Plan zajęć - Klasa II, semestr II

1 - Początek narracji "Księga dżungli - z wizytą u króla zwierząt" - 1 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: KRĄG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:10:00

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

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

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz płyt/komputer

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

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
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: TANIEC AFRYKAŃSKICH ZWIERZĄT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

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

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Dzieci tańczą w rytm afrykańskiej muzyki, udając poszczególne, wylosowane przez siebie afrykańskie zwierzę. Zadanie może być wprowadzeniem do narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt".

Cele:
- ćwiczenie umiejętności poruszania się w rytm muzyki;
- poznawanie muzyki z różnych stron świata;
- utrwalanie nazw zwierząt afrykańskich;
- ćwiczenie energetyzujące i wprowadzające ludyczną atmosferę.

Potrzebne materiały:
- woreczek z karteczkami z nazwami zwierząt afrykańskich (słoń, gazela, goryl, zebra, żyrafa, nosorożec, lew, gepard);
- odtwarzacz muzyki/komputer z dostępem do internetu i głośnikami;
- muzyka z rytmami afrykańskimi np: http://www.youtube.com/watch?v=2nDlMs1t-HQ lub http://www.youtube.com/watch?v=zxv0VgLKm5Q.

Przebieg:
1. N. zapowiada, że przez najbliższe dni wszyscy przeniesiemy się do dżungli i będziemy odwiedzać jej mieszkańców. Na początku, N. pyta, czy dzieci wiedzą gdzie na świecie (np. na którym kontynencie) są dżungle i kto je zamieszkuje. (5 min).

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

2. Następnie zaprasza dzieci do poznania afrykańskich rytmów. N. włącza dzieciom melodię i prosi, żeby dzieci się w nią wsłuchały i zastanowiły się, czy im się podoba, z czym im się kojarzy. Dzieci spontanicznie w kręgu wymieniają skojarzenia. (10 min)
3. N. prosi dzieci, żeby wylosowały z woreczka karteczkę z nazwą afrykańskiego zwierzęcia. Każde dziecko ma zastanowić się, jak porusza się dane zwierzę i poruszać się tak jak to zwierzę w rytm afrykańskiej muzyki (włączonej jeszcze raz). (10 min)

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Przyroda

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
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.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
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

Tytuł zadania: TWORZYMY PREZENTACJĘ MULTIMEDIALNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:20:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują prezentację multimedialną na zaproponowany przez N. temat.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z programem do tworzenia prezentacji multimedialnych;
- rozwijanie umiejętności korzystania z technologii;
- rozwijanie wiedzy na zaproponowany temat.

Potrzebne materiały:
- sala komputerowa;
- dostęp do internetu;
- książki i encyklopedie związane z zaproponowanym tematem.

Przebieg:
1. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom, czym jest prezentacja multimedialna, gdzie można się z nią spotkać i jaki jest jej cel ("Jest to element przekazywania wiedzy, z którym mieliśmy do czynienia także na naszych lekcjach. Teraz to waszym zadaniem będzie stworzenie takiej prezentacji, która sprawi, że wasza wypowiedź będzie bardziej interesująca, a rzeczy, o których będziecie opowiadali, będą łatwiejsze do zapamiętania"). N. opowiadając o zadaniu, prezentuje dzieciom przykładową prezentacje multimedialną (np. o robieniu prezentacji) (10 minut);
2. N. zwraca uwagę dzieci na najważniejsze elementy prezentacji multimedialnej:
    - kilka krótkich, ważnych zdań o wybranym elemencie zadanego tematu (np. o zwierzęciu w dżungli czy superbohaterze);

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

- 2-3 zdjęcia lub rysunki (N. pokazuje dzieciom, jak korzystać z opcji kopiuj-wklej);
- wykonuje z dziećmi dwa-trzy slajdy, żeby pokazać im wszystkie funkcje. Dzieci, które potrafią obsługiwać program, mogą samodzielnie wcześniej rozpocząć pracę (20 minut);

3. Dzieci, korzystając z internetu oraz dostępnych książek, przygotowują prezentację multimedialną. Wybierają element tematu, który według nich jest dla nich najciekawszy, np. zwierzę z dżungli, ulubionego superbohatera itp. Oprócz tekstu, zawierają w niej zdjęcia obiektów/zwierząt/roślin/osób, które opisują. (30 minut);
4. Na koniec chętne dzieci mogą przedstawić efekt swojej pracy przed innymi. Będzie to okazja do podzielenia się wiedzą (20 minut).

Warianty:

- w ramach narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt": dzieci mogą przygotować prezentację o wybranym zwierzęciu egzotycznym lub o wybranej roślinie egzotycznej.
- w ramach narracji "Na zamku": prezentacja może dotyczyć obyczajów ludowych oraz elementów historii Polski, np. zamków średniowiecznych lub ważnych wydarzeń historycznych;
- w ramach narracji "Niekończąca się opowieść - świat książek": dzieci mogą zrobić prezentację dotyczącą przeczytanej przez siebie lektury.

Potencjalne problemy:

- w ramach narracji "Na zamku": proponowane tematy prezentacji: uzbrojenie w średniowieczu, bitwa pod Grunwaldem, średniowieczne stroje dla pań lub/i dla panów, najstarsze polskie książki, święci średniowieczni, kronikarze Polski, co jadano w średniowieczu, zamki krzyżackie na ziemiach polskich, szlak orlich gniazd, medycyna w średniowieczu, kościoły w średniowieczu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

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

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.8.5 : dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne

Tytuł zadania: WSTĘP DO MNOŻENIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
N. informuje dzieci dlaczego mnożenie jest ważne i przydatne. Dzieci wykonują ćwiczenia przygotowujące do nauki mnożenia.

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

Cele:

- zdobycie wiedzy na temat przydatności mnożenia;
- poszerzenie wiedzy na temat specyfiki mnożenia;
- przygotowanie do wykonywania ćwiczeń i zadań bazujących na mnożeniu.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "po co nam mnożenie?" (jeden egzemplarz dla każdego dziecka);
- różnokolorowe żetony lub karty do gry.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom materiały z pliku "po co nam mnożenie?". Dzieci wraz z N. czytają po kolei każdy punkt oraz krótko omawiają sytuacje życiowe, w których mnożenie ma szczególne znaczenie (15 minut);
2. Następnie N. przekazuje informacje w jakich sytuacjach matematycznych mnożenie jest przydatne. Informuje o zależności dodawania takich samych liczb do siebie a mnożeniem. (10 minut);
3. Dzieci wykonują ćwiczenie wielokrotnego dodawania z kart pracy (10 minut);
4. Dzieci ćwiczą dodawanie wielokrotne na konkretnych przedmiotach (żetony, karty do gry itp.) (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda wizualizacji

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

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

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.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Lista załączników:
po co nam mnożenie.pdf

2 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: SZKLANE WSPOMNIENIA II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
01:00:00

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

Cele:
- zapoznanie lub ćwiczenie z nową techniką plastyczną;

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

- integracja;
- doskonalenie wypowiedzi ustnych;
- rozwój umiejętności aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

1. N. wita dzieci na zajęciach oraz przedstawia zadanie, jakie stoi przed nimi tym razem: "Dziś chciałbym/ chciałabym zachęcić Was do rozmowy o Waszych wspomnieniach. Co to jest wspomnienie?" Uczniowie i uczennice odpowiadają na zadane pytanie. (5 min)
2. N. prosi, aby dzieci wybrały jedno wspomnienie, które jest dla nich ważne. Uczniowie i uczennice otrzymują szklane antyramy oraz farby i inne pomoce. N. tłumaczy dzieciom, że teraz mają przygotować ilustrację na szkle przedstawiającą wybrane przez nich wspomnienie. N. w miarę zgłaszanych przez dzieci potrzeb wspiera je w wykonaniu zadania. N. może także pokazać dzieciom, że mogą najpierw na kartce naszkicować swój rysunek, a następnie podłożyć go pod szkło i dopiero malować - będzie to ułatwieniem dla dzieci, które pierwszy raz pracują wskazaną techniką plastyczną. (25 min)
3. N. zaprasza dzieci, aby w parach przedstawiły sobie swoje prace nawzajem, aby opowiedziały o tym, co przedstawiły na swoim rysunku. N. prosi uczniów i uczennice, aby podzielili się między sobą swoimi emocjami związanymi z danym wspomnieniem i emocjami, jakie mieli, tworząc dzisiejszą pracę plastyczną. Dzieci w zeszytach notują imię koleżanki/ kolegi, z którym pracują oraz emocje jakie on/ ona wymienią. (15 min)
4. N. prosi dzieci, aby opowiedziały całej klasie, co przedstawia praca osoby, z którą pracowały w parze. Klasa może zadawać pytania opowiadającemu. (15 min)

Możliwe kontynuacje:

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

Warianty:

- wybór wspomnienia do pracy może być zadany do domu - dzieci mogą mieć więcej czasu

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

na przemyślenie;
- dzieci mogą otrzymać jako zadanie domowe naszkicowanie na papierze swojej ilustracji;
- zadanie może być powtarzalne dzięki możliwości zmiany tematu pracy plastycznej.

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

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

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.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje

Tytuł zadania: WIZUALIZUJEMY MNOŻENIE 1 DO 5

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:
01:05:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice zapoznają się z mnożeniem w zakresie liczb 1 do 5, tworzą rysunki przedstawiające skojarzenia z poszczególnymi działaniami.

Cele:
- umożliwienie uczniom i uczennicom poznania i utrwalenia tabliczki mnożenia w warunkach zabawy;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności kojarzenia matematycznego;
- zainteresowanie uczniów i uczennic matematyką.

Potrzebne materiały:
- kartki do rysowania/malowania, przybory plastyczne.

Przebieg:
1. N. przedstawia uczniom i uczennicom informacje dotyczące tabliczki mnożenia w zakresie 1-5. (15 minut);
2. N. dzieli uczniów i uczennice na małe grupy (w sumie 5) (2 minuty);
3. Zadaniem uczniów i uczennic jest stworzenie prac plastycznych, które pokazują ich skojarzenia z konkretnymi działaniami z tabliczki mnożenia. Każda grupa ma swoją cyfrę (od 1 do 5), z której działaniami każdy uczeń i uczennica robi prace plastyczne (30 minut);
4. Poszczególne grupy prezentują stworzone prace w ramach mini-gry. Uczniowie i uczennice, które nie przygotowywały danych prac mają zgadnąć, o jakie działanie chodzi i jaki jest wynik tego działania (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka

Metody:

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

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Tytuł zadania: ROBIMY KOŁYSKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci są wprowadzane do robienia przewrotu w przód.

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

Cele:

- rozwijanie gibkości kręgosłupa u uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności wykonywania przewrotu w przód.

Potrzebne materiały:

- rollery;
- materace.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od wyjaśnienia ich celu: dzieci będą uczyły się robić przewrót w przód. Czy są dzieci, które już umieją go robić? (2 minuty);
2. N. proponuje dzieciom krótką rozgrzewkę. Mają chodzić albo biegać (w zależności od znaku N.) w sposób ujawniający ich samopoczucie. Na znak N. dzieci zaczynają biegać, następnie N. wywołuje, jakie ruchy wybranego dziecka powtarza cała grupa. Po chwili N. daje znak do marszu i wywołuje kolejne dziecko itd. (3 minuty);
3. Ćwiczenia mięśni grzbietu. Uczniowie i uczennice siedzą w siadzie klęcznym i wysuwają rollery rękami do przodu, aż do leżenia przodem, a następnie wracają do pozycji wyjściowej. (3 minuty);
4. Ćwiczenia mięśni brzucha. Uczniowie i uczennice wykonują siad prosty, nogi są wyprostowane w kolanach. Ramiona są podparte z tylu i podtrzymują ciało. Ćwiczący podnoszą rollery stopami na dowolną wysokość według możliwości. (2 minuty);
5. Przygotowanie do przewrotu w przód. N. dzieli uczniów i uczennice na cztery grupy. Każda grupa ma jeden materac. Dzieci kolejno podchodzą do materaca i wykonują na plecach kołyskę. Ćwiczenie jest powtarzane kilkakrotnie. (5 minut);
6. Następnie ćwiczący starają się wykonać „zajęczy skok" przez materac. Kolejne ćwiczenie polega na toczeniu się po materacu jak naleśniki. Wszystkie ćwiczenia są powtarzane kilkakrotnie. (5 minut);
7. Próby przewrotu w przód. N. demonstruje przewrót w przód. Uczniowie i uczennice próbują wykonać ćwiczenie asekurowani i instruowani przez prowadzącego. (15 minut)
8. Na zakończenie N. organizuje dzieciom krótkie wyścigi. Dzieci dzielą się na trzy grupy. Uczniowie i uczennice z poszczególnych grup pozostają w rzędach. Wykonują bieg do mety na jednej nodze z piłką w dłoniach, następnie bieg na czworakach, skoki obunóż z piłką między kolanami. Wygrywa rząd, który najszybciej wykona wszystkie zadania. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

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

Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód

3 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: INTEGRACJA Z ELEMENTAMI DRAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
01:10:00

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

Streszczenie:

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

Cele:

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

Potrzebne materiały:

- przyniesione przez dzieci drobiazgi z domu, z którymi są związane (po 4 na każde dziecko).

Przebieg:

1. Dzieci dzielą się na grupy (3-4-osobowe) (2 minuty);
2. Dzieci siadają w grupach. Każde kładzie przed sobą 4 przedmioty, które ma ze sobą i które chce pokazać. Najpierw każdy opowiada o swoich przedmiotach – reszta grupy słucha – o każdym przedmiocie jego właściciel opowiada historię z nim związaną, dlaczego ma go ze sobą, co dla niego oznacza i w jaki sposób jest z tym przedmiotem związany, jak wszedł w jego posiadanie itp. W trakcie opowiadania reszta słucha, nie dopytuje, nie przerywa (20 minut);
3. Gdy każdy z zespołu opowie o swoich przedmiotach, jeden z tych przedmiotów może zabrać, „wycofać" i o nim nie będzie już mowy (nie będzie można o niego pytać - jest to moment, gdy dziecko może zdecydować, że o danym przedmiocie nie będzie już mówić, bo np. tego nie chce - np. podczas opowiadania o nim, coś mu się przypomniało czy skojarzyło itp). Opcjonalnie na miejsce wycofanego przedmiotu, można położyć nowy – wówczas trzeba dodać chwilę czasu na opowiedzenie o nowych przedmiotach (5 minut);
4. Czas na pytania: zespół może swobodnie rozmawiać i dopytywać o różne rzeczy – jeśli coś kogoś zainteresowało podczas historii/opowiadania, teraz może o to dopytać (10 minut);
5. Każdy z uczestników wybiera 1 z przedmiotów, które ma przed sobą, który z nim zostanie – resztę chowa. Wybór przedmiotu można przeprowadzić na 3 różne sposoby (wg decyzji N.):

a) grupa wspólnie wybiera dla każdego 1 przedmiot z informacją, dlaczego akurat ten zostaje (trzy osoby wybierają przedmiot dla czwartej);

b) osoba siedząca po jednej stronie wybiera przedmiot dla osoby obok i tak każdy wybiera dla 1

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

osoby + informacja dlaczego [w powyższych opcjach pojawia się element informacji zwrotnej];
c) każdy sam decyduje, który przedmiot sobie zostawia (5 minut);
6. Zespoły „otwierają się" na całą grupę – siadają wszyscy razem i każdy przedstawia inną osobę ze swojego zespołu poprzez opowiedzenie jego historii związanej z przedmiotem, który danej osobie pozostał (15 minut);
7. Po zakończeniu rundki, uczestnicy wracają do zespołów i szukają jednego wspólnego elementu, łączącego wszystkie pozostałe przedmioty w zespole a tym samym łączącego osoby w grupie – może to być jakaś cecha, idea, myśl. Każde dziecko może położyć przedmiot, który mu został, na środku i wspólnie grupa szuka cechy łączącej leżące przedmioty;
8. Następnie, gdy znajdą już ten element, budują pomnik, prezentujący tę cechę, myśl lub ideę. Tu warto zachęcić uczestników do wstania i poruszania się po sali, znalezienia miejsca do pracy i ruchu i budowania pomnika „w ruchu", a nie na krzesłach. Pomnik to forma dramowa polegająca na zbudowaniu z siebie (ludzi) symbolu, który jest nieruchomy i który można obejść (patrz opis techniki); w pomniku można wykorzystywać różne przedmioty, krzesła itp. (5 minut);
9. Gdy wszystkie grupy mają już koncepcję swojego pomnika, N. po kolei prosi grupy o utworzenie – dobrą formą jest tutaj klaśnięcie. Osoby z zespołu stoją „luźno" obok siebie w pobliżu miejsca, gdzie będą budować pomnik i na klaśnięcie przyjmują określone pozycje i zastygają w nich. Następnie pozostałe dzieci „zwiedzają" – chodzą wokół pomnika, mówią swoje skojarzenia – tutaj N. może stymulować pytaniami, np: co widzicie, co tu się dzieje, o czym to jest itp. Można też zapytać o coś, dotykając ramienia wybranej osoby i zadając jej pytanie, np. „kim jesteś?", „co czujesz?", „gdybyś mógł wypowiedzieć jeden wyraz/zdanie, to co by to było?" itp – chodzi o pogłębienie rozumienia idei/myśli, którą przedstawia pomnik. Jeśli pomnik jest „dynamiczny", tzn. widać w nim jakiś ruch, można go ożywić na koniec, np. „pójdź za swoim ruchem"; Na koniec oglądania danego pomnika, po „zwolnieniu" zespołu z pozycji, pytamy, czy to, co słyszeli, było tym, co chcieli wyrazić, czy usłyszeli coś, co ich zaskoczyło itp. Wskazówka: oglądanie pomnika nie powinno trwać zbyt długo ze względu na dość męczące zwykle pozycje, jakie przyjmują uczestnicy. Po kolei oglądamy wszystkie pomniki (3 minuty na pomnik = łącznie około 12-15 minut).

UWAGA! 5 poziomów świadomości w stop-klatce (zatrzymaniu sytuacji i zadawaniu pytań osobom będącym w roli pogłębiających ich świadomość):
Poziom czynności - co teraz robisz?
Poziom motywacji - dlaczego to robisz?
Poziom oczekiwań - co chcesz przez to osiągnąć?
Poziom modeli i wzorów - skąd wiesz, że takie zachowanie jest odpowiednie w danej sytuacji czyli skąd czerpiesz wzorce?

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

Poziom przekonań - jakie są twoje zasady? Inne pytania: Kim jesteś? Co czujesz? I wiele innych, które mogą pogłębić świadomość roli, a które należy dostosować do wieku i rozwoju poszczególnych uczniów i uczennic.

Warianty:

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

Potencjalne problemy:

- *Problem z kontrolą czasu.* Zadanie potrafi trwać dłużej, zwłaszcza fragmenty przewidziane jako krótsze, które wiążą się z omawianiem i wyzwalaniem emocji;
- *Zadanie wymaga wprowadzenia dramowego do konkretnych technik.* Wprowadzenie może być wykonywane na bieżąco, jednak należy pamiętać o jasnym wyjaśnieniu instrukcji do poszczególnych zadań.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Dyskusja dydaktyczna

Techniki:

Rzeźba (pomniki)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

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.11.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu komunikacji w zależności od sytuacji społecznej, w której się znajduje
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie

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

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: MUZYCZNA CHUSTECZKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
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

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

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 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)

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.6.7 : 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: MNOŻENIOWE ZAGADKI KRÓLA DŻUNGLI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci czytają krótki tekst literacki. Następnie wykonują ćwiczenia matematyczne, aby dowiedzieć się, jak zakończył się dany fragment historii.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności zapisywania określonych opisów w formie działania;
- utrwalenie umiejętności mnożenia z danego zakresu;

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "mnożeniowe zagadki króla dżungli I,

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

II, III lub IV";

Przebieg:

1. N . przypomina uczniom i uczennicom dotychczas poznany materiał matematyczny związany z mnożeniem (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Dzieci czytają tekst oraz wykonują znajdujące się na kartach ćwiczenia (25 minut);
3. Następnie dzieci w 2 - 4 analizują swoje prace oraz poprawiają ewentualne błędy. N. nadzoruje pracę dzieci i interweniuje w razie potrzeby (10 minut);
4. Dzieci odpowiadają co im się podobało, jaka ich zdaniem powinna być kontynuacja opowiadania (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

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

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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Mnożeniowe zagadki króla dżungli I.pdf
Mnożeniowe zagadki króla dżungli III.pdf
Mnożeniowe zagadki króla dżungli II.pdf
Mnożeniowe zagadki króla dżungli IV.pdf

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.

4 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: JA JAKO ZWIERZĘ KLASA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci poznają jakie są zwierzęta i jakie charakteruzją je cechy. Praca nad umiejętnościami plastycznymi i technicznymi w połączeniu z umiejętnością pisania. Uczniowie i uczennice poznają metody wyrażania i kreowania swojego wizerunku.

Cele:
- poznanie zwierząt i ich cech;
- wyrobienie umiejętności określania samego siebie;
- doskonalenie pisania.

Potrzebne materiały:
- kartki rysunkowe, kartki techniczne, brystol;
- pudełka, rolki po papierze;
- kawałki wełny, tasiemki;
- farby, kredki;
- klej;

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

- taśma klejąca;
- zszywacz, dziurkacz;
- inne pomoce plastyczno- techniczne.

Przebieg:

1. N. przedstawia uczniom i uczennicom temat zajęć: "Znacie na pewno dużo zwierząt- jakie najbardziej lubicie?". Dzieci odpowiadają, N. może zapisywać zwierzęta na tablicy. N. następnie przekazuje zadanie na zajęcia "Teraz poproszę Was, abyście zastanowili się nad wyborem jednego zwierzęcia i jego cechami". Każdy uczeń i uczennica wymieniają jedno zwierzę i określają jego cechy. Reszta klasy może uzupełniać podane cechy. (15 min)
2. N. omawia z dziećmi, dlaczego dane zwierzę kojarzy nam się z określonymi cechami. Pokazuje podobieństwa i cechy wspólne dla danego zwierzęcia i danej osoby, np. na swoim przykładzie. (5 min)
3. N. prosi, aby dzieci napisały na kartkach papieru do jakiego zwierzęcia są najbardziej podobne. N. wspiera dzieci w pisaniu w miarę potrzeb. (5 min)
4. N. podaje dzieciom instrukcję dalszego działania "Teraz każde z Was może wykonać siebie jako zwierzę za pomocą dostępnych materiałów. Możecie siebie namalować lub stworzyć prace przestrzenną.". Uczniowie i uczennice wybierają pomoce z dostępnych w klasie. N. zachęca dzieci do współpracy ze sobą w wykonaniu zadania. (20 min)
5. Chętne dzieci przedstawiają swoje prace całej klasie. N. zachęca uczniów i uczennice do zadawania sobie nawzajem pytań dotyczących poszczególnych zwierząt i cech wspólnych, jakie dzieci widzą między danym zwierzęciem a danym uczniem czy uczennicą. (15 min)

Warianty:

- zadanie może być pracą domową- dzieci w tym wypadku przygotowują prace plastyczno-techniczne w domu, a omówienie odbywa się na zajęciach;
- dzieci, które wybierają to samo zwierze mogą pracować wspólnie i przygotować wspólną pracę przedstawiającą dane zwierzę;
- w przypadku zastosowania w narracji związanej z dżunglą: może to być zapoznanie ze zwierzętami egzotycznymi.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

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

Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:
Metoda wizualizacji
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
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 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.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
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.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
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

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

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.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt
Int-Psych-I-III.1.9(od) : dziecko wie, że zwierzęta również odczuwają emocje
Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich

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:

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

- 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

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: WIZUALIZUJEMY MNOŻENIE 1 DO 5

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:05:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice zapoznają się z mnożeniem w zakresie liczb 1 do 5, tworzą rysunki przedstawiające skojarzenia z poszczególnymi działaniami.

Cele:
- umożliwienie uczniom i uczennicom poznania i utrwalenia tabliczki mnożenia w warunkach zabawy;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności kojarzenia matematycznego;

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

- zainteresowanie uczniów i uczennic matematyką.

Potrzebne materiały:

- kartki do rysowania/malowania, przybory plastyczne.

Przebieg:

1. N. przedstawia uczniom i uczennicom informacje dotyczące tabliczki mnożenia w zakresie 1-5. (15 minut);
2. N. dzieli uczniów i uczennice na małe grupy (w sumie 5) (2 minuty);
3. Zadaniem uczniów i uczennic jest stworzenie prac plastycznych, które pokazują ich skojarzenia z konkretnymi działaniami z tabliczki mnożenia. Każda grupa ma swoją cyfrę (od 1 do 5), z której działaniami każdy uczeń i uczennica robi prace plastyczne (30 minut);
4. Poszczególne grupy prezentują stworzone prace w ramach mini-gry. Uczniowie i uczennice, które nie przygotowywały danych prac mają zgadnąć, o jakie działanie chodzi i jaki jest wynik tego działania (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Plast-III.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)

5 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNE WIERSZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:40:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą własne wiersze na wybrany temat. Dzieci przepisują wiersze na komputerze i jeśli potrafią, znajdują zdjęcie/grafikę ilustrującą dany wiersz. Dzieci drukują swoje wiersze i zanoszą w prezencie rodzicom.
W narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt" - wiersze o zwierzętach.
W narracji "W świecie filmu" - wiersze na temat wybranego filmu.

Cele:

- rozwijanie kreatywnego myślenia;
- rozwijanie giętkości i płynności językowej;
- kształtowanie umiejętności tworzenia wierszy;
- doskonalenie umiejętności przepisywania krótkich tekstów na komputerze;

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

- doskonalenie umiejętności korzystania z drukarki.

Potrzebne materiały:

- komputer dla każdego dziecka (ewentualnie dostęp do internet)
- drukarka.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci czy znają jakieś wiersze o zwierzętach. N. pyta, czy dzieci potrafią recytować wiersz o zwierzętach lub jego fragment (jeśli nie pamiętają całości). Chętne dzieci recytują. (5-10 minut)
2. N. czyta lub prosi dzieci o odczytanie kilku wierszy (3-4) o zwierzętach Jana Brzechwy. (załącznik). N. krótko omawia z dziećmi budowę wierszy, zwraca uwagę na wyrazy rymujące się. (5 minut)
3. N. zaprasza dzieci do stworzenia własnych wierszy w kilku krokach. (25 minut)
    - N. prosi, żeby każde dziecko w myślach wybrało sobie jakieś zwierzę i zapisało jego nazwę na środku kartki.
    - Następnie dzieci zapisują swoje skojarzenia do danego zwierzęcia, N. zachęca dzieci do pisania odległych skojarzeń, do nieprzerywania zbyt szybkiego ćwiczenia, do zapisywania wszystkich skojarzeń, które przychodzą im do głowy.
    - Następnym krokiem jest wybrania przez dzieci 4-5 skojarzeń, które najbardziej im się samym się podobają i wykorzystanie ich do napisania wiersza.
4. Chętne dzieci mogą na forum odczytać swoje wiersze. N. prosi, żeby dzieci zwracały uwagę na sposób recytacji. (15 minut)
    - N. zachęca, żeby dzieci nauczyły się swoich wierszy na pamięć i w domu powiedziały rodzicom.
5. Przerwa lub zadanie ruchowe/integracyjne. (15 minut)
6. Dzieci przepisują swoje wiersze na komputerze. (30 minut)
    - Podczas przepisywania wierszy, N. podchodzi do poszczególnych dzieci i pomaga im uniknąć literówek.
    - Jeśli dzieci potrafią, wyszukują zdjęć ilustrujących dany wiersz.
    - Dzieci drukują swoje wiersze i zanoszą w prezencie rodzicom.

Warianty:

Dzieci mogą tworzyć wiersze o różnej tematyce związanej z ich zainteresowaniami. Temat wiersza jest dowolny, ćwiczenia ma pobudzać dziecko to kreatywności, do zabawy językiem.

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

Tematem może być: piłka nożna, kosmos, gwiezdne wojny.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-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.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.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi stworzyć krótki wiersz;

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

- dziecko potrafi posługiwać się drukarką.

Lista załączników:
Wiesze o zwierzętach.docx

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:

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

- 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
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

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

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)

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:

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

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

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:

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

- 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 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);

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

- 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 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:

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

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

6 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: BAŚNIE Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA - BALI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci metodą dramy odgrywają otoczenie bajki i jej bohaterów, słuchają bajki czytanej przez N. i dyskutują o przesłaniu opowieści.

Cele:
- poznanie twórczości z innej kultury;
- stymulowanie rozwoju i inspirowanie twórczych działań dzieci;
- rozwój wyobraźni dzieci;
- kształcenie umiejętności wyrażania myśli i opinii;

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

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych dzieci;
- doskonalenie współpracy.

Potrzebne materiały:

- tekst bajki Janusza Krzyżowskiego (załącznik Skąd na Bali wzięły się drzewa kokosowe.pdf);
- (opcjonalnie) rekwizyty nawiązujące do bajki i materiały, z których dzieci mogą wykonać rekwizyty lub/i zaimprowizować otoczenie (np. zielona bibuła, taśma klejąca, instrumenty muzyczne, miecze, kartony i kartki A4, flamastry itp.);
- załącznik Wydarzenia.pdf.

Przebieg:

1. Na początku N. czyta dzieciom bajkę (załącznik Skąd na Bali wzięły się drzewa kokosowe.pdf), a następnie zadaje klasie różne pytania dotyczące bajki, pozwalając dzieciom na dyskusję na wybrane tematy (10 minut), np.:

- Jakie emocje wywołała w was bajka?
- Jacy bohaterowie pojawili się w bajce?
- Czym jest akceptacja? Dlaczego mężczyźni nie zaakceptowali wężowej matki, ale ją zabili?
- Jaki wpływ na wychowanie córki miała wężowa matka? Jak o nią dbała? Czego uczyła? W jaki sposób wasi rodzice/opiekunowie mają wpływ na wasze wychowanie?
- N. może też pokazać na mapie (lub poprosić dzieci o znalezienie) Indonezję i Bali.

2. Jakie mogą być przesłania tej bajki i wnioski z niej?Następnie N. dzieli klasę na mniejsze 3-4 osobowe zespoły i każdemu rozdaje kartkę z listą wydarzeń z bajki (załącznik Wydarzenia.pdf). Zadaniem grup jest ułożenie chronologiczne zdarzeń. (10 minut)

3. Następnie każda z grup przygotowuje krótką scenkę, w której pokaże wybrany przez siebie fragment z bajki. Dzieci w grupie decydują o wyborze momentu z bajki i przygotowują scenkę, korzystając z dostępnych rekwizytów lub/i wykonując własne przy użyciu dostępnych materiałów. N. może też zrezygnować z dawania rekwizytów, aby nie sugerować wyboru tematu scenki. (10 minut)

4. Następnie każda grupa pokazuje swoją scenkę, po której następuje krótkie omówienie - z jakich powodów wybrali ten akurat fragment, jakie uczucia wzbudziły grane role itp. N. może też w trakcie scenki zrobić stop-klatkę, by zadać jakieś pytanie do wybranej roli (15 minut)
Na koniec może nastąpić wyjście z ról.

Zakresy przedmiotowe:

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

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

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

Techniki:
Stop-klatka
Ilustracja ruchowa

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw

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

Int-Społ-III.2.3 : dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie
Int-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur

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.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.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

Lista załączników:
Skąd na Bali wzięły się drzewa kokosowe.pdf
Bajki indonezyjskie (całość).pdf
Wydarzenia.pdf

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

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

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
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

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

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)

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

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

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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.

Tytuł zadania: MNOŻENIOWE ZAGADKI KRÓLA DŻUNGLI

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 czytają krótki tekst literacki. Następnie wykonują ćwiczenia matematyczne, aby dowiedzieć się, jak zakończył się dany fragment historii.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności zapisywania określonych opisów w formie działania;
- utrwalenie umiejętności mnożenia z danego zakresu;

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "mnożeniowe zagadki króla dżungli I, II, III lub IV";

Przebieg:
1. N . przypomina uczniom i uczennicom dotychczas poznany materiał matematyczny związany z mnożeniem (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Dzieci czytają tekst oraz wykonują znajdujące się na kartach ćwiczenia (25 minut);
3. Następnie dzieci w 2 - 4 analizują swoje prace oraz poprawiają ewentualne błędy. N. nadzoruje pracę dzieci i interweniuje w razie potrzeby (10 minut);
4. Dzieci odpowiadają co im się podobało, jaka ich zdaniem powinna być kontynuacja opowiadania (5 minut).

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

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Mnożeniowe zagadki króla dżungli I.pdf
Mnożeniowe zagadki króla dżungli III.pdf
Mnożeniowe zagadki króla dżungli II.pdf
Mnożeniowe zagadki króla dżungli IV.pdf

Tytuł zadania: NASZE PIOSENKI

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: 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";
  - 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

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

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.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

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

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

7 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

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

Tytuł zadania: BAŚNIE Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA - BALI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci metodą dramy odgrywają otoczenie bajki i jej bohaterów, słuchają bajki czytanej przez N. i dyskutują o przesłaniu opowieści.

Cele:
- poznanie twórczości z innej kultury;
- stymulowanie rozwoju i inspirowanie twórczych działań dzieci;
- rozwój wyobraźni dzieci;
- kształcenie umiejętności wyrażania myśli i opinii;
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych dzieci;
- doskonalenie współpracy.

Potrzebne materiały:
- tekst bajki Janusza Krzyżowskiego (załącznik Skąd na Bali wzięły się drzewa kokosowe.pdf);
- (opcjonalnie) rekwizyty nawiązujące do bajki i materiały, z których dzieci mogą wykonać rekwizyty lub/i zaimprowizować otoczenie (np. zielona bibuła, taśma klejąca, instrumenty muzyczne, miecze, kartony i kartki A4, flamastry itp.);
- załącznik Wydarzenia.pdf.

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

Przebieg:

1. Na początku N. czyta dzieciom bajkę (załącznik Skąd na Bali wzięły się drzewa kokosowe.pdf), a następnie zadaje klasie różne pytania dotyczące bajki, pozwalając dzieciom na dyskusję na wybrane tematy (10 minut), np.:

- Jakie emocje wywołała w was bajka?
- Jacy bohaterowie pojawili się w bajce?
- Czym jest akceptacja? Dlaczego mężczyźni nie zaakceptowali wężowej matki, ale ją zabili?
- Jaki wpływ na wychowanie córki miała wężowa matka? Jak o nią dbała? Czego uczyła? W jaki sposób wasi rodzice/opiekunowie mają wpływ na wasze wychowanie?
- N. może też pokazać na mapie (lub poprosić dzieci o znalezienie) Indonezję i Bali.

2. Jakie mogą być przesłania tej bajki i wnioski z niej?Następnie N. dzieli klasę na mniejsze 3-4 osobowe zespoły i każdemu rozdaje kartkę z listą wydarzeń z bajki (załącznik Wydarzenia.pdf). Zadaniem grup jest ułożenie chronologiczne zdarzeń. (10 minut)

3. Następnie każda z grup przygotowuje krótką scenkę, w której pokaże wybrany przez siebie fragment z bajki. Dzieci w grupie decydują o wyborze momentu z bajki i przygotowują scenkę, korzystając z dostępnych rekwizytów lub/i wykonując własne przy użyciu dostępnych materiałów. N. może też zrezygnować z dawania rekwizytów, aby nie sugerować wyboru tematu scenki. (10 minut)

4. Następnie każda grupa pokazuje swoją scenkę, po której następuje krótkie omówienie - z jakich powodów wybrali ten akurat fragment, jakie uczucia wzbudziły grane role itp. N. może też w trakcie scenki zrobić stop-klatkę, by zadać jakieś pytanie do wybranej roli (15 minut)

Na koniec może nastąpić wyjście z ról.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

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

Techniki:

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

Stop-klatka
Ilustracja ruchowa

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.2.3 : dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie
Int-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur

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.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

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

Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.4.1(od) : dziecko zna pojęcie akceptacji
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Lista załączników:
Skąd na Bali wzięły się drzewa kokosowe.pdf
Bajki indonezyjskie (całość).pdf
Wydarzenia.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY SŁOWNIK H I CH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci pracują w grupach 4-osobowych, wyszukują w załączonym wierszu wyrazy z h i ch i tworzą własne obrazkowe słowniki.

Cele:
- kształtowanie umiejętności poprawnego pisania;
- utrwalanie poprawnej postaci wyrazów w pamięci wzrokowej i motorycznej;
- rozwijanie spostrzegawczości ortograficznej;
- wdrażanie do samodzielnego korzystania ze słowników ortograficznych;
- tworzenie samodzielnych pomocy naukowych, które wspomogą kojarzenie wizualne.

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

Potrzebne materiały:

- wydrukowany wiersz (załącznik) - po 1 egzemplarzu dla każdego dziecka;
- blok techniczny;
- długa linijka;
- długopis;
- kredki, flamastry;
- słowniki ortograficzne - minimum 2 sztuki, najlepiej jeśli każda grupa 4-osobowa będzie miała swój słownik;
- słownik języka polskiego.

Przebieg:

1. N. prosi, żeby każde dziecko zamknęło oczy na chwilę i wymyśliło jakiś wyraz, który ma w sobie "h". Jeśli dzieci zapytają, czy może być "ch", N. odpowiada, że oczywiście, bo jak mówimy to nadal słychać "h". Jeśli dzieci się o to nie zapytają, N. nie wprowadza tej informacji.
2. N. prosi, żeby po kolei każde dziecko powiedziało jaki wyraz wymyśliło i zastanowiło się jak się go pisze - przez "h" czy "ch". (10 min)
3. N. podaje cel lekcji (poznanie poprawnej pisowni wyrazów z h i ch, stworzenie słowników ortograficznych) i objaśnia dzieciom, w jaki sposób będą pracować na lekcji. (3 min)
4. N. rozdaje każdemu dziecku tekst wiersza i prosi o jego głośne odczytanie, dzieci zmieniają się przy odczytywaniu. (10 min).
5. N. dzieli dzieci na zespoły 4 osobowe. (5 min)
6. Każdy zespół ma stworzyć słownik z wyrazami "h" i słownik z wyrazami "ch". Dzieci, wspomagając się wierszem, starają się wypisać wszystkie wyrazy z wiersza. Dodatkowo N. zachęca dzieci do samodzielnego wymyślania wyrazów z h i ch i sprawdzania ich pisowni w słownikach. Korzystając ze słownika języka polskiego, dzieci sprawdzają znaczenie nieznanych wyrazów. Przy każdym wyrazie dzieci mają namalować schematyczny obrazek, w który mają za zadanie wpleść "h" lub "ch".
7. N. tłumaczy dzieciom, żeby w grupach 4-osobowych stworzyć dwie pary. Każda para bierze kartkę A4 i składa ją na pół, następnie zadaniem każdej pary jest podzielenie kartki za pomocą linijki. Należy odmierzyć odcinki 4 cm i zrobić linię długopisem/ołówkiem. Połowa kartki A4 ma długość 21 cm, więc kratka zostanie podzielona na 4 pola długości 4 cm i jedno pole długości 5 cm. Pary potrzebne są, żeby praca szła sprawniej i żeby wszyscy mieli szansę ćwiczyć posługiwanie się linijką i odmierzanie odcinka danej długości. Dzieci w każdym polu wpisują hasło i tworzą rysunek do danego hasła, jeśli nie umieją stworzyć rysunku, to wpisują samo hasło (słowo z h lub ch). Dzieci pracują nad słownikami (40 min).
8. N. zaprasza dzieci do kręgu. Poszczególne grupy prezentują swoje prace. (15 min)

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

9. N. podsumowuje, zadając dzieciom pytania:
    - Jaki wyraz najbardziej ich zaskoczył?
    - Czy podobało im się tworzenie własnych słowników? (5 min)

Możliwe kontynuacje:

Dzieci na pracy zindywidualizowanej mogą tworzyć własne słowniki, wymyślać słowa, które ich nurtują, ciekawią, sprawdzać w słownikach ortograficznych ich pisownie, a następnie rysować dane słowo, wplatając tam daną literę.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Język polski

Metody:

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

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.16.2 : dziecko potrafi narysować odcinki o podanej długości
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-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)

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

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-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.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.12.3 : 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.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
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.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.7.2 : dziecko potrafi recytować wiersze z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:
Hipopotam.docx

Tytuł zadania: MNOŻENIOWE ZAGADKI KRÓLA DŻUNGLI

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:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci czytają krótki tekst literacki. Następnie wykonują ćwiczenia matematyczne, aby dowiedzieć się, jak zakończył się dany fragment historii.

Cele:

- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności zapisywania określonych opisów w formie działania;
- utrwalenie umiejętności mnożenia z danego zakresu;

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "mnożeniowe zagadki króla dżungli I, II, III lub IV";

Przebieg:

1. N . przypomina uczniom i uczennicom dotychczas poznany materiał matematyczny związany z mnożeniem (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Dzieci czytają tekst oraz wykonują znajdujące się na kartach ćwiczenia (25 minut);
3. Następnie dzieci w 2 - 4 analizują swoje prace oraz poprawiają ewentualne błędy. N. nadzoruje pracę dzieci i interweniuje w razie potrzeby (10 minut);
4. Dzieci odpowiadają co im się podobało, jaka ich zdaniem powinna być kontynuacja opowiadania (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

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

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Mnożeniowe zagadki króla dżungli I.pdf
Mnożeniowe zagadki króla dżungli III.pdf
Mnożeniowe zagadki króla dżungli II.pdf
Mnożeniowe zagadki króla dżungli IV.pdf

8 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 18

Czas trwania zadania:
00:35:00

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

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

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

Załączniki do zadania dla klasy 2.:
- dodawanie do 10 (3 składniki) (dzień 6 semestr I);
- dodawanie i odejmowanie do 10 (dzień 18 semestr I);

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

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

Załączniki do zadania dla klasy 3.:

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

Przebieg:

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

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

5. N. wraz z dziećmi poświęca czas na wykonanie kolejnych działań - umożliwia dzieciom przećwiczenie swoich umiejętności (10 minut).

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

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

Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

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

Lista załączników:
dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie i odejmowanie do 10 zadania.pdf
mnożenie razy 4.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki).pdf
dodawanie do 40.pdf
dzielenie przez 8 i rodzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie do 20 z przekroczeniem progu.pdf
mnożenie i dzielenie 6.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu).pdf
dodawanie i odejmowanie do 20 bez przekraczania progu.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu.pdf
mnożenie razy 8 i rozdzielność mnozenia względem dodawania.pdf
mnożenie do 100.pdf
dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy.pdf
dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

Tytuł zadania: ROZWIJAJĄCE ĆWICZENIA

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:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci poznają proste ćwiczenia rozwijające ciało i umysł, które mogą wykonywać także w domu z rodzicami.

Cele:
- rozwijanie umiejętności koordynacji ruchowej;
- rozwijanie umiejętności motorycznych;
- poprawienie koncentracji.

Potrzebne materiały:
- maty lub koce do ćwiczeń;
- krzesła lub ławki do siedzenia.

Przebieg:
1. N. zaprasza dzieci do poznania nowych ćwiczeń, które będą sprawdzały i ćwiczyły ich koncentrację oraz koordynację ciała. Są to świetne ćwiczenia rozwijające umiejętność logicznego myślenia.
2. N. wraz z dziećmi wykonuje ćwiczenia:
    - **Oddychanie brzuchem na stojąco:** Stań w wygodnej dla siebie pozycji, nie spinaj się. Połóż ręce na brzuchu i zacznij powoli wdychać powietrze nosem, jednocześnie starając się nadmuchiwać brzuch jak balon. Następnie powoli wydychamy powietrze, dzieląc wydech na krótkie dmuchnięcia;
    - **Oddychanie brzuchem na leżąco:** Połóż się na macie. Połóż ręce na brzuchu i zacznij powoli wdychać powietrze nosem, jednocześnie starając się nadmuchiwać brzuch jak balon. Następnie powoli wydychamy powietrze, dzieląc wydech na

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

krótkie dmuchnięcia;

- **Ruchy naprzemienne I:** Stań prosto. Podnieś do góry prawe kolano i dotknij go lewą ręką. Wróć do pozycji początkowej. Następnie podniesionego lewego kolana dotknij prawą ręką. Powtórz kilkakrotnie;
- **Ruchy naprzemienne II:** Stań prosto. Unieś prawą rękę, równocześnie odstaw lewą nogę i odwrotnie. Powtórz kilkakrotnie;
- **Rowerek:** Połóż się na macie, z ugiętymi kolanami. Podnieś głowę do góry, obejmij ją dłońmi i podtrzymaj ją. Prawym łokciem dotknij lewego kolana, potem lewym łokciem prawego kolana. Powtórz 20 razy. Oddychaj rytmicznie;
- **Luźne skłony:** Usiądź na macie z prostymi i skrzyżowanymi w kostkach nogami. Pochyl się głęboko do przodu z rękami wyciągniętymi tak daleko, jak tylko potrafisz. Pochyl głowę. Powoli zacznij się kołysać na boki. Po 6 takich skłonach zmień skrzyżowanie nóg;
- **Pompki stopami:** Stań prosto. Prawą nogę odstaw do tyłu, stawiając na palcach - pięta pozostaje uniesiona. Lewa noga pozostaje z przodu, jest lekko ugięta. Powoli zaczynamy próbować postawić piętę prawej nogi na ziemi. Wracamy do pozycji wyjściowej. To samo na drugą nogę;
- **Wzmacniamy ręce:** Stań prosto. Podnieś prawą rękę do góry. Lewą ręką spróbuj ją przeciągnąć na dół. Prawa ręka ma na to nie pozwolić - stawiać opór. Następnie spróbuj ściągnąć wyciągniętą ręką na wszystkie strony: do przodu, do tyłu, w bok. Powtórz ćwiczenie z drugą ręką. Która okazała się silniejsza?;
- **Pozycja Dennisona (łatwiejsza):** Usiądź na krześle. Skrzyżuj nogi. Wyciągnij ramiona wyprostowane przed siebie, zewnętrzne strony dłoni powinny być skierowane do siebie, kciuki w dół. Następnie skrzyżuj dłonie, spleć je i przeciągnij do klatki piersiowej. Oprzyj je na mostku. Język połóż na podniebieniu, zamknij oczy. Oddychamy brzuchem spokojnie i równomiernie. Pozostajemy w pozycji przez minutę. (15 minut)

3. Następnie dzieci zostają zaproszone do kartek. Każde ma wziąć sobie dwa flamastry lub kredki. Ich zadanie polega na rysowaniu oburącz. Jednocześnie mają wykonywać możliwie najszersze ruchy, starając się malować obiema rękoma takie same szlaczki, wzorki, figury (10 minut);
4. N. wykonuje z dziećmi ćwiczenia zamykające i relaksujące:
   - **Kapturek myśliciela:** Pomasuj swoje uszy, oba jednocześnie: palcami chwytasz brzegi małżowiny usznej i odwijasz je na zewnątrz: od góry do dolnych płatków po masażu. Rozciągaj uszy we wszystkich kierunkach**;**
   - **Krążenia szyją:** Stań prosto. Następnie popatrz się w prawo, najdalej jak potrafisz, potem w lewo. Popatrz w górę, a potem w dół. Kołysz głową z boku na bok. Zacznij krążyć głową, jak Ziemia wokół Słońca;
   - **Relaksujący dotyk:** Dwoma palcami dotknij punkty na czole pomiędzy brwiami a linią włosów. Zamknij oczy i oddychaj głęboko. Dotyk nie powinien być zbyt intensywny. Ma być przyjemny i relaksujący; (3 minuty)

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

5. N. na zakończenie rozmawia z dziećmi o pozytywnym wpływie ćwiczeń na ciało i umysł. Zachęca je do ćwiczeń z rodzicami (2 minuty).

Warianty:

- Dodatkowo można wykonać z dziećmi inne ćwiczenia:
  - **Leniwe ósemki:** Wódź oczami za przedmiotem po kształcie położonej ósemki. Ruch zaczynaj zawsze od środka w lewo do góry lewą ręką, następnie wykonaj to samo prawą ręką. Na koniec obie ręce połączone razem;
  - **Leniwe ósemki dla oczu:** Trzymaj kciuk na wysokości oka w linii środkowej ciała na odległości łokcia, a głowę nieruchomo, ale luźno. Poruszaj tylko oczami śledząc kciuk. Zakreślaj kciukiem ósemki. Wykonaj ćwiczenie po trzy razy na każdą rękę. Złącz ręce tworząc kciukami literę X. Koncentrując się na środku X śledź oczami wykonywanie, wzoru leniwej ósemki.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

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
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

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

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.

Potrzebne materiały:
- komputery lub sala informatyczna;
- kartka z wydzielonymi rubrykami lub liniami, w których N. wpisuje fragmenty tworzonej opowieści;

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

- 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).

Możliwe kontynuacje:

- Zadanie można kontynuować po odroczeniu, na przykład następnego dnia:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu i odczytuje opowiadanie z poprzedniego dnia;

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

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:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

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

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: TAKTOWNE GRANIE

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:
Wprowadzenie i nauka rozpoznawania taktowania na dwa, trzy i na cztery.

Cele:

- nauka rozpoznawania taktowania na dwa, trzy i na cztery;
- rozwój wrażliwości muzycznej.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny lub komputer z głośnikami i dostępem do internetu lub przygotowane wcześniej płyty z nagraniami.

Przebieg:
Zadanie pierwsze z serii:

1. N. wita dzieci i rysuje na tablicy dwie figury: trójkąt i kwadrat. Następnie prosi dzieci, by wysłuchały dwóch utworów i określiły, na własne wyczucie, który utwór bardziej kojarzy im się z trójkątem, a który z kwadratem. N. prezentuje dwa utwory - jeden w metrum trzy czwarte i drugi w metrum cztery czwarte.

Przykłady utworów w metrum trzy czwarte (trójkąt) - dowolny walc, np.:

- Johann Strauss
  - *Walc Cesarski* - http://www.youtube.com/watch?v=o8oSgMpNn2o
  - *Nad Pięknym Modrym Dunajem http://www.youtube.com/watch?v=DiVTgpaMrcQ*
- Piotr Czajkowski
  - *Walc Kwiatów http://www.youtube.com/watch?v=GC7PycSBILc*
  - *Wielki Walc http://www.youtube.com/watch?v=u8LwaxkwkeA*
- "Nie chcę Cię" (śląska muzyka ludowa)

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

- "Jam jest dudka"
- "Chodzi lisek koło drogi"
- "Zasiali górale"

Przykłady utworów w metrum cztery czwarte (kwadrat) - dowolny marsz, np.:

- *Marsz Ołowianych Żołnierzyków* z baletu "Dziadek do orzechów" Piotra Czajkowskiego - http://www.youtube.com/watch?v=bwLYSBqkhYc
- Marsz Radetzky'ego Johanna Straussa http://www.youtube.com/watch?v=qqgcDwdAAX4

Po wysłuchaniu utworów, dzieci określają, do jakiej figury, który utwór bardziej im pasuje. N. może włączyć raz jeszcze po fragmencie wysłuchanych utworów i zaprosić dzieci do wyklaskania metrum (nie używając tego słowa). N. włącza muzykę i liczy (do 3 lub 4). (15 minut)

2. Następnie dzieci słuchają kolejnych dwóch utworów i raz jeszcze próbują określić, która figura bardziej pasuje im do danego utworu. (10 minut)

3. Po każdym wysłuchanym utworze N, krótko rozmawia z dziećmi o charakterze emocjonalnym wysłuchanej muzyki, o tym, czy utwór wykonany był solo czy w zespole, przez chór czy przez orkiestrę oraz jakie instrumenty dzieci rozpoznały. (5 minut)

Zadanie drugie i trzecie z serii (N. zmienia utwory):

1. Na początku N. prezentuje taktowanie na dwa, podnosząc "na raz" dłonie do góry, a "na dwa" opuszczając. Pyta, z jakim zawodem kojarzą się dzieciom takie ruchy. Krótko rozmawia z dziećmi na temat zawodu dyrygenta - kim jest, jaka jest jego rola, gdzie go możemy spotkać, czym dyryguje. (5 minut)
2. Następnie przez chwilę wszystkie dzieci razem pokazują takt na dwa, dyrygując razem z N. (powtarzając te same ruchy). N. podkreśla mocniej "raz" i prosi dzieci, by również akcentowały silniej "raz". (2 minuty)
3. N. włącza dowolny utwór z metrum dwie czwarte (cały lub fragment, np. dowolny krakowiak) - dzieci "dyrygują" - "**raz,** dwa" (dłonie na raz do góry łączą się, na dwa w dół rozchodzą się). Mogą też część utworu zaimprowizować ruchem. (4 minuty)
4. Następnie N. pokazuje takt "na trzy" - robiąc w powietrzu trójkąt: najpierw dłonią pionowo w dół (raz), potem w prawo (dwa) i po ukosie do góry (trzy). N. może od razu wykorzystać do tego obie dłonie - wówczas ręce zaczynają razem pionowo w dół (raz), następnie rozchodzą się na boki - lewa w lewo, prawa w prawo (dwa) i łączą na górze po skosie (trzy). N. akcentuje "na raz". Dzieci powtarzają za N. (2 minuty)
5. N. włącza dowolny utwór z metrum trzy czwarte (cały lub fragment, np. dowolny walc) - dzieci "dyrygują" - "**raz**, dwa, trzy". Mogą też część utworu zaimprowizować ruchem. (4 minuty)
6. Następnie N. pokazuje takt "na cztery" - dłonie zaczynają oddalone od siebie i "na raz"

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

schodzą pionowo w dół (równolegle), "na dwa" łączą się ruchem poziomym, "na trzy" rozchodzą się w poziomie (prawa ręka w prawo, lewa w lewo) i "na cztery" znów się łączą. Tylko pierwszy ruch jest w pionie, pozostałe trzy w poziomie. N. podkreśla mocniej "raz" i prosi dzieci, by również akcentowały silniej "raz". Dzieci powtarzają ruchy. (3 minuty)

7. N. włącza dowolny utwór z metrum cztery czwarte (cały lub fragment, np. dowolny marsz) - dzieci "dyrygują" - "**raz**, dwa, trzy, cztery". Mogą też część utworu zaimprowizować ruchem. (4 minuty)
8. Po każdym wysłuchanym utworze N, krótko rozmawia z dziećmi o charakterze emocjonalnym wysłuchanej muzyki, o tym, czy utwór wykonany był solo czy w zespole, przez chór czy przez orkiestrę oraz jakie instrumenty dzieci rozpoznały. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę

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

Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
Int-Muz-III.6.6 : dziecko potrafi rozpoznać ze słuchu podstawowe formy muzyczne – AB, ABA
Int-Muz-III.6.7 : dziecko potrafi wskazać ruchem lub gestem kolejne części podstawowych form muzycznych – AB, ABA
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

9 - Koniec narracji "Księga dżungli - z wizytą u króla zwierząt" - 9 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - ZWIERZĘTA

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 o zwierzętach. 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;

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

- wykształcenie spostrzegawczości ortograficznej;
- wykształcenie umiejętności sprawdzania własnych tekstów.

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

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

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przyroda

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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

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.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

Lista załączników:
Ortografia zwierzęta czcionka Arial.ppt
Ortografia zwierzęta czcionka pisana.pdf

Tytuł zadania: TEATR CIENI

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.

00:35:00

Streszczenie:

W ramach zakończenia narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt" dzieci w zespołach tworzą teatr cieni i przedstawiają wybrane zwierzęta, wykorzystując różne układy dłoni. Pozostałe grupy zgadują.

Cele:

- rozwój współpracy;
- integracja;
- rozwój zdolności manualnych;
- rozwijanie wyobraźni i aktywności twórczej.

Potrzebne materiały:

- rzutnik lub silna lampa;
- prześcieradło, jasna ściana lub ekran do rzutnika;
- wydrukowane wzory układu rąk (załącznik Zwierzęta.pdf).

Przebieg:

1. Na początku N. zapowiada, że na koniec narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt" dzieci stworzą zwierzęcy teatr cieni. N. pyta, czy dzieci wiedzą czym jest teatr cieni i w jaki sposób się go tworzy. (3 minuty)
2. Następnie N. wraz z dziećmi przygotowuje teatr cieni od strony technicznej: rzutnik lub silną lampę należy skierować na wprost ściany, ekranu lub rozwieszonego materiału (np. prześcieradła), na którym odbywać będzie się pokaz. Im dalej rzutnik będzie stał od ekranu, tym większy będzie rozmiar oglądanego kształtu. (5 minut)
3. Następnie N. dzieli dzieci na zespoły 3-osobowe i każdemu rozdaje jeden rysunek z układem dłoni (rysunki mogą się powtarzać). Zadaniem dzieci jest przećwiczenie układu rąk w taki sposób, aby utworzony kształt przypominał dane zwierzę. Dzieci mogą podchodzić zespołami do rzutnika i testować swoje układy. N. pomaga w razie potrzeby. (10 minut)
4. Następnie każdy zespół prezentuje swój układ przed lampą rzutnika - dzieci mogą pokazywać kształt pojedynczo (po kolei) lub razem (np. trzy ptaki) - wówczas muszą odsunąć ręce od lampy rzutnika. Pozostałe grupy zgadują, co widzą. N. pyta, czy dane

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

zwierzę można spotkać w dżungli. (15 minut)

Warianty:

- Jeśli N. stwierdzi, że układanie rąk jest za trudne, może zamiennie zastosować wycinanie figur z papieru i ich prezentację na patyczkach / długich wykałaczkach. Wówczas dzieci w grupach wycinają kształty zwierząt, przyklejają je na patyczki i prezentują przed światłem rzutnika.
- Źródło, gdzie można znaleźć opisy teatru cieni w różnych wariantach: http://www.dzieciecafizyka.pl/eksperymenty/teatrcieni/teatrcieni.html

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

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.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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

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

Lista załączników:
Zwierzęta.pdf

Tytuł zadania: WIZUALIZUJEMY MNOŻENIE 1 DO 5

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:05:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice zapoznają się z mnożeniem w zakresie liczb 1 do 5, tworzą rysunki przedstawiające skojarzenia z poszczególnymi działaniami.

Cele:
- umożliwienie uczniom i uczennicom poznania i utrwalenia tabliczki mnożenia w warunkach zabawy;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności kojarzenia matematycznego;
- zainteresowanie uczniów i uczennic matematyką.

Potrzebne materiały:
- kartki do rysowania/malowania, przybory plastyczne.

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

Przebieg:

1. N. przedstawia uczniom i uczennicom informacje dotyczące tabliczki mnożenia w zakresie 1-5. (15 minut);
2. N. dzieli uczniów i uczennice na małe grupy (w sumie 5) (2 minuty);
3. Zadaniem uczniów i uczennic jest stworzenie prac plastycznych, które pokazują ich skojarzenia z konkretnymi działaniami z tabliczki mnożenia. Każda grupa ma swoją cyfrę (od 1 do 5), z której działaniami każdy uczeń i uczennica robi prace plastyczne (30 minut);
4. Poszczególne grupy prezentują stworzone prace w ramach mini-gry. Uczniowie i uczennice, które nie przygotowywały danych prac mają zgadnąć, o jakie działanie chodzi i jaki jest wynik tego działania (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Tytuł zadania: ROBIMY KOŁYSKĘ

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: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci są wprowadzane do robienia przewrotu w przód.

Cele:

- rozwijanie gibkości kręgosłupa u uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności wykonywania przewrotu w przód.

Potrzebne materiały:

- rollery;
- materace.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna zajęcia od wyjaśnienia ich celu: dzieci będą uczyły się robić przewrót w przód. Czy są dzieci, które już umieją go robić? (2 minuty);
2. N. proponuje dzieciom krótką rozgrzewkę. Mają chodzić albo biegać (w zależności od znaku N.) w sposób ujawniający ich samopoczucie. Na znak N. dzieci zaczynają biegać, następnie N. wywołuje, jakie ruchy wybranego dziecka powtarza cała grupa. Po chwili N. daje znak do marszu i wywołuje kolejne dziecko itd. (3 minuty);
3. Ćwiczenia mięśni grzbietu. Uczniowie i uczennice siedzą w siadzie klęcznym i wysuwają rollery rękami do przodu, aż do leżenia przodem, a następnie wracają do pozycji wyjściowej. (3 minuty);

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

4. Ćwiczenia mięśni brzucha. Uczniowie i uczennice wykonują siad prosty, nogi są wyprostowane w kolanach. Ramiona są podparte z tylu i podtrzymują ciało. Ćwiczący podnoszą rollery stopami na dowolną wysokość według możliwości. (2 minuty);
5. Przygotowanie do przewrotu w przód. N. dzieli uczniów i uczennice na cztery grupy. Każda grupa ma jeden materac. Dzieci kolejno podchodzą do materaca i wykonują na plecach kołyskę. Ćwiczenie jest powtarzane kilkakrotnie. (5 minut);
6. Następnie ćwiczący starają się wykonać „zajęczy skok" przez materac. Kolejne ćwiczenie polega na toczeniu się po materacu jak naleśniki. Wszystkie ćwiczenia są powtarzane kilkakrotnie. (5 minut);
7. Próby przewrotu w przód. N. demonstruje przewrót w przód. Uczniowie i uczennice próbują wykonać ćwiczenie asekurowani i instruowani przez prowadzącego. (15 minut)
8. Na zakończenie N. organizuje dzieciom krótkie wyścigi. Dzieci dzielą się na trzy grupy. Uczniowie i uczennice z poszczególnych grup pozostają w rzędach. Wykonują bieg do mety na jednej nodze z piłką w dłoniach, następnie bieg na czworakach, skoki obunóż z piłką między kolanami. Wygrywa rząd, który najszybciej wykona wszystkie zadania. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód

10 - Początek narracji "Piraci na morzach i oceanach" - 10 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 230 min

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

Tytuł zadania: LIST W BUTELCE (1)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci dostają list w butelce, w którym rozbitek prosi o pomoc w uratowaniu go i zabraniu z bezludnej wyspy. Każda z załóg pirackich przygotowuje wyprawę ratunkową w celu odnalezienie rozbitka.

Cele:
- wprowadzenie dzieci do narracji;
- przygotowanie dzieci do realizacji kolejnych zadań;
- wprowadzenie zadaniowego i ludycznego nastroju;
- kształtowanie umiejętności słuchania tekstu ze zrozumieniem;
- poznanie zawodu archeologa.

Potrzebne materiały:
- pierwszy list rozbitka (w załączniku).

Przebieg:
1. N. mówi dzieciom, że znalazł list od rozbitka. N. odczytuje dzieciom treść listu i daje wskazówki do dalszej pracy. (15 min)

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

2. Dzieci w dalszej części będą przygotowywać wyprawę w drużynach pirackich w ramach kolejnych zadań:

- przygotowują hymn drużyn pirackich;
- robią morską mapę;
- spisują dziennik przygotowań do wyprawy.

N. tłumaczy dzieciom, na czym będą polegać przygotowania do wyprawy i jakie zadania dzieci muszą wykonać przed wyruszeniem w podróż.
Zadania (hymn drużyn pirackich, mapa morska, dziennik) dzieci przygotowują w drużynach, ponieważ wtedy w zdecydowanie większym stopniu pracę będą wykonywać poszczególne dzieci w klasie. Jednak jednym z celów narracji jest integracja całej klasy, więc pozostałe zadania z narracji pirackiej dzieci będą wykonywać już w ramach jednej, połączonej drużyny pirackiej ogólnoklasowej.

Warianty:

- dla dodania realizmu zadaniu, N. może stworzyć odręcznie napisany list.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna

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

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

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-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Pierwszy list rozbitka.docx

Tytuł zadania: HYMN PIRACKI - PIRACKIE DRUŻYNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadanie polega na przygotowaniu w drużynach hymnu/piosenki związanej z morską tematyką. Podczas tworzenia hymnu dzieci mają wykorzystać słowa związane z nadmorskimi krajobrazami.

Cele:
- utrwalenie słownictwa związanego z nadmorskimi krajobrazami;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- ćwiczenie umiejętności śpiewania.

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

Przebieg:

1. Dzieci wraz z N. wypisują słowa związane z nadmorskimi krajobrazami, wśród nich powinny się znaleźć: zatoka, mierzeja, port, falochron, fale, sztorm, wydmy, klify, plaże (5 minut);
2. Każdy z pirackich zespołów ma za zadanie stworzyć własny hymn (jednozwrotkowy). Hymn powinien być w miarę prosty.

N. prosi, żeby dzieci ułożyły hymn z wykorzystaniem słów związanych z morskimi krajobrazami, w stworzonym hymnie muszą się znaleźć minimum 2 słowa z tych wypisanych wcześniej na tablicy.

N. prosi, aby dzieci ułożyły swój hymn do jakiejś znanej melodii, mogą to być melodie ze znanych dzieciom piosenek (25 minut);

3. Na zakończenie następuje konkurs pirackich hymnów. Każda piracka załoga odśpiewuje swój hymn przed pozostałymi załogami. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka
Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Ścieżki:

Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Muzyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

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.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis 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.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Przy-III.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego

Tytuł zadania: MORSKIE KRAJOBRAZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:10:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z elementami krajobrazu nadmorskiego, zwierzętami charakterystycznymi dla Morza Bałtyckiego oraz z zawodami ludzi związanych z morzem.

Cele:

- zapoznanie dzieci z cechami krajobrazu nadmorskiego;
- zapoznanie dzieci z zawodami związanymi z morzem;
- zapoznanie dzieci z zasadami ortograficznymi podstawowych słów związanych z morzem;
- kształtowanie wrażliwości na dźwięki;

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

- rozwijanie umiejętności samodzielnego wyciągania wniosków i dochodzenia do wiedzy.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;

Załączniki do zadania:

- "Morskie krajobrazy";
- "Szum morza" (plik dźwiękowy pochodzi ze strony freesound.org) lub inny plik z szumem morza;
- "Mini gazetka o morzu" - wydrukowana pomoc najlepiej 1 na dziecko, minimum 1 na grupę czteroosobową;
- "Krzyżówka morska" - praca domowa dla każdego dziecka;
- Prezentacja ortograficzna "Morze czy może".

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom o celach dzisiejszej lekcji:
   - poznacie jakie są cechy krajobrazu nadmorskiego,
   - poznacie zawody związane z morzem,
   - poznacie zasady poprawnej pisowni słów związanych z morzem (3 min)
2. N. prosi dzieci - piratów i piratki, żeby wypisały jak najwięcej skojarzeń ze słowem "morze".

Każdy pirat/piratka pracuje samodzielnie, w swoim zeszycie zapisuje odpowiedzi.

N. tłumaczy dzieciom, żeby wypisały wszystkie słowa, które przychodzą im do głowy, gdy słyszą słowo „morze”. (10 min)

N. przypomina o zasadach interpunkcyjnych (po każdym skojarzeniu piszemy przecinek).

N. prosi, żeby dzieci starały pisać się czytelnie i estetycznie.

3. N. prosi dzieci, żeby na razie nie czytały swoich skojarzeń.

N. zaprasza dzieci-piratów w podróż po Morzu Bałtyckim.

4. N. pokazuje dzieciom na rzutniku prezentację o morzu (załącznik "Morskie krajobrazy") i włącza jednocześnie muzykę „Szum morza” (załącznik). Muzykę należy puścić w pętli, aby odtworzyła się kilkukrotnie podczas pokazywania prezentacji. N. w tym momencie nie komentuje zdjęć, jedynie je wyświetla. Wiele dzieci odkryje dzięki temu samodzielnie jakie są najważniejsze cechy krajobrazu morskiego. (10 min)
5. N. prosi dzieci – piratów i piratki, żeby spojrzały na swoją listę skojarzeń wypisaną do słowa „morze” i zastanowiły się, czy przychodzą im do głowy nowe skojarzenia, czy chcą coś dopisać do swojej listy, czy chcą ją jakoś uzupełnić. (10 min)
6. Krótka przerwa (jeśli potrzebna)
7. N. ponownie pokazuje dzieciom prezentację, tym razem omawiając ją wspólnie z dziećmi i

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

zadając dzieciom pytania do slajdów. (20 min)
Na poszczególnych slajdach N. porusza tematykę związaną z:

- cechami krajobrazu nadmorskiego,
- sztormem,
- zwierzętami morza Bałtyckiego,
- zawodami związanymi z morzem.

8. Ćwiczenie energetyczne i przerwa. (20 min)
9. Podział na grupy 4 osobowe. (5 min)
10. N. rozdaje dzieciom pomoce: mini – gazetkę związaną z morzem (załącznik) lub/i książki, encyklopedie, w których będą podstawowe hasła związane z morzem. Być może materiały te nie będą potrzebne dzieciom, jeśli uważnie brały udział w poprzedniej części lekcji. (2 min)
11. N. prosi dzieci, żeby odczytały swoje skojarzenia z morzem sobie nawzajem, a następnie, by dopisały cechy krajobrazu morskiego jeśli w zapisanych wcześniej skojarzeniach nie pojawiły się te cechy. (20 min).
12. Grupy odczytują cechy krajobrazu morskiego i klasa wspólnie weryfikuje, czy dana grupa o czymś nie zapomniała. (15 min)
13. N. pokazuje dzieciom na rzutniku prezentację ortograficzną "Morze czy może". (10 min)
14. N. rozdaje do domu krzyżówkę morską do samodzielnego wykonania lub/i udostępnia ją dzieciom w systemie informatycznym. (5 min)

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda

Metody:
Pokaz
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Dyskusja dydaktyczna

Techniki:
Łańcuch skojarzeń

Tryby pracy:
Cała klasa

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

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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.12.1 : 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.15.1 : 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.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.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Przy-III.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Morska krzyżówka rozwiązanie.pdf
Mini gazetka o morzu.pdf
Morskie krajobrazy.pdf
Szum morza.mp3
Morska krzyżówka.pdf
Prezentacja ortograficzna Morze czy może.pdf

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

Tytuł zadania: ABORDAŻ!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się wykonywania przewrotów, jako techniki abordażu.

Cele:
- rozwijanie umiejętności wykonywania przewrotów;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- wstążki albo inny materiał do oznaczenia konturów statków;
- materace do bezpiecznego wykonywania przewrotów i "pozorowania" kładek.

Przebieg:
1. N. wprowadza dzieci w zadanie: "Częścią pirackiego życia są bitwy morskie. Nauczymy się teraz jednego ze sposobów, jak bezpiecznie dostać się na wrogi statek, robiąc przy okazji wrażenie".
2. Na podłodze zaznaczamy obrys burt dwóch statków (równoległe burty statków, pomiędzy którymi położymy kładkę). "W pirackiej bitwie morskiej dochodzi do momentu, w którym dwa statki podpływają bardzo blisko siebie. Wtedy przez burtę przerzucamy kładki, aby dostać się na wrogi statek i pokonać jego załogę - takie przejęcie statku to

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

abordaż".

3. Między oznaczonymi burtami kładziemy materace, które będą kładkami.
4. "Żeby jednak bezpiecznie przedostać się na drugą stronę, musimy zrobić to jak najszybciej, chowając głowę przed potencjalnych atakiem!"
5. N. zadaje dzieciom pytanie, czy wiedzą jaki kształt porusza się najszybciej. Przy odpowiedziach dzieci warto nakierować na właściwą odpowiedź (kula).
6. N. uczy dzieci bezpiecznie wykonać przewrót. Warto zrobić dwie kładki, aby dzieci, które wykonały już przewrót pod okiem N. i chcą próbować dalej miały tę możliwość. Zaś N. mógł poświęcić więcej czasu dla dzieci, które boją się lub nie wiedzą jak wykonać przewrót.
7. Na koniec siadamy na przejętym statku i każde z dzieci mówi, co mu się podobało w "kulowym abordażu" (ew. ile razy udało im się dostać na drugi statek, i czy zdarzyło im się wpaść do wody - spaść z materaca) lub co mu się nie podobało.

Możliwe kontynuacje:

- Zadanie *Bitwa Morska*;
- Inne warianty bitew morskich;
- Zadania z morskiej narracji.

Warianty:

- N. może wyznaczyć osobę odpowiedzialną za bezpieczeństwo wykonywania przewrotów na drugiej kładce - osobę "nadzorującą atak". Osoby takie mogą się zmieniać.

Potencjalne problemy:

- Przy zadaniu pytania warto zwrócić uwagę, aby dać dłuższy czas na odpowiedź, aby dzieci miały możliwość zebrać się na odwagę i przerwać milczenie, jeśli takie będzie miało miejsce.
- Przy omówieniu warto zwrócić uwagę na dzieci z lękiem, aby pozwolić im wypowiedzieć swoje obawy - i ew. wytłumaczyć co grozi, a co nie przy wykonywaniu przewrotów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

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

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód

11 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 255 min

Tytuł zadania: MAPA MORSKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:50:00

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

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z tematyką map, poznają mapę Morza Bałtyckiego, a następnie tworzą mapę własnej drużyny pirackiej z zaznaczonym miejscem ukrycia skarbu.

Cele:

- zapoznanie się z tematyką map;
- zapoznanie się z tematyką Morza Bałtyckiego;
- ćwiczenie umiejętności pracy w grupach;
- ćwiczenie wykorzystania w praktyce słów związanych z nadmorskim krajobrazem;
- ćwiczenie twórczego myślenia;
- tworzenie własnej mapy.

Potrzebne materiały:

- mapy/książki z mapami/atlasy geograficzne - przykładowe egzemplarze ze szkolnej biblioteki
- kartki z bloku;
- dzbanek z zaparzoną herbatą (mocną, saszetka herbaty na szklankę) do postarzenia kartek;
- miseczki - min. 1 na każdą piracką drużynę;
- pędzelki do postarzania;
- flamastry/cienkopisy/kredki ołówkowe do rysowania mapy;
- taśma klejąca.

Przebieg:

1. N. podaje cele zajęć:
   - zapoznanie się z mapą Morza Bałtyckiego,
   - zapoznanie się z mapą polskiego wybrzeża,
   - stworzenie własnej, pirackiej mapy z uwzględnieniem cech krajobrazu nadmorskiego. (5 min)
2. N. pokazuje dzieciom prezentację z mapami na rzutniku (załącznik).

Pokazuje dzieciom mapę Morza Bałtyckiego - zdjęcie z kosmosu. Pyta dzieci, czy wiedzą gdzie są lądy, a gdzie morza i oceany (1 slajd).

3. N. pyta dzieci, z czym kojarzy im się kształt Morza Bałtyckiego.

N. mówi dzieciom, że mapy zawsze orientowane są na północ, pokazuje gdzie jest północ przy każdej z omawianych map.

4. N. pokazuje kolejne mapy i zwraca szczególną uwagę na:

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

- umiejscowienie Morza Bałtyckiego jako morza wewnętrznego,
- umiejscowienie Polski;
- odzwierciedlenie linii brzegowej oraz ujście rzek do morza;
(pkt. 2- 4 - 20 min)

5. N. prosi dzieci, aby w swoich pirackich drużynach stworzyli mapę, na której zaznaczą miejsce ukrycia skarbu. (5 min)

N. podaje dzieciom kryteria, jakie powinna spełniać mapa:

- mapa ma uwzględniać morze/morza i lądy
- mapa ma ukazywać zróżnicowaną linię brzegową (zatoki, zatoczki)
- mapa ma ukazywać rzeki wpadające do wody oraz zwierzęta żyjące w morzu i na lądzie.

