i będą mogły sprawdzić, czy zrobiły trójkąty zgodnie z opisem (5 minut);
2. Dzieci tworzą różne kształty trójkątów w programie graficznym, starają się stworzyć:
    - trójkąt z 3 bokami różnej długości;
    - z 2 bokami tej samej długości;
    - ze wszystkimi bokami tej samej długości.
3. Rysunki nie muszą być idealnie dokładne, ale uczniowie i uczennice powinni się starać stworzyć trójkąty odpowiadające opisowi. W miarę możliwości mogą też pokolorować stworzone trójkąty i uzupełnić je o dodatkowe elementy z wykorzystaniem różnych narzędzi graficznych (20 minut);
4. Dzieci wraz z pomocą N. drukują swoje rysunki. Następnie ich zadaniem ich zmierzenie i podpisanie wszystkich boków trójkąta. N. przypomina przy tym, że na linijce długość zapisana jest w centymetrach (15 minut);
5. Na koniec N. pyta dzieci, czy udały im się ich trójkąty. Czy któryś było szczególnie trudno

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

stworzyć?

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:
Pokaz
Edukacja przez ruch
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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.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.9.5 : dziecko potrafi posługiwać się jednostkami: milimetr, centymetr, metr
Int-Mat-III.9.7 : dziecko rozumie pojęcie „miary" i zna jej jednostki (milimetr, centymetr, metr, kilometr)
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-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Lista załączników:

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

różne figury.jpg

Tytuł zadania: BIEG PO LITERKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci biorą udział w sztafecie po kulki-literki. Ze zdobytych kulek-literek, dzieci mają ułożyć drużynowo jak najwięcej wyrazów.

Cele:
- ćwiczenie płynności językowej, układania wyrazów z podanych liter;
- poszerzanie własnego słownictwa;
- rozwój logicznego myślenia;
- ćwiczenie współpracy w sytuacji rywalizacji z innym zespołem;
- podniesienie poziomu energetycznego w grupie.

Potrzebne materiały:
- korytarz lub sala gimnastyczna lub boisko/park/las;
- kartki papieru, na których N. napisze poszczególne litery i zwinie je w kulkę; Kartki są formatu A4. Kartek jest tyle, ile dzieci w klasie. Na każdej kartce jest jedna literka. Należy przygotować dwa zestawy kartek z dokładnie takimi samymi literami. Każdy zespół

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

będzie dysponował takimi samymi literami. Zestawy liter N. może sobie przygotować dowolne, mogą to być wyrazy związane z narracją.

- Rekomendowane są wyrazy 9-10 literowe, z nich można ułożyć najwięcej słów. Przykładowe zestawy liter dla poszczególnych zespołów:
- dla zespołów 7 osobowych:

H U R A G A N
M A K R E L A
B U T E L K A

- dla zespołów 8 osobowych:

K R O K O D Y L
K O M P U T E R
Z A B A W O W Y

- dla zespołów 9 osobowych:

M O S T E C Z E K
T R U S K A W K A
K O M A R Z Y C A
H A L A B A R D A
N O S O R O Ż E C
K A T A R Y N K A
W I N O G R O N O

- dla zespołów 10 osobowych

S T E R N I C Z K A
T R Z Y N A S T K A
M A N D A R Y N K A
M A T E M A T Y K A

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-literki (3 minuty);
2. N. dzieli klasę na równoliczne zespoły (7-10 osobowe, rekomendowane są zespoły 9-10 osobowe), które będą biegły w sztafecie po kulki-literki (2 minuty);
3. Klasa ma na wykonanie zadania o pięć minut więcej niż jest dzieci w drużynie. Jeśli w drużynie jest np.: 10 dzieci - to w sumie całe zadanie dla całej klasy ma trwać 15 minut.
    - Na sygnał startują pierwsi zawodnicy z obydwu drużyn ścigając się po kulkę-literkę.
    - Po dobiegnięciu do mety, dziecko losuje jedną kulkę-literkę.

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

- Dziecko, które dobiegło do mety siada z kulką-literką i dopiero wtedy może wystartować kolejny członek drużyny.
- Na linii mety powoli tworzy się zespół dzieci (każde ze swoją literką). Zadaniem dzieci jest stworzyć wspólnie jak najwięcej wyrazów z uzyskanych literek. Dzieci mają za zadanie zapisać na kartce stworzone wyrazy. (20 minut)

4. Drużyny porównują liczbę stworzonych wyrazów, wygrywa ten zespół, który stworzył więcej wyrazów. (1 minuta)
5. Na zakończenie każda z drużyn odczytuje swoje wyrazy. (5 minut)

Potencjalne problemy:
Jeśli w klasie jest nieparzysta liczba dzieci i nie się podzielić grupy na zespoły równoliczne, wówczas z drużyny, w której jest mniej osób, jeden zawodnik lub zawodniczka biegnie dwukrotnie.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.14.1 : dziecko wie, jaka jest różnica między literą a głoską
Int-Pol-III.14.2 : dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby

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

Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
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.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi układać wyrazy z podanych liter;
- dziecko rozróżnia wyrazy i litery od zdań;
- dziecko nabywa płynność językową;
- dziecko poszerza własne słownictwo.

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 33

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;

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

- 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.

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 mieści 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 mieści się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

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

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może 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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka”, a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków” Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów”, „Pulpet i Prudencja” oraz „Pompon na wakacjach” Joanny Olech; „Królewna” – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;
- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki” R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara”;
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

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

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
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:

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

dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

80 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

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.

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

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:

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

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

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
inne kształty.jpg
inne kształty 2.jpg
łabędź.pdf

Tytuł zadania: PODSTAWY OSI WSPÓŁRZĘDNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

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

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Na planszy (kwadrat 4x4, rzędy oznaczone literami, kolumny oznaczone liczbami) dzieci mają za zadanie ustawić przedmioty zgodnie z zadanym położeniem.

Cele:
- doskonalenie rozumowania operacyjnego na poziomie konkretnym;
- ćwiczenie w kodowaniu i dekodowaniu informacji;
- zapoznanie się z określaniem położenia obiektu na układzie współrzędnych, co może pomóc dzieciom nauczyć się grać w szachy lub okręty.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane plansze, kwadraty 4x4 (załącznik). Plansze mogą dzieci narysować samodzielnie;
- żetony różnokolorowe / guziki / kasztany lub inne małe przedmioty, które dzieci mogą układać na planszy.

Przebieg:
1. N. wyjaśnia dzieciom zasady. Rysuje na tablicy kwadrat 4x4 i opisuje rzędy i kolumny identycznie jak w załączniku. N. rysuje kropkę na polu B1. Pokazuje dzieciom jak odczytać pole A1. N. prosi, żeby jakieś dziecko podało współrzędne do narysowania kropki. Po podaniu, N. rysuje kropkę. N. prosi o to dwoje dzieci. N. sprawdza metodą świateł zielonych i czerwonych, czy rozumieją, jak odnaleźć miejsce do postawienia kropki oraz miejsce do odczytania kropki. (5 min)
2. Dzieci grają w parach na swoich wydrukowanych planszach. Na środku ławki stawiają zasłonę np. z zeszytu, bloku lub książki. (20 min)
   Jedno z dzieci ustawia na swoim polu żetony lub guziki, zaczynając od jednego żetonu/guzika. Podaje drugiemu dziecku współrzędne, zadaniem drugiego dziecka jest ułożenie na swoim polu guzika/żetonu wg podanej instrukcji. Dzieci odsłaniają zasłonę i sprawdzają położenie.
3. Następuje zamiana ról. W kolejnych turach dzieci dokładają żetony/guziki. Mogą doprecyzowywać instrukcję, np. na A2 czerwony żeton, na D3 dwa żetony, na D1 jeden niebieski, itp.

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

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi odczytać położenie obiektu na prostej osi współrzędnych.

Lista załączników:
Plansza.pptx

Tytuł zadania: GRA W SŁOWNE STATKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:35:00

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

Streszczenie:

Dzieci grają w zmodyfikowaną wersję gry w statki, bazującą na słowach.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności czytania;
- ćwiczenie umiejętności współpracy w zabawie;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- Wydrukowane materiały z pliku "gra w statki.pdf" (jeden egzemplarz dla każdego dziecka);

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty z pliku "gra w statki.pdf" oraz tłumaczy zasady rozgrywki. Dzieci mają za zadanie w tabelce po prawej stronie wpisać odpowiednio 2 wyrazy 3 literowe i po jednym wyrazie czteroliterowym, pięcioliterowym i sześcioliterowym. N. w razie potrzeby demonstruje dzieciom sposób wpisania słów. (10 minut);
2. Następnie dzieci dobierają się w pary. Zadaniem dzieci jest zatopienie słów przeciwnika. Do "strzelania" służy tabelka po lewej stronie karty. Każdy strzał należy zaznaczyć tak, aby wiedzieć, w które pole już się celowało. Dzieci wykonują tury naprzemiennie. Po zakończonej rozgrywce można ją ponowić i dobrać się ponownie w pary. (20 minut);
3. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Lista załączników:
gra w statki.pdf

Tytuł zadania: OLIMPIJSKIE WYZWANIE BIEGOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci biegają i starają się zdobyć odznakę "Prawdziwego olimpijczyka".

Cele:
- rozwijanie umiejętności biegania;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wysiłku fizycznego.

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

Potrzebne materiały:

- boisko szkolne lub sala gimnastyczna;
- przygotowana "Karta olimpijczyka" dla każdego dziecka.

Załącznik do zadania:

- Karta Olimpiczyka (wersja dla dziewczynki i chłopca).

Przebieg:

1. zajęcia:

1. N. pyta dzieci, czy lubią i czy potrafią biegać. Następnie wyjaśnia im, że celem zadania będzie sprawdzenie ich kondycji (wyjaśnia przy tym dzieciom, czym jest kondycja). Po kilku kolejnych lekcjach, w czasie których będą uczyły się biegać, dzieciaki będą mogły sprawdzać swoje wyniki i poprawiać je (3 minuty);
2. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega zadanie: będą biegały, każde w wybranym tempie (nie chodzi o szybkość!) w określonych odcinkach czasowych - przez 15 minut. Nie chodzi o to, żeby biegały jak najszybciej, ale o to, żeby udało im się biec przez dany czas. Każde dziecko wpisuje czas trwania swego „maratonu" do swojej indywidualnej „Karty Olimpijczyka". Po przebiegnięciu kolejnego (5-minutowego) odcinka „maratonu" dziecko koloruje następną kratkę (poczynając od lewej strony) w swojej „Karcie Olimpijczyka". Odznakę Olimpijczyka zdobywa po zakolorowaniu wszystkich kratek. Kolorowanie kratek pozwala dzieciom obserwować, jak zbliżają się do końca „szkolnego maratonu" i zdobycia odznaki. Ma to duże walory motywacyjne. Zdobywaniu tej odznaki towarzyszy spory wysiłek, dlatego trzeba ten moment wykorzystywać, by dzieci czuły satysfakcję po przebiegnięciu każdego fragmentu (5 minuty);
3. N. wraz z dziećmi wykonuje rozgrzewkę: podskoki w miejsu, pajacyki, wymachy ramion, skłony w przód, rozciąganie (7 minut);
4. Dzieci biegają przez 10 minut, a następnie wykonują marsz trwający 5 minut (15 minut);
5. Na koniec wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające oraz wypełniają swoje karty. (10 minut).

2., 3. i 4. kolejne zajęcia:

Przebieg analogiczny do pierwszych zajęć. Tym razem zadaniem dzieci jest bieganie przez 20 minut (cztery 5-minutowe odcinki). W przerwie każdego odcinka mogą maszerować a także zakolorować swoje karty. Dzieci, które wypełnią całą kartę, otrzymują Odznakę Olimpijczyka.

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

Uwaga! Przygotowując dzieci do zdobywania Odznaki Olimpijczyka, trzeba wyraźnie podkreślić, że, aby móc pokolorować kolejny odcinek, trzeba biec 5 minut bez żadnej przerwy, bez zatrzymywania się, a nawet bez zamiany biegu w chód. Oczywiście, jeśli któremuś dziecku zdarzy się przystanąć, to początkowo należy przypomnieć mu o podstawowej zasadzie, że w trakcie maratonu należy biec, i zachęcić je do kontynuowania ćwiczenia.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć problem z zachowaniem swoich "Kart Olimpijczyka". Warto więc zbierać wszystkie uzupełnione karty i rozdawać je na początku kolejnych zajęć biegowych;
- Bardzo ważną zasadą „szkolnego maratonu" jest dostosowanie tempa biegu do indywidualnych możliwości dzieci – nie wszyscy muszą biec z taką samą prędkością. Gdy dzieci zrozumieją tę zasadę, to podczas biegu w naturalny sposób będą tworzyły mniejsze grupki, poruszające się w odpowiednim dla nich tempie. Jednak początkowo szybkość biegu powinna zależeć od N. Dlatego na zajęciach, w czasie których dzieci rozpoczynają „maraton", N. powinien biec razem z dziećmi, ustalając takie tempo, by wszystkie dzieci mogły nadążyć. W trakcie wspólnego biegu część dzieci uzna, że jest to tempo za wolne i będą chciały pobiec szybciej. Nie należy im tego zabraniać, przypominając jednak podstawową zasadę (bieg bez zatrzymywania się). N. powinien wciąż biec w stałym, wolnym tempie, by dzieci mniej wydolne także wiedziały, że postępują prawidłowo i że po zajęciach będą mogły pokolorować pierwszą (lub kolejną) kratkę w „Karcie". N. może zrezygnować z biegania razem z dziećmi dopiero, gdy stanie się dla nich jasne, że każdy dostosowuje tempo do swoich możliwości. Czasami potrzeba na to kilku odcinków "maratonu" (za: "Test Coopera nie musi być "przekleństwem" ucznia. Jak przygotować do niego uczniów?" prof. Tomasz Frołowicz)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
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-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
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

Lista załączników:
Karta Olimpijczyka.pdf

81 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

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

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

Streszczenie:

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: POZNAJEMY MUZYCZNE FORMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

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 poznają formy utworów muzycznych. Śpiewają piosenki.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z formą ABA (nowym pojęciem i jego znaczeniem),
- zapoznanie z utworami muzyki klasycznej,
- rozwijanie wyobraźni dźwiękowej,
- rozwijanie umiejętności koncentrowania uwagi na utworze muzycznym,
- rozwijanie umiejętności gry na instrumentach perkusyjnych.

Potrzebne materiały:

- zestaw instrumentów perkusyjnych;
- W. A. Mozart - Eine kleine Nachtmusik, K. 525 - Third Movement - Minuet and Trio http://www.youtube.com/watch?v=3dlI9cRFjNQ
- Marsz Czajkowskiego http://www.youtube.com/watch?v=LmlEmi2HxjY
- odtwarzacz muzyki;
- przygotowane elementy wizualne, które pozwolą na wyjaśnienie koncepcji formy ABA, np. kolorowe piłeczki albo książki, pogrupowane w małe zbiory, gdzie zbiór 1. i 3. są takie same (składają się z tych samych książek ułożonych na sobie w tej samej kolejności), a zbiór środkowy składa się z książek o różnych wielkościach i kolorach (to samo można zrobić z piłeczkami itp.)

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że najważniejsze w ciągu tej lekcji, będzie to, że zobaczą, jak istotne znaczenie ma budowa utworu i że ta budowa nigdy nie jest przypadkowa. Na koniec dzieci same będą mogły stworzyć i zaprezentować skomponowany przez siebie utwór (3 minuty);
2. N. korzystając z dostępnych instrumentów lub technologii wprowadza dzieciom koncepcję istnienia podobnych i różnych fragmentów utworów, a także koncepcję formy ABA. Najpierw warto zacząć od wersji wizualnej (książki w trzech zbiorach itp.) i zapytać dzieci, co widzą. Następnie można to przełożyć na wyobrażenie dźwięków. Na koniec każdy ze zbiorów zostaje oznaczony literką "A" lub "B" (20 minut);
3. N. rysuje na tablicy tabelkę z trzema kolumnami "A", "B" i "A". Następnie zapisuje dzieciom tytuł utworu, którego wysłuchają: *Mała nocna serenada* Wolfganga Amadeusza Mozarta. Każde dziecko powinno przepisać sobie tabelkę do zeszytu i przepisać nazwę słuchanego utworu (5 minut);
4. N. mówi dzieciom, że na podstawie tego, czego się dowiedziały, mogą teraz spróbować

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

samodzielnie zgadnąć, który fragment to część "A", a który "B". Najpierw dzieci mają tylko odsłuchać utwór. Potem za drugim i trzecim odsłuchaniem spróbować zaznaczyć co słyszą w części "A", a co w części "B". Mogą używać zarówno słów, które wiążą się ściśle z muzyką (np. nazw usłyszanych instrumentów), mogą też robić rysunki i znaczki oznaczające elementy, które kojarzą im się z tymi częściami. Jeśli po drugim odsłuchaniu widać, że dzieci mają trudność z zadaniem, warto zachęcić je do wspierania się nawzajem i pracy wspólnej (10 minut);

5. Dzieci wraz z N. ponownie odsłuchują fragment melodii. N. prosi je o podnoszenie prawej ręki, kiedy według nich słyszą część A i lewej na część B (2 minuty);
6. Jak dzieci poradziły sobie z zadaniem? Czy było to dla nich trudne? Jeśli tak, będą mogły ponownie poćwiczyć to w ramach powtórzenia tego zadania. Warto zachęcić dzieci do wyszukiwania poznanych części w słuchanych utworach.

Warianty:

W ramach powtórzenia zadania, N. proponuje odsłuchanie innego utworu, np. Marszu z Dziadka do Orzechów Czajkowskiego. Dzieci dla przypomnienia mogą najpierw raz odsłuchać nowy utwór, a później (na prośbę N.) podnosić prawą lub lewą rękę, aby oznaczać część A lub B (mogą też np. podnosić jedną lub obie ręce).

Dodatkowo można wprowadzić dzieciom zadanie polegające na graficznym przedstawieniu poszczególnych części. Dzieci rysują na kartkach symbole według własnych pomysłów. Na tablicy pojawia się wybrany (jeden, kilka lub wszystkie) najciekawszy wzór. Dzieci do obrazków dopasowują odpowiednie litery.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Muzyka

Metody:

Pokaz
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany

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

tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
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.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory

Tytuł zadania: BALANSUJEMY!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci sprawdzają swoje umiejętności w zakresie utrzymywania równowagi. Biją własne rekordy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności utrzymywania równowagi;
- uświadomienie uczniom i uczennicom różnych technik utrzymywania równowagi (przy ćwiczeniach z pomocami i bez);
- zaangażowanie uczniów i uczennic w udział w zajęciach fizycznych.

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

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna lub dużo wolnej przestrzeni (np. boisko szkolne);
- karty samooceny;
- wcześniejsze wyznaczenie 8 stacji:
    1. obszar 2x2 m, pawie pióra (trudniejsze) lub nadmuchane balony (łatwiejsze);
    2. lina (3 m) ułożona po prostej, w kwadrat lub okrąg;
    3. 3 maty do jogi;
    4. 10 punktów, na których mieści się przynajmniej jedna stopa, oddalonych od siebie na tyle daleko, aby dziecko musiało między nimi skakać lub robić bardzo duże kroki;
    5. nisko ustawiona równoważnia (ew. na przykład wąska ława);
    6. 3 maty do jogi
    7. 3 woreczki z grochem
    8. 3 skakanki

Załącznik do zadania:

- karta samooceny (checklista).

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w tematykę zajęć ruchowych: sprawdzanie swojej sprawności pod kątem umiejętności utrzymania równowagi. Informuje też, że wszyscy będą mogli sprawdzać swoje osiągnięcia, a przy kolejnych zajęciach z tej serii sprawdzić, czy udało im się pobić "swój własny rekord" (2 minuty);
2. N. rozdaje karty samooceny, następnie dzieli dzieci na grupy 3-osobowe i opisuje po kolei wszystkie stacje oraz wyjaśnia, jak organizowane jest zadanie. Do każdej stacji przystępuje po jednej grupie, na każdą stację jest po 3 minuty na wykonanie zadania. Po tym czasie N. gwizdkiem daje dzieciom znak do zmiany stacji. N. podkreśla znaczenie zasad bezpieczeństwa w czasie zadania. Dzieci wykonując swoje zadania powinny być uważne na inne osoby, w razie czego mogą sobie pomagać (7 minut);
3. N. zwraca dzieciom uwagę na kartę samooceny. Po każdej stacji mają chwilę, aby wypełnić (co do zasady zaznaczyć na + lub -) swoje karty. W ten sposób dzieci w przyszłości będą mogły się sprawdzać i poprawiać swoje wyniki (2 minuty);
4. Dzieci wykonują ćwiczenia:
    1. Czy uda Ci się balansować piórem na dłoni, na palcu, na nosie?;
    2. Czy uda Ci się chodzić po linie bez spadania z niej? A jak jest w formie kwadratu? A w okręgu?
    3. Czy dasz radę, licząc do 10, balansować na prawej nodze, lewej nodze, paluszkach, kolanach, pupie?

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

4. Skacz między punktami bez spadnięcia poza nie! Czy sobie poradzisz?
5. Czy uda Ci się przejść z jednego końca równi na drugi krocząc zwyczajnie, bokiem, na paluszkach, tyłem, na czworaka?
6. Czy dasz radę, licząc do 10, balansować na rękach i nogach - brzuchem do podłogi; balansować na rękach i nogach - brzuchem do góry; na jednej ręce i nogach - brzuchem do góry; na jednej ręce i nogach - brzuchem do dołu; na jednej ręce i jednej nodze - brzuchem do podłogi; jednej ręce i jednej nodze - brzuchem do góry;
7. Czy obejdziesz całą salę dookoła z workiem na głowie?
8. Ile razy przeskoczysz non stop na skakance? (30 minut)

5. Na zakończenie wszyscy spotykają się w kręgu. Które ćwiczenie było dla dzieci najtrudniejsze? Które podobało im się najbardziej? Przy którym było najwięcej śmiechu? Czy zdarzyło się coś radosnego lub nieprzyjemnego w trakcie ćwiczeń? (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda stacji
Metody odtwórcze (reproduktywne)

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.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.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

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

Lista załączników:
karta samooceny (checklista).pdf

Tytuł zadania: POZNAJEMY WŁASNOŚCI TRÓJKĄTÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, czym są trójkąty oraz jakie są ich własności.

Cele:

- rozwijanie wiedzy z zakresu geometrii;
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem trójkąta;
- zapoznanie uczniów i uczennic z własnościami trójkątów;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności rysowania trójkątów;
- rozwijanie umiejętności mierzenia.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- torba z wcześniej przygotowanymi (np. z tektury) kształtami (trójkątami i figurami nie będącymi trójkątami) po jednym dla każdego dziecka;

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

- duże papiery plakatowe;
- kartki A4;
- kolorowe papiery;
- ołówki i linijki;
- do lekcji 3. potrzebne są komputery z programem graficznym.

Załącznik do zadania:

- różne figury.jpg - potrzebny do lekcji 2.

Przebieg:

Lekcja 1. w serii

1. N. zaczyna tę lekcję, przedstawiając (np. rysując na tablicy) dzieciom różne kształty (w tym różnych "typów" trójkątów). Kształty te mogą obejmować koła, kwadraty, romby, prostokąty, serca i gwiazdy.
2. Zadaniem dzieci jest wybranie tych kształtów, które uważają, że są trójkątami. N. prosi dzieci, aby spróbowały wskazać, co jest charakterystyczne dla wszystkich przedstawionych trójkątów (Czy chodzi o ich wielkość? Czy chodzi o liczbę kresek, z których się składają? Czy jeszcze od czegoś innego? Czym się różnią trójkąty od innych kształtów? Czym trójkąty przypominają inne kształty?). N. wprowadza dzieciom pojęcie boku trójkąta (7 minut);
3. Następnie zadaniem dzieci jest wyjęcie z torby po jednym kształcie. Dzieci mogą oglądać je z różnych stron, obracać. Następnie dzielą się na grupy trójkątów i nie-trójkątów. Każde dziecko dekoruje swój kształt, a następnie wszystkie zostają przyklejone na dwóch plakatach zatytułowanych: "Trójkąty", "Nie-Trójkąty" (25 minut);
4. Na koniec N. proponuje dzieciom trochę ruchu w takt muzyki.
    - dzieci dzielą się w pary i w parach próbują złożyć ze swoich ciał trójkąty (mogą to zrobić rękami, potem nogami);
    - dzieci dzielą się na trójki i ponownie próbują przedstawić sobą trójkąty;
    - dzieci dzielą się na czwórki i ponownie próbują przedstawić sobą trójkąty;
    - dzieci tworzą krąg i razem z N. starają się stworzyć wielki trójkąt. (10 minut)

Lekcja 2. w serii

1. N. pyta, czy dzieci pamiętają jak wyglądają trójkąty. Prosi, aby każde dziecko zakreśliło kształt, który sobie wyobraża w powietrzu. Następnie prosi, aby dzieci w parach pokazały sobie trójkąty. Czy ich wyobrażenia się zgadzają? (3 minuty);
2. N. rozdaje dzieciom różne kształty, również takie, w które wpisane są trójkąty. Prosi dzieci, aby pokolorowały trójkąty i zaznaczyły ich boki innym kolorem. N. sprawdza, czy wszystkie dzieci poprawnie wykonują zadanie (10 minut);
3. N. rozdaje dzieciom białe i kolorowe kartki A4, na których dzieci mają spróbować narysować trójkąty, różnej wielkości i kształtu. Następnie dzieci wybierają pary stworzonych trójkątów, przyklejają je na oddzielnych kartkach i porównują je oraz

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

zapisują swoje porównania, np. "Ten trójkąt jest większy. Ten trójkąt jest mniejszy". Każde dziecko powinno opisać w ten sposób 3 pary trójkątów.

Lekcja 3. w serii

1. N. pyta dzieci, czy pamiętają, jak wyglądają trójkąty. Czy dzieci potrafią wskazać gdzieś w przestrzeni trójkąt? Następnie wyjaśnia dzieciom zadanie: najpierw będą rysowały i kolorowały trójkąty za pomocą programu graficznego, starając się stworzyć trójkąty według opisu. Następnie będą drukowały swoje dzieła i mierzyły na kartkach boki trójkątów. W ten sposób nauczą się mierzyć boki figur geometrycznych i będą mogły sprawdzić, czy zrobiły trójkąty zgodnie z opisem (5 minut);
2. Dzieci tworzą różne kształty trójkątów w programie graficznym, starają się stworzyć:
    - trójkąt z 3 bokami różnej długości;
    - z 2 bokami tej samej długości;
    - ze wszystkimi bokami tej samej długości.
3. Rysunki nie muszą być idealnie dokładne, ale uczniowie i uczennice powinni się starać stworzyć trójkąty odpowiadające opisowi. W miarę możliwości mogą też pokolorować stworzone trójkąty i uzupełnić je o dodatkowe elementy z wykorzystaniem różnych narzędzi graficznych (20 minut);
4. Dzieci wraz z pomocą N. drukują swoje rysunki. Następnie ich zadaniem ich zmierzenie i podpisanie wszystkich boków trójkąta. N. przypomina przy tym, że na linijce długość zapisana jest w centymetrach (15 minut);
5. Na koniec N. pyta dzieci, czy udały im się ich trójkąty. Czy któryś było szczególnie trudno stworzyć?

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Pokaz

Edukacja przez ruch

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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

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.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.9.5 : dziecko potrafi posługiwać się jednostkami: milimetr, centymetr, metr
Int-Mat-III.9.7 : dziecko rozumie pojęcie „miary" i zna jej jednostki (milimetr, centymetr, metr, kilometr)
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-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Lista załączników:
różne figury.jpg

82 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: WYŚCIG PO WIEDZĘ II

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:

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

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

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 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

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

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
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

Tytuł zadania: GEOMETRYCZNI DETEKTYWI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają figury geometryczne, a następnie wyruszają na ich poszukiwanie w przyrodzie.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z takimi figurami jak: prostokąt, kwadrat;
- przypomnienie uczniom i uczennicom informacji o trójkątach;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej uczniów i uczennic;
- pokazanie uczniom i uczennicom, jakie jest rzeczywiste przeniesienie geometrii do codziennego życia.

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

Potrzebne materiały:

- kartki A4;
- linijki, ołówki;
- kredki i flamastry;
- przygotowane wcześniej kształty.