6. N. pokazuje dzieciom, jak można uzyskać efekt postarzania papieru. (10 min)

Na każdą drużynę wystarczy ok pół szklanki herbaty. Ostudzoną herbatą malujemy pędzelkiem powierzchnię kartki, a następnie ją suszymy - należy uważać, żeby nie doprowadzić do przemoczenia kartek.

Malowanie i suszenie możemy kilka razy powtarzać, a za każdym razem uzyskamy mocniejszy brąz.

7. Dzieci w grupach przygotowują swoje kartki. (15 min)

8. W trakcie suszenia kartek N. organizuje dzieciom energizer. (15 min)

9. N. rozdaje każdej drużynie atlas geograficzny/mapę i mówi, że podczas tworzenia własnej mapy dzieci mogą się inspirować prawdziwymi mapami. Mogą odzwierciedlać prawdziwe kształty kontynentów lub tworzyć wymyślone. (3 min)

10. Dzieci rysują mapy w pirackich drużynach. Każdy członek załogi pirackiej ma za zadnie narysować jakiś fragment mapy. (30 min)

11. Następuje prezentacja map. Poszczególne drużyny pirackie pokazują pozostałym drużynom swoją mapę i opowiadają o niej. (15 min)

Mapy wieszane są w klasie jako dekoracja.

Potencjalne problemy:

- Przy postarzaniu papieru należy zwrócić szczególną uwagę na to, aby nie przemoczyć kartek papieru, ponieważ łatwo się potem będą drzeć i dzieci będą mieć kłopot z rysowaniem.
- Przed przystąpieniem do rysowania map N. powinien sprawdzić, czy wszystkie kartki wyschły. Jeśli jakaś kartka nie wyschła, warto przesunąć rysowanie map i wprowadzić inne ćwiczenie w tym czasie.
- W przypadku, gdy tworzona mapa się podrze, można skleić ją taśmą klejącą tłumacząc dzieciom, że prawdziwe mapy też często się darły i też trzeba było je sklejać.

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

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Przyroda

Metody:
Pokaz
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Morskie opowieści

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
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
Int-Przy-III.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi pokazać zróżnicowaną linię brzegową na mapie;
- dziecko rozróżnia na mapie: morze, rzekę, lądy;
- dziecko potrafi wskazać na mapie Polski gdzie znajduje się Morze Bałtyckie;
- dziecko potrafi tworzyć własną mapę;

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

- dziecko potrafi postarzać papier.

Lista załączników:
Mapy Morze.pdf

Tytuł zadania: DZIENNIK DRUŻYNOWY - PRZYGOTOWANIA DO WYPRAWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:40:00

Streszczenie:
Dzieci w pirackich drużynach mają za zadanie napisać dziennik pokładowy swojej pirackiej drużyny, w którym opiszą, jakie przygotowania do wyprawy zrobili.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności pisania;
- poznanie różnych form literackich;
- rozwijanie twórczego myślenia;
- utrwalenie pojęć związanych z nadmorskim krajobrazem.

Potrzebne materiały:
- kartki papieru;
- komputery w drugiej części zadania.

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

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom, że zadaniem każdej drużyny pirackiej będzie stworzenie dziennika pokładowego, który będzie przedstawiał losy danej drużyny w kontekście przygotowań do wyprawy po rozbitka.

N. zapisuje wszystkie kryteria wykonania zadania na tablicy.

Dziennik pokładowy ma być napisany według schematu:

Piątek

Sobota

Niedziela

lub w inne wybrane dni tygodnia.

N. podaje dzieciom pozostałe kryteria wykonania zadania:

- dziennik piracki ma być napisany estetycznie i czytelnie;
- w opisie dzieci mają uwzględnić 4-5 z następujących słów: wydmy, klify, wybrzeże, zatoki, mierzeje, sztorm, plaża, port, statek/okręt, foka, mewa, śledź; (N. może wypisać te wyrazy na tabicy)
- dzieci mają za zadanie napisać jakie czynności podjęły podczas przygotowania do wyprawy;
- każdy członek pirackiej drużyny ma brać udział w zadaniu, w wymyślaniu historii. (10 min)

2. Dzieci wykonują zadanie w drużynie pirackiej. (30 min)

N. podchodzi do każdej grupy i pomaga.

3. Po zakończeniu pisania poszczególne grupy odczytują na forum klasy pamiętniki pirackie swojej drużyny. Pozostałe drużyny pirackie sprawdzają, czy zadanie zostało wykonane zgodnie z podanymi kryteriami (napisanymi na tablicy). (15 min)

4. Dzieci przepisują dzienniki pokładowe na komputerze. Każdy członek drużyny przepisuje inny dzień lub inne zdanie. (20 min)

5. Dzieci wyszukują w internecie zdjęcia, które ilustrują opowiadaną historię. (10 min)

6. Dzieci z pomocą N. zamieszczają swoje dzienniki pokładowe na klasowym blogu. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

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

Opowiadanie
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Mat-III.14.2 : dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
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.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
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: MNOŻENIOWE ZAGADKI KRÓLA DŻUNGLI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci czytają krótki tekst literacki. Następnie wykonują ćwiczenia matematyczne, aby dowiedzieć się, jak zakończył się dany fragment historii.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności zapisywania określonych opisów w formie działania;
- utrwalenie umiejętności mnożenia z danego zakresu;

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "mnożeniowe zagadki króla dżungli I, II, III lub IV";

Przebieg:
1. N . przypomina uczniom i uczennicom dotychczas poznany materiał matematyczny związany z mnożeniem (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Dzieci czytają tekst oraz wykonują znajdujące się na kartach ćwiczenia (25 minut);

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

3. Następnie dzieci w 2 - 4 analizują swoje prace oraz poprawiają ewentualne błędy. N. nadzoruje pracę dzieci i interweniuje w razie potrzeby (10 minut);
4. Dzieci odpowiadają co im się podobało, jaka ich zdaniem powinna być kontynuacja opowiadania (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Mnożeniowe zagadki króla dżungli I.pdf
Mnożeniowe zagadki króla dżungli III.pdf

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

Mnożeniowe zagadki króla dżungli II.pdf
Mnożeniowe zagadki króla dżungli IV.pdf

12 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 210 min

Tytuł zadania: LIST W BUTELCE (2)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci dostają od rozbitka drugi list w butelce. W drugim liście dzieci dostają informacje związane z koniecznością połączenia się w jedną drużynę piracką. Dzieci dowiadują się również o konieczności przyjęcia określonych ról, stworzenia prawdziwej załogi okrętowej.

Cele:
- przygotowanie dzieci do realizacji kolejnych zadań związanych z narracją;
- poznanie zawodów wykonywanych na statku;
- wprowadzenie zadaniowego i ludycznego nastroju;
- ćwiczenie umiejętności słuchania tekstu ze zrozumieniem;
- utrwalenie wiedzy na temat zawodu archeologa.

Potrzebne materiały:

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

- drugi list rozbitka (w załączniku) - jedna sztuka;
- karta okrętowa (w załączniku) - dla każdego dziecka jedna sztuka;
- załoga statku (w załączniku) - jedna sztuka.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że znalazł kolejny list od rozbitka. N. odczytuje dzieciom treść listu. (10 min)
2. Na podstawie listu N. prosi dzieci, by ustaliły czy mogą kontynuować podróż jako pojedyncze załogi pirackie czy też muszą połączyć się w jedną dużą załogę piracką. (5 min)
3. N. mówi dzieciom, że badacz-archeolog podpowiada im, jakie są konieczne do wykonania prace na statku. Jednak badacz-archeolog nie wspomniał o wszystkich osobach, które są ważne na statku, aby statek mógł dopłynąć do niego. (5 min)
4. N. wspólnie z dziećmi omawia poszczególne osoby załogi na statku i ich zadania. (20 min) N. wspólnie z dziećmi wypisuje na tablicy, jakie osoby muszą być na statku:

- kapitan
- kronikarz
- nawigator
- obserwator pogody
- bosman - osoba wiążąca węzły
- osoba pisząca listy do rozbitka
- kronikarz listów do rozbitka
- kucharz
- fotograf
- osoba rysująca na mapie przebytą trasę
- sternik
- przyrodnik morski
- mechanik pokładowy.

Szczegółowa lista wraz z konkretnymi zadaniami znajduje się w załączeniu.
Do podanej listy można swobodnie dodawać/odejmować członków załogi.
W zależności od liczby dzieci w klasie, każda rola pełniona jest przez jedno/dwójkę lub więcej dzieci.

5. N. tłumaczy dzieciom, że każdy będzie mógł spróbować różnych ról. Każdego dnia, każdy będzie wybierał i decydował jaką rolę chcę przyjąć. (15 min)

N. pokazuje dzieciom "Kartę okrętową" (w załączeniu). Karta okrętowa jest kartą stworzoną dla każdego dziecka, w której każdy zaznacza czy przyjął już daną rolę. Każdego dnia rano dzieci

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

jako pierwsze zadanie będą realizować zadania związane z ratowaniem rozbitka i płynięciem statku.
Każde dziecko będzie miało okazję przećwiczyć różne umiejętności, ponieważ będzie w wielu różnych rolach. Pozostawiamy jednak dzieciom wolność wyboru określonej roli w momencie, kiedy są na nią gotowe.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Morskie opowieści

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.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-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Załoga statku.docx

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

Karta okrętowa.docx
Drugi list rozbitka.docx

Tytuł zadania: PIRACKI REJS POSZUKIWAWCZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przyjmują rolę różnych członków załogi statku poszukiwawczego rozbitka. Każde dziecko w ramach swojej roli ma do wykonania zadanie związane z różnymi umiejętnościami.
Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn.

Cele:
- nauka poprzez zabawę;
- integracja klasy;
- kształtowanie umiejętności współpracy w zespole;
- nauka wchodzenia w rolę;
- poznanie różnych zawodów związanych z życiem na statku;
- rozwijanie umiejętności: matematycznych, przyrodniczych, językowych, komputerowych.

Potrzebne materiały:
- karty okrętowe (w załączniku) - każde dziecko powinno mieć swoją kartę okrętową;

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

- przygotowane wcześniej przez N. zadania z matematyki dla dzieci, które będą nawigatorami i sternikami. Przykładowe zadania znajdują się w załączniku. N. może codziennie zmodyfikować proponowane działania w zakresie mnożenia i dzielenia, w zależności od potrzeb i umiejętności dzieci.
- laptopy - minimum 2 na całą klasę dzieci;
- karty do obserwacji pogody (w załączniku);
- aparat fotograficzny lub (jeśli nie ma możliwości wykorzystania aparatu) kartki i kredki/farby/ołówki;
- encyklopedie/książki przyrodnicze dla przyrodnika morskiego do opisu zwierząt napotkanych na szlaku;
- sznurek;
- słoiczki/pojemniki z podziałką określającą mililitry - dla mechaników pokładowych;
- ręcznik papierowy, miska z wodą i mydłem, szczotka do zamiatania - dla dzieci, które wcześniej skończą zadania. Będą mogły wyczyścić pokład statku i wykorzystać nadmiar energii.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu, wszyscy siadają na podłodze. N. zaprasza dzieci do wypłynięcia w podróż poszukiwawczą rozbitka. N. przypomina dzieciom, że płyną jako jedna załoga (zespół) i że każdy musi zdecydować, jaką rolę dzisiaj będzie pełnił. N. tłumaczy dzieciom, że każdy będzie mógł spróbować różnych ról. Tłumaczy, że codziennie przez najbliższych kilka dni będą wypływać w rejs poszukiwawczy i codziennie dzieci będą decydować, jakim członkiem załogi będą chcieli być dzisiaj. Dzieci mają wymieniać się rolami i zaznaczać na swoich kartach okrętowych, jaką rolę już przyjęły danego dnia i kolejnego dnia mają wybierać inną rolę. Jeśli ktoś raz był już np. kapitanem, to w następnych dniach nie może już pełnić tej roli, tylko szukać innej, która mu się podoba. Dzięki temu dzieci codziennie będą miały szansę wykonywać różne zadania związane z nabywaniem określonych umiejętności szkolnych. (15 min)
2. N. prosi, aby każdy zastanowił się, kim chce być dzisiaj. N. czyta rozpiskę ról i prosi, żeby dzieci zgłaszały się do poszczególnych ról. Kto pierwszy ten lepszy. W przypadku dużej klasy każdą rolę będzie pełnić dwoje lub troje dzieci. Dzieci zaznaczają na swoich "Kartach okrętowych" jaką rolę wybrały, zapełniając "Kartę okrętową" krzyżykami. Dzięki temu dzieci codziennie będą wiedziały, jakie role im pozostały do wykonania.
3. N. tłumaczy zgromadzonym w kręgu dzieciom zadania poszczególnych członków załogi (zadania opisane są w załączniku "Załoga statku"). N. pyta czy dzieci, które danego dnia będą pełnić swoje rolę, rozumieją zadanie. (pkt. 2 i 3 - 10 min)
4. Po wybraniu przez dzieci ról, wszyscy siadają w parach reprezentujących daną rolę (kapitan-kapitan, nawigator z nawigatorem) i N. rozdaje zadania pasujące do poszczególnych ról. Jeśli klasa jest mała i role się nie powtarzają, dzieci pracują

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

samodzielnie, a nie w parach.

5. Dzieci wykonują zadania. (pkt 3 i 4 - 20 min)
6. N. zaprasza wszystkie dzieci do kręgu i prosi o podzielenie się informacjami, które dzieci wykonywały. Kapitan odczytuje swoją notatkę, nawigator ze sternikiem odczytują działania matematyczne, przyrodnik morski czyta o zwierzęciu, które napotkał i opisał, obserwator pogody pokazuje karty obserwacji, mechanik pokładowy pokazuje ile płynów do silnika odmierzył itd. (25 min).
7. N. pyta dzieci, czy zadania były trudne do wykonania, czy łatwe. Jeśli dla dzieci zadania były zbyt łatwe, N. modyfikuje ich trudność na kolejny dzień.
8. Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn. (5 min)

Potencjalne problemy:

- Przy tym zadaniu w klasie może panować chaos. Jednak nie należy zbytnio interweniować, ponieważ dzieci zazwyczaj z przejęciem i rozemocjonowaniem wchodzą w takie zadania, angażują się i starają się je wykonać.
- W trakcie trwania zadania poszczególne grupy mogą wcześniej kończyć swoją część, N. może wtedy angażować takie grupy w zadanie dodatkowe, jakie na każdym statku musi być zrobione - mianowicie w czyszczenie pokładu. Wszystkie dzieci, które wcześniej skończą mają za zadanie nie przeszkadzać pozostałym członkom załogi tylko wyczyścić pokład szczotkami i szmatkami (ręcznikami papierowymi - czyszczenie podłogi lub parapetów, szafek, książek). Może to zmotywować dzieci do większego zaangażowania w czynności zadaniowe.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

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

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
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.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
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
Int-Mat-III.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
Int-Mat-III.14.2 : dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list

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

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
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
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.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
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.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.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Zadanie dla nawigatora przykład 1.docx
Załoga statku.docx
Karta okrętowa.docx
Obserwacje pogody 2.jpg
Zadanie dla nawigatora przykład 2.docx
Obserwacje pogody 1.jpg

Tytuł zadania: TWORZYMY WSPÓLNY HYMN PIRACKI

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 tworzą wspólny hymn piracki na podstawie hymnów drużynowych. Z każdego hymnu drużynowego wybieramy jedną zwrotkę i z tych zwrotek tworzymy jeden wspólny hymn.
W hymnie prawdopodobnie będzie co zwrotka inna linia melodyczna.

Cele:
- tworzenie wspólnego dzieła;
- integracja całej klasy;
- ćwiczenie śpiewania podczas zabawy.

Przebieg:
1. N. zaprasza wszystkie dzieci do stworzenia wspólnego hymnu pirackiego. N. tłumaczy, że wspólny hymn będzie tworzony na podstawie hymnów drużynowych i że będzie towarzyszył dzieciom przez kilka dni - podczas trwania narracji. (2 min)
2. Na początku N. prosi dzieci, by w drużynach wymyśliły prosty układ ruchowy / taneczny do swojego hymnu (np. krok dostawny z klaśnięciami, kucanie, obroty itp.). (10 min)
3. Następnie N. prosi poszczególne drużyny, żeby odśpiewały swoje hymny wraz z prezentacją układu. (12 min)
4. Równolegle z odśpiewywaniem zwrotek przez poszczególne drużyny, N. zapisuje na tablicy (flipcharcie) poszczególne jego zwrotki. Pozostałe dzieci słuchają i obserwują układ taneczny. (5 min)
5. Po zapisaniu hymnu (wszystkich zwrotek) dzieci się hymnu w całości.
   Może okazać się, że każda z grup miała inną linię melodyczną, warto zostawić te inne linie melodyczne i śpiewać wspólnie tak, jak zostało to wymyślone. Śpiewanie całego hymnu jest bardzo zabawne, wprowadza ludyczną atmosferę, wymaga również uważności i

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

refleksu od dzieci, żeby nie pomylić się w melodii. Ponieważ dzieci w grupach pewnie stworzą proste i krótkie, jednozwrotkowe hymny, nie powinno być problemów z nauką całości. Ucząc się hymnu dzieci stoją w kręgu kolejno grupami (w kolejności zwrotek) i starają się powtórzyć ruchy wymyślone do danej zwrotki przez inny zespół. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Morskie opowieści

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.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.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad
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.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

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

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

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:

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

- 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 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).

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

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

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

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

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

13 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: PIRACKI REJS POSZUKIWAWCZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przyjmują rolę różnych członków załogi statku poszukiwawczego rozbitka. Każde dziecko

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

w ramach swojej roli ma do wykonania zadanie związane z różnymi umiejętnościami.
Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn.

Cele:

- nauka poprzez zabawę;
- integracja klasy;
- kształtowanie umiejętności współpracy w zespole;
- nauka wchodzenia w rolę;
- poznanie różnych zawodów związanych z życiem na statku;
- rozwijanie umiejętności: matematycznych, przyrodniczych, językowych, komputerowych.

Potrzebne materiały:

- karty okrętowe (w załączniku) - każde dziecko powinno mieć swoją kartę okrętową;
- przygotowane wcześniej przez N. zadania z matematyki dla dzieci, które będą nawigatorami i sternikami. Przykładowe zadania znajdują się w załączniku. N. może codziennie zmodyfikować proponowane działania w zakresie mnożenia i dzielenia, w zależności od potrzeb i umiejętności dzieci.
- laptopy - minimum 2 na całą klasę dzieci;
- karty do obserwacji pogody (w załączniku);
- aparat fotograficzny lub (jeśli nie ma możliwości wykorzystania aparatu) kartki i kredki/farby/ołówki;
- encyklopedie/książki przyrodnicze dla przyrodnika morskiego do opisu zwierząt napotkanych na szlaku;
- sznurek;
- słoiczki/pojemniki z podziałką określającą mililitry - dla mechaników pokładowych;
- ręcznik papierowy, miska z wodą i mydłem, szczotka do zamiatania - dla dzieci, które wcześniej skończą zadania. Będą mogły wyczyścić pokład statku i wykorzystać nadmiar energii.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu, wszyscy siadają na podłodze. N. zaprasza dzieci do wypłynięcia w podróż poszukiwawczą rozbitka. N. przypomina dzieciom, że płyną jako jedna załoga (zespół) i że każdy musi zdecydować, jaką rolę dzisiaj będzie pełnił. N. tłumaczy dzieciom, że każdy będzie mógł spróbować różnych ról. Tłumaczy, że codziennie przez najbliższych kilka dni będą wypływać w rejs poszukiwawczy i codziennie dzieci będą decydować, jakim członkiem załogi będą chcieli być dzisiaj. Dzieci mają wymieniać się rolami i zaznaczać na swoich kartach okrętowych, jaką rolę już

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

przyjęły danego dnia i kolejnego dnia mają wybierać inną rolę. Jeśli ktoś raz był już np. kapitanem, to w następnych dniach nie może już pełnić tej roli, tylko szukać innej, która mu się podoba. Dzięki temu dzieci codziennie będą miały szansę wykonywać różne zadania związane z nabywaniem określonych umiejętności szkolnych. (15 min)

2. N. prosi, aby każdy zastanowił się, kim chce być dzisiaj. N. czyta rozpiskę ról i prosi, żeby dzieci zgłaszały się do poszczególnych ról. Kto pierwszy ten lepszy. W przypadku dużej klasy każdą rolę będzie pełnić dwoje lub troje dzieci. Dzieci zaznaczają na swoich "Kartach okrętowych" jaką rolę wybrały, zapełniając "Kartę okrętową" krzyżykami. Dzięki temu dzieci codziennie będą wiedziały, jakie role im pozostały do wykonania.
3. N. tłumaczy zgromadzonym w kręgu dzieciom zadania poszczególnych członków załogi (zadania opisane są w załączniku "Załoga statku"). N. pyta czy dzieci, które danego dnia będą pełnić swoje rolę, rozumieją zadanie. (pkt. 2 i 3 - 10 min)
4. Po wybraniu przez dzieci ról, wszyscy siadają w parach reprezentujących daną rolę (kapitan-kapitan, nawigator z nawigatorem) i N. rozdaje zadania pasujące do poszczególnych ról. Jeśli klasa jest mała i role się nie powtarzają, dzieci pracują samodzielnie, a nie w parach.
5. Dzieci wykonują zadania. (pkt 3 i 4 - 20 min)
6. N. zaprasza wszystkie dzieci do kręgu i prosi o podzielenie się informacjami, które dzieci wykonywały. Kapitan odczytuje swoją notatkę, nawigator ze sternikiem odczytują działania matematyczne, przyrodnik morski czyta o zwierzęciu, które napotkał i opisał, obserwator pogody pokazuje karty obserwacji, mechanik pokładowy pokazuje ile płynów do silnika odmierzył itd. (25 min).
7. N. pyta dzieci, czy zadania były trudne do wykonania, czy łatwe. Jeśli dla dzieci zadania były zbyt łatwe, N. modyfikuje ich trudność na kolejny dzień.
8. Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn. (5 min)

Potencjalne problemy:

- Przy tym zadaniu w klasie może panować chaos. Jednak nie należy zbytnio interweniować, ponieważ dzieci zazwyczaj z przejęciem i rozemocjonowaniem wchodzą w takie zadania, angażują się i starają się je wykonać.
- W trakcie trwania zadania poszczególne grupy mogą wcześniej kończyć swoją część, N. może wtedy angażować takie grupy w zadanie dodatkowe, jakie na każdym statku musi być zrobione - mianowicie w czyszczenie pokładu. Wszystkie dzieci, które wcześniej skończą mają za zadanie nie przeszkadzać pozostałym członkom załogi tylko wyczyścić pokład szczotkami i szmatkami (ręcznikami papierowymi - czyszczenie podłogi lub parapetów, szafek, książek). Może to zmotywować dzieci do większego zaangażowania w czynności zadaniowe.

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
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.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
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
Int-Mat-III.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
Int-Mat-III.14.2 : dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy

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

Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
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-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list
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
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
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.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
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.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.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

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

Lista załączników:
Zadanie dla nawigatora przykład 1.docx
Załoga statku.docx
Karta okrętowa.docx
Obserwacje pogody 2.jpg
Zadanie dla nawigatora przykład 2.docx
Obserwacje pogody 1.jpg

Tytuł zadania: CIEKAWSKI TUBYLEC

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci odpowiadają na pytania mieszkańców egzotycznej wyspy, których rolę odgrywa N.

Cele:
- sprawdzenie wiedzy o Polsce;
- uświadomienie sobie przez dzieci wiedzy, którą posiadają;
- zwrócenie uwagi i pokazanie dzieciom innego spojrzenia na otaczającą rzeczywistość;
- pokazanie dzieciom, że wiedza, którą posiadają może być dla kogoś cenna i interesująca.

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

Potrzebne materiały:

- ewentualne rekwizyty dla N. dla podkreślenia roli tubylca;
- ewentualne materiały dla dzieci do szukania odpowiedzi na pytania.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w zadanie opisując, jak w czasie swojej pirackiej podróży trafiają na wyspę. Na wyspie mieszkają bardzo przyjaźni tubylcy, którzy dzielą się z załogą owocami i zapraszają na ognisko.
2. Uczniowie i uczennice siadają w kole, jak przy ognisku.
3. Dalsze wprowadzenie: "Gospodarze wyspy nie mają ani telewizorów, ani komputerów i nie znają krajów, z których przypływamy. Ale są bardzo ciekawi, Będą zadawać załodze mnóstwo pytań."
4. N. odgrywa tubylca i zadaje dzieciom pytania dotyczące ich miejsca pochodzenia, ich zwyczajów czy wyglądu. Warto, aby N. zwrócił uwagę, aby drążyć odpowiedzi, których udzielają uczniowie i uczennice.
5. Kiedy mieszkaniec egzotycznej wyspy dowie się wszystkiego, co go zainteresowało żegna załogę i dziękuje jej za poszerzenie jego wiedzy o świecie.
6. N. omawia z dziećmi zadanie, zwraca uwagę na ewentualne rozminięcia się z faktami (np. w przypadku pytania o wydarzenia historyczne), uzupełnia wiedzę dzieci. Warto również, aby zapytał czy dzieciom podobało się spotkanie z rozbitkiem.

Możliwe kontynuacje:

Zadania z narracji morskiej.

Warianty:

- W zależności od chęci N. może mniej lub bardziej wcielać się w rolę tubylca. Większe wczucie się w rolę pozwoli zadawać różne, nawet najdziwniejsze pytania, czy wskazywać palcem różne elementy (np. strojów);
- W rolę tubylca może się także wcielić inna niż N. osoba dorosła;
- N. może wykorzystać rekwizyty, aby wyraźniej wcielić się mieszkańca egzotycznego miejsca (np. kolorowe ponczo);
- N. może również poprowadzić zadawanie pytań w formie narratora opowiadającego historię, czyli opisywać tubylców i ich zaciekawienie. Może również ograniczyć się do zadawania pytań;
- N. może również zadawać pytania dotyczące wiedzy zdobytej w poprzedzających zadaniach;

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

- N. może przygotować materiały pomocnicze (jak książki czy dostęp do programów komputerowych), które pomogą odpowiedzieć dzieciom na trudniejsze pytania;
- **Alternatywnie, przy kolejnym powtórzeniu zadania:** N. mówi, że długo rozmyślał na temat różnic w życiu tubylca i dzieci. N. proponuje dzieciom, żeby też się nad tym zastanowiły. Daje im do wypełnienia karty. Każde dziecko samodzielnie czyta po cichu i odpowiada tak lub nie.
  Pytania na kartach:
  1. Czy masz dach nad głową, ubranie na sobie, jedzenie w lodówce i własne łóżko?
  2. Czy zawsze czułeś/czułaś się bezpiecznie - nigdy nie doświadczyłeś niebezpieczeństw wojny, więzienia, tortur?
  3. Czy możesz wyznawać swoją wiarę i np. chodzić do kościoła bez strachu, nie obawiając się aresztowania, tortur lub śmierci?
  4. Czy dzisiaj rano wstałeś/wstałaś z łóżka raczej zdrowy?
  5. Czy przeczytałeś dokładnie wszystkie pytania?

  Kiedy wszystkie dzieci wypełnią swoje zadanie, N. mówi: "Jeśli w pytaniu 1/2/3 odpowiedzieliście "tak", to:
  (dla pytania nr 1): Jesteś bogatszy niż 75% ludzi.
  2. Jesteś w lepszym położeniu niż 500 milionów ludzi na świecie.
  3. Jesteś szczęśliwszy niż miliard ludzi na tym świecie.
  4. Masz większe szczęście niż milion ludzi, którzy nie przeżyją tego tygodnia.
  5. Jesteś szczęśliwszy niż dwa miliardy ludzi, które w ogóle nie umieją czytać."

  Powyższe odpowiedzi mogą nie być zrozumiałe dla dzieci (np. koncept 75% ludzkości). Wart, by N. zwizualizował wówczas wyniki, np. na rysunku (zaznaczając na kole, symbolizującej Ziemię 3/4 obszaru).

  N. wraz z dziećmi dyskutuje na temat nierówności i tego, co można zrobić dla osób w trudniejszym położeniu. Dzieci mogą podawać nazwy organizacji, które pomagają ludziom, a potem w grupach sprawdzić na stronach internetowych, czym się one zajmują i opowiedzieć innym (przykładowe organizacje: PAH, ONZ, Caritas, Stowarzyszenie „Wiosna", Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy, Banki Żywności SOS, organizacje lokalne znane w danym środowisku). N. może powiedzieć, że za jakiś czas przyjrzą się bliżej osobom pomagającym (nawiązanie do narracji o superbohaterach).

Potencjalne problemy:

- N. może być trudno kontrolować proces rozmowy, a także aktywizować wszystkie dzieci (w przypadku większej liczebności klasy). W takiej sytuacji może (już jako gospodarz wyspy) powyznaczać dzieci, aby w grupach poszukały odpowiedzi na jego konkretne

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

pytanie i rozmawiać z grupami na zmiany. Może również sprowokować dobranie się w grupy np. "A Wy macie jasne włosy, powiedzcie mi, czy wszyscy u was mają jasne włosy?", "A kto z Was lubi jeść mięso? Zastanówcie się, jakie mięso się u Was jada?"

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Przyroda
Etyka

Metody:
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Spotkanie z...

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Ety-III.1.3 : dziecko zna normy kulturowe dotyczące okazywania szacunku osobom starszym
Int-Przy-III.5.1 : dziecko potrafi wyjaśnić zależność zjawisk przyrody od pór roku
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
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
Int-Społ-III.7.1 : dziecko zna symbole narodowe

Lista załączników:
Pytania Ciekawego Tubylca.docx

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

Tytuł zadania: WIZUALIZUJEMY MNOŻENIE 1 DO 5

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:05:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice zapoznają się z mnożeniem w zakresie liczb 1 do 5, tworzą rysunki przedstawiające skojarzenia z poszczególnymi działaniami.

Cele:
- umożliwienie uczniom i uczennicom poznania i utrwalenia tabliczki mnożenia w warunkach zabawy;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności kojarzenia matematycznego;
- zainteresowanie uczniów i uczennic matematyką.

Potrzebne materiały:
- kartki do rysowania/malowania, przybory plastyczne.

Przebieg:
1. N. przedstawia uczniom i uczennicom informacje dotyczące tabliczki mnożenia w zakresie 1-5. (15 minut);
2. N. dzieli uczniów i uczennice na małe grupy (w sumie 5) (2 minuty);

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

3. Zadaniem uczniów i uczennic jest stworzenie prac plastycznych, które pokazują ich skojarzenia z konkretnymi działaniami z tabliczki mnożenia. Każda grupa ma swoją cyfrę (od 1 do 5), z której działaniami każdy uczeń i uczennica robi prace plastyczne (30 minut);
4. Poszczególne grupy prezentują stworzone prace w ramach mini-gry. Uczniowie i uczennice, które nie przygotowywały danych prac mają zgadnąć, o jakie działanie chodzi i jaki jest wynik tego działania (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka

Metody:
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

14 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: LUNETA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
N. czyta dzieciom opowiadanie pt. Luneta, po czym dzieci zapoznają się z zastosowaniem lunety i lornetek.

Cele:
- zapoznanie dzieci z opowiadaniem z literatury dziecięcej;
- zapoznanie dzieci z zastosowaniem lunety i lornetki.

Potrzebne materiały:
- opowiadanie pt. "Luneta" z książki "Pan Kuleczka. Spotkanie" (wydruk albo nagranie);
- luneta, lornetki (najkorzystniej byłoby po jednej na parę).

Przebieg:
1. Dzieci siadają w kręgu.
2. N. prosi dzieci, aby zwróciły uwagę na to, jakie błędy można popełnić przy użyciu lunety i jak należy jej poprawnie używać.
3. N. czyta opowiadanie (lub włącza nagranie).
4. Dzieci w parach porównują co zapamiętały z opowiadania: jakie błędy można popełnić przy użyciu lunety i jak należy jej poprawnie używać.
5. N. pokazuje dzieciom lunetę i lornetki. Prosi, aby zapoznały się z nimi.
6. Każde z dzieci ma za pomocą lornetki lub lunety wyszukać jakiś element w otoczeniu, którego wcześniej nie widziało lub nie zwróciło nań uwagi.
7. Omówienie w kręgu wyszukanych elementów. Każde dziecko odpowiada też na pytanie czy lornetka/luneta jest ładna i czy jest przydatna.

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

Możliwe kontynuacje:

- Dyskusja na temat tego, kiedy użycie lornetek jest wyjątkowo przydatne (na morzu, przy obserwacji przyrody, przy obserwacji wydarzeń sportowych i kulturalnych)
- Dyskusja na temat prywatności i tego, kiedy użycie lunety i lornetki może naruszać czyjeś prawa. Co zrobić, jeśli mamy podejrzenie, że ktoś narusza nasze prawa?
- Zadania z morskiej narracji.

Potencjalne problemy:

- Przy obserwacji przez lunety i lornetki warto zwrócić uwagę, czy okna szkoły wychodzą na blok mieszkalny, i obserwacja których elementów może naruszać czyjąś prywatność.
- Jeśli lornetek czy lunet jest mało w stosunku do dzieci w klasie można wyznaczyć konkretny czas użytkowania np. minutę, który dzieci w parach lub grupach mogą mierzyć dla siebie nawzajem.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Opowiadanie

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

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

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Tech-III.3.1 : dziecko potrafi określić cechy użytkowe, ekonomiczne i estetyczne urządzeń technicznych
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: ZAKRYJ TO! (GRA W MNOŻENIE)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą mnożenie w zakresie do 25, grając w grę matematyczną.

Cele:
- utrwalenie umiejętności mnożenia z zakresu do 25;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;

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

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zakryj to! (gra mnożeniowa + karty)" - jeden wydruk na 2 osoby;
- nożyczki;
- (ewentualnie) kleje.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą dziś grać w grę, opierającą się na mnożeniu. Dzieci dobierają się w pary. Każda z nich otrzymuje jeden egzemplarz gry. Dzieci mają za zadanie wyciąć karty do gry, potasować je i ułożyć zakryte obok planszy (5 minut);
2. N. tłumaczy dzieciom zasady gry i w razie potrzeby demonstruje na przykładzie (5 minut);

Zasady gry

Gracze na zmianę dobierają karty ze stosu. Po dobraniu karty, należy wpisać znajdującą się na niej liczbę w odpowiednie miejsce na planszy gracza (np. jeśli dobrał liczbę 12 to może umieścić ją na polu 4 x 3). W przypadku błędnego umieszczenia liczby gracz traci aktualną kolejkę. Gra toczy się do momentu wyczerpania kart. Wygrywa gracz, który ma więcej zapełnionych pól na planszy.

3. Dzieci grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich poczynania (15 minut);
4. Podsumowanie. Dzieci wypowiadają się, co im się podobało, a co sprawiało trudności (5 minut).

Warianty:

- po wylosowaniu kart, dzieci mogą przyklejać je na planszy.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

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

Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Lista załączników:
Zakryj to! (gra w mnożenie + karty).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.

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

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

15 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: PIRACKI REJS POSZUKIWAWCZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przyjmują rolę różnych członków załogi statku poszukiwawczego rozbitka. Każde dziecko w ramach swojej roli ma do wykonania zadanie związane z różnymi umiejętnościami.
Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn.

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

Cele:

- nauka poprzez zabawę;
- integracja klasy;
- kształtowanie umiejętności współpracy w zespole;
- nauka wchodzenia w rolę;
- poznanie różnych zawodów związanych z życiem na statku;
- rozwijanie umiejętności: matematycznych, przyrodniczych, językowych, komputerowych.

Potrzebne materiały:

- karty okrętowe (w załączniku) - każde dziecko powinno mieć swoją kartę okrętową;
- przygotowane wcześniej przez N. zadania z matematyki dla dzieci, które będą nawigatorami i sternikami. Przykładowe zadania znajdują się w załączniku. N. może codziennie zmodyfikować proponowane działania w zakresie mnożenia i dzielenia, w zależności od potrzeb i umiejętności dzieci.
- laptopy - minimum 2 na całą klasę dzieci;
- karty do obserwacji pogody (w załączniku);
- aparat fotograficzny lub (jeśli nie ma możliwości wykorzystania aparatu) kartki i kredki/farby/ołówki;
- encyklopedie/książki przyrodnicze dla przyrodnika morskiego do opisu zwierząt napotkanych na szlaku;
- sznurek;
- słoiczki/pojemniki z podziałką określającą mililitry - dla mechaników pokładowych;
- ręcznik papierowy, miska z wodą i mydłem, szczotka do zamiatania - dla dzieci, które wcześniej skończą zadania. Będą mogły wyczyścić pokład statku i wykorzystać nadmiar energii.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu, wszyscy siadają na podłodze. N. zaprasza dzieci do wypłynięcia w podróż poszukiwawczą rozbitka. N. przypomina dzieciom, że płyną jako jedna załoga (zespół) i że każdy musi zdecydować, jaką rolę dzisiaj będzie pełnił. N. tłumaczy dzieciom, że każdy będzie mógł spróbować różnych ról. Tłumaczy, że codziennie przez najbliższych kilka dni będą wypływać w rejs poszukiwawczy i codziennie dzieci będą decydować, jakim członkiem załogi będą chcieli być dzisiaj. Dzieci mają wymieniać się rolami i zaznaczać na swoich kartach okrętowych, jaką rolę już przyjęły danego dnia i kolejnego dnia mają wybierać inną rolę. Jeśli ktoś raz był już np. kapitanem, to w następnych dniach nie może już pełnić tej roli, tylko szukać innej, która

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

mu się podoba. Dzięki temu dzieci codziennie będą miały szansę wykonywać różne zadania związane z nabywaniem określonych umiejętności szkolnych. (15 min)

2. N. prosi, aby każdy zastanowił się, kim chce być dzisiaj. N. czyta rozpiskę ról i prosi, żeby dzieci zgłaszały się do poszczególnych ról. Kto pierwszy ten lepszy. W przypadku dużej klasy każdą rolę będzie pełnić dwoje lub troje dzieci. Dzieci zaznaczają na swoich "Kartach okrętowych" jaką rolę wybrały, zapełniając "Kartę okrętową" krzyżykami. Dzięki temu dzieci codziennie będą wiedziały, jakie role im pozostały do wykonania.
3. N. tłumaczy zgromadzonym w kręgu dzieciom zadania poszczególnych członków załogi (zadania opisane są w załączniku "Załoga statku"). N. pyta czy dzieci, które danego dnia będą pełnić swoje rolę, rozumieją zadanie. (pkt. 2 i 3 - 10 min)
4. Po wybraniu przez dzieci ról, wszyscy siadają w parach reprezentujących daną rolę (kapitan-kapitan, nawigator z nawigatorem) i N. rozdaje zadania pasujące do poszczególnych ról. Jeśli klasa jest mała i role się nie powtarzają, dzieci pracują samodzielnie, a nie w parach.
5. Dzieci wykonują zadania. (pkt 3 i 4 - 20 min)
6. N. zaprasza wszystkie dzieci do kręgu i prosi o podzielenie się informacjami, które dzieci wykonywały. Kapitan odczytuje swoją notatkę, nawigator ze sternikiem odczytują działania matematyczne, przyrodnik morski czyta o zwierzęciu, które napotkał i opisał, obserwator pogody pokazuje karty obserwacji, mechanik pokładowy pokazuje ile płynów do silnika odmierzył itd. (25 min).
7. N. pyta dzieci, czy zadania były trudne do wykonania, czy łatwe. Jeśli dla dzieci zadania były zbyt łatwe, N. modyfikuje ich trudność na kolejny dzień.
8. Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn. (5 min)

Potencjalne problemy:

- Przy tym zadaniu w klasie może panować chaos. Jednak nie należy zbytnio interweniować, ponieważ dzieci zazwyczaj z przejęciem i rozemocjonowaniem wchodzą w takie zadania, angażują się i starają się je wykonać.
- W trakcie trwania zadania poszczególne grupy mogą wcześniej kończyć swoją część, N. może wtedy angażować takie grupy w zadanie dodatkowe, jakie na każdym statku musi być zrobione - mianowicie w czyszczenie pokładu. Wszystkie dzieci, które wcześniej skończą mają za zadanie nie przeszkadzać pozostałym członkom załogi tylko wyczyścić pokład szczotkami i szmatkami (ręcznikami papierowymi - czyszczenie podłogi lub parapetów, szafek, książek). Może to zmotywować dzieci do większego zaangażowania w czynności zadaniowe.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

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

Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
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.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
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
Int-Mat-III.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
Int-Mat-III.14.2 : dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000

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

Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list
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
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
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.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
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.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.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:

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

Zadanie dla nawigatora przykład 1.docx
Załoga statku.docx
Karta okrętowa.docx
Obserwacje pogody 2.jpg
Zadanie dla nawigatora przykład 2.docx
Obserwacje pogody 1.jpg

Tytuł zadania: DZIELIMY FASOLĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Każde dziecko otrzymuje 24 ziaren fasoli i ma je rozdzielić na równe kupki tak, żeby w każdej kupce było tyle samo ziaren. Dzieci mają kombinować i samodzielnie odkrywać i przesuwać fasolę z kupki do kupki tak, żeby wyszły różne kombinacje.
Pomysł na zadanie pochodzi z książki E. Gruszczyk-Kolczyńskiej "O dzieciach uzdolnionych matematycznie".

Cele:
- kształtowanie pojęcia "dzielenie";
- kształtowanie umiejętności dzielenia na przedmiotach w zakresie do 24.

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

Potrzebne materiały:

- ziarna fasoli - po 24 na każde dziecko;
- miseczki - po jednej na dziecko;
- kolorowe kartki papieru formatu A3 - po jednej na dziecko.

Przebieg:

1. N. zaprasza wszystkie dzieci do kręgu. Każde dziecko bierze miseczkę i wkłada tam 24 ziarna fasoli. (5 min)

Każde dziecko ma przed sobą trochę miejsca, rozkłada tam swoją kartkę papieru A3. Najlepiej jeśli dzieci siedzące koło siebie będą miały różnokolorowe kartki papieru. Na kartkach tych będą rozkładać swoje ziarenka fasoli, jeśli kartki, które będą koło siebie będą różnokolorowe dzieciom będzie łatwiej się nie pomylić.

2. N. prosi, żeby każde z dzieci wzięło z miseczki ziarenka fasoli: (40 min)

- niech każdy weźmie 4 ziarenka ze swojej miseczki i na swojej kartce spróbuje ułożyć ziarenka w dwie kupki. Każda kupka ma być równoliczna.
- weźcie 6 ziarenek i spróbujcie ułożyć fasolki w kupki równoliczne, ile kupek Wam wyszło?
- weźcie 10 ziarenek i podzielcie je na 2 kupki po 5 ziarenek. A teraz te 10 ziarenek podzielcie na 5 kupek po 2 ziarenka.

A teraz podzielcie te 10 ziarenek na 3 kupki - czy dało się podzielić, tak żeby wszędzie było tyle samo ziarenek?

- weźcie 12 ziarenek i podzielcie je na 2 kupki po 6 ziarenek/na 6 kupek/na 3/na 4.

Jeśli dzieci rozwiążą kilka takich przykładów zorientują się co oznacza pojęcie "podziel na, podziel po..." i że stosuje się je w odniesieniu do sytuacji wymagających rozdzielania realnych obiektów.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

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

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.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia

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;
- rozwijanie twórczej inwencji dziecka;
- ćwiczenie gry na instrumentach perkusyjnych i melodycznych;

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

- 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

Zadaniem dzieci jest rozstawienie odpowiedniej do danego taktu liczby talerzyków oraz ułożenie właściwych owoców na talerzach. Gdy ukończą jeden takt, rozstawiają kolejny (N. może

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

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 skończą, klasa powtarza całość razem (10 minut)
3. Na koniec następuje zabawa "Rondo". N. tłumaczy, czym jest rondo i wypisuje na tablicy

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

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
Kinestetyczna

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

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: BITWA MORSKA: KRWAWA ADELA

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:

Uczniowie i uczennice biorą udział w zabawie sportowej "bitwa morska".

Cele:

- zaangażowanie uczniów i uczennic w zróżnicowaną aktywność sportową;
- ćwiczenie umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:

- piłki lekarskie;
- drabinki;
- materace;
- lina lub inny element do symbolicznego zaznaczenia burty statku;
- piłka do koszykówki, kosz do koszykówki.

Przebieg:

1. Wprowadzenie: "Atakujemy statek Krwawej Adeli. Aby go pokonać musimy zestrzelić jego armaty, zrobić abordaż na pokład, ominąć strażników, spuścić żagle, zrzucić niedobitki z bocianiego gniazda. Niestety na pomoc Krwawej Adeli zmierza ogromna fregata Płaczącego George'a. Mamy ograniczony czas na pokonanie Adeli, potem musimy uciekać."
2. Zapoznanie dzieci z zadaniami:
    1. Najpierw należy zestrzelić armaty. Armat jest 10. 10 razy należy piłką lekarską (kulą armatnią) trafić w burtę wrogiego statku (burta oznaczona linią na podłodze).
    2. Po zestrzeleniu armat - wbijamy się na pokład. Trzeba położyć kładki (materace) i za pomocą przewrotu w przód dostać się na pokład wroga (każdy musi znaleźć się na atakowanym statku).
    3. Zadania omijania strażników, spuszczania żagli i zrzucania ukrywających się na bocianim gnieździe mogą być wykonywane równocześnie i od dzieci zależy podział ról i kolejność.
    4. Omijanie strażników - przebiegnięcie krótkiego toru przeszkód: omijanie słupków oraz przewrót na materacu.
    5. Spuszczanie żagli - trzeba wejść na drabinki i trzymając się rękoma "linek" (drabinek) ściągnąć nogami żagle - czyli brzuszki na drabinkach. Jeden żagiel to 10 brzuszków, statek ma 10 żagli.

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

6. Aby zrzucić osoby z bocianiego gniazda trzeba trafić piłką do kosza - mamy do strącenia 10 przeciwników.

3. Po upływie wyznaczonego czasu (proponowane 25 minut) N. anonsuje przybycie statku fregaty wroga i wszystkie dzieci zbiegają się w bezpieczne miejsce (do N.).
4. Jeśli zadanie udało się wykonać wcześniej - Krwawa Adela została pokonana, jeśli nie, to uratowała się, a uczniom i uczennicom udało się uciec lub też nie (kto za wolno się przybiegł do N., ten został schwytany).
5. Krótkie ćwiczenie rozluźniające nie tylko w celu relaksu, ale też wyjścia z bitewnej roli.

Możliwe kontynuacje:

- Zadania z morskiej narracji;
- Bitwa morska: Płaczący George.

Warianty:

- W zależności od potrzeb można wymieniać i modyfikować poszczególne zadania, składające się na bitwę morską.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą próbować "oszukiwać" przy zabawie, aby jakieś ćwiczenie wykonać szybciej lub nie wykonywać ćwiczenia, którego nie lubią (choć poza przewrotem dzieci mogą się dowolnie dzielić zadaniami). Aby zapobiec takiej sytuacji można dodać, że atak trzeba wykonać bardzo dokładnie, bo inaczej w magiczny sposób Krwawa Adela odrodzi się po pokonaniu statku. Można też zaproponować, aby dzieci wyznaczyły osoby, które dodatkowo będą pilnować, czy wszystko zostało należycie wykonane.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda stacji
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
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

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

16 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: PIRACKI REJS POSZUKIWAWCZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

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

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przyjmują rolę różnych członków załogi statku poszukiwawczego rozbitka. Każde dziecko w ramach swojej roli ma do wykonania zadanie związane z różnymi umiejętnościami.
Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn.

Cele:
- nauka poprzez zabawę;
- integracja klasy;
- kształtowanie umiejętności współpracy w zespole;
- nauka wchodzenia w rolę;
- poznanie różnych zawodów związanych z życiem na statku;
- rozwijanie umiejętności: matematycznych, przyrodniczych, językowych, komputerowych.

Potrzebne materiały:
- karty okrętowe (w załączniku) - każde dziecko powinno mieć swoją kartę okrętową;
- przygotowane wcześniej przez N. zadania z matematyki dla dzieci, które będą nawigatorami i sternikami. Przykładowe zadania znajdują się w załączniku. N. może codziennie zmodyfikować proponowane działania w zakresie mnożenia i dzielenia, w zależności od potrzeb i umiejętności dzieci.
- laptopy - minimum 2 na całą klasę dzieci;
- karty do obserwacji pogody (w załączniku);
- aparat fotograficzny lub (jeśli nie ma możliwości wykorzystania aparatu) kartki i kredki/farby/ołówki;
- encyklopedie/książki przyrodnicze dla przyrodnika morskiego do opisu zwierząt napotkanych na szlaku;
- sznurek;
- słoiczki/pojemniki z podziałką określającą mililitry - dla mechaników pokładowych;

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

- ręcznik papierowy, miska z wodą i mydłem, szczotka do zamiatania - dla dzieci, które wcześniej skończą zadania. Będą mogły wyczyścić pokład statku i wykorzystać nadmiar energii.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu, wszyscy siadają na podłodze. N. zaprasza dzieci do wypłynięcia w podróż poszukiwawczą rozbitka. N. przypomina dzieciom, że płyną jako jedna załoga (zespół) i że każdy musi zdecydować, jaką rolę dzisiaj będzie pełnił. N. tłumaczy dzieciom, że każdy będzie mógł spróbować różnych ról. Tłumaczy, że codziennie przez najbliższych kilka dni będą wypływać w rejs poszukiwawczy i codziennie dzieci będą decydować, jakim członkiem załogi będą chcieli być dzisiaj. Dzieci mają wymieniać się rolami i zaznaczać na swoich kartach okrętowych, jaką rolę już przyjęły danego dnia i kolejnego dnia mają wybierać inną rolę. Jeśli ktoś raz był już np. kapitanem, to w następnych dniach nie może już pełnić tej roli, tylko szukać innej, która mu się podoba. Dzięki temu dzieci codziennie będą miały szansę wykonywać różne zadania związane z nabywaniem określonych umiejętności szkolnych. (15 min)
2. N. prosi, aby każdy zastanowił się, kim chce być dzisiaj. N. czyta rozpiskę ról i prosi, żeby dzieci zgłaszały się do poszczególnych ról. Kto pierwszy ten lepszy. W przypadku dużej klasy każdą rolę będzie pełnić dwoje lub troje dzieci. Dzieci zaznaczają na swoich "Kartach okrętowych" jaką rolę wybrały, zapełniając "Kartę okrętową" krzyżykami. Dzięki temu dzieci codziennie będą wiedziały, jakie role im pozostały do wykonania.
3. N. tłumaczy zgromadzonym w kręgu dzieciom zadania poszczególnych członków załogi (zadania opisane są w załączniku "Załoga statku"). N. pyta czy dzieci, które danego dnia będą pełnić swoje rolę, rozumieją zadanie. (pkt. 2 i 3 - 10 min)
4. Po wybraniu przez dzieci ról, wszyscy siadają w parach reprezentujących daną rolę (kapitan-kapitan, nawigator z nawigatorem) i N. rozdaje zadania pasujące do poszczególnych ról. Jeśli klasa jest mała i role się nie powtarzają, dzieci pracują samodzielnie, a nie w parach.
5. Dzieci wykonują zadania. (pkt 3 i 4 - 20 min)
6. N. zaprasza wszystkie dzieci do kręgu i prosi o podzielenie się informacjami, które dzieci wykonywały. Kapitan odczytuje swoją notatkę, nawigator ze sternikiem odczytują działania matematyczne, przyrodnik morski czyta o zwierzęciu, które napotkał i opisał, obserwator pogody pokazuje karty obserwacji, mechanik pokładowy pokazuje ile płynów do silnika odmierzył itd. (25 min).
7. N. pyta dzieci, czy zadania były trudne do wykonania, czy łatwe. Jeśli dla dzieci zadania były zbyt łatwe, N. modyfikuje ich trudność na kolejny dzień.
8. Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn. (5 min)

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

Potencjalne problemy:

- Przy tym zadaniu w klasie może panować chaos. Jednak nie należy zbytnio interweniować, ponieważ dzieci zazwyczaj z przejęciem i rozemocjonowaniem wchodzą w takie zadania, angażują się i starają się je wykonać.
- W trakcie trwania zadania poszczególne grupy mogą wcześniej kończyć swoją część, N. może wtedy angażować takie grupy w zadanie dodatkowe, jakie na każdym statku musi być zrobione - mianowicie w czyszczenie pokładu. Wszystkie dzieci, które wcześniej skończą mają za zadanie nie przeszkadzać pozostałym członkom załogi tylko wyczyścić pokład szczotkami i szmatkami (ręcznikami papierowymi - czyszczenie podłogi lub parapetów, szafek, książek). Może to zmotywować dzieci do większego zaangażowania w czynności zadaniowe.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

Ścieżki:

Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Lingwistyczna

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

Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
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
Int-Mat-III.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
Int-Mat-III.14.2 : dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list
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
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
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.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka

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

do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
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.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.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Zadanie dla nawigatora przykład 1.docx
Załoga statku.docx
Karta okrętowa.docx
Obserwacje pogody 2.jpg
Zadanie dla nawigatora przykład 2.docx
Obserwacje pogody 1.jpg

Tytuł zadania: TWORZYMY PIRACKĄ SZKATUŁKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

Streszczenie:

Wszyscy piraci mają swoje skarby - w tym zadaniu dzieci tworzą własną piracką szkatułkę na skarby (z tekturowych opakowań po jajkach) i wypełniają ją swoimi skarbami.

Cele:

- poznanie, jak z prostych rzeczy można tworzyć ładne przedmioty użytkowe;
- rozwój wyobraźni i umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- tekturowe pojemniki na jajka (na 6 jajek) - dla każdego dziecka jeden pojemnik + kilka zapasowych;
- farby plakatowe, mogą być też farby z odcieniami metalicznymi (ładniej wyglądają gotowe szkatułki);
- pędzelki różnej grubości;
- ołówki;
- stare gazety służące jako podkładki na ławki;
- odtwarzacz muzyki lub komputer;
- płyta z muzyką relaksacyjną lub spokojną muzyką poważną;
- przykładowe zdjęcia szkatułek (załącznik).

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w temat. Opowiada dzieciom, że wszyscy piraci mają swoje skarby i na pewno oni (dzieci-piraci) także mają własne skarby. Piraci trzymają swoje skarby w różnego rodzaju skrzynkach i szkatułkach i dlatego my także stworzymy dzisiaj skrzynkę-szkatułkę. (2 min)
2. N. pokazuje dzieciom przykładowe zdjęcia szkatułki (wydrukowane lub w komputerze - w załączniku). (2 min)
3. N. zaprasza dzieci, aby każde z nich pomyślało o swoich ulubionych kolorach i wzorach. N. zachęca, aby wszystkie dzieci zamknęły na chwilę oczy i wyobraziły sobie, jakiego koloru będzie ich szkatułka, czy będzie jedno czy wielokolorowa, czy będą na niej jakieś wzory, jeśli tak to jakie i w jakich kolorach. N. zachęca, aby dzieci wyobraziły sobie swoją szkatułkę z zamkniętymi oczami. N. podpowiada dzieciom, że mogą sobie narysować wzory ołówkiem na tekturowym pudełku po jajkach i ich nie zamalowywać. (3 min)
4. N. następnie włącza dzieciom jakąś spokojną muzykę lub np. szum morza z odgłosami morskich ptaków, muzykę relaksacyjną lub muzykę poważną. Przy dźwiękach muzyki N. zaprasza, aby każde dziecko pomalowało swoją szkatułkę. (30 min)

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

5. Dzieci odstawiają szkatułki do wyschnięcia, mogą je zabrać do domu i w domu wypełnić swoimi skarbami. Dzieci sprzątają ławki, usuwają gazety, myją ręcznikami papierowymi zabrudzone ławki. (5 min)

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Muzyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Samodzielny

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
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)

Lista załączników:
Szkatułka piracka.docx

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

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ MATEMATYCZNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:30:00

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

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

Potrzebne materiały:
- gra interaktywna "Mat Wieża";
- komputery.

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

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

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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

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

17 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: CO BY BYŁO, GDYBY...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
N. proponuje dzieciom zabawę w wymyślanie konsekwencji różnych zdarzeń.
Dzieci w kręgu wymyślają jak najwięcej możliwych odpowiedzi na pytanie: "Co by było, gdyby?".
Odpowiedzi powinny być tworzone według schematu "jeśli .... - to...".

Cele:
- wyszukiwanie odległych konsekwencji pewnego, z góry założonego, stanu rzeczy;
- rozwijanie twórczego myślenia i wyobraźni;
- rozwijanie umiejętności myślenia przyczynowo-skutkowego oraz dedukowania;
- rozwijanie umiejętności słuchania innych i inspirowania się pomysłami innych.

Przebieg:
1. N. tłumaczy (lub przypomina) dzieciom zasady obowiązujące podczas zadań rozwijających twórcze myślenie. Dopytuje uczniów i uczennice, co oznaczają dla nich te zasady (tj. wszystkie pomysły są dobre, nie krytykujemy pomysłów innych dzieci, nie dziwimy się, czemu akurat ktoś ma taki pomysł) (5 minut);
2. N. zadaje pytanie: "Co by było, gdyby" i prosi, żeby dzieci odpowiadały spontanicznie lub w ramach rundki w kręgu. Najlepiej, jeśli każde dziecko będzie miało okazję przynajmniej dwa razy przedstawić swoje pomysły.
Ćwiczenia nie powinno się przerywać zbyt szybko, gdyż pierwsze odpowiedzi są zazwyczaj banalne i dopiero druga, trzecia rundka przynosi ciekawsze i bardziej niezwykłe odpowiedzi (20 minut).
3. N. w trakcie trwania rundki zapisuje na tablicy odpowiedzi dzieci.
4. N. może w dalszym toku prowadzenia narracji odwoływać się do konsekwencji wymyślonych

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

przez dzieci.

Warianty:

- Zadanie jest powtarzalne i możliwe do wykorzystania w różnych narracjach.
- Przykładowe pytania: Co by było, gdyby wszyscy ludzie nie umieli pisać? Co by było, gdyby nie było komputerów/internetu? Co by było, gdyby nie było drzew? Co by było, gdyby człowiek zamiast nosa miał trąbę? Co by było, gdyby człowiek nic nie czuł/nie miał zmysłu powonienia?
- w ramach narracji "Było sobie życie": Co by było, gdyby nie było słońca? oraz Co by było, gdyby nie było zwierząt?
- w ramach narracji "Piraci na morzach i oceanach": Co by było, gdyby nie było mórz/wody?;
- w ramach narracji "Łowcy bitów - podróż do świata dźwięków": Co by było, gdyby nie było muzyki?;
- w ramach narracji "Na zamku": Co by było, gdyby w Polsce panował król lub królowa?;
- w ramach narracji "Powrót do krainy czarów": Co by było, gdyby można było czarować?;
- w ramach narracji "Mali inżynierowie": Co by było, gdybyśmy mogli się teleportować?

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

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

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi przewidywać konsekwencje różnych zdarzeń.

Tytuł zadania: PIRACKI REJS POSZUKIWAWCZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci przyjmują rolę różnych członków załogi statku poszukiwawczego rozbitka. Każde dziecko w ramach swojej roli ma do wykonania zadanie związane z różnymi umiejętnościami.
Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn.

Cele:

- nauka poprzez zabawę;
- integracja klasy;
- kształtowanie umiejętności współpracy w zespole;
- nauka wchodzenia w rolę;

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

- poznanie różnych zawodów związanych z życiem na statku;
- rozwijanie umiejętności: matematycznych, przyrodniczych, językowych, komputerowych.

Potrzebne materiały:

- karty okrętowe (w załączniku) - każde dziecko powinno mieć swoją kartę okrętową;
- przygotowane wcześniej przez N. zadania z matematyki dla dzieci, które będą nawigatorami i sternikami. Przykładowe zadania znajdują się w załączniku. N. może codziennie zmodyfikować proponowane działania w zakresie mnożenia i dzielenia, w zależności od potrzeb i umiejętności dzieci.
- laptopy - minimum 2 na całą klasę dzieci;
- karty do obserwacji pogody (w załączniku);
- aparat fotograficzny lub (jeśli nie ma możliwości wykorzystania aparatu) kartki i kredki/farby/ołówki;
- encyklopedie/książki przyrodnicze dla przyrodnika morskiego do opisu zwierząt napotkanych na szlaku;
- sznurek;
- słoiczki/pojemniki z podziałką określającą mililitry - dla mechaników pokładowych;
- ręcznik papierowy, miska z wodą i mydłem, szczotka do zamiatania - dla dzieci, które wcześniej skończą zadania. Będą mogły wyczyścić pokład statku i wykorzystać nadmiar energii.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu, wszyscy siadają na podłodze. N. zaprasza dzieci do wypłynięcia w podróż poszukiwawczą rozbitka. N. przypomina dzieciom, że płyną jako jedna załoga (zespół) i że każdy musi zdecydować, jaką rolę dzisiaj będzie pełnił. N. tłumaczy dzieciom, że każdy będzie mógł spróbować różnych ról. Tłumaczy, że codziennie przez najbliższych kilka dni będą wypływać w rejs poszukiwawczy i codziennie dzieci będą decydować, jakim członkiem załogi będą chcieli być dzisiaj. Dzieci mają wymieniać się rolami i zaznaczać na swoich kartach okrętowych, jaką rolę już przyjęły danego dnia i kolejnego dnia mają wybierać inną rolę. Jeśli ktoś raz był już np. kapitanem, to w następnych dniach nie może już pełnić tej roli, tylko szukać innej, która mu się podoba. Dzięki temu dzieci codziennie będą miały szansę wykonywać różne zadania związane z nabywaniem określonych umiejętności szkolnych. (15 min)
2. N. prosi, aby każdy zastanowił się, kim chce być dzisiaj. N. czyta rozpiskę ról i prosi, żeby dzieci zgłaszały się do poszczególnych ról. Kto pierwszy ten lepszy. W przypadku dużej klasy każdą rolę będzie pełnić dwoje lub troje dzieci. Dzieci zaznaczają na swoich "Kartach okrętowych" jaką rolę wybrały, zapełniając "Kartę okrętową" krzyżykami. Dzięki temu dzieci codziennie będą wiedziały, jakie role im pozostały do wykonania.

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

3. N. tłumaczy zgromadzonym w kręgu dzieciom zadania poszczególnych członków załogi (zadania opisane są w załączniku "Załoga statku"). N. pyta czy dzieci, które danego dnia będą pełnić swoje rolę, rozumieją zadanie. (pkt. 2 i 3 - 10 min)
4. Po wybraniu przez dzieci ról, wszyscy siadają w parach reprezentujących daną rolę (kapitan-kapitan, nawigator z nawigatorem) i N. rozdaje zadania pasujące do poszczególnych ról. Jeśli klasa jest mała i role się nie powtarzają, dzieci pracują samodzielnie, a nie w parach.
5. Dzieci wykonują zadania. (pkt 3 i 4 - 20 min)
6. N. zaprasza wszystkie dzieci do kręgu i prosi o podzielenie się informacjami, które dzieci wykonywały. Kapitan odczytuje swoją notatkę, nawigator ze sternikiem odczytują działania matematyczne, przyrodnik morski czyta o zwierzęciu, które napotkał i opisał, obserwator pogody pokazuje karty obserwacji, mechanik pokładowy pokazuje ile płynów do silnika odmierzył itd. (25 min).
7. N. pyta dzieci, czy zadania były trudne do wykonania, czy łatwe. Jeśli dla dzieci zadania były zbyt łatwe, N. modyfikuje ich trudność na kolejny dzień.
8. Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn. (5 min)

Potencjalne problemy:

- Przy tym zadaniu w klasie może panować chaos. Jednak nie należy zbytnio interweniować, ponieważ dzieci zazwyczaj z przejęciem i rozemocjonowaniem wchodzą w takie zadania, angażują się i starają się je wykonać.
- W trakcie trwania zadania poszczególne grupy mogą wcześniej kończyć swoją część, N. może wtedy angażować takie grupy w zadanie dodatkowe, jakie na każdym statku musi być zrobione - mianowicie w czyszczenie pokładu. Wszystkie dzieci, które wcześniej skończą mają za zadanie nie przeszkadzać pozostałym członkom załogi tylko wyczyścić pokład szczotkami i szmatkami (ręcznikami papierowymi - czyszczenie podłogi lub parapetów, szafek, książek). Może to zmotywować dzieci do większego zaangażowania w czynności zadaniowe.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski
Przyroda

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

Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
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.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
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
Int-Mat-III.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
Int-Mat-III.14.2 : dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji

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

Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list
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
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
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.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
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.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.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Zadanie dla nawigatora przykład 1.docx
Załoga statku.docx
Karta okrętowa.docx
Obserwacje pogody 2.jpg
Zadanie dla nawigatora przykład 2.docx
Obserwacje pogody 1.jpg

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

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

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?
   - 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:

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

Teksty piosenek.pdf

Tytuł zadania: PIRACI POTRAFIĄ SIĘ DZIELIĆ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dzielenie na konkretnych przedmiotach, obiektach oraz liczbach przy użyciu kart pracy.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia;
- rozwijanie umiejętności współpracy w ramach nauki szkolnej;
- rozwijanie umiejętności tworzenia zadań dla siebie nawzajem.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "piraci potrafią dzielić przez 2, 3, 4, 5" (jeden egzemplarz na osobę);
- kolorowe żetony;

Przebieg:
1. N. informuje dzieci o celu lekcji. Będą uczyć się dzielić przez określoną liczbę (2, 3, 4 lub

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

5). Najpierw rozdaje dzieciom kolorowe żetony (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Przy użyciu żetonów dają sobie nawzajem zadania podzielenia przez dwa wybranej liczby przedmiotów (np. pierwsza osoba daje 10 niebieskich żetonów drugiej osobie i prosi, aby ta podzieliła je przez 2. Druga osoba wykonuje polecenie i zapisuje działanie w zeszycie. Następuje zamiana ról) (15 minut);
3. Następnie N. rozdaje dzieciom karty pracy z odpowiedniego pliku. Dzieci czytają krótką opowieść oraz wypełniają zadania na kartach (15 minut);
4. Następuje podsumowanie lekcji. Dzieci mówią, co im się podobało, a co nie, z czym miały trudności. N. sprawdza czy cele zostały osiągnięte (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Lista załączników:
Piraci potrafią dzielić przez 4.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 5.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 2.doc
Piraci potrafią dzielić przez 5.docx
Piraci potrafią dzielić przez 3.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 4.docx
Piraci potrafią dzielić przez 2.pdf

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

Piraci potrafią dzielić przez 3.docx

18 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: PIRACKI REJS POSZUKIWAWCZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przyjmują rolę różnych członków załogi statku poszukiwawczego rozbitka. Każde dziecko w ramach swojej roli ma do wykonania zadanie związane z różnymi umiejętnościami.
Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn.

Cele:
- nauka poprzez zabawę;
- integracja klasy;
- kształtowanie umiejętności współpracy w zespole;
- nauka wchodzenia w rolę;
- poznanie różnych zawodów związanych z życiem na statku;
- rozwijanie umiejętności: matematycznych, przyrodniczych, językowych, komputerowych.

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

Potrzebne materiały:

- karty okrętowe (w załączniku) - każde dziecko powinno mieć swoją kartę okrętową;
- przygotowane wcześniej przez N. zadania z matematyki dla dzieci, które będą nawigatorami i sternikami. Przykładowe zadania znajdują się w załączniku. N. może codziennie zmodyfikować proponowane działania w zakresie mnożenia i dzielenia, w zależności od potrzeb i umiejętności dzieci.
- laptopy - minimum 2 na całą klasę dzieci;
- karty do obserwacji pogody (w załączniku);
- aparat fotograficzny lub (jeśli nie ma możliwości wykorzystania aparatu) kartki i kredki/farby/ołówki;
- encyklopedie/książki przyrodnicze dla przyrodnika morskiego do opisu zwierząt napotkanych na szlaku;
- sznurek;
- słoiczki/pojemniki z podziałką określającą mililitry - dla mechaników pokładowych;
- ręcznik papierowy, miska z wodą i mydłem, szczotka do zamiatania - dla dzieci, które wcześniej skończą zadania. Będą mogły wyczyścić pokład statku i wykorzystać nadmiar energii.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu, wszyscy siadają na podłodze. N. zaprasza dzieci do wypłynięcia w podróż poszukiwawczą rozbitka. N. przypomina dzieciom, że płyną jako jedna załoga (zespół) i że każdy musi zdecydować, jaką rolę dzisiaj będzie pełnił. N. tłumaczy dzieciom, że każdy będzie mógł spróbować różnych ról. Tłumaczy, że codziennie przez najbliższych kilka dni będą wypływać w rejs poszukiwawczy i codziennie dzieci będą decydować, jakim członkiem załogi będą chcieli być dzisiaj. Dzieci mają wymieniać się rolami i zaznaczać na swoich kartach okrętowych, jaką rolę już przyjęły danego dnia i kolejnego dnia mają wybierać inną rolę. Jeśli ktoś raz był już np. kapitanem, to w następnych dniach nie może już pełnić tej roli, tylko szukać innej, która mu się podoba. Dzięki temu dzieci codziennie będą miały szansę wykonywać różne zadania związane z nabywaniem określonych umiejętności szkolnych. (15 min)
2. N. prosi, aby każdy zastanowił się, kim chce być dzisiaj. N. czyta rozpiskę ról i prosi, żeby dzieci zgłaszały się do poszczególnych ról. Kto pierwszy ten lepszy. W przypadku dużej klasy każdą rolę będzie pełnić dwoje lub troje dzieci. Dzieci zaznaczają na swoich "Kartach okrętowych" jaką rolę wybrały, zapełniając "Kartę okrętową" krzyżykami. Dzięki temu dzieci codziennie będą wiedziały, jakie role im pozostały do wykonania.
3. N. tłumaczy zgromadzonym w kręgu dzieciom zadania poszczególnych członków załogi (zadania opisane są w załączniku "Załoga statku"). N. pyta czy dzieci, które danego dnia będą pełnić swoje rolę, rozumieją zadanie. (pkt. 2 i 3 - 10 min)
4. Po wybraniu przez dzieci ról, wszyscy siadają w parach reprezentujących daną rolę

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

(kapitan-kapitan, nawigator z nawigatorem) i N. rozdaje zadania pasujące do poszczególnych ról. Jeśli klasa jest mała i role się nie powtarzają, dzieci pracują samodzielnie, a nie w parach.

5. Dzieci wykonują zadania. (pkt 3 i 4 - 20 min)
6. N. zaprasza wszystkie dzieci do kręgu i prosi o podzielenie się informacjami, które dzieci wykonywały. Kapitan odczytuje swoją notatkę, nawigator ze sternikiem odczytują działania matematyczne, przyrodnik morski czyta o zwierzęciu, które napotkał i opisał, obserwator pogody pokazuje karty obserwacji, mechanik pokładowy pokazuje ile płynów do silnika odmierzył itd. (25 min).
7. N. pyta dzieci, czy zadania były trudne do wykonania, czy łatwe. Jeśli dla dzieci zadania były zbyt łatwe, N. modyfikuje ich trudność na kolejny dzień.
8. Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn. (5 min)

Potencjalne problemy:

- Przy tym zadaniu w klasie może panować chaos. Jednak nie należy zbytnio interweniować, ponieważ dzieci zazwyczaj z przejęciem i rozemocjonowaniem wchodzą w takie zadania, angażują się i starają się je wykonać.
- W trakcie trwania zadania poszczególne grupy mogą wcześniej kończyć swoją część, N. może wtedy angażować takie grupy w zadanie dodatkowe, jakie na każdym statku musi być zrobione - mianowicie w czyszczenie pokładu. Wszystkie dzieci, które wcześniej skończą mają za zadanie nie przeszkadzać pozostałym członkom załogi tylko wyczyścić pokład szczotkami i szmatkami (ręcznikami papierowymi - czyszczenie podłogi lub parapetów, szafek, książek). Może to zmotywować dzieci do większego zaangażowania w czynności zadaniowe.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

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 parach

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
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.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
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
Int-Mat-III.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
Int-Mat-III.14.2 : dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
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.10.7 : dziecko potrafi napisać list
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
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
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.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
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.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.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Zadanie dla nawigatora przykład 1.docx
Załoga statku.docx
Karta okrętowa.docx
Obserwacje pogody 2.jpg
Zadanie dla nawigatora przykład 2.docx
Obserwacje pogody 1.jpg

Tytuł zadania: PIRACI POTRAFIĄ SIĘ DZIELIĆ

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:
Dzieci ćwiczą dzielenie na konkretnych przedmiotach, obiektach oraz liczbach przy użyciu kart pracy.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia;
- rozwijanie umiejętności współpracy w ramach nauki szkolnej;
- rozwijanie umiejętności tworzenia zadań dla siebie nawzajem.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "piraci potrafią dzielić przez 2, 3, 4, 5" (jeden egzemplarz na osobę);
- kolorowe żetony;

Przebieg:
1. N. informuje dzieci o celu lekcji. Będą uczyć się dzielić przez określoną liczbę (2, 3, 4 lub 5). Najpierw rozdaje dzieciom kolorowe żetony (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Przy użyciu żetonów dają sobie nawzajem zadania podzielenia przez dwa wybranej liczby przedmiotów (np. pierwsza osoba daje 10 niebieskich żetonów drugiej osobie i prosi, aby ta podzieliła je przez 2. Druga osoba wykonuje polecenie i zapisuje działanie w zeszycie. Następuje zamiana ról) (15 minut);
3. Następnie N. rozdaje dzieciom karty pracy z odpowiedniego pliku. Dzieci czytają krótką

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

opowieść oraz wypełniają zadania na kartach (15 minut);

4. Następuje podsumowanie lekcji. Dzieci mówią, co im się podobało, a co nie, z czym miały trudności. N. sprawdza czy cele zostały osiągnięte (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Lista załączników:
Piraci potrafią dzielić przez 4.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 5.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 2.doc
Piraci potrafią dzielić przez 5.docx
Piraci potrafią dzielić przez 3.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 4.docx
Piraci potrafią dzielić przez 2.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 3.docx

Tytuł zadania: CIEKAWSKI TUBYLEC

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: 2

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Dzieci odpowiadają na pytania mieszkańców egzotycznej wyspy, których rolę odgrywa N.

Cele:

- sprawdzenie wiedzy o Polsce;
- uświadomienie sobie przez dzieci wiedzy, którą posiadają;
- zwrócenie uwagi i pokazanie dzieciom innego spojrzenia na otaczającą rzeczywistość;
- pokazanie dzieciom, że wiedza, którą posiadają może być dla kogoś cenna i interesująca.

Potrzebne materiały:

- ewentualne rekwizyty dla N. dla podkreślenia roli tubylca;
- ewentualne materiały dla dzieci do szukania odpowiedzi na pytania.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w zadanie opisując, jak w czasie swojej pirackiej podróży trafiają na wyspę. Na wyspie mieszkają bardzo przyjaźni tubylcy, którzy dzielą się z załogą owocami i zapraszają na ognisko.
2. Uczniowie i uczennice siadają w kole, jak przy ognisku.
3. Dalsze wprowadzenie: "Gospodarze wyspy nie mają ani telewizorów, ani komputerów i nie znają krajów, z których przypływamy. Ale są bardzo ciekawi, Będą zadawać załodze mnóstwo pytań."