Przebieg:

Lekcja 1. w serii

1. N. zaczyna tę lekcję, przedstawiając (np. rysując na tablicy) dzieciom różne kształty (w tym także prostokąty i kwadraty). Kształty te mogą obejmować koła, kwadraty, romby, prostokąty, serca, gwiazdy i trójkąty.
2. N. pyta dzieci czy wiedzą, czym są prostokąty. Które z przedstawionych kształtów to prostokąty? (Czy chodzi o ich wielkość? Czy chodzi o liczbę kresek, z których się składają? Czy jeszcze od czegoś innego? Czym się różnią prostokąty od innych kształtów? Czym prostokąty przypominają inne kształty?). N. wprowadza dzieciom pojęcie boku prostokąta (7 minut);
3. N. pyta dzieci czy wiedzą, czym są kwadraty. Które z przedstawionych kształtów to kwadraty? (Czym różnią się od prostokątów?). N. wprowadza dzieciom pojęcie boku kwadratu (7 minut);
4. Następnie zadaniem dzieci jest wyjęcie z torby po jednym kształcie. Dzieci mogą oglądać je z różnych stron, obracać. Następnie dzielą się na grupy prostokątów i kwadratów oraz innych figur. N. kładzie na podłodze 3 duże arkusze papieru: jeden na prostokąty, jeden na kwadraty i jeden na inne figury. Dzieci mają chwilę na położenie wylosowanych figur we właściwym miejscu. (10 minut);
5. Na koniec N. proponuje dzieciom trochę ruchu w takt muzyki.
    - dzieci dzielą się w pary i w parach próbują złożyć ze swoich ciał prostokąty/kwadraty (mogą to zrobić rękami, potem nogami);
    - dzieci dzielą się na trójki i ponownie próbują przedstawić sobą prostokąty/kwadraty;
    - dzieci dzielą się na czwórki i ponownie próbują przedstawić sobą prostokąty/kwadraty;
    - dzieci tworzą krąg i razem z N. starają się stworzyć wielki prostokąty/kwadraty. (10 minut)

Lekcja 2. w serii

1. N. wyjaśnia dzieciom cel lekcji: "Dostrzeżenie w świecie figur geometrycznych oraz ich nazwanie". Razem z dziećmi wybiera się na przechadzkę po szkole, boisku szkolnym, proponuje obejście klasy (w zależności od warunków oraz pogody). Prosi dzieci, aby spróbowały odnaleźć poznane figury geometryczne - prostokąty i kwadraty. (5 minut);

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

2. Dzieci mają do wykonania 3 zadania:
    - narysować przedmiot, który zwrócił ich uwagę;
    - narysować, jaką figurę przypomina ten przedmiot (również z wykorzystaniem linijki);
    - napisać kilka zdań (najwięcej ile potrafią) o wybranym kształcie. (30 minut);
3. N. wraz z dziećmi ogląda wykonane prace. Gdzie dzieci dostrzegały prostokąty i kwadraty? Jakie są cechy charakterystyczne tych figur?

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Przyroda

Metody:

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

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
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.17.3 : dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)
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.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych

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

Tytuł zadania: RUCHY W TAKT MUZYKI (2)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą w takt muzyki. Uczą się mówić o swoich wrażeniach.

Cele:
- rozwijanie zdolności motorycznych dzieci;
- zachęcenie dzieci do wysiłku fizycznego;
- ćwiczenie rytmicznego wyklaskiwania.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- odtwarzacz muzyki;
- energiczny utwór: "Walking on Sunshine" by Katrina & The Waves (http://www.youtube.com/watch?v=iPUmE-tne5U);
- wyciszający utwór;
- wstążki.

Przebieg:
1. Zadaniem dzieci będzie wykonanie serii ćwiczeń w takt muzyki. Najpierw N. pokazuje i

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

prosi dzieci o wykonanie poszczególnych ćwiczeń najpierw na "sucho" (10 minut):

- bieganie w miejscu;
- skakanie w miejscu;
- rozciąganie rąk w górę (najpierw obie razem, następnie pojedynczo);
- pajacyki;
- krążenia ramionami;
- unoszenie kolan naprzemiennie;
- przysiady;
- skłony do palców stóp;
- rowerki.

2. Te same ćwiczenia dzieci wykonują w takt zaproponowanej muzyki, wyklaskując rytm przy ćwiczeniach, gdzie jest to możliwe: (10 minut)
   - przysiady (liczone do 8);
   - zginanie ramion - przed sobą lub nad głową (liczone do 16);
   - krążenia bioder w prawo i w lewo (liczone do 16);
   - podskoki ze zginaniem i prostowaniem kolan (liczone do 16);
   - pajacyki (liczone do 16, 8 pajacyków);
   - krążenia ramion (liczone do 16);
   - kiedy piosenkarka zaczyna śpiewać "I'm walking on sunshine", dzieci mają chodzić w miejscu. A następnie unoszą ręce do góry i trzęsą nimi;
   - dzieci skaczą w miejscu (liczone do 16)
   - krążenia bioder w prawo i w lewo (liczone do 16);
   - klepanie dłońmi o kolana (liczone do 16);
   - pajacyki (liczone do 16, 8 powtórzeń pajacyków);
   - krążenia ramion (liczone do 16);
   - kiedy piosenkarka zaczyna śpiewać "I'm walking on sunshine", dzieci mają chodzić w miejscu. A następnie unoszą ręce do góry i trzęsą nimi;
   - podskoki w miejscu (liczone do 16);
   - jogging w miejscu (liczony do 32);
   - wyciąganie ramion do góry (liczone do 16);
   - wyciąganie ramion przed siebie (liczone do 16);
   - kiedy piosenkarka zaczyna śpiewać "I'm walking on sunshine", dzieci mają chodzić w miejscu. Dzieci unoszą ramiona;
   - dzieci skaczą w miejscu (liczone do 16)
   - krążenia bioder w prawo i w lewo (liczone do 16);
   - klepanie dłońmi o kolana (liczone do 16);
   - pajacyki (liczone do 16, 8 powtórzeń pajacyków);
   - krążenia ramion (liczone do 16);
   - skoki w miejscu (liczone do 16).
3. Na wyciszenie N. włącza spokojną muzykę. Każdemu dziecku daje wstążkę. Proponuje dzieciom improwizację w takt tej muzyki. Prosi dzieci, żeby zamknęły oczy i tańczyły w

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

taki sposób, w jaki wyobrażają sobie muzykę (5 minut);

4. Następnie dzieci siadają w kręgu. N. pyta, jak się im podobały ćwiczenia. Kiedy było im łatwiej ćwiczyć? Z muzyką czy bez? (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

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-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

Tytuł zadania: MOMENT ODPOCZYNKU II I III

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: 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);

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:

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

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

83 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: SPORTOWE OPOWIADANIA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

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

Nie

Czas trwania zadania:
01:40:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice przy wykorzystaniu dyktafonów nagrywają swoje sportowe opowiadania.

Cele:
- rozwój zainteresowań o różnych dyscyplinach sportu;
- doskonalenie umiejętności tworzenia wypowiedzi/ opowiadań w formie ustnej;
- rozwój umiejętności aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:
- dyktafony/ telefony komórkowe z opcją dyktafonu;
- gazety sportowe;
- komputery z dostępem do internetu.

Przebieg:
1. N. zaprasza dzieci do zadania i wspólnego poznawania różnych dyscyplin sportowych. Dzieci otrzymują gazety sportowe (mogą być też wydruki dotyczące sportu, np. zdjęcia sportowców). N. prosi dzieci o przejrzenie materiałów i o znalezienie informacji na temat wybranej dyscypliny sportowej. W miarę potrzeb wspomaga dzieci w zakresie poznawania materiałów. (10 min)
2. N. prosi, aby uczniowie i uczennice przy wykorzystaniu dyktafonów lub telefonów z opcją nagrywania nagrały opis wybranej przez siebie dyscypliny sportowej, opowiedziały jak się do niej trzeba ubrać, jakie według nich należy zachować środki ostrożności itp. Dzieci nagrywają swoje wypowiedzi. N. pilnuje, aby nagrania dzieci trwały maksymalnie 3-5 minut, o czym informuje dzieci i pomaga w przygotowaniu nagrań. (20 min)
3. N. prosi każde z chętnych dzieci o puszczenie swojego nagrania. Cała klasa próbuje pokazać ruchy w danej dyscyplinie, np. dzieci mogą przebiec po sali, pokazać, jak się rusza narciarz, podskoczyć jak w skoku przez płotki. N. zwraca dzieciom uwagę na zasady bezpieczeństwa, rozmawia o zagrożeniach w danej dyscyplinie i o tym, co trzeba zrobić, aby ich uniknąć. (70 min)

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

Warianty:

- jeżeli analogiczne zadanie było wykonywane rok wcześniej, warto z dziećmi zrobić przypomnieć, o czym opowiadały. Należy wówczas zwrócić uwagę, aby wybrały inne sporty;
- dzieci mogą losować dyscypliny sportowe, o których będą opowiadały.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej

Tytuł zadania: GEOMETRYCZNI DETEKTYWI 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: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci poznają figury geometryczne, a następnie wyruszają na ich poszukiwanie w przyrodzie.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z takimi figurami jak: prostokąt, kwadrat;
- przypomnienie uczniom i uczennicom informacji o trójkątach;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej uczniów i uczennic;
- pokazanie uczniom i uczennicom, jakie jest rzeczywiste przeniesienie geometrii do codziennego życia.

Potrzebne materiały:

- kartki A4;
- linijki, ołówki;
- kredki i flamastry;
- przygotowane wcześniej kształty.

Przebieg:

Lekcja 1. w serii

1. N. zaczyna tę lekcję, przedstawiając (np. rysując na tablicy) dzieciom różne kształty (w tym także prostokąty i kwadraty). Kształty te mogą obejmować koła, kwadraty, romby, prostokąty, serca, gwiazdy i trójkąty.
2. N. pyta dzieci czy wiedzą, czym są prostokąty. Które z przedstawionych kształtów to prostokąty? (Czy chodzi o ich wielkość? Czy chodzi o liczbę kresek, z których się składają? Czy jeszcze od czegoś innego? Czym się różnią prostokąty od innych kształtów? Czym prostokąty przypominają inne kształty?). N. wprowadza dzieciom pojęcie boku prostokąta (7 minut);
3. N. pyta dzieci czy wiedzą, czym są kwadraty. Które z przedstawionych kształtów to kwadraty? (Czym różnią się od prostokątów?). N. wprowadza dzieciom pojęcie boku kwadratu (7 minut);

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

4. Następnie zadaniem dzieci jest wyjęcie z torby po jednym kształcie. Dzieci mogą oglądać je z różnych stron, obracać. Następnie dzielą się na grupy prostokątów i kwadratów oraz innych figur. N. kładzie na podłodze 3 duże arkusze papieru: jeden na prostokąty, jeden na kwadraty i jeden na inne figury. Dzieci mają chwilę na położenie wylosowanych figur we właściwym miejscu. (10 minut);
5. Na koniec N. proponuje dzieciom trochę ruchu w takt muzyki.
    - dzieci dzielą się w pary i w parach próbują złożyć ze swoich ciał prostokąty/kwadraty (mogą to zrobić rękami, potem nogami);
    - dzieci dzielą się na trójki i ponownie próbują przedstawić sobą prostokąty/kwadraty;
    - dzieci dzielą się na czwórki i ponownie próbują przedstawić sobą prostokąty/kwadraty;
    - dzieci tworzą krąg i razem z N. starają się stworzyć wielki prostokąty/kwadraty. (10 minut)

Lekcja 2. w serii

1. N. wyjaśnia dzieciom cel lekcji: "Dostrzeżenie w świecie figur geometrycznych oraz ich nazwanie". Razem z dziećmi wybiera się na przechadzkę po szkole, boisku szkolnym, proponuje obejście klasy (w zależności od warunków oraz pogody). Prosi dzieci, aby spróbowały odnaleźć poznane figury geometryczne - prostokąty i kwadraty. (5 minut);
2. Dzieci mają do wykonania 3 zadania:
    - narysować przedmiot, który zwrócił ich uwagę;
    - narysować, jaką figurę przypomina ten przedmiot (również z wykorzystaniem linijki);
    - napisać kilka zdań (najwięcej ile potrafią) o wybranym kształcie. (30 minut);
3. N. wraz z dziećmi ogląda wykonane prace. Gdzie dzieci dostrzegały prostokąty i kwadraty? Jakie są cechy charakterystyczne tych figur?

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Przyroda

Metody:

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
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.17.3 : dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)
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.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych

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.

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

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.

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

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

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 (reproduktywne)

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
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

84 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 210 min

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

Tytuł zadania: GEOMETRYCZNE GÓRY I FIGURY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:
Dzieci bawią się w poznawanie i układanie różnych figur z geometrycznych puzzli, które przygotowują sobie z karteczek biurowych.

Cele:
- zapoznanie się z różnymi cechami figur geometrycznych;
- ćwiczenie budowania figur geometrycznych z wykorzystaniem innych figur;
- rozwijanie myślenia matematycznego i przestrzennego;
- rozwijanie umiejętności współpracy i poprawnej komunikacji w grupie.

Potrzebne materiały:
- szaliki/chustki do zawiązania oczu dla każdego dziecka;
- różnokolorowe, kwadratowe karteczki biurowe (12 karteczek na parę dzieci);
- nożyczki;
- załączona prezentacja;
- rzutnik.

Przebieg:
1. N. tłumaczy dzieciom cel zajęć:

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

- zapoznanie się z figurami geometrycznymi,
- umiejętność zbudowania różnych figur geometrycznych składających się z innych figur,
- sprawdzenie z ilu trójkątów można zbudować kwadrat,
- sprawdzenie z jakich figur można zbudować piramidę. (3 min)

2. Dzieci dobierają się w pary, siadają w ławkach. (3 min)
3. N. rozdaje dzieciom małe karteczki. N. pokazuje dzieciom, w jaki sposób przeciąć karteczki, żeby powstały odpowiednie figury. Dzieci wycinają odpowiednie figury i w parach, w których pracują sprawdzają nawzajem czy dobrze wycięły. (20 min)
4. N. z dziećmi nazywa poszczególne figury. Następnie pokazuje prezentację z różnym układem figur.

Przedstawia trójkąt zbudowany z czterech niebieskich trójkątów i czterech żółtych kwadratów.
N. zadaje dzieciom na forum pytania:

- Jaka figura została zbudowana na tablicy?
- Z jakich figur ją zbudowano?
- Czy figury, z których ułożony jest trójkąt „zachodzą na siebie”? Jak je układano? (20 min).

5. N. zaprasza dzieci na chwilę na korytarz. N. prosi, żeby wszyscy stanęli w kręgu. N. przypomina dzieciom o zasadach bezpiecznego wykonywania ćwiczeń. Następnie dzieci zamykają oczy (zawiązują przepaski na oczy), N. sprawdza i pomaga dzieciom zawiązać przepaski. Dzieci łapią się za ręce. N. prosi dzieci, aby spróbowały ustawić z siebie kwadrat (z zamkniętymi oczami). Nie chodzi o to, żeby dzieci się kładły z zamkniętymi oczami, tylko żeby z kręgu, w którym stały przeformułowały się w kwadrat, dzieci cały czas pozostają w pozycji stojącej.
N. podpowiada, jakie cechy ma kwadrat (cztery rogi, równe boki). Dzieci podczas ćwiczenia mogą ze sobą rozmawiać, ale nie mogą podglądać. Jak cała klasa uzna, że kwadrat jest gotowy, dzieci zdejmują opaski z głowy i patrzą, jaką figurę w rzeczywistości udało im się ułożyć. N. pomaga dzieciom nazwać powstałą figurę.
N. proponuje, żeby dzieci spróbowały ustawić z siebie kwadrat z otwartymi oczami.
W zależności od ilości czasu, jakim dysponuje N. można zachęcić dzieci do ustawiania innych figur. (20 min)
6. N. prosi, żeby dzieci wróciły do klasy na swoje miejsca. Dzieci będą pracować w parach wcześniej dobranych. N. pokazuje na rzutniku prezentowany poprzednio trójkąt.
N. prosi dzieci, żeby w parach ze swoich figur ułożyli taką samą figurę (dzieci mogą patrzeć na prezentację wyświetlaną na rzutniku).
Jak już wszystkim dzieciom uda się to zrobić, N. prosi, aby spróbowały:

- Zmienić w trójkącie klocki żółte na niebieskie, ale tak, by figura pozostała taka sama.
- Przełożyć kilka figur w trójkącie tak, by otrzymać prostokąt.

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

N. stara się sprawdzić czy dzieciom udało się uzyskać pożądany kształt. (15 min)
7. N. zaprasza dzieci, żeby spróbowały:
- Zbudować kilka jednokolorowych kwadratów.
- Zbudować jednokolorowe trójkąty z większej liczby figur.
- Ułożyć kwadrat, trójkąt i prostokąt – każdą z tych figur z czterech zielonych trójkątów.
- Ułożyć dwa kwadraty – z różnych figur.
- Zbudować jak największą górę (piramidę) i porównać ją z piramidami innych grup.
Jeśli podczas pracy w parach dzieci nie zgadzają się między sobą, mają za zadanie wyjaśnić sobie dlaczego rozumują w taki sposób. Mogą sprawdzać obydwie teorie, manipulując figurami i sprawdzając, która teoria była właściwa (być może obie były właściwe). (25 min)

Potencjalne problemy:
Podczas wykonywania ćwiczenia ruchowego "Kwadrat z ludzi" mogą wystąpić problemy komunikacyjne między dziećmi, ponieważ dzieci się nie widzą, a jedynie się słyszą.
Początkowy hałas przy tym ćwiczeniu jest naturalny, nawet w grupach dorosłych. Można podpowiadać dzieciom, że jak mówią wszyscy to trudno jest ustawić się w jakikolwiek sposób, że do wykonania tego ćwiczenia jest potrzebne uważne słuchanie siebie nawzajem. Ćwiczenie pozwala wyłonić się liderom grupy.
Warto jest ćwiczenia nie przerywać zbyt szybko, nawet jeśli wydaje się, że zadanie się nie uda. Po impasie zwykle następuje przełom.
Należy bardzo uważać przy tym ćwiczeniu na różne lękowe stany, które mogą się pojawiać, ponieważ dzieci przez dłuższy czas pozostają z zamkniętymi oczami. Powinno się zachować prawo do odmowy w udziale tego ćwiczenia, jeśli dziecko się źle czuje z zamkniętymi oczami lub wykonać wówczas zadanie tylko z otwartymi oczami.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Matematyka
Zajęcia techniczne
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch

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

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

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-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych

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

Lista załączników:
Figury geometryczne.ppt

Tytuł zadania: TWORZYMY PRZEDSTAWIENIE

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:
01:20:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują przedstawienie na święta Bożego Narodzenia, ćwiczą role, tworzą scenografię oraz stroje, uczą się fragmentów kolęd i wykonują próby sztuki.

Cele:
- utrwalanie słownictwa związanego z teatrem;
- rozwój współpracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności opowiadania historii;
- rozbudzanie zainteresowania życiem kulturalnym (teatrem);
- rozbudzanie wrażliwości estetycznej i zachęcanie do twórczej ekspresji;
- rozwijanie uzdolnień indywidualnych;
- rozwój umiejętności wystąpień publicznych i otwartości w kontaktach z innymi;
- nauka fragmentów kolęd.

Potrzebne materiały:
- wszelkie materiały plastyczne przydatne podczas tworzenia scenografii (w tym strojów i rekwizytów) do przedstawienia;
- opisy kolejnych scen dla dzieci (fragment z załącznika);
- (opcjonalnie; dla N.) fragmenty z Ewangelii, opisujące daną scenę do przedstawienia (załącznik);
- (opcjonalnie dla N.) pozostałe informacje i sugestie dotyczące przedstawienia (załącznik).

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

Przebieg:

Pierwsze zadanie z serii:

1. N. zapowiada zakończenie narracji teatralnej - z tej okazji dzieci przygotują przedstawienie, które będzie grane w okolicy świąt Bożego Narodzenia. Na początku N. pyta dzieci, jakie elementy są niezbędne do przygotowania, by powstała sztuka. Wszystkie je wypisuje na tablicy. (5 minut)
2. Następnie N. zapowiada, że całe przedstawienie będzie składało się z trzech głównych scen: narodzin Jezusa, przybycia pasterzy do żłóbka oraz wizyty trzech Mędrców ze Wschodu. W tym miejscu, N. może przeczytać dla każdej scenki fragment z Ewangelii, by naszkicować kontekst sceny lub krótko opowiedzieć je własnymi słowami, dopytując następnie dzieci o pierwsze skojarzenia z daną sceną i pozwalając na swobodne skojarzenia (burzę mózgów) np.:

- Jakie role pojawią się na scenie w tym momencie?
- Jaka może być scenografia?
- Jakie emocje będą towarzyszyć postaciom podczas tej sceny?

Na koniec N. opowiada o tym, jak będzie wyglądała całość przedstawienia - na koniec każdej sceny dzieci będą śpiewać fragment pasującej do fabuły kolędy, w ten sposób łącząc trzy sceny w jedną całość. Teksty kolęd dzieci otrzymają na kartkach.
(15 minut)

3. Następnie N. dzieli klasę na 3 grupy. Każdy zespół przygotuje jedną ze wcześniej dyskutowanych scen. W ramach tworzenia danej sceny, zespoły mają za zadanie zadbać o wszystkie elementy, które zostały zapisane na tablicy (m.in. scenografię, teksty, stroje itd.). Po podziale na grupy, każdy zespół losowo otrzymuje jedną kartkę, na której widnieją:

- informacja, którą scenę przygotowują;
- fragment kolędy, która kończy ich scenę. (3 minuty)

4. Podczas pierwszych zajęć dzieci mają za zadanie:

- podzielić się rolami w swojej scenie;
- zaplanować, co dokładnie wydarzy się w scenie;
- wstępnie zaplanować, co kto będzie mówił;
- wymyślić i stworzyć stroje i rekwizyty dla postaci z dostępnych materiałów.

N. chodzi i pomaga zespołom, jeśli jest to potrzebne. (40 minut)

5. Na koniec pierwszych zajęć z przygotowania przedstawienia, N. rozmawia z dziećmi na temat efektów współpracy (każdy zespół krótko mówi i prezentuje pozostałym, co wymyślił), czy dzieciom się dobrze pracowało, co im się podobało, a co by zmieniły /

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

poprawiły. (15 minut)

Drugie zadanie z serii (80 minut):

Podczas drugiego zadania, dzieci:

- przypominają sobie, co zaplanowały w kwestii wydarzeń w swojej scenie;
- przypominają sobie, co wstępnie zaplanowały w kwestii dialogów postaci;
- tworzą elementy scenografii;
- kończą tworzenie strojów i rekwizytów;
- słuchają nagrań, czytają teksty i uczą się fragmentów kolęd do przedstawienia;
- robią pierwszą próbę przedstawienia;
- rozmawiają na koniec z N. o współpracy w zespołach (emocjach, konfliktach) oraz na tematy, które poruszone zostały w danych scenkach (np. na temat ciąży, porodu, pomagania innym w potrzebie itp.).

Trzecie zadanie z serii (80 minut):

Podczas trzeciego zadania, dzieci:

- powtarzają fragmenty kolęd;
- poprawiają, wykańczają stroje, rekwizyty i elementy scenografii;
- robią dwie próby przedstawienia;
- rozmawiają na koniec z N. o współpracy w zespołach (emocjach, konfliktach) oraz na inne tematy, niż poprzednio, które poruszane są w poszczególnych scenach (np. obdarowywania darami, emocji, jakie się z tym wiążą itp.);
- wybierają termin próby generalnej oraz datę premiery (w zaproponowanym planie zajęć nie ma przewidzianego czasu na premierę - N. wybiera termin wraz z dziećmi, więc należy uwzględnić na to dodatkowy czas).

Warianty:

- w trakcie zajęć N. może zaproponować dzieciom ćwiczenia relaksacyjne, oddechowe, dykcyjne i/lub integracyjne;

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Muzyka

Język polski

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

Zajęcia techniczne

Metody:
Czytanie na głos
Gry i zabawy dydaktyczne
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda planowania
Sztuka teatralna (spektakl)

Techniki:
Burza mózgów
Planowanie działań
Inscenizacja (sztuka teatralna)

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
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-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
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.

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.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.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy
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.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
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.2.3(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.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.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
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Lista załączników:
Sugestie do przedstawienia.rtf
Fragmenty z Ewangelii.doc

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

Tytuł zadania: ĆWICZENIA ODDECHOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
N. uczy dzieci jak prawidłowo wykonywać ćwiczenia oddechowe.

Cele:
- wyrobienie oddechu przeponowego;
- poszerzenie pojemności płuc;
- rozróżnianie fazy wdechu i wydechu;
- wyrobienie umiejętności pełnego i szybkiego wdechu i wydłużenia fazy wydechowej;
- dotlenianie organizmu;
- usprawnianie szczęki dolnej.

Potrzebne materiały:
- załącznik "ćwiczenia oddechowe".

Przebieg:
1. N. pilnuje prawidłowej postawy ciała.
2. N. przypomina, jak ważne jest prawidłowe oddychanie, jak wpływa ono na nasze zdrowie.
3. Dzieci wykonują ćwiczenia zgodnie z instrukcją daną przez N., N. podchodzi do różnych dzieci i sprawdza, czy oddychają przeponą, podpowiada co zrobić, jak pogłębić wdech.

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

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

Lista załączników:
Cwiczenia oddechowe.docx

85 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: BIEG PO LITERKI

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: 4

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci biorą udział w sztafecie po kulki-literki. Ze zdobytych kulek-literek, dzieci mają ułożyć drużynowo jak najwięcej wyrazów.

Cele:

- ćwiczenie płynności językowej, układania wyrazów z podanych liter;
- poszerzanie własnego słownictwa;
- rozwój logicznego myślenia;
- ćwiczenie współpracy w sytuacji rywalizacji z innym zespołem;
- podniesienie poziomu energetycznego w grupie.

Potrzebne materiały:

- korytarz lub sala gimnastyczna lub boisko/park/las;
- kartki papieru, na których N. napisze poszczególne litery i zwinie je w kulkę; Kartki są formatu A4. Kartek jest tyle, ile dzieci w klasie. Na każdej kartce jest jedna literka. Należy przygotować dwa zestawy kartek z dokładnie takimi samymi literami. Każdy zespół będzie dysponował takimi samymi literami. Zestawy liter N. może sobie przygotować dowolne, mogą to być wyrazy związane z narracją.
- Rekomendowane są wyrazy 9-10 literowe, z nich można ułożyć najwięcej słów. Przykładowe zestawy liter dla poszczególnych zespołów:
- dla zespołów 7 osobowych:

H U R A G A N

M A K R E L A

B U T E L K A

- dla zespołów 8 osobowych:

K R O K O D Y L

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

K O M P U T E R
Z A B A W O W Y

- dla zespołów 9 osobowych:

M O S T E C Z E K
T R U S K A W K A
K O M A R Z Y C A
H A L A B A R D A
N O S O R O Ż E C
K A T A R Y N K A
W I N O G R O N O

- dla zespołów 10 osobowych

S T E R N I C Z K A
T R Z Y N A S T K A
M A N D A R Y N K A
M A T E M A T Y K A

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-literki (3 minuty);
2. N. dzieli klasę na równoliczne zespoły (7-10 osobowe, rekomendowane są zespoły 9-10 osobowe), które będą biegły w sztafecie po kulki-literki (2 minuty);
3. Klasa ma na wykonanie zadania o pięć minut więcej niż jest dzieci w drużynie. Jeśli w drużynie jest np.: 10 dzieci - to w sumie całe zadanie dla całej klasy ma trwać 15 minut.
    - Na sygnał startują pierwsi zawodnicy z obydwu drużyn ścigając się po kulkę-literkę.
    - Po dobiegnięciu do mety, dziecko losuje jedną kulkę-literkę.
    - Dziecko, które dobiegło do mety siada z kulką-literką i dopiero wtedy może wystartować kolejny członek drużyny.
    - Na linii mety powoli tworzy się zespół dzieci (każde ze swoją literką). Zadaniem dzieci jest stworzyć wspólnie jak najwięcej wyrazów z uzyskanych literek. Dzieci mają za zadanie zapisać na kartce stworzone wyrazy. (20 minut)
4. Drużyny porównują liczbę stworzonych wyrazów, wygrywa ten zespół, który stworzył więcej wyrazów. (1 minuta)
5. Na zakończenie każda z drużyn odczytuje swoje wyrazy. (5 minut)

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

Potencjalne problemy:
Jeśli w klasie jest nieparzysta liczba dzieci i nie się podzielić grupy na zespoły równoliczne, wówczas z drużyny, w której jest mniej osób, jeden zawodnik lub zawodniczka biegnie dwukrotnie.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.14.1 : dziecko wie, jaka jest różnica między literą a głoską
Int-Pol-III.14.2 : dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
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.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi układać wyrazy z podanych liter;
- dziecko rozróżnia wyrazy i litery od zdań;
- dziecko nabywa płynność językową;
- dziecko poszerza własne słownictwo.

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

Tytuł zadania: ANIMOWANE KOŁO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą taumatrop, czyli dwustronny obrazek pozwalający uzyskać wrażenie ruchu lub iluzyjne "złożenie" dwóch obrazków w jeden. Jednocześnie uczą się, czym jest koło.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem "koła";
- rozwijanie umiejętności plastycznych i technicznych uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- tektura;
- po dwie gumki recepturki dla każdego dziecka;
- dziurkacz;
- kredki, flamastry itp.;
- cyrkle;
- ew. kamera do nagrania prac uczniów i uczennic;
- ew. rzutnik.