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

4. N. odgrywa tubylca i zadaje dzieciom pytania dotyczące ich miejsca pochodzenia, ich zwyczajów czy wyglądu. Warto, aby N. zwrócił uwagę, aby drążyć odpowiedzi, których udzielają uczniowie i uczennice.
5. Kiedy mieszkaniec egzotycznej wyspy dowie się wszystkiego, co go zainteresowało żegna załogę i dziękuje jej za poszerzenie jego wiedzy o świecie.
6. N. omawia z dziećmi zadanie, zwraca uwagę na ewentualne rozminięcia się z faktami (np. w przypadku pytania o wydarzenia historyczne), uzupełnia wiedzę dzieci. Warto również, aby zapytał czy dzieciom podobało się spotkanie z rozbitkiem.

Możliwe kontynuacje:

Zadania z narracji morskiej.

Warianty:

- W zależności od chęci N. może mniej lub bardziej wcielać się w rolę tubylca. Większe wczucie się w rolę pozwoli zadawać różne, nawet najdziwniejsze pytania, czy wskazywać palcem różne elementy (np. strojów);
- W rolę tubylca może się także wcielić inna niż N. osoba dorosła;
- N. może wykorzystać rekwizyty, aby wyraźniej wcielić się mieszkańca egzotycznego miejsca (np. kolorowe ponczo);
- N. może również poprowadzić zadawanie pytań w formie narratora opowiadającego historię, czyli opisywać tubylców i ich zaciekawienie. Może również ograniczyć się do zadawania pytań;
- N. może również zadawać pytania dotyczące wiedzy zdobytej w poprzedzających zadaniach;
- N. może przygotować materiały pomocnicze (jak książki czy dostęp do programów komputerowych), które pomogą odpowiedzieć dzieciom na trudniejsze pytania;
- **Alternatywnie, przy kolejnym powtórzeniu zadania:** N. mówi, że długo rozmyślał na temat różnic w życiu tubylca i dzieci. N. proponuje dzieciom, żeby też się nad tym zastanowiły. Daje im do wypełnienia karty. Każde dziecko samodzielnie czyta po cichu i odpowiada tak lub nie.
  Pytania na kartach:
  1. Czy masz dach nad głową, ubranie na sobie, jedzenie w lodówce i własne łóżko?
  2. Czy zawsze czułeś/czułaś się bezpiecznie - nigdy nie doświadczyłeś niebezpieczeństw wojny, więzienia, tortur?
  3. Czy możesz wyznawać swoją wiarę i np. chodzić do kościoła bez strachu, nie obawiając się aresztowania, tortur lub śmierci?
  4. Czy dzisiaj rano wstałeś/wstałaś z łóżka raczej zdrowy?
  5. Czy przeczytałeś dokładnie wszystkie pytania?

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

Kiedy wszystkie dzieci wypełnią swoje zadanie, N. mówi: "Jeśli w pytaniu 1/2/3 odpowiedzieliście "tak", to:
(dla pytania nr 1): Jesteś bogatszy niż 75% ludzi.
2. Jesteś w lepszym położeniu niż 500 milionów ludzi na świecie.
3. Jesteś szczęśliwszy niż miliard ludzi na tym świecie.
4. Masz większe szczęście niż milion ludzi, którzy nie przeżyją tego tygodnia.
5. Jesteś szczęśliwszy niż dwa miliardy ludzi, które w ogóle nie umieją czytać."

Powyższe odpowiedzi mogą nie być zrozumiałe dla dzieci (np. koncept 75% ludzkości). Wart, by N. zwizualizował wówczas wyniki, np. na rysunku (zaznaczając na kole, symbolizującej Ziemię 3/4 obszaru).

N. wraz z dziećmi dyskutuje na temat nierówności i tego, co można zrobić dla osób w trudniejszym położeniu. Dzieci mogą podawać nazwy organizacji, które pomagają ludziom, a potem w grupach sprawdzić na stronach internetowych, czym się one zajmują i opowiedzieć innym (przykładowe organizacje: PAH, ONZ, Caritas, Stowarzyszenie „Wiosna", Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy, Banki Żywności SOS, organizacje lokalne znane w danym środowisku). N. może powiedzieć, że za jakiś czas przyjrzą się bliżej osobom pomagającym (nawiązanie do narracji o superbohaterach).

Potencjalne problemy:

- N. może być trudno kontrolować proces rozmowy, a także aktywizować wszystkie dzieci (w przypadku większej liczebności klasy). W takiej sytuacji może (już jako gospodarz wyspy) powyznaczać dzieci, aby w grupach poszukały odpowiedzi na jego konkretne pytanie i rozmawiać z grupami na zmiany. Może również sprowokować dobranie się w grupy np. "A Wy macie jasne włosy, powiedzcie mi, czy wszyscy u was mają jasne włosy?", "A kto z Was lubi jeść mięso? Zastanówcie się, jakie mięso się u Was jada?"

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Przyroda
Etyka

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

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

Spotkanie z...

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Ety-III.1.3 : dziecko zna normy kulturowe dotyczące okazywania szacunku osobom starszym
Int-Przy-III.5.1 : dziecko potrafi wyjaśnić zależność zjawisk przyrody od pór roku
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
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
Int-Społ-III.7.1 : dziecko zna symbole narodowe

Lista załączników:
Pytania Ciekawego Tubylca.docx

Tytuł zadania: WODNE ZABAWY

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:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci mają okazję do doświadczenia ciszy, uważności i koncentracji.

Cele:
- poznanie różnych rodzajów wzburzenia morza;
- ćwiczenie uważności i koncentracji;
- doskonalenie kontroli własnych ruchów;
- 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

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

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, 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

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

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
Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

19 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: BITWA MORSKA: PŁACZĄCY GEORGE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice biorą udział w zabawie sportowej "bitwa morska".

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

Cele:

- zaangażowanie uczniów i uczennic w zróżnicowaną aktywność sportową;
- ćwiczenie umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:

- piłki lekarskie;
- drabinki;
- materace;
- lina, lub inny element do symbolicznego zaznaczenia burty statku;
- piłka do koszykówki, kosz do koszykówki.

Przebieg:

1. Wprowadzenie: "Atakujemy statek Płaczącego George'a. George jest straszniejszym przeciwnikiem, niż była Adela. Aby go pokonać musimy zestrzelić jego armaty, zrobić abordaż na pokład, ominąć strażników, spuścić żagle, zrzucić niedobitki z bocianiego gniazda. Niestety na pomoc Płaczącemu Georgowi zmierza ogromna fregata Brokułowego Markusa. Mamy ograniczony czas na pokonanie Georga, potem musimy uciekać."
2. Zapoznanie dzieci z zadaniami:
    1. Najpierw należy zestrzelić armaty. Armat jest 15. 15 razy należy piłką lekarską (kulą armatnią) trafić w burtę wrogiego statku (burta oznaczona linią na podłodze).
    2. Po zestrzeleniu armat - wbijamy się na pokład. Trzeba położyć kładki (materace) i za pomocą przewrotu w przód dostajemy się na pokład wroga (każdy musi znaleźć się na atakowanym statku).
    3. Zadania omijania strażników, spuszczania żagli i zrzucania ukrywających się na bocianim gnieździe mogą być wykonywane równocześnie i od dzieci zależy podział ról i kolejność.
    4. Omijanie strażników - przebiegnięcie krótkiego toru przeszkód: omijanie słupków oraz przewrót na materacu.
    5. Spuszczanie żagli - trzeba wejść na drabinki i trzymając się rękoma "linek" (drabinek) ściągnąć nogami żagle - czyli brzuszki na drabinkach. Jeden żagiel to 10 brzuszków, statek ma 15 żagli.
    6. Aby zrzucić osoby z bocianiego gniazda trzeba trafić piłką do kosza - mamy do strącenia 10 przeciwników.
3. Po upływie wyznaczonego czasu (proponowane 25 minut) N. anonsuje przybycie statku fregaty wroga i wszystkie dzieci zbiegają się w bezpieczne miejsce (do N).
4. Jeśli zadanie udało się wykonać wcześniej - Płaczący George został pokonany, jeśli nie, to

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

uratował się, a uczniom i uczennicom udało się uciec lub też nie (kto za wolno przybiegł do N., ten został schwytany).

5. Krótkie ćwiczenie rozluźniające nie tylko w celu relaksu, ale też wyjścia z bitewnej roli.

Możliwe kontynuacje:

- Zadania z morskiej narracji;
- Bitwa Morska: Brokułowy Markus.

Warianty:

- W zależności od potrzeb można wymieniać, modyfikować poszczególne zadania składające się na bitwę morską.
- Walka z Georgem jest trudniejsza niż z Adelą, jeśli jej wymagania są zbyt duże, warto dostosować je do grupy.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą próbować "oszukiwać" przy zabawie, aby jakieś ćwiczenie wykonać szybciej lub nie wykonywać ćwiczenia, którego nie lubią (choć poza przewrotem dzieciaki mogą się dowolnie dzielić zadaniami). Aby zapobiec takiej sytuacji można dodać, że atak trzeba wykonać bardzo dokładnie, bo inaczej w magiczny sposób Płaczący George odrodzi się po pokonaniu statku. Można też zaproponować, aby dzieci wyznaczyły osoby, które dodatkowo będą pilnować, czy wszystko zostało należycie wykonane.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda stacji
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

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

W grupach
Samodzielny

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
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

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

Tytuł zadania: WODNIK

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:
Słuchanie wiersza pt. "Wodnik" Joanny Papuzińskiej, zabawy związane z wodą i tworzenie własnej kompozycji dźwięków wodnych z nagraniem ścieżki dźwiękowej.

Cele:
- kształtowanie umiejętności wyrażania własnych uczuć po wysłuchaniu wiersza;
- doskonalenie współpracy;
- rozwój aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:
- tekst wiersza Joanny Papuzińskiej pt. "Wodnik";
- naczynia plastikowe, metalowe, szklane (np. miski, szklanki w różnych rozmiarach i o różnej grubości szkła, kubki), łyżki, rurki plastikowe do napojów, konewka, spryskiwacz do prasowania i inne przedmioty mogące zmieniać dźwięk przelewanej wody;
- butelki z wodą;
- ręczniki papierowe lub ścierki do wycierania wody;
- urządzenie do rejestrowania dźwięku (np. laptop z programem do nagrywania);
- głośniki.

Przebieg:
1. Na początku N. prosi dzieci, by swobodnie poruszały się po klasie, wyobrażając sobie, że są lekkim, letnim deszczem, po chwili ulewą, bezkresnym oceanem, potężnym wodospadem, małym strumykiem i ew. inne podobne. Po zakończonej improwizacji, N. pyta dzieci, co czuły będąc różnymi wodami i kiedy czuły się najlepiej (10 minut).
2. Następnie N. recytuje wiersz "Wodnik" (załącznik Wodnik.pdf), po czym rozmawia z dziećmi na wybrane tematy związane z tematyką wiersza, np.: (5 minut)
- wrażenia po wysłuchaniu wiersza;
- jakie znaczenie ma woda w życiu człowieka i zwierząt?;
- zawody, które wiążą się z wodą.

3. Następnie dzieci dobierają się w pary - zadaniem każdego dziecka jest swobodne eksperymentowanie z wodą, z wykorzystaniem różnych naczyń i przedmiotów i słuchanie dźwięków, jakie powstają. Każda para ma za zadanie znalezienie swojej "muzyki", czyli serii

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

dźwięków, które się dzieciom podobają. (20 minut)
4. Na koniec następuje "koncert wodny" - każda para po kolei "gra" swoje dźwięki, które zostają nagrane (np. na laptopie). N. może dołączyć plik do swojego profilu w programie Gwk i udostępnić wszystkim uczniom nagranie. Może też nastąpić odsłuchanie nagrania w klasie, omówienie współpracy w parach i sprzątanie. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:
Czytanie na głos
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:
Ilustracja ruchowa

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

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

Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.3(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.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Wodnik.pdf

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: PIRACI POTRAFIĄ SIĘ DZIELIĆ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dzielenie na konkretnych przedmiotach, obiektach oraz liczbach przy użyciu kart pracy.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia;
- rozwijanie umiejętności współpracy w ramach nauki szkolnej;
- rozwijanie umiejętności tworzenia zadań dla siebie nawzajem.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "piraci potrafią dzielić przez 2, 3, 4, 5" (jeden egzemplarz na osobę);
- kolorowe żetony;

Przebieg:
1. N. informuje dzieci o celu lekcji. Będą uczyć się dzielić przez określoną liczbę (2, 3, 4 lub

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

5). Najpierw rozdaje dzieciom kolorowe żetony (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Przy użyciu żetonów dają sobie nawzajem zadania podzielenia przez dwa wybranej liczby przedmiotów (np. pierwsza osoba daje 10 niebieskich żetonów drugiej osobie i prosi, aby ta podzieliła je przez 2. Druga osoba wykonuje polecenie i zapisuje działanie w zeszycie. Następuje zamiana ról) (15 minut);
3. Następnie N. rozdaje dzieciom karty pracy z odpowiedniego pliku. Dzieci czytają krótką opowieść oraz wypełniają zadania na kartach (15 minut);
4. Następuje podsumowanie lekcji. Dzieci mówią, co im się podobało, a co nie, z czym miały trudności. N. sprawdza czy cele zostały osiągnięte (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Lista załączników:
Piraci potrafią dzielić przez 4.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 5.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 2.doc
Piraci potrafią dzielić przez 5.docx
Piraci potrafią dzielić przez 3.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 4.docx
Piraci potrafią dzielić przez 2.pdf

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

Piraci potrafią dzielić przez 3.docx

20 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 215 min

Tytuł zadania: POZNAJEMY SMAKI Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA - SAŁATKI OWOCOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:
Dzieci wpływają statkiem do jednego z portów i tam poznają smaki różnych owoców. Dzieci przygotowują sałatkę owocową z uwzględnieniem owoców krajowych i egzotycznych.

Cele:
- nabywanie umiejętności wykonania sałatki owocowej;
- kształtowanie umiejętności czytania przepisów kulinarnych i wykonywania czynności podanych w przepisie;
- nauka krojenia owoców;
- utrwalanie nazw owoców;
- utrwalanie informacji o zdrowym sposobie odżywiania;
- kształtowanie nawyków dbania o higienę przed i po posiłku.

Potrzebne materiały:

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

- umyte owoce krajowe: jabłka, gruszki etc.;
- umyte owoce zagraniczne: banany, kiwi, winogrona (mandarynki i pomarańcze nie są zalecane, ponieważ pryskają i brudzą podczas krojenia);
- ananas i mango z puszki (przy świeżych owocach dzieciom mogłoby być bardzo trudno je obrać i pokroić, można wykorzystać świeże owoce tylko N. musi je obrać i pokroić do miseczek);
- wiórki kokosowe do posypania sałatki dla chętnych i odważnych piratów w poznawaniu nowych smaków;
- płatki migdałowe;
- fartuszki;
- deski;
- nożyki;
- duże miski (5-6 sztuk);
- małe miseczki;
- łyżki do mieszania;
- łyżeczki do jedzenia sałatki dla każdego dziecka;
- worki na śmieci - kilka sztuk;
- jedna lub dwie rolki ręczników papierowych.

Przebieg:

1. N. wspólnie z dziećmi ustawia ławki jak w metodzie stacji. Ławki powinny być zgrupowane tak, żeby przy jednej stacji mogło spokojnie pracować 4-6 dzieci. (5 min)
2. N. zaprasza dzieci do poznawania smaków z różnych stron świata. N. tłumaczy dzieciom, że ich statek przybył do portu i w tym porcie będą miały okazję spróbować różnych potraw (różnych sałatek owocowych). (5 min)
3. N. pyta dzieci, czy wiedzą co to jest przepis kulinarny i jak z niego korzystać.
N. wyjaśnia i pokazuje, jak to robić. (10 min)
4. Dzieci przynoszą wszystkie owoce do jednego miejsca w sali. Z tego miejsca każda drużyna (stacja) będzie brać potrzebne składniki i przygotowywać sałatkę zgodnie z podanym przepisem. (5 min)
5. N. rozkłada na każdej stacji przepis kulinarny, według którego każda stacja będzie miała wykonać sałatkę (w załączniku).
6. N. zaprasza dzieci do umycia rąk i przypomina o zasadach bezpiecznego używania noża i deski, wyrzucania odpadków od razu do worków. Dzieci zakładają fartuszki. (5 min)
7. Dzieci na każdej stacji rozkładają deski, noże, duże miski. (5 min)
8. Dzieci w stacjach czytają przepisy kulinarne i pochodzą do dużego stołu, na którym są zgromadzone wszystkie owoce, by wybierać odpowiednie składniki. (5 min)

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

9. Dzieci przygotowują sałatkę według podanego w danej stacji przepisu kulinarnego. (30 min)
N. tłumaczy dzieciom, że muszą podzielić się w grupach pracą i ustalić np. co kto kroi, kto pilnuje przepisu. Dzieci po skończonym przygotowywaniu sałatki myją ręce, buzie, noże, deski, sprzątają ławki
N. tłumaczy dzieciom dlaczego ważne jest zachowanie higieny podczas przygotowania posiłku.
10. Dzieci biorą małe miseczki i próbują sałatki najpierw przy swojej stacji, a następnie wymieniają się między stacjami. Nakładają sobie sałatkę do małych miseczek. Muszą pilnować zasady, że jemy tylko na siedząco! (20 min)
11. N. zaprasza dzieci do uważnego posprzątania sali, szczególnie podłogi. W tym celu dzieci mogą wykorzystać ręczniki papierowe. (10 min)
12. Dzieci wspólnie z N. ustawiają ławki (powrót do normalnego ustawienia). (5 min)
13. N. zaprasza dzieci do kręgu i omawia przygotowanie sałatki owocowej: (15 min)

- Czy smakowała im sałatka owocowa? Która najbardziej? Nie chodzi tutaj o ustalanie wspólnej, grupowej wersji najlepszej sałatki owocowej tylko o możliwość wypowiedzenia się i poznania różnic w doświadczaniu smaków.
- Łatwo czy trudno było zrobić sałatkę według przepisu?

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:
Metoda stacji
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Interpersonalna

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

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
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Przy-III.11.1 : dziecko zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się
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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi skorzystać z przepisu kulinarnego;
- dziecko zna nazwy i smaki różnych owoców;
- dziecko potrafi przygotować prostą potrawę kulinarną;
- dziecko potrafi posługiwać się deską i nożem;
- dziecko wie, jakie są zasady zachowywania higieny przed posiłkiem i w trakcie jego przygotowywania.

Lista załączników:

Przepisy na sałatkę owocową w stacjach.docx

Tytuł zadania: ORTOGRAFICZNY TOR PRZESZKÓD

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

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

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.

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

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

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
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

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

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: PIRACI POTRAFIĄ SIĘ DZIELIĆ - GRA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci grają w grę karcianą opartą na dzieleniu.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dzielenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "piraci potrafią dzielić - gra morskie potwory" (jeden wydruk na każdą osobę);

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

- nożyczki;
- klej;
- tektura.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą grały w grę, która wykorzystuje dzielenie. N. rozdaje wydrukowane karty. Dzieci podklejają karty na tekturkach, a następnie je wycinają. (15 minut);
2. N. tłumaczy zasady gry i w miarę potrzeby demonstruje je podczas przykładowej rozgrywki (5 minut);
3. Dzieci dobierają się w pary i grają w grę. N. nadzoruje zabawę i w razie potrzeby pomaga dzieciom (20 minut).

Zasady Gry

Każdy gracz dzieli swoje karty na dwa zakryte stosy. Gracze wybierają kartę z jednego ze stosów i odsłaniają ją. Gracze, aby móc zagrać kartę muszą wykonać jedno ze znajdujących się na niej działań (tak, aby "ujarzmić" potwora). Jeśli obaj gracze poprawnie wykonają działania, rozpoczyna się walka. Potwór, który ma większą moc, wygrywa. Karty zostają odrzucone na bok, a zwycięzca otrzymuje 1 punkt. Jeśli któryś z graczy źle wykona działanie - przegrywa pojedynek natychmiast.

Zasada specjalna:
Gracz którego potwór ma mniejszą moc może wezwać na pomoc innego potwora. Dobiera kolejną kartę zgodnie z zasadami z drugiego stosu kart i dodaje moc obu potworów do siebie. Jego przeciwnik może wykonać ten sam ruch.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
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
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
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

Lista załączników:
Piraci potrafią dzielić - gra morskie potwory.docx

21 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: PIRACKI REJS POSZUKIWAWCZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:

Dzieci przyjmują rolę różnych członków załogi statku poszukiwawczego rozbitka. Każde dziecko w ramach swojej roli ma do wykonania zadanie związane z różnymi umiejętnościami.
Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn.

Cele:

- nauka poprzez zabawę;
- integracja klasy;
- kształtowanie umiejętności współpracy w zespole;
- nauka wchodzenia w rolę;
- poznanie różnych zawodów związanych z życiem na statku;
- rozwijanie umiejętności: matematycznych, przyrodniczych, językowych, komputerowych.

Potrzebne materiały:

- karty okrętowe (w załączniku) - każde dziecko powinno mieć swoją kartę okrętową;
- przygotowane wcześniej przez N. zadania z matematyki dla dzieci, które będą nawigatorami i sternikami. Przykładowe zadania znajdują się w załączniku. N. może codziennie zmodyfikować proponowane działania w zakresie mnożenia i dzielenia, w zależności od potrzeb i umiejętności dzieci.
- laptopy - minimum 2 na całą klasę dzieci;
- karty do obserwacji pogody (w załączniku);
- aparat fotograficzny lub (jeśli nie ma możliwości wykorzystania aparatu) kartki i kredki/farby/ołówki;
- encyklopedie/książki przyrodnicze dla przyrodnika morskiego do opisu zwierząt napotkanych na szlaku;
- sznurek;
- słoiczki/pojemniki z podziałką określającą mililitry - dla mechaników pokładowych;
- ręcznik papierowy, miska z wodą i mydłem, szczotka do zamiatania - dla dzieci, które wcześniej skończą zadania. Będą mogły wyczyścić pokład statku i wykorzystać nadmiar energii.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu, wszyscy siadają na podłodze. N. zaprasza dzieci do wypłynięcia w podróż poszukiwawczą rozbitka. N. przypomina dzieciom, że płyną jako jedna załoga (zespół) i że każdy musi zdecydować, jaką rolę dzisiaj będzie pełnił. N. tłumaczy dzieciom, że każdy będzie mógł spróbować różnych ról. Tłumaczy, że codziennie przez najbliższych kilka dni będą wypływać w rejs poszukiwawczy i

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

codziennie dzieci będą decydować, jakim członkiem załogi będą chcieli być dzisiaj. Dzieci mają wymieniać się rolami i zaznaczać na swoich kartach okrętowych, jaką rolę już przyjęły danego dnia i kolejnego dnia mają wybierać inną rolę. Jeśli ktoś raz był już np. kapitanem, to w następnych dniach nie może już pełnić tej roli, tylko szukać innej, która mu się podoba. Dzięki temu dzieci codziennie będą miały szansę wykonywać różne zadania związane z nabywaniem określonych umiejętności szkolnych. (15 min)

2. N. prosi, aby każdy zastanowił się, kim chce być dzisiaj. N. czyta rozpiskę ról i prosi, żeby dzieci zgłaszały się do poszczególnych ról. Kto pierwszy ten lepszy. W przypadku dużej klasy każdą rolę będzie pełnić dwoje lub troje dzieci. Dzieci zaznaczają na swoich "Kartach okrętowych" jaką rolę wybrały, zapełniając "Kartę okrętową" krzyżykami. Dzięki temu dzieci codziennie będą wiedziały, jakie role im pozostały do wykonania.
3. N. tłumaczy zgromadzonym w kręgu dzieciom zadania poszczególnych członków załogi (zadania opisane są w załączniku "Załoga statku"). N. pyta czy dzieci, które danego dnia będą pełnić swoje rolę, rozumieją zadanie. (pkt. 2 i 3 - 10 min)
4. Po wybraniu przez dzieci ról, wszyscy siadają w parach reprezentujących daną rolę (kapitan-kapitan, nawigator z nawigatorem) i N. rozdaje zadania pasujące do poszczególnych ról. Jeśli klasa jest mała i role się nie powtarzają, dzieci pracują samodzielnie, a nie w parach.
5. Dzieci wykonują zadania. (pkt 3 i 4 - 20 min)
6. N. zaprasza wszystkie dzieci do kręgu i prosi o podzielenie się informacjami, które dzieci wykonywały. Kapitan odczytuje swoją notatkę, nawigator ze sternikiem odczytują działania matematyczne, przyrodnik morski czyta o zwierzęciu, które napotkał i opisał, obserwator pogody pokazuje karty obserwacji, mechanik pokładowy pokazuje ile płynów do silnika odmierzył itd. (25 min).
7. N. pyta dzieci, czy zadania były trudne do wykonania, czy łatwe. Jeśli dla dzieci zadania były zbyt łatwe, N. modyfikuje ich trudność na kolejny dzień.
8. Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn. (5 min)

Potencjalne problemy:

- Przy tym zadaniu w klasie może panować chaos. Jednak nie należy zbytnio interweniować, ponieważ dzieci zazwyczaj z przejęciem i rozemocjonowaniem wchodzą w takie zadania, angażują się i starają się je wykonać.
- W trakcie trwania zadania poszczególne grupy mogą wcześniej kończyć swoją część, N. może wtedy angażować takie grupy w zadanie dodatkowe, jakie na każdym statku musi być zrobione - mianowicie w czyszczenie pokładu. Wszystkie dzieci, które wcześniej skończą mają za zadanie nie przeszkadzać pozostałym członkom załogi tylko wyczyścić pokład szczotkami i szmatkami (ręcznikami papierowymi - czyszczenie podłogi lub parapetów, szafek, książek). Może to zmotywować dzieci do większego zaangażowania w czynności zadaniowe.

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
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.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
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
Int-Mat-III.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty

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

Int-Mat-III.14.2 : dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list
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
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
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.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
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.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.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

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

Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Zadanie dla nawigatora przykład 1.docx
Załoga statku.docx
Karta okrętowa.docx
Obserwacje pogody 2.jpg
Zadanie dla nawigatora przykład 2.docx
Obserwacje pogody 1.jpg

Tytuł zadania: AKCENT MUZYCZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
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.

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

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 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.

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

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:

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)

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

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: PIRACI POTRAFIĄ SIĘ DZIELIĆ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dzielenie na konkretnych przedmiotach, obiektach oraz liczbach przy użyciu kart pracy.

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

Cele:

- rozwijanie umiejętności dzielenia;
- rozwijanie umiejętności współpracy w ramach nauki szkolnej;
- rozwijanie umiejętności tworzenia zadań dla siebie nawzajem.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku "piraci potrafią dzielić przez 2, 3, 4, 5" (jeden egzemplarz na osobę);
- kolorowe żetony;

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o celu lekcji. Będą uczyć się dzielić przez określoną liczbę (2, 3, 4 lub 5). Najpierw rozdaje dzieciom kolorowe żetony (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Przy użyciu żetonów dają sobie nawzajem zadania podzielenia przez dwa wybranej liczby przedmiotów (np. pierwsza osoba daje 10 niebieskich żetonów drugiej osobie i prosi, aby ta podzieliła je przez 2. Druga osoba wykonuje polecenie i zapisuje działanie w zeszycie. Następuje zamiana ról) (15 minut);
3. Następnie N. rozdaje dzieciom karty pracy z odpowiedniego pliku. Dzieci czytają krótką opowieść oraz wypełniają zadania na kartach (15 minut);
4. Następuje podsumowanie lekcji. Dzieci mówią, co im się podobało, a co nie, z czym miały trudności. N. sprawdza czy cele zostały osiągnięte (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

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

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Lista załączników:
Piraci potrafią dzielić przez 4.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 5.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 2.doc
Piraci potrafią dzielić przez 5.docx
Piraci potrafią dzielić przez 3.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 4.docx
Piraci potrafią dzielić przez 2.pdf
Piraci potrafią dzielić przez 3.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.

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:

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

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-Ruszkowskiej.
- w ramach narracji "W starym lesie": można zaproponować dzieciom obejrzenie filmu

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

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

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

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

22 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: PIRACKI REJS POSZUKIWAWCZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przyjmują rolę różnych członków załogi statku poszukiwawczego rozbitka. Każde dziecko w ramach swojej roli ma do wykonania zadanie związane z różnymi umiejętnościami.
Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn.

Cele:
- nauka poprzez zabawę;
- integracja klasy;
- kształtowanie umiejętności współpracy w zespole;
- nauka wchodzenia w rolę;

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

- poznanie różnych zawodów związanych z życiem na statku;
- rozwijanie umiejętności: matematycznych, przyrodniczych, językowych, komputerowych.

Potrzebne materiały:

- karty okrętowe (w załączniku) - każde dziecko powinno mieć swoją kartę okrętową;
- przygotowane wcześniej przez N. zadania z matematyki dla dzieci, które będą nawigatorami i sternikami. Przykładowe zadania znajdują się w załączniku. N. może codziennie zmodyfikować proponowane działania w zakresie mnożenia i dzielenia, w zależności od potrzeb i umiejętności dzieci.
- laptopy - minimum 2 na całą klasę dzieci;
- karty do obserwacji pogody (w załączniku);
- aparat fotograficzny lub (jeśli nie ma możliwości wykorzystania aparatu) kartki i kredki/farby/ołówki;
- encyklopedie/książki przyrodnicze dla przyrodnika morskiego do opisu zwierząt napotkanych na szlaku;
- sznurek;
- słoiczki/pojemniki z podziałką określającą mililitry - dla mechaników pokładowych;
- ręcznik papierowy, miska z wodą i mydłem, szczotka do zamiatania - dla dzieci, które wcześniej skończą zadania. Będą mogły wyczyścić pokład statku i wykorzystać nadmiar energii.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu, wszyscy siadają na podłodze. N. zaprasza dzieci do wypłynięcia w podróż poszukiwawczą rozbitka. N. przypomina dzieciom, że płyną jako jedna załoga (zespół) i że każdy musi zdecydować, jaką rolę dzisiaj będzie pełnił. N. tłumaczy dzieciom, że każdy będzie mógł spróbować różnych ról. Tłumaczy, że codziennie przez najbliższych kilka dni będą wypływać w rejs poszukiwawczy i codziennie dzieci będą decydować, jakim członkiem załogi będą chcieli być dzisiaj. Dzieci mają wymieniać się rolami i zaznaczać na swoich kartach okrętowych, jaką rolę już przyjęły danego dnia i kolejnego dnia mają wybierać inną rolę. Jeśli ktoś raz był już np. kapitanem, to w następnych dniach nie może już pełnić tej roli, tylko szukać innej, która mu się podoba. Dzięki temu dzieci codziennie będą miały szansę wykonywać różne zadania związane z nabywaniem określonych umiejętności szkolnych. (15 min)
2. N. prosi, aby każdy zastanowił się, kim chce być dzisiaj. N. czyta rozpiskę ról i prosi, żeby dzieci zgłaszały się do poszczególnych ról. Kto pierwszy ten lepszy. W przypadku dużej klasy każdą rolę będzie pełnić dwoje lub troje dzieci. Dzieci zaznaczają na swoich "Kartach okrętowych" jaką rolę wybrały, zapełniając "Kartę okrętową" krzyżykami. Dzięki temu dzieci codziennie będą wiedziały, jakie role im pozostały do wykonania.

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

3. N. tłumaczy zgromadzonym w kręgu dzieciom zadania poszczególnych członków załogi (zadania opisane są w załączniku "Załoga statku"). N. pyta czy dzieci, które danego dnia będą pełnić swoje rolę, rozumieją zadanie. (pkt. 2 i 3 - 10 min)
4. Po wybraniu przez dzieci ról, wszyscy siadają w parach reprezentujących daną rolę (kapitan-kapitan, nawigator z nawigatorem) i N. rozdaje zadania pasujące do poszczególnych ról. Jeśli klasa jest mała i role się nie powtarzają, dzieci pracują samodzielnie, a nie w parach.
5. Dzieci wykonują zadania. (pkt 3 i 4 - 20 min)
6. N. zaprasza wszystkie dzieci do kręgu i prosi o podzielenie się informacjami, które dzieci wykonywały. Kapitan odczytuje swoją notatkę, nawigator ze sternikiem odczytują działania matematyczne, przyrodnik morski czyta o zwierzęciu, które napotkał i opisał, obserwator pogody pokazuje karty obserwacji, mechanik pokładowy pokazuje ile płynów do silnika odmierzył itd. (25 min).
7. N. pyta dzieci, czy zadania były trudne do wykonania, czy łatwe. Jeśli dla dzieci zadania były zbyt łatwe, N. modyfikuje ich trudność na kolejny dzień.
8. Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn. (5 min)

Potencjalne problemy:

- Przy tym zadaniu w klasie może panować chaos. Jednak nie należy zbytnio interweniować, ponieważ dzieci zazwyczaj z przejęciem i rozemocjonowaniem wchodzą w takie zadania, angażują się i starają się je wykonać.
- W trakcie trwania zadania poszczególne grupy mogą wcześniej kończyć swoją część, N. może wtedy angażować takie grupy w zadanie dodatkowe, jakie na każdym statku musi być zrobione - mianowicie w czyszczenie pokładu. Wszystkie dzieci, które wcześniej skończą mają za zadanie nie przeszkadzać pozostałym członkom załogi tylko wyczyścić pokład szczotkami i szmatkami (ręcznikami papierowymi - czyszczenie podłogi lub parapetów, szafek, książek). Może to zmotywować dzieci do większego zaangażowania w czynności zadaniowe.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski
Przyroda

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

Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
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.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
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
Int-Mat-III.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
Int-Mat-III.14.2 : dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji

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

Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list
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
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
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.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
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.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.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Zadanie dla nawigatora przykład 1.docx
Załoga statku.docx
Karta okrętowa.docx
Obserwacje pogody 2.jpg
Zadanie dla nawigatora przykład 2.docx
Obserwacje pogody 1.jpg

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

Tytuł zadania: PIRACI POTRAFIĄ SIĘ DZIELIĆ - GRA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci grają w grę karcianą opartą na dzieleniu.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dzielenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "piraci potrafią dzielić - gra morskie potwory" (jeden wydruk na każdą osobę);
- nożyczki;
- klej;
- tektura.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą grały w grę, która wykorzystuje dzielenie.

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

N. rozdaje wydrukowane karty. Dzieci podklejają karty na tekturkach, a następnie je wycinają. (15 minut);

2. N. tłumaczy zasady gry i w miarę potrzeby demonstruje je podczas przykładowej rozgrywki (5 minut);
3. Dzieci dobierają się w pary i grają w grę. N. nadzoruje zabawę i w razie potrzeby pomaga dzieciom (20 minut).

Zasady Gry

Każdy gracz dzieli swoje karty na dwa zakryte stosy. Gracze wybierają kartę z jednego ze stosów i odsłaniają ją. Gracze, aby móc zagrać kartę muszą wykonać jedno ze znajdujących się na niej działań (tak, aby "ujarzmić" potwora). Jeśli obaj gracze poprawnie wykonają działania, rozpoczyna się walka. Potwór, który ma większą moc, wygrywa. Karty zostają odrzucone na bok, a zwycięzca otrzymuje 1 punkt. Jeśli któryś z graczy źle wykona działanie - przegrywa pojedynek natychmiast.

Zasada specjalna:
Gracz którego potwór ma mniejszą moc może wezwać na pomoc innego potwora. Dobiera kolejną kartę zgodnie z zasadami z drugiego stosu kart i dodaje moc obu potworów do siebie. Jego przeciwnik może wykonać ten sam ruch.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

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

Osiągnięcia GWK:

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

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-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

Lista załączników:
Piraci potrafią dzielić - gra morskie potwory.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;

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

- 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 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

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

W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Lista załączników:
ćwiczenia i gry drużynowe.docx

Tytuł zadania: DOTYK KWIATKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
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.

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

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

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

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

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

23 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: BITWA MORSKA: BROKUŁOWY MARKUS

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:

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

Uczniowie i uczennice biorą udział w zabawie sportowej "bitwa morska".

Cele:

- zaangażowanie uczniów i uczennic w zróżnicowaną aktywność sportową;
- ćwiczenie umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:

- piłki lekarskie;
- drabinki;
- materace;
- lina lub inny element do symbolicznego zaznaczenia burty statku;
- piłka do koszykówki, kosz do koszykówki;
- skakanka (uwaga, to element, którego nie było w poprzednich bitwach morskich).

Przebieg:

1. Wprowadzenie: "Atakujemy statek Brokułowego Markusa. Markus jest trudniejszym przeciwnikiem niż George i Adela. Aby go pokonać, musimy zestrzelić jego armaty, zrobić abordaż na pokład, ominąć strażników, spuścić żagle, zrzucić niedobitki z bocianiego gniazda a także unieszkodliwić turbinę na jego statku. Niestety na pomoc Brokułowemu Markusowi zmierza ogromna fregata Freda Buraka. Mamy ograniczony czas na pokonanie Markusa, potem musimy uciekać."
2. Zapoznanie dzieci z zadaniami:
    1. Najpierw należy zestrzelić armaty. Armat jest 15. 15 razy należy piłką lekarską (kulą armatnią) trafić w burtę wrogiego statku (burta oznaczona linią na podłodze).
    2. Po zestrzeleniu armat - wbijamy się na pokład. Trzeba położyć kładki (materace) i za pomocą przewrotu w przód dostać się na pokład wroga (każdy musi znaleźć się na atakowanym statku).
    3. Zadania omijania strażników, spuszczania żagli i zrzucania ukrywających się na bocianim gnieździe mogą być wykonywane równocześnie i od dzieci zależy podział ról i kolejność.
    4. Omijanie strażników - przebiegnięcie krótkiego toru przeszkód: omijanie słupków oraz przewrót na materacu.
    5. Spuszczanie żagli - trzeba wejść na drabinki i trzymając się rękoma "linek" (drabinek) ściągnąć nogami żagle - czyli brzuszki na drabinkach. Jeden żagiel to 10 brzuszków, Statek ma 10 żagli.
    6. Aby zrzucić osoby z bocianiego gniazda trzeba trafić piłką do kosza - mamy do

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

strącenia 20 przeciwników.

7. Turbina, jest to silnik napędzany wodą. Na statku Markusa jest ona ogromna, musimy przeskoczyć przez jej sztachetki, aby uszkodzić ją od środka. W tym celu trzeba wykonać 10 serii po 10 udanych przeskoków na skakance.

3. Po upływie wyznaczonego czasu (proponowane 25 minut) N. anonsuje przybycie statku fregaty wroga i wszystkie dzieci zbiegają się w bezpieczne miejsce (do N.).
4. Jeśli zadanie udało się wykonać wcześniej - Brokułowy Markus został pokonany, jeśli nie, to uratował się, a uczniom i uczennicom udało się uciec lub też nie (kto za wolno przybiegł do N., ten został schwytany).
5. Krótkie ćwiczenie rozluźniające nie tylko w celu relaksu, ale też wyjścia z bitewnej roli.

Możliwe kontynuacje:

Zadania z morskiej narracji.

Warianty:

- W zależności od potrzeb można wymieniać i modyfikować poszczególne zadania składające się na bitwę morską.
- Walka z Markusem jest porównywalna do walki z Georgem, jeśli jej wymagania są zbyt duże, warto dostosować je do grupy.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą próbować "oszukiwać" przy zabawie, aby jakieś ćwiczenie wykonać szybciej lub nie wykonywać ćwiczenia, którego nie lubią (choć poza przewrotem dzieci mogą się dowolnie dzielić zadaniami). Aby zapobiec takiej sytuacji można dodać, że atak trzeba wykonać bardzo dokładnie, bo inaczej w magiczny sposób Brokułowy Markus odrodzi się po pokonaniu statku. Można też zaproponować, aby dzieci wyznaczyły osoby, które dodatkowo będą pilnować, czy wszystko zostało należycie wykonane.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda stacji

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

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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-WF-III.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
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

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

Tytuł zadania: NASZA MAMA CZARODZIEJKA

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: 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;
- 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

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

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)

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.

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

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

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

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.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

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

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

Czar dla mamy - krzyżówka.pdf
Odczarowanie wielkoluda - ortografia.pdf
Czar dla mamy - quiz.pdf
Hodowanie potwora - gramatyka.pdf

Tytuł zadania: PRZERAŻAJĄCE ZERO, ZASKAKUJĄCE JEDEN

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, na czym polega mnożenie przez zero, dlaczego dzielenie przez 0 pozbawione jest sensu, a dzielenie przez 1 jest bardzo łatwe.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadą mnożenia przez zero;
- zapoznanie z specyfiką dzielenia przez 1 oraz 0.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z informacjami z pliku "dzielenie przez 1 i 0" (jeden egzemplarz na osobę).

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że będą sprawdzać podczas lekcji co dzieje się, gdy mnożymy przez 0 i

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

staramy się dzielić przez 0 lub 1. N. wyjaśnia dzieciom, dlaczego mnożenie przez 0 zawsze w ostatecznym wyniku daje 0: „Wyobraź sobie, że szukasz monety, wkładasz rękę do kieszeni, ale kieszeń jest pusta – masz zero monet. Wkładasz drugi raz rękę, ale nadal kieszeń jest pusta nadal masz 0 pieniędzy. Jeżeli włożysz trzeci raz, 4/5/6 to nadal masz 0 monet. Mnożenie przez zero zawsze daje zero". (5 minut)

2. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Następnie wraz z dziećmi analizuje tekst oraz rozrysowuje przykłady na tablicy. Odpowiada na pytania dzieci. (15 minut)
3. N. przeprowadza krótką powtórkę zdobytej wiedzy. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
Dzielenie przez 0 i 1.docx

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE 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: 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 grą drużynową. (10 minut);

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

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.

24 - Koniec narracji "Piraci na morzach i oceanach" - 24 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: PIRACKI REJS POSZUKIWAWCZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przyjmują rolę różnych członków załogi statku poszukiwawczego rozbitka. Każde dziecko w ramach swojej roli ma do wykonania zadanie związane z różnymi umiejętnościami.
Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn.

Cele:
- nauka poprzez zabawę;
- integracja klasy;
- kształtowanie umiejętności współpracy w zespole;
- nauka wchodzenia w rolę;
- poznanie różnych zawodów związanych z życiem na statku;
- rozwijanie umiejętności: matematycznych, przyrodniczych, językowych, komputerowych.

Potrzebne materiały:
- karty okrętowe (w załączniku) - każde dziecko powinno mieć swoją kartę okrętową;
- przygotowane wcześniej przez N. zadania z matematyki dla dzieci, które będą

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

nawigatorami i sternikami. Przykładowe zadania znajdują się w załączniku. N. może codziennie zmodyfikować proponowane działania w zakresie mnożenia i dzielenia, w zależności od potrzeb i umiejętności dzieci.

- laptopy - minimum 2 na całą klasę dzieci;
- karty do obserwacji pogody (w załączniku);
- aparat fotograficzny lub (jeśli nie ma możliwości wykorzystania aparatu) kartki i kredki/farby/ołówki;
- encyklopedie/książki przyrodnicze dla przyrodnika morskiego do opisu zwierząt napotkanych na szlaku;
- sznurek;
- słoiczki/pojemniki z podziałką określającą mililitry - dla mechaników pokładowych;
- ręcznik papierowy, miska z wodą i mydłem, szczotka do zamiatania - dla dzieci, które wcześniej skończą zadania. Będą mogły wyczyścić pokład statku i wykorzystać nadmiar energii.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu, wszyscy siadają na podłodze. N. zaprasza dzieci do wypłynięcia w podróż poszukiwawczą rozbitka. N. przypomina dzieciom, że płyną jako jedna załoga (zespół) i że każdy musi zdecydować, jaką rolę dzisiaj będzie pełnił. N. tłumaczy dzieciom, że każdy będzie mógł spróbować różnych ról. Tłumaczy, że codziennie przez najbliższych kilka dni będą wypływać w rejs poszukiwawczy i codziennie dzieci będą decydować, jakim członkiem załogi będą chcieli być dzisiaj. Dzieci mają wymieniać się rolami i zaznaczać na swoich kartach okrętowych, jaką rolę już przyjęły danego dnia i kolejnego dnia mają wybierać inną rolę. Jeśli ktoś raz był już np. kapitanem, to w następnych dniach nie może już pełnić tej roli, tylko szukać innej, która mu się podoba. Dzięki temu dzieci codziennie będą miały szansę wykonywać różne zadania związane z nabywaniem określonych umiejętności szkolnych. (15 min)
2. N. prosi, aby każdy zastanowił się, kim chce być dzisiaj. N. czyta rozpiskę ról i prosi, żeby dzieci zgłaszały się do poszczególnych ról. Kto pierwszy ten lepszy. W przypadku dużej klasy każdą rolę będzie pełnić dwoje lub troje dzieci. Dzieci zaznaczają na swoich "Kartach okrętowych" jaką rolę wybrały, zapełniając "Kartę okrętową" krzyżykami. Dzięki temu dzieci codziennie będą wiedziały, jakie role im pozostały do wykonania.
3. N. tłumaczy zgromadzonym w kręgu dzieciom zadania poszczególnych członków załogi (zadania opisane są w załączniku "Załoga statku"). N. pyta czy dzieci, które danego dnia będą pełnić swoje rolę, rozumieją zadanie. (pkt. 2 i 3 - 10 min)
4. Po wybraniu przez dzieci ról, wszyscy siadają w parach reprezentujących daną rolę (kapitan-kapitan, nawigator z nawigatorem) i N. rozdaje zadania pasujące do poszczególnych ról. Jeśli klasa jest mała i role się nie powtarzają, dzieci pracują samodzielnie, a nie w parach.

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

5. Dzieci wykonują zadania. (pkt 3 i 4 - 20 min)
6. N. zaprasza wszystkie dzieci do kręgu i prosi o podzielenie się informacjami, które dzieci wykonywały. Kapitan odczytuje swoją notatkę, nawigator ze sternikiem odczytują działania matematyczne, przyrodnik morski czyta o zwierzęciu, które napotkał i opisał, obserwator pogody pokazuje karty obserwacji, mechanik pokładowy pokazuje ile płynów do silnika odmierzył itd. (25 min).
7. N. pyta dzieci, czy zadania były trudne do wykonania, czy łatwe. Jeśli dla dzieci zadania były zbyt łatwe, N. modyfikuje ich trudność na kolejny dzień.
8. Na koniec dzieci odśpiewują wspólny piracki hymn. (5 min)

Potencjalne problemy:

- Przy tym zadaniu w klasie może panować chaos. Jednak nie należy zbytnio interweniować, ponieważ dzieci zazwyczaj z przejęciem i rozemocjonowaniem wchodzą w takie zadania, angażują się i starają się je wykonać.
- W trakcie trwania zadania poszczególne grupy mogą wcześniej kończyć swoją część, N. może wtedy angażować takie grupy w zadanie dodatkowe, jakie na każdym statku musi być zrobione - mianowicie w czyszczenie pokładu. Wszystkie dzieci, które wcześniej skończą mają za zadanie nie przeszkadzać pozostałym członkom załogi tylko wyczyścić pokład szczotkami i szmatkami (ręcznikami papierowymi - czyszczenie podłogi lub parapetów, szafek, książek). Może to zmotywować dzieci do większego zaangażowania w czynności zadaniowe.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
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.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
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
Int-Mat-III.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
Int-Mat-III.14.2 : dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list
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

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.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
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.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
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.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.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Zadanie dla nawigatora przykład 1.docx
Załoga statku.docx
Karta okrętowa.docx
Obserwacje pogody 2.jpg
Zadanie dla nawigatora przykład 2.docx
Obserwacje pogody 1.jpg

Tytuł zadania: MATEMATYCZNA KARTA PRACY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia związane z dzieleniem i mnożeniem. Sprawdzają poprawność wykonanych ćwiczeń oraz sami je wykonują.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia;
- poznanie zależności pomiędzy dzieleniem a mnożeniem;
- ćwiczenie umiejętności wyłapywania błędów;
- ćwiczenie umiejętności liczenia w pamięci.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane materiały z pliku "matematyczna karta pracy I, II lub III" (jeden egzemplarz dla każdego dziecka).

Przebieg:
1. N. informuje klasę o celu lekcji. Zadaniem dzieci będzie sprawdzenie dzielenia poprzez wykonanie mnożenia. N. powtarza informacje dotyczące zależności występujących między dzieleniem a mnożeniem (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Najpierw mają za zadanie sprawdzić, czy działania zostały poprawnie wykonane i w razie potrzeby poprawić je. Następnie ich zadaniem jest wykonanie sprawdzenia przy użyciu działań mnożenia (15 minut);
3. Następnie dzieci mają za zadanie wykonać drugą część karty. Ich zadanie polega na zliczeniu przedmiotów, znajdujących się w pudełkach, dokonaniu dzielenia oraz wykonaniu sprawdzenia poprawności przy użyciu mnożenia (15 minut);
4. N. wraz z dziećmi sprawdza poprawność wykonania zadania, rozwiązuje niejasności oraz podsumowuje lekcję (10 minut).

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

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Lista załączników:
Matematyczna karta pracy I.docx
Matematyczna karta pracy II.docx
Matematyczna karta pracy III.docx

Tytuł zadania: TAKTOWNE GRANIE

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:
Wprowadzenie i nauka rozpoznawania taktowania na dwa, trzy i na cztery.

Cele:

- nauka rozpoznawania taktowania na dwa, trzy i na cztery;
- rozwój wrażliwości muzycznej.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny lub komputer z głośnikami i dostępem do internetu lub przygotowane wcześniej płyty z nagraniami.

Przebieg:
Zadanie pierwsze z serii:

1. N. wita dzieci i rysuje na tablicy dwie figury: trójkąt i kwadrat. Następnie prosi dzieci, by wysłuchały dwóch utworów i określiły, na własne wyczucie, który utwór bardziej kojarzy im się z trójkątem, a który z kwadratem. N. prezentuje dwa utwory - jeden w metrum trzy czwarte i drugi w metrum cztery czwarte.
Przykłady utworów w metrum trzy czwarte (trójkąt) - dowolny walc, np.:

- Johann Strauss
  - *Walc Cesarski* - http://www.youtube.com/watch?v=o8oSgMpNn2o
  - *Nad Pięknym Modrym Dunajem http://www.youtube.com/watch?v=DiVTgpaMrcQ*
- Piotr Czajkowski
  - *Walc Kwiatów http://www.youtube.com/watch?v=GC7PycSBILc*
  - *Wielki Walc http://www.youtube.com/watch?v=u8LwaxkwkeA*
- "Nie chcę Cię" (śląska muzyka ludowa)

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

- "Jam jest dudka"
- "Chodzi lisek koło drogi"
- "Zasiali górale"

Przykłady utworów w metrum cztery czwarte (kwadrat) - dowolny marsz, np.:

- *Marsz Ołowianych Żołnierzyków* z baletu "Dziadek do orzechów" Piotra Czajkowskiego - http://www.youtube.com/watch?v=bwLYSBqkhYc
- Marsz Radetzky'ego Johanna Straussa http://www.youtube.com/watch?v=qqgcDwdAAX4

Po wysłuchaniu utworów, dzieci określają, do jakiej figury, który utwór bardziej im pasuje. N. może włączyć raz jeszcze po fragmencie wysłuchanych utworów i zaprosić dzieci do wyklaskania metrum (nie używając tego słowa). N. włącza muzykę i liczy (do 3 lub 4). (15 minut)

2. Następnie dzieci słuchają kolejnych dwóch utworów i raz jeszcze próbują określić, która figura bardziej pasuje im do danego utworu. (10 minut)

3. Po każdym wysłuchanym utworze N, krótko rozmawia z dziećmi o charakterze emocjonalnym wysłuchanej muzyki, o tym, czy utwór wykonany był solo czy w zespole, przez chór czy przez orkiestrę oraz jakie instrumenty dzieci rozpoznały. (5 minut)

Zadanie drugie i trzecie z serii (N. zmienia utwory):

1. Na początku N. prezentuje taktowanie na dwa, podnosząc "na raz" dłonie do góry, a "na dwa" opuszczając. Pyta, z jakim zawodem kojarzą się dzieciom takie ruchy. Krótko rozmawia z dziećmi na temat zawodu dyrygenta - kim jest, jaka jest jego rola, gdzie go możemy spotkać, czym dyryguje. (5 minut)
2. Następnie przez chwilę wszystkie dzieci razem pokazują takt na dwa, dyrygując razem z N. (powtarzając te same ruchy). N. podkreśla mocniej "raz" i prosi dzieci, by również akcentowały silniej "raz". (2 minuty)
3. N. włącza dowolny utwór z metrum dwie czwarte (cały lub fragment, np. dowolny krakowiak) - dzieci "dyrygują" - "**raz,** dwa" (dłonie na raz do góry łączą się, na dwa w dół rozchodzą się). Mogą też część utworu zaimprowizować ruchem. (4 minuty)
4. Następnie N. pokazuje takt "na trzy" - robiąc w powietrzu trójkąt: najpierw dłonią pionowo w dół (raz), potem w prawo (dwa) i po ukosie do góry (trzy). N. może od razu wykorzystać do tego obie dłonie - wówczas ręce zaczynają razem pionowo w dół (raz), następnie rozchodzą się na boki - lewa w lewo, prawa w prawo (dwa) i łączą na górze po skosie (trzy). N. akcentuje "na raz". Dzieci powtarzają za N. (2 minuty)
5. N. włącza dowolny utwór z metrum trzy czwarte (cały lub fragment, np. dowolny walc) - dzieci "dyrygują" - "**raz**, dwa, trzy". Mogą też część utworu zaimprowizować ruchem. (4 minuty)
6. Następnie N. pokazuje takt "na cztery" - dłonie zaczynają oddalone od siebie i "na raz"

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

schodzą pionowo w dół (równolegle), "na dwa" łączą się ruchem poziomym, "na trzy" rozchodzą się w poziomie (prawa ręka w prawo, lewa w lewo) i "na cztery" znów się łączą. Tylko pierwszy ruch jest w pionie, pozostałe trzy w poziomie. N. podkreśla mocniej "raz" i prosi dzieci, by również akcentowały silniej "raz". Dzieci powtarzają ruchy. (3 minuty)

7. N. włącza dowolny utwór z metrum cztery czwarte (cały lub fragment, np. dowolny marsz) - dzieci "dyrygują" - "**raz**, dwa, trzy, cztery". Mogą też część utworu zaimprowizować ruchem. (4 minuty)
8. Po każdym wysłuchanym utworze N, krótko rozmawia z dziećmi o charakterze emocjonalnym wysłuchanej muzyki, o tym, czy utwór wykonany był solo czy w zespole, przez chór czy przez orkiestrę oraz jakie instrumenty dzieci rozpoznały. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę

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

Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
Int-Muz-III.6.6 : dziecko potrafi rozpoznać ze słuchu podstawowe formy muzyczne – AB, ABA
Int-Muz-III.6.7 : dziecko potrafi wskazać ruchem lub gestem kolejne części podstawowych form muzycznych – AB, ABA
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

Tytuł zadania: ODSZUKUJEMY ROZBITKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadanie kończące narrację piracką i wprowadzające dzieci do tematyki kolejnej narracji muzealnej. Dzieci (piraci i piratki) dopływają do wyspy, na której jest rozbitek-archeolog i mają okazję zapoznać się ze znaleziskami archeologicznymi. Dzieci zabierają na statek rozbitka archeologa i jego skarby. Wspólnie płyną do Polski oddać je do muzeum.

Cele:
- utrwalenie wiedzy związanej z zawodem archeologa;
- zapoznanie się z efektami pracy archeologa i poznaniem zabytkowych przedmiotów;
- zapoznanie dzieci z życiem dawnych ludzi.

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

Potrzebne materiały:

- prezentacja "Archeologiczne znaleziska" (w załączniku).

Przebieg:

1. N. opowiada dzieciom, że ich statek jest na dobrym kursie i widać pewną wyspę, na której przypuszczalnie znajduje się rozbitek-archeolog.
2. N. tłumaczy, że dopłynąć do tej wyspy będą mogli, jeśli wszyscy członkowie załogi chwycą za wiosła i będą wspólnie wiosłować. N. mówi, że przed rozpoczęciem ciężkiej pracy, jaką jest wiosłowanie, należy przygotować mięśnie do takiej pracy.

N. proponuje dzieciom ćwiczenia:

- naprzemienne kręcenie ramionami, gdy ręce są wzdłuż tułowia i gdy ręce są wyprostowane;
- skłony z dotknięciem rękoma kostek;
- dzieci stają w szerokim rozkroku tworząc rząd, a ostatnie dziecko przechodzi pod nogami innych. Gdy przejdzie na początek to samo wykonuje osoba z końca.

Następnie wszystkie dzieci siadają na podłodze w dwóch rzędach. Dzieci siadają na podłodze z wyprostowanymi nogami, a następnie je lekko zginają. W tej pozycji (jak w łódce) i naśladują ruchy takie jak przy wiosłowaniu. N. wypowiada komendy: i raz i dwa, i raz i dwa, które mają zsynchronizować pracę całej załogi. (10 min)

3. "Hurra, udało się! Dopłynęliście do wyspy, na której znajduje się archeolog-rozbitek." N. opowiada, jak wygląda wyspa, by dzieci mogły ją sobie wyobrazić. (2 min). N., jeśli ma ochotę, może wczuć się w rolę rozbitka i ucharakteryzować się odpowiednio. Jednocześnie, przedstawiając się, wyjaśnia, czym się różni archeolog od paleontologa.
4. N. zaprasza dzieci, żeby wyobraziły sobie, że spotkały właśnie rozbitka, który bardzo ucieszył się, że ktoś go uratował (opcjonalnie N. odgrywa postać).
5. Rozbitek-archeolog chce pokazać dzieciom swoje znaleziska. N. gratuluje dzieciom uratowania rozbitka, wytrwałości i zaangażowania oraz dzielności.
6. N. włącza na rzutniku (tablicy interaktywnej) prezentację o zabytkach archeologicznych. (15 min)
7. N. inicjuje rozmowę o życiu w dawnych czasach. (15 min) Tłumaczy, że zaprezentowane znaleziska archeologiczne dotyczą bardzo odległej przeszłości. N. rozmawia z dziećmi o szacunku do innych kultur, do szacunku wobec przeszłości, o pozyskiwaniu wiedzy na temat życia ludzi w dawnych czasach na podstawie źródeł znalezionych w ziemi.

N. pyta dzieci:

- jak myślicie jak żyli ludzie jaskiniowi, których widzieliście na prezentacji?
- czy ludzie jaskiniowi tworzyli jakąś sztukę?

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

- jakimi narzędziami się posługiwali?
- czy posługiwali się pieniędzmi? Jeśli dzieci odpowiedzą, że tak, N. wyjaśnia, że to znalezisko archeologa-rozbitka dotyczy innego okresu.
- jak myślicie skąd mamy wiedzę na temat życia ludzi w dawnych czasach?
- czy wiecie, co się robi ze znaleziskami archeologicznymi? (Oddaje się je do muzeum, dlatego my weźmiemy je na pokład i zawieziemy do muzeum. Następne dwa tygodnie będziemy poznawać, co to jest muzeum i jakie kryje w sobie skarby).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:
Pokaz
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Morskie opowieści

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi scharakteryzować znaleziska archeologiczne;

Lista załączników:

Archeologiczne znaleziska.pptx

25 - Początek narracji "Noc w muzeum" - 25 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 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.

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

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);
  - 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).

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

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: PISZEMY E-MAILA O ZNANYCH LUDZIACH

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:
01:10:00

Streszczenie:
Dzieci szukają w internecie informacji o znanych ludziach, którzy są dla nich interesujący, a następnie uczą się wysyłać e-maile.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z umiejętnością korzystania z poczty elektronicznej;
- sprawdzenie i rozwijanie umiejętności uczniów i uczennic w zakresie tworzenia i wykorzystywania tekstów w formie użytkowej – listu;
- zapoznanie uczniów i uczennic z informacjami na temat osób zasłużonych dla historii Polski i świata.

Potrzebne materiały:
- komputery.

Przebieg:
1. N. zapisuje na tablicy nazwiska osób zasłużonych dla Polski oraz świata (przykładowe proponowane nazwiska: Maria Curie-Skłodowska, Lech Wałęsa, Mikołaj Kopernik, Wisława Szymborska, Ernest Malinowski, Fryderyk Chopin, Pola Negri, Tadeusz Kościuszko, Irena Sendlerowa) (3 minuty);
2. Zadaniem dzieci jest odnalezienie w internecie kilku interesujących informacji na temat wybranej przez siebie osoby, a następnie przesłanie ich e-mailem do N. W związku z tym najpierw N. razem z uczniami i uczennicami przechodzi procedurę zakładania skrzynki e-mail. Przy okazji tłumaczy dzieciom, jak niebezpieczne może być kontaktowanie się z zupełnie obcymi osobami za pośrednictwem internetu (podkreśla problem anonimowości i możliwości podszycia się pod kogoś innego). Następnie wyjaśnia dzieciom, do czego potrzebny jest login i hasło (30 minut);
3. Po założeniu skrzynek mailowych dzieci wyszukują kilka ciekawych informacji o wybranych osobach (każde dziecko wybiera jedną osobę z listy, bez ograniczeń) (15 minut);
4. Następnie uczniowie i uczennice, korzystając z założonych dla siebie kont e-mail, wysyłają do N. informację, jaką osobę wybrały i czego ciekawego się o niej dowiedziały (w tym miejscu N. podaje dzieciom swój adres e-mail). N. tłumaczy dzieciom kolejne etapy

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

wysyłania maila (15 minut);

5. Na zakończenie chętni mogą powiedzieć reszcie klasy, jaką osobę wybrały i czego się o niej dowiedziały. N. odpowiada możliwie jak najszybciej (w ciągu nadchodzących dni) wszystkim uczniom i uczennicom tą samą drogą. W swoich mailach przesyła krótką informację zwrotną na temat otrzymanych wiadomości (7 minut).

Warianty:

- praca może zostać zadana do domu, dziecku powinni pomóc rodzice, zwracając przy tym uwagę na kwestie bezpieczeństwa w sieci;
- **Alternatywnie:** jeśli dzieci mają już założone konta e-mailowe - więcej czasu należy przeznaczyć na znalezienie i przygotowanie przez nie informacji o znanych osobach. Dzieci, oprócz krótkich informacji biograficznych, mogłyby też napisać, co ich zdaniem jest interesującego w danej postaci historycznej.

Potencjalne problemy:

- należy pamiętać o uzyskaniu zgody rodziców na założenie przez dzieci skrzynek e-mail.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
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: MATEMATYCZNA KARTA PRACY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia związane z dzieleniem i mnożeniem. Sprawdzają poprawność wykonanych ćwiczeń oraz sami je wykonują.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia;
- poznanie zależności pomiędzy dzieleniem a mnożeniem;
- ćwiczenie umiejętności wyłapywania błędów;
- ćwiczenie umiejętności liczenia w pamięci.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane materiały z pliku "matematyczna karta pracy I, II lub III" (jeden

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

egzemplarz dla każdego dziecka).

Przebieg:

1. N. informuje klasę o celu lekcji. Zadaniem dzieci będzie sprawdzenie dzielenia poprzez wykonanie mnożenia. N. powtarza informacje dotyczące zależności występujących między dzieleniem a mnożeniem (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Najpierw mają za zadanie sprawdzić, czy działania zostały poprawnie wykonane i w razie potrzeby poprawić je. Następnie ich zadaniem jest wykonanie sprawdzenia przy użyciu działań mnożenia (15 minut);
3. Następnie dzieci mają za zadanie wykonać drugą część karty. Ich zadanie polega na zliczeniu przedmiotów, znajdujących się w pudełkach, dokonaniu dzielenia oraz wykonaniu sprawdzenia poprawności przy użyciu mnożenia (15 minut);
4. N. wraz z dziećmi sprawdza poprawność wykonania zadania, rozwiązuje niejasności oraz podsumowuje lekcję (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000

Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem

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

Lista załączników:

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

Matematyczna karta pracy I.docx
Matematyczna karta pracy II.docx
Matematyczna karta pracy III.docx

Tytuł zadania: KOZŁUJĄCY ZBIERACZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

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

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

Przebieg:

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

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

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
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

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

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

26 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: NASZ KODEKS II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

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

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

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)

Warianty:

- w ramach narracji "Mali odkrywcy" dzieci tworzą Kodeks Odkrywców. Niech dzieci zastanowią się, jakie są cechy dobrego odkrywcy. Wówczas warto omówić z dziećmi

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

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".

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

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

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: PAPIEROWE DRUŻYNY II

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: 4

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Integracyjna zabawa dodająca energii klasie, polegająca na tworzeniu papierowych lalek.

Cele:
- integracja w klasie;
- lepsze poznanie się dzieci;
- rozwijanie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:
- arkusz A4 (jeden na dziecko), nożyczki, przybory do malowania lub rysowania.

Przebieg:
1. N. dzieli dzieci na grupy 3 – 4 osobowe. Zadaniem każdego dziecka jest wycięcie z papieru lalki oraz ozdobienie jej. W obrębie grupy musi to być wykonane w taki sposób, aby każda lalka miała jakąś cechę wspólną. Zadaniem dzieci jest wybór takiego znaku rozpoznawczego (30 minut);
2. Gdy lalki będą gotowe, N. prosi grupy, aby powiesiły swoje prace na tablicy oraz krótko opowiedziały o swojej grupie oraz jej znaku szczególnym (15 minut);
3. Krótkie omówienie zadania - pod kątem współpracy i wypracowywania wspólnej decyzji w grupie - jak przebiegało podjęcie decyzji, czy każdy miał możliwość wyrazić swoje zdanie i zostać wysłuchany przez pozostałych; czy pojawiły się jakieś konflikty i jak zostały rozwiązane - o ile zostały (10 minut).

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

Warianty:

- aby zadanie nie było dla dzieci nudne przy powtórzeniach, N. może zaproponować, że oprócz elementu wspólnego dla wszystkich dzieci, wszystkie lalki muszą zawierać jeszcze jakiś element (np. wszystkie muszą być smutne, wszystkie muszą się uśmiechać, wszystkie muszą mieć w ręce owoc) - może to być przyczynek do wejścia w kolejny temat (np. co nas smuci, co nam daje radość, co wiemy o zdrowym odżywianiu);
- ponieważ zadanie ma charakter integracyjny, warto zwrócić uwagę, aby przy kolejnych powtórzeniach dzieci nie wykonywały go w tych samych grupach;
- **W klasie 3.:** uczniowie i uczennice zamiast lalek tworzą na tej samej zasadzie dinozaury, samochody, motyle, kwiaty - warto przy tym temat dostosować ich aktualnych zainteresowań.

Potencjalne problemy:

- w grupach mogą pojawić się różne propozycje, co do wyboru jednego znaku identyfikującego. Warto zachęcić dzieci do rozwiązania tego problemu (np. łącząc kontrpropozycje w jeden znak lub dochodząc do porozumienia).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

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

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

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.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
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.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.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: MATEMATYCZNA KARTA PRACY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia związane z dzieleniem i mnożeniem. Sprawdzają poprawność wykonanych ćwiczeń oraz sami je wykonują.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia;

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

- poznanie zależności pomiędzy dzieleniem a mnożeniem;
- ćwiczenie umiejętności wyłapywania błędów;
- ćwiczenie umiejętności liczenia w pamięci.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "matematyczna karta pracy I, II lub III" (jeden egzemplarz dla każdego dziecka).

Przebieg:

1. N. informuje klasę o celu lekcji. Zadaniem dzieci będzie sprawdzenie dzielenia poprzez wykonanie mnożenia. N. powtarza informacje dotyczące zależności występujących między dzieleniem a mnożeniem (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Najpierw mają za zadanie sprawdzić, czy działania zostały poprawnie wykonane i w razie potrzeby poprawić je. Następnie ich zadaniem jest wykonanie sprawdzenia przy użyciu działań mnożenia (15 minut);
3. Następnie dzieci mają za zadanie wykonać drugą część karty. Ich zadanie polega na zliczeniu przedmiotów, znajdujących się w pudełkach, dokonaniu dzielenia oraz wykonaniu sprawdzenia poprawności przy użyciu mnożenia (15 minut);
4. N. wraz z dziećmi sprawdza poprawność wykonania zadania, rozwiązuje niejasności oraz podsumowuje lekcję (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Lista załączników:
Matematyczna karta pracy I.docx
Matematyczna karta pracy II.docx
Matematyczna karta pracy III.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.

27 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 195 min

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:

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

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);
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

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

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 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: LEGENDY POLSKIE - WARS I SAWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

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

Streszczenie:

Omówienie legendy o Warsie i Sawie, z wykorzystaniem gier i zabaw dydaktycznych oraz elementów dramy i inscenizacji.

Cele:

- zapoznanie z pochodzeniem nazwy miasta Warszawa na podstawie legendy;
- rozwój umiejętności opowiadania o wrażeniach po przeczytaniu lektury;
- doskonalenie umiejętności wyodrębniania najważniejszych informacji w przeczytanym tekście;
- doskonalenie rozumienia tekstu czytanego na głos;
- zapoznanie ze słowami: stolica, legenda, rekwizyt;
- rozwój współpracy w zespole.

Potrzebne materiały:

- tekst legendy w kilku kopiach;
- rekwizyty nawiązujące do legendy (np. figurki chłopca i dziewczynki, monety, rysunki lub maskotki ryb, korona itp.);
- zadania związane z legendą (załączniki Krzyżówka i quiz.pdf oraz Rebusy i gramatyka.pdf);
- (opcjonalnie) załącznik Czasownik, rzeczownik, przymiotnik.pdf.

Przebieg:

1. N. czyta na głos legendę o Warsie i Sawie (http://legendy-polskie.cba.pl/). (10 minut) Następnie prowadzi krótką dyskusję na tematy poruszone w legendzie, dotyczące np. (5-7 minut)

- postaci występujących w legendzie
- przebiegu wydarzeń
- oceny zachowania bohaterów
- podobnych sytuacji w codziennym życiu
- nowych słów pojawiających się w legendzie (np. monarcha, stolica, itp.)

2. Następnie dzieci dobierają się w pary i otrzymują specjalne zadania związane z legendą (quiz, krzyżówkę, rebusy ortograficzne, zadania dotyczące gramatyki - zadanie z pliku "Czasownik, rzeczownik, przymiotnik.pdf" ze względu na stopień trudności N. może dać w czasie

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

zindywidualizowanym wybranym dzieciom). Ogólnodostępne są teksty legendy, z których dzieci mogą korzystać. Zadaniem każdej pary jest rozwiązanie wszystkich zadań. N. może wprowadzić element rywalizacji i przyznawać punkty za każde poprawnie zaliczone zadanie. Dzieci mogą korzystać z wydrukowanych tekstów legend. (20 minut)
3. N., po ustaleniu z dziećmi przebiegu wydarzeń (mogą one zostać wypisane na tablicy - 5-6 głównych wydarzeń), dzieli klasę na kilka grup po około 4 osoby i każdej grupie przypisuje jedno wydarzenie. Zadaniem każdej grupy będzie przedstawienie w scence dramowej danego wydarzenia, z wykorzystaniem dostępnych rekwizytów. Grupy otrzymują czas na przygotowania a następnie, w kolejności chronologicznej, przedstawiają swoje wydarzenia - w ten sposób zostanie odegrana cała legenda. (25 minut)
4. Na koniec może nastąpić wspólne wyjście z ról wybraną techniką. (1 minuta)

Warianty:
N. może część zadań (quiz, krzyżówkę, zadanie dotyczące gramatyki lub ortografii) dać jako praca domowa.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Czytanie na głos
Analiza tekstu
Gry i zabawy dydaktyczne
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Instruktaż

Techniki:
Techniki zamykające role (wychodzenia z roli)
Stop-klatka

Tryby pracy:
Cała klasa

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

W grupach
W parach

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.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.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.6.2 : 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.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

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

Lista załączników:
Czasownik, rzeczownik, przymiotnik.pdf
Krzyżówka i quiz.pdf

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

Rebusy i gramatyka.pdf

Tytuł zadania: KARTA SŁAWNEJ POSTACI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci na podstawie szablonu tworzą "karty postaci" sławnych osób z historii Polski oraz świata.

Cele:
- rozwijanie umiejętności selekcji istotnych informacji;
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat historii Polski przez pryzmat postaci historycznych;
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat historii świata przez pryzmat postaci historycznych.

Potrzebne materiały:
- szablony kart z pliku "karta postaci.pdf";
- 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

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

minut)

2. N. informuje dzieci o sposobie, w jaki będą zdobywać informacje o tej osobie. Mogą w tym celu wykorzystać przygotowane notki biograficzne, skorzystać z encyklopedii i książek lub z zasobów internetu. (30 minut)
3. Osoby chętne dzielą się zdobytymi informacjami na forum klasy. N. w miarę potrzeby podsumowuje oraz uzupełnia informacje przedstawione przez uczniów i uczennice. (20 minut).

Warianty:

- Lista sławnych postaci, które mogą zostać wykorzystane podczas przeprowadzania zadania: Bolesław I Chrobry, Anonim Gall, Kazimierz III Wielki, Jan Paweł II, Lech Wałęsa, Czesław Miłosz, Wisława Szymborska, Ryszard Kapuściński, Fryderyk Chopin, Urszula Dudziak, Krzysztof Penderecki, Mikołaj Kopernik, Maria Skłodowska-Curie, Ernest Malinowski, Ludwig Zamenhoff, Adam Małysz, Kazimierz Deyna, Irena Szewińska, Roman Polański, Andrzej Wajda, Krystyna Janda.
- Lista sławnych postaci zagranicznych, które mogą zostać wykorzystane podczas przeprowadzania zadania: Matka Teresa, Krzysztof Kolumb, Marilyn Monroe, Martin Luther King, Albert Einstein, Elvis Presley, Karol Darwin, Bill Gates, Muhammad Ali, Mahatma Gandhi, George Orwell, Platon, Leonardo Da Vinci, Pablo Picasso, Neil Armstrong, Rosa Parks, Desmond Tutu, J. K. Rowling, Oscar Wilde, Kleopatra, Usain Bolt.
- **Alternatywnie wersja zaawansowana:** N. może podzielić dzieci na grupy, które muszą najpierw same znaleźć znanych przedstawicieli danej kategorii, np. słynnych naukowców, artystów, władców Polski. Następnie każde dziecko z grupy wybiera jedną postać i ją opisuje;
- w ramach narracji "Mali odkrywcy": warto zaproponować dzieciom postaci słynnych odkrywców i podróżników: Vasco da Gama, Marco Polo, Krzysztof Kolumb, Maria Sibylla Merian (XVIII w. - przyrodniczka i poszukiwaczka przygód), Maria Kirch;
- w ramach narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru": warto zaproponować dzieciom postaci słynnych autorów bajek – Perrault, bracia Grimm, Brzechwa, La Fontaine, Ezop;
- w ramach narracji "Mali Inżynierowie": dzieci mogą stworzyć kartę dotyczącą budowniczego Ernesta Malinowskiego albo wynalazcy Jana Szczepanika;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": poza Kopernikiem można zaproponować dzieciom stworzenie kart dotyczących Jurija Gagarina, Mirosława Hermaszewskiego, 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.

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

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: TANIEC W KRĘGU

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:15:00

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;
- 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).

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

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:
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

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

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: GRA DYDAKTYCZNA W DZIELENIE (KACZKI)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci grają w grę wykorzystującą dzielenie.