Przykładowy film przedstawiający taumatrop:

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

- http://vimeo.com/31114963

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy wiedzą, czym jest koło. Jakby miały narysować kształt koła w powietrzu, to jaki by on był? Gdzie można spotkać się z takim kształtem? Czy jest on przydatny w codziennym życiu? (7 minut);
2. N. mówi dzieciom, że pokaże im, w jaki jeszcze sposób można wykorzystać koło. Pokazuje dzieciom film przedstawiający funkcjonowanie taumatropu. Pyta dzieci, co zobaczyły i na czym polega "magia" przedstawionego urządzenia? Kiedy dzieci już znajdą odpowiedź na to pytanie, N. pyta, jakie mają pomysły, co do tego, co można pokazać za pomocą takiej prostej animacji? Na koniec wyjaśnia dzieciom, że na tej lekcji będą miały okazję stworzyć własny taumatrop na bazie koła (5 minut);
3. Pierwszym zadaniem dzieci jest narysowanie koła na twardym papierze, tekturze. W miarę możliwości wykorzystują do tego cyrkiel. N. pokazuje dzieciom, jak poprawnie z niego korzystać. Następnie dzieci wycinają swoje koła (10 minut);
4. Dzieci rysują na dwóch stronach rysunki, które będą się przenikały. Może to być np. z jednej strony ptak, z drugiej strony klatka albo uśmiechnięta i smutna mina. N. zwraca dzieciom uwagę, aby po bokach zrobiły miejsce do zaczepienia gumek recepturek. N. robi (np. dziurkaczem) otwory w kołach, jako miejsce do zaczepienia gumek (25 minut);
5. Siedząc w kręgu dzieci prezentują swoje taumatropy. W miarę możliwości N. nagrywa ich dokonania. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:

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

Tryby pracy:

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.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-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-Tech-III.4.2 : dziecko potrafi zaplanować poszczególne etapy realizacji rozwiązań technicznych
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

Tytuł zadania: ZACZAROWANY BEREK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:10:00

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

Streszczenie:

Dzieci, bawiąc się w zaczarowanego berka, rozładowują nadmiar energii, przy okazji ćwiczą umiejętność podejmowania decyzji strategicznych.

Cele:

- kształtowanie spostrzegawczości;
- kształtowanie umiejętności podejmowania strategicznych decyzji;
- rozwój motoryki dużej;
- rozwój ogólnej sprawności ruchowej;
- wprowadzenie ludycznej atmosfery.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na dwie drużyny i w każdej z nich wyznacza jednego berka. Zadaniem berka jest złapanie pozostałych ćwiczących ze swojej grupy. Osoba dotknięta przez berka („zaczarowana") staje w rozkroku i uratować ją można przechodząc między jej nogami.
2. Berek porusza się po boisku tak, aby nikt z osób już złapanych nie został uratowany. Uwaga: berek nie może stać przy osobie, którą „zaczarował".
3. Berek samodzielnie podejmuje decyzję, kogo złapać w pierwszej kolejności – czy najsprawniejszych, umożliwiając później mniej sprawnym uwolnienie ich, czy też łapać mniej sprawnych w pierwszej kolejności. Można co minutę zmieniać berka w grupie, zwłaszcza gdy berkowi nie udaje się „zaczarować" wszystkich osób.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

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

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

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 33

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;

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

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

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 mieści 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 mieści 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 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

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

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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka", a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków" Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów", „Pulpet i Prudencja" oraz „Pompon na wakacjach" Joanny Olech; „Królewna" – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;
- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki" R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach; propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara";
- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

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

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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

86 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

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

Tytuł zadania: RZYMSKIE LICZBY Z ZAPAŁEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci układają liczby rzymskie w taki sposób, aby utworzyły działanie: dodawania lub odejmowania, w zakresie do XII.

Cele:
- nauka umiejętności odczytywania liczb rzymskich;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 12.

Potrzebne materiały:
- zapałki (patyczki).

Przebieg:
1. N. przypomina dzieciom zapis liczb w systemie rzymskim. Mówi, jak zapisać liczby od 1 do 12 w systemie rzymskim. (5 minut)
2. N. proponuje dzieciom zabawę w układanie równań. Dzieci muszą ułożyć poprawne równania (dodawanie lub odejmowanie), korzystając z ustalonej liczby zapałek.
N. podaje pierwsze trzy zadania. Poprawne rozwiązanie zapisywane jest na tablicy. Ponieważ może być więcej niż jedno poprawne rozwiązanie - N. pyta, czy są inne rozwiązania (uwaga! Liczą się zapałki wykorzystane zarówno do zapisania cyfr, jak i znaków, ale poza tymi, które już

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

zostały zapisane przez N. na tablicy). (15 minut)

Zadanie:
Ułóż równanie z 5 zapałek
III = ... (N. zapisuje na tablicy:"III = ")
Rozwiązanie: III = **II + I**
(ułożenie II + I wymaga pięciu zapałek)

Zadanie:
Ułóż równanie z 7 zapałek
V =..... (N. zapisuje na tablicy:"V = ")
Rozwiązanie: V = III + II
(ułożenie III + II wymaga siedmiu zapałek)

Zadanie:
Ułóż równanie z 5 zapałek
VIII = ... (N. zapisuje na tablicy:"VIII = ")
Rozwiązanie: VIII = X - II
(ułożenie X - II wymaga pięciu zapałek)

4. N. proponuje, aby teraz to dzieci nawzajem zadawały sobie zadania. Dzieci muszą najpierw ułożyć poprawne równanie, sprawdzić, ile zapałek jest potrzebnych do jego ułożenia, a potem zadać zagadkę osobie siedzącej obok. Dzieci same sprawdzą poprawność rozwiązania. (25 minut)

Możliwe kontynuacje:
Można powtórzyć to ćwiczenie w zakresie do XX lub np. korzystać z mnożenia.

Warianty:
Można przeprowadzić to ćwiczenie w innym zakresie.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Instruktaż

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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.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)

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: TWORZYMY PRZEDSTAWIENIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:20:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują przedstawienie na święta Bożego Narodzenia, ćwiczą role, tworzą scenografię oraz stroje, uczą się fragmentów kolęd i wykonują próby sztuki.

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

Cele:

- utrwalanie słownictwa związanego z teatrem;
- rozwój współpracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności opowiadania historii;
- rozbudzanie zainteresowania życiem kulturalnym (teatrem);
- rozbudzanie wrażliwości estetycznej i zachęcanie do twórczej ekspresji;
- rozwijanie uzdolnień indywidualnych;
- rozwój umiejętności wystąpień publicznych i otwartości w kontaktach z innymi;
- nauka fragmentów kolęd.

Potrzebne materiały:

- wszelkie materiały plastyczne przydatne podczas tworzenia scenografii (w tym strojów i rekwizytów) do przedstawienia;
- opisy kolejnych scen dla dzieci (fragment z załącznika);
- (opcjonalnie; dla N.) fragmenty z Ewangelii, opisujące daną scenę do przedstawienia (załącznik);
- (opcjonalnie dla N.) pozostałe informacje i sugestie dotyczące przedstawienia (załącznik).

Przebieg:

Pierwsze zadanie z serii:

1. N. zapowiada zakończenie narracji teatralnej - z tej okazji dzieci przygotują przedstawienie, które będzie grane w okolicy świąt Bożego Narodzenia. Na początku N. pyta dzieci, jakie elementy są niezbędne do przygotowania, by powstała sztuka. Wszystkie je wypisuje na tablicy. (5 minut)
2. Następnie N. zapowiada, że całe przedstawienie będzie składało się z trzech głównych scen: narodzin Jezusa, przybycia pasterzy do żłóbka oraz wizyty trzech Mędrców ze Wschodu. W tym miejscu, N. może przeczytać dla każdej scenki fragment z Ewangelii, by naszkicować kontekst sceny lub krótko opowiedzieć je własnymi słowami, dopytując następnie dzieci o pierwsze skojarzenia z daną sceną i pozwalając na swobodne skojarzenia (burzę mózgów) np.:

- Jakie role pojawią się na scenie w tym momencie?
- Jaka może być scenografia?
- Jakie emocje będą towarzyszyć postaciom podczas tej sceny?

Na koniec N. opowiada o tym, jak będzie wyglądała całość przedstawienia - na koniec

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

każdej sceny dzieci będą śpiewać fragment pasującej do fabuły kolędy, w ten sposób łącząc trzy sceny w jedną całość. Teksty kolęd dzieci otrzymają na kartkach.
(15 minut)

3. Następnie N. dzieli klasę na 3 grupy. Każdy zespół przygotuje jedną ze wcześniej dyskutowanych scen. W ramach tworzenia danej sceny, zespoły mają za zadanie zadbać o wszystkie elementy, które zostały zapisane na tablicy (m.in. scenografię, teksty, stroje itd.). Po podziale na grupy, każdy zespół losowo otrzymuje jedną kartkę, na której widnieją:

- informacja, którą scenę przygotowują;
- fragment kolędy, która kończy ich scenę. (3 minuty)

4. Podczas pierwszych zajęć dzieci mają za zadanie:

- podzielić się rolami w swojej scenie;
- zaplanować, co dokładnie wydarzy się w scenie;
- wstępnie zaplanować, co kto będzie mówił;
- wymyślić i stworzyć stroje i rekwizyty dla postaci z dostępnych materiałów.

N. chodzi i pomaga zespołom, jeśli jest to potrzebne. (40 minut)

5. Na koniec pierwszych zajęć z przygotowania przedstawienia, N. rozmawia z dziećmi na temat efektów współpracy (każdy zespół krótko mówi i prezentuje pozostałym, co wymyślił), czy dzieciom się dobrze pracowało, co im się podobało, a co by zmieniły / poprawiły. (15 minut)

Drugie zadanie z serii (80 minut):

Podczas drugiego zadania, dzieci:

- przypominają sobie, co zaplanowały w kwestii wydarzeń w swojej scenie;
- przypominają sobie, co wstępnie zaplanowały w kwestii dialogów postaci;
- tworzą elementy scenografii;
- kończą tworzenie strojów i rekwizytów;
- słuchają nagrań, czytają teksty i uczą się fragmentów kolęd do przedstawienia;
- robią pierwszą próbę przedstawienia;
- rozmawiają na koniec z N. o współpracy w zespołach (emocjach, konfliktach) oraz na tematy, które poruszone zostały w danych scenkach (np. na temat ciąży, porodu, pomagania innym w potrzebie itp.).

Trzecie zadanie z serii (80 minut):

Podczas trzeciego zadania, dzieci:

- powtarzają fragmenty kolęd;
- poprawiają, wykańczają stroje, rekwizyty i elementy scenografii;

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

- robią dwie próby przedstawienia;
- rozmawiają na koniec z N. o współpracy w zespołach (emocjach, konfliktach) oraz na inne tematy, niż poprzednio, które poruszane są w poszczególnych scenach (np. obdarowywania darami, emocji, jakie się z tym wiążą itp.);
- wybierają termin próby generalnej oraz datę premiery (w zaproponowanym planie zajęć nie ma przewidzianego czasu na premierę - N. wybiera termin wraz z dziećmi, więc należy uwzględnić na to dodatkowy czas).

Warianty:

- w trakcie zajęć N. może zaproponować dzieciom ćwiczenia relaksacyjne, oddechowe, dykcyjne i/lub integracyjne;

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Czytanie na głos
Gry i zabawy dydaktyczne
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda planowania
Sztuka teatralna (spektakl)

Techniki:

Burza mózgów
Planowanie działań
Inscenizacja (sztuka teatralna)

Tryby pracy:

W grupach

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
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-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
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.12.2 : 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.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.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy
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.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
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

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

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.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.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
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Lista załączników:
Sugestie do przedstawienia.rtf
Fragmenty z Ewangelii.doc

87 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: ZIMA VIVALDIEGO

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 rysują, improwizują ruch i dźwięk przy inspiracji zimą Vivaldiego.

Cele:

- zapoznanie z przykładem muzyki poważnej;
- zaangażowanie dzieci w pełniejszy odbiór muzyki;
- rozwijanie wyobraźni i zdolności improwizacji.

Potrzebne materiały:

- utwór Vivaldiego "Zima";
- przybory do rysowania;
- instrumenty muzyczne.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie wczuć się w muzykę o zimie.
2. N. włącza utwór Vivaldiego, zaś dzieci rytmicznymi ruchami rysują obrazki zainspirowane tematem zimy i muzyką. Rysunki mogą być abstrakcyjne.
3. N. informuje dzieci, że będą rysować, póki trwa muzyka.
4. N. włącza utwór kilkakrotnie, aby dzieci mogły wykonać rysunki.
5. Przed zakończeniem N. wyraźnie i miarowo ścisza utwór, aby dać dzieciom sygnał do zakończenia.
6. Dzieci odkładają rysunki. N. ponownie włącza utwór. Dzieci poruszają się do muzyki, wedle własnej ochoty i fantazji. Poruszając się odwzorowują zdarzenia i zjawiska zimowe.
7. Mogą spróbować dołączyć do muzyki i zaśpiewać nazwę odwzorowanego zjawiska.
8. Po pewnym czasie N. zachęca dzieci do użycia instrumentów lub śpiewania czy zaznaczania rytmu muzyki.
9. Przed zakończeniem utworu N. ścisza go miarowo, zachęcając dzieci, aby kontynuowały własną muzykę.
10. Dzieci kontynuują muzykę tak długo, jak czują inwencję.

Warianty:

- Można przeprowadzić zadanie z inną muzyką.

Potencjalne problemy:

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

- Dzieci mogą w różnym stopniu i z różną szybkością "poddawać się muzyce". Warto dać im czas i pozwolić oswoić się z zadaniem.
- Dzieci bardziej aktywne mogą nudzić się zadaniem. Warto, aby dla nich N. wprowadził dodatkowe, sprecyzowane i zmieniające się zadania, np. odgrywanie śnieżynek, powtarzanie w rytmie konkretnych słów, itp.

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka

Metody:
Metoda Carla Orffa

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

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.3.1 : 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.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.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad

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

Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad
Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją

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;

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

- kolorowe gazety, papier kolorowy;
- nożyczki, klej.

Przebieg:

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).

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

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka

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

Tytuł zadania: IDIOMY WG KASDEPKE KL. 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: 6

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Przedstawienie dzieciom wybranego idiomu / idiomów poprzez czytanie krótkich historyjek autorstwa Grzegorza Kasdepke wraz z omówieniem zagadnień poruszanych w historii w kontekście życia codziennego dzieci. Podsumowanie w formie gry edukacyjnej (kalambury z idiomami).

Cele:
- poznanie znaczeń powszechnie używanych idiomów;
- kształcenie umiejętności wypowiadania własnego zdania, swoich opinii i poglądów.

Potrzebne materiały:
- wybrane teksty historyjek, które pozwalają zrozumieć znaczenie idiomów z książki "Co to znaczy..." Grzegorza Kasdepke.
- W programie polecamy (w ramach II klasy) omówienie dziewięciu następujących idiomów: pięta Achillesa, kaczka dziennikarska, kruszyć kopie, słomiany zapał , biały kruk, stawać na rzęsach.
- rysunki symbolizujące dane idiomy (załącznik Rysunki idiomów.pdf).

Przebieg:
1. Na początku N. prosi dzieci, by stojąc w kręgu poruszały się w wybrany sposób - N. wybiera sposób pasujący do omawianego idiomu, np. latając jak ptak (biały kruk),

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

trzymając się za pięty i chodząc w koło (pięta Achillesa), próbując dosięgnąć nieba (być w siódmym niebie), jedząc owoc (zakazany owoc) itd. N. może zmienić aktywność kilka razy, pozostając w wybranym klimacie, np. zmieniając owoc, który dzieci jedzą, spróbować iść, trzymając osobę przed sobą za pięty itp. (5 minut)

2. Następnie N. pokazuje dzieciom rysunek (wydrukowany lub na rzutniku) i pyta, co widzą i czy znają jakiś idiom związany z tym obrazkiem. Na pierwszych zajęciach poświęconych idiomowi, N. nie używa na początku lekcji słowa "idiom" - wprowadza je na koniec, gdy dzieci już będą wiedziały, o co chodzi.
3. N. zaprasza dzieci do wysłuchania krótkiej historii związanej z tym, co widzą na obrazku. N. czyta historyjkę omawiającą idiom (z książki G. Kasdepke "Co to znaczy..."). (7 minut)
4. Po przeczytaniu historyjki, N. rozmawia z dziećmi na poruszony w opowiadaniu temat (10 minut), np.
    - Czy wstajecie pierwsi w Waszej rodzinie? Kto w Waszym domu jest rannym ptaszkiem?
    - Czy znacie kogoś, o kim można powiedzieć, że jest cichą wodą?
    - Jakie macie swoje pięty Achillesa?
    - Kiedy i o co kruszycie kopie? (jak sobie radzicie z konfliktami, co czujecie, jak je rozwiązujecie?)
    - W jakich sytuacjach czujecie się jak w siódmym niebie? (co sprawia, że jesteście szczęśliwi; można porozmawiać o prawie dążenia do szczęścia i planowaniu tego, co nas do szczęścia zbliża);
    - Kiedy stajecie na rzęsach, by coś osiągnąć? (można zapytać o sport - omówienie idiomu sugerowane jest podczas narracji "Letnia olimpiada")
    - N. może też poruszyć tematy związane z pochodzeniem idiomu, np. historia o kąpieli Achillesa, zakazany owoc - można pokazać obraz Tycjana (Adam i Ewa) i zapytać dzieci, czy wiedzą co się wydarzyło, a potem doprecyzować historię lub/i wzbogacić lekcję o odtworzenie utworu "Zakazany owoc" K. Antkowiaka.
    - Warto też zapytać dzieci, czy wiedzą lub domyślają się skąd pochodzi dany idiom, np. biały kruk - po wysłuchaniu opowiadania Kasdepke lub przed;
5. Na koniec N. wizualizuje (werbalnie) dzieciom wybrany idiom - dzieci słuchają i wyobrażają sobie to, co N. opisuje (np. starą, pachnącą starym papierem i atramentem księgę, lekko zakurzoną - wyjątkowy egzemplarz, na którym siedzi lub z którego wylatuje biały kruk). Wizualizacja może być bardziej rozbudowana, jeśli pozwoli na to czas. (3 minuty)

Ostatnie zajęcia (zadanie podwójne):

1. Na ostatnich zajęciach (60 minutowych), po omówieniu ostatniego idiomu (stawać na rzęsach), dzieci w ramach podsumowania grają w kalambury. N. dzieli klasę na kilka zespołów 3-4 osobowych. Następnie pokazuje 9 rysunków, które dzieci kojarzą z lekcji omawiania idiomów i wspólnie wszyscy przypominają sobie nazwy idiomów (6 minut).
2. Następnie każdy z zespołów losuje karteczkę (jedną lub dwie, w zależności od liczby

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

zespołów) z rysunkiem idiomu. Zadaniem każdego zespołu jest przedstawienie idiomu w taki sposób innym zespołom, by te odgadły o jaki idiom chodzi. Punkty zdobywa każdy zespół, który zgadnie i ten, który właściwie pokazał idiom. Po każdym odgadnięciu dzieci przypominają, jakie jest znaczenie danego idiomu. (30 minut)

Warianty:

- N. może zachęcić dzieci, by podczas gry w kalambury pokazywały znaczenie danego idiomu, a nie jego dosłowne brzmienie (czyli, by nie pokazywały latającego ptaka dla idiomu "biały kruk", ale opracowały scenkę z wykorzystaniem starej książki - pokazanej pantomimą). Wówczas będzie to wymagało więcej czasu (zarówno na przygotowanie, jak i odegranie i zgadywanie);
- omawiając idiomy mające źródło mitologiczne bądź biblijne warto nawiązać do odpowiedniego fragmentu mitu (np. z *Mitologii* Parandowskiego) albo Biblii (konkretny cytat).
    - "(...)najstraszliwszy był Achilles. Nie darmo karmiono go za młodu sercami lwów i szpikiem niedźwiedzi. Na rydwanie, ciągnionym przez nieśmiertelne konie, wrzynał się w najgęstsze szeregi nieprzyjaciół, ranił, zabijał, przewalał się nad tłumami jak pożar, sam nieczuły na zmęczenie, nieuległy ranom. W dzieciństwie bowiem Tetyda kąpała go w Styksie, w świętej rzece bogów, i uczyniła jego ciało odpornym na wszelką broń. Lecz zanurzając syna w wodzie, trzymała go za piętę, i tylko w to miejsce, jako nie obmyte cudownym strumieniem, można go było zranić";
    - Stary Testament. Księga Rodzaju II: „A przy tym Pan Bóg dał człowiekowi taki rozkaz: «Z wszelkiego drzewa tego ogrodu możesz spożywać według upodobania; ale z drzewa poznania dobra i zła nie wolno ci jeść, bo gdy z niego spożyjesz, niechybnie umrzesz»”.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda wizualizacji

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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.12.2 : 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.2.2 : 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.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci
Int-Pol-III.8.5 : dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

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.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

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

Int-Psych-I-III.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym
Int-Psych-I-III.6.2(od) : dziecko wie, jak może się zachować w sytuacji konfliktu
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Idiomy_rysunki.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

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: OLIMPIJSKIE WYZWANIE BIEGOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci biegają i starają się zdobyć odznakę "Prawdziwego olimpijczyka".

Cele:
- rozwijanie umiejętności biegania;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wysiłku fizycznego.

Potrzebne materiały:
- boisko szkolne lub sala gimnastyczna;
- przygotowana "Karta olimpijczyka" dla każdego dziecka.

Załącznik do zadania:
- Karta Olimpiczyka (wersja dla dziewczynki i chłopca).

Przebieg:
1. zajęcia:
1. N. pyta dzieci, czy lubią i czy potrafią biegać. Następnie wyjaśnia im, że celem zadania będzie sprawdzenie ich kondycji (wyjaśnia przy tym dzieciom, czym jest kondycja). Po kilku kolejnych lekcjach, w czasie których będą uczyły się biegać, dzieciaki będą mogły sprawdzać swoje wyniki i poprawiać je (3 minuty);
2. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega zadanie: będą biegały, każde w wybranym tempie (nie chodzi o szybkość!) w określonych odcinkach czasowych - przez 15 minut. Nie chodzi o to, żeby biegały jak najszybciej, ale o to, żeby udało im się biec przez dany czas. Każde dziecko wpisuje czas trwania swego „maratonu" do swojej indywidualnej „Karty Olimpijczyka". Po przebiegnięciu kolejnego (5-minutowego) odcinka „maratonu" dziecko koloruje następną kratkę (poczynając od lewej strony) w swojej „Karcie Olimpijczyka". Odznakę Olimpijczyka zdobywa po zakolorowaniu wszystkich kratek. Kolorowanie kratek pozwala dzieciom obserwować, jak zbliżają się do końca „szkolnego maratonu" i zdobycia odznaki. Ma to duże walory motywacyjne. Zdobywaniu tej odznaki towarzyszy spory wysiłek, dlatego trzeba ten moment wykorzystywać, by dzieci czuły satysfakcję po przebiegnięciu każdego fragmentu (5 minuty);

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

3. N. wraz z dziećmi wykonuje rozgrzewkę: podskoki w miejsu, pajacyki, wymachy ramion, skłony w przód, rozciąganie (7 minut);
4. Dzieci biegają przez 10 minut, a następnie wykonują marsz trwający 5 minut (15 minut);
5. Na koniec wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające oraz wypełniają swoje karty. (10 minut).

2., 3. i 4. kolejne zajęcia:
Przebieg analogiczny do pierwszych zajęć. Tym razem zadaniem dzieci jest bieganie przez 20 minut (cztery 5-minutowe odcinki). W przerwie każdego odcinka mogą maszerować a także zakolorować swoje karty. Dzieci, które wypełnią całą kartę, otrzymują Odznakę Olimpijczyka.

Uwaga! Przygotowując dzieci do zdobywania Odznaki Olimpijczyka, trzeba wyraźnie podkreślić, że, aby móc pokolorować kolejny odcinek, trzeba biec 5 minut bez żadnej przerwy, bez zatrzymywania się, a nawet bez zamiany biegu w chód. Oczywiście, jeśli któremuś dziecku zdarzy się przystanąć, to początkowo należy przypomnieć mu o podstawowej zasadzie, że w trakcie maratonu należy biec, i zachęcić je do kontynuowania ćwiczenia.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć problem z zachowaniem swoich "Kart Olimpijczyka". Warto więc zbierać wszystkie uzupełnione karty i rozdawać je na początku kolejnych zajęć biegowych;
- Bardzo ważną zasadą „szkolnego maratonu” jest dostosowanie tempa biegu do indywidualnych możliwości dzieci – nie wszyscy muszą biec z taką samą prędkością. Gdy dzieci zrozumieją tę zasadę, to podczas biegu w naturalny sposób będą tworzyły mniejsze grupki, poruszające się w odpowiednim dla nich tempie. Jednak początkowo szybkość biegu powinna zależeć od N. Dlatego na zajęciach, w czasie których dzieci rozpoczynają „maraton”, N. powinien biec razem z dziećmi, ustalając takie tempo, by wszystkie dzieci mogły nadążyć. W trakcie wspólnego biegu część dzieci uzna, że jest to tempo za wolne i będą chciały pobiec szybciej. Nie należy im tego zabraniać, przypominając jednak podstawową zasadę (bieg bez zatrzymywania się). N. powinien wciąż biec w stałym, wolnym tempie, by dzieci mniej wydolne także wiedziały, że postępują prawidłowo i że po zajęciach będą mogły pokolorować pierwszą (lub kolejną) kratkę w „Karcie”. N. może zrezygnować z biegania razem z dziećmi dopiero, gdy stanie się dla nich jasne, że każdy dostosowuje tempo do swoich możliwości. Czasami potrzeba na to kilku odcinków "maratonu" (za: "Test Coopera nie musi być "przekleństwem" ucznia. Jak przygotować do niego uczniów?" prof. Tomasz Frołowicz)

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

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
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-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
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

Lista załączników:
Karta Olimpijczyka.pdf

88 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: MOJA ZIMOWA PIOSENKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci improwizują i tworzą muzykę, zainspirowane zimą.

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.

Przebieg:
1. Dzieci wymyślają skojarzenia z zimą. Wszystkie skojarzenia zapisywane są na tablicy. (5 minut)
2. Po spisaniu wszystkich skojarzeń, dzieci w parach wybierają skojarzenie, które dla nich najbardziej symbolizuje zimę. (5 minut)
3. Następnie dwie pary dyskutują ze sobą, wybierając jeden z dwóch symboli wybranych przez pary. (10 minut)
4. Każda z czwórek komponuje własną melodię, ilustrującą wybrany symbol lub zainspirowaną nim. Melodia powinna zawierać co najmniej 20 znaków. Znaki lub sekwencje znaków mogą się powtarzać. Wymyślony utwór zapisują na pięciolinii. (15 minut)
5. Każda z grup prezentuje swój utwór. (10 minut)

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

Potencjalne problemy:

- Gdyby było za mało instrumentów muzycznych, można zastąpić je komputerem z dostępem do internetu i wykorzystać darmowe programy takie jak Wirtualne pianino.
- Jeśli dwie pary wybrały ten sam symbol i nie prowadzą dyskusji, mogą od razu przejść do dalszej części zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda twórczego rozwiązywania problemów
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
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

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

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
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.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.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: MATEMATYCZNA MASZYNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci sprawdzają, jakie działanie (dodawanie czy odejmowanie) wykonała matematyczna maszyna z ziarnami fasoli. Każde dziecko podchodzi do maszyny z miseczką wypełnioną 20 (25 lub 30) ziarenkami fasoli, dziecko wstawia miseczkę do maszyny, gdzie N. dosypuje lub zabiera z miseczki ziarenka fasoli. Dzieci sprawdzają jakie działanie wykonała maszyna.
Pomysł na zadanie pochodzi z książki E. Gruszczyk-Kolczyńskiej "O dzieciach uzdolnionych matematycznie".

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

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie do 20/do 25/do 30;
- zwrócenie uczniom i uczennicom uwagi na praktyczne zastosowanie matematyki;
- rozwijanie umiejętności wskazywania wartości większych lub mniejszych.