Cele:

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

- ćwiczenie umiejętności dzielenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "gra dydaktyczna kaczki" (jeden wydruk na każdą dwójkę);
- nożyczki;

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą grały w grę, która wykorzystuje dzielenie. N. rozdaje wydrukowane karty. Dzieci wycinają karty z działaniami (10 minut);
2. N. tłumaczy zasady gry i w miarę potrzeby demonstruje je podczas przykładowej rozgrywki (5 minut);
3. Dzieci dobierają się w pary i grają w grę. N. nadzoruje zabawę i w razie potrzeby pomaga dzieciom (20 minut).

Zasady gry

1. Pierwszy gracz losuje kartę z działaniem, rozwiązuje je. Drugi gracz sprawdza poprawność wykonania działania.

2. Jeżeli działanie było wykonane poprawne - pierwszy gracz rysuje na mapie linię pomiędzy dwoma punktami. Jeśli wykonano działanie błędnie - gracz traci swój ruch.

3. Gracze na przemian zamieniają się rolami.

4. Gracze mają za zadanie stworzyć kwadrat z linii. Osoba która kończy kwadrat, wpisuje w środek swoje inicjały. Zwykłe kwadraty warte są 1 punkt. Kwadrat z kaczką w środku wart jest 3 punkty.

5. Gra trwa określony przez graczy czas (np. 15 minut). Osoba, która zdobyła więcej punktów, wygrywa.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Lista załączników:
gra dydaktyczna na dzielenie (kaczki - karty).pdf
gra dydaktyczna na dzielenie (kaczki - plansza).pdf

28 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: TAŃCZYMY TAŃCE LUDOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci wybierają taniec i tańczą go, starając się zapoznać z innymi osobami w klasie.

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

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)

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

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

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: NASZE MUZEUM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
W czasie wykonywania zadania dzieci poznają dzieła szeroko rozumianej sztuki, wyszukują informacje na temat wybranych obiektów oraz ich autorów. Uczniowie i uczennice przygotowują swoje wirtualne muzeum oraz ćwiczą prace w grupie.

Cele:
- zapoznanie dzieci z dziełami sztuki i ich autorami;
- rozwijanie umiejętności pracy w parze;
- rozwijanie umiejętności organizowania pracy zespołowej;

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

- ćwiczenie umiejętności prezentacji własnej pracy na forum klasy;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich opisów w formie pisemnej.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- drukarka;
- projektor;
- źródło dla dzieci: http://goo.gl/V57vND (zbiór obrazów przedstawiających postaci dziecięce), http://goo.gl/OzkCSD (zbiór obrazów przedstawiających widoki miejskie); http://goo.gl/czaGYH (zbiór obrazów surrealistycznych), http://goo.gl/U1yjny: Famous Paintings - Art Appreciation/Lessons For Kids (strona przedstawiająca wybór obrazów znanych malarzy różnych epok dla dzieci, dodatkowo po kliknięciu na każdy z obrazów pojawia się opis autora - w języku angielskim - oraz inne obrazy autora); http://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project?hl=pl Google Art Project (daje możliwość dodawania obrazów do galerii tworzonej przez użytkownika).

Załącznik do zadania:

- grafika "Dlaczego muzeum" (źródło: Muzeum Początków Państwa Polskiego w Gnieźnie).

Przebieg:

1. zadanie z serii

1. N. wita dzieci na zajęciach i przedstawia cele zajęć oraz powtarza, jakie są zasady bezpiecznej pracy przy komputerze. N. pyta dzieci o zasady pracy przy komputerze i zapisuje je kolorowymi markerami na tablicy. Uczniowie i uczennice sami podają zasady, dzięki czemu N. przeprowadza powtórzenie materiału z zajęć wprowadzających do korzystania z komputera i internetu oraz sprawdza wiadomości dzieci. Uczniowie i uczennice sami mogą określić, jak dużo pamiętają, a o czym zapomnieli. (10 min)
2. N. opowiada uczniom i uczennicom o głównym celu zadania. "W wielu miejscach na świecie są wspaniałe muzea, w którym znajdują się najważniejsze dzieła artystów z całego świata i z różnych okresów istnienia człowieka. Są też różne budowle, dzieła artystyczne, które warto znać i je odwiedzić. Niestety nie jesteśmy w stanie odwiedzić dzisiaj wszystkich tych miejsc, dlatego stworzymy własne muzeum, w tej klasie". N. zadaje dzieciom pierwsze pytania: "Jakie znają muzea?", "Dlaczego muzea funkcjonują?". Na koniec może dzieciom rozdać lub pokazać grafikę "Dlaczego muzeum" (załącznik) (10 min);
3. N. wyjaśnia dzieciom: "Dzisiaj i w ciągu kolejnych dwóch lekcji poszukamy dzieł, które są wyjątkowe, które Wam się podobają, poznamy ich historie i osoby, które są ich twórcami. Będziecie pracować w parach, każda para wybierze kilka dzieł, o których na ostatniej lekcji opowie całej klasie". N. odpowiada na ewentualne pytania dzieci (5 min);

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

4. N. dzieli dzieci na pary i przyporządkowuje uczniom i uczennicom miejsce do pracy przy komputerze. Dzieci otrzymują przykłady źródeł, z których mogą korzystać. N. prosi dzieci o zapoznanie się ze zdjęciami dzieł, wybranie najlepszego z nich i zapisanie go na komputerze (opcja: prawy przycisk myszki -> zapisz jako). Dodatkowo dzieci w edytorze tekstu przygotowują pisemny krótki opis danego dzieła i jego autora.
5. W swoim opisie dzieła powinny zawrzeć informację:
    - jakie są najważniejsze elementy obrazu;
    - jakie są przeważające kolory;
    - jakie wrażenie robi na nich obraz (podoba się, nie podoba, cieszy, smuci itp.).
6. W swoim opisie autora powinny zawrzeć:
    - imię i nazwisko;
    - miejsce pochodzenia;
    - okres, w którym żył.
7. N. w miarę potrzeby wspiera pracę dzieci oraz zwraca uwagę, aby dzieci pomagały sobie nawzajem i wspierały się w wykonywanej pracy. (30 min)
8. N. prosi dzieci o wybranie w czasie tej lekcji jednego dzieła oraz stworzenie jego opisu jako prezentacji multimedialnej (45 min).

2. zadanie z serii

1. N. rozpoczyna od przypomnienia tego, co dzieci robiły na poprzedniej lekcji. Może też dopytać, czy miały jakieś problemy, czy jest coś, z czym potrzebują pomocy. N. odpowiada na ewentualne pytania dzieci (10 min);
2. Dzieci dalej pracują nad prezentacjami. W czasie tej lekcji mają znaleźć jeszcze 2 lub 3 obrazy, które tak samo jak poprzednio opisują (60 min);
3. Ostatnie 20 minut N. wraz z dziećmi poświęca na interaktywną wycieczkę po wybranym muzeum np. Galerii Uffizi we Florencji (http://goo.gl/zZmt5v) lub Museum Kunstpalast w Dusseldorfie (http://goo.gl/Eh8LuF). (20 min).

3. zadanie z serii

1. N. rozpoczyna od przypomnienia tego, co dzieci robiły na poprzedniej lekcji. Może też dopytać, czy miały jakieś problemy, czy jest coś, z czym potrzebują pomocy. N. odpowiada na ewentualne pytania dzieci. Dodatkowo wyjaśnia, że w czasie tej lekcji dzieci powinny dokończyć tworzone prezentacje, a następnie będą o nich opowiadały i "oprowadzały" resztę klasy po swoim muzeum (10 min);
2. Dzieci uzupełniają swoje prace (20 min);
3. Uczniowie i uczennice prezentują swoją pracę całej klasie. Opowiadają o wybranych dziełach sztuki oraz o ich twórcach. N. zachęca dzieci do wyrażenia przy każdej prezentacji swoich spostrzeżeń i odczuć, jakie wywołuje dana praca artystyczna. Uczniowie i uczennice mogą zadawać sobie pytania, a N. wspiera prezentującą parę w udzielaniu odpowiedzi (45 min);
4. N. zapisuje wszystkie prace dzieci w stworzonym w tym celu folderze "Nasze muzeum". N. informuje dzieci, że w ten sposób stworzyły swoje muzeum, będą mogły potem zaprosić

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

do niego np. rodziców. N. prosi dzieci o przemyślenie, czego się dziś nauczyły, a co sprawiało im trudności. Każdy uczeń i uczennica krótko odpowiada na to pytanie, N. dziękuje każdej osobie za dzisiejsze zaangażowanie w zajęcia (10 min).

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Zapraszamy gości do muzeum".

Warianty:

- N. może powtórzenie zadania zmodyfikować i jego część zadać dzieciom jako zadanie domowe. W tym wariancie uczniowie i uczennice mogą sami znaleźć dzieło sztuki jakie chcą opisać lub mogą opis i zdjęcie przynieść gotowe na przenośnej pamięci na zajęcia;
- zamiast prezentacji multimedialnej każde z dzieci może stworzyć swoją "Galerię" w ramach Google Art Project (więcej informacji o korzystaniu z aplikacji: https://www.youtube.com/watch?v=LzMXbvBsALo#at=47). Dzieci nie muszą tworzyć swoich kont użytkownika, wystarczy, że N. udostępni im stworzone na te potrzeby konto użytkownika - każda para może dodawać do swojego projektu;
- Google Art Project daje też możliwość "zwiedzania" muzeów z całego świata. Warto poświęcić na to jeszcze dodatkowo jedną lekcję i zapoznać dzieci z tym, co mają do zaoferowania największe i najznakomitsze muzea.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć problem z wyszukaniem odpowiednich informacji o dziele i autorze. Zamiast tego można im zaproponować dzieciom wybranie jednego działa z kilkunastu obrazów dostosowanych do ich wieku. W takiej sytuacji N. ma możliwość wcześniejszego przygotowania not biograficznych o autorach i obrazach.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

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.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Plast-III.1.2 : dziecko wie, że może uczestniczyć w życiu kulturalnym środowisk swojej przynależności kulturowej
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
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.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej

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

Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur
Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata

Lista załączników:
grafika dlaczego muzeum.pdf

Tytuł zadania: GRA DYDAKTYCZNA W DZIELENIE (KACZKI)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci grają w grę wykorzystującą dzielenie.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dzielenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

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

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "gra dydaktyczna kaczki" (jeden wydruk na każdą dwójkę);
- nożyczki;

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą grały w grę, która wykorzystuje dzielenie. N. rozdaje wydrukowane karty. Dzieci wycinają karty z działaniami (10 minut);
2. N. tłumaczy zasady gry i w miarę potrzeby demonstruje je podczas przykładowej rozgrywki (5 minut);
3. Dzieci dobierają się w pary i grają w grę. N. nadzoruje zabawę i w razie potrzeby pomaga dzieciom (20 minut).

Zasady gry

1. Pierwszy gracz losuje kartę z działaniem, rozwiązuje je. Drugi gracz sprawdza poprawność wykonania działania.

2. Jeżeli działanie było wykonane poprawne - pierwszy gracz rysuje na mapie linię pomiędzy dwoma punktami. Jeśli wykonano działanie błędnie - gracz traci swój ruch.

3. Gracze na przemian zamieniają się rolami.

4. Gracze mają za zadanie stworzyć kwadrat z linii. Osoba która kończy kwadrat, wpisuje w środek swoje inicjały. Zwykłe kwadraty warte są 1 punkt. Kwadrat z kaczką w środku wart jest 3 punkty.

5. Gra trwa określony przez graczy czas (np. 15 minut). Osoba, która zdobyła więcej punktów, wygrywa.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Lista załączników:
gra dydaktyczna na dzielenie (kaczki - karty).pdf
gra dydaktyczna na dzielenie (kaczki - plansza).pdf

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.

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

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 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);

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

- 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 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,

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

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

29 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: OBRAZY NA PRZESTRZENI WIEKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
02:00:00

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

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

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

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

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

Możliwe kontynuacje:

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

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

Warianty:

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

Potencjalne problemy:

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

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia techniczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

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

W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.1.1 : dziecko potrafi określić swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi działami sztuki, zabytkami i z tradycją w środowisku rodzinnym, szkolnym i lokalnym
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Lista załączników:
Modernizm w sztuce.pdf

Tytuł zadania: 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: SKRZYNIA PEŁNA ZAGADEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak

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

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują różnego typu zagadki matematyczne oraz logiczne.

Cele:

- rozwijanie myślenia analitycznego;
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania zadań wymagających wysiłku i koncentracji;
- ćwiczenie umiejętności dzielenia;

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "skrzynia pełna zagadek I" lub "skrzynia pełna zagadek II" (jeden egzemplarz na jedną osobę).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Informuje je, że na nich znajdują się różnego typu zadania logiczne oraz matematyczne. Zadaniem dzieci będzie ich rozwiązanie (5 minut);
2. Dzieci pracują nad zadaniami w wybrany sposób (indywidualnie, w parach lub w grupach) (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi rozwiązuje zadania na forum klasy. Wyjaśnia niejasności oraz przedstawia schematy dochodzenia do rozwiązań (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie

Lista załączników:
skrzynia pełna zagadek II.pdf
skrzynia pełna zagadek I.pdf

30 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: WIERSZYKOWE CUDA 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:
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;
- 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

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

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)
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.

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

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)
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: SKRZYNIA PEŁNA ZAGADEK

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: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwiązują różnego typu zagadki matematyczne oraz logiczne.

Cele:
- rozwijanie myślenia analitycznego;
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania zadań wymagających wysiłku i koncentracji;
- ćwiczenie umiejętności dzielenia;

Potrzebne materiały:
- wydrukowane materiały z pliku "skrzynia pełna zagadek I" lub "skrzynia pełna zagadek II" (jeden egzemplarz na jedną osobę).

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Informuje je, że na nich znajdują się różnego typu zadania logiczne oraz matematyczne. Zadaniem dzieci będzie ich rozwiązanie (5 minut);
2. Dzieci pracują nad zadaniami w wybrany sposób (indywidualnie, w parach lub w grupach) (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi rozwiązuje zadania na forum klasy. Wyjaśnia niejasności oraz przedstawia schematy dochodzenia do rozwiązań (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

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

Matematyka
Język polski

Metody:
Analiza tekstu
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie

Lista załączników:
skrzynia pełna zagadek II.pdf
skrzynia pełna zagadek I.pdf

Tytuł zadania: WPROWADZENIE ZASAD ORTOGRAFICZNYCH I INTERPUNKCYJNYCH

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: 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)

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wykonanie jednego z poniższych zadań:

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

- 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: KTO TO ŚPIEWA?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

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

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

Dzieci biorą ucział w krótkiej zabawie muzycznej.

Cele:

- kształtowanie wrażliwości słuchowej;
- wyrabianie umiejętności koncentracji uwagi;
- integracja klasy przez wspólną zabawę.

Potrzebne materiały:

- 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)

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
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

31 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: SIEĆ SKOJARZEŃ

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:

00:15:00

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.

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).

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

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

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

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.12.3 : 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: LEGENDY POLSKIE - O BAZYLISZKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Omówienie legendy o Bazyliszku, z wykorzystaniem gier i zabaw dydaktycznych oraz elementów dramy i inscenizacji.

Cele:

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

- zapoznanie z polską legendą;
- rozwój umiejętności opowiadania o wrażeniach po przeczytaniu lektury;
- doskonalenie umiejętności wyodrębniania najważniejszych informacji w przeczytanym tekście;
- doskonalenie rozumienia tekstu czytanego na głos;
- rozwój współpracy w zespole.

Potrzebne materiały:

- tekst legendy w kilku kopiach (dostępny np. tutaj: http://legendy-polskie.cba.pl/);
- dowolne rekwizyty nawiązujące do legendy;
- zadania związane z legendą (załączniki Krzyżówka i quiz.pdf oraz Rebusy i gramatyka.pdf).

Przebieg:

1. N. czyta na głos legendę o Bazyliszku. (10 minut) Następnie prowadzi krótką dyskusję na tematy poruszone w legendzie, dotyczące np. (5-7 minut)

- postaci występujących w legendzie
- przebiegu wydarzeń
- oceny zachowania bohaterów
- podobnych sytuacji w codziennym życiu
- nowych słów pojawiających się w legendzie

2. Następnie dzieci dobierają się w pary i otrzymują specjalne zadania związane z legendą (quiz, krzyżówkę, rebusy ortograficzne, zadania dotyczące gramatyki). Ogólnodostępne są teksty legendy, z których dzieci mogą korzystać. Zadaniem każdej pary jest rozwiązanie wszystkich zadań. N. może wprowadzić element rywalizacji i przyznawać punkty za każde poprawnie zaliczone zadanie. (20 minut)
3. N., po ustaleniu z dziećmi przebiegu wydarzeń (mogą one zostać wypisane na tablicy - 5-6 głównych wydarzeń), dzieli klasę na kilka grup po około 4 osoby i każdej grupie przypisuje jedno wydarzenie. Zadaniem każdej grupy będzie przedstawienie w scence dramowej danego wydarzenia, z wykorzystaniem dostępnych rekwizytów. Grupy otrzymują czas na przygotowania a następnie, w kolejności chronologicznej, przedstawiają swoje wydarzenia - w ten sposób zostanie odegrana cała legenda. (25 minut)
4. Na koniec może nastąpić wspólne wyjście z ról wybraną techniką. (1 minuta)

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

Warianty:
N. może część zadań (quiz, krzyżówkę, zadanie na gramatykę lub ortografię) dać jako praca domowa.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Czytanie na głos
Analiza tekstu
Gry i zabawy dydaktyczne
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Instruktaż

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
W parach

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.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,

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

ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
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.6.2 : 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.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

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

Lista załączników:
Krzyżówka i quiz.pdf
Rebusy i gramatyka.pdf

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ MATEMATYCZNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:30:00

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

Streszczenie:

Dzieci, grając w grę komputerową, utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:

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

Potrzebne materiały:

- gra interaktywna "Mat Wieża";
- komputery.

Przebieg:

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

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

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

Tytuł zadania: ĆWICZENIA OLIMPIJSKIE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia fizyczne, jednocześnie rozwijają wiedzę o igrzyskach olimpijskich.

Cele:
- rozwijanie sprawności fizycznej dzieci;
- rozwijanie kondycji dzieci;
- zapoznanie z wiedzą o igrzyskach olimpijskich (zimowych lub letnich).

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

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 mógł brać udział, jakie dyscypliny się pojawiały), jak honorowano zwycięzców.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Zajęcia komputerowe

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

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

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

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

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 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, 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;

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 „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;

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

- 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

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

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

32 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: NASZE MUZEUM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

01:30:00

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

Streszczenie:

W czasie wykonywania zadania dzieci poznają dzieła szeroko rozumianej sztuki, wyszukują informacje na temat wybranych obiektów oraz ich autorów. Uczniowie i uczennice przygotowują swoje wirtualne muzeum oraz ćwiczą prace w grupie.

Cele:

- zapoznanie dzieci z dziełami sztuki i ich autorami;
- rozwijanie umiejętności pracy w parze;
- rozwijanie umiejętności organizowania pracy zespołowej;
- ćwiczenie umiejętności prezentacji własnej pracy na forum klasy;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich opisów w formie pisemnej.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- drukarka;
- projektor;
- źródło dla dzieci: http://goo.gl/V57vND (zbiór obrazów przedstawiających postaci dziecięce), http://goo.gl/OzkCSD (zbiór obrazów przedstawiających widoki miejskie); http://goo.gl/czaGYH (zbiór obrazów surrealistycznych), http://goo.gl/U1yjny: Famous Paintings - Art Appreciation/Lessons For Kids (strona przedstawiająca wybór obrazów znanych malarzy różnych epok dla dzieci, dodatkowo po kliknięciu na każdy z obrazów pojawia się opis autora - w języku angielskim - oraz inne obrazy autora); http://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project?hl=pl Google Art Project (daje możliwość dodawania obrazów do galerii tworzonej przez użytkownika).

Załącznik do zadania:

- grafika "Dlaczego muzeum" (źródło: Muzeum Początków Państwa Polskiego w Gnieźnie).

Przebieg:

1. zadanie z serii

1. N. wita dzieci na zajęciach i przedstawia cele zajęć oraz powtarza, jakie są zasady bezpiecznej pracy przy komputerze. N. pyta dzieci o zasady pracy przy komputerze i zapisuje je kolorowymi markerami na tablicy. Uczniowie i uczennice sami podają zasady, dzięki czemu N. przeprowadza powtórzenie materiału z zajęć wprowadzających do korzystania z komputera i internetu oraz sprawdza wiadomości dzieci. Uczniowie i uczennice sami mogą określić, jak dużo pamiętają, a o czym zapomnieli. (10 min)

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

2. N. opowiada uczniom i uczennicom o głównym celu zadania. "W wielu miejscach na świecie są wspaniałe muzea, w którym znajdują się najważniejsze dzieła artystów z całego świata i z różnych okresów istnienia człowieka. Są też różne budowle, dzieła artystyczne, które warto znać i je odwiedzić. Niestety nie jesteśmy w stanie odwiedzić dzisiaj wszystkich tych miejsc, dlatego stworzymy własne muzeum, w tej klasie". N. zadaje dzieciom pierwsze pytania: "Jakie znają muzea?", "Dlaczego muzea funkcjonują?". Na koniec może dzieciom rozdać lub pokazać grafikę "Dlaczego muzeum" (załącznik) (10 min);
3. N. wyjaśnia dzieciom: "Dzisiaj i w ciągu kolejnych dwóch lekcji poszukamy dzieł, które są wyjątkowe, które Wam się podobają, poznamy ich historie i osoby, które są ich twórcami. Będziecie pracować w parach, każda para wybierze kilka dzieł, o których na ostatniej lekcji opowie całej klasie". N. odpowiada na ewentualne pytania dzieci (5 min);
4. N. dzieli dzieci na pary i przyporządkowuje uczniom i uczennicom miejsce do pracy przy komputerze. Dzieci otrzymują przykłady źródeł, z których mogą korzystać. N. prosi dzieci o zapoznanie się ze zdjęciami dzieł, wybranie najlepszego z nich i zapisanie go na komputerze (opcja: prawy przycisk myszki -> zapisz jako). Dodatkowo dzieci w edytorze tekstu przygotowują pisemny krótki opis danego dzieła i jego autora.
5. W swoim opisie dzieła powinny zawrzeć informację:
    - jakie są najważniejsze elementy obrazu;
    - jakie są przeważające kolory;
    - jakie wrażenie robi na nich obraz (podoba się, nie podoba, cieszy, smuci itp.).
6. W swoim opisie autora powinny zawrzeć:
    - imię i nazwisko;
    - miejsce pochodzenia;
    - okres, w którym żył.
7. N. w miarę potrzeby wspiera pracę dzieci oraz zwraca uwagę, aby dzieci pomagały sobie nawzajem i wspierały się w wykonywanej pracy. (30 min)
8. N. prosi dzieci o wybranie w czasie tej lekcji jednego dzieła oraz stworzenie jego opisu jako prezentacji multimedialnej (45 min).

2. zadanie z serii

1. N. rozpoczyna od przypomnienia tego, co dzieci robiły na poprzedniej lekcji. Może też dopytać, czy miały jakieś problemy, czy jest coś, z czym potrzebują pomocy. N. odpowiada na ewentualne pytania dzieci (10 min);
2. Dzieci dalej pracują nad prezentacjami. W czasie tej lekcji mają znaleźć jeszcze 2 lub 3 obrazy, które tak samo jak poprzednio opisują (60 min);
3. Ostatnie 20 minut N. wraz z dziećmi poświęca na interaktywną wycieczkę po wybranym muzeum np. Galerii Uffizi we Florencji (http://goo.gl/zZmt5v) lub Museum Kunstpalast w Dusseldorfie (http://goo.gl/Eh8LuF). (20 min).

3. zadanie z serii

1. N. rozpoczyna od przypomnienia tego, co dzieci robiły na poprzedniej lekcji. Może też

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

dopytać, czy miały jakieś problemy, czy jest coś, z czym potrzebują pomocy. N. odpowiada na ewentualne pytania dzieci. Dodatkowo wyjaśnia, że w czasie tej lekcji dzieci powinny dokończyć tworzone prezentacje, a następnie będą o nich opowiadały i "oprowadzały" resztę klasy po swoim muzeum (10 min);

2. Dzieci uzupełniają swoje prace (20 min);
3. Uczniowie i uczennice prezentują swoją pracę całej klasie. Opowiadają o wybranych dziełach sztuki oraz o ich twórcach. N. zachęca dzieci do wyrażenia przy każdej prezentacji swoich spostrzeżeń i odczuć, jakie wywołuje dana praca artystyczna. Uczniowie i uczennice mogą zadawać sobie pytania, a N. wspiera prezentującą parę w udzielaniu odpowiedzi (45 min);
4. N. zapisuje wszystkie prace dzieci w stworzonym w tym celu folderze "Nasze muzeum". N. informuje dzieci, że w ten sposób stworzyły swoje muzeum, będą mogły potem zaprosić do niego np. rodziców. N. prosi dzieci o przemyślenie, czego się dziś nauczyły, a co sprawiało im trudności. Każdy uczeń i uczennica krótko odpowiada na to pytanie, N. dziękuje każdej osobie za dzisiejsze zaangażowanie w zajęcia (10 min).

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Zapraszamy gości do muzeum".

Warianty:

- N. może powtórzenie zadania zmodyfikować i jego część zadać dzieciom jako zadanie domowe. W tym wariancie uczniowie i uczennice mogą sami znaleźć dzieło sztuki jakie chcą opisać lub mogą opis i zdjęcie przynieść gotowe na przenośnej pamięci na zajęcia;
- zamiast prezentacji multimedialnej każde z dzieci może stworzyć swoją "Galerię" w ramach Google Art Project (więcej informacji o korzystaniu z aplikacji: https://www.youtube.com/watch?v=LzMXbvBsALo#at=47). Dzieci nie muszą tworzyć swoich kont użytkownika, wystarczy, że N. udostępni im stworzone na te potrzeby konto użytkownika - każda para może dodawać do swojego projektu;
- Google Art Project daje też możliwość "zwiedzania" muzeów z całego świata. Warto poświęcić na to jeszcze dodatkowo jedną lekcję i zapoznać dzieci z tym, co mają do zaoferowania największe i najznakomitsze muzea.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć problem z wyszukaniem odpowiednich informacji o dziele i autorze. Zamiast tego można im zaproponować dzieciom wybranie jednego działa z kilkunastu obrazów dostosowanych do ich wieku. W takiej sytuacji N. ma możliwość wcześniejszego przygotowania not biograficznych o autorach i obrazach.

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

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

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.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Plast-III.1.2 : dziecko wie, że może uczestniczyć w życiu kulturalnym środowisk swojej przynależności kulturowej
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
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.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych

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

Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur
Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata

Lista załączników:
grafika dlaczego muzeum.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:

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

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;
    - układanie tekstu ciągłego z wybranymi lub wskazanymi przez N. wyrazami;

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

- 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: DOTYK KWIATKA

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: 10

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.

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

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

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to robić

Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

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

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);
- 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).

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

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)
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

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

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
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

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

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

Lista załączników:
dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie i odejmowanie do 10 zadania.pdf
mnożenie razy 4.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki).pdf
dodawanie do 40.pdf
dzielenie przez 8 i rodzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie do 20 z przekroczeniem progu.pdf
mnożenie i dzielenie 6.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu).pdf
dodawanie i odejmowanie do 20 bez przekraczania progu.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu.pdf
mnożenie razy 8 i rozdzielność mnozenia względem dodawania.pdf
mnożenie do 100.pdf
dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy.pdf
dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

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

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

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

33 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: TWORZYMY TABLICĘ LICZB DO...

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:
Dzieci tworzą tablicę liczb w podanym zakresie, rozwijają przy tym umiejętności kinestetyczne i wyobraźnię przestrzenną.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbami w danym zakresie (do 25, do 31, do 41, do 51),
- rozwijanie wyobraźni matematycznej;
- rozwijanie umiejętności motorycznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania działań i zadań w podanym zakresie;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia u uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- kartki A4 lub A3;
- kolorowe flamastry, kredki lub farby;
- plastelina;
- kolorowe gazety, papier kolorowy;
- nożyczki, klej.

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, jakie liczby poznały do tej pory. Czy znają jeszcze jakieś liczby? Następnie

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

wyjaśnia cel zadania: poznanie liczb w danym zakresie. Dzieci mają nie tylko przyswoić sobie nowe informacje, ale przede wszystkim nauczyć się pracować z nowymi liczbami. Dlatego ich zadaniem będzie stworzenie "Tablicy liczb", na której:

- zapisane zostaną po kolei wszystkie liczby w danym zakresie np. w kratkach, kółkach, okienkach (N. może zaproponować dzieciom lub dać im możliwość wyboru), czyli np. od 1 do 25, do 30 itd.;
- ostatnia liczba z zakresu zostanie zapisana słownie;
- stworzą krótki komiks z wycinanek i rysunków o wybranej liczbie (N.może zaproponować dzieciom określony temat np. życie codzienne albo Ptasie Radio. Sprawdza też, czy dzieci wiedzą, czym jest komiks) (na instrukcję: 7 minut);

2. Dzieci tworzą swoje tablice (30 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy. Dzieci w grupach przedstawiają swoje prace i sprawdzają je sobie nawzajem (8 minut).

Warianty:

- kiedy dzieci oswoją się z zadaniem, mogą je w kolejnym powtórzeniu wykonać w parach lub w grupach. Wówczas zadanie będzie wiązało się również z rozwijaniem umiejętności współpracy w grupie;
- w klasie II zadanie w zależności od dnia realizacji obejmuje:
  - liczby do 25 (dzień 87 semestr I);
  - liczby do 31 (dzień 33 semestr II);
  - liczby do 41 (dzień 35 semestr II);
  - liczby do 51 (dzień 40 semestr II);
  - liczby do 60 (dzień 41 semestr II): **alternatywny przebieg:** N. proponuje dzieciom zapisywanie różnych godzin oraz oznaczanie godzin na zegarze tarczowym;
- w klasie III zadanie w zależności od dnia realizacji obejmuje:
  - liczby do 60 (dzień 6 semestr I);
  - liczby do 70 (dzień 30 semestr I);
  - liczby do 80 (dzień 38 semestr I);
  - liczby do 90 (dzień 44 semestr I);
  - liczby do 100 (dzień 49 semestr I);
  - liczby do 1000 (dzień 71 semestr II).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

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

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.3.2 : dziecko potrafi porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem znaków <, >, =
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne

Tytuł zadania: ZABYTKOWE MALOWANIE W WENECJI

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:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z elementami sztuki i kultury europejskiej. Kolorują obrazek, słuchając muzyki klasycznej.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami kultury i sztuki europejskiej;
- rozwój wyobraźni i kreatywności uczniów i uczennic;
- rozwijanie u uczniów i uczennic wrażliwości na dźwięk.

Potrzebne materiały:
- kartki A4, kolorowe kredki, flamastry;
- projektor lub wydrukowane zdjęcia zabytków architektury weneckiej;
- odtwarzacz muzyki;
- wybrany utwór muzyki średniowiecznej (np. chorał gregoriański) lub renesansowej.

Załączniki do zadania:
- do kolorowania do wyboru: Pałac dożów.jpg lub Złoty ołtarz z bazyliki św. Marka.jpg;
- prezentacja.

Źródła załączników:
wikipedia.org

Przebieg:
1. N. proponuje dzieciom podróż do miasta z licznymi muzeami i dziełami architektury - Wenecji. Krótko pyta dzieci, czy wiedzą gdzie leży Wenecja, w jakim kraju, co jest charakterystyczne dla tego miasta. Dzieci mogą wskazać miasto na mapie. (5 min)
2. Każde z dzieci otrzymuje rysunek do kolorowania. Zadaniem uczniów i uczennic jest wypełnienie kartek kolorem, rysunkami, wzorkami, szlaczkami, które przychodzą im na myśl w trakcie słuchania muzyki. N. prosi uczniów i uczennice, aby skoncentrowali się w tym momencie na sobie i swoich emocjach, również na tych, związanych z muzyką, i wyrazili je w tworzonym obrazku, biorąc pod uwagę istnienie koła pośrodku kartki. Kiedy

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

muzyka się kończy można włączyć ponownie ten sam utwór lub inny (25 minut);
3. Na zakończenie N. opowiada dzieciom o obrazkach, które kolorowały oraz pokazuje prezentację przedstawiającą Wenecję (10 minut);
4. Rysunki zostają wywieszone w klasie lub zebrane w teczkach z materiałami uczniów i uczennic.

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.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

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.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur

Lista załączników:
Złoty ołtarz z bazyliki św. Marka.jpg
Zabytkowe kolorowanki prezentacja.pdf
Pałac dożów.jpg

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: TWORZYMY BROSZURĘ INFORMACYJNĄ

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: 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) (5 minut);
3. Dzieci, korzystając z internetu oraz dostępnych książek, przygotowują ulotkę

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

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

Język polski

Zajęcia komputerowe

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

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

34 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 205 min

Tytuł zadania: PODRÓŻ KU KULTURZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

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

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
02:35:00

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

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

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

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

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

zapisaniu pomysłów dzieci N. wskazuje dzieciom gdzie się dziś wybiorą. (10 min)

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

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Tryby pracy:

Cała klasa

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

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

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

Tytuł zadania: QUIZ MATEMATYCZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

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

Tak
Ile razy: 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:
Zadanie jest wykonywane w kręgu.

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

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

Tryby pracy:

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

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

35 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: NASZE MUZEUM

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
W czasie wykonywania zadania dzieci poznają dzieła szeroko rozumianej sztuki, wyszukują informacje na temat wybranych obiektów oraz ich autorów. Uczniowie i uczennice przygotowują swoje wirtualne muzeum oraz ćwiczą prace w grupie.

Cele:
- zapoznanie dzieci z dziełami sztuki i ich autorami;
- rozwijanie umiejętności pracy w parze;
- rozwijanie umiejętności organizowania pracy zespołowej;
- ćwiczenie umiejętności prezentacji własnej pracy na forum klasy;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich opisów w formie pisemnej.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu;
- drukarka;
- projektor;
- źródło dla dzieci: http://goo.gl/V57vND (zbiór obrazów przedstawiających postaci dziecięce), http://goo.gl/OzkCSD (zbiór obrazów przedstawiających widoki miejskie); http://goo.gl/czaGYH (zbiór obrazów surrealistycznych), http://goo.gl/U1yjny: Famous Paintings - Art Appreciation/Lessons For Kids (strona przedstawiająca wybór obrazów znanych malarzy różnych epok dla dzieci, dodatkowo po kliknięciu na każdy z obrazów pojawia się opis autora - w języku angielskim - oraz inne obrazy autora);

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

http://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project?hl=pl Google Art Project (daje możliwość dodawania obrazów do galerii tworzonej przez użytkownika).

Załącznik do zadania:

- grafika "Dlaczego muzeum" (źródło: Muzeum Początków Państwa Polskiego w Gnieźnie).

Przebieg:

1. zadanie z serii

1. N. wita dzieci na zajęciach i przedstawia cele zajęć oraz powtarza, jakie są zasady bezpiecznej pracy przy komputerze. N. pyta dzieci o zasady pracy przy komputerze i zapisuje je kolorowymi markerami na tablicy. Uczniowie i uczennice sami podają zasady, dzięki czemu N. przeprowadza powtórzenie materiału z zajęć wprowadzających do korzystania z komputera i internetu oraz sprawdza wiadomości dzieci. Uczniowie i uczennice sami mogą określić, jak dużo pamiętają, a o czym zapomnieli. (10 min)
2. N. opowiada uczniom i uczennicom o głównym celu zadania. "W wielu miejscach na świecie są wspaniałe muzea, w którym znajdują się najważniejsze dzieła artystów z całego świata i z różnych okresów istnienia człowieka. Są też różne budowle, dzieła artystyczne, które warto znać i je odwiedzić. Niestety nie jesteśmy w stanie odwiedzić dzisiaj wszystkich tych miejsc, dlatego stworzymy własne muzeum, w tej klasie". N. zadaje dzieciom pierwsze pytania: "Jakie znają muzea?", "Dlaczego muzea funkcjonują?". Na koniec może dzieciom rozdać lub pokazać grafikę "Dlaczego muzeum" (załącznik) (10 min);
3. N. wyjaśnia dzieciom: "Dzisiaj i w ciągu kolejnych dwóch lekcji poszukamy dzieł, które są wyjątkowe, które Wam się podobają, poznamy ich historie i osoby, które są ich twórcami. Będziecie pracować w parach, każda para wybierze kilka dzieł, o których na ostatniej lekcji opowie całej klasie". N. odpowiada na ewentualne pytania dzieci (5 min);
4. N. dzieli dzieci na pary i przyporządkowuje uczniom i uczennicom miejsce do pracy przy komputerze. Dzieci otrzymują przykłady źródeł, z których mogą korzystać. N. prosi dzieci o zapoznanie się ze zdjęciami dzieł, wybranie najlepszego z nich i zapisanie go na komputerze (opcja: prawy przycisk myszki -> zapisz jako). Dodatkowo dzieci w edytorze tekstu przygotowują pisemny krótki opis danego dzieła i jego autora.
5. W swoim opisie dzieła powinny zawrzeć informację:
    - jakie są najważniejsze elementy obrazu;
    - jakie są przeważające kolory;
    - jakie wrażenie robi na nich obraz (podoba się, nie podoba, cieszy, smuci itp.).
6. W swoim opisie autora powinny zawrzeć:
    - imię i nazwisko;
    - miejsce pochodzenia;
    - okres, w którym żył.
7. N. w miarę potrzeby wspiera pracę dzieci oraz zwraca uwagę, aby dzieci pomagały sobie

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

nawzajem i wspierały się w wykonywanej pracy. (30 min)

8. N. prosi dzieci o wybranie w czasie tej lekcji jednego dzieła oraz stworzenie jego opisu jako prezentacji multimedialnej (45 min).

2. zadanie z serii

1. N. rozpoczyna od przypomnienia tego, co dzieci robiły na poprzedniej lekcji. Może też dopytać, czy miały jakieś problemy, czy jest coś, z czym potrzebują pomocy. N. odpowiada na ewentualne pytania dzieci (10 min);
2. Dzieci dalej pracują nad prezentacjami. W czasie tej lekcji mają znaleźć jeszcze 2 lub 3 obrazy, które tak samo jak poprzednio opisują (60 min);
3. Ostatnie 20 minut N. wraz z dziećmi poświęca na interaktywną wycieczkę po wybranym muzeum np. Galerii Uffizi we Florencji (http://goo.gl/zZmt5v) lub Museum Kunstpalast w Dusseldorfie (http://goo.gl/Eh8LuF). (20 min).

3. zadanie z serii

1. N. rozpoczyna od przypomnienia tego, co dzieci robiły na poprzedniej lekcji. Może też dopytać, czy miały jakieś problemy, czy jest coś, z czym potrzebują pomocy. N. odpowiada na ewentualne pytania dzieci. Dodatkowo wyjaśnia, że w czasie tej lekcji dzieci powinny dokończyć tworzone prezentacje, a następnie będą o nich opowiadały i "oprowadzały" resztę klasy po swoim muzeum (10 min);
2. Dzieci uzupełniają swoje prace (20 min);
3. Uczniowie i uczennice prezentują swoją pracę całej klasie. Opowiadają o wybranych dziełach sztuki oraz o ich twórcach. N. zachęca dzieci do wyrażenia przy każdej prezentacji swoich spostrzeżeń i odczuć, jakie wywołuje dana praca artystyczna. Uczniowie i uczennice mogą zadawać sobie pytania, a N. wspiera prezentującą parę w udzielaniu odpowiedzi (45 min);
4. N. zapisuje wszystkie prace dzieci w stworzonym w tym celu folderze "Nasze muzeum". N. informuje dzieci, że w ten sposób stworzyły swoje muzeum, będą mogły potem zaprosić do niego np. rodziców. N. prosi dzieci o przemyślenie, czego się dziś nauczyły, a co sprawiało im trudności. Każdy uczeń i uczennica krótko odpowiada na to pytanie, N. dziękuje każdej osobie za dzisiejsze zaangażowanie w zajęcia (10 min).

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Zapraszamy gości do muzeum".

Warianty:

- N. może powtórzenie zadania zmodyfikować i jego część zadać dzieciom jako zadanie domowe. W tym wariancie uczniowie i uczennice mogą sami znaleźć dzieło sztuki jakie chcą opisać lub mogą opis i zdjęcie przynieść gotowe na przenośnej pamięci na zajęcia;
- zamiast prezentacji multimedialnej każde z dzieci może stworzyć swoją "Galerię" w

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

ramach Google Art Project (więcej informacji o korzystaniu z aplikacji: https://www.youtube.com/watch?v=LzMXbvBsALo#at=47). Dzieci nie muszą tworzyć swoich kont użytkownika, wystarczy, że N. udostępni im stworzone na te potrzeby konto użytkownika - każda para może dodawać do swojego projektu;
- Google Art Project daje też możliwość "zwiedzania" muzeów z całego świata. Warto poświęcić na to jeszcze dodatkowo jedną lekcję i zapoznać dzieci z tym, co mają do zaoferowania największe i najznakomitsze muzea.

Potencjalne problemy:
- Dzieci mogą mieć problem z wyszukaniem odpowiednich informacji o dziele i autorze. Zamiast tego można im zaproponować dzieciom wybranie jednego działa z kilkunastu obrazów dostosowanych do ich wieku. W takiej sytuacji N. ma możliwość wcześniejszego przygotowania not biograficznych o autorach i obrazach.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

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.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości

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

Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Plast-III.1.2 : dziecko wie, że może uczestniczyć w życiu kulturalnym środowisk swojej przynależności kulturowej
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
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.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur
Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata

Lista załączników:
grafika dlaczego muzeum.pdf

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

Tytuł zadania: TWORZYMY TABLICĘ LICZB DO...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą tablicę liczb w podanym zakresie, rozwijają przy tym umiejętności kinestetyczne i wyobraźnię przestrzenną.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbami w danym zakresie (do 25, do 31, do 41, do 51),
- rozwijanie wyobraźni matematycznej;
- rozwijanie umiejętności motorycznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania działań i zadań w podanym zakresie;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia u uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- kartki A4 lub A3;
- kolorowe flamastry, kredki lub farby;
- plastelina;
- kolorowe gazety, papier kolorowy;
- nożyczki, klej.

Przebieg:

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

1. N. pyta dzieci, jakie liczby poznały do tej pory. Czy znają jeszcze jakieś liczby? Następnie wyjaśnia cel zadania: poznanie liczb w danym zakresie. Dzieci mają nie tylko przyswoić sobie nowe informacje, ale przede wszystkim nauczyć się pracować z nowymi liczbami. Dlatego ich zadaniem będzie stworzenie "Tablicy liczb", na której:
    - zapisane zostaną po kolei wszystkie liczby w danym zakresie np. w kratkach, kółkach, okienkach (N. może zaproponować dzieciom lub dać im możliwość wyboru), czyli np. od 1 do 25, do 30 itd.;
    - ostatnia liczba z zakresu zostanie zapisana słownie;
    - stworzą krótki komiks z wycinanek i rysunków o wybranej liczbie (N.może zaproponować dzieciom określony temat np. życie codzienne albo Ptasie Radio. Sprawdza też, czy dzieci wiedzą, czym jest komiks) (na instrukcję: 7 minut);
2. Dzieci tworzą swoje tablice (30 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy. Dzieci w grupach przedstawiają swoje prace i sprawdzają je sobie nawzajem (8 minut).

Warianty:

- kiedy dzieci oswoją się z zadaniem, mogą je w kolejnym powtórzeniu wykonać w parach lub w grupach. Wówczas zadanie będzie wiązało się również z rozwijaniem umiejętności współpracy w grupie;
- w klasie II zadanie w zależności od dnia realizacji obejmuje:
    - liczby do 25 (dzień 87 semestr I);
    - liczby do 31 (dzień 33 semestr II);
    - liczby do 41 (dzień 35 semestr II);
    - liczby do 51 (dzień 40 semestr II);
    - liczby do 60 (dzień 41 semestr II): **alternatywny przebieg:** N. proponuje dzieciom zapisywanie różnych godzin oraz oznaczanie godzin na zegarze tarczowym;
- w klasie III zadanie w zależności od dnia realizacji obejmuje:
    - liczby do 60 (dzień 6 semestr I);
    - liczby do 70 (dzień 30 semestr I);
    - liczby do 80 (dzień 38 semestr I);
    - liczby do 90 (dzień 44 semestr I);
    - liczby do 100 (dzień 49 semestr I);
    - liczby do 1000 (dzień 71 semestr II).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

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

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.3.2 : dziecko potrafi porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem znaków <, >, =
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne

Tytuł zadania: BALANSUJEMY!

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: 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.

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).

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

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?
    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

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

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

Lista załączników:
karta samooceny (checklista).pdf

Tytuł zadania: DOTYK KWIATKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:10:00

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.

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

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

36 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 220 min

Tytuł zadania: CO JEST NA ŚRODKU?

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:
00:35:00

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.

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

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

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).

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

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

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

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - MUZEALNA ORTOGRAFIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się ortografii, przepisując zdania związane z narracją "Noc w muzeum". Dzieci najpierw widzą wyświetlone na rzutniku zdanie połączone z ładnym obrazem, mogą je

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

przeczytać i zapoznać się z pisownią poszczególnych słów. Następnie zadaniem dzieci jest napisanie zdania w swoim zeszycie z pamięci. Po zakończeniu dzieci mogą samodzielnie sprawdzić poprawność zadania, na rzutniku N. ponownie wyświetla zdania.

Cele:

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

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

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

Warianty:

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

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

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
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-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-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci
Int-Społ-III.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski

Lista załączników:
Nauka ortografii Muzeum wersja pdf.pdf
Nauka ortografii Muzeum wersja ppt.pptx

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

Tytuł zadania: QUIZ MATEMATYCZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:50:00

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

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

Potrzebne materiały:
- karteczki;
- 2 woreczki. Jeden woreczek quizowy główny, drugi woreczek quizowy ratunkowy. Zamiast woreczka mogą być czapki/pudełka etc.;
- przygotowane przez N. zadania quizowe. Zadań quizowych powinno być dwa razy więcej niż dzieci biorących udział w quizie.
- zadania **quizowe główne,** przygotowane przez N., są zadaniami matematycznymi;
- zadania **quizowe ratunkowe**. Jeśli dziecko nie rozwiąże zadania quizowego głównego, ma szansę wyratować się i wylosować zadanie quizowe ratunkowe. Zadania quizowe ratunkowe obejmują tę samą tematykę, co zadania główne;

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

- 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;
- 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);

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

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

Lista załączników:
Zadania quizowe do 41.docx
Zadania quizowe trzecia dziesiątka.docx

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

Zadania quizowe do 100.docx
Zadania quizowe do 31.docx
Zadania quizowe do 20.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.

Potrzebne materiały:

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

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

- 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 tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;

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

- 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

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

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

37 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 205 min

Tytuł zadania: ZAPRASZAMY GOŚCI DO MUZEUM

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:
02:40:00

Streszczenie:
Zadanie jest kontynuacją zadania powtarzalnego "Nasze muzeum" oraz wykorzystuje prace powstałe w ramach zadania powtarzalnego "Obrazy na przełomie wieków". Dzieci przygotowują Dzień Muzeum Naszej Klasy.

Cele:
- powtórzenie i sprawdzenie wiedzy dzieci w zakresie dzieł sztuki;
- doskonalenie umiejętności wystąpień publicznych;
- zapoznanie rodziców lub innych osób z otoczenia dzieci z ich pracą i jej efektami;
- doskonalenie umiejętności współpracy w warunkach wspólnego zadania;
- sprawdzenie umiejętności używania odpowiednich form grzecznościowych w rozmowach z rówieśnikami oraz z osobami starszymi.

Potrzebne materiały:
- sztalugi lub innego typu środki do prezentacji prac plastycznych dzieci;
- komputery i projektory.

Przebieg:
1. N. w ustalonym z dziećmi dniu zaprasza rodziców na Dzień Muzeum Naszej Klasy. Zaproszenia lub informacja o spotkaniu powinna być dostarczona/ przekazana rodzicom z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem. Dzieci po przyjściu do klasy są informowane przez N. jakie zadanie dziś przed nimi stoi "Jak pamiętacie dziś jest Dzień Naszego

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

Muzeum i przyjdą do nas dzisiaj goście oglądać, co w naszym muzeum jest ciekawego. Każdy z Ws będzie miał możliwość pokazania swojej pracy. Teraz przygotujemy salę na powitanie gości." (10 min)

2. Uczniowie i uczennice wspólnie z N. przygotowują salę szkolną, np. ustawiają krzesełka, wynoszą stoły, przygotowują prezentację na komputerze lub komputerach, ustawiają sztalugi i na nich umieszczają swoje prace inspirowane znanymi artystami i ich dziełami. (45 min)
3. Dzieci spośród siebie wybierają dwie osoby, które będą witać gości przy wejściu do muzeum. Reszta dzieci zajmuje miejsca przy swoich sztalugach. Goście są przez N. zachęceni do obejrzenia wszystkich dzieł i podejścia do każdego dziecka, N. prosi rodziców o zadawanie pytań małym artystom. Trwa zwiedzanie. (30 min)
4. N. wychodzi na środek sali i zaprasza przybyłych gości do zajęcia miejsc oraz informuje, że teraz uczniowie i uczennice zaprezentują swoje medialne muzeum, w którym znajdują się dzieła największych twórców z całego świata. Dzieci w parach prezentują przygotowane w czasie wcześniejszych zajęć swoje dzieła, krótko o nich opowiadają oraz przedstawiają ich twórców. N. w miarę potrzeb wspiera dzieci oraz ma okazję zobaczyć, ile dzieci pamiętają z poprzednich zajęć. N. zachęca zarówno dzieci jak i rodziców do zadawania pytań i dzielenia się swoimi spostrzeżeniami. (45 min)
5. N. zaprasza wszystkie dzieci na środek sali. Prosi rodziców o brawa dla młodych artystów i muzealników. Po oklaskach N. dziękuje uczniom i uczennicom za ich prace i twórcze pomysły- może uścisnąć każdemu dziecku rękę lub zrobić z dziećmi okrzyk klasy np. wszyscy kładą po jednej ręce na środek (jedna na drugą) i krzyczą wspólnie z N. "Klasa III C". (15 min)
6. N. wspólnie z dziećmi ustawia stoły i krzesła na swoje miejsce. Prace dzieci mogą zostać w sali jako tymczasowy jej wystrój. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

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

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.1.1 : dziecko potrafi określić swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi działami sztuki, zabytkami i z tradycją w środowisku rodzinnym, szkolnym i lokalnym
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Pol-III.10.1 : 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.13.1 : dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Tytuł zadania: ĆWICZENIA ROZCIĄGAJĄCE II (WARIANT I)

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: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
W ramach zajęć ruchowych uczniowie i uczennice poznają ćwiczenia relaksująco-rozciągające oraz elementy filozofii 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;
- 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):

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

- 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 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

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

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).

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:

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

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

Lista załączników:
joga dla dzieci pozycje.pdf

38 - Koniec narracji "Noc w muzeum" - 38 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: WYCIECZKA DO MUZEUM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
03:00:00

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

Streszczenie:

Dzieci w czasie wycieczki do muzeum obcują z historią i sztuką, uczą się odpowiedniego zachowania w miejscach publicznych.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z ważnymi elementami historii Polski i świata;
- zapoznanie uczniów i uczennic z wybranymi dziełami kultury i sztuki;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach postawy prospołecznej;
- zapoznanie uczniów i uczennic z normami zachowania w przestrzeni publicznej.

Potrzebne materiały:

- wcześniejsze omówienie z uczniami i uczennicami planowanej wycieczki;
- informacja dla uczniów i uczennic, jakich elementów powinny poszukiwać w czasie wycieczki.

Przebieg:

Przed wycieczką:

1. N. informuje dzieci o wycieczce: jakie muzeum dzieci zwiedzą oraz czego powinny w tym muzeum szczególnie poszukiwać. N. wyjaśnia dzieciom, jakie będzie ich zadanie: "Dokładnie rozejrzyjcie się po sali, którą będziemy zwiedzać - znajdźcie 5 obrazów na których są zwierzęta/kwiaty/dzieci (lub inny temat wybrany przez N., który rzeczywiście można znaleźć w muzeum):
    - zwróćcie uwagę na światło i znajdźcie 5 obrazów różniących się co do źródła światła lub pory dnia/nocy;
    - znajdźcie na obrazach 20 przedmiotów, które zaczynają się na literę K;
    - zwróćcie uwagę na ramy, czy wszystkie są takie same.

Zadanie właściwe

1. N. odbywa z dziećmi wycieczkę do wybranego muzeum. Zwraca im przy tym uwagę na właściwe zachowanie w przestrzeni publicznej.
2. Zadaniem dzieci jest znalezienie w wybranej sali muzeum eksponatów o cechach wypisanych przez N. Dzieci mogą tez podzielić się na grupy i w grupach wyszukać wybrane eksponaty.
3. Na zakończenie N. prosi każde dziecko, by pokazało innym obraz, który mu się najbardziej podoba i najbardziej nie podoba. Przy okazji uczniowie i uczennice dyskutują o gustach i

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

że każdemu mogą podobać się różne rzeczy.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Historia i społeczeństwo

Metody:
Pokaz
Gry i zabawy dydaktyczne
Wykład

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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.1.2 : dziecko wie, że może uczestniczyć w życiu kulturalnym środowisk swojej przynależności kulturowej
Int-Plast-III.1.3 : dziecko wie o istnieniu placówek kultury działających na rzecz jego grupy kulturowej
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

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

Int-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne
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

39 - Początek narracji "W 80 dni dookoła świata" - 39 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 210 min

Tytuł zadania: PASZPORT DOOKOŁA ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą własne paszporty, do których będą podczas podróży dookoła świata w narracji "W 80 dni dookoła świata" zbierać stempelki. Będą w nich także opisywać swoje skojarzenia z poznawanym kontynentem, najbardziej charakterystyczne zwierzę dla danego kontynentu etc.

Cele:
- poznanie, czym jest paszport;

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

- stworzenie własnych paszportów;
- utrwalanie znajomości polskiej flagi i polskiego godła;
- utrwalanie umiejętności odmierzania odcinków podanej długości;
- utrwalanie umiejętności rysowania prostokąta o podanych wymiarach.

Potrzebne materiały:

- kartki techniczne A4 - po 2 sztuki na dziecko;
- zszywacz do papieru;
- dziurkacz do papieru;
- sznureczki lub tasiemki do związania paszportu;
- linijka - po 1 sztuce na dziecko;
- flamastry/cienkopisy/kredki;
- załącznik: "Prezentacja - flagi";
- rzutnik.

Przebieg:

1. N. prowadzi z dziećmi dyskusję otwartą. (15 minut)
   Zadaje dzieciom pytania:
   - Czy byliście gdzieś za granicą?
   - Gdzie byliście za granicą?
   - Co jest potrzebne, gdy wyjeżdża się za granicę? Jakie dokumenty?
   - Co to jest paszport? Do czego służy?
   - N. podkreśla, że nie wszędzie jest potrzebny paszport, obywatele Polski mogą wjeżdżać do różnych państw na podstawie dowodu osobistego.
2. N. wyświetla załącznik: "Prezentacja - flagi" i wyświetlając poszczególne slajdy zadaje pytania:
   - slajd 1 - "Co widać na tym slajdzie?" (flagi)
   - slajd 1 - "Które się Wam najbardziej podobają, które są najdziwniejsze?"
   - slajd 1 - "A jak myślicie co to jest flaga i do czego jest potrzebna?".
   - slajd 1 - "Czy potraficie znaleźć flagę naszego kraju wśród tych flag? Jakie ma barwy?"
   - slajd 2 - jest podsumowaniem wypowiedzi dzieci na temat naszej flagi.
   - slajd 2 - Jaki jest znak charakterystyczny naszego kraju (godło), który możemy zobaczyć na prawdziwych paszportach (orzeł)? (wyjaśnienie - slajd 3).
3. N. mówi dzieciom, że teraz będą miały okazję stworzyć własne paszporty.
4. N. pokazuje dzieciom, jak będzie wyglądał paszport (pokazuje złożone na pół dwie kartki A4).
   - N. prosi dzieci, żeby postępowały według instrukcji danej przez N:

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

- "Złóżcie kartki A4 na pół (spróbujcie to zrobić równo, przed zgięciem przyłóżcie odpowiednie rogi do siebie)." N. pokazuje jak zrobić to równo, dzieci składają dwie kartki papieru A4.
- "Na pierwszej stronie napiszcie: "Paszport". Napis może być zrobiony ozdobnym pismem. Pamiętajcie, że to jest Wasz paszport, więc postarajcie się pisać czytelnie i ładnie w całym paszporcie."
- "Rysujemy polską flagę. Na drugiej stronie narysujcie w górnym lewym rogu prostokąt o wymiarach: 5 cm długości na 3 cm wysokości." N. na tablicy rysuje prostokąt i tłumaczy, który wymiar jest związany z długością, a który z szerokością. Dzieci przerabiają prostokąt na polską flagę. N. pyta dzieci, gdzie jest kolor biały a gdzie czerwony.
- Pod flagą dzieci rysują trzy linie (trzy odcinki o długości 10 cm). Dzieci uzupełniają tam swoje dane: imię i nazwisko, datę urodzenia, miasto zamieszkania (lepiej, żeby dzieci nie wpisywały swoich pełnych adresów zamieszkania, ponieważ mogą zgubić paszporty). N. na tablicy rysuje trzy odcinki pod sobą i po kolei uzupełnia je wymaganymi danymi, wpisując przykładową datę urodzenia i przypominając dzieciom, jak zapisuje się daty.
- Dzieci dokładają jedną lub dwie kartki (złożone również na pół), dziurkują swoje paszporty dziurkaczem, przewlekają kolorową tasiemką i zawiązują na kokardkę. Dzieci zamiast dziurkować mogą zszyć kartki zszywaczem. N. pokazuje jak wykonać poszczególne czynności tak, żeby dzieci mogły najpierw zobaczyć, jak to zrobić i jak ma wyglądać końcowy efekt.
- Na kolejnych stronach dzieci będą wpisywać nazwy odwiedzanych kontynentów i dostawać od N. stempelek po zakończonej podróży na inny kontynent oraz będą opisywać swoje skojarzenia z danym kontynentem lub krajem. N. opowiada dzieciom, że w paszportach będą mogły wpisywać to, co ich zaciekawiło, zainspirowało na temat danego kontynentu. (30 min)

Potencjalne problemy:

Jeśli w klasie są dzieci będące obywatelami innych krajów, N. rozmawia z dziećmi o różnych obywatelstwach.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

Zajęcia techniczne

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

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda wizualizacji
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.16.2 : dziecko potrafi narysować odcinki o podanej długości
Int-Mat-III.9.1 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru długości przedmiotów
Int-Mat-III.9.3 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru wysokości przedmiotów
Int-Mat-III.9.4 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru odległości
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-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.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Społ-III.6.2 : dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka
Int-Społ-III.7.1 : dziecko zna symbole narodowe

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

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: POLOWANIE NA WIELKANOCNE JAJKA - KLASA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci grają w grę edukacyjną, polegającą na dodawaniu i odejmowaniu, starając się zdobyć wielkanocne jajka.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności współpracy w zabawie;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty do gry z pliku "polowanie na wielkanocne jajka.pdf" (jeden egzemplarz na parę);
- kostka do gry (6 - ścienna);
- małe obiekty do zaznaczania zdobytych pól (np. kawałki papieru).

Przebieg:

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

1. N. dzieli dzieci na pary i rozdaje im karty do gry, kostki oraz kawałki papieru.
2. Następnie tłumaczy zasady gry oraz demonstruje w razie potrzeby jej przebieg. Gracze na zmianę rzucają kostką 6 – ścienną. Po rzucie wybierają czy do otrzymanego wyniku chcą dodać liczbę 12 czy odjąć wyrzucony wynik od 12. Następnie zaznaczają pole opowiadające otrzymanemu wynikowi (np. jeśli gracz wyrzuci 3 to może do wyniku dodać 12, co w rezultacie da 15 lub odjąć 3 od 12 co da wynik 9). Gra trwa dopóki któryś z graczy nie zajmie wszystkich 6 pól wokół dowolnego jajka. Osoba, która posiada więcej zaznaczonych pól wokół okrążonego jajka wygrywa (10 minut);
3. Dzieci grają w grę między sobą (30 minut);
4. N. wraz z dziećmi podsumowuje grę (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw

Lista załączników:
polowanie na jajka wielkanocne klasa II.jpg

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";
    - w ramach narracji: Piraci na morzach i oceanach: "Witaminki";
    - w ramach narracji: Noc w muzeum: "Zielona Półnuta";

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

- 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.

Zakresy przedmiotowe:

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

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: 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;
- dzieci w strojach sportowych;
- ewentualnie: muzyka relaksacyjna, olejki eteryczne.

Załączniki do zadania:
- załącznik Joga dla dzieci – przykładowe pozycje.

Przebieg:

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

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 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*

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

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

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE... (3)

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: 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 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 - podróże;
- karty kolejność wykonywania zadań do 40 (**dzień 39 semestr II klasa 2.)**;
- karty dodawanie i odejmowanie do 60 z przekroczeniem progu dziesiątkowego (**dzień 69 semestr II klasa 2.)**;
- łączenie działań: odejmowanie i dzielenie (**dzień 81 semestr II klasa 2.)**.

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 kupce "BUT", jeżeli stanie na polu z rysunkiem "buta". 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 "matrioszki" - dziecko nie tylko musi rozwiązać zadanie. Wynik działania zwykle wiąże się z określonymi skutkami, które są określone niżej. Np. jest karta, na której jeśli dziecko rozwiąże działanie i wynik będzie 3, dziecko będzie stało jedną rundę itp.
- UWAGA! Na każdej karcie "z butem" 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 "BUT", N. może wprowadzić tylko karty "matrioszki". 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;
- zadanie może być wykonywane w klasie III. Konieczne jest natomiast stworzenie kart dopasowanych do utrwalanego materiału.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

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

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:
łączenie działań dzielenie i odejmowanie.pdf
kolejność wykonywania działań do 40.pdf
gra planszowa - podróże.jpg
dodawanie i odejmowanie do 60 z przekrocz.pdf

40 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

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

Tytuł zadania: GLOBUS

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z globusem, uczestnicząc w turnieju.

Cele:
- zapoznanie z globusem i wiedzą, jak odczytywać mapę.

Potrzebne materiały:
- globus (a najlepiej dwa lub trzy na klasę).

Przebieg:
1. N. stawia na środku klasy globus. Prosi dzieci, aby go obejrzały.
2. Po minucie lub kilku (w zależności od zainteresowania dzieci) pyta, co możemy znaleźć na globusie. Odpowiedzi dzieci zapisują na tablicy.
3. Może również zadawać pytania pomocnicze np. "Co to jest globus? Czy widać morze? Czy można rozróżnić jego głębokość? Jak można to zrobić? Czy widać góry? Czy można rozróżnić ich wysokość? Jak można to zrobić? Czy można odróżnić kontynenty? Czy widać granice państw? Nazwy czego można znaleźć na globusie?"
4. Klasa dzieli się na grupy kilkuosobowe. Jeśli jest więcej globusów, to przypada jeden na każde dwie grupy. Wtedy należy do każdego globusa przydzielić również osobę lub parę sędziującą. W przypadku jednego globusa arbitrem jest N.

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

5. Grupy biorą udział w turnieju.
6. W pierwszym etapie każda drużyna wybiera jedną osobę, która będzie ją reprezentować. Wybrane osoby podchodzą do globusa i stają do niego tyłem. N. zamyka oczy i losuje nazwę z globusa. Następnie wybrane osoby próbują znaleźć nazwę na globusie. Drużyny mogą podpowiadać, gdzie szukać nazwy, pozostając na swoich miejscach. Kiedy osoba znajdzie nazwę, musi jeszcze powiedzieć czym ta nazwa jest (np. morze, rafa, góry, państwo, miasto). Osoba, która zrobi to pierwsza zdobywa punkt dla drużyny. Pierwszy etap trwa do momentu kiedy wszystkie osoby zmierzą się przy globusie.
7. W drugim etapie drużyny znów wybierają reprezentantów lub reprezentantki. Wybrana osoba zamyka oczy i losuje miejsce na globusie, odczytuje jego nazwę i podaje jak najwięcej informacji o tym miejscu w ciągu jednej minuty (np. to jest szczyt, jest w górach Himalajach, leży w Azji, na granicy państw Nepal i Chiny, nie ma dostępu do morza). Drużyny mogą podpowiadać oraz zadawać pytania pomocnicze. Osoba, która wymieni więcej informacji niż reprezentant/reprezentantka przeciwnej drużyny zdobywa punkt. Etap kończy się kiedy zmierzą się wszystkie osoby z drużyn.
8. N. zapisuje punkty i prosi o ich podliczenie przez dzieci.

Możliwe kontynuacje:

- "Prezentacje kontynentów", które uwzględniają użycie globusu.

Warianty:

- N. może sam zapisywać odpowiedzi dzieci na tablicy, by skrócić czas.
- W etapie drugim można przyznawać po punkcie za udzieloną informację (wliczając przeczytanie nazwy), zamiast przydzielania punktu za udzielenie większej ilości informacji.
- Czas na udzielenie informacji można zmniejszyć w zależności od potrzeb klasy.

Potencjalne problemy:

- Wyobrażenie sobie spełnienia instrukcji do drugiego etapu może być trudne dla uczniów i uczennic. Dlatego przed drugim etapem N. może przedstawić przykład losowania nazwy i wyszukiwania informacji na temat wylosowanego miejsca.
- Dzieci mogą podawać informacje, które posiadają lub wymyślą, zamiast tych przeczytanych na mapie.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

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

Przyroda

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko rozumie czym jest globus i potrafi z niego korzystać

Tytuł zadania: PREZENTACJA KONTYNENTU

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: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się o specyfice i charakterystyce poszczególnych kontynentów, oglądając prezentację multimedialną i wysłuchując opowieści N.

Cele:
- rozwijanie wiedzy o świecie;
- zapoznanie dzieci z charakterystyką poszczególnych kontynentów;
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania poszczególnych kontynentów po kształtach;
- kształtowanie umiejętności korzystania z globusa;
- rozwijanie wrażliwości muzycznej;
- zapoznanie dzieci z muzyką charakterystyczną dla różnych rejonów świata.

Potrzebne materiały:
- globus;
- prezentacja multimedialna (załącznik) + treść opowiadania (załącznik). N. wybiera prezentację w wersji rozszerzonej (wersja 1) lub skróconej (wersja 2);
- komputer z rzutnikiem lub tablica interaktywna;
- piłka/piłeczka/kłębek wełny.

Przebieg:
1. N. wprowadza w narrację, tłumacząc dzieciom, że w najbliższych dniach będą wspólnie podróżować po świecie, wybiorą się w podróż dookoła świata. (2 min)
2. N. wybiera poprzez losowanie jedno dziecko, którego zadaniem będzie wskazanie na globusie miejsca do którego udadzą się całą klasą w podróż dookoła świata. Wylosowane dziecko zamyka oczy, drugie dziecko kręci globusem, a wylosowane dziecko z zamkniętymi oczami wskazuje, gdzie wybiorą się danego dnia w podróż. Jeśli wylosuje

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

ocean, N. zachęca do kolejnego losowania. Można zmienić dziecko. Po wylosowaniu kontynentu, N. prosi, żeby dzieci zwróciły uwagę na jego kształt, N. dokładnie pokazuje ten kształt, porównują wielkość z innymi kontynentami, N. pokazuje dzieciom, jak dany kontynent oddalony jest do Polski. (5 min)

3. Dzieci siadają w kręgu. N. włącza dzieciom prezentację multimedialną i opowiada historię, którą ma w załączniku. (20 min)

Zakończenie jest inne w zależności od wybranego kontynentu:

Azja

4. Po zakończeniu prezentacji, N. dzieli dzieci na grupy 5 osobowe. Każda grupa tworzy krótkie opowiadanie na temat podróży po Azji.
N. przypomina dzieciom formalne cechy opowiadania.
Przypomina zasady współpracy w grupie.
N. ustala, że w opowiadaniu mają się znaleźć minimum 4 miejsca do zwiedzenia, które były w prezentacji.
Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Indii:
http://www.youtube.com/watch?v=SgaALf2KBI4
http://www.youtube.com/watch?v=JLJqwZeMlLY
muzyka z Japonii:
http://www.youtube.com/watch?v=OpEfxcPMYVo

Australia

4. Po zakończeniu prezentacji, N. pyta dzieci, co najbardziej im się podobało w podróży, co zrobiło na nich największe wrażenie, jaki kraj, jakie budowle? (15 min)
Dzieci w kręgu opowiadają - opowiada dziecko, do którego rzucona jest piłka. Zaczyna N. i rzuca piłkę do wybranego dziecka, które odpowiada na zadane pytanie przez N. i odrzuca piłkę do następnego dziecka.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Australii:
http://www.youtube.com/watch?v=mr31feGVoCw
http://www.youtube.com/watch?v=lnXQ2E91g5k

Afryka

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

N. rozdaje dzieciom krzyżówki. Każdy rozwiązuje samodzielnie, a potem w parach dzieci sprawdzają rozwiązanie.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Afryki:
http://www.youtube.com/watch?v=AzpKTgmDcwg
http://www.youtube.com/watch?v=Qu20STvR1tQ
http://www.youtube.com/watch?v=t9qum9-_P34
http://www.youtube.com/watch?v=-p_rwjEwDqs

Ameryka Południowa

N. rozdaje dzieciom krzyżówki. Każdy rozwiązuje samodzielnie, a potem w parach dzieci sprawdzają rozwiązanie.
Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Ameryki Południowej:

http://www.youtube.com/watch?v=rYqyxxvcY3A
http://www.youtube.com/watch?v=zs0j-sqNUoU
http://www.youtube.com/watch?v=gMhxcJu2JtE

Ameryka Północna

4. Po zakończeniu prezentacji, N. pyta dzieci, co najbardziej im się podobało w podróży, co zrobiło na nich największe wrażenie, jaki kraj, jakie budowle? (15 min)
Dzieci w kręgu opowiadają - opowiada dziecko, do którego rzucona jest piłka. Zaczyna N. i rzuca piłkę do wybranego dziecka, które odpowiada na zadane pytanie przez N. i odrzuca piłkę do następnego dziecka.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Ameryki Północnej:
http://www.youtube.com/watch?v=KQ5ZU1HDPLQ
http://www.youtube.com/watch?v=BYDjiKl5J4U&list=PL6D8838DF940C3A8B
http://www.youtube.com/watch?v=CeBw_atUkoo

Europa

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

4. Po zakończeniu prezentacji, N. dzieli dzieci na grupy 5-osobowe. Każda grupa tworzy krótkie opowiadanie na temat podróży po Europie.
N. przypomina dzieciom formalne cechy opowiadania.
Przypomina zasady współpracy w grupie.
N. ustala, że w opowiadaniu mają się znaleźć minimum 4 miejsca do zwiedzenia, które były w prezentacji.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Europy:
http://www.youtube.com/watch?v=2DaRhiCKGMk
http://www.youtube.com/watch?v=daqfr6DJsGc
http://www.youtube.com/watch?v=UGnQRNS6Z3E
http://www.youtube.com/watch?v=Wme-Yhb9RjA

Możliwe kontynuacje:
Po prezentacji dotyczącej Afryki warto jest przeprowadzić zadanie "Afrykańskie zabawy".

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda

Metody:
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

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

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.10(od) : dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wymienić różne kontynenty;
- dziecko zna podstawową charakterystykę różnych kontynentów.

Lista załączników:

Azja opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płd - krzyżówka.pdf
Europa opowiadanie wersja 2.rtf
Afryka opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płn opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płn prezentacja wersja 1.pdf
Europa opowiadanie wersja 1.rtf
Europa prezentacja wersja 2.pdf
Afryka prezentacja wersja 1.pdf
Ameryka Płd opowiadanie wersja 2.rtf
Australia prezentacja wersja 1.pdf
Azja opowiadanie wersja 1.rtf
Afryka prezentacja wersja 2.pdf
Australia opowiadanie wersja 2.rtf
Azja prezentacja wersja 1.pdf
Ameryka Płd prezentacja wersja 2.pdf
Europa prezentacja wersja 1.pdf
Australia prezentacja wersja 2.pdf
Azja prezentacja wersja 2.pdf
Ameryka Płn opowiadanie wersja 1.rtf

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

Ameryka Płn prezentacja wersja 2.pdf
Ameryka Płd prezentacja wersja 1.pdf
Australia opowiadanie wersja 1.docx
Afryka krzyżówka.pdf
Ameryka Płd opowiadanie wersja 1.rtf
Afryka opowiadanie wersja 1.rtf

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.

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

Potrzebne materiały:

- kartki A4 lub A3;
- kolorowe flamastry, kredki lub farby;
- plastelina;
- 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);

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

- liczby do 80 (dzień 38 semestr I);
- liczby do 90 (dzień 44 semestr I);
- liczby do 100 (dzień 49 semestr I);
- liczby do 1000 (dzień 71 semestr II).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka

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

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.

Przebieg:

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

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi, wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N. (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także 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;

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

- 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:

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

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

41 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: POZNAJEMY ŚWIAT - KONTYNENTY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Dzieci czytają krótką informację na temat danego kontynentu oraz rozwiązują zadania z nim związane.

Cele:
- poznanie podstawowych informacji na temat danego kontynentu;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w tekście.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane materiały z wybranego pliku ("czytanka o... .docx").

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom karty. Informuje je, że będą dziś czytać o konkretnym kontynencie. N. pyta dzieci, czy wiedzą coś na jego temat. Następuje krótka rozmowa z dziećmi (5 minut);
2. Dzieci przystępują do pracy. Czytają tekst oraz wykonują zadania (15 minut);
3. N. sprawdza z całą klasą wykonanie zadania oraz podsumowuje temat zajęć.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Przyroda

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Dyskusja dydaktyczna

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

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
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.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek
Int-Pol-III.8.3 : dziecko potrafi samo wybrać książkę do przeczytania
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

Lista załączników:
czytanka o Ameryce Północnej.docx
czytanka o Antarktydzie.docx
czytanka o Australii.docx
czytanka o Ameryce Południowej.docx
czytanka o Azji.docx
czytanka o Europie.docx
czytanka o Afryce.docx

Tytuł zadania: TWORZYMY SŁOWNIK Ó I U

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:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci pracują w grupach kilku osobowych. Wyszukują w załączonym tekście "O smutnej królewnie" wyrazy z "ó" i "u" i tworzą własne obrazkowe słowniki.
Następnie każda grupa stara się wymyślić i dopisać inne wyrazy z ó i u.
Zadaniem każdej grupy jest stworzenie jak największego i najładniejszego słownika.

Cele:
- kształtowanie umiejętności poprawnego pisania;
- utrwalanie poprawnej postaci wyrazów w pamięci wzrokowej i motorycznej;
- rozwijanie spostrzegawczości ortograficznej;
- wdrażanie do samodzielnego korzystania ze słowników ortograficznych;
- tworzenie samodzielnych pomocy naukowych, które wspomogą kojarzenie wizualne.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane wierszyki (załącznik) - po 1 egzemplarzu dla każdego dziecka;
- blok techniczny;
- długa linijka;
- długopis;
- kredki, flamastry;
- słowniki ortograficzne - minimum 2 sztuki, najlepiej jeśli każda grupa 4-osobowa będzie miała swój słownik.

Przebieg:
1. N. prosi, żeby każde dziecko zamknęło oczy na chwileczkę i wymyśliło jakiś wyraz, który ma w sobie "u". Jeśli dzieci zapytają, czy może być "ó", N. odpowiada, że oczywiście, bo jak mówimy to nadal słychać "u". Jeśli dzieci się o to nie zapytają, N. nie wprowadza tej informacji.
N. prosi, żeby po kolei każde dziecko powiedziało jaki wyraz wymyśliło i zastanowiło się, jak się go pisze - przez "u" czy "ó". (10 min)

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

2. N. podaje cel lekcji (poznanie poprawnej pisowni wyrazów z ó i u, stworzenie słowników ortograficznych) i objaśnia dzieciom, w jaki sposób będą pracować na lekcji. (3 min)

3. N. rozdaje każdemu dziecku tekst wiersza i prosi o jego głośne odczytanie, dzieci zmieniają się przy odczytywaniu. (10 min)

4. N. dzieli dzieci na zespoły 4 osobowe. (3 min)

5. Każdy zespół ma stworzyć słownik z wyrazami "u" i słownik z wyrazami "ó".
Dzieci, posługując się wierszem, starają się wypisać wszystkie wyrazy z wiersza zawierające "ó" i "u", jednak N. zachęca dzieci również do samodzielnego wymyślania wyrazów z "u" i "ó" i sprawdzania ich pisowni w słownikach.
Przy każdym wyrazie dzieci mają narysować schematyczny obrazek, w który mają za zadanie wpleść "u" lub "ó".
Przykładowo dzieci przedstawiają żółwia, rysują żółwia i skorupa tworzy o, a główka "ogonek".
N. tłumaczy dzieciom, żeby w grupach 4-osobowych stworzyć dwie pary. Każda para bierze kartkę A4 i składa ją na pół, następnie zadaniem każdej pary jest podzielenie kartki za pomocą linijki. Należy odmierzyć odcinki 4 cm i zrobić linię długopisem/ołówkiem. Połowa kartki A4 ma długość 21 cm, więc kratka zostanie podzielona na 4 pola długości 4 cm i jedno pole długości 5 cm. Pary potrzebne są, żeby praca szła sprawniej i żeby wszyscy mieli szansę ćwiczyć posługiwanie się linijką i odmierzanie odcinka danej długości.
Dzieci w każdym polu wpisują hasło i tworzą do niego rysunek, jeśli nie umieją stworzyć rysunku, to wpisują samo słowo.
Dzieci pracują nad słownikami (40 min).

6. N. zaprasza dzieci do kręgu. (15 min)
Poszczególne grupy prezentują swoje prace.

7. N. podsumowuje, zadając dzieciom pytania: (5 min)
- Jaki wyraz najbardziej ich zaskoczył?
- Czy podobało im się tworzenie własnych słowników?

Możliwe kontynuacje:
Dzieci na pracy zindywidualizowanej mogą tworzyć własne słowniki, wymyślać słowa, które ich

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

nurtują, ciekawią, sprawdzać w słownikach ortograficznych ich pisownie, a następnie rysować dane słowo, wplatając tam daną literę.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Język polski

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.2 : dziecko potrafi narysować odcinki o podanej długości
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-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.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.

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

celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
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.12.3 : 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.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
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.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.7.2 : dziecko potrafi recytować wiersze z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:
Wyrazy z u i ó.docx

Tytuł zadania: ZWIERZĘTA Z KONTYNENTÓW (SŁONIE)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

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 plakat informujący o tym na jakich kontynentach żyją słonie.

Cele:

- zapoznanie dzieci ze zróżnicowaniem w gatunków słoni;
- zapoznanie dzieci z wiedzą, gdzie można spotkać dane zwierzę: w tym wypadku słonia;
- rozwijanie umiejętności korzystania z różnych źródeł wiedzy (internet, atlas, encyklopedia);
- rozwijanie umiejętności tworzenia plakatów.

Potrzebne materiały:

- atlas zwierząt;
- encyklopedia dla dzieci;
- komputer z dostępem do internetu;
- ew. komputerowy atlas zwierząt;
- kartki dużego formatu;
- kredki, flamastry, farby, klej, kolorowy papier;
- ew. zdjęcia z gazet przyrodniczych (np. National Geografic).

Przebieg:

1. Klasa dzieli się na grupy ok. 4-5 osobowe.(5 min)
2. Każda grupa dostaje swoje stanowisko z kartką oraz przyborami do rysowania. Zadaniem dzieci jest stworzenie plakatu, prezentującego na jakich kontynentach i w jakich ekosystemach żyją słonie. Do dyspozycji dzieci są cztery stacje: komputer z dostępem do internetu, atlas zwierząt, encyklopedia dla dzieci oraz konsultacje z N. Dzieci dowolnie mogą przemieszczać się między stacjami, planować pracę swojej grupy. (40 min)
3. Po skończeniu prac następuje prezentacja plakatów. (15 min)
4. Każda z grup dostaje od N. dwie gwiazdki i życzenie (czyli dwie informacje o tym, co jest mocną stroną plakatu oraz jedną o tym, co jeszcze można by poprawić). (20 min)

Możliwe kontynuacje:

- Pozostałe zadania "zwierzęta z kontynentów".

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

Warianty:

- Można jako osobną stację wprowadzić miejsce z dodatkowymi materiałami do tworzenia plakatów: zdjęciami, kawałkami materiałów itp.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć kłopot ze znalezieniem informacji w internecie. Rozwiązaniem może być zaproponowanie korzystania z komputerowej encyklopedii zwierząt zamiast internetu lub skorzystanie jedynie z portalu Youtube i jako hasła wywoławczego wpisanie "słonie".

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda stacji
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Podróż dookoła świata

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Int-Komp-III.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-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.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.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

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

Dodatkowe osiągnięcia:
- Rozwijanie wiedzy o kontynentach

Lista załączników:
Słoń.pdf

42 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: TWORZYMY TABLICĘ LICZB DO...

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:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą tablicę liczb w podanym zakresie, rozwijają przy tym umiejętności kinestetyczne i wyobraźnię przestrzenną.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbami w danym zakresie (do 25, do 31, do 41, do 51),
- rozwijanie wyobraźni matematycznej;
- rozwijanie umiejętności motorycznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania działań i zadań w podanym zakresie;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia u uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- kartki A4 lub A3;
- kolorowe flamastry, kredki lub farby;
- plastelina;
- kolorowe gazety, papier kolorowy;
- nożyczki, klej.

Przebieg:

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

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

zaproponować dzieciom określony temat np. życie codzienne albo Ptasie Radio. Sprawdza też, czy dzieci wiedzą, czym jest komiks) (na instrukcję: 7 minut);

2. Dzieci tworzą swoje tablice (30 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy. Dzieci w grupach przedstawiają swoje prace i sprawdzają je sobie nawzajem (8 minut).

Warianty:

- kiedy dzieci oswoją się z zadaniem, mogą je w kolejnym powtórzeniu wykonać w parach lub w grupach. Wówczas zadanie będzie wiązało się również z rozwijaniem umiejętności współpracy w grupie;
- w klasie II zadanie w zależności od dnia realizacji obejmuje:
    - liczby do 25 (dzień 87 semestr I);
    - liczby do 31 (dzień 33 semestr II);
    - liczby do 41 (dzień 35 semestr II);
    - liczby do 51 (dzień 40 semestr II);
    - liczby do 60 (dzień 41 semestr II): **alternatywny przebieg:** N. proponuje dzieciom zapisywanie różnych godzin oraz oznaczanie godzin na zegarze tarczowym;
- w klasie III zadanie w zależności od dnia realizacji obejmuje:
    - liczby do 60 (dzień 6 semestr I);
    - liczby do 70 (dzień 30 semestr I);
    - liczby do 80 (dzień 38 semestr I);
    - liczby do 90 (dzień 44 semestr I);
    - liczby do 100 (dzień 49 semestr I);
    - liczby do 1000 (dzień 71 semestr II).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

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

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: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie do 60. Ćwiczenia bez przekraczania progu dziesiętnego oraz z przekraczaniem (liczby jednocyfrowe).

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania do 60;
- zrozumienie pojęć: dziesiątki oraz jedności;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania oraz poprawiania błędów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (nasze matematyczne strategie I - IX).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Informuje, że na nich znajdują się różnego typu zadania związane z dodawaniem i odejmowaniem do 60. (5 minut);
2. Dzieci pracują nad zadaniami w wybrany sposób (indywidualnie, w parach lub w grupach) (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi rozwiązuje zadania na forum klasy. Wyjaśnia niejasności oraz pojawiające się zależności. (10 minut).

Warianty:

- Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce- dzień **42**
- Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota - dzień **43**
- Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta - dzień **49**
- Matematyczne strategie IV (29 +n) - dzień **55**
- Matematyczne strategie V (27 +n) - dzień **57**
- Matematyczne strategie VI (25 +n) - dzień **59**
- Matematyczne strategie VII (31 -2) - dzień **61**
- Matematyczne strategie VIII (31 -4) - dzień **63**
- Matematyczne strategie IX (31 -6) - dzień **65**

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

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

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
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-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Matematyczne strategie VIII (31 -4).pdf
Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce.pdf
Matematyczne strategie VII (31 -2).pdf
Matematyczne strategie VI (25 +n).pdf
Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta.pdf
Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota.pdf
Matematyczne strategie IV (29 +n).pdf
Matematyczne strategie V (27 +n).pdf
Matematyczne strategie IX (31 -6).pdf

Tytuł zadania: PODRÓŻ PO SPORT (ROZGRZEWKA 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:
00:10:00

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

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

wprowadzić kilka nowych), aż do momentu, kiedy dzieci poznają wszystkie symbole.

4. Właściwą częścią zadania jest odkrycie przez dzieci drogi zaplanowanej przez N. - dokąd mamy jechać.
5. N. wymyśla kod złożony z wybranych ruchów (drogi do przebycia), a dzieci wykonują rozgrzewkę z poznanych ruchów, próbując zgadnąć, które wybrał(a) N. Same decydują które partie mięśni (który element drogi) wykonują. Mogą decydować po kolei (np. Maciek mówi "a teraz samoloty nad nami, metro pod nami" i cała grupa wykonuje ćwiczenie) lub razem w zależności od dynamiki w grupie .
6. Rozgrzewka prowadzona jest do muzyki. Jeśli wykonują ruch, który N. wybrał(a). N. ustawia muzykę na chwilę głośniej, aby zasygnalizować dzieciom, że zgadły właściwie. N. ustawia muzykę głośniej dopiero po chwili wykonywania ćwiczenia.
7. Kiedy wykonają wszystkie wybrane przez N, ruchy, rozgrzewka się kończy.

Warianty:

- Proponowany opis ćwiczeń to wariant dostosowany do narracji podróżniczych, symbolika ćwiczeń może być zmieniana dowolnie.
- Zadanie można urozmaicić wprowadzając linię na podłodze – jako rzekę do przeskakiwania.
- Można pokazywać więcej 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:

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

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
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

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. Zadanie rozgrywa się drużynowo. Wygrywa drużyna, która pierwsza przebiegnie przez tor przeszkód i rozwiąże jak najwięcej zadań.

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

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.
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

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

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
Zadania.doc

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

43 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: LIST DO KOLEŻANKI LUB KOLEGI W INNYM KRAJU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się tworzyć teksty w edytorze tekstowym. Ćwiczą umiejętność pisania i adresowania listów.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z umiejętnością korzystania z edytora tekstów w komputerze;
- sprawdzenie i rozwijanie umiejętności uczniów i uczennic w zakresie tworzenia i wykorzystywania tekstów w formie użytkowej – listu;
- umożliwienie uczniom i uczennicom określenia siebie poprzez opisanie swojego pochodzenia, zainteresowań itp.;
- ćwiczenie umiejętności czytania.

Potrzebne materiały:
- komputery;
- koperty oraz pudełko (np. po butach) z rozcięciem na górze, udające skrzynkę na listy;
- przygotowany wcześniej edytowalny dokument z niedokończonymi zdaniami lub patrz:

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

załączniki do zadania.

Załączniki do zadania:

- dokument List do.doc

Przebieg:

1. N. prosi uczniów i uczennice o otwarcie pliku, w którym znajdują się niedokończone zdania (m.in. Nazywam się…, Miejsce, w którym mieszkam nazywa się…, Kraj, w którym mieszkam to…, Najbardziej lubię…). Tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie (3 minuty);
2. Zadaniem dzieci jest napisanie (a w zasadzie uzupełnienie) listu skierowanego do nieznanego kolegi bądź koleżanki w innym kraju. Mają wyobrazić sobie, że dostali adres zamieszkania swojego rówieśnika, którego poznali w czasie wakacji (lub ferii), który mieszka za granicą. Zdecydowali się napisać mu parę ważnych rzeczy o sobie. N. opowiada uczniom i uczennicom o możliwości korzystania ze skrótów klawiszowych (Ctrl+C, Ctrl+V oraz Ctrl+Z), na koniec tłumaczy, w jaki sposób zapisać plik tekstowy w konkretnym folderze (25 minut);
3. Po wykonaniu swoich listów, dzieci drukują i wkładają je do kopert. Na kopertach zapisują dane (wymyślone) adresata i nadawcy, rysują też znaczek. N. mówi dzieciom, jakie elementy powinny się znaleźć na kopercie (rysuje lub wyświetla na tablicy albo pokazuje przykład wypełnionej koperty) (15 minut);
4. Uczniowie i uczennice wrzucają swoje listy do „skrzynki”, która stoi na biurku N. Następnie losują listy innych i je odczytują (jeśli dziecko wylosuje swój list, wrzuca go ponownie do skrzynki i jeszcze raz losuje). Na koniec wszyscy siadają w kółku i czytają „otrzymane” listy (w przypadku większych klas, zalecamy podzielenie klasy na dwie-trzy grupy, aby usprawnić tę część zadania) (15 minut).

Warianty:

- zadanie może zostać zadane do domu, wówczas w napisaniu listu, powinni dziecku pomóc rodzice.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

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

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Społ-III.6.2 : dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka

Lista załączników:
List do....doc

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:

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

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)
4. Po przeczytaniu historyjki, N. rozmawia z dziećmi na poruszony w opowiadaniu temat (10 minut), np.

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

- 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 pantomimą). Wówczas będzie to wymagało więcej czasu (zarówno na przygotowanie, jak i odegranie i zgadywanie);

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

- 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

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

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

Int-Pol-III.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

Tytuł zadania: TANIEC W KRĘGU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

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

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:15:00

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;
- 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

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

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:
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

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

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: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie do 60. Ćwiczenia bez przekraczania progu dziesiętnego oraz z przekraczaniem (liczby jednocyfrowe).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania do 60;
- zrozumienie pojęć: dziesiątki oraz jedności;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania oraz poprawiania błędów.

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

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (nasze matematyczne strategie I - IX).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Informuje, że na nich znajdują się różnego typu zadania związane z dodawaniem i odejmowaniem do 60. (5 minut);
2. Dzieci pracują nad zadaniami w wybrany sposób (indywidualnie, w parach lub w grupach) (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi rozwiązuje zadania na forum klasy. Wyjaśnia niejasności oraz pojawiające się zależności. (10 minut).

Warianty:

- Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce- dzień **42**
- Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota - dzień **43**
- Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta - dzień **49**
- Matematyczne strategie IV (29 +n) - dzień **55**
- Matematyczne strategie V (27 +n) - dzień **57**
- Matematyczne strategie VI (25 +n) - dzień **59**
- Matematyczne strategie VII (31 -2) - dzień **61**
- Matematyczne strategie VIII (31 -4) - dzień **63**
- Matematyczne strategie IX (31 -6) - dzień **65**

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

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.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
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-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Matematyczne strategie VIII (31 -4).pdf
Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce.pdf
Matematyczne strategie VII (31 -2).pdf
Matematyczne strategie VI (25 +n).pdf
Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta.pdf
Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota.pdf
Matematyczne strategie IV (29 +n).pdf
Matematyczne strategie V (27 +n).pdf
Matematyczne strategie IX (31 -6).pdf

Tytuł zadania: AFRYKAŃSKIE BIEGI DŁUGODYSTANSOWE

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 wykonują marszobieg wpisany w narrację o podróżach.

Cele:
- rozwijanie umiejętności biegu na dłuższe dystanse;
- poszerzenie wiedzy o Afryce;
- rozwijanie zdolności współpracy w grupie - rozumianej jako wzajemne wsparcie i dostosowanie do członków grupy.

Potrzebne materiały:
- (opcjonalnie) małe butelki wody dla dzieci.

Przebieg:
1. Wprowadzenie: "Większość ludzi żyjących w Afryce żyje na wsiach. Wsie położone są w buszu, gdzie rosną suche, kolczaste krzewy, w dżunglach, gdzie jest gęsta roślinność, na sawannach z połaciami suchych traw. Często są to bardzo biedne wsie. Wiele z nich nie ma dostępu do wody pitnej. Z Afryki pochodzą wspaniali biegacze między innymi właśnie dlatego, że na co dzień pokonują dalekie dystanse. Różne miejsca leżą daleko od siebie i nie ma dobrych dróg.
2. Dziś wcielimy się w plemię, które biegnie do źródła wody. Pobiegniemy kilkaset metrów (w zależności od wyboru 300 do 350), tak jakby to były afrykańskie kilometry.
3. I co najważniejsze, jako plemię biegniemy razem. Tzn. staramy się trzymać nie za daleko od siebie i pilnować, aby tempo było dostosowane do wszystkich."
4. Warto, aby N. biegł z dziećmi, utrzymując fabułę narracji i moderując współpracę grupy.
5. Opis podróży:
    1. Najpierw biegniemy przez sawannę pełną suchych traw, w gorącym słońcu. Po przebiegnięciu 100 metrów zatrzymujemy się na chwilę pod baobabem. Nasz odpoczynek jest krótki.
    2. Biegniemy dalej do pustelnika, który powie nam co zaobserwował. Do pustelnika mamy kolejne 100 metrów.

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

3. Pustelnik informuje nas, że w buszu grasuje lew, który chętnie nakarmi nami swoją rodzinę. Warto pobiec okrężną drogą, aby go uniknąć.
4. Dzieci decydują czy podejmują ryzyko, czy starają się ominąć lwa. Jeśli omijamy lwa, biegniemy 150 m do kładki nad głębokim wąwozem. Jeśli nie, biegniemy 100 metrów do kładki, jednak po drodze zaczyna nas gonić lew, ostatnie 50 metrów musimy pokonać bardzo szybko!
5. Przechodzimy przez kładkę (gęsiego, stopka po stopce przez 5 m)
6. Jeszcze 50 m biegu i oto na skraju dżungli bije źródło wody. Teraz można rozdać dzieciom butelki wody (opcjonalnie). Woda jest skarbem w Afryce!

Możliwe kontynuacje:

- Zadanie można powtarzać, zmieniając to, co powie nam pustelnik: np. nadeszła pora deszczowa i można ją ominąć nadkładając drogi lub część trasy pokonać przedzierając się przez wodę (np. biec i machać rękoma).

Warianty:

- Do zadania można wprowadzić śpiewanie piosenki rytmicznej, która pomoże dzieciom biec.
- Można wpisać zadanie w otaczający teren (np. ta alejka to sawanna).
- Jeśli N. nie chce lub nie może biegać z dziećmi, może pozostawić im kartki (na trasie lub dać do rąk od razu) z opisem wydarzeń i z instrukcją, kiedy mają je przeczytać.
- Jeśli dzieci potrafią i chcą biegać na dłuższych trasach można zaproponować im powrót do wioski ze zdobytą wodą - w powrocie odtwarzają trasę w odwrotnej kolejności.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą narzekać na wzajemne tempo (za szybko lub za wolno), wtedy warto w czasie przerwy narracyjnej (np. u pustelnika, pod baobabem) zwrócić uwagę na wspólnotę plemienia, zapytać dzieci jak plemię dba o słabszych i jak pozwala się wykazać silniejszym. Dzieci same będą w stanie zaproponować korzystne dla nich rozwiązania.
- Część dzieci może być niechętna bieganiu lub wytracać entuzjazm w czasie podróży. Warto podkreślić aspekt przygody i odwzorowania trudnego wyzwania (któremu są w stanie podołać), a w trakcie przerw (np. u pustelnika, pod baobabem) podpowiedzieć dzieciom metody łatwiejszego biegania (rytmiczne odliczanie w myślach, kontrola oddechu). Warto też zapytać, co ułatwiłoby im wędrówkę.
- Jeśli dzieci są zbyt zmęczone biegiem, mogą część trasy wykonać marszem (poza ucieczką przed lwem).

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka
Przyroda
Etyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Opowiadanie

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Ety-III.2.6 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym
Int-Ety-III.6.1 : dziecko wie, że człowiek i przyroda mają na siebie wzajemny wpływ
Int-Mat-III.9.7 : dziecko rozumie pojęcie „miary" i zna jej jednostki (milimetr, centymetr, metr, kilometr)
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)
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.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut

44 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 230 min

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

Tytuł zadania: AFRYKAŃSKIE BIEGI KRÓTKODYSTANSOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci biegają na krótkie dystanse, porównując swój czas z czasem wylosowanego zawodnika.

Cele:
- trening biegu krótkodystansowego;
- zapoznanie z biegami jako dziedziną sportu.

Potrzebne materiały:
- telefony, stopery lub inne urządzenia do odmierzania czasu;
- urządzenie elektroniczne do zapisywania wyników (np. telefon, tablet) lub kartka i długopis;
- pocięte na paski nazwiska światowych biegaczy i biegaczek (tyle, ile jest dzieci) - załącznik.

Przebieg:
1. Wprowadzenie: "Jednymi z najlepszych biegaczy na świecie są Afrykanie. Dziś zmierzymy się z nimi na krótkich dystansach".
2. Każde z dzieci losuje nazwisko biegacza lub biegaczki (zawodnicy mogą się powtarzać).

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

Każdy sportowiec ma przypisany swój rekord. "Rekordy pobite przez sportowców są rekordami światowymi. To najlepsze wyniki na świecie! Nam trudno się z nimi mierzyć, ale mimo to spróbujemy." (5 minut)

3. N. wyznacza trasę 60 m.
4. Jeśli liczba stoperów na to pozwala, dzieci pracują w trójkach lub parach. Biegają na wyznaczonym dystansie, porównując swój czas z czasem zawodników, których wylosowały.
5. Mają za zadanie również ustalić, ile metrów przebiegną w czasie, który biegł zawodnik - oraz sprawdzić czy ich oczekiwania są zgodne z prawdą.
6. Każde z dzieci biegnie po kilka razy i sprawdza, jak układają się jego wyniki - który z nich był najsłabszy, a który najlepszy. (30 minut)
7. Po powrocie do klasy, dzieci dobierają się w pary i wyliczają różnicę między czasem swoim a czasem uzyskanym przez wylosowanego zawodnika. Wspólnie sprawdzają swoje wyliczenia. (10 minut)

Warianty:

- Można zaproponować dzieciom biegaczy z całego świata, nie tylko afrykańskich.
- Podczas powtórzenia w klasie III: można poprosić dzieci, aby zastanowiły się, jak ich wyniki różnią się od tych sprzed roku (jeśli mają je gdzieś zapisane) lub mogą zastanowić się nad odczuciami i przypuszczeniami dotyczącymi tych różnic.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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

Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-Mat-III.9.7 : dziecko rozumie pojęcie „miary" i zna jej jednostki (milimetr, centymetr, metr, kilometr)
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut

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

Lista załączników:
Afrykańscy biegacze.docx

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA - POJEDYNEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

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

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);
4. W kręgu dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi. N. omawia z dziećmi ewentualne problemy związane z rozwiązywaniem zadań tekstowych. Następnie opowiadają, co im się podobało w bajce oraz jaki może być jej ciąg dalszy (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

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

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
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

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

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:
Pojedynek bajka matematyczna.rtf

Tytuł zadania: ZGADNIJ CO JESZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci z zawiązanymi oczami próbują rozpoznać smaki owoców i warzyw. Dzieci odkrywają rolę zmysłu smaku i zapachu w codziennym życiu.

Cele:
- poznawanie roli zmysłów w poznawaniu otaczającej rzeczywistości;
- rozwój umiejętności rozpoznawania różnych smaków bez użycia wzroku;
- stymulacja zmysłów: głównie zmysłu smaku i zapachu.

Potrzebne materiały:

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

- miseczki lub talerzyki na owoce i warzywa,
- plastikowe widelczyki lub wykałaczki - po min. 1 sztuce dla każdego dziecka,
- pokrojone wcześniej przez N. różne warzywa i owoce np.: marchewka, kalarepa, papryka, jabłko, gruszka, mango lub jakiś inny owoc egzotyczny, ale taki, który nie jest bardzo popularny, którego smak może być dla dzieci zaskoczeniem;
- kawałki suszonych owoców lub/i kilka pestek dyni/orzechów.

Przebieg:

1. Dzieci siedzą w kręgu, N. podchodzi do jednego z dzieci, które zamyka oczy, podaje mu kawałek owocu lub warzywa do spróbowania i prosi o rozpoznanie. Jeśli dziecko nie umie rozpoznać smaku po pierwszej próbie, warto dać mu drugi kawałek i zachęcić do powąchania przed spróbowaniem. Najlepiej jeśli każdy będzie próbował raz warzywo raz owoc. (15 min)
2. Po próbach smaku bez użycia zmysłu wzroku warto zachęcić dzieci, żeby poczęstowały się pozostałymi kawałkami warzyw i owoców. (5 min)
3. Po zabawie N. omawia z dziećmi eksperyment, wspólnie zastanawiają się czy łatwo jest rozpoznać smaki bez użycia innych zmysłów, co pomaga w rozpoznaniu różnych smaków, jaką rolę odgrywają zmysły w codziennym funkcjonowaniu, dlaczego warto dbać o swoje oczy/powonienie, a także słuch czy zmysł smaku. (10 min)
4. Jeśli w zabawie pojawił się jakiś owoc egzotyczny, N. omawia z dziećmi ten owoc i mówi z jakiego kraju on pochodzi. (5 min)

Warianty:

- dzieci mogą zadanie wykonać w parach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przyroda

Metody:

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

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Przyrodnicza
Intrapersonalna

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.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
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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

Tytuł zadania: AFRYKAŃSKIE ZABAWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:

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

Dzieci przy okazji poznawania Afryki poznają zabawę charakterystyczną dla jednego z państw afrykańskich. Jest to okazja do rozmowy o różnicach między kulturami i wprowadzenia pojęcia "tolerancja".

Cele:

- rozwijanie zręczności manualnej dzieci;
- ćwiczenie małej motoryki;
- poznanie zabawy dziecięcej z innego kręgu kulturowego;
- zapoznanie z pojęciem "tolerancja";
- kształtowanie postawy tolerancji i szacunku wobec innych.

Potrzebne materiały:

- małe kamyczki gładkie, podobnej wielkości. Po 6 kamyków na parę dzieci.

Przebieg:

To zadanie dzieci wykonują po omówieniu/obejrzeniu prezentacji dotyczącej Afryki.

1. N. zaprasza dzieci do kręgu i tłumaczy, że dziś zapoznają się z zabawami dzieci z Afryki. Ta gra wywodzi się z Egiptu. N. prosi, żeby dzieci odszukały na globusie Afrykę, a w Afryce Egipt. (5 min)
2. N. opowiada o grze, tłumaczy zasady: (5 min)
   Gramy w parach. Kamyczki kładziemy na podłodze. Jeden kamyk podrzucamy do góry i staramy się podnieść z podłogi drugi z kamyków tak szybko, żeby złapać jednocześnie ten, który podrzuciliśmy. Kamyk odkładamy na inną kupkę. W ten sam sposób postępujemy z pozostałymi kamykami. Jeśli skusimy, tracimy kolejkę. Kiedy zaliczymy tę kolejkę, zamiast jednego kamyka, podnosimy dwa, łapiąc przy tym kamyk podrzucony do góry. Następna kolejka jest z trzema kamykami.
3. Dzieci grają w grę. (20 min)
4. N. zaprasza dzieci do kręgu i pyta: (5 min)
   - czy znaliście tę grę wcześniej, czy grywacie w podobne gry?
   - czy podoba Wam się zabawa dzieci z Egiptu?
   - czy myślicie, że dzieci w Egipcie bawią się też w zabawy podobne do Waszych zabaw?
5. Burza mózgów: "Czym różnimy się od innych dzieci z innych regionów świata?" (15 min)
6. Podsumowanie dyskusji - każdy jest jedyny, wyjątkowy i niepowtarzalny. Dlatego też ma prawo z tego faktu czerpać radość, dumę, poczucie własnej wartości. N. wprowadza

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

pojęcie "tolerancja". (5 min)

7. Dzieci wspólnie z N. starają się wskazać przykłady zachowań tolerancyjnych i nietolerancyjnych w codziennym życiu. (5 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda twórczego rozwiązywania problemów
Pogadanka
Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

Ścieżki:

Podróż dookoła świata

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
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.12.2 : 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-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw

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

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.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

45 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: PREZENTACJA KONTYNENTU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się o specyfice i charakterystyce poszczególnych kontynentów, oglądając prezentację multimedialną i wysłuchując opowieści N.

Cele:

- rozwijanie wiedzy o świecie;
- zapoznanie dzieci z charakterystyką poszczególnych kontynentów;
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania poszczególnych kontynentów po kształtach;
- kształtowanie umiejętności korzystania z globusa;

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

- rozwijanie wrażliwości muzycznej;
- zapoznanie dzieci z muzyką charakterystyczną dla różnych rejonów świata.

Potrzebne materiały:

- globus;
- prezentacja multimedialna (załącznik) + treść opowiadania (załącznik). N. wybiera prezentację w wersji rozszerzonej (wersja 1) lub skróconej (wersja 2);
- komputer z rzutnikiem lub tablica interaktywna;
- piłka/piłeczka/kłębek wełny.

Przebieg:

1. N. wprowadza w narrację, tłumacząc dzieciom, że w najbliższych dniach będą wspólnie podróżować po świecie, wybiorą się w podróż dookoła świata. (2 min)
2. N. wybiera poprzez losowanie jedno dziecko, którego zadaniem będzie wskazanie na globusie miejsca do którego udadzą się całą klasą w podróż dookoła świata. Wylosowane dziecko zamyka oczy, drugie dziecko kręci globusem, a wylosowane dziecko z zamkniętymi oczami wskazuje, gdzie wybiorą się danego dnia w podróż. Jeśli wylosuje ocean, N. zachęca do kolejnego losowania. Można zmienić dziecko. Po wylosowaniu kontynentu, N. prosi, żeby dzieci zwróciły uwagę na jego kształt, N. dokładnie pokazuje ten kształt, porównują wielkość z innymi kontynentami, N. pokazuje dzieciom, jak dany kontynent oddalony jest do Polski. (5 min)
3. Dzieci siadają w kręgu. N. włącza dzieciom prezentację multimedialną i opowiada historię, którą ma w załączniku. (20 min)

Zakończenie jest inne w zależności od wybranego kontynentu:

Azja

4. Po zakończeniu prezentacji, N. dzieli dzieci na grupy 5 osobowe. Każda grupa tworzy krótkie opowiadanie na temat podróży po Azji.
N. przypomina dzieciom formalne cechy opowiadania.
Przypomina zasady współpracy w grupie.
N. ustala, że w opowiadaniu mają się znaleźć minimum 4 miejsca do zwiedzenia, które były w prezentacji.
Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Indii:
http://www.youtube.com/watch?v=SgaALf2KBI4

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

http://www.youtube.com/watch?v=JLJqwZeMlLY
muzyka z Japonii:
http://www.youtube.com/watch?v=OpEfxcPMYVo

-
Australia

4. Po zakończeniu prezentacji, N. pyta dzieci, co najbardziej im się podobało w podróży, co zrobiło na nich największe wrażenie, jaki kraj, jakie budowle? (15 min)
Dzieci w kręgu opowiadają - opowiada dziecko, do którego rzucona jest piłka. Zaczyna N. i rzuca piłkę do wybranego dziecka, które odpowiada na zadane pytanie przez N. i odrzuca piłkę do następnego dziecka.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Australii:
http://www.youtube.com/watch?v=mr31feGVoCw
http://www.youtube.com/watch?v=lnXQ2E91g5k

Afryka
N. rozdaje dzieciom krzyżówki. Każdy rozwiązuje samodzielnie, a potem w parach dzieci sprawdzają rozwiązanie.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Afryki:
http://www.youtube.com/watch?v=AzpKTgmDcwg
http://www.youtube.com/watch?v=Qu20STvR1tQ
http://www.youtube.com/watch?v=t9qum9-_P34
http://www.youtube.com/watch?v=-p_rwjEwDqs

Ameryka Południowa
N. rozdaje dzieciom krzyżówki. Każdy rozwiązuje samodzielnie, a potem w parach dzieci sprawdzają rozwiązanie.
Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Ameryki Południowej:

http://www.youtube.com/watch?v=rYqyxxvcY3A
http://www.youtube.com/watch?v=zs0j-sqNUoU

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

http://www.youtube.com/watch?v=gMhxcJu2JtE

Ameryka Północna

4. Po zakończeniu prezentacji, N. pyta dzieci, co najbardziej im się podobało w podróży, co zrobiło na nich największe wrażenie, jaki kraj, jakie budowle? (15 min)
Dzieci w kręgu opowiadają - opowiada dziecko, do którego rzucona jest piłka. Zaczyna N. i rzuca piłkę do wybranego dziecka, które odpowiada na zadane pytanie przez N. i odrzuca piłkę do następnego dziecka.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Ameryki Północnej:
http://www.youtube.com/watch?v=KQ5ZU1HDPLQ
http://www.youtube.com/watch?v=BYDjiKl5J4U&list=PL6D8838DF940C3A8B
http://www.youtube.com/watch?v=CeBw_atUkoo

Europa

4. Po zakończeniu prezentacji, N. dzieli dzieci na grupy 5-osobowe. Każda grupa tworzy krótkie opowiadanie na temat podróży po Europie.
N. przypomina dzieciom formalne cechy opowiadania.
Przypomina zasady współpracy w grupie.
N. ustala, że w opowiadaniu mają się znaleźć minimum 4 miejsca do zwiedzenia, które były w prezentacji.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Europy:
http://www.youtube.com/watch?v=2DaRhiCKGMk
http://www.youtube.com/watch?v=daqfr6DJsGc
http://www.youtube.com/watch?v=UGnQRNS6Z3E
http://www.youtube.com/watch?v=Wme-Yhb9RjA

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

Możliwe kontynuacje:
Po prezentacji dotyczącej Afryki warto jest przeprowadzić zadanie "Afrykańskie zabawy".

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda

Metody:
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.10(od) : dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi wymienić różne kontynenty;
- dziecko zna podstawową charakterystykę różnych kontynentów.

Lista załączników:
Azja opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płd - krzyżówka.pdf

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

Europa opowiadanie wersja 2.rtf
Afryka opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płn opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płn prezentacja wersja 1.pdf
Europa opowiadanie wersja 1.rtf
Europa prezentacja wersja 2.pdf
Afryka prezentacja wersja 1.pdf
Ameryka Płd opowiadanie wersja 2.rtf
Australia prezentacja wersja 1.pdf
Azja opowiadanie wersja 1.rtf
Afryka prezentacja wersja 2.pdf
Australia opowiadanie wersja 2.rtf
Azja prezentacja wersja 1.pdf
Ameryka Płd prezentacja wersja 2.pdf
Europa prezentacja wersja 1.pdf
Australia prezentacja wersja 2.pdf
Azja prezentacja wersja 2.pdf
Ameryka Płn opowiadanie wersja 1.rtf
Ameryka Płn prezentacja wersja 2.pdf
Ameryka Płd prezentacja wersja 1.pdf
Australia opowiadanie wersja 1.docx
Afryka krzyżówka.pdf
Ameryka Płd opowiadanie wersja 1.rtf
Afryka opowiadanie wersja 1.rtf

Tytuł zadania: WINDSURFING W AUSTRALII

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak

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

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Zabawa ruchowa uwzględniająca symbolicznie fale, wiatr i wolę ludzką.

Cele:
- Aktywizacja ruchowa dzieci
- Schematyczne zapoznanie z zasadami windsurfingu
- Zwrócenia uwagi na siły przyrody, jak fale morskie i wiatr.

Potrzebne materiały:
- szmatki lub koce do ślizgania po podłodze;
- ew. przy małych grupach można zaproponować wrotki, deskorolki (przy takim rozwiązaniu konieczne zachowanie zasad bezpieczeństwa - każde dziecko powinno mieć kask).

Przebieg:
1. Wprowadzenie: N. zapisuje słowo windsurfing. Informuje dzieci, że zostało ono stworzone w Ameryce. Sam windsurfing został jednocześnie wymyślony w kilku krajach: Australii, Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii. Windsurferzy wykorzystują siły wiatru i fal morskich dzięki desce z żaglem.
2. Zasady zabawy:
    1. Dzieci dzielą się na trzy grupy: wiatr, fale i windsurferów.
    2. Zadaniem windsurfera jest "przepłynięcie" z jednej strony sali na drugą, pokonanie dystansu.
    3. Windsurfer nie może poruszać się sam, potrzebuje do tego wiatru lub fali. Windsurfer powinien być wyposażony kocyk do ślizgania się.
    4. Dzieci, które są wiatrem, krążą według własnej woli i fantazji po całym terenie zabawy. Jeśli Windsurfer złapie któreś za rękę, przemieszcza się w kierunku, w którym porusza się wiatr. Kierunek ten może się zmienić w każdej chwili!
    5. Dzieci, które reprezentują falę, wybierają stronę, z której przechodzą na inną

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

stronę terenu zabawy w rzędzie (po 3-4 osoby). Jeśli natrafią na windsurferów, zabierają ich ze sobą w stronę, w którą idą, co może być zarówno pomocne jak i nie. Windsurferzy, aby uniknąć fal, muszą wykorzystywać wiatr.

6. Windsurfer, który dotrze do swojego miejsca przeznaczenia, podskakuje i wykrzykuje: Windsurfer dotarł do celu!
7. Zabawę może kończyć dotarcie pierwszego windsurfera lub wszystkich windsurferów do celu.

3. Warto powtórzyć zabawę tak, aby każde dziecko mogło wcielić się w każdą rolę.

Warianty:

- Po wprowadzeniu nazwy windsurfing można również zapytać dzieci, co wiedzą o windsurfingu lub jak wyobrażają sobie windsurfing.
- Do zabawy można wykorzystywać rolki, deskorolki, a nawet łyżwy i ślizgawki;
- Przy powtarzaniu zadania warto pominąć wprowadzenie słowa windsurfing.

Potencjalne problemy:

- Dzieci wcielające się w fale i wiatr mogą świadomie i nadmiernie działać na niekorzyść któregoś z surferów. Gdyby tak się działo, można ograniczyć ich wybór, narzucając regułę, że fale nie mogą przeszkadzać danemu surferowi dwa razy z rzędu, zaś wiatr dla konkretnego surfera musi tyle samo czasu być korzystny co niekorzystny.
- Dzieci wcielające się w fale lub wiatr mogą być niezadowolone, że one nie mają konkretnych celów do osiągnięcia, jeśli tak, warto podkreślić, że ich rola polega na swobodnej kreacji tworzenia żywiołu. Ta kreacja może być próbą odkrycia, jaki jest dany żywioł - i tak jak żywioły nie mają konkretnych celów, tak i wcielające się w nie dzieci mają jedynie zamanifestować swoją obecność.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

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

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.7.1 : dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

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

Tytuł zadania: 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.

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

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 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.

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

- 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
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

Tytuł zadania: ARTYSTYCZNE LICZYDŁO

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 poznają budowę liczb wyznaczając dziesiątki i jedności.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem dziesiątek i jedności;
- rozwijanie wyobraźni matematycznej;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- farby;
- ołówki z gumkami lub inne przedmioty, które mogą służyć jako narzędzie do tworzenia stempli w wybranym kształcie.

albo:

- plastelina;
- naklejki.

Załącznik do zadania:

- Przykładowe liczydło (rysunek może też być zrobiony samodzielnie przez dzieci).

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, jakie liczby do tej pory poznały. Zapisuje kilka z nich. Następnie wyjaśnia dzieciom budowę liczb w podziale na dziesiątki i jedności. Aby dzieci lepiej zrozumiały, na

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

czym polega cała "magia", proponuje im stworzenie własnych liczydeł rysunkowych (10 minut);

2. Każde z dzieci dostaje swoją "podstawę" liczydła. Jedna linia oznacza dziesiątki, a druga jedności. Zadaniem uczniów i uczennic jest namalowanie lub naklejenie odpowiedniej liczby kropek nad cyfrą dziesiątek i cyfrą jedności. W ten sposób postępują z 4 liczbami dwucyfrowymi.
3. Zadanie wykonywane jest w parach. Najpierw na jednej kartce dzieci zapisują sobie liczby dwucyfrowe do wyklejenia na liczydle, następnie zamieniają się kartkami i dorysowują dziesiątki i setki. Następnie na tych samych kartkach zapisują kolejną liczbę dwucyfrową i ponownie wymieniają się kartkami. Ponieważ kartka wraca do osoby, która pierwotnie zapisała liczbę dwucyfrową, dziecko może sprawdzić, czy partner poprawnie wykonał zadanie (20 minut).

Warianty:

- przy drugim powtórzeniu dzieci mogą dostać trudniejsze zadanie pod kątem plastycznym, np. stworzenie figurek z plasteliny, które odpowiadałyby liczbie dziesiątek i jedności.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

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.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-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

Lista załączników:
Przykładowe liczydło.pdf

Tytuł zadania: AMERYKAŃSKIE ROZGRYWKI PIŁKI NOŻNEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci rozgrywają mecz piłki nożnej na podstawie wylosowanych ról.

Cele:
- zapoznanie z pozycjami graczy w piłce nożnej;
- zapoznanie dzieci z podstawami piłki nożnej;
- zaprezentowanie nazw przykładowych klubów piłkarskich;
- ćwiczenie umiejętności posługiwania się piłką.

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

Potrzebne materiały:

- teren do gry w piłkę nożną;
- piłka do gry nożnej, (więcej piłek pozwala na rozbudowanie części treningu);
- losy z zawodnikami.

Przebieg:

1. Wprowadzenie: "Jednym ze sportów bardzo popularnych w Ameryce Południowej jest piłka nożna. Najwięcej utalentowanych zawodników jest w Argentynie i Brazylii, choć i w innych krajach spotyka się prawdziwe talenty. W piłkę nożną nożną grają zarówno dziewczynki, jak i chłopcy. Jednak jest ona znacznie bardziej popularna wśród chłopców. Jak myślicie dlaczego? (krotka dyskusja) Dużo bardziej zatem znani są piłkarze mężczyźni niż kobiety. Będziemy dziś wcielać się w piłkarzy z Ameryki Południowej.
2. Dzieci losują piłkarzy. Jaśniejsze losy to jedna drużyna, ciemniejsze druga. Każdy piłkarz ma przypisaną pozycję, na której gra (bramkarz na bramce, obrońca na własnym polu broni bramki, pomocnicy w środku pola, napastnicy w ataku).
3. Dzieci ustalają pierwszy skład drużyn - 11 zawodników może wystawić każda drużyna (bramkarz, 4 obrońców, 3 pomocników, 3 napastników).
4. Krótkie przypomnienie zasad piłki nożnej.
5. Pozostali zawodnicy uczestniczą w treningu piłkarskim - mogą uczyć się dryblowania, strzelania na bramkę, ale też wykonywać ćwiczenia typowe dla rozgrzewki piłkarskiej np. marszobieg ze skłonami i podskokami.
6. Po pięciu minutach gry następuje zmiana zawodników (przynajmniej części) tak, by wszystkie dzieci mogły uczestniczyć w grze.

Warianty:

- Można rozwinąć zajęcia o dyskusję z dziećmi, czy znają nazwiska wylosowanych piłkarzy - fan sportu może o niektórych pokrótce opowiedzieć; czy dzieciom podobały się pozycje, na których grały?
- Można zaproponować dzieciom zawodników i kluby z całego świata, nie tylko z Ameryki Południowej.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

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

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

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

Lista załączników:
lista piłkarzy.docx
zasady gry.docx

46 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: PREZENTACJA KONTYNENTU

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: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się o specyfice i charakterystyce poszczególnych kontynentów, oglądając prezentację multimedialną i wysłuchując opowieści N.

Cele:
- rozwijanie wiedzy o świecie;
- zapoznanie dzieci z charakterystyką poszczególnych kontynentów;
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania poszczególnych kontynentów po kształtach;
- kształtowanie umiejętności korzystania z globusa;
- rozwijanie wrażliwości muzycznej;
- zapoznanie dzieci z muzyką charakterystyczną dla różnych rejonów świata.

Potrzebne materiały:
- globus;
- prezentacja multimedialna (załącznik) + treść opowiadania (załącznik). N. wybiera prezentację w wersji rozszerzonej (wersja 1) lub skróconej (wersja 2);
- komputer z rzutnikiem lub tablica interaktywna;
- piłka/piłeczka/kłębek wełny.

Przebieg:
1. N. wprowadza w narrację, tłumacząc dzieciom, że w najbliższych dniach będą wspólnie podróżować po świecie, wybiorą się w podróż dookoła świata. (2 min)
2. N. wybiera poprzez losowanie jedno dziecko, którego zadaniem będzie wskazanie na globusie miejsca do którego udadzą się całą klasą w podróż dookoła świata. Wylosowane dziecko zamyka oczy, drugie dziecko kręci globusem, a wylosowane dziecko z zamkniętymi oczami wskazuje, gdzie wybiorą się danego dnia w podróż. Jeśli wylosuje ocean, N. zachęca do kolejnego losowania. Można zmienić dziecko. Po wylosowaniu

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

kontynentu, N. prosi, żeby dzieci zwróciły uwagę na jego kształt, N. dokładnie pokazuje ten kształt, porównują wielkość z innymi kontynentami, N. pokazuje dzieciom, jak dany kontynent oddalony jest do Polski. (5 min)

3. Dzieci siadają w kręgu. N. włącza dzieciom prezentację multimedialną i opowiada historię, którą ma w załączniku. (20 min)

Zakończenie jest inne w zależności od wybranego kontynentu:

Azja

4. Po zakończeniu prezentacji, N. dzieli dzieci na grupy 5 osobowe. Każda grupa tworzy krótkie opowiadanie na temat podróży po Azji.
N. przypomina dzieciom formalne cechy opowiadania.
Przypomina zasady współpracy w grupie.
N. ustala, że w opowiadaniu mają się znaleźć minimum 4 miejsca do zwiedzenia, które były w prezentacji.
Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Indii:
http://www.youtube.com/watch?v=SgaALf2KBI4
http://www.youtube.com/watch?v=JLJqwZeMlLY
muzyka z Japonii:
http://www.youtube.com/watch?v=OpEfxcPMYVo

-
Australia

4. Po zakończeniu prezentacji, N. pyta dzieci, co najbardziej im się podobało w podróży, co zrobiło na nich największe wrażenie, jaki kraj, jakie budowle? (15 min)
Dzieci w kręgu opowiadają - opowiada dziecko, do którego rzucona jest piłka. Zaczyna N. i rzuca piłkę do wybranego dziecka, które odpowiada na zadane pytanie przez N. i odrzuca piłkę do następnego dziecka.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Australii:
http://www.youtube.com/watch?v=mr31feGVoCw
http://www.youtube.com/watch?v=lnXQ2E91g5k

Afryka

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

N. rozdaje dzieciom krzyżówki. Każdy rozwiązuje samodzielnie, a potem w parach dzieci sprawdzają rozwiązanie.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Afryki:
http://www.youtube.com/watch?v=AzpKTgmDcwg
http://www.youtube.com/watch?v=Qu20STvR1tQ
http://www.youtube.com/watch?v=t9qum9-_P34
http://www.youtube.com/watch?v=-p_rwjEwDqs

Ameryka Południowa

N. rozdaje dzieciom krzyżówki. Każdy rozwiązuje samodzielnie, a potem w parach dzieci sprawdzają rozwiązanie.
Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Ameryki Południowej:

http://www.youtube.com/watch?v=rYqyxxvcY3A
http://www.youtube.com/watch?v=zs0j-sqNUoU
http://www.youtube.com/watch?v=gMhxcJu2JtE

Ameryka Północna

4. Po zakończeniu prezentacji, N. pyta dzieci, co najbardziej im się podobało w podróży, co zrobiło na nich największe wrażenie, jaki kraj, jakie budowle? (15 min)
Dzieci w kręgu opowiadają - opowiada dziecko, do którego rzucona jest piłka. Zaczyna N. i rzuca piłkę do wybranego dziecka, które odpowiada na zadane pytanie przez N. i odrzuca piłkę do następnego dziecka.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Ameryki Północnej:
http://www.youtube.com/watch?v=KQ5ZU1HDPLQ
http://www.youtube.com/watch?v=BYDjiKl5J4U&list=PL6D8838DF940C3A8B
http://www.youtube.com/watch?v=CeBw_atUkoo

Europa

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

4. Po zakończeniu prezentacji, N. dzieli dzieci na grupy 5-osobowe. Każda grupa tworzy krótkie opowiadanie na temat podróży po Europie.
N. przypomina dzieciom formalne cechy opowiadania.
Przypomina zasady współpracy w grupie.
N. ustala, że w opowiadaniu mają się znaleźć minimum 4 miejsca do zwiedzenia, które były w prezentacji.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Europy:
http://www.youtube.com/watch?v=2DaRhiCKGMk
http://www.youtube.com/watch?v=daqfr6DJsGc
http://www.youtube.com/watch?v=UGnQRNS6Z3E
http://www.youtube.com/watch?v=Wme-Yhb9RjA

Możliwe kontynuacje:
Po prezentacji dotyczącej Afryki warto jest przeprowadzić zadanie "Afrykańskie zabawy".

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda

Metody:
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

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

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.10(od) : dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wymienić różne kontynenty;
- dziecko zna podstawową charakterystykę różnych kontynentów.

Lista załączników:

Azja opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płd - krzyżówka.pdf
Europa opowiadanie wersja 2.rtf
Afryka opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płn opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płn prezentacja wersja 1.pdf
Europa opowiadanie wersja 1.rtf
Europa prezentacja wersja 2.pdf
Afryka prezentacja wersja 1.pdf
Ameryka Płd opowiadanie wersja 2.rtf
Australia prezentacja wersja 1.pdf
Azja opowiadanie wersja 1.rtf
Afryka prezentacja wersja 2.pdf
Australia opowiadanie wersja 2.rtf
Azja prezentacja wersja 1.pdf
Ameryka Płd prezentacja wersja 2.pdf
Europa prezentacja wersja 1.pdf
Australia prezentacja wersja 2.pdf
Azja prezentacja wersja 2.pdf
Ameryka Płn opowiadanie wersja 1.rtf

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

Ameryka Płn prezentacja wersja 2.pdf
Ameryka Płd prezentacja wersja 1.pdf
Australia opowiadanie wersja 1.docx
Afryka krzyżówka.pdf
Ameryka Płd opowiadanie wersja 1.rtf
Afryka opowiadanie wersja 1.rtf

Tytuł zadania: ZWIERZĘTA Z KONTYNENTÓW: KOTY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą plakat informujący o gatunkach kotów żyjących na rożnych kontynentach.

Cele:

- zapoznanie dzieci ze zróżnicowaniem gatunków kotów;
- zapoznanie dzieci z wiedzą, gdzie można spotkać dane zwierzę: w tym wypadku różnych gatunków kotów;
- rozwijanie umiejętności korzystania z różnych źródeł wiedzy (internet, atlas, encyklopedia);
- rozwijanie umiejętności tworzenia plakatów.

Potrzebne materiały:

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

- atlas zwierząt;
- encyklopedia dla dzieci;
- komputer z dostępem do internetu;
- ew. komputerowy atlas zwierząt;
- kartki dużego formatu;
- kredki, flamastry, farby, klej, kolorowy papier;
- ew. zdjęcia z gazet przyrodniczych (np. National Geografic).

Przebieg:

1. Klasa dzieli się na grupy ok. 4-5 osobowe.
2. Każda grupa dostaje swoje stanowisko z kartką oraz przyborami do rysowania.
3. Zadaniem dzieci jest stworzenie plakatu prezentującego jakie są gatunki kotów, na jakich kontynentach i w jakich ekosystemach żyją. Dodatkowym zadaniem jest policzenie, ile gatunków kotów uda się dzieciom znaleźć i umieszczenie tej liczby na plakacie.
4. Do dyspozycji dzieci są cztery stacje: komputer z dostępem do internetu, atlas zwierząt, encyklopedia dla dzieci oraz konsultacje z N.
5. Dzieci dowolnie mogą przemieszczać się między stacjami, planować pracę swojej grupy.
6. Po skończeniu prac następuje prezentacja plakatów.
7. Każda z grup dostaje od N. dwie gwiazdki i życzenie (czyli dwie informacje o tym, co jest mocną stroną plakatu oraz jedną o tym, co jeszcze można by poprawić).

Możliwe kontynuacje:

- Pozostałe zadania "zwierzęta z kontynentów".

Warianty:

- Można jako osobną stację wprowadzić miejsce z dodatkowymi materiałami do tworzenia plakatów: zdjęciami, kawałkami materiałów itp.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć kłopot ze znalezieniem informacji w internecie. Rozwiązaniem może być zaproponowanie korzystania z komputerowej encyklopedii zwierząt zamiast internetu lub:
  - skorzystanie z linku http://www.cats.alpha.pl/wildcats/dzikie_koty.htm
  - wpisaniu na portalu Youtube hasła "dzikie koty"
  - wpisania hasła "dzikie koty" w wyszukiwarkę obrazów google

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda stacji
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
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-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.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

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

Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

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

Dodatkowe osiągnięcia:
- Rozwijanie wiedzy o kontynentach

Tytuł zadania: ARTYSTYCZNE LICZYDŁO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci poznają budowę liczb wyznaczając dziesiątki i jedności.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem dziesiątek i jedności;
- rozwijanie wyobraźni matematycznej;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic.

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

Potrzebne materiały:

- farby;
- ołówki z gumkami lub inne przedmioty, które mogą służyć jako narzędzie do tworzenia stempli w wybranym kształcie.

albo:

- plastelina;
- naklejki.

Załącznik do zadania:

- Przykładowe liczydło (rysunek może też być zrobiony samodzielnie przez dzieci).

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, jakie liczby do tej pory poznały. Zapisuje kilka z nich. Następnie wyjaśnia dzieciom budowę liczb w podziale na dziesiątki i jedności. Aby dzieci lepiej zrozumiały, na czym polega cała "magia", proponuje im stworzenie własnych liczydeł rysunkowych (10 minut);
2. Każde z dzieci dostaje swoją "podstawę" liczydła. Jedna linia oznacza dziesiątki, a druga jedności. Zadaniem uczniów i uczennic jest namalowanie lub naklejenie odpowiedniej liczby kropek nad cyfrą dziesiątek i cyfrą jedności. W ten sposób postępują z 4 liczbami dwucyfrowymi.
3. Zadanie wykonywane jest w parach. Najpierw na jednej kartce dzieci zapisują sobie liczby dwucyfrowe do wyklejenia na liczydle, następnie zamieniają się kartkami i dorysowują dziesiątki i setki. Następnie na tych samych kartkach zapisują kolejną liczbę dwucyfrową i ponownie wymieniają się kartkami. Ponieważ kartka wraca do osoby, która pierwotnie zapisała liczbę dwucyfrową, dziecko może sprawdzić, czy partner poprawnie wykonał zadanie (20 minut).

Warianty:

- przy drugim powtórzeniu dzieci mogą dostać trudniejsze zadanie pod kątem plastycznym, np. stworzenie figurek z plasteliny, które odpowiadałyby liczbie dziesiątek i jedności.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

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

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
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.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-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

Lista załączników:
Przykładowe liczydło.pdf

47 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 230 min

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS 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: 18

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

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

Cele:

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

Potrzebne materiały:

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

Załączniki do zadania dla klasy 2.:

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

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

- 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)
5. N. wraz z dziećmi poświęca czas na wykonanie kolejnych działań - umożliwia dzieciom przećwiczenie swoich umiejętności (10 minut).

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

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

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

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)

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

Lista załączników:
dzielenie przez 9 i rozdzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie i odejmowanie do 10 zadania.pdf
mnożenie razy 4.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (pełne setki).pdf
dodawanie do 40.pdf
dzielenie przez 8 i rodzielność dzielenia względem dodawania.pdf
dodawanie do 20 z przekroczeniem progu.pdf
mnożenie i dzielenie 6.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 liczby dwucyfrowe.pdf
dodawanie i odejmowanie do 1000 (bez przekraczania progu).pdf
dodawanie i odejmowanie do 20 bez przekraczania progu.pdf
dodawanie i odejmowanie do 60 bez przekraczania progu.pdf
mnożenie razy 8 i rozdzielność mnozenia względem dodawania.pdf
mnożenie do 100.pdf
dodawanie w drugiej dziesiątce podstawy.pdf
dodawanie do 10 (3 składniki).pdf
łączenie mnożenia i dodawania.pdf
działania do 25.pdf

Tytuł zadania: TWORZYMY GEOMETRYCZNE LATAJĄCE DYWANY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

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

Nie

Czas trwania zadania:
02:30:00

Streszczenie:
N. proponuje dzieciom stworzenie geometrycznych latających dywanów. Dzieci ćwiczą umiejętność rysowania figur przy pomocy linijki, a także w programie graficznym. Następnie zespołowo tworzą latające dywany, przyklejając przygotowane wcześniej figury i ozdabiając dywany według ustalonego w grupie pomysłu.

Cele:
- ćwiczenie rozróżniania różnych figur geometrycznych;
- tworzenie kompozycji z różnego rodzaju figur geometrycznych;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z podstawowego programu graficznego;
- ćwiczenie umiejętności rysowania figur o danym boku;
- ćwiczenie umiejętności mierzenia linijką;
- kształtowanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:
- komputery z prostym programem do edycji grafiki lub innym podstawowym programem graficznym - min. 1 na parę dzieci;
- drukarka;
- linijka - dla każdego dziecka;
- kolorowy papier - dla każdego dziecka;
- duże sztywne kartony - dla każdej grupy zadaniowej po 1 kartonie. Najlepiej, jeśli dzieci będą pracować w grupach 6-osobowych.
- nożyczki;
- klej;
- flamastry;
- kredki;
- farby;
- odtwarzacz muzyczny. Przygotowana wcześniej płyta z muzyką lub wyszukany w internecie link do muzyki np. arabskiej, indyjskiej lub można skorzystać z naszej propozycji: http://www.youtube.com/watch?v=pF-kgZf2nFI (Tradycyjna muzyka arabska), http://www.youtube.com/watch?v=EtOY_P0k8SU.

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

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom stworzenie latających dywanów z figur geometrycznych. Wplata to do narracji w 80 dni dookoła świata. Opowiada dzieciom, że Sindbad Żeglarz często poruszał się na latającym dywanie, zwiedzając nowe, nieznane krainy. (5 min)
2. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie:
    - w grupach będą miały za zadanie zaprojektować latający dywan z figur geometrycznych w różnych kształtach i rozmiarach;
    - figury będą rysować najpierw na kolorowych papierach, a następnie w programie graficznym. Mają to być figury różnorodne i w różnych kształtach.
    - wszystkie figury zostaną wydrukowane, wycięte, pokolorowane i wspólnie z grupą zadaniową przyklejone na karton. Powstanie w ten sposób latający dywan.
3. N. pyta dzieci na forum klasy, jakie znają figury geometryczne. N. zapisuje na tablicy nazwy figur i prosi ochotników, żeby obok słownego zapisu narysowali przykładową figurę. N. uzupełnia listę o takie figury jak wielokąt i romb. (10 min)
4. N. prosi, żeby każde dziecko narysowało trójkąt o boku 5 cm i kwadrat o boku 5 cm. Każde z dzieci rysuje to na kolorowym papierze, może to być papier metaliczny. N. zachęca dzieci do wyboru koloru papieru, z każdą figurą może to być inny kolor papieru. Dzieci mają za zadanie wyciąć powstałe figury - będą to pierwsze elementy ich dywanów. (15 min)
5. N. dzieli dzieci na grupy 6 - osobowe. Każda z grup ma chwilę na naradzenie się, jak ma wyglądać ich latający dywan. N. proponuje, żeby dzieci spróbowały przyłożyć wycięte przez siebie figury na karton i ustalić, jakich figur im brakuje w największym stopniu. N. tłumaczy, że będą miały okazję stworzyć kolejne figury w programie komputerowym. (10 min)
6. Przerwa lub energizer. (10 min)
7. Dzieci siadają przy komputerach w parach i w programie do edycji grafiki rysują figury geometryczne. N. podchodzi do poszczególnych par i podpowiada, żeby dzieci rysowały figury różnej wielkości i różnych kształtów, a także żeby stworzyły tych figur dużo. (25 min)
8. Powstałe projekty są drukowane. (5 min)
9. Dzieci wracają do swoich 6-osobowych grup i wycinają wydrukowane figury. (10 min)
10. N. włącza dzieciom muzykę, którą słychać w tle. N. prosi dzieci, żeby w grupach starały się rozmawiać na tyle cicho, żeby było słychać muzykę. N. może powiedzieć kilka słów o charakterze muzyki i jej związku z Sindbadem Żeglarzem. (1 min)
11. Dzieci wspólnie tworzą projekt latającego dywanu, przykładając figury w różne miejsca i tworząc różnorodne kompozycje. Na tym etapie N. podpowiada dzieciom, żeby jeszcze nie przyklejały figur na karton, a na razie próbowały uzgodnić wspólną wizję dywanu. (10 min)

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

12. Dzieci przyklejają figury na karton i je kolorują. Mogą dodać (dorysować) różnego rodzaju ornamenty, motywy roślinne lub inne powtarzalne wzory, niekoniecznie geometryczne. N. zachęca dzieci do stosowania w jednej linii powtarzalnego wzoru.
13. Dzieci mogą też dorysowywać figury geometryczne, jeśli za mało wydrukowały. (35 min)
14. Następuje prezentacja dywanów na forum klasy. (10 min)
15. Podczas prezentacji N. prosi dzieci o nazywanie poszczególnych figur geometrycznych.
16. Latające dywany mogą zostać powieszone w klasie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Muzyka
Matematyka
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:

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

Tryby pracy:

W grupach
W parach

Ścieżki:

Podróż dookoła świata

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.16.2 : dziecko potrafi narysować odcinki o podanej długości
Int-Mat-III.17.2 : dziecko potrafi narysować figury w powiększeniu i pomniejszeniu
Int-Mat-III.17.3 : dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)
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-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.7.1 : 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.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-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.5.2 : 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

48 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

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

Tytuł zadania: ZWIERZĘTA Z KONTYNENTÓW (NIEDŹWIEDZIE)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą plakat informujący o gatunkach niedźwiedzi żyjących na rożnych kontynentach.

Cele:
- zapoznanie dzieci ze zróżnicowaniem gatunków niedźwiedzi;
- zapoznanie dzieci z wiedzą, gdzie można spotkać dane zwierzę: w tym wypadku różnych gatunków niedźwiedzi;
- rozwijanie umiejętności korzystania z różnych źródeł wiedzy (internet, atlas, encyklopedia);
- rozwijanie umiejętności tworzenia plakatów;
- rozwijanie wiedzy o kontynentach, o świecie.

Potrzebne materiały:
- załącznik - "Niedźwiedzie" - wydrukowany dla każdej grupy;
- atlas zwierząt;
- encyklopedia dla dzieci;
- komputer z dostępem do internetu;
- ew. komputerowy atlas zwierząt;
- kartki dużego formatu;
- kredki, flamastry, farby, klej, kolorowy papier;

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

- ew. zdjęcia z gazet przyrodniczych (np. National Geografic).

Przebieg:

1. Klasa dzieli się na grupy ok. 4-5 osobowe.
2. Każda grupa dostaje swoje stanowisko z kartką oraz przyborami do rysowania.
3. Zadaniem dzieci jest stworzenie plakatu prezentującego jakie są gatunki niedźwiedzi, na jakich kontynentach i w jakich ekosystemach żyją. Dodatkowym zadaniem jest policzenie, ile gatunków niedźwiedzi uda się dzieciom znaleźć i umieszczenie tej liczby na plakacie.
4. Do dyspozycji dzieci są cztery stacje: komputer z dostępem do internetu, atlas zwierząt, encyklopedia dla dzieci oraz konsultacje z N.
5. Dzieci dowolnie mogą przemieszczać się między stacjami, planować pracę swojej grupy.
6. Po skończeniu prac następuje prezentacja plakatów.
7. Każda z grup dostaje od N. dwie gwiazdki i życzenie (czyli dwie informacje o tym, co jest mocną stroną plakatu oraz jedną o tym, co jeszcze można by poprawić).

Możliwe kontynuacje:

- Pozostałe zadania "zwierzęta z kontynentów".

Warianty:

- Można jako osobną stację wprowadzić miejsce z dodatkowymi materiałami do tworzenia plakatów: zdjęciami, kawałkami materiałów itp.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć kłopot ze znalezieniem informacji w internecie. Rozwiązaniem może być zaproponowanie korzystania z komputerowej encyklopedii zwierząt zamiast internetu lub:
    - skorzystanie z linku http://niedzwiedzie.pl/
    - wpisania hasła "niedźwiedzie" w wyszukiwarkę obrazów google

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Język polski

Przyroda

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

Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda stacji
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
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-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.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.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

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:
Niedźwiedzie.pdf

Tytuł zadania: BAŚNIE Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA - KANCZYL I KROKODYLE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Omówienie bajki indonezyjskiej pt. "Kanczyl i krokodyle" i gra zespołowa inspirowana bajką z elementami dodawania w zakresie do 20.

Cele:

- poznanie twórczości z innej kultury;
- stymulowanie rozwoju i inspirowanie twórczych działań dzieci;
- rozwój wyobraźni dzieci;
- kształcenie umiejętności wyrażania myśli i opinii;
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych dzieci;
- rozwój współpracy zespołowej;
- ćwiczenie dodawania w zakresie do 20.

Potrzebne materiały:

- prezentacja ze zdjęciami kanczyli (załącznik Prezentacja.ppt);
- tekst bajki "Kanczyl i krokodyle" Janusza Krzyżowskiego (str. 20 załącznika Bajki

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

indonezyjskie.pdf);
- obrazki krokodyli i kanczyli w różnych kolorach (załącznik Krokodyle i kanczyle.pdf) - po jednym obrazku dla każdego dziecka;
- taśma klejąca do mocowania kartek na koszulkach.

Przebieg:

1. Na początku N. wprowadza klasę w klimat otoczenia, w którym będzie działa się bajka. Mówi, że w innych krajach żyją czasem zupełnie inne zwierzęta niż u nas - jednym z nich jest kanczyl, zwany inaczej "mysim jelonkiem" - w tym miejscu N. może zapytać dzieci jak sobie wyobrażają to zwierzę, słysząc samą nazwę. (2 minuty)
2. Następnie pokazuje kilka slajdów prezentujących kanczyle i porównuje wyobrażenia dzieci z rzeczywistym wyglądem. Może też w tym miejscu powiedzieć kilka ciekawostek o kanczylach, np.: (5-7 minut)

- jest to najmniejsze ze ssaków kopytnych żyjących współcześnie
- ważą zwykle od 1,5 do 10 kg (N. może zapytać dzieci, co innego tyle waży)
- mierzą około 45-80 cm (N. może zapytać dzieci ile to jest 45 cm - np. poprzez orientacyjne pokazanie rękami lub zmierzenie linijką)
- samica rodzi jedno młode
- odżywiają się roślinami

3. Następnie N. zaprasza dzieci do wysłuchania bajki o wspomnianym kanczylu. N. czyta dzieciom bajkę (załącznik Kanczyl i krokodyle.pdf) (5 minut)
Po skończeniu czytania, N. zadaje klasie różne pytania dotyczące bajki, pozwalając dzieciom na dyskusję na wybrane tematy (10 minut), np.:

- Jakie zwierzęta (bohaterowie) zostały wymienione w bajce?
- Jakimi cechami charakteru wykazał się mały kanczyl?

4. Ostatnim etapem jest gra inspirowana bajką. (15 minut)
Każde dziecko losuje jeden obrazek zwierzaka (pocięte z załącznika Kanczyle i krokodyle.pdf). N. zapowiada, że w ten sposób powstały grupy kanczyli i krokodyli - w 4 kolorach (ale nie prosi o połączenie się w zespoły - zostawia to dzieciom).
Każde dziecko przykleja sobie swój obrazek taśmą z przodu bluzki.
Zadaniem każdej grupy krokodyli jest policzenie kanczyli a każdej grupy kanczyli - policzenie krokodyli w odpowiadającym kolorze - czyli czerwone krokodyle liczą czerwone kanczyle i odwrotnie, żółte krokodyle liczą żółte kanczyle itd. Dzieci mają 5-7 minut, by policzyć zwierzęta.
Następnie N. zbiera klasę i prosi, by grupy podały wyniki, po czym omawia grę pod kątem np.: (10 minut)

- czy po rozdaniu zwierząt zespoły odnalazły się, czy każdy liczył sam?

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

- czy zespół ustalił jeden wspólny wynik?
- w jaki sposób grupy współpracowały między sobą?

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka
Język polski
Przyroda

Metody:
Czytanie na głos
Analiza tekstu
Gry i zabawy dydaktyczne
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
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.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.16.2 : dziecko potrafi narysować odcinki o podanej długości
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
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-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi

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

Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

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

Lista załączników:
Prezentacja.ppt
Krokodyle i kanczyle.pdf
Bajki indonezyjskie.pdf

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.

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

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 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

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

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

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Gry matematyczne I

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

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

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

49 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: PREZENTACJA KONTYNENTU

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: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci dowiadują się o specyfice i charakterystyce poszczególnych kontynentów, oglądając prezentację multimedialną i wysłuchując opowieści N.

Cele:

- rozwijanie wiedzy o świecie;
- zapoznanie dzieci z charakterystyką poszczególnych kontynentów;
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania poszczególnych kontynentów po kształtach;
- kształtowanie umiejętności korzystania z globusa;
- rozwijanie wrażliwości muzycznej;
- zapoznanie dzieci z muzyką charakterystyczną dla różnych rejonów świata.

Potrzebne materiały:

- globus;
- prezentacja multimedialna (załącznik) + treść opowiadania (załącznik). N. wybiera prezentację w wersji rozszerzonej (wersja 1) lub skróconej (wersja 2);
- komputer z rzutnikiem lub tablica interaktywna;
- piłka/piłeczka/kłębek wełny.

Przebieg:

1. N. wprowadza w narrację, tłumacząc dzieciom, że w najbliższych dniach będą wspólnie podróżować po świecie, wybiorą się w podróż dookoła świata. (2 min)
2. N. wybiera poprzez losowanie jedno dziecko, którego zadaniem będzie wskazanie na globusie miejsca do którego udadzą się całą klasą w podróż dookoła świata. Wylosowane dziecko zamyka oczy, drugie dziecko kręci globusem, a wylosowane dziecko z zamkniętymi oczami wskazuje, gdzie wybiorą się danego dnia w podróż. Jeśli wylosuje

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

ocean, N. zachęca do kolejnego losowania. Można zmienić dziecko. Po wylosowaniu kontynentu, N. prosi, żeby dzieci zwróciły uwagę na jego kształt, N. dokładnie pokazuje ten kształt, porównują wielkość z innymi kontynentami, N. pokazuje dzieciom, jak dany kontynent oddalony jest do Polski. (5 min)

3. Dzieci siadają w kręgu. N. włącza dzieciom prezentację multimedialną i opowiada historię, którą ma w załączniku. (20 min)

Zakończenie jest inne w zależności od wybranego kontynentu:

Azja

4. Po zakończeniu prezentacji, N. dzieli dzieci na grupy 5 osobowe. Każda grupa tworzy krótkie opowiadanie na temat podróży po Azji.
N. przypomina dzieciom formalne cechy opowiadania.
Przypomina zasady współpracy w grupie.
N. ustala, że w opowiadaniu mają się znaleźć minimum 4 miejsca do zwiedzenia, które były w prezentacji.
Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Indii:
http://www.youtube.com/watch?v=SgaALf2KBI4
http://www.youtube.com/watch?v=JLJqwZeMlLY
muzyka z Japonii:
http://www.youtube.com/watch?v=OpEfxcPMYVo

Australia

4. Po zakończeniu prezentacji, N. pyta dzieci, co najbardziej im się podobało w podróży, co zrobiło na nich największe wrażenie, jaki kraj, jakie budowle? (15 min)
Dzieci w kręgu opowiadają - opowiada dziecko, do którego rzucona jest piłka. Zaczyna N. i rzuca piłkę do wybranego dziecka, które odpowiada na zadane pytanie przez N. i odrzuca piłkę do następnego dziecka.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Australii:
http://www.youtube.com/watch?v=mr31feGVoCw
http://www.youtube.com/watch?v=lnXQ2E91g5k

Afryka

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

N. rozdaje dzieciom krzyżówki. Każdy rozwiązuje samodzielnie, a potem w parach dzieci sprawdzają rozwiązanie.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Afryki:
http://www.youtube.com/watch?v=AzpKTgmDcwg
http://www.youtube.com/watch?v=Qu20STvR1tQ
http://www.youtube.com/watch?v=t9qum9-_P34
http://www.youtube.com/watch?v=-p_rwjEwDqs

Ameryka Południowa

N. rozdaje dzieciom krzyżówki. Każdy rozwiązuje samodzielnie, a potem w parach dzieci sprawdzają rozwiązanie.
Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Ameryki Południowej:

http://www.youtube.com/watch?v=rYqyxxvcY3A
http://www.youtube.com/watch?v=zs0j-sqNUoU
http://www.youtube.com/watch?v=gMhxcJu2JtE

Ameryka Północna

4. Po zakończeniu prezentacji, N. pyta dzieci, co najbardziej im się podobało w podróży, co zrobiło na nich największe wrażenie, jaki kraj, jakie budowle? (15 min)
Dzieci w kręgu opowiadają - opowiada dziecko, do którego rzucona jest piłka. Zaczyna N. i rzuca piłkę do wybranego dziecka, które odpowiada na zadane pytanie przez N. i odrzuca piłkę do następnego dziecka.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Ameryki Północnej:
http://www.youtube.com/watch?v=KQ5ZU1HDPLQ
http://www.youtube.com/watch?v=BYDjiKl5J4U&list=PL6D8838DF940C3A8B
http://www.youtube.com/watch?v=CeBw_atUkoo

Europa

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

4. Po zakończeniu prezentacji, N. dzieli dzieci na grupy 5-osobowe. Każda grupa tworzy krótkie opowiadanie na temat podróży po Europie.
N. przypomina dzieciom formalne cechy opowiadania.
Przypomina zasady współpracy w grupie.
N. ustala, że w opowiadaniu mają się znaleźć minimum 4 miejsca do zwiedzenia, które były w prezentacji.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Europy:
http://www.youtube.com/watch?v=2DaRhiCKGMk
http://www.youtube.com/watch?v=daqfr6DJsGc
http://www.youtube.com/watch?v=UGnQRNS6Z3E
http://www.youtube.com/watch?v=Wme-Yhb9RjA

Możliwe kontynuacje:
Po prezentacji dotyczącej Afryki warto jest przeprowadzić zadanie "Afrykańskie zabawy".