Potrzebne materiały:

- małe miseczki dla każdego dziecka;
- jedna duża miska;
- 1-2 kg ziaren fasoli;
- pudełko kartonowe, które z dwóch stron ma otwory. W jeden otwór dzieci wstawiają miseczkę fasoli, a przez drugi otwór N. dodaje lub odejmuje z miseczki dziecka ziarenka fasoli. Robi to tak, żeby dziecko nie widziało, jaką czynność wykonuje. Najlepiej jeśli otwór z jednej strony (z tej gdzie dziecko wstawia miseczkę) będzie mniejszy lub przykryty materiałem;
- małe karteczki z długopisami dla każdego dziecka lub zeszyty.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom maszynę matematyczną. Tłumaczy, że jest to zadziwiająca maszyna i nigdy nie można mieć pewności co zrobi.
2. N. demonstruje działanie maszyny. Wrzuca do małej maszyny 7 ziarenek fasoli, wstawia miseczkę do maszyny, maszyna zabiera mu 5 ziarenek. N. zdziwiony pokazuje dzieciom co się stało. N. demonstruje działanie maszyny na kilku przykładach. (5 min)
3. N. zaprasza wszystkie dzieci do zapoznania się z działaniem maszyny.
4. N. prosi, żeby każde dziecko wzięło do swojej miseczki 20 ziarenek fasoli. Każde dziecko ma dokładnie policzyć ziarenka, najlepiej dwa razy. (5 min)
    - N. prosi, żeby dzieci na karteczkach zapisały ile ziarenek mają w miseczce.(1 min)
5. N. prosi, żeby dzieci po kolei podchodziły do maszyny i wstawiały tam swoje miseczki.
6. N. wsypuje lub odejmuje ziarenka fasoli. Za każdym razem robi to tak, żeby dzieci nie widziały jaką operację przeprowadził N. (10 min)
    - Dzieci liczą i zapisują wyniki na karteczkach, w zeszytach. (3 min)
7. Operację można powtórzyć drugi raz w zależności od chęci dzieci. N. pyta wtedy dziecko przed wstawieniem miseczki, jaki wynik uzyskało w poprzedniej turze i w zależności od wyniku poprzedniego dodaje lub odejmuje ziarenek. (10 min)
8. Dzieci zapisują kolejny wynik. (3 min)
9. N. prosi, żeby każde dziecko zakreśliło najmniejszy wynik zielonym kółeczkiem, największy czerwonym, a początkowy niebieskim. N. prosi, żeby dzieci w parach

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

sprawdziły czy dobrze zakreśliły swoje wyniki. (7 min)

10. N. prosi, żeby dzieci policzyły, o ile więcej lub mniej miały ziarenek fasoli po pierwszej i po drugiej turze.

Potencjalne problemy:

- w większej grupie dzieci mogą się niecierpliwić w oczekiwaniu na swoją kolej, aby temu zapobiec N. może rozdać dzieciom równolegle zadania matematyczne do rozwiązywania w czasie oczekiwania lub spróbować obsługi na dwie równoległe maszyny.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.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.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.

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);
- 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:

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

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 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.

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

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
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

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

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

89 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: POZNAJEMY MUZYCZNE FORMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają formy utworów muzycznych. Śpiewają piosenki.

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

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z formą ABA (nowym pojęciem i jego znaczeniem),
- zapoznanie z utworami muzyki klasycznej,
- rozwijanie wyobraźni dźwiękowej,
- rozwijanie umiejętności koncentrowania uwagi na utworze muzycznym,
- rozwijanie umiejętności gry na instrumentach perkusyjnych.

Potrzebne materiały:

- zestaw instrumentów perkusyjnych;
- W. A. Mozart - Eine kleine Nachtmusik, K. 525 - Third Movement - Minuet and Trio http://www.youtube.com/watch?v=3dlI9cRFjNQ
- Marsz Czajkowskiego http://www.youtube.com/watch?v=LmlEmi2HxjY
- odtwarzacz muzyki;
- przygotowane elementy wizualne, które pozwolą na wyjaśnienie koncepcji formy ABA, np. kolorowe piłeczki albo książki, pogrupowane w małe zbiory, gdzie zbiór 1. i 3. są takie same (składają się z tych samych książek ułożonych na sobie w tej samej kolejności), a zbiór środkowy składa się z książek o różnych wielkościach i kolorach (to samo można zrobić z piłeczkami itp.)

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że najważniejsze w ciągu tej lekcji, będzie to, że zobaczą, jak istotne znaczenie ma budowa utworu i że ta budowa nigdy nie jest przypadkowa. Na koniec dzieci same będą mogły stworzyć i zaprezentować skomponowany przez siebie utwór (3 minuty);
2. N. korzystając z dostępnych instrumentów lub technologii wprowadza dzieciom koncepcję istnienia podobnych i różnych fragmentów utworów, a także koncepcję formy ABA. Najpierw warto zacząć od wersji wizualnej (książki w trzech zbiorach itp.) i zapytać dzieci, co widzą. Następnie można to przełożyć na wyobrażenie dźwięków. Na koniec każdy ze zbiorów zostaje oznaczony literką "A" lub "B" (20 minut);
3. N. rysuje na tablicy tabelkę z trzema kolumnami "A", "B" i "A". Następnie zapisuje dzieciom tytuł utworu, którego wysłuchają: *Mała nocna serenada* Wolfganga Amadeusza Mozarta. Każde dziecko powinno przepisać sobie tabelkę do zeszytu i przepisać nazwę słuchanego utworu (5 minut);
4. N. mówi dzieciom, że na podstawie tego, czego się dowiedziały, mogą teraz spróbować samodzielnie zgadnąć, który fragment to część "A", a który "B". Najpierw dzieci mają tylko odsłuchać utwór. Potem za drugim i trzecim odsłuchaniem spróbować zaznaczyć co słyszą w części "A", a co w części "B". Mogą używać zarówno słów, które wiążą się ściśle z

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

muzyką (np. nazw usłyszanych instrumentów), mogą też robić rysunki i znaczki oznaczające elementy, które kojarzą im się z tymi częściami. Jeśli po drugim odsłuchaniu widać, że dzieci mają trudność z zadaniem, warto zachęcić je do wspierania się nawzajem i pracy wspólnej (10 minut);

5. Dzieci wraz z N. ponownie odsłuchują fragment melodii. N. prosi je o podnoszenie prawej ręki, kiedy według nich słyszą część A i lewej na część B (2 minuty);
6. Jak dzieci poradziły sobie z zadaniem? Czy było to dla nich trudne? Jeśli tak, będą mogły ponownie poćwiczyć to w ramach powtórzenia tego zadania. Warto zachęcić dzieci do wyszukiwania poznanych części w słuchanych utworach.

Warianty:

W ramach powtórzenia zadania, N. proponuje odsłuchanie innego utworu, np. Marszu z Dziadka do Orzechów Czajkowskiego. Dzieci dla przypomnienia mogą najpierw raz odsłuchać nowy utwór, a później (na prośbę N.) podnosić prawą lub lewą rękę, aby oznaczać część A lub B (mogą też np. podnosić jedną lub obie ręce).

Dodatkowo można wprowadzić dzieciom zadanie polegające na graficznym przedstawieniu poszczególnych części. Dzieci rysują na kartkach symbole według własnych pomysłów. Na tablicy pojawia się wybrany (jeden, kilka lub wszystkie) najciekawszy wzór. Dzieci do obrazków dopasowują odpowiednie litery.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Muzyka

Metody:

Pokaz
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (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.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i

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

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.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory

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;

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

- 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 odpowiedzi, przegrywa (30 minut).

Warianty:

- zadanie można realizować bez woreczka ratunkowego;

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

- 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

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:

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

- 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

Tytuł zadania: OLIMPIJSKIE WYZWANIE BIEGOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci biegają i starają się zdobyć odznakę "Prawdziwego olimpijczyka".

Cele:

- rozwijanie umiejętności biegania;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wysiłku fizycznego.

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

Potrzebne materiały:

- boisko szkolne lub sala gimnastyczna;
- przygotowana "Karta olimpijczyka" dla każdego dziecka.

Załącznik do zadania:

- Karta Olimpiczyka (wersja dla dziewczynki i chłopca).

Przebieg:

1. zajęcia:

1. N. pyta dzieci, czy lubią i czy potrafią biegać. Następnie wyjaśnia im, że celem zadania będzie sprawdzenie ich kondycji (wyjaśnia przy tym dzieciom, czym jest kondycja). Po kilku kolejnych lekcjach, w czasie których będą uczyły się biegać, dzieciaki będą mogły sprawdzać swoje wyniki i poprawiać je (3 minuty);
2. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega zadanie: będą biegały, każde w wybranym tempie (nie chodzi o szybkość!) w określonych odcinkach czasowych - przez 15 minut. Nie chodzi o to, żeby biegały jak najszybciej, ale o to, żeby udało im się biec przez dany czas. Każde dziecko wpisuje czas trwania swego „maratonu" do swojej indywidualnej „Karty Olimpijczyka". Po przebiegnięciu kolejnego (5-minutowego) odcinka „maratonu" dziecko koloruje następną kratkę (poczynając od lewej strony) w swojej „Karcie Olimpijczyka". Odznakę Olimpijczyka zdobywa po zakolorowaniu wszystkich kratek. Kolorowanie kratek pozwala dzieciom obserwować, jak zbliżają się do końca „szkolnego maratonu" i zdobycia odznaki. Ma to duże walory motywacyjne. Zdobywaniu tej odznaki towarzyszy spory wysiłek, dlatego trzeba ten moment wykorzystywać, by dzieci czuły satysfakcję po przebiegnięciu każdego fragmentu (5 minuty);
3. N. wraz z dziećmi wykonuje rozgrzewkę: podskoki w miejsu, pajacyki, wymachy ramion, skłony w przód, rozciąganie (7 minut);
4. Dzieci biegają przez 10 minut, a następnie wykonują marsz trwający 5 minut (15 minut);
5. Na koniec wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające oraz wypełniają swoje karty. (10 minut).

2., 3. i 4. kolejne zajęcia:

Przebieg analogiczny do pierwszych zajęć. Tym razem zadaniem dzieci jest bieganie przez 20 minut (cztery 5-minutowe odcinki). W przerwie każdego odcinka mogą maszerować a także zakolorować swoje karty. Dzieci, które wypełnią całą kartę, otrzymują Odznakę Olimpijczyka.

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

Uwaga! Przygotowując dzieci do zdobywania Odznaki Olimpijczyka, trzeba wyraźnie podkreślić, że, aby móc pokolorować kolejny odcinek, trzeba biec 5 minut bez żadnej przerwy, bez zatrzymywania się, a nawet bez zamiany biegu w chód. Oczywiście, jeśli któremuś dziecku zdarzy się przystanąć, to początkowo należy przypomnieć mu o podstawowej zasadzie, że w trakcie maratonu należy biec, i zachęcić je do kontynuowania ćwiczenia.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć problem z zachowaniem swoich "Kart Olimpijczyka". Warto więc zbierać wszystkie uzupełnione karty i rozdawać je na początku kolejnych zajęć biegowych;
- Bardzo ważną zasadą „szkolnego maratonu" jest dostosowanie tempa biegu do indywidualnych możliwości dzieci – nie wszyscy muszą biec z taką samą prędkością. Gdy dzieci zrozumieją tę zasadę, to podczas biegu w naturalny sposób będą tworzyły mniejsze grupki, poruszające się w odpowiednim dla nich tempie. Jednak początkowo szybkość biegu powinna zależeć od N. Dlatego na zajęciach, w czasie których dzieci rozpoczynają „maraton", N. powinien biec razem z dziećmi, ustalając takie tempo, by wszystkie dzieci mogły nadążyć. W trakcie wspólnego biegu część dzieci uzna, że jest to tempo za wolne i będą chciały pobiec szybciej. Nie należy im tego zabraniać, przypominając jednak podstawową zasadę (bieg bez zatrzymywania się). N. powinien wciąż biec w stałym, wolnym tempie, by dzieci mniej wydolne także wiedziały, że postępują prawidłowo i że po zajęciach będą mogły pokolorować pierwszą (lub kolejną) kratkę w „Karcie". N. może zrezygnować z biegania razem z dziećmi dopiero, gdy stanie się dla nich jasne, że każdy dostosowuje tempo do swoich możliwości. Czasami potrzeba na to kilku odcinków "maratonu" (za: "Test Coopera nie musi być "przekleństwem" ucznia. Jak przygotować do niego uczniów?" prof. Tomasz Frołowicz)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
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-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
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

Lista załączników:
Karta Olimpijczyka.pdf

90 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 125 min

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

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

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 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.

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

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

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

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

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: MASZ MINUTĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci w parach rozwijają umiejętność kategoryzowania i przypisywania według cech przedmiotów.

Cele:

- rozwijanie umiejętności kategoryzowanie;
- uświadomienie czasu trwania jednej minuty;
- wyjaśnienie pojęcia minuty w stosunku do godziny;
- uporządkowanie wiedzy z konkretnego zakresu (np. geometrii).

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

Potrzebne materiały:

- kartki;
- przybory do pisania.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że rozegrają grę, w której będą musiały spisać wszystkie słowa ze wskazanej kategorii (może ona nawiązywać do ostatnio omawianych tematów lub narracji). Każde dziecko będzie miało 1 minutę na wypisanie wszystkich słów, które przychodzą mu na myśl (3 minuty);
2. N. dzieli dzieci na pary. N. podaje dzieciom kategorię, a następnie na znak dzieci zaczynają wypisywać wszystkie słowa. Następnie w parach porównują swoje listy i wykreślają te słowa, które się powtórzyły (5 minut);
3. Następnym krokiem jest ustalenie przez dzieci w parach, czy wszystkie słowa, które wypisały, rzeczywiście należą do wskazanej kategorii. W razie potrzeby mogą się konsultować w szerszych grupach. W razie potrzeby N. może podpowiedzieć dzieciom, w jaki sposób rozwiązać konflikt. Następnie dzieci wskazują, komu w parze udało się wymyślić więcej słów (10 minut);
4. N. podaje nową kategorię i powtarza zadanie. Następnie podsumowuje z dziećmi zadanie (15 minut).

Warianty:

- w ramach podsumowania można z dziećmi porównać np. jakie słowa pojawiały się najczęściej, jakie pomysły były najbardziej oryginalne, komu udało się wymyślić najwięcej słów;
- w ramach narracji "Zimowa Olimpiada": można zaproponować dzieciom kategorie: sporty zimowe, zimno, ferie.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi kategoryzować poznane pojęcia.

Tytuł zadania: ORTOGRAFICZNY TOR PRZESZKÓD

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest przebiegnięcie toru przeszkód (np.: przeskok przez materac, bieg slalomem, ćwiczenia równoważne, skakanka/kozłowanie z piłką) i rozwiązanie zadań ortograficznych.

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

Zadanie rozgrywa się drużynowo. Wygrywa drużyna, która pierwsza przebiegnie przez tor przeszkód i rozwiąże jak najwięcej zadań.