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda

Metody:
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

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

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.10(od) : dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wymienić różne kontynenty;
- dziecko zna podstawową charakterystykę różnych kontynentów.

Lista załączników:

Azja opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płd - krzyżówka.pdf
Europa opowiadanie wersja 2.rtf
Afryka opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płn opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płn prezentacja wersja 1.pdf
Europa opowiadanie wersja 1.rtf
Europa prezentacja wersja 2.pdf
Afryka prezentacja wersja 1.pdf
Ameryka Płd opowiadanie wersja 2.rtf
Australia prezentacja wersja 1.pdf
Azja opowiadanie wersja 1.rtf
Afryka prezentacja wersja 2.pdf
Australia opowiadanie wersja 2.rtf
Azja prezentacja wersja 1.pdf
Ameryka Płd prezentacja wersja 2.pdf
Europa prezentacja wersja 1.pdf
Australia prezentacja wersja 2.pdf
Azja prezentacja wersja 2.pdf
Ameryka Płn opowiadanie wersja 1.rtf

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

Ameryka Płn prezentacja wersja 2.pdf
Ameryka Płd prezentacja wersja 1.pdf
Australia opowiadanie wersja 1.docx
Afryka krzyżówka.pdf
Ameryka Płd opowiadanie wersja 1.rtf
Afryka opowiadanie wersja 1.rtf

Tytuł zadania: 1000 DEFINICJI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
N. proponuje dzieciom zabawę w tworzenie definicji różnych podanych haseł.
Książka jest to...
But jest to...
Celem jest stworzenie definicji niebanalnych i niepowierzchownych.
Pierwsza definicja tworzona jest na forum całej klasy, definicja drugiego obiektu dokonywana jest w grupach 4-5 osobowych w formie zagadki dla pozostałych.

Cele:
- kształtowanie umiejętności definiowanie pojęć;
- ćwiczenie abstrahowania;

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

- kształtowanie ludycznej atmosfery;
- ćwiczenie przepisywania tekstów na komputerze;
- wypracowywanie wspólnego, klasowego dzieła (bloga).

Potrzebne materiały:

- minimum 1 komputer z dostępem do internetu dla każdej z grup;
- karteczki z przygotowanymi hasłami dla każdej z grup (przykładowe hasła: pies jest to..., kot jest to..., krzesło jest to..., dywan jest to..., czapka jest to..., mydło jest to..., zeszyt jest to..., kredka jest to...).

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom przebieg zadania. (5 min)
2. N. wspólnie z całą klasą tworzy definicję wybranego przedmiotu. (20 min) Najlepiej, jeśli jest to przedmiot całkiem zwyczajny i dobrze znany. Pozwoli to przekonać się dzieciom, że zazwyczaj koncentrujemy się na oczywistych cechach przedmiotów, nie dostrzegając innych, mniej oczywistych cech.

Tworzenie definicji zaczynamy na wzór wyrażenia:
Książka jest to... .
Przykładowe rozwiązania dla obiektu "But jest to":
But jest to: ubranie dla stopy, negatyw stopy, miejsce, w które sikają koty, gdy kogoś nie lubią, dodatek do ubrania, modny gadżet, powód, dla którego codziennie wykonujemy skłony tułowia, obiekt zazdrości innych, powód bólu i cierpienia, przedmiot nieznany ludziom pierwotnym.

N. realizujący to ćwiczenie musi pamiętać, że tytułowy tysiąc jest symbolem, ważne jednak, byśmy ćwiczenia nie przerywali zbyt wcześnie, gdyż tylko wtedy możemy doczekać się definicji najbardziej zaskakujących, opartych na atrybutach wyabstrahowanych w niezwykły sposób. Uzasadnienia mogą być irracjonalne – to nie szkodzi, byle nie były powierzchowne i banalne.

3. N. zapisuje wszystkie definicje na tablicy.
4. N. dzieli dzieci na grupy 3-4 osobowe. Każda z grup tworzy definicję innego przedmiotu. Dzieci zapisują tę definicję na kartkach papieru. (20 min)
5. N. prosi, by dzieci sprawdziły w ramach swoich grup, czy podczas tworzenia definicji nie pojawił się jakiś błąd ortograficzny. (5 min)
6. Dzieci odczytują swoją definicję, a pozostałe grupy mają zgadnąć, co to za przedmiot. (5 min)
7. Dzieci w grupach przepisują swoje definicje na komputerze. Każde dziecko ma przepisać jakąś definicję. (15 min)

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

8. Prosimy dzieci o wyszukanie zdjęcia opracowywanego obiektu. (10 min)
9. N. wspólnie z dziećmi zamieszcza opracowane definicje na klasowym blogu. N. załącza zdjęcia wybrane przez dzieci (10 min).

Warianty:

- w ramach narracji "W 80 dni dookoła świata": można zaproponować dzieciom następujące definicje: "Świat to..." lub "Ziemia to...";
- w ramach narracji "Historie rodzinne": można zaproponować dzieciom następujące definicje: "Rodzina to...", "Miłość to...";
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom następujące definicje: "Owoce to...", "Obiad to...", "Smak to...";
- w ramach narracji "Mistrzowskie rozgrywki": można zaproponować dzieciom następujące definicje: "Mistrz to...", "Mistrzyni to...", "Szczęście to...";
- kiedy już dzieci poznały przebieg zadania, N. wprowadzając w zadanie, może powiedzieć, że istnieją bardzo poważne definicje przedmiotów i przeczytać ze słownika jęz. polskiego definicję tego przedmiotu lub pojęcia, o którym dzieci będą mówić. A następnie N. wyjaśnia, że w zadaniu chodzi jednak o coś innego - poszukiwanie definicji nieoczywistych i kreatywnych;
- zadanie można skrócić i nie umieszczać wyników prac dzieci na klasowym blogu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda definiowania pojęć

Techniki:

1000 definicji

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi definiować podstawowe pojęcia;
- dziecko potrafi wyróżniać poszczególne atrybuty w zadanych obiektach.

Tytuł zadania: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie do 60. Ćwiczenia bez przekraczania progu dziesiętnego oraz z przekraczaniem (liczby jednocyfrowe).

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

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania do 60;
- zrozumienie pojęć: dziesiątki oraz jedności;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania oraz poprawiania błędów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (nasze matematyczne strategie I - IX).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Informuje, że na nich znajdują się różnego typu zadania związane z dodawaniem i odejmowaniem do 60. (5 minut);
2. Dzieci pracują nad zadaniami w wybrany sposób (indywidualnie, w parach lub w grupach) (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi rozwiązuje zadania na forum klasy. Wyjaśnia niejasności oraz pojawiające się zależności. (10 minut).

Warianty:

- Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce- dzień **42**
- Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota - dzień **43**
- Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta - dzień **49**
- Matematyczne strategie IV (29 +n) - dzień **55**
- Matematyczne strategie V (27 +n) - dzień **57**
- Matematyczne strategie VI (25 +n) - dzień **59**
- Matematyczne strategie VII (31 -2) - dzień **61**
- Matematyczne strategie VIII (31 -4) - dzień **63**
- Matematyczne strategie IX (31 -6) - dzień **65**

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

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

Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
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-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Matematyczne strategie VIII (31 -4).pdf
Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce.pdf
Matematyczne strategie VII (31 -2).pdf
Matematyczne strategie VI (25 +n).pdf
Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta.pdf
Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota.pdf
Matematyczne strategie IV (29 +n).pdf
Matematyczne strategie V (27 +n).pdf
Matematyczne strategie IX (31 -6).pdf

Tytuł zadania: TAŃCZYMY TAŃCE LUDOWE

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:
00:15:00

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)

Warianty:
- ośmielanie, poprzez proszenie się do tańca: chłopcy dziewczynki, dziewczynki chłopców urodzeni w miesiące parzyste tych w nieparzyste i inne kategorie.

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

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

50 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 220 min

Tytuł zadania: PREZENTACJA KONTYNENTU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się o specyfice i charakterystyce poszczególnych kontynentów, oglądając prezentację multimedialną i wysłuchując opowieści N.

Cele:
- rozwijanie wiedzy o świecie;
- zapoznanie dzieci z charakterystyką poszczególnych kontynentów;
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania poszczególnych kontynentów po kształtach;
- kształtowanie umiejętności korzystania z globusa;
- rozwijanie wrażliwości muzycznej;
- zapoznanie dzieci z muzyką charakterystyczną dla różnych rejonów świata.

Potrzebne materiały:
- globus;
- prezentacja multimedialna (załącznik) + treść opowiadania (załącznik). N. wybiera prezentację w wersji rozszerzonej (wersja 1) lub skróconej (wersja 2);
- komputer z rzutnikiem lub tablica interaktywna;
- piłka/piłeczka/kłębek wełny.

Przebieg:
1. N. wprowadza w narrację, tłumacząc dzieciom, że w najbliższych dniach będą wspólnie podróżować po świecie, wybiorą się w podróż dookoła świata. (2 min)
2. N. wybiera poprzez losowanie jedno dziecko, którego zadaniem będzie wskazanie na globusie miejsca do którego udadzą się całą klasą w podróż dookoła świata. Wylosowane dziecko zamyka oczy, drugie dziecko kręci globusem, a wylosowane dziecko z zamkniętymi oczami wskazuje, gdzie wybiorą się danego dnia w podróż. Jeśli wylosuje ocean, N. zachęca do kolejnego losowania. Można zmienić dziecko. Po wylosowaniu kontynentu, N. prosi, żeby dzieci zwróciły uwagę na jego kształt, N. dokładnie pokazuje ten kształt, porównują wielkość z innymi kontynentami, N. pokazuje dzieciom, jak dany kontynent oddalony jest do Polski. (5 min)
3. Dzieci siadają w kręgu. N. włącza dzieciom prezentację multimedialną i opowiada historię,

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

którą ma w załączniku. (20 min)

Zakończenie jest inne w zależności od wybranego kontynentu:

Azja

4. Po zakończeniu prezentacji, N. dzieli dzieci na grupy 5 osobowe. Każda grupa tworzy krótkie opowiadanie na temat podróży po Azji.
N. przypomina dzieciom formalne cechy opowiadania.
Przypomina zasady współpracy w grupie.
N. ustala, że w opowiadaniu mają się znaleźć minimum 4 miejsca do zwiedzenia, które były w prezentacji.
Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Indii:
http://www.youtube.com/watch?v=SgaALf2KBI4
http://www.youtube.com/watch?v=JLJqwZeMlLY
muzyka z Japonii:
http://www.youtube.com/watch?v=OpEfxcPMYVo

Australia

4. Po zakończeniu prezentacji, N. pyta dzieci, co najbardziej im się podobało w podróży, co zrobiło na nich największe wrażenie, jaki kraj, jakie budowle? (15 min)
Dzieci w kręgu opowiadają - opowiada dziecko, do którego rzucona jest piłka. Zaczyna N. i rzuca piłkę do wybranego dziecka, które odpowiada na zadane pytanie przez N. i odrzuca piłkę do następnego dziecka.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Australii:
http://www.youtube.com/watch?v=mr31feGVoCw
http://www.youtube.com/watch?v=lnXQ2E91g5k

Afryka

N. rozdaje dzieciom krzyżówki. Każdy rozwiązuje samodzielnie, a potem w parach dzieci sprawdzają rozwiązanie.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:

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

muzyka z Afryki:
http://www.youtube.com/watch?v=AzpKTgmDcwg
http://www.youtube.com/watch?v=Qu20STvR1tQ
http://www.youtube.com/watch?v=t9qum9-_P34
http://www.youtube.com/watch?v=-p_rwjEwDqs

Ameryka Południowa

N. rozdaje dzieciom krzyżówki. Każdy rozwiązuje samodzielnie, a potem w parach dzieci sprawdzają rozwiązanie.
Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Ameryki Południowej:

http://www.youtube.com/watch?v=rYqyxxvcY3A
http://www.youtube.com/watch?v=zs0j-sqNUoU
http://www.youtube.com/watch?v=gMhxcJu2JtE

Ameryka Północna

4. Po zakończeniu prezentacji, N. pyta dzieci, co najbardziej im się podobało w podróży, co zrobiło na nich największe wrażenie, jaki kraj, jakie budowle? (15 min)
Dzieci w kręgu opowiadają - opowiada dziecko, do którego rzucona jest piłka. Zaczyna N. i rzuca piłkę do wybranego dziecka, które odpowiada na zadane pytanie przez N. i odrzuca piłkę do następnego dziecka.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Ameryki Północnej:
http://www.youtube.com/watch?v=KQ5ZU1HDPLQ
http://www.youtube.com/watch?v=BYDjiKl5J4U&list=PL6D8838DF940C3A8B
http://www.youtube.com/watch?v=CeBw_atUkoo

Europa

4. Po zakończeniu prezentacji, N. dzieli dzieci na grupy 5-osobowe. Każda grupa tworzy krótkie opowiadanie na temat podróży po Europie.
N. przypomina dzieciom formalne cechy opowiadania.

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

Przypomina zasady współpracy w grupie.
N. ustala, że w opowiadaniu mają się znaleźć minimum 4 miejsca do zwiedzenia, które były w prezentacji.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Europy:
http://www.youtube.com/watch?v=2DaRhiCKGMk
http://www.youtube.com/watch?v=daqfr6DJsGc
http://www.youtube.com/watch?v=UGnQRNS6Z3E
http://www.youtube.com/watch?v=Wme-Yhb9RjA

Możliwe kontynuacje:
Po prezentacji dotyczącej Afryki warto jest przeprowadzić zadanie "Afrykańskie zabawy".

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda

Metody:
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna

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

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.10(od) : dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wymienić różne kontynenty;
- dziecko zna podstawową charakterystykę różnych kontynentów.

Lista załączników:

Azja opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płd - krzyżówka.pdf
Europa opowiadanie wersja 2.rtf
Afryka opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płn opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płn prezentacja wersja 1.pdf
Europa opowiadanie wersja 1.rtf
Europa prezentacja wersja 2.pdf
Afryka prezentacja wersja 1.pdf
Ameryka Płd opowiadanie wersja 2.rtf
Australia prezentacja wersja 1.pdf
Azja opowiadanie wersja 1.rtf
Afryka prezentacja wersja 2.pdf
Australia opowiadanie wersja 2.rtf
Azja prezentacja wersja 1.pdf
Ameryka Płd prezentacja wersja 2.pdf
Europa prezentacja wersja 1.pdf
Australia prezentacja wersja 2.pdf
Azja prezentacja wersja 2.pdf
Ameryka Płn opowiadanie wersja 1.rtf
Ameryka Płn prezentacja wersja 2.pdf
Ameryka Płd prezentacja wersja 1.pdf
Australia opowiadanie wersja 1.docx
Afryka krzyżówka.pdf

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

Ameryka Płd opowiadanie wersja 1.rtf
Afryka opowiadanie wersja 1.rtf

Tytuł zadania: ZWIERZĘTA Z KONTYNENTÓW (MAŁPY)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą plakat informujący o gatunkach małp żyjących na rożnych kontynentach.

Cele:
- zapoznanie dzieci ze zróżnicowaniem gatunków małp;
- zapoznanie dzieci z wiedzą, gdzie można spotkać dane zwierzę: w tym wypadku różnych gatunków małp;
- rozwijanie umiejętności korzystania z różnych źródeł wiedzy (internet, atlas, encyklopedia);
- rozwijanie umiejętności tworzenia plakatów;
- rozwijanie wiedzy o kontynentach, o świecie.

Potrzebne materiały:
- załącznik "Małpy" wydrukowany dla każdej z grup;
- atlas zwierząt;
- encyklopedia dla dzieci;
- komputer z dostępem do internetu;

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

- ew. komputerowy atlas zwierząt;
- kartki dużego formatu;
- kredki, flamastry, farby, klej, kolorowy papier;
- ew. zdjęcia z gazet przyrodniczych (np. National Geografic).

Przebieg:

1. Klasa dzieli się na grupy ok. 4-5 osobowe.
2. Każda grupa dostaje swoje stanowisko z kartką oraz przyborami do rysowania.
3. Zadaniem dzieci jest stworzenie plakatu prezentującego jakie są gatunki małp, na jakich kontynentach i w jakich ekosystemach żyją. Dodatkowym zadaniem jest policzenie, ile gatunków małp uda się dzieciom znaleźć i umieszczenie tej liczby na plakacie.
4. Do dyspozycji dzieci są cztery stacje: komputer z dostępem do internetu, atlas zwierząt, encyklopedia dla dzieci oraz konsultacje z N.
5. Dzieci dowolnie mogą przemieszczać się między stacjami, planować pracę swojej grupy.
6. Po skończeniu prac następuje prezentacja plakatów.
7. Każda z grup dostaje od N. dwie gwiazdki i życzenie (czyli dwie informacje o tym, co jest mocną stroną plakatu oraz jedną o tym, co jeszcze można by poprawić).

Możliwe kontynuacje:

- Pozostałe zadania "zwierzęta z kontynentów".

Warianty:

- Można jako osobną stację wprowadzić miejsce z dodatkowymi materiałami do tworzenia plakatów: zdjęciami, kawałkami materiałów itp.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć kłopot ze znalezieniem informacji w internecie. Rozwiązaniem może być zaproponowanie korzystania z komputerowej encyklopedii zwierząt zamiast internetu lub:
  - skorzystanie z linku http://www.animal-planet.org/pl/collection/130/
  - skorzystanie z linku http://atlas-zwierzat.pl/1/tag/malpy-szerokonosne
  - wpisania hasła "małpy" w wyszukiwarkę obrazów google

Zakresy przedmiotowe:

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

Psychologia
Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda stacji
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

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

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

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

Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

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

Lista załączników:
Małpy.pdf

Tytuł zadania: SZYFRY II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci w grupach rozwiązują zaszyfrowane zadania.

Cele:
- pokazanie uczniom i uczennicom znaczenia pomocy przy wykonywanych zadaniach;
- rozwijanie umiejętności współpracy;
- rozwijanie umiejętności dekodowania informacji;
- ćwiczenie umiejętności wyraźnego pisania;
- ćwiczenie umiejętności rozwiązywania zadań matematycznych.

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

Potrzebne materiały:

- zaszyfrowane zadania matematyczne zgodnie z kluczem do szyfru (po trzy zadania dla każdej 4-osobowej grupy);
- klucz do szyfru.

Załączone materiały:

- przykładowe klucze szyfrujące;
- dodawanie i odejmowanie w zakresie 50 (dzień 50 semestr II klasa 2.);
- dodawanie i odejmowanie w zakresie 60 (dzień 16 semestr I klasa 3.);
- dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 90 z przekraczaniem progu dziesiątkowego (dzień 48 semestr I klasa 3.).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że otrzymał dziwny zaszyfrowany list, w którym znajdują się 3 zadania matematyczne. Ich wyniki stanowią kod do skarbca.
2. Aby poprawnie rozwiązać zadania dzieci muszą umieć wykonywać obliczenia w wybranym zakresie. Dlatego N. na początku daje im ćwiczenia "na rozgrzewkę". Jednocześnie omawia z dziećmi działania, z którymi nie dają sobie rady (20 minut).
3. Następnie N. dzieli dzieci na grupy 3-osobowe, każdej rozdaje 3 zaszyfrowane zadania. Zadaniem dzieci jest wpisanie odpowiednich liter pod poszczególnymi znakami, a następnie obliczenie wszystkich zadań i wskazanie wyników. Wygra grupa, która jako pierwsza zapisze i przekaże w ukryty sposób wynik do N. Dzieci mogą dzielić się zadaniami i pomagać sobie w ramach grup, bo ważne jest, aby grupa wspólnie doszła do poprawnych wyników (20 minut);
4. Po zakończeniu zadania dzieci mogą opowiedzieć, czy zadanie im się podobało i z kim im się najlepiej pracowało (5 minut)

Warianty:

- w ramach powtórzenia N. może zaproponować dzieciom zapoznanie się z różnymi "szyframi": pismem Braille'a, kodem Morse'a, cyrylicą, językiem migowym. Pyta dzieci, który z nich wydaje się najłatwiejszy, a który najtrudniejszy. Jakie może być ich zastosowanie? (załącznik "różne alfabety")

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

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

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
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-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
szyfry 16 dzień rozwiazanie.docx
Szyfry 48 dzień.pdf
ćwiczenia na rozgrzewkę do 90.pdf
Szyfry 48 dzień rozwiązanie.docx
Szyfry 48 dzień wersja edytowalna.docx
Szyfry 16 dzień wersja edytowalna.docx
Szyfry 16 dzień.pdf
klucze do szyfrów.pdf
różne alfabety.pdf
Szyfry klasa 2.pdf

51 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

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

Tytuł zadania: PREZENTACJA KONTYNENTU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się o specyfice i charakterystyce poszczególnych kontynentów, oglądając prezentację multimedialną i wysłuchując opowieści N.

Cele:

- rozwijanie wiedzy o świecie;
- zapoznanie dzieci z charakterystyką poszczególnych kontynentów;
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania poszczególnych kontynentów po kształtach;
- kształtowanie umiejętności korzystania z globusa;
- rozwijanie wrażliwości muzycznej;
- zapoznanie dzieci z muzyką charakterystyczną dla różnych rejonów świata.

Potrzebne materiały:

- globus;
- prezentacja multimedialna (załącznik) + treść opowiadania (załącznik). N. wybiera prezentację w wersji rozszerzonej (wersja 1) lub skróconej (wersja 2);
- komputer z rzutnikiem lub tablica interaktywna;
- piłka/piłeczka/kłębek wełny.

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

Przebieg:

1. N. wprowadza w narrację, tłumacząc dzieciom, że w najbliższych dniach będą wspólnie podróżować po świecie, wybiorą się w podróż dookoła świata. (2 min)
2. N. wybiera poprzez losowanie jedno dziecko, którego zadaniem będzie wskazanie na globusie miejsca do którego udadzą się całą klasą w podróż dookoła świata. Wylosowane dziecko zamyka oczy, drugie dziecko kręci globusem, a wylosowane dziecko z zamkniętymi oczami wskazuje, gdzie wybiorą się danego dnia w podróż. Jeśli wylosuje ocean, N. zachęca do kolejnego losowania. Można zmienić dziecko. Po wylosowaniu kontynentu, N. prosi, żeby dzieci zwróciły uwagę na jego kształt, N. dokładnie pokazuje ten kształt, porównują wielkość z innymi kontynentami, N. pokazuje dzieciom, jak dany kontynent oddalony jest do Polski. (5 min)
3. Dzieci siadają w kręgu. N. włącza dzieciom prezentację multimedialną i opowiada historię, którą ma w załączniku. (20 min)

Zakończenie jest inne w zależności od wybranego kontynentu:

Azja

4. Po zakończeniu prezentacji, N. dzieli dzieci na grupy 5 osobowe. Każda grupa tworzy krótkie opowiadanie na temat podróży po Azji.
N. przypomina dzieciom formalne cechy opowiadania.
Przypomina zasady współpracy w grupie.
N. ustala, że w opowiadaniu mają się znaleźć minimum 4 miejsca do zwiedzenia, które były w prezentacji.
Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Indii:
http://www.youtube.com/watch?v=SgaALf2KBI4
http://www.youtube.com/watch?v=JLJqwZeMlLY
muzyka z Japonii:
http://www.youtube.com/watch?v=OpEfxcPMYVo

Australia

4. Po zakończeniu prezentacji, N. pyta dzieci, co najbardziej im się podobało w podróży, co zrobiło na nich największe wrażenie, jaki kraj, jakie budowle? (15 min)
Dzieci w kręgu opowiadają - opowiada dziecko, do którego rzucona jest piłka. Zaczyna N. i rzuca piłkę do wybranego dziecka, które odpowiada na zadane pytanie przez N. i odrzuca piłkę do następnego dziecka.

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

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Australii:
http://www.youtube.com/watch?v=mr31feGVoCw
http://www.youtube.com/watch?v=lnXQ2E91g5k

Afryka
N. rozdaje dzieciom krzyżówki. Każdy rozwiązuje samodzielnie, a potem w parach dzieci sprawdzają rozwiązanie.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Afryki:
http://www.youtube.com/watch?v=AzpKTgmDcwg
http://www.youtube.com/watch?v=Qu20STvR1tQ
http://www.youtube.com/watch?v=t9qum9-_P34
http://www.youtube.com/watch?v=-p_rwjEwDqs

Ameryka Południowa
N. rozdaje dzieciom krzyżówki. Każdy rozwiązuje samodzielnie, a potem w parach dzieci sprawdzają rozwiązanie.
Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Ameryki Południowej:

http://www.youtube.com/watch?v=rYqyxxvcY3A
http://www.youtube.com/watch?v=zs0j-sqNUoU
http://www.youtube.com/watch?v=gMhxcJu2JtE

Ameryka Północna

4. Po zakończeniu prezentacji, N. pyta dzieci, co najbardziej im się podobało w podróży, co zrobiło na nich największe wrażenie, jaki kraj, jakie budowle? (15 min)
Dzieci w kręgu opowiadają - opowiada dziecko, do którego rzucona jest piłka. Zaczyna N. i rzuca piłkę do wybranego dziecka, które odpowiada na zadane pytanie przez N. i odrzuca piłkę do następnego dziecka.

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

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Ameryki Północnej:
http://www.youtube.com/watch?v=KQ5ZU1HDPLQ
http://www.youtube.com/watch?v=BYDjiKl5J4U&list=PL6D8838DF940C3A8B
http://www.youtube.com/watch?v=CeBw_atUkoo

Europa

4. Po zakończeniu prezentacji, N. dzieli dzieci na grupy 5-osobowe. Każda grupa tworzy krótkie opowiadanie na temat podróży po Europie.
N. przypomina dzieciom formalne cechy opowiadania.
Przypomina zasady współpracy w grupie.
N. ustala, że w opowiadaniu mają się znaleźć minimum 4 miejsca do zwiedzenia, które były w prezentacji.

Przykładowa muzyka do włączenia podczas prezentacji:
muzyka z Europy:
http://www.youtube.com/watch?v=2DaRhiCKGMk
http://www.youtube.com/watch?v=daqfr6DJsGc
http://www.youtube.com/watch?v=UGnQRNS6Z3E
http://www.youtube.com/watch?v=Wme-Yhb9RjA

Możliwe kontynuacje:
Po prezentacji dotyczącej Afryki warto jest przeprowadzić zadanie "Afrykańskie zabawy".

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda

Metody:

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

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.10(od) : dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi wymienić różne kontynenty;
- dziecko zna podstawową charakterystykę różnych kontynentów.

Lista załączników:
Azja opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płd - krzyżówka.pdf
Europa opowiadanie wersja 2.rtf
Afryka opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płn opowiadanie wersja 2.rtf
Ameryka Płn prezentacja wersja 1.pdf
Europa opowiadanie wersja 1.rtf
Europa prezentacja wersja 2.pdf
Afryka prezentacja wersja 1.pdf
Ameryka Płd opowiadanie wersja 2.rtf
Australia prezentacja wersja 1.pdf
Azja opowiadanie wersja 1.rtf
Afryka prezentacja wersja 2.pdf

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

Australia opowiadanie wersja 2.rtf
Azja prezentacja wersja 1.pdf
Ameryka Płd prezentacja wersja 2.pdf
Europa prezentacja wersja 1.pdf
Australia prezentacja wersja 2.pdf
Azja prezentacja wersja 2.pdf
Ameryka Płn opowiadanie wersja 1.rtf
Ameryka Płn prezentacja wersja 2.pdf
Ameryka Płd prezentacja wersja 1.pdf
Australia opowiadanie wersja 1.docx
Afryka krzyżówka.pdf
Ameryka Płd opowiadanie wersja 1.rtf
Afryka opowiadanie wersja 1.rtf

Tytuł zadania: BAŚNIE Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA - JASKÓŁKA I WODA ŻYCIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci czytają bajkę z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji, dzielą słowa na sylaby i rozmawiają o wydarzeniach i bohaterach bajki.

Cele:

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

- poznanie twórczości z innej kultury;
- kształcenie umiejętności wyrażania myśli i opinii;
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych dzieci;
- doskonalenie umiejętności prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane lekturą;
- ćwiczenie czytania na głos z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji;
- ćwiczenie dzielenia słów na sylaby.

Potrzebne materiały:

- tekst bajki pt. "Jaskółka i woda życia" (załącznik pdf);
- prezentacja multimedialna (załącznik Prezentacja.ppt);
- tekst bajki podzielony na części (załącznik Jaskółka i woda życia - z numerami.pdf).

Przebieg:

1. Na początku N. zapowiada, że poznamy bohaterów i kilka elementów z pewnej bajki, pochodzącej z dalekiego kraju. N. pokazuje prezentację (załącznik Prezentacja.ppt) i prosi dzieci, by powiedziały co widzą na zdjęciu. Następnie pokazuje podpis i prosi dzieci o wspólne wyklaskanie sylab w danym wyrazie. W ten sposób pokazuje wszystkie slajdy. (5 minut)
2. Następnie N. zapowiada, że za chwilę dzieci poznają pewną opowieść o jaskółce, trzmielu, kroplach magicznej wody, borówkach i innych rzeczach.
   N. dzieli klasę na grupy 10-osobowe i wprowadza instrukcję - za chwilę każdy w grupie otrzyma fragment tekstu bajki z numerkiem obok. Numer ten oznacza kolejność czytania bajki. Zaczyna w grupie osoba, która ma numer 1, potem czyta osoba, która ma nr 2 i tak aż do 10.
   Zadaniem dzieci jest przeczytanie na głos swojego fragmentu z odpowiednią intonacją i z uwzględnieniem interpunkcji. Jeśli jest taka potrzeba, N. może chwilę z dziećmi porozmawiać i przypomnieć podstawowe zasady, podać kilka przykładów itp. (10 minut)
3. Po podziale na grupy, dzieci mają chwilę, by wylosować swój fragment i ustalić kolejność czytania bajki. Podczas czytania, reszta dzieci słucha. N. chodzi między grupami, słucha i pomaga w razie trudności z intonacją. (10 minut)
4. Na koniec N. z całą klasą omawia krótko bajkę - może poruszyć tematy m.in.: (5 minut)

- wydarzeń (co się działo?);
- elementów fikcyjnych i prawdziwych;
- tego, co by się mogło stać, gdyby ludzie mieli wodę życia - jakie mogłyby być konsekwencje?;
- o niebezpieczeństwie ukąszenia przez trzmiela - tu można też porozmawiać chwilę o tym, co zrobić, gdy kogoś ukąsi jakiś niebezpieczny owad - gdzie szukać pomocy, jakie są przydatne numery telefonów.

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda

Metody:
Czytanie na głos
Analiza tekstu
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
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.13.2 : dziecko wie, jak poprawnie artykułować głoski oraz akcentować wyrazy
Int-Pol-III.13.3 : dziecko wie, jak stosować pauzy
Int-Pol-III.14.2 : dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby
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
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)
Int-Społ-III.9.2 : dziecko zna alarmowe numery telefonów
Int-Społ-III.9.3 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia

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

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.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Lista załączników:
Jaskółka i woda życia.pdf
Jaskółka i woda życia - z numerami.pdf
Bajki mongolskie (całość).pdf
Prezentacja.ppt

Tytuł zadania: OZDOBY Z DZIESIĄTEK I JEDNOŚCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą ozdoby z makaronu, jednocześnie uczą się o budowie liczb (dziesiątkach i jednościach).

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem dziesiątek i jedności;
- rozwijanie zdolności motorycznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

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

Potrzebne materiały:

- 2 rodzaje makaronu (które łatwo nawlec na nitkę np. rurki itp);
- sznurek lub gruba nitka (mogą być kolorowe);
- wstążki;
- farby;
- naklejki;
- przygotowany wcześniej zestaw 7 liczb dwucyfrowych dla każdej grupy.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy pamiętają, jak zbudowane są liczby dwucyfrowe. Jak nazywa się pierwsza cyfra, a jak druga? Następnie informuje, że celem zadania, które wykonaj,ą będzie utrwalenie umiejętności wskazywania cyfry dziesiątek i jedności, a jednocześnie stworzenie naszyjnika z makaronu. (4 minuty);
2. N. dzieli dzieci na grupy 7 osobowe, następnie każda osoba losuje jedną liczbę dwucyfrową. N. prosi dzieci, aby nie pokazywały innym wylosowanych przez siebie liczb. Ich zadaniem jest stworzenie naszyjników, które składają się z dwóch rodzajów makaronu. Jeden rodzaj odpowiada liczbie dziesiątek, a drugi liczbie jedności. Dzieci mają do wykorzystania przy swoich naszyjnikach tyle makaronów każdego typu, ile odpowiada ich liczbie (np. dziecko wylosowało liczbę 54, to ma do wykorzystania 5 makaronów reprezentujących dziesiątki i 4 makarony reprezentujące jedności). Następnie dzieci mają czas, żeby ozdobić swoje dzieła (25 minut);
3. Kolejnym etapem jest praca w grupach: dzieci na kartkach zapisują imiona wszystkich w grupie i ustalają, jaką liczbę reprezentują naszyjniki - zapisując sobie na kartkach przy imieniu każdego z dzieci w swojej grupie. Następnie ich zadaniem jest znalezienie najmniejszej i największej liczby w całym zbiorze i zaznaczenie jej (7 minut);
4. Na koniec dzieci porównują swoje rozwiązania. W razie potrzeby pomagają sobie nawzajem. Wyjaśniają sobie rzeczy, które były dla nich najtrudniejsze (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

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

Tryby pracy:
W grupach
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.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-Tech-III.3.2 : dziecko potrafi określić wartość urządzeń technicznych z punktu widzenia cech użytkowych, ekonomicznych i estetycznych
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: PODRÓŻ PO SPORT (ROZGRZEWKA 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: 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 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 .

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

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

Matematyczna i logiczna

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

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

Tytuł zadania: AZJATYCKA GIMNASTYKA ARTYSTYCZNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Ćwiczenia fizyczne z hula hop, tasiemkami, piłką, rozciąganie i ćwiczenia równoważne.

Cele:
- zwiększenie koordynacji ruchowej;
- ćwiczenie równowagi;
- zapoznanie z pojęciem gimnastyki akrobatycznej;
- uświadomienie różnic w imionach i nazwiskach w różnych krajach.

Potrzebne materiały:
- hula hop (najlepiej kilka);

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

- piłka (najlepiej kilka);
- wstążka (najlepiej sportowa) (najlepiej kilka);
- losy z zawodnikami i zawodniczkami do wylosowania dla dzieci;
- ew. odtwarzacz muzyczny i muzyka odpowiednia do ćwiczeń;
- ew. stoper do mierzenia czasu.

Przebieg:

1. Wprowadzenie: Jedną z dyscyplin, w której kraje azjatyckie mają bardzo silną reprezentację sportową, jest gimnastyka: artystyczna, sportowa, akrobatyczna. Oczywiście inne kraje też startują w tych dyscyplinach, ale dziś wcielimy się w zawodników z Azji.
2. Każde z dzieci losuje azjatyckiego sportowca z przypisaną do niego "konkurencją", która była jego mocną stroną.
3. Dzieci zatrzymują się na stacjach zorganizowanych wokół poszczególnych konkurencji:
    1. ćwiczenia z hula hop
    2. ćwiczenia z piłką
    3. ćwiczenia ze wstążką
    4. rozciąganie
    5. ćwiczenia równoważne
4. Każde z dzieci ma za zadanie odwiedzić cztery wybrane stacje - w tym obowiązkowo stację, która odpowiada najsilniejszej konkurencji zawodnika, którego wylosowało.
5. Na każdej ze stacji ma obowiązek spędzić ok. 8 minut.

Warianty:

- Zadanie można poprzedzić prezentacją filmiku z występem akrobatek;
- Można również wprowadzić "konkurencję" ze skakanką.
- N. może zaproponować konkretne ćwiczenia do wykonania, ale może również pozwolić dzieciom na kreatywność sportową, inspirowaną samymi nazwami konkurencji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli dzieci jest więcej niż sportowców, można jednego sportowca przypisać więcej niż jednemu dziecku.
- Jeśli przestrzeń utrudnia użycie piłki, można zrezygnować z tego elementu.

Zakresy przedmiotowe:

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

Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda stacji
Metoda Rudolfa Labana

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Lista załączników:
Azjatyccy zawodnicy i zawodniczki.docx

52 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: DOMY NA ŚWIECIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się o różnicach między budową domów w różnych rejonach świata. Dzieci rozmawiają o tolerancji wobec innych narodowości, tradycji i kultur.

Cele:
- zapoznanie dzieci z różnorodnymi metodami budowania domów na świecie, jakie wynikają z potrzeb, zwyczajów, klimatu oraz z dostępności materiałów budowlanych;
- rozwijanie małej motoryki;
- ćwiczenie samodzielnego konstruowania domów z różnych materiałów.

Potrzebne materiały:
- plastelina w dużej ilości;
- kredki;
- farby
- kartki papieru;
- mapa świata;
- prezentacja multimedialna (załącznik);
- komputer z dostępem do internetu.

Przebieg:
1. N. pokazuje na mapie świata, gdzie budowano (lub buduje się) poszczególne domy (10 min)
- igloo
- tipi
- okrągły dom afrykański
- tradycyjny dom w Tunezji, domy podziemne
- jurta mongolska

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

- tradycyjny dom indyjski
- dom na palach
- tradycyjne domy irlandzkie pokryte trawą
- nowoczesne wieżowce

N. podkreśla, że to nie są wszystkie rodzaje domów, jakie możemy znaleźć na świecie, a jedynie przykładowe.
N. zwraca uwagę dzieci na zależności między stosowanymi metodami budowania a klimatem, potrzebami i dostępnością materiałów budowlanych. Pokazuje na mapie świata, gdzie buduje się poszczególne domy.
2. Wykonanie rysunku lub domu z plasteliny. (30 min)
N. na tablicy zapisuje wszystkie rodzaje domówi prosi, żeby dzieci zgłosiły się do wykonania każdego domu. Przy danym rodzaju domu nie powinno być więcej niż 4 dzieci.
Dzieci rysują bądź tworzą z plasteliny wybrany przez siebie domek.
Dzieci sprzątają swoje stanowiska pracy.
3. Po skończonej pracy wszystkie domki są układane na mapę świata w odpowiadających im rejonach. (10 min)
4. N. podkreśla, że wszystkim ludziom na świecie, niezależnie gdzie mieszkają, należy się szacunek. N. prowadzi z dziećmi rozmowę, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Zajęcia techniczne

Metody:
Metoda wizualizacji
Pogadanka
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Podróż dookoła świata

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

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.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.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.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-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
Int-Tech-III.2.4 : dziecko zna rodzaje budowli (budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty, tunele, wieże)
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.5.1 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy indywidualnej
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy

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

Lista załączników:
Domy na świecie.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.

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;

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

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:

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

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: TAKTOWNE GRANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Wprowadzenie i nauka rozpoznawania taktowania na dwa, trzy i na cztery.

Cele:

- nauka rozpoznawania taktowania na dwa, trzy i na cztery;
- rozwój wrażliwości muzycznej.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny lub komputer z głośnikami i dostępem do internetu lub przygotowane wcześniej płyty z nagraniami.

Przebieg:

Zadanie pierwsze z serii:

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

1. N. wita dzieci i rysuje na tablicy dwie figury: trójkąt i kwadrat. Następnie prosi dzieci, by wysłuchały dwóch utworów i określiły, na własne wyczucie, który utwór bardziej kojarzy im się z trójkątem, a który z kwadratem. N. prezentuje dwa utwory - jeden w metrum trzy czwarte i drugi w metrum cztery czwarte.

Przykłady utworów w metrum trzy czwarte (trójkąt) - dowolny walc, np.:

- Johann Strauss
  - *Walc Cesarski* - http://www.youtube.com/watch?v=o8oSgMpNn2o
  - *Nad Pięknym Modrym Dunajem http://www.youtube.com/watch?v=DiVTgpaMrcQ*
- Piotr Czajkowski
  - *Walc Kwiatów http://www.youtube.com/watch?v=GC7PycSBILc*
  - *Wielki Walc http://www.youtube.com/watch?v=u8LwaxkwkeA*
- "Nie chcę Cię" (śląska muzyka ludowa)
- "Jam jest dudka"
- "Chodzi lisek koło drogi"
- "Zasiali górale"

Przykłady utworów w metrum cztery czwarte (kwadrat) - dowolny marsz, np.:

- *Marsz Ołowianych Żołnierzyków* z baletu "Dziadek do orzechów" Piotra Czajkowskiego - http://www.youtube.com/watch?v=bwLYSBqkhYc
- Marsz Radetzky'ego Johanna Straussa http://www.youtube.com/watch?v=qqgcDwdAAX4

Po wysłuchaniu utworów, dzieci określają, do jakiej figury, który utwór bardziej im pasuje. N. może włączyć raz jeszcze po fragmencie wysłuchanych utworów i zaprosić dzieci do wyklaskania metrum (nie używając tego słowa). N. włącza muzykę i liczy (do 3 lub 4). (15 minut)

2. Następnie dzieci słuchają kolejnych dwóch utworów i raz jeszcze próbują określić, która figura bardziej pasuje im do danego utworu. (10 minut)

3. Po każdym wysłuchanym utworze N, krótko rozmawia z dziećmi o charakterze emocjonalnym wysłuchanej muzyki, o tym, czy utwór wykonany był solo czy w zespole, przez chór czy przez orkiestrę oraz jakie instrumenty dzieci rozpoznały. (5 minut)

Zadanie drugie i trzecie z serii (N. zmienia utwory):

1. Na początku N. prezentuje taktowanie na dwa, podnosząc "na raz" dłonie do góry, a "na dwa" opuszczając. Pyta, z jakim zawodem kojarzą się dzieciom takie ruchy. Krótko rozmawia z dziećmi na temat zawodu dyrygenta - kim jest, jaka jest jego rola, gdzie go możemy spotkać, czym dyryguje. (5 minut)
2. Następnie przez chwilę wszystkie dzieci razem pokazują takt na dwa, dyrygując razem z

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

N. (powtarzając te same ruchy). N. podkreśla mocniej "raz" i prosi dzieci, by również akcentowały silniej "raz". (2 minuty)

3. N. włącza dowolny utwór z metrum dwie czwarte (cały lub fragment, np. dowolny krakowiak) - dzieci "dyrygują" - "**raz,** dwa" (dłonie na raz do góry łączą się, na dwa w dół rozchodzą się). Mogą też część utworu zaimprowizować ruchem. (4 minuty)
4. Następnie N. pokazuje takt "na trzy" - robiąc w powietrzu trójkąt: najpierw dłonią pionowo w dół (raz), potem w prawo (dwa) i po ukosie do góry (trzy). N. może od razu wykorzystać do tego obie dłonie - wówczas ręce zaczynają razem pionowo w dół (raz), następnie rozchodzą się na boki - lewa w lewo, prawa w prawo (dwa) i łączą na górze po skosie (trzy). N. akcentuje "na raz". Dzieci powtarzają za N. (2 minuty)
5. N. włącza dowolny utwór z metrum trzy czwarte (cały lub fragment, np. dowolny walc) - dzieci "dyrygują" - "**raz**, dwa, trzy". Mogą też część utworu zaimprowizować ruchem. (4 minuty)
6. Następnie N. pokazuje takt "na cztery" - dłonie zaczynają oddalone od siebie i "na raz" schodzą pionowo w dół (równolegle), "na dwa" łączą się ruchem poziomym, "na trzy" rozchodzą się w poziomie (prawa ręka w prawo, lewa w lewo) i "na cztery" znów się łączą. Tylko pierwszy ruch jest w pionie, pozostałe trzy w poziomie. N. podkreśla mocniej "raz" i prosi dzieci, by również akcentowały silniej "raz". Dzieci powtarzają ruchy. (3 minuty)
7. N. włącza dowolny utwór z metrum cztery czwarte (cały lub fragment, np. dowolny marsz) - dzieci "dyrygują" - "**raz**, dwa, trzy, cztery". Mogą też część utworu zaimprowizować ruchem. (4 minuty)
8. Po każdym wysłuchanym utworze N, krótko rozmawia z dziećmi o charakterze emocjonalnym wysłuchanej muzyki, o tym, czy utwór wykonany był solo czy w zespole, przez chór czy przez orkiestrę oraz jakie instrumenty dzieci rozpoznały. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
Int-Muz-III.6.6 : dziecko potrafi rozpoznać ze słuchu podstawowe formy muzyczne – AB, ABA
Int-Muz-III.6.7 : dziecko potrafi wskazać ruchem lub gestem kolejne części podstawowych form muzycznych – AB, ABA
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

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

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

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 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.

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

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
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

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

Tytuł zadania: AFRYKAŃSKIE BIEGI KRÓTKODYSTANSOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci biegają na krótkie dystanse, porównując swój czas z czasem wylosowanego zawodnika.

Cele:
- trening biegu krótkodystansowego;
- zapoznanie z biegami jako dziedziną sportu.

Potrzebne materiały:
- telefony, stopery lub inne urządzenia do odmierzania czasu;
- urządzenie elektroniczne do zapisywania wyników (np. telefon, tablet) lub kartka i długopis;
- pocięte na paski nazwiska światowych biegaczy i biegaczek (tyle, ile jest dzieci) - załącznik.

Przebieg:
1. Wprowadzenie: "Jednymi z najlepszych biegaczy na świecie są Afrykanie. Dziś zmierzymy

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

się z nimi na krótkich dystansach".

2. Każde z dzieci losuje nazwisko biegacza lub biegaczki (zawodnicy mogą się powtarzać). Każdy sportowiec ma przypisany swój rekord. "Rekordy pobite przez sportowców są rekordami światowymi. To najlepsze wyniki na świecie! Nam trudno się z nimi mierzyć, ale mimo to spróbujemy." (5 minut)
3. N. wyznacza trasę 60 m.
4. Jeśli liczba stoperów na to pozwala, dzieci pracują w trójkach lub parach. Biegają na wyznaczonym dystansie, porównując swój czas z czasem zawodników, których wylosowały.
5. Mają za zadanie również ustalić, ile metrów przebiegną w czasie, który biegł zawodnik - oraz sprawdzić czy ich oczekiwania są zgodne z prawdą.
6. Każde z dzieci biegnie po kilka razy i sprawdza, jak układają się jego wyniki - który z nich był najsłabszy, a który najlepszy. (30 minut)
7. Po powrocie do klasy, dzieci dobierają się w pary i wyliczają różnicę między czasem swoim a czasem uzyskanym przez wylosowanego zawodnika. Wspólnie sprawdzają swoje wyliczenia. (10 minut)

Warianty:

- Można zaproponować dzieciom biegaczy z całego świata, nie tylko afrykańskich.
- Podczas powtórzenia w klasie III: można poprosić dzieci, aby zastanowiły się, jak ich wyniki różnią się od tych sprzed roku (jeśli mają je gdzieś zapisane) lub mogą zastanowić się nad odczuciami i przypuszczeniami dotyczącymi tych różnic.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-Mat-III.9.7 : dziecko rozumie pojęcie „miary" i zna jej jednostki (milimetr, centymetr, metr, kilometr)
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut

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

Lista załączników:
Afrykańscy biegacze.docx

53 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 220 min

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - PODRÓŻE

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 związane z narracją podróżniczą. 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

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

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
Prezentacja multimedialna

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.14.3 : dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.16.1 : 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:

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

Ortografia podróże.ppt

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;

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

- 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 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).

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

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

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

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

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

Tytuł zadania: TWORZYMY SŁOWNIK Ż I RZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci pracują w grupach 4-osobowych, wyszukują w załączonym tekście wyrazy z "ż" i "rz" i tworzą własne obrazkowe słowniki.
Każda grupa stara się wymyślić i dopisać inne wyrazy z "ż" i "rz". Zadaniem każdej grupy jest stworzenie jak największego i najładniejszego słownika.

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

Cele:

- kształtowanie umiejętności poprawnego pisania;
- utrwalanie poprawnej postaci wyrazów w pamięci wzrokowej i motorycznej;
- rozwijanie spostrzegawczości ortograficznej;
- wdrażanie do samodzielnego korzystania ze słowników ortograficznych;
- tworzenie samodzielnych pomocy naukowych, które wspomogą kojarzenie wizualne.

Potrzebne materiały:

- wydrukowany wiersz (załącznik) - po 1 egzemplarzu dla każdego dziecka;
- blok techniczny;
- długa linijka;
- długopis;
- kredki, flamastry;
- słowniki ortograficzne - minimum 2 sztuki, najlepiej jeśli każda grupa 4-osobowa będzie miała swój słownik.

Przebieg:

1. N. prosi, żeby każde dziecko zamknęło oczy na chwileczkę i wymyśliło jakiś wyraz, który ma w sobie "ż". Jeśli dzieci zapytają, czy może być "rz", N. odpowiada, że oczywiście, bo jak mówimy to nadal słychać "ż". Jeśli dzieci się o to nie zapytają, N. nie wprowadza tej informacji.
N. prosi, żeby po kolei każde dziecko powiedziało jaki wyraz wymyśliło i zastanowiło się jak się go pisze - przez "ż" czy "rz". (10 min)

2. N. podaje cel lekcji (poznanie poprawnej pisowni wyrazów z "ż" i "rz", stworzenie słowników ortograficznych) i objaśnia dzieciom w jaki sposób będą pracować na lekcji. (3 min)

3. N. rozdaje każdemu dziecku tekst (załącznik) i prosi o jego głośne odczytanie, dzieci zmieniają się przy odczytywaniu. (10 min)

4. N. dzieli dzieci na zespoły 4-osobowe. (3 min)

5. Każdy zespół ma stworzyć słownik z wyrazami "ż" i słownik z wyrazami "rz".
Dzieci posługując się tekstem, starają się wypisać wszystkie wyrazy z tekstu zawierające "ż" i "rz", jednak N. zachęca grupy również do samodzielnego wymyślania wyrazów z "ż" i "rz" i sprawdzania ich pisowni w słownikach.

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

Przy każdym wyrazie dzieci mają narysować schematyczny obrazek, w który mają za zadanie wpleść "ż" lub rz".

N. tłumaczy dzieciom, żeby w grupach 4-osobowych stworzyć dwie pary. Każda para bierze kartkę A4 i składa ją na pół, następnie zadaniem każdej pary jest podzielenie kartki za pomocą linijki. Należy odmierzyć odcinki 4 cm i zrobić linię długopisem/ołówkiem. Połowa kartki A4 ma długość 21 cm, więc kratka zostanie podzielona na 4 pola długości 4 cm i jedno pole długości 5 cm. Pary potrzebne są, żeby praca szła sprawniej i żeby wszyscy mieli szansę ćwiczyć posługiwanie się linijką i odmierzanie odcinka danej długości.
Dzieci w każdym polu wpisują hasło i tworzą do niego rysunek, jeśli nie umieją stworzyć rysunku, to wpisują samo hasło (słowo z "ż" lub "rz").
Dzieci pracują nad słownikami (40 min).

6. N. zaprasza dzieci do kręgu. (15 min)
Poszczególne grupy prezentują swoje prace.

7. N. podsumowuje, zadając dzieciom pytania: (5 min)
- Jaki wyraz najbardziej ich zaskoczył?
- Czy podobało im się tworzenie własnych słowników?

Możliwe kontynuacje:
Dzieci na pracy zindywidualizowanej mogą tworzyć własne słowniki, wymyślać słowa, które ich nurtują, ciekawią, sprawdzać w słownikach ortograficznych ich pisownie, a następnie rysować dane słowo, wplatając tam daną literę.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Język polski

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

Tryby pracy:

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

Cała klasa
W grupach

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.2 : dziecko potrafi narysować odcinki o podanej długości
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-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.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.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
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.12.3 : 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.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
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

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

Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.7.2 : dziecko potrafi recytować wiersze z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Lista załączników:
Wyrazy z ż i rz.docx

Tytuł zadania: AZJATYCKA GIMNASTYKA ARTYSTYCZNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Ćwiczenia fizyczne z hula hop, tasiemkami, piłką, rozciąganie i ćwiczenia równoważne.

Cele:
- zwiększenie koordynacji ruchowej;
- ćwiczenie równowagi;
- zapoznanie z pojęciem gimnastyki akrobatycznej;
- uświadomienie różnic w imionach i nazwiskach w różnych krajach.

Potrzebne materiały:
- hula hop (najlepiej kilka);

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

- piłka (najlepiej kilka);
- wstążka (najlepiej sportowa) (najlepiej kilka);
- losy z zawodnikami i zawodniczkami do wylosowania dla dzieci;
- ew. odtwarzacz muzyczny i muzyka odpowiednia do ćwiczeń;
- ew. stoper do mierzenia czasu.

Przebieg:

1. Wprowadzenie: Jedną z dyscyplin, w której kraje azjatyckie mają bardzo silną reprezentację sportową, jest gimnastyka: artystyczna, sportowa, akrobatyczna. Oczywiście inne kraje też startują w tych dyscyplinach, ale dziś wcielimy się w zawodników z Azji.
2. Każde z dzieci losuje azjatyckiego sportowca z przypisaną do niego "konkurencją", która była jego mocną stroną.
3. Dzieci zatrzymują się na stacjach zorganizowanych wokół poszczególnych konkurencji:
    1. ćwiczenia z hula hop
    2. ćwiczenia z piłką
    3. ćwiczenia ze wstążką
    4. rozciąganie
    5. ćwiczenia równoważne
4. Każde z dzieci ma za zadanie odwiedzić cztery wybrane stacje - w tym obowiązkowo stację, która odpowiada najsilniejszej konkurencji zawodnika, którego wylosowało.
5. Na każdej ze stacji ma obowiązek spędzić ok. 8 minut.

Warianty:

- Zadanie można poprzedzić prezentacją filmiku z występem akrobatek;
- Można również wprowadzić "konkurencję" ze skakanką.
- N. może zaproponować konkretne ćwiczenia do wykonania, ale może również pozwolić dzieciom na kreatywność sportową, inspirowaną samymi nazwami konkurencji.

Potencjalne problemy:

- Jeśli dzieci jest więcej niż sportowców, można jednego sportowca przypisać więcej niż jednemu dziecku.
- Jeśli przestrzeń utrudnia użycie piłki, można zrezygnować z tego elementu.

Zakresy przedmiotowe:

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

Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda stacji
Metoda Rudolfa Labana

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Lista załączników:
Azjatyccy zawodnicy i zawodniczki.docx

54 - Koniec narracji "W 80 dni dookoła świata" - 54 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI II I III

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:
01:20:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują mapy do wnętrza Ziemi, przygotowują też listy do wędrowców i zdjęcia swojej ekspedycji. Całość umieszczają w butelce jako wiadomość, dokąd wyruszyli w poszukiwaniu krańca Ziemi.

Cele:
- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej
- doskonalenie umiejętności pisania listów
- rozwijanie umiejętności manualnych

Potrzebne materiały:
- papier A4
- papier rysunkowy w rozmiarze A3
- plastikowe butelki
- bibuła, klej, farby, plastelina
- aparaty fotograficzne
- komputer i drukarka

Przebieg:
1. N. wprowadza dzieci w zadanie tłumacząc, że w czasie podróży do wnętrza Ziemi każda grupa ekspedycyjna będzie mogła sama wymyślić, jak będzie wyglądała ich podróż i co spotkają po drodze. (5 min)
2. Uczniowie i uczennice dzielą się w zespoły 3 osobowe (grupy ekspedycyjne). Na każdą grupę przypada jedna butelka plastikowa oraz papier i inne pomoce plastyczne. (5 min)
3. Grupy ozdabiają swoje butelki i tworzą własną mapę, jak dojść do wnętrza Ziemi. (25 min)

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

4. Każdy uczeń i uczennica przygotowuje swój indywidualny list, który dołoży do butelki. Może opisać, jak się czuje w czasie podróży, jak wnętrze Ziemi znaleźć, czego się bać, a co dodaje siły. N. może wspomóc dzieci w pisaniu listów. (20 min)
5. Każda ekspedycja (grupa dzieci) robi także zdjęcie swojej grupy - w tym celu może poprosić o pomoc kolegę lub koleżankę z innej grupy lub N. Zdjęcia grupy dołączają do mapy i listów, a następnie całość wkładają do naszykowanej butelki (15 min)
6. N. rozmawia z uczniami i uczennicami, jakie emocje wzbudziło w nich zadanie. Chętne dzieci mogą przeczytać swoje listy i pokazać przygotowane mapy. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.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.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie

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

pisemnej
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: SAMOCHODZIKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:15:00

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

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

Przebieg:

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

1. N. podaje instrukcję do zadania: "Za chwilę zmienicie się w samochodziki, takie, na jakich można jeździć w wesołym miasteczku. Gdy klasnę, zaczniecie jeździć dokoła" - tu N. demonstruje jak jeździ samochodzik, wydając dźwięk silnika i klaksonu - "Kiedy klasnę dwa razy, dobierzecie się w najbliższe dwójki. Ja wtedy krzyknę na przykład <<Ulubiony kolor!>>. Wtedy każdy w parze mówi swój ulubiony kolor i od razu jedziecie dalej. Jeśli klasnę trzy razy, dobieracie się w trójki."
2. N. powtarza instrukcję, po czym energicznie zachęca do tego, żeby zacząć jeździć.
3. N. 5-6 razy zatrzymuje grupę, dając dzieciom możliwość wymieniania podstawowych faktów na swój temat. Przykładowe hasła:

- osoba, którą podziwiam
- ulubiony bohater filmu lub książki
- ulubiony kolor
- wymarzony prezent
- dokąd chcesz wyjechać
- co zbierasz, kolekcjonujesz
- czy masz rodzeństwo
- twoja ulubiona bajka
- ulubione ubranie
- ulubiony komiks
- ulubiona potrawa
- ulubione picie
- ulubione warzywo
- ulubiony owoc

4. N. zatrzymuje zabawę, prosząc najpierw o zwolnienie, o stopniowe wyhamowanie. Może zapytać, jak dzieci się czują.

Warianty:

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

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

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

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

np.:

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

Potencjalne problemy:

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

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla

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

wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko ma doświadczenie w spontanicznym dzieleniu się faktami o sobie

Tytuł zadania: TWORZYMY BROSZURĘ INFORMACYJNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
01:15:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują ulotkę informacyjną na wybrany temat.

Cele:

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

Potrzebne materiały:

- komputery;

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

- 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) (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;

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

- 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
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

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.4.3 : 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

55 - Początek narracji "W świecie filmu" - 55 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: JAK ZADAWAĆ PYTANIA – CZYLI O SZTUCE PRZEPROWADZANIA WYWIADÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się zadawać pytania oraz przeprowadzać wywiady.

Cele:
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnicami pomiędzy pytaniami zamkniętymi ("Czy?") oraz otwartymi ("Jaki? Kto? Gdzie? Kiedy?");
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem wywiadu;
- ćwiczenie umiejętności poprawnego zwracania się do rozmówców.

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

Potrzebne materiały:

- dyktafon, ew. komputer z mikrofonem;
- karteczki z imionami i nazwiskami postaci historycznych wraz z krótkim opisem ich dotyczącym, przygotowane wcześniej przez N. (załącznik).

Załącznik do zadania:

- 6 sylwetek postaci historycznych: Kleopatra, Cezar, William Szekspir, Helena Modrzejewska, Katarzyna Wielka, Karol Darwin.

Przebieg:

1. N. informuje uczniów i uczennice, że poznają tajniki przeprowadzania wywiadów. Pyta, czy wiedzą, czym jest wywiad i gdzie mogą się z taką formą spotkać. Pomysły dzieci zapisuje na tablicy (7 minut);
2. Następnie każde dziecko losuje karteczkę, na której jest napisane imię i nazwisko oraz kilka informacji na temat wymienionej osoby. Zadaniem dzieci jest wypisanie pytań, jakie zadałyby wymienionej osobie (5 minut);
3. Następnie dzieci łączą się w grupy według nazwisk osób, do których zadawały pytania. W grupach dzielą się swoimi pomysłami pytań i tworzą wspólną pulę pytań do danej osoby (7 minut);
4. Każda grupa przedstawia swoje pomysły na pytania. N. zwraca uwagę, jakie pytania dzieci zadały. Zapisuje po 1-2 przykładach pytań z każdej grupy. Dzieli je na tablicy w taki sposób, że z jednej strony są pytania zamknięte ("Czy"), a z drugiej otwarte (5 minut);
5. N. pyta dzieci, dlaczego w ten sposób zapisane zostały pytania. Czym jedna kolumna różni się od drugiej. Podsumowuje, że są pytania, na które można po prostu odpowiedzieć "tak" lub "nie" oraz takie, które wymagają dłużej odpowiedzi (2 minuty);
6. N. pyta, które pytania są lepsze w przypadku wywiadu. Których pytań dzieci zadały więcej? Jak można by je poprawić? (4 minuty);
7. Na koniec dzieci w parach przeprowadzają ze sobą na zmianę wywiady, które nagrywają na dyktafonach (tylko w oparciu o informacje, które mają podane na materiałach). Uczniowie i uczennice, którym zadawane są pytania, odgrywają wcześniej wylosowane postaci (10 minut);
8. Dwie chętne pary mogą przedstawić swoje wywiady jako audycje telewizji klasowej. Należy zwrócić uwagę na zachowanie formy (np. zwrot do publiczności "Drodzy widzowie") (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Nasze wywiady

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

- Telewizyjna kronika filmowa

Warianty:

- **Praca zindywidualizowana lub domowa:** aby w ostatniej części dzieci opierały swoje "wywiady" na prawdziwych informacjach historycznych i nie utrwalały wymyślonych przez siebie wydarzeń, warto zaproponować chętnym w ramach pracy zindywidualizowanej lub domowej poszukanie prawdopodobnej odpowiedzi na 1 lub 2 pytania wybrane przez dziecko;
- N. może zaproponować dzieciom inne sylwetki postaci historycznych;
- zamiast postaci historycznych, można zastosować karteczki opisujące postaci fikcyjne.

Potencjalne problemy:

- niektóre postaci mogą być dla dzieci trudniejsze. Warto poświęcić chwilę, aby wytłumaczyć im pojęcia pojawiające się w opisach takie jak: reformy, rozbiory czy ewolucja.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.1 : dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami
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:
postaci historyczne.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA KOREKCYJNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują różnego typu ćwiczenia wzmacniające kręgosłup oraz ćwiczenia korekcyjne.

Cele:

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

- wzmocnienie kręgosłupa;
- korygowanie wad postawy;
- rozwijanie umiejętności dbania o własne zdrowie;
- ćwiczenie poprawnej postawy;
- rozwijanie tężyzny fizycznej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;

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 (bazując na załączonym do zadania pliku). N. może zapytać, jakiego typu ćwiczenia dzieci 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. Podsumowanie 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:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

Edukacja przez ruch

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

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
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

Lista załączników:
Ćwiczenia korekcyjne.pdf

Tytuł zadania: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie do 60. Ćwiczenia bez przekraczania progu dziesiętnego oraz z przekraczaniem (liczby jednocyfrowe).

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

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania do 60;
- zrozumienie pojęć: dziesiątki oraz jedności;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania oraz poprawiania błędów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (nasze matematyczne strategie I - IX).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Informuje, że na nich znajdują się różnego typu zadania związane z dodawaniem i odejmowaniem do 60. (5 minut);
2. Dzieci pracują nad zadaniami w wybrany sposób (indywidualnie, w parach lub w grupach) (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi rozwiązuje zadania na forum klasy. Wyjaśnia niejasności oraz pojawiające się zależności. (10 minut).

Warianty:

- Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce- dzień **42**
- Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota - dzień **43**
- Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta - dzień **49**
- Matematyczne strategie IV (29 +n) - dzień **55**
- Matematyczne strategie V (27 +n) - dzień **57**
- Matematyczne strategie VI (25 +n) - dzień **59**
- Matematyczne strategie VII (31 -2) - dzień **61**
- Matematyczne strategie VIII (31 -4) - dzień **63**
- Matematyczne strategie IX (31 -6) - dzień **65**

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

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

Cała klasa
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
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-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Matematyczne strategie VIII (31 -4).pdf
Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce.pdf
Matematyczne strategie VII (31 -2).pdf
Matematyczne strategie VI (25 +n).pdf
Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta.pdf
Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota.pdf
Matematyczne strategie IV (29 +n).pdf
Matematyczne strategie V (27 +n).pdf
Matematyczne strategie IX (31 -6).pdf

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

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

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 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, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla

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

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 „Pompon na wakacjach” Joanny Olech; „Królewna” – Roksany Jędrzejewskiej - Wróbel;

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

- 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

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

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

56 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: BUDUJEMY WŁASNE TELEWIZORY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:50:00

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

Streszczenie:

Dzieci, pracując w grupach, budują z pudeł kartonowych makiety, przypominające ekrany telewizora.

Cele:

- rozwijanie u uczniów i uczennic umiejętności współpracy podczas wykonywania wyznaczonego zadania;
- ćwiczenie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- zachęcenie uczniów i uczennic do inwencji twórczej w ramach zadania technicznego;
- rozwijanie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- pudła tekturowe (6-7 sztuk), czyli jedno na grupę;
- taśma klejąca;
- nożyczki, nożyk do papieru;
- farby plakatowe, akrylowe;
- kolorowy papier;
- klej;
- markery.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie kolejnych zajęć: telewizji. Pyta, jakie widzą pozytywne i negatywne strony korzystania z telewizji. Propozycje dzieci zapisuje na tablicy (10 minut);
2. N. zapowiada, że dzieci będą miały się wcielić w rolę twórców programów telewizyjnych. Najpierw jednak będą musiały stworzyć telewizory, za pośrednictwem których będą nadawali swoje audycje. Dzieli dzieci na grupy 3-4-osobowe (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice w grupach otrzymują kartonowe pudła oraz potrzebne materiały papiernicze. Ich zadaniem jest stworzenie "telewizora", w którym będą mogli przedstawiać swoje audycje (w formie ramy). Telewizory mają zostać ozdobione np. cyframi udającymi przyciski kanałów oraz innymi elementami, które uznają za stosowne (35 minut).

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

Możliwe kontynuacje:

- *Telewizyjna kronika klasowa*

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych

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

Int-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

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.5.2 : 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

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

Tytuł zadania: KRZYŻÓWKA TELEWIZYJNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Zadanie wprowadza uczniów i uczennice w tematykę telewizji.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z tematyką telewizyjną;
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat przekazów medialnych;
- przełożenie doświadczeń uczniów i uczennic na wiedzę.

Potrzebne materiały:
- krzyżówka telewizyjna (po jednej dla każdego dziecka).

Przebieg:
1. N. informuje uczniów i uczennice, że zapoznają się z programami, które występują w telewizji. Rozdaje każdemu dziecku krzyżówkę (2 minuty);
2. Zadaniem dzieci jest odpowiednie wypełnienie haseł krzyżówki oraz ułożenie z liter na wyróżnionych polach hasła głównego (5 minut);
3. Następnie, siedząc w kręgu, dzieci wymieniają się odgadniętymi hasłami. Opowiadają, na czym polegają poszczególne programy i co im się w nich najbardziej podoba. N. zapisuje

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

elementy programów opisane przez dzieci na tablicy (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Tworzymy program telewizyjny.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Lista załączników:

krzyżówka telewizyjna.pdf

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

Tytuł zadania: TELEWIZYJNA KRONIKA KLASOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice opowiadają o tym, czego się nauczyli przez zeszły tydzień oraz o ważnych wydarzeniach z życia klasy i szkoły.

Cele:
- powtórzenie i usystematyzowanie wiedzy zdobytej przez cały tydzień pracy;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zdobytych kompetencji;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych;
- rozwijanie umiejętności opowiadania o wydarzeniach, w których brało się udział;
- ćwiczenie umiejętności przekazywania informacji (w prosty sposób).

Potrzebne materiały:
- kamera;
- artykuły papiernicze, w tym nożyczki, bloki A3, kolorowe flamastry, krepina.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że zaczną tworzyć swoją kronikę klasową, która po miesiącu będzie wyświetlona na specjalnym pokazie. Każda kronika będzie obejmowała wydarzenia z kończącego się tygodnia. N. pyta uczniów i uczennice, jakie wydarzenia z poprzedniego

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

tygodnia można by opisać, np. czego się nauczyli, w jakich wycieczkach oraz wydarzeniach szkolnych uczestniczyli, kto miał urodziny itp. Pomysły dzieci N. zapisuje na tablicy (7 minut);

2. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 3-4 osobowe (2 minuty);
3. Zadaniem każdej grupy jest wskazanie jednego wydarzenia i przygotowanie krótkiego programu telewizyjnego dotyczącego wybranego wydarzenia. Stworzona relacja z wydarzenia nie powinna trwać dłużej niż 2 minuty. Każda grupa powinna przedstawiać inny element ubiegłego tygodnia. Tworzone programy powinny być urozmaicone przynajmniej jednym elementem scenograficznym, przebraniem lub rekwizytem. (30 minut);
4. N. nagrywa przygotowane przez uczniów i uczennice programy. Po każdym programie dzieci dyskutują całą klasą, czy tak zapamiętały to wydarzenie i czy jeszcze by coś dodały (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Pokaz telewizji dzieci

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Ścieżki:

Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce

Tytuł zadania: MATEMATYCZNE RUCHOME SZEREGI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci rozwiązują wyniki działań matematycznych na małych karteczkach, następnie karteczki przyczepiają na piersi, a N. prosi dzieci o ustawienie się w szereg/szeregi zgodnie z podaną regułą (np. utwórzcie szereg liczb parzystych i nieparzystych, szereg liczb mniejszych od 32 i drugi szereg większy do 32, szereg liczb podzielnych przez 2 i podzielnych przez 3).

Cele:

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

- doskonalenie umiejętności liczenia;
- doskonalenie rozpoznawania liczb parzystych, nieparzystych;
- utrwalanie umiejętności dzielenia;
- utrwalanie umiejętności porównywania różnych liczb między sobą;
- kształtowanie umiejętności komunikacji w zespole.

Potrzebne materiały:

- taśma klejąca lub małe karteczki samoprzylepne, na których N. napisze działania do wykonania. Mogą to być działania z załącznika.
- kasztany, żetony, kamyki, fasola lub inne pomoce, które umożliwią dzieciom podzielenie jakiejś liczby na dwie kupki. Np. rozdzielenie 34 ziaren fasoli na dwie równe kupki.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom małe karteczki z działaniem do wykonania. Jedno działanie na jedno dziecko. Dzieci rozwiązują działania matematyczne na małych karteczkach. N. prosi, żeby wynik działania był napisany dużymi liczbami, widocznymi z daleka. Dzieci następnie karteczki przyczepiają na piersi. (5 min)
2. N. prosi dzieci o ustawienie się w szereg/szeregi zgodnie z podaną regułą.

N. prosi dzieci:

- utwórzcie szereg liczb parzystych i nieparzystych, ustawcie się od najmniejszej liczby do największej. (10 min)
- ustawcie się w szereg liczb mniejszych od 32 i drugi szereg większy do 32/mniejszy od 14 i większy od 14. (10 min)
- ustawcie się w szereg liczb podzielnych przez 2 i takich, które nie dzielą się przez dwa. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

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

Cała klasa
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.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.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
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

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

Lista załączników:
Szeregi do 50.docx
Mnożenie do 25.docx
Szeregi do 60.docx

57 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: CO POWIE SIEĆ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

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

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Doraźne zadanie polegające na odnalezieniu potrzebnych informacji w internecie.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności poszukiwania odpowiedzi na postawione pytania;
- rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia;
- ćwiczenie umiejętności stawiania pytań problemowych.

Potrzebne materiały:
- dostęp do internetu.

Przebieg:
1. N. wyjaśnia, że celem zadania jest rozwijanie umiejętności wyszukiwania potrzebnych informacji w internecie. N. zadaje dzieciom pytanie związane z omawianymi do tej pory tematami. Kiedy dzieci wspólnymi siłami nie znajdą odpowiedzi, N. pyta: „Co powie sieć”? N. informuje dzieci, że powinny się zastanowić, jak zbudować zapytanie, które wpiszą w wyszukiwarkę. Propozycje dzieci można zapisać na tablicy (np. w formie haseł) (7 minut);
2. Dodatkowo dzieci zbierają i zapisują inne pytania związane z tematem, na które chcą znaleźć odpowiedź (7 minut);
3. N. proponuje źródła wiedzy (portale, strony internetowe) oraz zbiera propozycje dzieci (5 minut);
4. Dzieci wyszukują odpowiedzi w internecie i zapisują je w zeszycie lub w miarę możliwości w pliku tekstowym. Następnie chętni wypowiadają się na forum klasy. W

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

razie potrzeby N. konfrontuje odnalezione informacje z rzeczywistością. Przypomina dzieciom, że nie wszystkie informacje znalezione w sieci są rzetelne i prawdziwe, że istnieją strony bardziej i mniej wiarygodne - zwłaszcza informacje z forów internetowych, na których każdy może się wypowiedzieć (30 minut).

Warianty:

- w narracji "W świecie filmu": zadaniem dzieci jest znalezienie słów piosenki z filmu dla dzieci np. Mustang z Dzikiej Doliny - *Chcę wolnym być* oraz odszukanie imienia i nazwiska wykonawcy tej piosenki w wersji polskiej (jednocześnie dzieci mogą wyszukać znaczenie niezrozumiałych słów pojawiających się w tekście oraz definicję słowa "mustang");
- w narracji "Było sobie życie": zadaniem dzieci jest znalezienie grafik przedstawiających komórki krwi oraz wyszukanie informacji, jakie grupy krwi występują u ludzi - warto przy tym spytać dzieci, czy wiedzą, jaką grupę krwi mają oraz wyjaśnić im, dlaczego jest to tak ważne;
- w narracji "Łowcy bitów: podróż do świata dźwięku": zadaniem dzieci jest odnalezienie w sieci wybranego przez siebie utworu muzycznego, oraz tekstu tego utworu;
- w narracji "Mali naukowcy i naukowczynie": dzieci mogą mieć za zadanie znaleźć odpowiedź na pytanie "Jak to działa?" w odniesieniu do przedmiotów codziennego użytku lub różnych zjawisk. Np.: Dlaczego wulkany wybuchają? Jak działa telewizor? Jak powstają chmury? Jak działa odkurzacz? itp.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

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

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.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

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 uczciał w krótkiej zabawie muzycznej.

Cele:

- kształtowanie wrażliwości słuchowej;
- wyrabianie umiejętności koncentracji uwagi;
- integracja klasy przez wspólną zabawę.

Potrzebne materiały:

- opaska do zasłonięcia oczu.

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

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.

Tytuł zadania: TELEWIZYJNA KRONIKA KLASOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice opowiadają o tym, czego się nauczyli przez zeszły tydzień oraz o ważnych wydarzeniach z życia klasy i szkoły.

Cele:
- powtórzenie i usystematyzowanie wiedzy zdobytej przez cały tydzień pracy;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zdobytych kompetencji;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych;
- rozwijanie umiejętności opowiadania o wydarzeniach, w których brało się udział;
- ćwiczenie umiejętności przekazywania informacji (w prosty sposób).

Potrzebne materiały:
- kamera;
- artykuły papiernicze, w tym nożyczki, bloki A3, kolorowe flamastry, krepina.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że zaczną tworzyć swoją kronikę klasową, która po miesiącu będzie wyświetlona na specjalnym pokazie. Każda kronika będzie obejmowała wydarzenia z kończącego się tygodnia. N. pyta uczniów i uczennice, jakie wydarzenia z poprzedniego tygodnia można by opisać, np. czego się nauczyli, w jakich wycieczkach oraz

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

wydarzeniach szkolnych uczestniczyli, kto miał urodziny itp. Pomysły dzieci N. zapisuje na tablicy (7 minut);
2. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 3-4 osobowe (2 minuty);
3. Zadaniem każdej grupy jest wskazanie jednego wydarzenia i przygotowanie krótkiego programu telewizyjnego dotyczącego wybranego wydarzenia. Stworzona relacja z wydarzenia nie powinna trwać dłużej niż 2 minuty. Każda grupa powinna przedstawiać inny element ubiegłego tygodnia. Tworzone programy powinny być urozmaicone przynajmniej jednym elementem scenograficznym, przebraniem lub rekwizytem. (30 minut);
4. N. nagrywa przygotowane przez uczniów i uczennice programy. Po każdym programie dzieci dyskutują całą klasą, czy tak zapamiętały to wydarzenie i czy jeszcze by coś dodały (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Pokaz telewizji dzieci

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Ścieżki:

Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce

Tytuł zadania: MUZYCZNA CHUSTECZKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci biorą uczciał 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.

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

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

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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

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: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie do 60. Ćwiczenia bez przekraczania progu dziesiętnego oraz z przekraczaniem (liczby jednocyfrowe).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania do 60;

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

- zrozumienie pojęć: dziesiątki oraz jedności;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania oraz poprawiania błędów.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (nasze matematyczne strategie I - IX).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Informuje, że na nich znajdują się różnego typu zadania związane z dodawaniem i odejmowaniem do 60. (5 minut);
2. Dzieci pracują nad zadaniami w wybrany sposób (indywidualnie, w parach lub w grupach) (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi rozwiązuje zadania na forum klasy. Wyjaśnia niejasności oraz pojawiające się zależności. (10 minut).

Warianty:

- Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce- dzień **42**
- Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota - dzień **43**
- Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta - dzień **49**
- Matematyczne strategie IV (29 +n) - dzień **55**
- Matematyczne strategie V (27 +n) - dzień **57**
- Matematyczne strategie VI (25 +n) - dzień **59**
- Matematyczne strategie VII (31 -2) - dzień **61**
- Matematyczne strategie VIII (31 -4) - dzień **63**
- Matematyczne strategie IX (31 -6) - dzień **65**

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

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

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
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-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Matematyczne strategie VIII (31 -4).pdf
Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce.pdf
Matematyczne strategie VII (31 -2).pdf
Matematyczne strategie VI (25 +n).pdf
Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta.pdf
Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota.pdf
Matematyczne strategie IV (29 +n).pdf
Matematyczne strategie V (27 +n).pdf
Matematyczne strategie IX (31 -6).pdf

58 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: RYSUJEMY, PISZEMY, OPOWIADAMY

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:
01:00:00

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

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

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

Przebieg:
1. N. wprowadza dzieci w wybrany temat zajęć (proponowane tematy w "Wariantach"). (10 minut)
2. N. prosi uczniów i uczennice o wykonanie prac plastycznych na płaszczyźnie na temat związany z zagadnieniem z zakresu języka polskiego. Dzieci do prac (lub na pracach) umieszczają proste opisy swoich prac itp., dzięki czemu ćwiczą pisanie. N. tłumaczy uczniom i uczennicom, na czym dokładnie polega zadanie, jakiego rodzaju formę wyrazu na płaszczyźnie i przy pomocy pisma mogą użyć do wykonania swojej pracy. N. pozwala uczniom na dowolny wybór techniki wykonania pracy plastycznej. (10 minut)
3. Zadaniem dzieci jest przedstawienie określonego zadania z języka polskiego (np. przygotowanie życzeń, listu, zaproszenia, wskazywanie głównych bohaterów utworów, itd.) w formie plastycznej na płaszczyźnie. N. wspomaga uczniów i uczennice w miarę

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

zgłaszanych lub zauważonych potrzeb. (25 minut)

4. Po wykonaniu swoich prac dzieci przedstawiają je całej klasie. N. mówi dzieciom, jakie najważniejsze rzeczy przedstawiają ich prace, omawia wykonane prace i wskazuje najważniejsze aspekty danego tematu (15 minut).

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

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

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

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

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

Tytuł zadania: WIELE W JEDNYM

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: 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:

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

Wiele w jednym - prezentacja.pptx

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;

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

- 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?
   - 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

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

Lista załączników:
Teksty piosenek.pdf

Tytuł zadania: MATEMATYCZNE RUCHOME SZEREGI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci rozwiązują wyniki działań matematycznych na małych karteczkach, następnie karteczki przyczepiają na piersi, a N. prosi dzieci o ustawienie się w szereg/szeregi zgodnie z podaną regułą (np. utwórzcie szereg liczb parzystych i nieparzystych, szereg liczb mniejszych od 32 i drugi szereg większy do 32, szereg liczb podzielnych przez 2 i podzielnych przez 3).

Cele:
- doskonalenie umiejętności liczenia;
- doskonalenie rozpoznawania liczb parzystych, nieparzystych;
- utrwalanie umiejętności dzielenia;
- utrwalanie umiejętności porównywania różnych liczb między sobą;
- kształtowanie umiejętności komunikacji w zespole.

Potrzebne materiały:
- taśma klejąca lub małe karteczki samoprzylepne, na których N. napisze działania do

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

wykonania. Mogą to być działania z załącznika.

- kasztany, żetony, kamyki, fasola lub inne pomoce, które umożliwią dzieciom podzielenie jakiejś liczby na dwie kupki. Np. rozdzielenie 34 ziaren fasoli na dwie równe kupki.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom małe karteczki z działaniem do wykonania. Jedno działanie na jedno dziecko. Dzieci rozwiązują działania matematyczne na małych karteczkach. N. prosi, żeby wynik działania był napisany dużymi liczbami, widocznymi z daleka. Dzieci następnie karteczki przyczepiają na piersi. (5 min)
2. N. prosi dzieci o ustawienie się w szereg/szeregi zgodnie z podaną regułą.

N. prosi dzieci:

- utwórzcie szereg liczb parzystych i nieparzystych, ustawcie się od najmniejszej liczby do największej. (10 min)
- ustawcie się w szereg liczb mniejszych od 32 i drugi szereg większy do 32/mniejszy od 14 i większy od 14. (10 min)
- ustawcie się w szereg liczb podzielnych przez 2 i takich, które nie dzielą się przez dwa. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
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.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.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
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

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

Lista załączników:
Szeregi do 50.docx
Mnożenie do 25.docx
Szeregi do 60.docx

59 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 230 min

Tytuł zadania: TELEWIZYJNA KRONIKA KLASOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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:
01:00:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice opowiadają o tym, czego się nauczyli przez zeszły tydzień oraz o ważnych wydarzeniach z życia klasy i szkoły.

Cele:
- powtórzenie i usystematyzowanie wiedzy zdobytej przez cały tydzień pracy;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zdobytych kompetencji;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych;
- rozwijanie umiejętności opowiadania o wydarzeniach, w których brało się udział;
- ćwiczenie umiejętności przekazywania informacji (w prosty sposób).

Potrzebne materiały:
- kamera;
- artykuły papiernicze, w tym nożyczki, bloki A3, kolorowe flamastry, krepina.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że zaczną tworzyć swoją kronikę klasową, która po miesiącu będzie wyświetlona na specjalnym pokazie. Każda kronika będzie obejmowała wydarzenia z kończącego się tygodnia. N. pyta uczniów i uczennice, jakie wydarzenia z poprzedniego tygodnia można by opisać, np. czego się nauczyli, w jakich wycieczkach oraz wydarzeniach szkolnych uczestniczyli, kto miał urodziny itp. Pomysły dzieci N. zapisuje na tablicy (7 minut);
2. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 3-4 osobowe (2 minuty);
3. Zadaniem każdej grupy jest wskazanie jednego wydarzenia i przygotowanie krótkiego programu telewizyjnego dotyczącego wybranego wydarzenia. Stworzona relacja z wydarzenia nie powinna trwać dłużej niż 2 minuty. Każda grupa powinna przedstawiać inny element ubiegłego tygodnia. Tworzone programy powinny być urozmaicone przynajmniej jednym elementem scenograficznym, przebraniem lub rekwizytem. (30 minut);
4. N. nagrywa przygotowane przez uczniów i uczennice programy. Po każdym programie dzieci dyskutują całą klasą, czy tak zapamiętały to wydarzenie i czy jeszcze by coś dodały (20 minut).

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

Możliwe kontynuacje:

- Pokaz telewizji dzieci

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Ścieżki:

Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce

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 w zajęciu się sobą (co przeszkadzało, jak można inaczej, itd.) Przy powtarzaniu zadania, etap

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

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

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNE WIERSZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:40:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą własne wiersze na wybrany temat. Dzieci przepisują wiersze na komputerze i jeśli potrafią, znajdują zdjęcie/grafikę ilustrującą dany wiersz. Dzieci drukują swoje wiersze i zanoszą w prezencie rodzicom.
W narracji "Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt" - wiersze o zwierzętach.
W narracji "W świecie filmu" - wiersze na temat wybranego filmu.

Cele:
- rozwijanie kreatywnego myślenia;
- rozwijanie giętkości i płynności językowej;
- kształtowanie umiejętności tworzenia wierszy;
- doskonalenie umiejętności przepisywania krótkich tekstów na komputerze;
- doskonalenie umiejętności korzystania z drukarki.

Potrzebne materiały:
- komputer dla każdego dziecka (ewentualnie dostęp do internet)
- drukarka.

Przebieg:
1. N. pyta dzieci czy znają jakieś wiersze o zwierzętach. N. pyta, czy dzieci potrafią recytować wiersz o zwierzętach lub jego fragment (jeśli nie pamiętają całości). Chętne dzieci recytują. (5-10 minut)

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

2. N. czyta lub prosi dzieci o odczytanie kilku wierszy (3-4) o zwierzętach Jana Brzechwy. (załącznik). N. krótko omawia z dziećmi budowę wierszy, zwraca uwagę na wyrazy rymujące się. (5 minut)
3. N. zaprasza dzieci do stworzenia własnych wierszy w kilku krokach. (25 minut)
    - N. prosi, żeby każde dziecko w myślach wybrało sobie jakieś zwierzę i zapisało jego nazwę na środku kartki.
    - Następnie dzieci zapisują swoje skojarzenia do danego zwierzęcia, N. zachęca dzieci do pisania odległych skojarzeń, do nieprzerywania zbyt szybkiego ćwiczenia, do zapisywania wszystkich skojarzeń, które przychodzą im do głowy.
    - Następnym krokiem jest wybrania przez dzieci 4-5 skojarzeń, które najbardziej im się samym się podobają i wykorzystanie ich do napisania wiersza.
4. Chętne dzieci mogą na forum odczytać swoje wiersze. N. prosi, żeby dzieci zwracały uwagę na sposób recytacji. (15 minut)
    - N. zachęca, żeby dzieci nauczyły się swoich wierszy na pamięć i w domu powiedziały rodzicom.
5. Przerwa lub zadanie ruchowe/integracyjne. (15 minut)
6. Dzieci przepisują swoje wiersze na komputerze. (30 minut)
    - Podczas przepisywania wierszy, N. podchodzi do poszczególnych dzieci i pomaga im uniknąć literówek.
    - Jeśli dzieci potrafią, wyszukują zdjęć ilustrujących dany wiersz.
    - Dzieci drukują swoje wiersze i zanoszą w prezencie rodzicom.

Warianty:

Dzieci mogą tworzyć wiersze o różnej tematyce związanej z ich zainteresowaniami. Temat wiersza jest dowolny, ćwiczenia ma pobudzać dziecko to kreatywności, do zabawy językiem. Tematem może być: piłka nożna, kosmos, gwiezdne wojny.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

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

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-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.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.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi stworzyć krótki wiersz;
- dziecko potrafi posługiwać się drukarką.

Lista załączników:
Wiesze o zwierzętach.docx

Tytuł zadania: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE

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: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie do 60. Ćwiczenia bez przekraczania progu dziesiętnego oraz z przekraczaniem (liczby jednocyfrowe).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania do 60;
- zrozumienie pojęć: dziesiątki oraz jedności;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania oraz poprawiania błędów.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (nasze matematyczne strategie I - IX).

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Informuje, że na nich znajdują się różnego typu zadania związane z dodawaniem i odejmowaniem do 60. (5 minut);
2. Dzieci pracują nad zadaniami w wybrany sposób (indywidualnie, w parach lub w grupach) (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi rozwiązuje zadania na forum klasy. Wyjaśnia niejasności oraz pojawiające się zależności. (10 minut).

Warianty:
- Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce- dzień **42**
- Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota - dzień **43**

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

- Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta - dzień **49**
- Matematyczne strategie IV (29 +n) - dzień **55**
- Matematyczne strategie V (27 +n) - dzień **57**
- Matematyczne strategie VI (25 +n) - dzień **59**
- Matematyczne strategie VII (31 -2) - dzień **61**
- Matematyczne strategie VIII (31 -4) - dzień **63**
- Matematyczne strategie IX (31 -6) - dzień **65**

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100

Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000

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

Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:

Matematyczne strategie VIII (31 -4).pdf

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

Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce.pdf
Matematyczne strategie VII (31 -2).pdf
Matematyczne strategie VI (25 +n).pdf
Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta.pdf
Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota.pdf
Matematyczne strategie IV (29 +n).pdf
Matematyczne strategie V (27 +n).pdf
Matematyczne strategie IX (31 -6).pdf

60 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: KRYTYCY FILMOWI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci dyskutują na temat znanych im filmów, wcielając się w różnego typu role.

Cele:

- rozwijanie umiejętności odpowiadania o swoich wrażeniach i odczuciach;
- rozwijanie umiejętności prowadzenia rozmów na tematy związane ze sztuką współczesną;
- rozwijanie umiejętności wcielania się w różne role.;

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

- uświadomienie uczniów i uczennic, że różne osoby mogą mieć różne gusta.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą dyskutować na temat znanych im bajek, filmów i kreskówek. Prosi dzieci o wymienienie lubianych oraz znanych im filmów. Zapisuje je na tablicy. Następnie wybiera po kolei tytuły oraz tworzy grupy (4-osobowe) złożone z osób, które znają dany film lub wymieniły filmy tego samego gatunku (10 minut);
2. Następnie w grupach przydziela osobom role. 2 osoby mają za zadanie być krytykami pozytywnymi, skupiając się na wszystkich ciekawych i interesujących rzeczach związanych z danym filmem. Kolejne 2 osoby grają rolę krytyków negatywnych, szukając wad i niedociągnięć. Dzieci w grupach przerzucają się argumentami. Po ok. 5 minutach następuje zamiana ról: krytycy negatywni stają się pozytywnymi, a pozytywni negatywnymi (10 minut);
3. N. prosi klasę o uwagę. Rozdaje kolejne filmy, tworząc nowe grupy złożone z osób, które znają dany utwór. Zabawa dzieci trwa w podobny sposób (20 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie. W podsumowaniu N. dyskutuje z dziećmi na temat tolerancji wobec gustów innych osób. "Różnimy się gustami i zainteresowaniami. To dobrze! Inaczej świat byłby jednokolorowy i nudny" (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Film

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Int-Pol-III.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

Tytuł zadania: GRA ZATOPIONY SKARB

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą odejmowanie i dodawanie w zakresie do 60 z przekroczeniem progu dziesiątkowego przy pomocy gry dydaktycznej.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania z przekroczeniem progu dziesiątkowego w zakresie do 60;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- ćwiczenie umiejętności koordynowania rozgrywki.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane materiały z pliku "podwodny skarb - gra" (jeden egzemplarz na 3 osoby);
- nożyczki;
- kalkulator.

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

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą grały w grę matematyczną o nazwie "zatopiony skarb". N. dzieli dzieci na grupy 3 - osobowe. (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom materiały. Dzieci mają za zadanie wyciąć działania matematyczne oraz złożyć je na stosie. W międzyczasie N. tłumaczy zasady gry. W razie potrzeby przeprowadza przykładową rozgrywkę (15 minut);
3. Dzieci grają w grę. N. nadzoruje ich zabawę (25 minut).

Zasady Gry

Gra przeznaczona jest dla 3 graczy. Dwóch stara się dotrzeć do skarbu jak najszybciej, trzeci jest sędzią - nadzoruje rozgrywkę.
Gracze na przemian losują karty z działaniami matematycznymi. Po wylosowaniu wykonują działanie. Sędzia sprawdza poprawność wykonania działania na kalkulatorze. Jeśli jest poprawne - gracz zaznacza jeden z prostokątów prowadzących do skarbu. Wygrywa osoba, która pierwsza zajmie wszystkie prostokąty.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.7.2 : dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Społ-III.5.3 : dziecko rozumie konsekwencje nieprzestrzegania obowiązków ucznia

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

Lista załączników:
podwodny skarb - gra.docx

Tytuł zadania: DOTYK KWIATKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
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.

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

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

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

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

Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje
Int-Psych-I-III.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: ĆWICZENIA KOREKCYJNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują różnego typu ćwiczenia wzmacniające kręgosłup oraz ćwiczenia korekcyjne.

Cele:

- wzmocnienie kręgosłupa;
- korygowanie wad postawy;
- rozwijanie umiejętności dbania o własne zdrowie;
- ćwiczenie poprawnej postawy;
- rozwijanie tężyzny fizycznej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;

Przebieg:

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

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (3 lub 4 osobowe). Razem przygotowują wybrane stacje do ćwiczeń (bazując na załączonym do zadania pliku). N. może zapytać, jakiego typu ćwiczenia dzieci 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. Podsumowanie 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:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie

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

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

Lista załączników:
Ćwiczenia korekcyjne.pdf

Tytuł zadania: POKAZ TELEWIZJI DZIECI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci oglądają przygotowaną przez siebie kronikę filmową i dyskutują na jej temat.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z wynikami ich pracy;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- przypomnienie materiału zrealizowanego w danym miesiącu.

Potrzebne materiały:
- projektor lub inny sprzęt do prezentacji filmu;
- zmotowane przez N. fragmenty "kroniki klasowej" przygotowywanej przez poprzednie tygodnie (wcześniejsze wykonanie zadania *Telewizyjna kronika klasowa*).

Przebieg:

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

1. N. wyświetla uczniom i uczennicom pełną serię wybranych fragmentów "telewizyjnych kronik klasowych" przygotowywanych przez dzieci przez poprzednie tygodnie (30 minut);
2. Uczniowie i uczennice omawiają film. Odpowiadają na pytania: "Czemu może służyć taki film?"; "Jakie korzyści płyną z jego robienia, a jakie z oglądania?"; "Co podobało się dzieciom w filmie, a co nie?"; "Czy zmieniliby coś w swoich audycjach?" (15 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też przygotować specjalny pokaz filmowy dla rodziców;
- jeżeli kronika jest dłuższa albo dzieci chcą dłużej omawiać film, warto przedłużyć aktywność w zależności od ich potrzeb.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Pokaz

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych

Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej

Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych

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

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

61 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

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).

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

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
czytankowe zagadki 4.docx
czytankowe zagadki 3.docx

Tytuł zadania: MUZYKA FILMOWA

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: 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.

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

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

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)
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

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

Tytuł zadania: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie do 60. Ćwiczenia bez przekraczania progu dziesiętnego oraz z przekraczaniem (liczby jednocyfrowe).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania do 60;
- zrozumienie pojęć: dziesiątki oraz jedności;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania oraz poprawiania błędów.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (nasze matematyczne strategie I - IX).

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Informuje, że na nich znajdują się różnego typu zadania związane z dodawaniem i odejmowaniem do 60. (5 minut);
2. Dzieci pracują nad zadaniami w wybrany sposób (indywidualnie, w parach lub w grupach) (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi rozwiązuje zadania na forum klasy. Wyjaśnia niejasności oraz pojawiające się zależności. (10 minut).

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

Warianty:

- Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce- dzień **42**
- Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota - dzień **43**
- Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta - dzień **49**
- Matematyczne strategie IV (29 +n) - dzień **55**
- Matematyczne strategie V (27 +n) - dzień **57**
- Matematyczne strategie VI (25 +n) - dzień **59**
- Matematyczne strategie VII (31 -2) - dzień **61**
- Matematyczne strategie VIII (31 -4) - dzień **63**
- Matematyczne strategie IX (31 -6) - dzień **65**

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100

Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000

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-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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Matematyczne strategie VIII (31 -4).pdf
Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce.pdf
Matematyczne strategie VII (31 -2).pdf
Matematyczne strategie VI (25 +n).pdf
Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta.pdf
Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota.pdf
Matematyczne strategie IV (29 +n).pdf
Matematyczne strategie V (27 +n).pdf
Matematyczne strategie IX (31 -6).pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA KOREKCYJNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują różnego typu ćwiczenia wzmacniające kręgosłup oraz ćwiczenia korekcyjne.

Cele:
- wzmocnienie kręgosłupa;
- korygowanie wad postawy;
- rozwijanie umiejętności dbania o własne zdrowie;

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

- ćwiczenie poprawnej postawy;
- rozwijanie tężyzny fizycznej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;

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 (bazując na załączonym do zadania pliku). N. może zapytać, jakiego typu ćwiczenia dzieci 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. Podsumowanie 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:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
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

Lista załączników:
Ćwiczenia korekcyjne.pdf

62 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 210 min

Tytuł zadania: OGLĄDAMY FILM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:
Dzieci wspólnie wybierają oraz oglądają film.

Cele:
- rozpoznawanie cech przekazu audiowizualnego;
- rozwijanie umiejętności opowiadania o swoich wrażeniach oraz odczuciach.

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

Potrzebne materiały:

- projektor;
- dostęp do internetu;
- przybory do rysowania i malowania;
- gazety, czasopisma;
- nożyczki, kartki A4;
- lista filmów, z której N. może skorzystać: http://www.nhef.pl/edukacja/bazafilmow.do?idCyklu=0&tytul=&page=0&idTypu=2&idMiasta=1 oraz w załączniku;
- (ewentualnie) zielone, czerwone i żółte karteczki dla dzieci.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą oglądać filmy krótkometrażowe, odcinki kreskówek lub fragmenty filmów pełnometrażowych. N. wybiera kilka propozycji, różniących się stylem gatunkowym oraz ciężarem (propozycje w załączniku) (5 minut);
2. Przed projekcją dzieci losują swoje "zadanie specjalne", które wymaga, oprócz uważnego obejrzenia filmu, zwrócenia uwagi na jeden element (N. może również najpierw podzielić klasę na 5 grup, wypisać na tablicy 5 tematów, a następnie każdej grupie przydzielić jeden z nich):
    - muzykę;
    - scenariusz, czyli historię;
    - dialogi;
    - zdjęcia lub rysunki (w zależności od rodzaju filmu);
    - kostiumy (także w przypadku filmu animowanego, dzieci mogą zwrócić uwagę na ubrania postaci - na co one wskazują, czy są ważnym elementem kreacji bohaterów) (1,5 godziny);
3. Po obejrzeniu filmu odbywa się dyskusja nad filmem. N. prosi dzieci najpierw o zagłosowanie, komu film się podobał bardzo, komu średnio, a komu w ogóle (w tym celu dzieci mogą również użyć karteczek w trzech kolorach: czerwonym, zielonym i żółtym). Wynik głosowania zapisuje na tablicy. Następnie odbywa się rozmowa na temat wskazanych elementów filmu, w której najpierw wypowiadają się "eksperci" (dzieci, które dostały dany obszar w ramach "zadania specjalnego"). (25 minut).

Możliwe kontynuacje:

- zadanie dla chętnych: napisanie recenzji, która zostałaby umieszczona na klasowym blogu.

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

Warianty:

- **Alternatywnie:** N. może zaproponować dzieciom klasową wycieczkę do kina**;**
- **Powtórzenie:** warto zadbać o różnorodność pokazywanych filmów - jeśli wcześniej dzieci oglądały film animowany, tym razem powinny obejrzeć film fabularny i na odwrót. Zamiast filmu pełnometrażowego można im pokazać kilka filmów krótkometrażowych;
- **Powtórzenie:** poza albo zamiast omawiania kwestii technicznych filmu, N. może się skoncentrować na poruszanych problemach oraz sposobie ich przedstawienia za pomocą sztuki filmowej, np.:
    - przy projekcji filmu animowanego "Ruchomy zamek Hauru" H. Miyazakiego, N. może omówić z dziećmi kwestie stosunku do osób starszych, mądrości, która przychodzi z wiekiem, jak również problemów związanych z wojnami;
    - przy projekcji filmów krótkometrażowych studia Se-ma-for, N. może omówić z dziećmi kwestię wykluczenia osób niepełnosprawnych. Pozostałe propozycje pytań w rozmowie z dziećmi:
- co chcieli przekazać autorzy krótkich filmów, czy im się to udało?
- który film podobał się danemu dziecku najbardziej, dlaczego?
- podział dzieci na dwie grupy – grupa A ma zwrócić uwagę co różni filmy, a B co je łączy. Ponowna projekcja i dyskusja. Jak oddano dane problemy za pomocą filmu? Czy to dobry sposób, by uwrażliwiać ludzi na kwestie społeczne?

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Pokaz

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci

Lista załączników:
Lista filmów dla dzieci.pdf

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.

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

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.

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

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

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: LINIA CZASU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

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

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

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

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

Warianty:

- Zamiast przedstawienia graficznego konkretnego etapu życia danej osoby dzieci mogą odegrać krótką, przygotowaną przez nie, scenkę teatralną;
- w ramach narracji "Było sobie życie": zamiast tworzenia linii czasu dla konkretnej osoby, N. proponuje dzieciom ułożenie cyklu życia człowieka albo stworzenie linii czasu zawierającej najważniejsze wydarzenia z historii Polski (od chrztu Polski do dnia obecnego z przedziałką co 100 lat);
- w ramach narracji "W świecie filmu": zamiast tworzenia linii czasu dla konkretnej osoby, N. proponuje dzieciom ułożenie wydarzeń obejrzanego filmu w postaci linii czasu;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": zamiast tworzenia linii czasu dla konkretnej osoby, N. proponuje dzieciom stworzenie linii czasu różnych okresów historii kultury europejskiej;
- w ramach narracji "Na zamku": dzieci mogą stworzyć linię czasu dotyczącą dziejów Zawiszy Czarnego.

Zakresy przedmiotowe:

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

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

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

Lista załączników:
Maria Skłodowska Curie wersja edytowalna.pptx
Nikola Tesla.pptx
Maria Skłodowska Curie.pdf

Tytuł zadania: NARYSUJ TO DZIAŁANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

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

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują różne działania i tworzą do tego rysunki w programie graficznym.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w danym zakresie;
- rozwijanie umiejętności korzystania z programów graficznych;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputera.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- przygotowane działania w danym zakresie.

Załącznik do zadania:

- "Przykłady działań narysuj to" - w pliku znajdują się materiały na dwie lekcje:
  - obejmujące zakres odejmowania do 60 bez przekraczania progu dziesiątkowego;
  - obejmujące zakres dodawania liczb dwucyfrowych do pełnych dziesiątek bez przekraczania progu dziesiątkowego do 60.

Przebieg:

1. Dzieci włączają programy graficzne. W ramach lekcji mają one im pomóc w rozwiązywaniu nowych działań matematycznych.
2. Każde dziecko otrzymuje zestaw 10 działań. Pierwsze dwa działania N. omawia i rozwiązuje razem z dziećmi. Podpowiada im, jak dojść do poprawnego rozwiązania. Następne działania dzieci rozwiązują samodzielnie. Do każdego z tych działań tworzą rysunki przedstawiające dane działanie. (25 minut);
3. Na koniec N. sprawdza wraz z grupą, czy wszystkim udało się dojść do poprawnych wyników (10 minut).

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

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

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.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
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

Lista załączników:
Przykłady działań narysuj to bez przekraczania.pdf
Przykłady działań narysuj to z przekraczaniem.pdf

63 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: MUZYKA FILMOWA

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci 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.

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

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

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)
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

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

Tytuł zadania: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie do 60. Ćwiczenia bez przekraczania progu dziesiętnego oraz z przekraczaniem (liczby jednocyfrowe).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania do 60;
- zrozumienie pojęć: dziesiątki oraz jedności;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania oraz poprawiania błędów.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (nasze matematyczne strategie I - IX).

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Informuje, że na nich znajdują się różnego typu zadania związane z dodawaniem i odejmowaniem do 60. (5 minut);
2. Dzieci pracują nad zadaniami w wybrany sposób (indywidualnie, w parach lub w grupach) (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi rozwiązuje zadania na forum klasy. Wyjaśnia niejasności oraz

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

pojawiające się zależności. (10 minut).

Warianty:

- Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce- dzień **42**
- Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota - dzień **43**
- Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta - dzień **49**
- Matematyczne strategie IV (29 +n) - dzień **55**
- Matematyczne strategie V (27 +n) - dzień **57**
- Matematyczne strategie VI (25 +n) - dzień **59**
- Matematyczne strategie VII (31 -2) - dzień **61**
- Matematyczne strategie VIII (31 -4) - dzień **63**
- Matematyczne strategie IX (31 -6) - dzień **65**

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100

Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000

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.

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Matematyczne strategie VIII (31 -4).pdf
Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce.pdf
Matematyczne strategie VII (31 -2).pdf
Matematyczne strategie VI (25 +n).pdf
Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta.pdf
Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota.pdf
Matematyczne strategie IV (29 +n).pdf
Matematyczne strategie V (27 +n).pdf
Matematyczne strategie IX (31 -6).pdf

Tytuł zadania: ĆWICZYMY BIEGANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają umiejętność biegania, jednocześnie bijąc własne rekordy.

Cele:

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

- rozwijanie umiejętność biegania na czas;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna lub boisko szkolne;
- stopery (mogą być tradycyjne, ale także np. w komórce);
- odtwarzacz muzyki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na tych zajęciach dzieci będą rozwijały umiejętność biegania (tak żeby stać się szybkim jak strzała!). Włącza muzykę i razem z dziećmi wykonuje rozgrzewkę. Rozgrzewka ma charakter biegowo-gimnastyczny. Zaczyna się od truchtu w różnych kierunkach (przez połowę piosenki, min. 2 minuty), następnie kilka ćwiczeń kończyn górnych, ponowny trucht w różnych kierunkach (kolejne 2 minuty) oraz ćwiczenia kończyn dolnych. Na koniec ćwiczenia pobudzające: podskoki z ruchami ramion, wieloskok, podskoki i rzuty piłką do osoby w parze) (15 minut);
2. Następnie N. dzieli dzieci na kilka grup (w zależności od tego, ile jest dostępnych stoperów). Prezentuje dzieciom, w jaki sposób mierzy się czas stoperem (7 minut);
3. N. wyznacza każdej grupie obszar, w którym biegają i odległość, którą muszą przebiec (powinno to być ok. 40 m, może to być bieganie kilku okrążeń). Dzieci w grupach mierzą sobie nawzajem czas i go zapisują. N. zwraca uwagę, że zadaniem dzieci jest poprawienie ich własnych wyników (nie chodzi o rywalizację z innymi). N. mówi, że dzieci mają na to 20 minut (25 minut);
4. N. wykonuje z dziećmi ćwiczenia rozluźniające i relaksujące. Ćwiczy z dziećmi uspokajanie oddechu (5 minut).

Warianty:

- warto dopasować zajęcia do realizowanej narracji, np. w narracji filmowej można powiedzieć dzieciom, że każdy aktor musi szybko biegać na wszelki wypadek, gdyby musiał odtwarzać w filmie scenę pościgu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

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

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Tytuł zadania: 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

64 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

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:

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

- 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)
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

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

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 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

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

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

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

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.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

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.

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

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: NARYSUJ TO DZIAŁANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:35:00

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

Streszczenie:

Dzieci rozwiązują różne działania i tworzą do tego rysunki w programie graficznym.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w danym zakresie;
- rozwijanie umiejętności korzystania z programów graficznych;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputera.

Potrzebne materiały:

- komputery;
- przygotowane działania w danym zakresie.

Załącznik do zadania:

- "Przykłady działań narysuj to" - w pliku znajdują się materiały na dwie lekcje:
  - obejmujące zakres odejmowania do 60 bez przekraczania progu dziesiątkowego;
  - obejmujące zakres dodawania liczb dwucyfrowych do pełnych dziesiątek bez przekraczania progu dziesiątkowego do 60.

Przebieg:

1. Dzieci włączają programy graficzne. W ramach lekcji mają one im pomóc w rozwiązywaniu nowych działań matematycznych.
2. Każde dziecko otrzymuje zestaw 10 działań. Pierwsze dwa działania N. omawia i rozwiązuje razem z dziećmi. Podpowiada im, jak dojść do poprawnego rozwiązania. Następne działania dzieci rozwiązują samodzielnie. Do każdego z tych działań tworzą rysunki przedstawiające dane działanie. (25 minut);
3. Na koniec N. sprawdza wraz z grupą, czy wszystkim udało się dojść do poprawnych wyników (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Edukacja przez ruch

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

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

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.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
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

Lista załączników:
Przykłady działań narysuj to bez przekraczania.pdf
Przykłady działań narysuj to z przekraczaniem.pdf

Tytuł zadania: TELEWIZYJNA KRONIKA KLASOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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.

01:00:00

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice opowiadają o tym, czego się nauczyli przez zeszły tydzień oraz o ważnych wydarzeniach z życia klasy i szkoły.

Cele:

- powtórzenie i usystematyzowanie wiedzy zdobytej przez cały tydzień pracy;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zdobytych kompetencji;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych;
- rozwijanie umiejętności opowiadania o wydarzeniach, w których brało się udział;
- ćwiczenie umiejętności przekazywania informacji (w prosty sposób).

Potrzebne materiały:

- kamera;
- artykuły papiernicze, w tym nożyczki, bloki A3, kolorowe flamastry, krepina.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że zaczną tworzyć swoją kronikę klasową, która po miesiącu będzie wyświetlona na specjalnym pokazie. Każda kronika będzie obejmowała wydarzenia z kończącego się tygodnia. N. pyta uczniów i uczennice, jakie wydarzenia z poprzedniego tygodnia można by opisać, np. czego się nauczyli, w jakich wycieczkach oraz wydarzeniach szkolnych uczestniczyli, kto miał urodziny itp. Pomysły dzieci N. zapisuje na tablicy (7 minut);
2. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 3-4 osobowe (2 minuty);
3. Zadaniem każdej grupy jest wskazanie jednego wydarzenia i przygotowanie krótkiego programu telewizyjnego dotyczącego wybranego wydarzenia. Stworzona relacja z wydarzenia nie powinna trwać dłużej niż 2 minuty. Każda grupa powinna przedstawiać inny element ubiegłego tygodnia. Tworzone programy powinny być urozmaicone przynajmniej jednym elementem scenograficznym, przebraniem lub rekwizytem. (30 minut);
4. N. nagrywa przygotowane przez uczniów i uczennice programy. Po każdym programie dzieci dyskutują całą klasą, czy tak zapamiętały to wydarzenie i czy jeszcze by coś dodały (20 minut).

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

Możliwe kontynuacje:

- Pokaz telewizji dzieci

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Ścieżki:

Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce

65 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 170 min

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

Tytuł zadania: POKAZ TELEWIZJI DZIECI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci oglądają przygotowaną przez siebie kronikę filmową i dyskutują na jej temat.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z wynikami ich pracy;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- przypomnienie materiału zrealizowanego w danym miesiącu.

Potrzebne materiały:
- projektor lub inny sprzęt do prezentacji filmu;
- zmotowane przez N. fragmenty "kroniki klasowej" przygotowywanej przez poprzednie tygodnie (wcześniejsze wykonanie zadania *Telewizyjna kronika klasowa*).

Przebieg:
1. N. wyświetla uczniom i uczennicom pełną serię wybranych fragmentów "telewizyjnych kronik klasowych" przygotowywanych przez dzieci przez poprzednie tygodnie (30 minut);

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

2. Uczniowie i uczennice omawiają film. Odpowiadają na pytania: "Czemu może służyć taki film?"; "Jakie korzyści płyną z jego robienia, a jakie z oglądania?"; "Co podobało się dzieciom w filmie, a co nie?"; "Czy zmieniliby coś w swoich audycjach?" (15 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też przygotować specjalny pokaz filmowy dla rodziców;
- jeżeli kronika jest dłuższa albo dzieci chcą dłużej omawiać film, warto przedłużyć aktywność w zależności od ich potrzeb.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Pokaz

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych

Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej

Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych

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

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

Tytuł zadania: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie do 60. Ćwiczenia bez przekraczania progu dziesiętnego oraz z przekraczaniem (liczby jednocyfrowe).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania do 60;
- zrozumienie pojęć: dziesiątki oraz jedności;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania oraz poprawiania błędów.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z odpowiedniego pliku (nasze matematyczne strategie I - IX).

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Informuje, że na nich znajdują się różnego typu zadania związane z dodawaniem i odejmowaniem do 60. (5 minut);
2. Dzieci pracują nad zadaniami w wybrany sposób (indywidualnie, w parach lub w grupach) (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi rozwiązuje zadania na forum klasy. Wyjaśnia niejasności oraz

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

pojawiające się zależności. (10 minut).

Warianty:

- Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce- dzień **42**
- Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota - dzień **43**
- Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta - dzień **49**
- Matematyczne strategie IV (29 +n) - dzień **55**
- Matematyczne strategie V (27 +n) - dzień **57**
- Matematyczne strategie VI (25 +n) - dzień **59**
- Matematyczne strategie VII (31 -2) - dzień **61**
- Matematyczne strategie VIII (31 -4) - dzień **63**
- Matematyczne strategie IX (31 -6) - dzień **65**

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100

Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000

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.

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Lista załączników:
Matematyczne strategie VIII (31 -4).pdf
Matematyczne strategie I (10) - spadające owoce.pdf
Matematyczne strategie VII (31 -2).pdf
Matematyczne strategie VI (25 +n).pdf
Matematyczne strategie III (50) uciekające zwierzęta.pdf
Matematyczne strategie II (30) - uruchom robota.pdf
Matematyczne strategie IV (29 +n).pdf
Matematyczne strategie V (27 +n).pdf
Matematyczne strategie IX (31 -6).pdf

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:

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

- 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
   Takt 4

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

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 czym rozdaje dzieciom instrumenty (klawesy i bębny). Partię ósemkową grają klawesy,

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

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
W parach

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

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: CO POWIE SIEĆ?

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: 4

Czas trwania zadania:

00:50:00

Streszczenie:

Doraźne zadanie polegające na odnalezieniu potrzebnych informacji w internecie.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności poszukiwania odpowiedzi na postawione pytania;
- rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia;
- ćwiczenie umiejętności stawiania pytań problemowych.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia, że celem zadania jest rozwijanie umiejętności wyszukiwania potrzebnych informacji w internecie. N. zadaje dzieciom pytanie związane z omawianymi do tej pory tematami. Kiedy dzieci wspólnymi siłami nie znajdą odpowiedzi, N. pyta: „Co powie sieć”? N. informuje dzieci, że powinny się zastanowić, jak zbudować zapytanie, które wpiszą w wyszukiwarkę. Propozycje dzieci można zapisać na tablicy (np. w formie haseł) (7 minut);
2. Dodatkowo dzieci zbierają i zapisują inne pytania związane z tematem, na które chcą znaleźć odpowiedź (7 minut);
3. N. proponuje źródła wiedzy (portale, strony internetowe) oraz zbiera propozycje dzieci (5 minut);
4. Dzieci wyszukują odpowiedzi w internecie i zapisują je w zeszycie lub w miarę możliwości w pliku tekstowym. Następnie chętni wypowiadają się na forum klasy. W razie potrzeby N. konfrontuje odnalezione informacje z rzeczywistością. Przypomina dzieciom, że nie wszystkie informacje znalezione w sieci są rzetelne i prawdziwe, że istnieją strony bardziej i mniej wiarygodne - zwłaszcza informacje z forów internetowych, na których każdy może się wypowiedzieć (30 minut).

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

Warianty:

- w narracji "W świecie filmu": zadaniem dzieci jest znalezienie słów piosenki z filmu dla dzieci np. Mustang z Dzikiej Doliny - *Chcę wolnym być* oraz odszukanie imienia i nazwiska wykonawcy tej piosenki w wersji polskiej (jednocześnie dzieci mogą wyszukać znaczenie niezrozumiałych słów pojawiających się w tekście oraz definicję słowa "mustang");
- w narracji "Było sobie życie": zadaniem dzieci jest znalezienie grafik przedstawiających komórki krwi oraz wyszukanie informacji, jakie grupy krwi występują u ludzi - warto przy tym spytać dzieci, czy wiedzą, jaką grupę krwi mają oraz wyjaśnić im, dlaczego jest to tak ważne;
- w narracji "Łowcy bitów: podróż do świata dźwięku": zadaniem dzieci jest odnalezienie w sieci wybranego przez siebie utworu muzycznego, oraz tekstu tego utworu;
- w narracji "Mali naukowcy i naukowczynie": dzieci mogą mieć za zadanie znaleźć odpowiedź na pytanie "Jak to działa?" w odniesieniu do przedmiotów codziennego użytku lub różnych zjawisk. Np.: Dlaczego wulkany wybuchają? Jak działa telewizor? Jak powstają chmury? Jak działa odkurzacz? itp.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

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.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne

Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych

Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej

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

Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

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

66 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 210 min

Tytuł zadania: OGLĄDAMY FILM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:
Dzieci wspólnie wybierają oraz oglądają film.

Cele:
- rozpoznawanie cech przekazu audiowizualnego;
- rozwijanie umiejętności opowiadania o swoich wrażeniach oraz odczuciach.

Potrzebne materiały:
- projektor;
- dostęp do internetu;
- przybory do rysowania i malowania;
- gazety, czasopisma;
- nożyczki, kartki A4;
- lista filmów, z której N. może skorzystać: http://www.nhef.pl/edukacja/bazafilmow.do?idCyklu=0&tytul=&page=0&idTypu=2&idMiasta=1 oraz w załączniku;
- (ewentualnie) zielone, czerwone i żółte karteczki dla dzieci.

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

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą oglądać filmy krótkometrażowe, odcinki kreskówek lub fragmenty filmów pełnometrażowych. N. wybiera kilka propozycji, różniących się stylem gatunkowym oraz ciężarem (propozycje w załączniku) (5 minut);
2. Przed projekcją dzieci losują swoje "zadanie specjalne", które wymaga, oprócz uważnego obejrzenia filmu, zwrócenia uwagi na jeden element (N. może również najpierw podzielić klasę na 5 grup, wypisać na tablicy 5 tematów, a następnie każdej grupie przydzielić jeden z nich):
    - muzykę;
    - scenariusz, czyli historię;
    - dialogi;
    - zdjęcia lub rysunki (w zależności od rodzaju filmu);
    - kostiumy (także w przypadku filmu animowanego, dzieci mogą zwrócić uwagę na ubrania postaci - na co one wskazują, czy są ważnym elementem kreacji bohaterów) (1,5 godziny);
3. Po obejrzeniu filmu odbywa się dyskusja nad filmem. N. prosi dzieci najpierw o zagłosowanie, komu film się podobał bardzo, komu średnio, a komu w ogóle (w tym celu dzieci mogą również użyć karteczek w trzech kolorach: czerwonym, zielonym i żółtym). Wynik głosowania zapisuje na tablicy. Następnie odbywa się rozmowa na temat wskazanych elementów filmu, w której najpierw wypowiadają się "eksperci" (dzieci, które dostały dany obszar w ramach "zadania specjalnego"). (25 minut).

Możliwe kontynuacje:

- zadanie dla chętnych: napisanie recenzji, która zostałaby umieszczona na klasowym blogu.

Warianty:

- **Alternatywnie:** N. może zaproponować dzieciom klasową wycieczkę do kina;
- **Powtórzenie:** warto zadbać o różnorodność pokazywanych filmów - jeśli wcześniej dzieci oglądały film animowany, tym razem powinny obejrzeć film fabularny i na odwrót. Zamiast filmu pełnometrażowego można im pokazać kilka filmów krótkometrażowych;
- **Powtórzenie:** poza albo zamiast omawiania kwestii technicznych filmu, N. może się skoncentrować na poruszanych problemach oraz sposobie ich przedstawienia za pomocą sztuki filmowej, np.:
    - przy projekcji filmu animowanego "Ruchomy zamek Hauru" H. Miyazakiego, N.

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

może omówić z dziećmi kwestie stosunku do osób starszych, mądrości, która przychodzi z wiekiem, jak również problemów związanych z wojnami;
- przy projekcji filmów krótkometrażowych studia Se-ma-for, N. może omówić z dziećmi kwestię wykluczenia osób niepełnosprawnych. Pozostałe propozycje pytań w rozmowie z dziećmi:

- co chcieli przekazać autorzy krótkich filmów, czy im się to udało?
- który film podobał się danemu dziecku najbardziej, dlaczego?
- podział dzieci na dwie grupy – grupa A ma zwrócić uwagę co różni filmy, a B co je łączy. Ponowna projekcja i dyskusja. Jak oddano dane problemy za pomocą filmu? Czy to dobry sposób, by uwrażliwiać ludzi na kwestie społeczne?

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Język polski

Metody:
Pokaz
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak

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

architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Pol-III.8.1 : dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci

Lista załączników:
Lista filmów dla dzieci.pdf

Tytuł zadania: GRA ZATOPIONY SKARB

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą odejmowanie i dodawanie w zakresie do 60 z przekroczeniem progu dziesiątkowego przy pomocy gry dydaktycznej.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania z przekroczeniem progu dziesiątkowego w zakresie do 60;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- ćwiczenie umiejętności koordynowania rozgrywki.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane materiały z pliku "podwodny skarb - gra" (jeden egzemplarz na 3 osoby);

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

- nożyczki;
- kalkulator.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą grały w grę matematyczną o nazwie "zatopiony skarb". N. dzieli dzieci na grupy 3 - osobowe. (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom materiały. Dzieci mają za zadanie wyciąć działania matematyczne oraz złożyć je na stosie. W międzyczasie N. tłumaczy zasady gry. W razie potrzeby przeprowadza przykładową rozgrywkę (15 minut);
3. Dzieci grają w grę. N. nadzoruje ich zabawę (25 minut).

Zasady Gry

Gra przeznaczona jest dla 3 graczy. Dwóch stara się dotrzeć do skarbu jak najszybciej, trzeci jest sędzią - nadzoruje rozgrywkę.
Gracze na przemian losują karty z działaniami matematycznymi. Po wylosowaniu wykonują działanie. Sędzia sprawdza poprawność wykonania działania na kalkulatorze. Jeśli jest poprawne - gracz zaznacza jeden z prostokątów prowadzących do skarbu. Wygrywa osoba, która pierwsza zajmie wszystkie prostokąty.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Komp-III.7.2 : dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Społ-III.5.3 : dziecko rozumie konsekwencje nieprzestrzegania obowiązków ucznia

Lista załączników:
podwodny skarb - gra.docx

67 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: KRYTYCY FILMOWI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci dyskutują na temat znanych im filmów, wcielając się w różnego typu role.

Cele:
- rozwijanie umiejętności odpowiadania o swoich wrażeniach i odczuciach;
- rozwijanie umiejętności prowadzenia rozmów na tematy związane ze sztuką współczesną;
- rozwijanie umiejętności wcielania się w różne role.;
- uświadomienie uczniów i uczennic, że różne osoby mogą mieć różne gusta.

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

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą dyskutować na temat znanych im bajek, filmów i kreskówek. Prosi dzieci o wymienienie lubianych oraz znanych im filmów. Zapisuje je na tablicy. Następnie wybiera po kolei tytuły oraz tworzy grupy (4-osobowe) złożone z osób, które znają dany film lub wymieniły filmy tego samego gatunku (10 minut);
2. Następnie w grupach przydziela osobom role. 2 osoby mają za zadanie być krytykami pozytywnymi, skupiając się na wszystkich ciekawych i interesujących rzeczach związanych z danym filmem. Kolejne 2 osoby grają rolę krytyków negatywnych, szukając wad i niedociągnięć. Dzieci w grupach przerzucają się argumentami. Po ok. 5 minutach następuje zamiana ról: krytycy negatywni stają się pozytywnymi, a pozytywni negatywnymi (10 minut);
3. N. prosi klasę o uwagę. Rozdaje kolejne filmy, tworząc nowe grupy złożone z osób, które znają dany utwór. Zabawa dzieci trwa w podobny sposób (20 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie. W podsumowaniu N. dyskutuje z dziećmi na temat tolerancji wobec gustów innych osób. "Różnimy się gustami i zainteresowaniami. To dobrze! Inaczej świat byłby jednokolorowy i nudny" (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Film

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

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

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

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

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);

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

- 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?
   - 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

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

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:
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

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

Lista załączników:
Teksty piosenek.pdf

Tytuł zadania: KRZYŻÓWKA MATEMATYCZNA 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 nowy materiał i rozwiązują krzyżówkę matematyczną.

Cele:
- rozwijanie umiejętności wykonywania działań;
- rozwijanie wyobraźni matematycznej.

Potrzebne materiały:
- przygotowane wcześniej krzyżówki matematyczne, zawierające omawiane w danym momencie działania;
- kartki w kratkę A4.

Załączniki do zadania:
- krzyżówka do 60 (dzień 67 semestr II klasa 2.);
- krzyżówka łączenie mnożenia i odejmowania (dzień 79 semestr II klasa 2.).

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

Przebieg:

1. N. wprowadza lub powtarza z dziećmi proponowany temat z wybranego zakresu. Razem z dziećmi wykonuje kilka przykładowych działań (15 minut);
2. Dzieci otrzymują krzyżówki z ćwiczeniami, które wypełniają (20 minut);
3. Dzieci sprawdzają sobie w parach wypełnione krzyżówki, następnie sprawdzenie dokonywane jest na forum klasy (10 minut).

Warianty:

- zadanie zakłada rozwijanie znajomości tabliczki mnożenia, ale można je także wykorzystać do innych działań.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Gry matematyczne II

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.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie

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

100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
krzyżówka łączenie mnożenia i odejmowania.pdf
krzyżówka do 60.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA KOREKCYJNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują różnego typu ćwiczenia wzmacniające kręgosłup oraz ćwiczenia korekcyjne.

Cele:
- wzmocnienie kręgosłupa;
- korygowanie wad postawy;
- rozwijanie umiejętności dbania o własne zdrowie;

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

- ćwiczenie poprawnej postawy;
- rozwijanie tężyzny fizycznej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;

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 (bazując na załączonym do zadania pliku). N. może zapytać, jakiego typu ćwiczenia dzieci 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. Podsumowanie 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:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
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

Lista załączników:
Ćwiczenia korekcyjne.pdf

68 - Koniec narracji "W świecie filmu" - 68 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: DEBATA OKSFORDZKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest przeprowadzenie debaty oksfordzkiej na wybrany temat.

Cele:
- rozwijanie umiejętności przekazywania informacji;

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

- doskonalenie umiejętności argumentacji;
- rozwijanie odwagi oraz umiejętności przemawiania do grupy.

Potrzebne materiały:

- karty z tezami oraz antytezami na dany temat;
- zielone karty dla widowni.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom zadanie na dzisiejsze zajęcia. N. wspólnie z dziećmi wprowadza lub powtarza wiadomości o zasadach debaty oksfordzkiej: "Jakie są zasady debaty oksfordzkiej? Jakie role możemy pełnić w czasie debaty? Co to jest argument? Co to jest teza?". N. wyjaśnia powyższe zagadnienia lub zadaje pytania (w przypadku grup, które już wcześniej debatowały), a dzieci proponują odpowiedzi, które notujemy na tablicy. N. zachęca do wymiany wiedzy. (15 min)
2. N. przedstawia temat debaty. Rozmawia z dziećmi na określony temat i odpowiada na ich ewentualne pytania dotyczące tematu. N. dba o to, aby uczniowie i uczennice zrozumieli temat. (5 min)
3. N. losuje lub wybiera dwie grupy dzieci (od 2 do 4 osób), które pełniły będą rolę ekspertów. Reszta klasy będzie pełniła rolę widowni. N. wybiera także marszałka debaty, a sam pełni rolę sekretarza debaty i zapisuje argumenty oraz głosy widowni na tablicy lub flipchart'cie (5 min)
4. Dzieci przestawiają ławki w taki sposób, aby dwie grupy siedziały naprzeciwko reszty klasy (3 min);
5. N.jednej grupie rozdaje karty z tezami, a drugiej z antytezami. Dzieci najpierw zapoznają się z treścią tych kart. Zespoły otrzymują czas na przedyskutowanie ze sobą otrzymanych materiałów. W tym czasie N. rozmawia z widownią o tym, po co przeprowadza się debaty lub na inny wybrany przez siebie temat (10 min);
6. Rozpoczyna się debata. Marszałek debaty krótko wprowadza obie grupy. Głos jest udzielany na przemian poszczególnym stronom. Zaczyna strona broniąca tezy. Głosu strona udziela Marszałek debaty. (20 min)
7. Widownia może zabrać głos, jeśli poszczególnym chętnym osobom do zabrania głosu udzieli go Marszałek Debaty. Dzieci w tym celu otrzymują np. zielone karty, które mogą podnieść, aby pokazać Marszałkowi, że chcą zabrać głos. (10 min)
8. Marszałek zaprasza po jednym przedstawicielu każdej z debatujących stron do podsumowania swojego stanowiska i debaty. (7 min)
9. Marszałek zaprasza widownię do głosowania - głosowanie może odbyć się poprzez podniesienie ręki lub poprzez stanięcie dzieci po tej stronie klasy po której siedzi grupa z którą dzieci się zgadzają. Sekretarz debaty liczy głosy i wynik zapisuje na tablicy. (3 min)

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

10. Marszałek podaje oficjalnie wynik debaty. Debatujące zespoły dziękują sobie nawzajem poprzez uściśnięcie ręki. N. dziękuje całej klasie za udział w debacie. N. podsumowuje debatę i jej wynik. Pyta dzieci:
    - jakie emocje pojawiały się w czasie zadania,
    - z czym miały problem,
    - jaka wiedza im się przydała,
    - czego nowego się dowiedziały. (10 min)

Warianty:

- w ramach narracji "W świecie filmu": "Oglądanie telewizji". Jako element podsumowujący narrację filmową: "Wpływ filmu na moje opinie".
- w narracji "Baśniowe królestwa": "Czy król (władza) jest potrzebny?"
- w narracji "Poszukując zaginionych barw": "Kiedy obraz staje się dziełem sztuki?"
- w narracji "Osadnicy z Nowego Świata": "Czy podróże kształcą?"
- Przykładowe tematy debat: "Sprzątanie pokoju", "Czytanie książek", "Jedzenie słodyczy".

Potencjalne problemy:

- Należy pamiętać, że zabronione są argumenty ad personam. Warto uczulić dzieci, aby nie wyśmiewały i nie obrażały się nawzajem.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Etyka

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

Techniki:

Dyskusja (debata) oksfordzka

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

Lista załączników:
Debata oksfordzka.pdf

Tytuł zadania: PO MATEMATYCZNEJ DRABINIE

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: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rywalizują w ramach gry matematycznej. Ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych.

Cele:

- rozwijanie biegłości w dodawaniu i odejmowaniu liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie ze stresem w sytuacji rywalizacji;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności sprawdzania się i oceniania swoich prac.

Potrzebne materiały:

- po jednym wydruku "planszy do gry";
- kalkulatory.

Załącznik do zadania:

- Plansza do gry "Po matematycznej drabinie".

Przebieg:

1. N. przypomina sobie wraz z dziećmi, czym zajmowali się w zakresie matematyki w ostatnim czasie. Następnie proponuje uczniom i uczennicom rozegranie interesującej gry, która ma na celu sprawdzenie ich umiejętności dodawania i odejmowania. Dzieci będą też miały okazję wykazać się swoją spostrzegawczością i dokładnością - sprawdzając prace partnerów. N. dzieli grupę na pary (10 minut);
2. Na sygnał dzieci w parach ścigają się, sprawdzając, które pierwsze rozwiąże wszystkie "drabiny" .
    - sposób wypełniania drabin: dzieci zaczynają w punkcie "Start", gdzie wpisują wybraną liczbę z zaproponowanych ("Wybierz liczbę, od której zaczynasz"), następnie na drugim szczeblu muszą dodać wybraną liczbę ("Wybierz składnik"),

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

na trzecim szczeblu wpisać sumę. Następnie na czwartym szczeblu wpisują liczbę, którą będą odejmowały od liczby wpisanej na szczeblu trzecim. Na ostatnim szczeblu wpisują różnicę. Następnie ten wynik przenoszą na pierwszy szczebel następnej drabiny itd. aż dotrą do mety.

3. Pierwsze dziecko, które dociera do mety, mówi "Gotowe". Drugi gracz powinien kontynuować pracę, aby zakończyć swoją kartę gry. Kiedy oboje są już gotowi, zamieniają się swoimi kartami i sprawdzają je sobie nawzajem. Posługują się przy tym kalkulatorami. Następnie przyznają sobie punkty: 2 punkty za skończenie jako pierwszy, 2 punkty za wykonanie całości bezbłędnie (mogą to dostać obaj gracze, jeśli obaj wykonali zadanie poprawnie), 1 punkt za każdą wykorzystaną liczbę z zaproponowanych. Zliczają punkty, a następnie ponowie rozgrywają potyczkę. Tym razem nie mogą zacząć od liczby, od której wcześniej zaczynali. Ostatecznie wygrywa to dziecko, które zebrało więcej punktów (25 minut);
4. Na koniec N. wraz z dziećmi omawia ćwiczenie. Zwraca uwagę na dzieci, które miały problemy z poradzeniem sobie z grą. Z czego one mogły wynikać. Jest to czas na kolejne ćwiczenia na działania (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Komp-III.7.2 : dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator
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.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Lista załączników:
Plansza do gry (dwucyfrowe i jednocyfrowe do 60).pdf
Plansza do gry (dwucyfrowe).pdf
Plansza do gry (dwucyfrowe i jednocyfrowe do 60) wersja 2.pdf
Plansza przykładowa (do edycji).docx
Plansza do gry (dwucyfrowe i jednocyfrowe).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

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

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 potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii

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

w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także 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-Ruszkowskiej.

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

- 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

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

Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Lista załączników:
dodatkowe ćwiczenia ortograficzne.docx

69 - Początek narracji "Superbohaterowie i superbohaterki" - 69 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 220 min

Tytuł zadania: STWÓRZ SWOJEGO SUPERBOHATERA LUB SUPERBOHATERKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice opowiadają o ulubionych superbohaterach i superbohaterkach. Następnie wymyślają, jakimi superbohaterami i superbohaterkami sami chcieliby się stać. Tworzą swoje znaki rozpoznawcze.

Cele:
- rozwijanie kreatywności u uczniów i uczennic;
- rozwijanie zdolności komunikacyjnych u uczniów i uczennic;
- ćwiczenie umiejętności manualnych (posługiwanie się nożyczkami, tworzenie własnych konstrukcji) u uczniów i uczennic;
- umożliwienie uczniom i uczennicom opowiedzenia o swoich zainteresowaniach.

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

Potrzebne materiały:

- materiały papiernicze, w tym nożyczki, kolorowe papiery, elementy ozdobne, flamastry, kredki, kawałek sznurka, włóczka, nitki.

Przebieg:

1. Dzieci siadają w kółku, N. zadaje pytania: „Jakich znacie superbohaterów i superbohaterki? Kogo najbardziej lubicie?". Kiedy dzieci odpowiadają, N. dopytuje się, czym zajmują się poszczególne postacie i na czym polegają ich moce (10 minut);
2. N. informuje dzieci, na czym będzie polegało ich zadanie – mają wymyślić, jakimi superbohatermi lub superbohaterkami chcieliby się stać. Powinny wymyślić jak się nazywają, jakie supermoce posiadają oraz w jaki sposób pomagają innym (2 minuty);
3. Dzieci korzystając z dostępnych materiałów tworzą swój znak rozpoznawczy – może to być litera, rysunek. Znak rozpoznawczy powinien się znaleźć na naszyjniku, zegarku, koronie lub innym elemencie wyposażenia czy garderoby stworzonego przez uczniów i uczennice, który mogą założyć na siebie. Na przykład dzieci mogą tworzyć amulety ze znakiem rozpoznawczym wiszące na nitkach, które noszą jako naszyjniki. W razie potrzeby N. pomaga i podpowiada dzieciom (25 minut);
4. Na koniec każde chętne dziecko może wyjść na środek i przedstawić się jako wymyślony superbohater oraz zaprezentować swoją moc (7 minut).

Możliwe kontynuacje:

- *Superbohaterowie walczą ze złem.*

Warianty:

- zadanie może być wykonane jako praca domowa, wówczas realizowane są tylko pkt. 1-2;
- dzieci, które wcześniej skończą zadanie, mogą stworzyć rysunek przedstawiający pełną sylwetkę wymyślonej superbohaterki lub superbohatera, w którego chcą się wcielić.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Zajęcia techniczne

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

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Superbohaterowie i superbohaterki (super)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.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.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
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

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

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE... (3)

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 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 - podróże;
- karty kolejność wykonywania zadań do 40 (**dzień 39 semestr II klasa 2.)**;
- karty dodawanie i odejmowanie do 60 z przekroczeniem progu dziesiątkowego (**dzień 69 semestr II klasa 2.)**;
- łączenie działań: odejmowanie i dzielenie (**dzień 81 semestr II klasa 2.)**.

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

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 kupce "BUT", jeżeli stanie na polu z rysunkiem "buta". 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 "matrioszki" - dziecko nie tylko musi rozwiązać zadanie. Wynik działania zwykle wiąże się z określonymi skutkami, które są określone niżej. Np. jest karta, na której jeśli dziecko rozwiąże działanie i wynik będzie 3, dziecko będzie stało jedną rundę itp.
    - UWAGA! Na każdej karcie "z butem" 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 "BUT", N. może wprowadzić tylko karty "matrioszki". 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;
- zadanie może być wykonywane w klasie III. Konieczne jest natomiast stworzenie kart dopasowanych do utrwalanego materiału.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

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

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 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:
łączenie działań dzielenie i odejmowanie.pdf
kolejność wykonywania działań do 40.pdf
gra planszowa - podróże.jpg
dodawanie i odejmowanie do 60 z przekrocz.pdf

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

Tytuł zadania: PO CO POMAGAJĄ SUPERBOHATEROWIE I SUPERBOHATERKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Dzieci poznają moc i sens pomagania. Rozmawiają na temat wartości pomagania innym i tego, co daje pomaganie im samym.

Cele:
- rozwój zainteresowań związanych z otoczeniem społecznym;
- rozwój umiejętności rozmowy i słuchania siebie nawzajem;
- doskonalenie kompetencji zadawania pytań.

Potrzebne materiały:
- papier do flipchartu;
- kolorowe markery;
- małe przyklejane karteczki.

Przebieg:
1. N. wita dzieci na zajęciach i wprowadza je w temat zadania: "Witajcie, jesteśmy teraz w narracji Superbohaterów i superbohaterek. W związku z tym dziś porozmawiamy o tym,

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

jak i dlaczego pomagają oni innym. Co sprawia, że wiedzą komu i kiedy pomóc, czy to jest łatwym czy trudnym zadaniem?" (3 min)

2. N. prosi dzieci, aby dobrały się w pary. Uczniowie i uczennice tworzą pary - mogą według własnego uznania dobrać się w dwójki lub N. może podzielić dzieci według własnego uznania. (2 min)
3. N. prosi dzieci, aby w parach namalowały lub opisały krótko jak najwięcej rzeczy, które kojarzą im się z trzema obszarami (N. zapisuje je na tablicy):
    - "Jakich znamy Superbohaterów i Superbohaterki, którzy pomagają innym?"
    - "Komu można pomagać?"
    - "Co daje pomaganie?".

    N. rozdaje dzieciom małe przylepne kartki i markery. Każda para pracuje nad swoimi odpowiedziami. N. zachęca dzieci do rozmowy w parach i prosi, aby pamiętały o słuchaniu siebie nawzajem. (15 min)
4. Dzieci po zakończonej pracy pozostają w swoich parach. N. pyta, jak im się pracowało wspólnie, co sprawiło im trudność, a co było ciekawe, łatwe, przyjemne. (5 min)
5. N. dzieli klasę na grupy łącząc ze sobą dwójki - 3 dwójki to jedna grupa. Każda grupa otrzymuje jeden arkusz dużego papieru. N. prosi, aby teraz przedstawili w grupach swoje karteczki i uporządkowali je obszarami, jakim odpowiadają (trzem zapisanym na tablicy). N. w miarę zgłaszanych potrzeb wspiera dzieci w wykonaniu zadania i zachęca do wymiany opinii między dziećmi. N. zwraca uwagę, żeby dzieci szanowały swoje zdanie i nie oceniały odpowiedzi innych osób. (10 min)
6. Każda grupa przedstawia swoje odpowiedzi. Reszta uczniów i uczennic słucha uważnie i w czasie wskazanym przez N. może zadawać pytania. (10 min)
7. N. wskazuje, co łączy odpowiedzi dzieci. Opowiada, podsumowując, jak ważne jest pomaganie i co ono daje obu stronom. N. może zachęcić dzieci do odpowiedzi na pytania:
    - czy Ty kiedyś też komuś pomogłeś/aś?
    - czy ktoś pomógł Tobie?
    - co czułeś/aś w tych sytuacjach?
    - co jest dobrego w pomaganiu?
    - co sprawia, że podziwiamy superbohaterów i superbohaterki?
    - czy pomaganie jest trudne? itp. (15 min)
8. N. dziękuje uczniom i uczennicom za wspólne zajęcia, zwraca uwagę na to, jak wykonywali swoje zadania i prosi, aby dzieci same w krótkiej wypowiedzi ("jednym słowem") określiły, jak oceniają dzisiejsze zajęcia i swoje zaangażowanie. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

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

Przedsiębiorczość

Metody:
Metoda wizualizacji
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
W parach

Ścieżki:
Superbohaterowie i superbohaterki (super)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
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.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

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.7.5(od) : dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne emocje
Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

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

Tytuł zadania: TELEWIZYJNA KRONIKA KLASOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice opowiadają o tym, czego się nauczyli przez zeszły tydzień oraz o ważnych wydarzeniach z życia klasy i szkoły.

Cele:
- powtórzenie i usystematyzowanie wiedzy zdobytej przez cały tydzień pracy;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zdobytych kompetencji;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych;
- rozwijanie umiejętności opowiadania o wydarzeniach, w których brało się udział;
- ćwiczenie umiejętności przekazywania informacji (w prosty sposób).

Potrzebne materiały:
- kamera;
- artykuły papiernicze, w tym nożyczki, bloki A3, kolorowe flamastry, krepina.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że zaczną tworzyć swoją kronikę klasową, która po miesiącu będzie wyświetlona na specjalnym pokazie. Każda kronika będzie obejmowała wydarzenia z kończącego się tygodnia. N. pyta uczniów i uczennice, jakie wydarzenia z poprzedniego

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

tygodnia można by opisać, np. czego się nauczyli, w jakich wycieczkach oraz wydarzeniach szkolnych uczestniczyli, kto miał urodziny itp. Pomysły dzieci N. zapisuje na tablicy (7 minut);

2. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 3-4 osobowe (2 minuty);
3. Zadaniem każdej grupy jest wskazanie jednego wydarzenia i przygotowanie krótkiego programu telewizyjnego dotyczącego wybranego wydarzenia. Stworzona relacja z wydarzenia nie powinna trwać dłużej niż 2 minuty. Każda grupa powinna przedstawiać inny element ubiegłego tygodnia. Tworzone programy powinny być urozmaicone przynajmniej jednym elementem scenograficznym, przebraniem lub rekwizytem. (30 minut);
4. N. nagrywa przygotowane przez uczniów i uczennice programy. Po każdym programie dzieci dyskutują całą klasą, czy tak zapamiętały to wydarzenie i czy jeszcze by coś dodały (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Pokaz telewizji dzieci

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Ścieżki:

Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce

70 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 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.

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

Cele:

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

Potrzebne materiały:

- duża kartka;
- kolorowe mazaki;
- kolorowe długopisy.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zajęć: "Dzisiaj porozmawiamy o tym, jakie obowiązki, 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)

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

6. Dzieci składają kodeks: na jednym brzegu robią dziurki i wkładają go do segregatora Kodeksów klasy, który zostaje założony podczas pierwszej realizacji tego zadania. N. dziękuje dzieciom za zajęcia i prosi o informację, jak im się dziś pracowało, co z zajęć najbardziej utkwiło im w pamięci, czego nowego się dowiedziały. (3 min)

Warianty:

- w ramach narracji "Mali odkrywcy" dzieci tworzą Kodeks Odkrywców. Niech dzieci zastanowią się, jakie są cechy dobrego odkrywcy. Wówczas warto omówić z dziećmi kwestie dzielenia się wiedzą i odkryciami, przypisywania sobie osiągnięć innych osób itp. W kodeksie warto podkreślić znaczenie współpracy przy dokonywaniu odkryć i przy nauce oraz pomocy tym, którzy sobie radzą słabiej;
- w ramach narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru" dzieci tworzą Kodeks Bywalców Teatru. W tym miejscu N. zwraca uwagę na zasady dobrego wychowania i zachowanie w teatrze - zarówno podczas przedstawienia, jak i w przerwach;
- w ramach narracji "Zimowa olimpiada" dzieci wykonują kodeks sportowców. Można wtedy wypisać, jakie cechy powinny charakteryzować dobrego sportowca. Warto też 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.

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

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

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

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

wpływa na relacje

Tytuł zadania: RZUCAMY I LICZYMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają umiejętność rzucania piłki i liczenia. Rozwijają świadomość przestrzeni i odległości.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności liczenia w sytuacji gry/zabawy;
- rozwijanie umiejętności motorycznych w zakresie rzucania piłki;
- rozwijanie umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:
- lekkie piłki;
- sala gimnastyczna lub duża przestrzeń.

Przebieg:
1. N. informuje uczniów i uczennice, że będą ćwiczyli rzucanie piłkami, jednak w tym

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

szczególnym zadaniu konieczne będzie bardzo dokładne liczenie (i zapisywanie wyników). Dzieli dzieci na grupy 3-osobowe (3 minuty);

2. N. najpierw przeprowadza z dziećmi rozgrzewkę. W trójkach dzieci podają do siebie piłki: najpierw wykonując rzut obiema rękami z góry (każde dziecko musi podać następnemu piłkę 5 razy), następnie rzut obiema rękami od dołu (ponownie 5 razy), następnie dzieci mogą spróbować rzucać do siebie piłki jedną ręką (ponownie 5 razy). N. zwraca uwagę, aby dzieci nie rzucały do siebie piłkami zbyt mocno oraz żeby starały się przyjmować piłki obiema rękami (7 minut);
3. Zadanie polega na tym, że dwójka dzieci jest rzucającymi, a jedno sędziuje.
    - Rzucający stają w odległości ok. 2 metrów (niech dzieci same na początku spróbują określić, jaka to jest odległość). Rzucają do siebie piłkę w wybrany przez siebie sposób.
    - Sędzia liczy im punkty, dając dwa punkty za każdy poprawny rzut-złapanie, 1 punkt, jeżeli piłka zostanie złapana, ale poza obszarem rzucania (dziecko oddali się na 2 kroki od pierwotnego miejsca), odejmuje 4 punkty za upuszczoną piłkę. Jeżeli rzucający dojdą do wyniku 21 (lub go przekroczą), muszą cofnąć się od dwa kroki. I tak dalej (po 42 i po 64).
    - Zmiana następuje po 3 minutach.
    - Przy każdej zmianie poświęca się minutę na ponowne przećwiczenie rzutów (sposobem górnym, dolnym i jedną ręką) (15 minut);
4. Na zakończenie wykonuje się kilka ćwiczeń rozciągających (wyciąganie rąk do góry, rozciąganie na boki). N. pyta dzieci, czy są z siebie zadowolone. Jaki sposób rzucania był dla nich najtrudniejszy, a jaki najłatwiejszy? (5 minut).

Warianty:

- zadanie może być zaadaptowane do innych odległości oraz innych działań matematycznych;
- można zmienić rzucany przedmiot i dostosować go do potrzeb.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Tytuł zadania: SUPERBOHATEROWIE I SUPERBOHATERKI WALCZĄ ZE ZŁEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci muszą wykonać szereg zadań: fizycznych i intelektualnych, aby pokonać podstępną wiedźmę Zarazę.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności rozwiązywania problemów;
- aktywizacja fizyczna uczniów i uczennic;

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

- zaangażowanie uczniów i uczennic w realizację wspólnego celu;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zagrożeniami, które mogą je spotkać ze stronny innych osób.

Potrzebne materiały:

- elementy, przedmioty mogące przyjąć funkcję przeszkód;
- przygotowane zagadki logiczne i językowe;
- piłeczki lub kulki dekoracyjne;
- konfetti (lub coś, co może imitować magiczny proszek).

Przebieg:

1. N. opowiada dzieciom o dokonaniach podstępnej Zarazy, która spowodowała, że w mieście wszyscy są ciężko chorzy. Tylko ona zna lekarstwo na ich chorobę, które trzyma w swoim skarbcu. Jednak zebrała się grupa śmiałków, którzy chcą ją pokonać. N. nawiązuje w tym miejscu do stworzonych przez dzieci bohaterów (wymienia wymyślone przez dzieci imiona i ich znaki szczególne – zadanie wymaga realizacji zadania *Stwórz swojego superbohatera lub superbohaterkę*). Superbohaterowie, aby pokonać przeciwniczkę muszą przebrnąć przez sale fortecy Zarazy, wykonując kilka zadań, które najpierw w skrócie N. opisuje (zebranie ukrytych fragmentów leku, rozwiązanie zagadek, pokonanie strażników oraz pokonanie pułapek). Następnie przechodzi do pierwszego z nich (3 minuty);
2. Odnajdowanie ukrytych fragmentów leku. Dzieci mają odnaleźć wszystkie pochowane przez Zarazę fragmenty leku (mogą to być małe piłeczki lub kuleczki dekoracyjne) i wrzucić je do machiny, która przetworzy je w antidotum. Superbohaterowie będą mogli tego użyć przeciw Zarazie (7 minut);
3. Rozwiązywanie zagadek strażnika o imieniu Głuche Ucho (nie przepuści nikogo, choćby nie wiadomo co mówił, dopóki nie usłyszy poprawnej odpowiedzi na swoją zagadkę). Dzieci w grupach 5-6-osobowych rozwiązują kolejno po 5 zagadek (lingwistycznych i matematycznych), które zadaje im N. Każda grupa dostaje po jednej zagadce na turę (każda grupa dostaje inną). W sumie każda grupa musi odpowiedzieć poprawnie na 4 zagadki. Kiedy dzieci pomyślnie zrealizują zadanie, dostają od sfinksa magiczny proszek (np. konfetti), który musi być dosypany do machiny pełnej ładunków mocy (7 minut);
4. Pokonywanie strażników, którzy stoją u wejścia do fortecy Zarazy. Dzieci muszą dwukrotnie pokonać zakatarzonego sługę, który zabija wzrokiem – zasady zabawy odpowiadają grze „Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy" (3 minuty);
5. Przemykanie pomiędzy pułapkami. N. ustawia slalom, który każde z dzieci powinno przebiec w ciągu 25 sekund, inaczej zostanie złapane przez jednego z olbrzymów

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

pilnujących fortecy (proponowane zadania: kozłowanie piłkami gumowymi pomiędzy przeszkodami i omijanie ich raz z lewej raz z prawej strony, przeskakiwanie na skakance od punktu do punktu, skakanie na jednej nodze między przeszkodami, itp.) (10 minut);

6. Współpraca, aby pokonać przeciwnika. Zadaniem dzieci jest odegranie superbohaterów i „połączenie mocy" z pozostałymi. Każde dziecko może odegrać krótką scenkę, coś wykrzyczeć – N. daje uczniom możliwość kreatywnej ekspresji siebie (2 minuty).