Cele:

- wyrabianie nawyku bezpiecznego wykonywania ćwiczeń;
- kształtowanie umiejętności współdziałania w grupie oraz współzawodnictwa;
- kształtowanie właściwej postawy ciała;
- kształtowanie cech motoryki (szybkość, wytrzymałość, zwinność);
- utrwalanie umiejętności poprawnej pisowni, znajomości zasad ortograficznych.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- materace - 3 lub 4 sztuki;
- pachołki/ringo/woreczki - do zrobienia slalomu;
- ławeczki do ćwiczeń równoważnych - 3 lub 4;
- kartki z pytaniami/zadaniami;
- skakanki - 3 lub 4 sztuki.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom zasady zabawy (5 min):
   - tworzycie drużyny, które biorą udział w wyścigu,
   - każdy członek drużyny musi przejść tor przeszkód dwukrotnie, biegnąc do worka z karteczkami/zagadkami oraz wracając z karteczką/zagadką do swojej drużyny na linię startu,
   - każdy członek drużyny przynosi karteczkę/zadanie, którą rozwiązuje wspólnie ze swoim zespołem.
2. N. prosi dzieci o pamiętaniu o właściwej postawie ciała podczas ćwiczeń fizycznych oraz o zasadach fair play. (5 min)
3. N. prosi dzieci o ustawienie się na linii startu pierwszego członka z każdej drużyny. Kolejny członek może ruszyć dopiero, gdy pierwszy przybiegnie z powrotem z kartką z zadaniem.
4. Dzieci biegną po karteczki i zaczynają rozwiązywać zadania po powrocie na linię startu. (20 min)
5. Wygrywa drużyna, która pierwsza wykona wszystkie zadania i zrobi to bez błędów. Ogłasza to N. poprzez jakiś umówiony znak.

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

6. Dzieci mogą w ramach drużyny sprawdzić czy zadania zostały wykonane prawidłowo. (5 min)
7. Na zakończenie, w celu sprawdzenia poprawności wykonania zadań, drużyny wymieniają się karteczkami i sprawdzają sobie nawzajem poprawność wykonania zadania. W przypadkach wątpliwych proszą o pomoc N. (10 min)
8. Następuje podliczenie popełnionych błędów i zostaje ogłoszona zwycięska drużyna. (5 min)

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
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
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:
Przykładowe ustawienie toru przeszkód.ppt

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

Zadania.doc

91 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

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";

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

- 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.

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

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

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
koło.jpg.jpg
prostokąt.jpg.jpg
samolot.jpg.jpg
rakieta.jpg.jpg
trójkąt.jpg.jpg
motyl.jpg.jpg
zamek.jpg.jpg

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA 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: 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);
2. N. rozdaje dzieciom materiał tekstowy. Wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel zadania (rozwijanie umiejętności zapisywania liczbowego zadań tekstowych i ich rozwiązywania

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

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
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów

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

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:
Wysoki

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

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;
2. N. rozdaje dzieciom różne dostępne instrumenty. Następnie zadaniem dzieci jest

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

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

92 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: TWORZYMY BROSZURĘ INFORMACYJNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

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

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:

- *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)

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

(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;
- 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

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

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)
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: JESTEM MISTRZEM, JESTEM MISTRZYNIĄ

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:
01:15:00

Streszczenie:
Zadanie ewaluacyjne, sprawdzające wiedzę i umiejętności uczniów i uczennic pod koniec semestru.

Cele:
- sprawdzenie umiejętności uczniów i uczennic;
- sprawdzenie stanu wiedzy uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- przygotowane 5 stacji zadaniowych dla par lub grup 4-osobowych;
- wydrukowane materiały dla wszystkich dzieci: uzupełnianka ortograficzna, tekst oraz pytania do tekstu (czytanie ze zrozumieniem), karty z zadaniami matematycznymi, karta ciało człowieka;
- odznaki do zdobycia za poprawne wykonanie ćwiczeń na poszczególnych stacjach;
- słowniki (ew. słowniki multimedialne).

Przebieg:

1. zadanie z serii

1. N. przed lekcją przygotowuje 5 stacji zadaniowych:
    1. "Ortograficzna uzupełnianka" - dzieci w parach losują swoją kartę ze słowami do uzupełnienia ("ó-u" lub "ż-rz"), następnie wypełniają je - kiedy to zrobią, wymieniają się kartami i sprawdzają swoje prace. N. zachęca dzieci do skorzystania ze słowników w celu sprawdzenia poprawności uzupełnionych słów.

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

N. monitoruje poprawność wykonania zadania. Dzieci nawzajem przyznają sobie różne medale: brązowy - "musisz jeszcze popracować nad ortografią"; srebrny - "jest dobrze, robisz tylko drobne błędy, zwróć na nie uwagę"; złoty - "jesteś mistrzem ortografii";

2. "Ćwiczenie czytania ze zrozumieniem" - dzieci rozwiązują test na czytanie ze zrozumieniem albo układają opowieść w odpowiedniej kolejności, następnie sprawdzają nawzajem swoje prace i przyznają sobie medale;
3. "Matematyczne zagadki" - dzieci rozwiązują wybrany zestaw zadań matematycznych, następnie w parach zamieniają się wykonanymi zadaniami i sprawdzają je sobie nawzajem;
4. "Ciało człowieka - znam jego budowę" - zadaniem dzieci jest wskazanie, w którym mniej więcej miejscu w ciele człowieka znajdują się poszczególne organy wewnętrzne (rysując strzałki w odpowiednie miejsce na obrysie ciała człowieka) oraz do czego służą (kolorując słowa i odpowiadające im rysunki organów tymi samymi kolorami);
5. "W tym jestem dobry, w tym jestem dobra - opowiadamy sobie o swoich pasjach" - dzieci w parach lub grupach opowiadają sobie, w czym czują się dobre i co lubią robić. Każde z dzieci ma czas na opowiedzenie o swoich pasjach. Dzieci malują sobie swoje złote medale (patrz pkt 3);

2. Dzieci dzielą się na pary lub grupy 4-osobowe (w zależności od liczebności klasy). Każda grupa/para losuje jedną stację, od której będzie zaczynała swoje zimowe mistrzostwa. N. wyjaśnia dzieciom, że to zadanie pozwoli im sprawdzić, co zapamiętały z lekcji, które odbywały się w tym semestrze oraz ocenić, jak radzą sobie z całym dotychczasowym materiałem (5 minut);
3. N przedstawia dzieciom instrukcję do poszczególnych stacji. Wyjaśnia też, że każde z dzieci otrzymuje swój "Dyplom mistrzostwa". W zależności od poprawności wykonania poszczególnych stacji dzieci otrzymują po odbyciu każdej stacji różne medale i przylepiają je na swoich dyplomach. Wyjątkiem jest stacja 7., po której zrealizowaniu, dzieci rysują własny złoty medal - podkreślający to, w czym czują się dobre. W razie wątpliwości dzieci mogą zadawać N. pytania (5 minut);
4. Dzieci realizują zadanie w stacjach. N. sprawdza poprawność wykonania poszczególnych zadań i przyznaje dzieciom medale. Na każdą stację dzieci mają 15 minut (45 minut);
5. Dzieci mają czas na przyklejenie swoich medali oraz omówienie wątpliwości, co do wykonanych zadań. (15 minut)

Warianty:

- zadanie przewidziane jest na dwie godziny lekcyjne. Jeśli druga godzina będzie realizowana innego dnia niż pierwsza, N. powinien zachować informację o tym, które grupy wykonały które zadania.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski
Przyroda

Metody:
Metoda ewaluacyjna
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:
Sygnalizacja kolorystyczna (świateł drogowych)
Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Lingwistyczna
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.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.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
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
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Przy-III.10.1 : dziecko zna najważniejsze części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)

Lista załączników:
Zagadki matematyczne.pdf
Zagadki matematyczne wersja edytowalna.docx
Ortograficzna uzupełnianka.pdf
Ortograficzna uzupełnianka wersja edytowalna.docx
Czytanie ze zrozumieniem.pdf
Karta ciało człowieka.jpg
Czytanie ze zrozumieniem wersja edytowalna.docx

93 - Koniec narracji "Zimowa olimpiada" - 93 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

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:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci odwiedzają stacje, na których wykonują ćwiczenia rozwijające zdolności muzyczne i utrwalające wiedzę muzyczną.

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.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Wypełnione kartki są nagrodą za wykonanie zadania.

Zakresy przedmiotowe:
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)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: JESTEM MISTRZEM, JESTEM MISTRZYNIĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:15:00

Streszczenie:
Zadanie ewaluacyjne, sprawdzające wiedzę i umiejętności uczniów i uczennic pod koniec semestru.

Cele:
- sprawdzenie umiejętności uczniów i uczennic;
- sprawdzenie stanu wiedzy uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- przygotowane 5 stacji zadaniowych dla par lub grup 4-osobowych;
- wydrukowane materiały dla wszystkich dzieci: uzupełnianka ortograficzna, tekst oraz pytania do tekstu (czytanie ze zrozumieniem), karty z zadaniami matematycznymi, karta ciało człowieka;
- odznaki do zdobycia za poprawne wykonanie ćwiczeń na poszczególnych stacjach;
- słowniki (ew. słowniki multimedialne).

Przebieg:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. zadanie z serii

1. N. przed lekcją przygotowuje 5 stacji zadaniowych:
    1. "Ortograficzna uzupełnianka" - dzieci w parach losują swoją kartę ze słowami do uzupełnienia ("ó-u" lub "ż-rz"), następnie wypełniają je - kiedy to zrobią, wymieniają się kartami i sprawdzają swoje prace. N. zachęca dzieci do skorzystania ze słowników w celu sprawdzenia poprawności uzupełnionych słów. N. monitoruje poprawność wykonania zadania. Dzieci nawzajem przyznają sobie różne medale: brązowy - "musisz jeszcze popracować nad ortografią"; srebrny - "jest dobrze, robisz tylko drobne błędy, zwróć na nie uwagę"; złoty - "jesteś mistrzem ortografii";
    2. "Ćwiczenie czytania ze zrozumieniem" - dzieci rozwiązują test na czytanie ze zrozumieniem albo układają opowieść w odpowiedniej kolejności, następnie sprawdzają nawzajem swoje prace i przyznają sobie medale;
    3. "Matematyczne zagadki" - dzieci rozwiązują wybrany zestaw zadań matematycznych, następnie w parach zamieniają się wykonanymi zadaniami i sprawdzają je sobie nawzajem;
    4. "Ciało człowieka - znam jego budowę" - zadaniem dzieci jest wskazanie, w którym mniej więcej miejscu w ciele człowieka znajdują się poszczególne organy wewnętrzne (rysując strzałki w odpowiednie miejsce na obrysie ciała człowieka) oraz do czego służą (kolorując słowa i odpowiadające im rysunki organów tymi samymi kolorami);
    5. "W tym jestem dobry, w tym jestem dobra - opowiadamy sobie o swoich pasjach" - dzieci w parach lub grupach opowiadają sobie, w czym czują się dobre i co lubią robić. Każde z dzieci ma czas na opowiedzenie o swoich pasjach. Dzieci malują sobie swoje złote medale (patrz pkt 3);
2. Dzieci dzielą się na pary lub grupy 4-osobowe (w zależności od liczebności klasy). Każda grupa/para losuje jedną stację, od której będzie zaczynała swoje zimowe mistrzostwa. N. wyjaśnia dzieciom, że to zadanie pozwoli im sprawdzić, co zapamiętały z lekcji, które odbywały się w tym semestrze oraz ocenić, jak radzą sobie z całym dotychczasowym materiałem (5 minut);
3. N przedstawia dzieciom instrukcję do poszczególnych stacji. Wyjaśnia też, że każde z dzieci otrzymuje swój "Dyplom mistrzostwa". W zależności od poprawności wykonania poszczególnych stacji dzieci otrzymują po odbyciu każdej stacji różne medale i przylepiają je na swoich dyplomach. Wyjątkiem jest stacja 7., po której zrealizowaniu, dzieci rysują własny złoty medal - podkreślający to, w czym czują się dobre. W razie wątpliwości dzieci mogą zadawać N. pytania (5 minut);
4. Dzieci realizują zadanie w stacjach. N. sprawdza poprawność wykonania poszczególnych zadań i przyznaje dzieciom medale. Na każdą stację dzieci mają 15 minut (45 minut);
5. Dzieci mają czas na przyklejenie swoich medali oraz omówienie wątpliwości, co do wykonanych zadań. (15 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- zadanie przewidziane jest na dwie godziny lekcyjne. Jeśli druga godzina będzie realizowana innego dnia niż pierwsza, N. powinien zachować informację o tym, które grupy wykonały które zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda ewaluacyjna
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Sygnalizacja kolorystyczna (świateł drogowych)
Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Kinestetyczna
Lingwistyczna
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.13.1 : dziecko potrafi odczytywać liczby w systemie rzymskim od I do XII

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.13.2 : dziecko potrafi zapisywać liczby w systemie rzymskim od I do XII
Int-Mat-III.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
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
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.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Przy-III.10.1 : dziecko zna najważniejsze części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)

Lista załączników:
Zagadki matematyczne.pdf
Zagadki matematyczne wersja edytowalna.docx
Ortograficzna uzupełnianka.pdf
Ortograficzna uzupełnianka wersja edytowalna.docx
Czytanie ze zrozumieniem.pdf
Karta ciało człowieka.jpg
Czytanie ze zrozumieniem wersja edytowalna.docx

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 33

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.

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 mieści 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,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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 mieści 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 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, na poprawne korzystania z technologii oraz umiejętność 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 "W krainie smoków": do narracji jako grę można polecić „Zagadki smoka Obiboka”, a jako lekturę dla chętnych lub do czytania przy śniadaniu książki „Sceny z życia Smoków” Beaty Krupskiej; „Pompon w rodzinie Fisiów”, „Pulpet i Prudencja” oraz „Pompon na wakacjach” Joanny Olech; „Królewna” – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;
- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": do samodzielnego lub wspólnego czytania można polecić „Takie sobie bajeczki” R. Kiplinga;
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": można zaproponować dzieciom wysłuchanie audycji: http://muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1520-audio-wideo/cat/9/subcat/277/item/3773 (słuchowisko: Asi Mina Wszystko Płynie); można zaproponować wysłuchanie piosenki "Żeglarska Szanta Oliwska" http://www.tekstowo.pl/piosenka,zeglarska,szanta_oliwska.html, http://www.youtube.com/watch?v=lEXxlat_T9M: dzieci zapoznają się z tekstem piosenki, a następnie szukują informacji o występujących tam postaciach i wydarzeniach;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

propozycja lektury fakultatywnej: W. Witkowski „Burzliwe dzieje pirata Rabarbara”;

- w ramach narracji "Noc w muzeum": propozycja lektury fakultatywnej: "Dzień w muzeum, czyli opowieść Caiusa Probinusa o życiu w starożytnym Rzymie" M. Rekowskiej-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu animowanego "Księżniczka Mononoke", przedstawiającego konflikt między strażnikami lasu a ludźmi niszczącymi przyrodę ze względu na cele ekonomiczne. Próba poszukiwania porozumienia między dwoma przeciwstawnymi światopoglądami.

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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.