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka
Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Superbohaterowie i superbohaterki (super)

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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.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

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

obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.15.4 : dziecko potrafi wykonywać proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-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-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
Zagadki.pdf

Tytuł zadania: POKAZ TELEWIZJI DZIECI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

Streszczenie:

Dzieci oglądają przygotowaną przez siebie kronikę filmową i dyskutują na jej temat.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z wynikami ich pracy;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- przypomnienie materiału zrealizowanego w danym miesiącu.

Potrzebne materiały:

- projektor lub inny sprzęt do prezentacji filmu;
- zmotowane przez N. fragmenty "kroniki klasowej" przygotowywanej przez poprzednie tygodnie (wcześniejsze wykonanie zadania *Telewizyjna kronika klasowa*).

Przebieg:

1. N. wyświetla uczniom i uczennicom pełną serię wybranych fragmentów "telewizyjnych kronik klasowych" przygotowywanych przez dzieci przez poprzednie tygodnie (30 minut);
2. Uczniowie i uczennice omawiają film. Odpowiadają na pytania: "Czemu może służyć taki film?"; "Jakie korzyści płyną z jego robienia, a jakie z oglądania?"; "Co podobało się dzieciom w filmie, a co nie?"; "Czy zmieniliby coś w swoich audycjach?" (15 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też przygotować specjalny pokaz filmowy dla rodziców;
- jeżeli kronika jest dłuższa albo dzieci chcą dłużej omawiać film, warto przedłużyć aktywność w zależności od ich potrzeb.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Pokaz

Metoda ewaluacyjna

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

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
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

71 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: SUPERBOHATERZY I SUPERBOHATERKI SĄ WŚRÓD NAS

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

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

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci poznają osoby wspierające działania społeczne zarówno w Polsce, jak i w lokalnej społeczności.

Cele:
- rozwój znajomości osób ważnych w Polsce oraz w społeczności lokalnej;
- doskonalenie wiedzy o działaniach społecznych podejmowanych przez różne organizacje oraz osoby;
- poznanie cech i kompetencji potrzebnych w działaniach pomagających innym.

Potrzebne materiały:
- komputer z możliwością odtworzenia filmu;
- filmy przedstawiające ludzi, którzy sobie pomagają oraz wypowiedzi osób zaangażowanych w działania społeczne:
  - http://www.youtube.com/watch?v=W3s_5iycxfY (spotkanie z Janiną Ochojską);
  - http://www.youtube.com/watch?v=Z1BfiS1TGb4 (Anna Dymna opowiada o swojej działalności);
  - http://www.youtube.com/watch?v=XZs7-Jz-n8U (kampania społeczna "Zostań dawcą").
- tablica lub flipchart;
- markery.

Przebieg:
1. N. przedstawia dzieciom temat zadania: "Dziś zajmiemy się poznaniem Superbohaterów i Superbohaterek, którzy pomagają ludziom w Polsce oraz w naszej okolicy". (5 min)
2. N. przedstawia krótko osobę, którą uczniowie i uczennice poznają w czasie zajęć. Jeśli jest to osoba z załączonego filmu. Jeżeli dzieci poznały już osoby z filmów zawartych w załączniku, N. zaprasza na zajęcia osobę działającą lokalnie w organizacjach pozarządowych lub w inny sposób zaangażowaną w działania społeczne i pomaganie w szerokim rozumieniu. N. może przygotować wcześniej opis tej osoby w oparciu o opisy osób z filmów (patrz: przydatne materiały) w programie. (5 min)
3. N. pokazuje dzieciom film lub zaprasza gościa do sali. Jeżeli N. pokazuje film - dzieci oglądają go wspólnie, N. może zatrzymywać nagranie po danej wypowiedzi osoby z filmu i

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

zadawać dzieciom pytania sprawdzające zrozumienie wypowiedzi wirtualnego gościa, np. gdzie pracuje ta osoba? komu pomaga? Jeśli natomiast jest to gość lokalny, N. zachęca dzieci do zadawania pytań i prób dochodzenia do wiedzy poprzez rozmowę z gościem. (17 min)

4. N. prosi dzieci, aby teraz wspólnie zastanowiły się, co jest niesamowitego w poznanym Superbohaterze lub Superbohaterce. Na tablicy N. wypisuje wypowiedzi uczniów i uczennic. N. zadaje dzieciom pytania pomocnicze, np.: Co Wam się spodobało w tej osobie? Co robi ta osoba, że możemy ją nazwać superbohaterem lub superbohaterką? Co jest takiego w pomaganiu, że osoba, którą poznaliśmy chce to robić? Czy pomaganie coś daje pomagającemu? (20 min)
5. Uczniowie i uczennice dziękują zaproszonemu gościowi za udział w zajęciach i za to, że jest Superbohaterem lub Superbohaterką. N. dziękuje dzieciom i podsumowuje zajęcia. (8 min)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Poznajemy miejsca, gdzie pomaganie jest codziennością".

Warianty:

- przy powtórzeniu zadania uczniowie i uczennice poznają nowe osoby zaangażowane w pomaganie;
- dodatkowo warto omówić z dziećmi "codzienność" pomagania - na każdym kroku można zrobić coś dla drugiej osoby (do tego można wykorzystać film: http://www.youtube.com/watch?v=uvFtlpnhAIo - *Pomagając innym, pomagasz sobie*).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Pokaz
Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

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

Ścieżki:
Superbohaterowie i superbohaterki (super)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.1 : dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.7.5(od) : dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne emocje

Tytuł zadania: MIERZYMY - CZYLI JAK ZOSTAĆ ARCHITEKTEM

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:
01:15:00

Streszczenie:
Dzieci mają okazję do poznawania długości i szerokości różnych przedmiotów. Dzieci uczą się używać centymetra, mierzyć różne przedmioty codziennego użytku. Dzieci uczą się zapisywać wyniki swoich pomiarów.

Cele:
- kształtowanie umiejętności wykonania pomiaru długości i szerokości;
- kształtowanie umiejętności mierzenia podanego odcinka;
- ćwiczenie umiejętności rozróżniania pojęcia "długość" i "szerokość";
- ćwiczenie umiejętności zapisywania jednostek pomiaru długości;
- ćwiczenie umiejętności zamieniania centymetrów na milimetry lub metry;

Potrzebne materiały:
- centymetr - kilka centymetrów na środku sali obok encyklopedii;
- linijka długa - po 1 na dziecko;
- karta pracy - po jednej dla każdego dziecka;
- puste pudełka od zapałek - kilka sztuk;
- książka;
- encyklopedia;
- opakowanie np.: po herbacie, ciastkach (lub inne opakowanie prostokątne lub kwadratowe);
- różnorakie przedmioty codziennego użytku, które N. może przynieść do szkoły.
- przedmioty na co dzień używane przez dzieci: temperówka, kredki, flamastry, zeszyt.

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, czy wiedzą, kim jest architekt. Jeśli dzieci nie wiedzą, N. wyjaśnia. Jeśli wiedzą, N. próbuje wydobyć od nich wiedzę na temat tego, czym zajmuje się architekt. N. zapisuje wszystkie odpowiedzi na tablicy (nie ma dobrych i złych odpowiedzi). N. prowadzi tak rozmowę,

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

żeby pojawiała się informacja o konieczności wykonywania różnych pomiarów przez architekta. N. wspólnie z dziećmi zastanawia się, co może mierzyć architekt (wprowadzenie do pojęcia długość, szerokość, wysokość np. domów, mostów, sklepów). N. wyjaśnia to dzieciom na przykładzie klasy. Tłumaczy, że każde pomieszczenie jest dokładnie zaprojektowane przez architekta. Pokazuje, co to jest szerokość, długość i wysokość klasy. Prosi o pomoc w zmierzeniu. (15 min)
2. N. wspólnie z dziećmi szuka odpowiedzi na pytanie: "Co by było, gdyby architekt nie umiał mierzyć?". Na końcu N. podsumowuje, mówiąc o roli pomiarów i konieczności dokładnego ich wykonywania. N. mówi, że dziś będą poznawali podstawy pomiarów i będą zajmować się mierzeniem różnych rzeczy. (10 min)
3. N. pokazuje dzieciom książkę i pyta, który z wymiarów to długość, a który szerokość. N. wyjaśnia to dzieciom. N. pokazuje, jak za pomocą linijki zmierzyć długość, a jak szerokość. N. po kolei przechodzi z dziećmi przez wszystkie przedmioty z karty pracy i wspólnie z dziećmi na każdym przedmiocie definiuje jego długość i szerokość. N. pyta dzieci, czy jest dla nich zrozumiałe pojęcie długości i szerokości. Stosuje metodę świateł drogowych (ocenianie kształtujące). Jeśli jakieś dziecko (nawet jedno) ma wątpliwości to N. prezentuje różnicę między szerokością a długością na innych obiektach: na innych książkach, na dzienniku, na zeszycie, na ławce oraz na innych przedmiotach. (15 min)
4. Dzieci wykonują pomiary różnych przedmiotów przy pomocy linijki i zapisują na karcie pracy. W miarę możliwości uzupełniają wymiary wszystkich przedmiotów (załącznik). (20 min)
5. N. zaprasza dzieci do kręgu i po kolei dzieci odczytują swoje zapiski. Jeśli się one różnią, N. wspólnie z dziećmi mierzy dany przedmiot i ustala, jakie ma on wymiary. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Pogadanka
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education
Instruktaż

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

Techniki:
Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.16.2 : dziecko potrafi narysować odcinki o podanej długości
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.9.6 : 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-Społ-III.8.1 : dziecko rozumie znaczenie pracy w życiu człowieka
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych
Int-Tech-III.1.1 : dziecko potrafi wyjaśnić, jak wytwarza się przedmioty codziennego użytku: meble, samochody, sprzęt AGD
Int-Tech-III.2.4 : dziecko zna rodzaje budowli (budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty, tunele, wieże)
Int-Tech-III.3.1 : dziecko potrafi określić cechy użytkowe, ekonomiczne i estetyczne urządzeń technicznych
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Lista załączników:
Mierzymy karta pracy.docx

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

Tytuł zadania: PO MATEMATYCZNEJ DRABINIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rywalizują w ramach gry matematycznej. Ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych.

Cele:
- rozwijanie biegłości w dodawaniu i odejmowaniu liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie ze stresem w sytuacji rywalizacji;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności sprawdzania się i oceniania swoich prac.

Potrzebne materiały:
- po jednym wydruku "planszy do gry";
- kalkulatory.

Załącznik do zadania:
- Plansza do gry "Po matematycznej drabinie".

Przebieg:

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

1. N. przypomina sobie wraz z dziećmi, czym zajmowali się w zakresie matematyki w ostatnim czasie. Następnie proponuje uczniom i uczennicom rozegranie interesującej gry, która ma na celu sprawdzenie ich umiejętności dodawania i odejmowania. Dzieci będą też miały okazję wykazać się swoją spostrzegawczością i dokładnością - sprawdzając prace partnerów. N. dzieli grupę na pary (10 minut);
2. Na sygnał dzieci w parach ścigają się, sprawdzając, które pierwsze rozwiąże wszystkie "drabiny" .
    - sposób wypełniania drabin: dzieci zaczynają w punkcie "Start", gdzie wpisują wybraną liczbę z zaproponowanych ("Wybierz liczbę, od której zaczynasz"), następnie na drugim szczeblu muszą dodać wybraną liczbę ("Wybierz składnik"), na trzecim szczeblu wpisać sumę. Następnie na czwartym szczeblu wpisują liczbę, którą będą odejmowały od liczby wpisanej na szczeblu trzecim. Na ostatnim szczeblu wpisują różnicę. Następnie ten wynik przenoszą na pierwszy szczebel następnej drabiny itd. aż dotrą do mety.
3. Pierwsze dziecko, które dociera do mety, mówi "Gotowe". Drugi gracz powinien kontynuować pracę, aby zakończyć swoją kartę gry. Kiedy oboje są już gotowi, zamieniają się swoimi kartami i sprawdzają je sobie nawzajem. Posługują się przy tym kalkulatorami. Następnie przyznają sobie punkty: 2 punkty za skończenie jako pierwszy, 2 punkty za wykonanie całości bezbłędnie (mogą to dostać obaj gracze, jeśli obaj wykonali zadanie poprawnie), 1 punkt za każdą wykorzystaną liczbę z zaproponowanych. Zliczają punkty, a następnie ponowie rozgrywają potyczkę. Tym razem nie mogą zacząć od liczby, od której wcześniej zaczynali. Ostatecznie wygrywa to dziecko, które zebrało więcej punktów (25 minut);
4. Na koniec N. wraz z dziećmi omawia ćwiczenie. Zwraca uwagę na dzieci, które miały problemy z poradzeniem sobie z grą. Z czego one mogły wynikać. Jest to czas na kolejne ćwiczenia na działania (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

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

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.7.2 : dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator
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.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Lista załączników:
Plansza do gry (dwucyfrowe i jednocyfrowe do 60).pdf
Plansza do gry (dwucyfrowe).pdf
Plansza do gry (dwucyfrowe i jednocyfrowe do 60) wersja 2.pdf
Plansza przykładowa (do edycji).docx
Plansza do gry (dwucyfrowe i jednocyfrowe).pdf

72 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 205 min

Tytuł zadania: SUPERBOHATERZY I SUPERBOHATERKI SĄ WŚRÓD NAS

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: 2

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Dzieci poznają osoby wspierające działania społeczne zarówno w Polsce, jak i w lokalnej społeczności.

Cele:

- rozwój znajomości osób ważnych w Polsce oraz w społeczności lokalnej;
- doskonalenie wiedzy o działaniach społecznych podejmowanych przez różne organizacje oraz osoby;
- poznanie cech i kompetencji potrzebnych w działaniach pomagających innym.

Potrzebne materiały:

- komputer z możliwością odtworzenia filmu;
- filmy przedstawiające ludzi, którzy sobie pomagają oraz wypowiedzi osób zaangażowanych w działania społeczne:
  - http://www.youtube.com/watch?v=W3s_5iycxfY (spotkanie z Janiną Ochojską);
  - http://www.youtube.com/watch?v=Z1BfiS1TGb4 (Anna Dymna opowiada o swojej działalności);
  - http://www.youtube.com/watch?v=XZs7-Jz-n8U (kampania społeczna "Zostań dawcą").
- tablica lub flipchart;
- markery.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zadania: "Dziś zajmiemy się poznaniem Superbohaterów i Superbohaterek, którzy pomagają ludziom w Polsce oraz w naszej okolicy". (5 min)
2. N. przedstawia krótko osobę, którą uczniowie i uczennice poznają w czasie zajęć. Jeśli jest to osoba z załączonego filmu. Jeżeli dzieci poznały już osoby z filmów zawartych w

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

załączniku, N. zaprasza na zajęcia osobę działającą lokalnie w organizacjach pozarządowych lub w inny sposób zaangażowaną w działania społeczne i pomaganie w szerokim rozumieniu. N. może przygotować wcześniej opis tej osoby w oparciu o opisy osób z filmów (patrz: przydatne materiały) w programie. (5 min)

3. N. pokazuje dzieciom film lub zaprasza gościa do sali. Jeżeli N. pokazuje film - dzieci oglądają go wspólnie, N. może zatrzymywać nagranie po danej wypowiedzi osoby z filmu i zadawać dzieciom pytania sprawdzające zrozumienie wypowiedzi wirtualnego gościa, np. gdzie pracuje ta osoba? komu pomaga? Jeśli natomiast jest to gość lokalny, N. zachęca dzieci do zadawania pytań i prób dochodzenia do wiedzy poprzez rozmowę z gościem. (17 min)
4. N. prosi dzieci, aby teraz wspólnie zastanowiły się, co jest niesamowitego w poznanym Superbohaterze lub Superbohaterce. Na tablicy N. wypisuje wypowiedzi uczniów i uczennic. N. zadaje dzieciom pytania pomocnicze, np.: Co Wam się spodobało w tej osobie? Co robi ta osoba, że możemy ją nazwać superbohaterem lub superbohaterką? Co jest takiego w pomaganiu, że osoba, którą poznaliśmy chce to robić? Czy pomaganie coś daje pomagającemu? (20 min)
5. Uczniowie i uczennice dziękują zaproszonemu gościowi za udział w zajęciach i za to, że jest Superbohaterem lub Superbohaterką. N. dziękuje dzieciom i podsumowuje zajęcia. (8 min)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Poznajemy miejsca, gdzie pomaganie jest codziennością".

Warianty:

- przy powtórzeniu zadania uczniowie i uczennice poznają nowe osoby zaangażowane w pomaganie;
- dodatkowo warto omówić z dziećmi "codzienność" pomagania - na każdym kroku można zrobić coś dla drugiej osoby (do tego można wykorzystać film: http://www.youtube.com/watch?v=uvFtlpnhAIo - *Pomagając innym, pomagasz sobie*).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

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

Metody:
Pokaz
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Superbohaterowie i superbohaterki (super)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.1 : dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.7.5(od) : dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne emocje

Tytuł zadania: GEOMETRYCZNY SUPERBOHATER

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:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą obrazek przedstawiający superbohatera lub superbohaterkę, korzystając z figur geometrycznych.

Cele:
- utrwalenie umiejętności nazywania figur geometrycznych;
- rozwijanie umiejętności manualnych;
- rozwijanie świadomości co do postaw prospołecznych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia opisu postaci.

Potrzebne materiały:
- kolorowe papiery;
- klej, nożyczki, ołówki.

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, czy pamiętają nazwy figur geometrycznych, które wcześniej poznały. Kiedy wymienione zostaną wszystkie figury (trójkąt, prostokąt, kwadrat, koło), N. prosi dzieci o narysowanie na kartkach i podniesienie do góry najpierw jednej, potem kolejnej figury. W ten sposób sprawdza, czy dzieci właściwie zapamiętały nazwy figur (7 minut);
2. N. mówi dzieciom, że wiedza o figurach, będzie im potrzebna w kolejnym zadaniu, którego celem jest stworzenie przez dzieci obrazków przedstawiających superbohaterów złożonych z figur geometrycznych. Stworzona postać ma walczyć o to, co dla danego dziecka jest najważniejsze - będzie więc jego wyobrażeniem najważniejszych problemów otaczającego świata.

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

3. Każde dziecko ma stworzyć bohatera z 3 kół, 2 kwadratów, 3 trójkątów i 4 prostokątów. Każde dziecko samodzielnie wycina te figury i samo decyduje o tym, jak zostaną wykorzystane. Dodatkowo dzieci mogą dorysować pewne elementy ubioru czy wyglądu (np. oczy). (20 minut);
4. Następnie N. prosi, aby dzieci zastanowiły się, jakie problemy, które widzą na świecie są dla nich istotne. O co mogliby walczyć stworzeni przez nich superbohaterowie i superbohaterki? Dzieci dodają "dymek" z wypowiedzią stworzonej postaci, w której bohater lub bohaterka się przedstawia i mówi, o co walczy. N. podpowiada, jakie elementy wypowiedzi powinny znaleźć się w dymku (np. "Nazywam się... Walczę z... o... Uważam, że to jest ważne, bo...") (20 minut);
5. N. dzieli dzieci na grupy 5-osobowe. Dzieci w grupach opowiadają sobie o stworzonych postaciach. Mogą zadawać swoim superbohaterom i superbohaterkom pytania. Dlaczego ich zachowanie jest korzystne dla innych? Dlaczego ludzie powinni sobie pomagać? (15 minut).

Warianty:

- do stworzenia postaci superbohaterów dzieci mogą wykorzystać także np. guziki w różnych kształtach i tworzyć swoje obrazki dodatkowo doszywając pewne elementy.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Matematyka
Język polski
Etyka
Zajęcia techniczne

Metody:

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

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-III.1.2 : dziecko wie, dlaczego istnieją normy społeczne dotyczące okazywania szacunku osobom starszym
Int-Ety-III.2.1 : dziecko potrafi wymienić kwestie, na które ma wpływ i te, na które nie ma
Int-Ety-III.2.3 : dziecko potrafi rozpoznać (na niezbyt złożonych przykładach), czy dane działanie wyrządza komuś krzywdę, czy nie
Int-Ety-III.2.6 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym
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.2.9 : dziecko wie, w jaki sposób może zareagować, jeśli czuje, że komuś dzieje się krzywda
Int-Ety-III.6.1 : dziecko wie, że człowiek i przyroda mają na siebie wzajemny wpływ
Int-Ety-III.6.2 : dziecko wie, do czego może prowadzić brak dbania o przyrodę
Int-Mat-III.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.16.2 : dziecko potrafi narysować odcinki o podanej długości
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.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.14.3 : dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście
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.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.9.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób
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

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

Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

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);

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

- 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?
    - 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

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

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:
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

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

Lista załączników:
Teksty piosenek.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.

Potrzebne materiały:
- komputery;
- biblioteczka klasowa, książki o różnej tematyce;
- wybór gier dydaktycznych;

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

- 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 tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;

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

- 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

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

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

73 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: POZNAJEMY MIEJSCA, GDZIE POMAGANIE JEST CODZIENNOŚCIĄ

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
03:00:00

Streszczenie:
Dzieci odwiedzają lokalne organizacje pozarządowe lub inne miejsca, gdzie pracujące tam osoby pomagają innym. Mają przy tym okazję poznać różne lokalne problemy.

Cele:
- poznanie miejsc ważnych dla społeczności lokalnej;
- doskonalenie umiejętności korzystania z przekazywanych w różny sposób informacji;
- rozwój kompetencji społecznych;
- ćwiczenie otwartości na inne osoby, różne problemy i wybory innych osób.

Potrzebne materiały:
- aparaty fotograficzne lub kamery: szt. 5.;
- notesy: 5 szt.;
- długopisy: 5 szt.;
- wydruk 5 razy załącznik "Super role";
- wcześniejszy wybór miejsca, do którego odbędzie się wycieczka.

Przebieg:
1. N. przedstawia dzieciom, czym będą się dziś zajmować i jakie zadanie stoi przed nimi: "Poznaliście już superbohaterów i superbohaterki, dzięki którym zmienia się świat wokół

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

nas. Wiecie już jak różne zadania wykonują i jakie wyzwania stoją przed nimi w ich pracy. Dziś natomiast pójdziemy na wycieczkę - poznać miejsca w naszej okolicy gdzie właśnie takie osoby pracują". N. odpowiada na pytania dzieci. N. może dokładniej opowiedzieć o miejscu, do którego jest planowana dana wycieczka. (7 min)

2. N. dzieli klasę na 5 zespołów, każdy zespół otrzymuje notes, długopis oraz aparat fotograficzny lub kamerę (jeśli mamy oba sprzęty dla każdej grupy, dzieci dostają i kamerę i aparat). N. prosi, aby każdy zespół podzielił się rolami: super menadżer, super sekretarz, super operator kamery lub super fotograf, super obserwator, super pytający (opis roli w załączniku "Super role"). (13 min)
3. N. prosi, aby w grupach uczniowie i uczennice zastanowili się, na co chcą zwrócić uwagę w czasie wycieczki do miejsca, gdzie pracują superbohaterzy i superbohaterki, czego chcą się dowiedzieć, jaka wiedza pomoże im samym stać się superbohaterem i superbohaterką. Super sekretarze w zespołach zapisują pomysły swojej grupy w notesie. (10 min)
4. N. przypomina uczniom i uczennicom zasady zwracania się do starszych osób oraz zachowania w czasie wycieczek szkolnych. (5 min)
5. N. prosi dzieci, aby przypomniały sobie jak obsługuje się urządzenia techniczne, jakie mają w grupie. Dzieci omawiają zasady w swoich grupach. N. do każdej grupy podchodzi i pyta, czy wszystko wiedzą i czy wymienili się informacjami między sobą. W razie konieczności N. omawia rzeczy, których dzieci nie wiedzą. (10 min)
6. Uczniowie i uczennice szykują się do wyjścia i wyruszają do miejsca dzisiejszej wycieczki. (30 min)
7. Pobyt w miejscu, które dzieci poznają, zwiedzanie, rozmowy z osobami, które tam pracują. (60 min)
8. Powrót do szkoły. (30 min)
9. N. prosi dzieci o informacje jak podobało im się odwiedzone miejsce, co je zaciekawiło, co zdziwiło, co im się podobało, jakie uczucia miały poznając osoby tam pracujące i słuchając o ich pracy. N. informuje dzieci, że na kolejnych zajęciach będą opracowywać w grupach artykuł na bloga klasowego o tym, jak było w czasie wycieczki i czego się dowiedzieli. (15 min)

Warianty:

- **Alternatywnie:** zamiast wyjścia klasowego N. może zaproponować dzieciom "prasówkę". Dzieci otrzymują artykuły z lokalnych gazet lub/i ulotki organizacji pomocowych (warto skorzystać z portalu www.ngo.pl) po jednym na parę. Mają za zadanie przeczytać „swój" artykuł/ulotkę, dopytać o nieznane słowa N. lub/i sprawdzić je w słowniku, opowiedzieć reszcie klasy, czym zajmuje się dana organizacja, zrobić plakat o niej.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

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

Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:
Pogadanka
Spotkanie z...

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Superbohaterowie i superbohaterki (super)

Aktywizowane typy inteligencji:
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.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.13.1 : dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe
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.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami
Int-Społ-III.8.2 : dziecko potrafi opowiedzieć o zawodach, jakie wykonują osoby w jego najbliższym otoczeniu
Int-Tech-III.2.3 : dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

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

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.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

Lista załączników:
Super role.pdf

74 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: SUPERWOLONTARUSZ TO SUPERBOHATER/ KA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci poznają pojęcie wolontariatu i jego znaczenie dla pomagania.

Cele:
- poznanie pojęcia wolontariatu i wolontariusza;
- zapoznanie z typami wolontariatu;
- rozwój tolerancji dla innych i ich problemów;
- poznanie znaczenia wolontariatu.

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

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- film o wolontariacie:http://www.youtube.com/watch?v=8-sSDY6D8PE (Warto pomagać - Mazowieckie Inicjatywy Społeczne); http://www.youtube.com/watch?v=E3t4yJvR-fE (Wolontariat to jest to!);
- rolki po papierze;
- pudełka różnej wielkości;
- nożyczki;
- butelki plastikowe;
- nożyczki lub nożyki do wycinania;
- kolorowy papier;
- wstążki, włóczki;
- stemple, tusz;
- farby, pędzle;
- klej.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w temat zajęć: "Dziś będziemy rozmawiać o super-wolontariacie - czym jest i jakie jest jego znaczenie." (3 min)
2. N. zapisuje na tablicy słowo "wolontariat" i pyta dzieci, czy rozumieją jego znaczenie. Następnie wraz z dziećmi ogląda wybrany film (lub filmy) o wolontariacie. (10 min)
3. N. prosi uczniów i uczennice, aby pomyśleli, jaki jest super-wolontariusz, jakie ma cechy, czym się zajmuje, jak wygląda według nich. Następnie zaprasza dzieci do skonstruowania z dostępnych materiałów prototypu ich super-wolontariusza. Dzieci pracują. (20 min)
4. N. po zakończeniu pracy nad figurkami prosi dzieci o zapisanie w zeszycie krótkich opisów super-wolontariuszy, których dzieci stworzyły. (10 min)
5. Każdy uczeń i uczennica oceniają, jak wykonali swoje zadanie, na ile wiedzą już, czym jest wolontariat i jakie zadania stoją przed wolontariuszami. (10 min)

Możliwe kontynuacje:

- kolejne zadanie ze ścieżki: "Czy trudno być Superwolontariuszem?".

Warianty:

- dzieci mogą przygotować opisy swoich super-wolontariuszy w edytorze tekstów na komputerze, wykonać zdjęcia swoich figurek i umieścić to na blogu klasowym.

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:
Pokaz
Metoda wizualizacji
Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Superbohaterowie i superbohaterki (super)

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)

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.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je

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

Tytuł zadania: TWORZYMY OBRAZY 3D

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają pojęcie odcinka, uczą się odmierzać odpowiednie kawałki papieru i wykonywać z nich przestrzenne figury.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem odcinka;
- rozwijanie umiejętności odmierzania odcinków na papierze;
- rozwijanie zdolności manualnych uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- kolorowy papier;
- klej, linijka, ołówek, nożyczki (dla każdego dziecka);
- białe kartki A3.

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, czy pamiętają, czym jest centymetr. Następnie pyta, czy wiedzą, w jaki sposób korzysta się z linijki. Wyjaśnia dzieciom pojęcie odcinka oraz sposób jego

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

zaznaczania oraz rysowania. Prosi dzieci, aby same spróbowały narysować kilka odcinków różnej długości (15 minut);

2. N. wyjaśnia dzieciom, że celem tego zadania będzie zrozumienie, czym faktycznie jest odcinek i zobaczenie go w przestrzeni. Dzieci mają wyciąć z różnych papierów kolorowych paski o szerokości 2 centymetrów. Mogą to być krótsze paski i dłuższe paski. Każdy pasek dzieci mierzą i zapisują jego długość z boku. Następnie z każdego paska dzieci tworzą figury w przestrzeni (np. koło, kwadrat, ale mogą to być także figury o nieokreślonej budowie), które przylepiają pionowo do kartek. Przy każdej figurze zapisują długość paska, z którego się ona składa (25 minut);
3. Na koniec N. podsumowuje zadanie. Wyjaśniając, że paski, które wycinały dzieci, to nic innego jak odcinki różnej długości. N. pyta dzieci, czy dużo trudności sprawiło im mierzenie pasków (5 minut).

Warianty:

- N. może z góry zaproponować dzieciom, jakiej długości powinny być różne paski (np. żeby miały długość 10, 12, 15 i 20 cm.)

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

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.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło,

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

kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
Int-Mat-III.16.2 : dziecko potrafi narysować odcinki o podanej długości
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.9.6 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia dotyczące takich miar, jak: milimetr, centymetr, metr (bez zamiany jednostek i wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
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-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.5.1 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy indywidualnej
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: TELEWIZYJNA KRONIKA KLASOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
01:00:00

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

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice opowiadają o tym, czego się nauczyli przez zeszły tydzień oraz o ważnych wydarzeniach z życia klasy i szkoły.

Cele:

- powtórzenie i usystematyzowanie wiedzy zdobytej przez cały tydzień pracy;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zdobytych kompetencji;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych;
- rozwijanie umiejętności opowiadania o wydarzeniach, w których brało się udział;
- ćwiczenie umiejętności przekazywania informacji (w prosty sposób).

Potrzebne materiały:

- kamera;
- artykuły papiernicze, w tym nożyczki, bloki A3, kolorowe flamastry, krepina.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że zaczną tworzyć swoją kronikę klasową, która po miesiącu będzie wyświetlona na specjalnym pokazie. Każda kronika będzie obejmowała wydarzenia z kończącego się tygodnia. N. pyta uczniów i uczennice, jakie wydarzenia z poprzedniego tygodnia można by opisać, np. czego się nauczyli, w jakich wycieczkach oraz wydarzeniach szkolnych uczestniczyli, kto miał urodziny itp. Pomysły dzieci N. zapisuje na tablicy (7 minut);
2. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 3-4 osobowe (2 minuty);
3. Zadaniem każdej grupy jest wskazanie jednego wydarzenia i przygotowanie krótkiego programu telewizyjnego dotyczącego wybranego wydarzenia. Stworzona relacja z wydarzenia nie powinna trwać dłużej niż 2 minuty. Każda grupa powinna przedstawiać inny element ubiegłego tygodnia. Tworzone programy powinny być urozmaicone przynajmniej jednym elementem scenograficznym, przebraniem lub rekwizytem. (30 minut);
4. N. nagrywa przygotowane przez uczniów i uczennice programy. Po każdym programie dzieci dyskutują całą klasą, czy tak zapamiętały to wydarzenie i czy jeszcze by coś dodały (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Pokaz telewizji dzieci

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce

75 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ MATEMATYCZNĄ

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: 10

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci, grając w grę komputerową, utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:
- rozwijanie umiejętności mnożenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z emocjami w sytuacji stresowej (gra na czas).

Potrzebne materiały:
- gra interaktywna "Mat Wieża";
- komputery.

Przebieg:
1. N. mówi dzieciom, że umiejętność mnożenia może się im przydawać w różnych sytuacjach, np. w grach komputerowych. Celem tego zadania będzie utrwalenie umiejętności mnożenia (5 minut);
2. Dzieci grają w grę "Mat Wieża" (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Komu udało się najdalej dotrzeć ze swoją wieżą? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Jakie działanie było dla dzieci najtrudniejsze? (5 minut).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100

Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - SPORT

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 dotyczące sportu. 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:

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.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lista załączników:
Ortografia sportowa wersja ppt.ppt
Ortografia sportowa.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZYMY BIEGANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają umiejętność biegania, jednocześnie bijąc własne rekordy.

Cele:
- rozwijanie umiejętność biegania na czas;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna lub boisko szkolne;
- stopery (mogą być tradycyjne, ale także np. w komórce);
- odtwarzacz muzyki.

Przebieg:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. N. informuje dzieci, że na tych zajęciach dzieci będą rozwijały umiejętność biegania (tak żeby stać się szybkim jak strzała!). Włącza muzykę i razem z dziećmi wykonuje rozgrzewkę. Rozgrzewka ma charakter biegowo-gimnastyczny. Zaczyna się od truchtu w różnych kierunkach (przez połowę piosenki, min. 2 minuty), następnie kilka ćwiczeń kończyn górnych, ponowny trucht w różnych kierunkach (kolejne 2 minuty) oraz ćwiczenia kończyn dolnych. Na koniec ćwiczenia pobudzające: podskoki z ruchami ramion, wieloskok, podskoki i rzuty piłką do osoby w parze) (15 minut);
2. Następnie N. dzieli dzieci na kilka grup (w zależności od tego, ile jest dostępnych stoperów). Prezentuje dzieciom, w jaki sposób mierzy się czas stoperem (7 minut);
3. N. wyznacza każdej grupie obszar, w którym biegają i odległość, którą muszą przebiec (powinno to być ok. 40 m, może to być bieganie kilku okrążeń). Dzieci w grupach mierzą sobie nawzajem czas i go zapisują. N. zwraca uwagę, że zadaniem dzieci jest poprawienie ich własnych wyników (nie chodzi o rywalizację z innymi). N. mówi, że dzieci mają na to 20 minut (25 minut);
4. N. wykonuje z dziećmi ćwiczenia rozluźniające i relaksujące. Ćwiczy z dziećmi uspokajanie oddechu (5 minut).

Warianty:

- warto dopasować zajęcia do realizowanej narracji, np. w narracji filmowej można powiedzieć dzieciom, że każdy aktor musi szybko biegać na wszelki wypadek, gdyby musiał odtwarzać w filmie scenę pościgu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Tytuł zadania: POKAZ TELEWIZJI DZIECI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci oglądają przygotowaną przez siebie kronikę filmową i dyskutują na jej temat.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z wynikami ich pracy;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- przypomnienie materiału zrealizowanego w danym miesiącu.

Potrzebne materiały:
- projektor lub inny sprzęt do prezentacji filmu;
- zmotowane przez N. fragmenty "kroniki klasowej" przygotowywanej przez poprzednie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

tygodnie (wcześniejsze wykonanie zadania *Telewizyjna kronika klasowa*).

Przebieg:

1. N. wyświetla uczniom i uczennicom pełną serię wybranych fragmentów "telewizyjnych kronik klasowych" przygotowywanych przez dzieci przez poprzednie tygodnie (30 minut);
2. Uczniowie i uczennice omawiają film. Odpowiadają na pytania: "Czemu może służyć taki film?"; "Jakie korzyści płyną z jego robienia, a jakie z oglądania?"; "Co podobało się dzieciom w filmie, a co nie?"; "Czy zmieniliby coś w swoich audycjach?" (15 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też przygotować specjalny pokaz filmowy dla rodziców;
- jeżeli kronika jest dłuższa albo dzieci chcą dłużej omawiać film, warto przedłużyć aktywność w zależności od ich potrzeb.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Pokaz

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
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

76 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 210 min

Tytuł zadania: POZNAJEMY MIEJSCA, GDZIE POMAGANIE JEST CODZIENNOŚCIĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
03:00:00

Streszczenie:
Dzieci odwiedzają lokalne organizacje pozarządowe lub inne miejsca, gdzie pracujące tam osoby pomagają innym. Mają przy tym okazję poznać różne lokalne problemy.

Cele:
- poznanie miejsc ważnych dla społeczności lokalnej;
- doskonalenie umiejętności korzystania z przekazywanych w różny sposób informacji;
- rozwój kompetencji społecznych;
- ćwiczenie otwartości na inne osoby, różne problemy i wybory innych osób.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- aparaty fotograficzne lub kamery: szt. 5.;
- notesy: 5 szt.;
- długopisy: 5 szt.;
- wydruk 5 razy załącznik "Super role";
- wcześniejszy wybór miejsca, do którego odbędzie się wycieczka.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom, czym będą się dziś zajmować i jakie zadanie stoi przed nimi: "Poznaliście już superbohaterów i superbohaterki, dzięki którym zmienia się świat wokół nas. Wiecie już jak różne zadania wykonują i jakie wyzwania stoją przed nimi w ich pracy. Dziś natomiast pójdziemy na wycieczkę - poznać miejsca w naszej okolicy gdzie właśnie takie osoby pracują". N. odpowiada na pytania dzieci. N. może dokładniej opowiedzieć o miejscu, do którego jest planowana dana wycieczka. (7 min)
2. N. dzieli klasę na 5 zespołów, każdy zespół otrzymuje notes, długopis oraz aparat fotograficzny lub kamerę (jeśli mamy oba sprzęty dla każdej grupy, dzieci dostają i kamerę i aparat). N. prosi, aby każdy zespół podzielił się rolami: super menadżer, super sekretarz, super operator kamery lub super fotograf, super obserwator, super pytający (opis roli w załączniku "Super role"). (13 min)
3. N. prosi, aby w grupach uczniowie i uczennice zastanowili się, na co chcą zwrócić uwagę w czasie wycieczki do miejsca, gdzie pracują superbohaterzy i superbohaterki, czego chcą się dowiedzieć, jaka wiedza pomoże im samym stać się superbohaterem i superbohaterką. Super sekretarze w zespołach zapisują pomysły swojej grupy w notesie. (10 min)
4. N. przypomina uczniom i uczennicom zasady zwracania się do starszych osób oraz zachowania w czasie wycieczek szkolnych. (5 min)
5. N. prosi dzieci, aby przypomniały sobie jak obsługuje się urządzenia techniczne, jakie mają w grupie. Dzieci omawiają zasady w swoich grupach. N. do każdej grupy podchodzi i pyta, czy wszystko wiedzą i czy wymienili się informacjami między sobą. W razie konieczności N. omawia rzeczy, których dzieci nie wiedzą. (10 min)
6. Uczniowie i uczennice szykują się do wyjścia i wyruszają do miejsca dzisiejszej wycieczki. (30 min)
7. Pobyt w miejscu, które dzieci poznają, zwiedzanie, rozmowy z osobami, które tam pracują. (60 min)
8. Powrót do szkoły. (30 min)
9. N. prosi dzieci o informacje jak podobało im się odwiedzone miejsce, co je zaciekawiło, co zdziwiło, co im się podobało, jakie uczucia miały poznając osoby tam pracujące i słuchając o ich pracy. N. informuje dzieci, że na kolejnych zajęciach będą opracowywać w grupach

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

artykuł na bloga klasowego o tym, jak było w czasie wycieczki i czego się dowiedzieli. (15 min)

Warianty:

- **Alternatywnie:** zamiast wyjścia klasowego N. może zaproponować dzieciom "prasówkę". Dzieci otrzymują artykuły z lokalnych gazet lub/i ulotki organizacji pomocowych (warto skorzystać z portalu www.ngo.pl) po jednym na parę. Mają za zadanie przeczytać „swój" artykuł/ulotkę, dopytać o nieznane słowa N. lub/i sprawdzić je w słowniku, opowiedzieć reszcie klasy, czym zajmuje się dana organizacja, zrobić plakat o niej.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Pogadanka
Spotkanie z...

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Ścieżki:

Superbohaterowie i superbohaterki (super)

Aktywizowane typy inteligencji:

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.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.13.1 : dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe
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.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami
Int-Społ-III.8.2 : dziecko potrafi opowiedzieć o zawodach, jakie wykonują osoby w jego najbliższym otoczeniu
Int-Tech-III.2.3 : dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.4(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.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

Lista załączników:
Super role.pdf

Tytuł zadania: KTO PIERWSZY W KOLEJNOŚCI?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci poznają kolejność wykonywania działań (mnożenie, dzielenie, dodawanie i odejmowanie).

Cele:

- poznanie kolejności wykonywania działań;
- ćwiczenie umiejętności wykonywania działań 3 - liczbowych;

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "kto pierwszy w kolejności" (jeden egzemplarz na osobę).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Podczas zajęć dzieci dowiedzą się o kolejności wykonywania działań. (5 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom przykład znajdujący się na karcie pracy. W miarę potrzeby rozrysowuje kolejne przy użyciu tablicy. (15 minut);
3. Dzieci wykonują ćwiczenia znajdujące się na kartach pracy. N. w razie potrzeby pomaga i nadzoruje ich pracę (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Pokaz

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.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.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Lista załączników:
kto pierwszy w kolejności.pdf

77 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: CZY TRUDNO BYĆ SUPER-WOLONTARIUSZEM?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują różne zadania wolontariackie, widzą efekty swojej pracy i dostają odznaki Super-wolontariuszy.

Cele:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwój poczucia przynależności do grupy, dzięki wspólnemu zaangażowaniu w działania społeczne;
- zapoznanie praktyczne z pracami wolonataryjnymi;
- doskonalenie komunikacji między dziećmi w pracy grupowej;
- zwiększenie zaangażowania w problemy społeczności lokalnej.

Potrzebne materiały:

- w zależności od zadania wolontaryjnego materiały potrzebne do jego wykonania- przykłady zadań i potrzebnych materiałów w załączniku "Pomysły na pomaganie";
- wydrukowane odznaki Super-wolontariuszy - załącznik "Odznaka Super-wolontariusza";
- taśma do odznak Super- wolontariuszy;
- agrafki do przyczepienia odznak.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do bycia Super-wolontariuszem: "Dziś każdy z Was poczuje jak to jest być Super- wolontariuszem i wykonać zadanie, które może komuś pomóc" (5 min)
2. N. dzieli klasę na 5 grup. N. może zastosować dowolną formę podziału. Dzieci siadają w swoich grupach. (10 min)
3. N. przedstawia uczniom i uczennicom treść ich zadania wolontaryjnego oraz rozdaje pomoce potrzebne do jego wykonania. Dzieci wykonują zadanie w grupach. (45 min)
4. Grupy po wykonaniu zadania sprzątają miejsce swojej pracy. Następnie N. rozdaje im białe duże kartki oraz markery. Na tablicy N. zapisuje następujące komunikaty: Dzięki zadaniu nauczyliśmy się:....., W czasie pracy największą trudnością było:....., Przyjemność sprawiło nam:....., Zrobiliśmy to zadanie, aby:..... Grupy na otrzymanych kartkach przepisują zdania z tablicy i je dokańczają. N. zwraca uwagę, aby w grupach każde dziecko się wypowiedziało zgodnie ze swoim zdaniem. (15 min)
5. Grupy przedstawiają swoją pracę oraz kartki z dokończonymi zdaniami. N. zadaje w miarę potrzeb dodatkowe pytania każdej grupie oraz zachęca klasę do zadawania sobie nawzajem pytań. (15 min)
6. N. pyta dzieci, jakie znaczenie wg nich ma wykonane przez nich zadanie i dlaczego jest ono ważne. Następnie N. pyta dzieci jak to jest być Super-wolontariuszem- odpowiedzi zapisuje na tablicy. Na koniec mówi "To są Wasze cechy - bo dziś Wy byliście Super-wolontariuszami" i zaprasza każdą grupę na środek i przypina każdemu dziecku odznakę super-wolontariusza. (15 min)
7. N. robi zdjęcia uczniom z odznakami w grupach, w których pracowali oraz fotografuje ich wykonane prace. Zdjęcia wraz z opisem uczniowie i uczennice umieszczają na blogu klasowym. (15 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- Dzieci mogą wykonywać zadania w terenie, np. w siedzibie organizacji pozarządowej lub innym miejscu użytecznym społecznie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Zajęcia techniczne

Metody:

Instruktaż
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Superbohaterowie i superbohaterki (super)

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.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
Int-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.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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:
Odznaka.jpg
Pomysły na pomaganie.docx

Tytuł zadania: KTO PIERWSZY W KOLEJNOŚCI?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci poznają kolejność wykonywania działań (mnożenie, dzielenie, dodawanie i odejmowanie).

Cele:
- poznanie kolejności wykonywania działań;
- ćwiczenie umiejętności wykonywania działań 3 - liczbowych;

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "kto pierwszy w kolejności" (jeden egzemplarz na osobę).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty pracy. Podczas zajęć dzieci dowiedzą się o kolejności wykonywania działań. (5 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom przykład znajdujący się na karcie pracy. W miarę potrzeby rozrysowuje kolejne przy użyciu tablicy. (15 minut);
3. Dzieci wykonują ćwiczenia znajdujące się na kartach pracy. N. w razie potrzeby pomaga i nadzoruje ich pracę (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Pokaz

Tryby pracy:

Cała klasa

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)

Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem

Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Lista załączników:

kto pierwszy w kolejności.pdf

Tytuł zadania: ŚMIESZNE ZDANIA

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą zdania zawierające trudne słowo lub słowa, o którym się uczą.

Cele:

- wzbogacenie posiadanego słownictwa;
- ćwiczenie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności pisania na klawiaturze.

Potrzebne materiały:

- ew. komputery (w wariancie podstawowym);
- przygotowując się do lekcji można skorzystać z książki Joanny Olech „Trudne słówka”.

Przebieg:

1. N. informuje, że dzieci dzięki zadaniu będą mogły pobawić się słowami, wymyślając zdania z nowym, trudnym słowem. N. zapisuje na tablicy 4 kategorie, według których później dzieci będą oceniały zdania: "śmieszne", "mądre", "prawdziwe", "nieprawdziwe", a następnie proponowane słowa (5 minuty);
2. Następnie N. prosi dzieci, aby włączyły program do edycji tekstu i stworzyły wymyślone zdania z słowami, o których się uczą lub będą uczyć. Zdania nie muszą mieć rzeczywistego, logicznego sensu, ale powinny być zrozumiałe dla reszty i poprawne gramatycznie (15 minut)
3. Dzieci głosują nad każdym zdaniem, wybierając, pod którą kategorię najlepiej pasuje. (10 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

4. N. konfrontuje decyzje dzieci z rzeczywistością oraz informuje je o prawdziwym znaczeniu słowa lub słów, jeśli wcześniej nie było ono dzieciom znane. Może na przykład zamienić to słowo na bardziej zrozumiały synonim. N. może zapytać dzieci czy uważają, że po zmianie słów zaproponowane zdania mają sens i czy są dla nich zrozumiałe (15 minut)

Warianty:

- zadanie może też zostać wykonane bez użycia komputera, wówczas jednak dzieci nie rozwijają umiejętności pisania na klawiaturze;
- przykładowo proponowane słowa:
  - w ramach narracji "Poszukiwacze zaginionych skarbów": kartografia, spadkobierca, ekspedycja;
  - w ramach narracji "Superbohaterowie i superbohaterki": wolontariusz, aprobata, kandydować, heros.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

78 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 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;
- doskonalenie umiejętności rozumienia tekstu czytanego przez N. i zastosowania informacji z tekstu w zadaniach;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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)

Propozycje tematów do omówienia opowiadań:

1. Jak nasza mama odczarowała wielkoluda:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

Metody:
Czytanie na głos

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

Lista załączników:
Odczarowanie wielkoluda - gramatyka.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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: PO MATEMATYCZNEJ DRABINIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rywalizują w ramach gry matematycznej. Ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie biegłości w dodawaniu i odejmowaniu liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie ze stresem w sytuacji rywalizacji;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności sprawdzania się i oceniania swoich prac.

Potrzebne materiały:

- po jednym wydruku "planszy do gry";
- kalkulatory.

Załącznik do zadania:

- Plansza do gry "Po matematycznej drabinie".

Przebieg:

1. N. przypomina sobie wraz z dziećmi, czym zajmowali się w zakresie matematyki w ostatnim czasie. Następnie proponuje uczniom i uczennicom rozegranie interesującej gry, która ma na celu sprawdzenie ich umiejętności dodawania i odejmowania. Dzieci będą też miały okazję wykazać się swoją spostrzegawczością i dokładnością - sprawdzając prace partnerów. N. dzieli grupę na pary (10 minut);
2. Na sygnał dzieci w parach ścigają się, sprawdzając, które pierwsze rozwiąże wszystkie "drabiny" .
    - sposób wypełniania drabin: dzieci zaczynają w punkcie "Start", gdzie wpisują wybraną liczbę z zaproponowanych ("Wybierz liczbę, od której zaczynasz"), następnie na drugim szczeblu muszą dodać wybraną liczbę ("Wybierz składnik"), na trzecim szczeblu wpisać sumę. Następnie na czwartym szczeblu wpisują liczbę, którą będą odejmowały od liczby wpisanej na szczeblu trzecim. Na ostatnim szczeblu wpisują różnicę. Następnie ten wynik przenoszą na pierwszy szczebel następnej drabiny itd. aż dotrą do mety.
3. Pierwsze dziecko, które dociera do mety, mówi "Gotowe". Drugi gracz powinien kontynuować pracę, aby zakończyć swoją kartę gry. Kiedy oboje są już gotowi, zamieniają się swoimi kartami i sprawdzają je sobie nawzajem. Posługują się przy tym kalkulatorami. Następnie przyznają sobie punkty: 2 punkty za skończenie jako pierwszy, 2 punkty za wykonanie całości bezbłędnie (mogą to dostać obaj gracze, jeśli obaj wykonali zadanie poprawnie), 1 punkt za każdą wykorzystaną liczbę z zaproponowanych. Zliczają punkty, a następnie ponowie rozgrywają potyczkę. Tym razem nie mogą zacząć od liczby, od której wcześniej zaczynali. Ostatecznie wygrywa to dziecko, które zebrało więcej punktów (25 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

4. Na koniec N. wraz z dziećmi omawia ćwiczenie. Zwraca uwagę na dzieci, które miały problemy z poradzeniem sobie z grą. Z czego one mogły wynikać. Jest to czas na kolejne ćwiczenia na działania (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.7.2 : dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator
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.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Lista załączników:
Plansza do gry (dwucyfrowe i jednocyfrowe do 60).pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Plansza do gry (dwucyfrowe).pdf
Plansza do gry (dwucyfrowe i jednocyfrowe do 60) wersja 2.pdf
Plansza przykładowa (do edycji).docx
Plansza do gry (dwucyfrowe i jednocyfrowe).pdf

Tytuł zadania: TOR PRZESZKÓD Z ZAGADKAMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

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 zagadek. Zadanie rozgrywa się drużynowo. Wygrywa drużyna, która pierwsza przebiegnie przez tor przeszkód i rozwiąże jak najwięcej zagadek.

Cele:
- wyrabianie nawyku bezpiecznego wykonywania ćwiczeń;
- kształtowanie umiejętności współdziałania w grupie oraz współzawodnictwa;
- kształtowanie właściwej postawy ciała;
- kształtowanie cech motoryki (szybkość, wytrzymałość, zwinność);
- utrwalenie wiedzy z różnych przedmiotów.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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 (3 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. (3 min)
3. N. prosi o ustawienie się na linii startu pierwszego członka z każdej drużyny. Kolejne dziecko może ruszyć dopiero, gdy pierwsze przybiegnie z powrotem z kartką - zadaniem.
4. Dzieci biegną po karteczki i zaczynają rozwiązywać zadania po powrocie na linię startu. Każde dziecko ma rozwiązać zagadkę na początku samodzielnie, jeśli ma problem prosi o pomoc pozostałych członków drużyny (20 min)
5. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza rozwiąże poprawnie zagadki a ogłosi to N. poprzez jakiś umówiony znak.
6. Dzieci mogą w ramach drużyny sprawdzić, czy zadania zostały wykonane prawidłowo. (5 min)
7. Na zakończenie dzieci siadają w kręgu i następuje sprawdzenie odpowiedzi. Ponieważ zagadki były takie same we wszystkich drużynach, sprawdzenie jest stosunkowo proste i krótkotrwałe. Przy sprawdzaniu N. omawia szerzej daną zagadkę. (10 min)
8. Następuje podliczenie wyników poszczególnych drużyn. (5 min)

Warianty:

Można ustalić nagrodę dla wygranej drużyny - np.: wygrana drużyna wymyśla jakąś zabawę ruchową dla wszystkich dzieci (np: typu zabawa w berka, chowanego, zabawa w "Baba Jaga patrzy"). Dzieci z wygranej drużyny powinny przedyskutować między sobą wybór zabawy, ucząc

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

się podejmowania wspólnej decyzji i dochodzenia do kompromisu / konsensusu.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch
Metody odtwórcze (reproduktywne)

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:
Inne przykładowe zagadki.docx
Zagadki.pdf
Przykładowy tor przeszkód.ppt

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: POKAZ TELEWIZJI DZIECI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci oglądają przygotowaną przez siebie kronikę filmową i dyskutują na jej temat.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z wynikami ich pracy;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- przypomnienie materiału zrealizowanego w danym miesiącu.

Potrzebne materiały:
- projektor lub inny sprzęt do prezentacji filmu;
- zmotowane przez N. fragmenty "kroniki klasowej" przygotowywanej przez poprzednie tygodnie (wcześniejsze wykonanie zadania *Telewizyjna kronika klasowa*).

Przebieg:
1. N. wyświetla uczniom i uczennicom pełną serię wybranych fragmentów "telewizyjnych kronik klasowych" przygotowywanych przez dzieci przez poprzednie tygodnie (30 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. Uczniowie i uczennice omawiają film. Odpowiadają na pytania: "Czemu może służyć taki film?"; "Jakie korzyści płyną z jego robienia, a jakie z oglądania?"; "Co podobało się dzieciom w filmie, a co nie?"; "Czy zmieniliby coś w swoich audycjach?" (15 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też przygotować specjalny pokaz filmowy dla rodziców;
- jeżeli kronika jest dłuższa albo dzieci chcą dłużej omawiać film, warto przedłużyć aktywność w zależności od ich potrzeb.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Pokaz

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych

Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej

Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych

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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

79 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 225 min

Tytuł zadania: POZNAJEMY MIEJSCA, GDZIE POMAGANIE JEST CODZIENNOŚCIĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
03:00:00

Streszczenie:
Dzieci odwiedzają lokalne organizacje pozarządowe lub inne miejsca, gdzie pracujące tam osoby pomagają innym. Mają przy tym okazję poznać różne lokalne problemy.

Cele:
- poznanie miejsc ważnych dla społeczności lokalnej;
- doskonalenie umiejętności korzystania z przekazywanych w różny sposób informacji;
- rozwój kompetencji społecznych;
- ćwiczenie otwartości na inne osoby, różne problemy i wybory innych osób.

Potrzebne materiały:
- aparaty fotograficzne lub kamery: szt. 5.;
- notesy: 5 szt.;
- długopisy: 5 szt.;
- wydruk 5 razy załącznik "Super role";

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- wcześniejszy wybór miejsca, do którego odbędzie się wycieczka.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom, czym będą się dziś zajmować i jakie zadanie stoi przed nimi: "Poznaliście już superbohaterów i superbohaterki, dzięki którym zmienia się świat wokół nas. Wiecie już jak różne zadania wykonują i jakie wyzwania stoją przed nimi w ich pracy. Dziś natomiast pójdziemy na wycieczkę - poznać miejsca w naszej okolicy gdzie właśnie takie osoby pracują". N. odpowiada na pytania dzieci. N. może dokładniej opowiedzieć o miejscu, do którego jest planowana dana wycieczka. (7 min)
2. N. dzieli klasę na 5 zespołów, każdy zespół otrzymuje notes, długopis oraz aparat fotograficzny lub kamerę (jeśli mamy oba sprzęty dla każdej grupy, dzieci dostają i kamerę i aparat). N. prosi, aby każdy zespół podzielił się rolami: super menadżer, super sekretarz, super operator kamery lub super fotograf, super obserwator, super pytający (opis roli w załączniku "Super role"). (13 min)
3. N. prosi, aby w grupach uczniowie i uczennice zastanowili się, na co chcą zwrócić uwagę w czasie wycieczki do miejsca, gdzie pracują superbohaterzy i superbohaterki, czego chcą się dowiedzieć, jaka wiedza pomoże im samym stać się superbohaterem i superbohaterką. Super sekretarze w zespołach zapisują pomysły swojej grupy w notesie. (10 min)
4. N. przypomina uczniom i uczennicom zasady zwracania się do starszych osób oraz zachowania w czasie wycieczek szkolnych. (5 min)
5. N. prosi dzieci, aby przypomniały sobie jak obsługuje się urządzenia techniczne, jakie mają w grupie. Dzieci omawiają zasady w swoich grupach. N. do każdej grupy podchodzi i pyta, czy wszystko wiedzą i czy wymienili się informacjami między sobą. W razie konieczności N. omawia rzeczy, których dzieci nie wiedzą. (10 min)
6. Uczniowie i uczennice szykują się do wyjścia i wyruszają do miejsca dzisiejszej wycieczki. (30 min)
7. Pobyt w miejscu, które dzieci poznają, zwiedzanie, rozmowy z osobami, które tam pracują. (60 min)
8. Powrót do szkoły. (30 min)
9. N. prosi dzieci o informacje jak podobało im się odwiedzone miejsce, co je zaciekawiło, co zdziwiło, co im się podobało, jakie uczucia miały poznając osoby tam pracujące i słuchając o ich pracy. N. informuje dzieci, że na kolejnych zajęciach będą opracowywać w grupach artykuł na bloga klasowego o tym, jak było w czasie wycieczki i czego się dowiedzieli. (15 min)

Warianty:

- **Alternatywnie:** zamiast wyjścia klasowego N. może zaproponować dzieciom "prasówkę". Dzieci otrzymują artykuły z lokalnych gazet lub/i ulotki organizacji pomocowych (warto

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

skorzystać z portalu www.ngo.pl) po jednym na parę. Mają za zadanie przeczytać „swój" artykuł/ulotkę, dopytać o nieznane słowa N. lub/i sprawdzić je w słowniku, opowiedzieć reszcie klasy, czym zajmuje się dana organizacja, zrobić plakat o niej.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:
Pogadanka
Spotkanie z...

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Superbohaterowie i superbohaterki (super)

Aktywizowane typy inteligencji:
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.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.13.1 : dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe
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.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami
Int-Społ-III.8.2 : dziecko potrafi opowiedzieć o zawodach, jakie wykonują osoby w jego

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

najbliższym otoczeniu
Int-Tech-III.2.3 : dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.4(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.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

Lista załączników:
Super role.pdf

Tytuł zadania: KRZYŻÓWKA MATEMATYCZNA 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 nowy materiał i rozwiązują krzyżówkę matematyczną.

Cele:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwijanie umiejętności wykonywania działań;
- rozwijanie wyobraźni matematycznej.

Potrzebne materiały:

- przygotowane wcześniej krzyżówki matematyczne, zawierające omawiane w danym momencie działania;
- kartki w kratkę A4.

Załączniki do zadania:

- krzyżówka do 60 (dzień 67 semestr II klasa 2.);
- krzyżówka łączenie mnożenia i odejmowania (dzień 79 semestr II klasa 2.).

Przebieg:

1. N. wprowadza lub powtarza z dziećmi proponowany temat z wybranego zakresu. Razem z dziećmi wykonuje kilka przykładowych działań (15 minut);
2. Dzieci otrzymują krzyżówki z ćwiczeniami, które wypełniają (20 minut);
3. Dzieci sprawdzają sobie w parach wypełnione krzyżówki, następnie sprawdzenie dokonywane jest na forum klasy (10 minut).

Warianty:

- zadanie zakłada rozwijanie znajomości tabliczki mnożenia, ale można je także wykorzystać do innych działań.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Samodzielny

Ścieżki:
Gry matematyczne II

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.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
krzyżówka łączenie mnożenia i odejmowania.pdf
krzyżówka do 60.pdf

80 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: CZY TRUDNO BYĆ SUPER-WOLONTARIUSZEM?

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:

02:00:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują różne zadania wolontariackie, widzą efekty swojej pracy i dostają odznaki Super-wolontariuszy.

Cele:

- rozwój poczucia przynależności do grupy, dzięki wspólnemu zaangażowaniu w działania społeczne;
- zapoznanie praktyczne z pracami wolonataryjnymi;
- doskonalenie komunikacji między dziećmi w pracy grupowej;
- zwiększenie zaangażowania w problemy społeczności lokalnej.

Potrzebne materiały:

- w zależności od zadania wolontaryjnego materiały potrzebne do jego wykonania- przykłady zadań i potrzebnych materiałów w załączniku "Pomysły na pomaganie";
- wydrukowane odznaki Super-wolontariuszy - załącznik "Odznaka Super-wolontariusza";
- taśma do odznak Super- wolontariuszy;
- agrafki do przyczepienia odznak.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do bycia Super-wolontariuszem: "Dziś każdy z Was poczuje jak to jest być Super- wolontariuszem i wykonać zadanie, które może komuś pomóc" (5 min)
2. N. dzieli klasę na 5 grup. N. może zastosować dowolną formę podziału. Dzieci siadają w swoich grupach. (10 min)
3. N. przedstawia uczniom i uczennicom treść ich zadania wolontaryjnego oraz rozdaje pomoce potrzebne do jego wykonania. Dzieci wykonują zadanie w grupach. (45 min)
4. Grupy po wykonaniu zadania sprzątają miejsce swojej pracy. Następnie N. rozdaje im białe duże kartki oraz markery. Na tablicy N. zapisuje następujące komunikaty: Dzięki

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zadaniu nauczyliśmy się:...., W czasie pracy największą trudnością było:...., Przyjemność sprawiło nam:...., Zrobiliśmy to zadanie, aby:..... Grupy na otrzymanych kartkach przepisują zdania z tablicy i je dokańczają. N. zwraca uwagę, aby w grupach każde dziecko się wypowiedziało zgodnie ze swoim zdaniem. (15 min)

5. Grupy przedstawiają swoją pracę oraz kartki z dokończonymi zdaniami. N. zadaje w miarę potrzeb dodatkowe pytania każdej grupie oraz zachęca klasę do zadawania sobie nawzajem pytań. (15 min)
6. N. pyta dzieci, jakie znaczenie wg nich ma wykonane przez nich zadanie i dlaczego jest ono ważne. Następnie N. pyta dzieci jak to jest być Super-wolontariuszem- odpowiedzi zapisuje na tablicy. Na koniec mówi "To są Wasze cechy - bo dziś Wy byliście Super-wolontariuszami" i zaprasza każdą grupę na środek i przypina każdemu dziecku odznakę super-wolontariusza. (15 min)
7. N. robi zdjęcia uczniom z odznakami w grupach, w których pracowali oraz fotografuje ich wykonane prace. Zdjęcia wraz z opisem uczniowie i uczennice umieszczają na blogu klasowym. (15 min)

Warianty:

- Dzieci mogą wykonywać zadania w terenie, np. w siedzibie organizacji pozarządowej lub innym miejscu użytecznym społecznie.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Zajęcia techniczne

Metody:

Instruktaż
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Superbohaterowie i superbohaterki (super)

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
Int-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.5.2 : 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:
Odznaka.jpg
Pomysły na pomaganie.docx

Tytuł zadania: PRZYGOTUJEMY SUPERBOHATERSKI FESTYN

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci w grupach przygotowują swoje własne pomysły na przedstawienie ważnych problemów społecznych lub miejsc/ organizacji, które wspierają rozwiązywanie tychże problemów. Dzieci uczą się pracy zespołowej i odpowiedzialności za dokonywane wybory.

Cele:
- doskonalenie pracy w zespole;
- rozwój umiejętności asertywnego wypowiadania się;
- doskonalenie umiejętności dochodzenia do konsensusu podczas pracy grupowej;
- rozwój umiejętności komunikacji.

Potrzebne materiały:
- komputer;
- drukarka;
- program do tworzenia prezentacji;
- papier fotograficzny;
- kolorowy papier;
- brystol- w różnych kolorach;
- nożyczki;
- farby;
- flamastry;
- pędzle;
- klej;
- kredki;
- ołówki;
- papier samoprzylepny.

Przebieg:
1. N. przedstawia dzieciom temat zajęć: "Poznaliście już przykłady superbohaterów i superbohaterek, wiecie już dużo o super-wolontariuszach. Sami macie odznaki super-wolontariuszy. Dziś rozpoczniemy przygotowania do Superbohaterskiego Festynu.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zaplanujemy, co na nim będzie i jak Wasze grupy przedstawią interesujące Was problemy lub organizacje." (5 min)

2. N. zachęca dzieci do rozmowy nt. Festynu i tego, co dzieci chciałyby przekazać w czasie Festynu gościom. Dzieci podają swoje pomysły, wyrażają własne zdanie, N. zapisuje wypowiedzi uczniów i uczennic na tablicy. Wspólnie wybierają poprzez dyskusję najważniejsze dla nich rzeczy opisujące cel Festynu. (10 min)
3. N. prosi dzieci, aby usiadły w grupach, w jakich pracowały w czasie wykonywania zadań wolontaryjnych i porozmawiały oraz przygotowały rzeczy na swoje stanowisko w czasie Festynu. Dzieci mogą przygotować prezentacje przedstawiające ich prace w ramach narracji, przygotowują napis określający, czego można się dowiedzieć na ich stanowisku, omawiają o czym chciałyby opowiedzieć swoim gościom, mogą przygotować mapę jak dojść do organizacji, którą przedstawiają, wydrukować zdjęcia ze swojej wcześniejszej pracy. N. wspomaga dzieci w pracy grupowej. (25 min)
4. N. pyta dzieci, na jakim etapie jest praca w ich zespołach, co mogą już pokazać jako zakończone, co jeszcze mają do przygotowania, czy potrzebują pomocy. Dzieci odpowiadają w grupach. Następnie ustalają wspólnie z N., co zrobią na następnych zajęciach. (5 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne
Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz
Metoda wizualizacji
Pogadanka

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Superbohaterowie i superbohaterki (super)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

81 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

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.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- przykładowe utwory muzyczne pasujące do tańca w kręgu, np.:
- Greg Zorba
- Hava Nagila Medley http://www.youtube.com/watch?v=Vx9DTDDG8lc - można nauczyć dzieci kroków zaprezentowanych w utworze. Taniec i muzyka żydowska. Na końcu utworu pojawiają się słowa "Hevenu Shalom Aleichem" - jedne z najbardziej znanych żydowskich zwrotów oznaczające "Pokój niech będzie z Wami".

Przebieg:

1. Dzieci stają w kole i trzymają się za ręce lub w trudniejszej wersji obejmują się za plecy (tak jak w tradycyjnym tańcu w kręgu).
N. staje z dziećmi w kręgu. Pierwszy raz tańczymy bez muzyki. N. uczy dzieci kroków. (10 min)
2. Dzieci tańczą 16 kroków po obwodzie koła. będą witać się z partnerem po prawej i po lewej stronie.
Dzieci zwracają się twarzami do siebie w prawą stronę, podają sobie ręce, tak jakby siebie witały.
Dzieci tańczą 16 kroków po obwodzie koła w drugą stronę.
Dzieci zwracają się twarzami do siebie w lewą stronę, podają sobie ręce, tak jakby siebie witały.
Dzieci tańczą 16 kroków w drugą stronę, stają twarzami do siebie w prawą stronę i wykonują gesty:
klaśnięcie we własne ręce, klepnięcie oburącz w ręce partnera i nawzajem.
Dzieci tańczą 16 kroków w drugą stronę, stają twarzami do siebie w prawą stronę i wykonują gesty:
klaśnięcie we własne ręce, klepnięcie oburącz w ręce partnera i nawzajem.
3. N. włącza muzykę, N. podpowiada dzieciom co należy robić, liczy na głos kroki, mówi zwracamy się w prawo, witamy się, zwracamy się w lewo etc. N. sam tańczy z dziećmi.
Stopniowo dzieci przyswajają sekwencje kroków i gestów i n. może ograniczyć swoją rolę. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka

Metody:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.1 : za pomocą sylab rytmicznych (np. „ta", „pa"), gestów oraz ruchów dziecko potrafi odzwierciedlać proste rytmy i wzory rytmiczne
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.4.1 : dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: NIEZWYKŁE PYTANIA

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: 4

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Dzieci wymyślają pytania, na które dobrą odpowiedzią może być zaproponowane przez N. słowo.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności formułowania pytań;
- ćwiczenie umiejętności pisania na komputerze;
- ćwiczenie trafnego zadawania pytań;
- ćwiczenie giętkości myślenia;
- rozbudzanie ciekawości poznawczej.

Potrzebne materiały:
- kartki papieru;
- komputery.

Przebieg:
1. N. przypomina dzieciom zasady formułowania pytań (10 min);
N. prosi, żeby każde dziecko wymyśliło pięć pytań, na które dobrą odpowiedzią będzie "pięć".
N. tłumaczy dzieciom, że pytania mogą być niezwykle, nie muszą być matematyczne, mogą być z różnych dziedzin. N. prosi, żeby dzieci spróbowały pomyśleć o niezwykłych, nietypowych pytaniach.
2. N. prosi, żeby dzieci postarały się zapisać w zeszycie pytania w sposób czytelny.
Pytania każde dziecko zapisuje w zeszycie (15 minut);
3. N. prosi, żeby dzieci sprawdziły swoje pytania samodzielnie, czy nie znajdują w nich błędów ortograficznych (5 min);
4. N. prosi, żeby dzieci odczytały swoje pytania (10 minut);
5. N. prosi dzieci o to, żeby przepisały swoje pytania (przynajmniej dwa najbardziej niezwykłe i

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

niepowtarzające się w klasie) na komputerze i N. wspólnie z dziećmi umieszcza zaproponowane pytania na klasowym blogu. (30 min)

Możliwe kontynuacje:

- Możemy prosić dzieci by formułowały pytania do dowolnej odpowiedzi. Przykładowe odpowiedzi:

"12", "Warszawa","liczba", "styczeń", "lokomotywa", "Sindbad", "Calineczka", "Kubuś Puchatek" "Król Lew", "mydło".

Warianty:

- zadanie można wykonywać w uproszczonej wersji bez zapisywania pytań w zeszycie i bez umieszczania pytań na blogu;
- w ramach narracji "Na zamku": dzieci mogą zadawać pytania do słów: "rycerz", "loch", "twierdza";
- w ramach narracji "W świecie smaków": dzieci mogą zadawać pytania do słów: "danie", "przyprawy", "przepis".

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE... (3)

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 dodawania i odejmowania w wybranym zakresie;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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 - podróże;
- karty kolejność wykonywania zadań do 40 (**dzień 39 semestr II klasa 2.)**;
- karty dodawanie i odejmowanie do 60 z przekroczeniem progu dziesiątkowego (**dzień 69 semestr II klasa 2.)**;
- łączenie działań: odejmowanie i dzielenie (**dzień 81 semestr II klasa 2.)**.

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 kupce "BUT", jeżeli stanie na polu z rysunkiem "buta". 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 "matrioszki" - dziecko nie tylko musi rozwiązać zadanie. Wynik działania zwykle wiąże się z określonymi skutkami, które są określone niżej. Np. jest karta, na której jeśli dziecko rozwiąże działanie i wynik będzie 3, dziecko będzie stało jedną rundę itp.
    - UWAGA! Na każdej karcie "z butem" 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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

problem? Które działania wywołały najwięcej problemów? (5 minut).

Warianty:

- w przypadku, gdy dzieci nie radzą sobie z kartami "BUT", N. może wprowadzić tylko karty "matrioszki". 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;
- zadanie może być wykonywane w klasie III. Konieczne jest natomiast stworzenie kart dopasowanych do utrwalanego materiału.

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)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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:
łączenie działań dzielenie i odejmowanie.pdf
kolejność wykonywania działań do 40.pdf
gra planszowa - podróże.jpg
dodawanie i odejmowanie do 60 z przekrocz.pdf

Tytuł zadania: POKAZ TELEWIZJI DZIECI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci oglądają przygotowaną przez siebie kronikę filmową i dyskutują na jej temat.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z wynikami ich pracy;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych uczniów i uczennic;
- przypomnienie materiału zrealizowanego w danym miesiącu.

Potrzebne materiały:

- projektor lub inny sprzęt do prezentacji filmu;
- zmotowane przez N. fragmenty "kroniki klasowej" przygotowywanej przez poprzednie tygodnie (wcześniejsze wykonanie zadania *Telewizyjna kronika klasowa*).

Przebieg:

1. N. wyświetla uczniom i uczennicom pełną serię wybranych fragmentów "telewizyjnych kronik klasowych" przygotowywanych przez dzieci przez poprzednie tygodnie (30 minut);
2. Uczniowie i uczennice omawiają film. Odpowiadają na pytania: "Czemu może służyć taki film?"; "Jakie korzyści płyną z jego robienia, a jakie z oglądania?"; "Co podobało się dzieciom w filmie, a co nie?"; "Czy zmieniliby coś w swoich audycjach?" (15 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też przygotować specjalny pokaz filmowy dla rodziców;
- jeżeli kronika jest dłuższa albo dzieci chcą dłużej omawiać film, warto przedłużyć aktywność w zależności od ich potrzeb.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Pokaz

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

Cała klasa

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ścieżki:
Telewizja dzieci (TV)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
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

82 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: PRZYGOTUJEMY SUPERBOHATERSKI FESTYN

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:
Dzieci w grupach przygotowują swoje własne pomysły na przedstawienie ważnych problemów społecznych lub miejsc/ organizacji, które wspierają rozwiązywanie tychże problemów. Dzieci uczą się pracy zespołowej i odpowiedzialności za dokonywane wybory.

Cele:

- doskonalenie pracy w zespole;
- rozwój umiejętności asertywnego wypowiadania się;
- doskonalenie umiejętności dochodzenia do konsensusu podczas pracy grupowej;
- rozwój umiejętności komunikacji.

Potrzebne materiały:

- komputer;
- drukarka;
- program do tworzenia prezentacji;
- papier fotograficzny;
- kolorowy papier;
- brystol- w różnych kolorach;
- nożyczki;
- farby;
- flamastry;
- pędzle;
- klej;
- kredki;
- ołówki;
- papier samoprzylepny.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom temat zajęć: "Poznaliście już przykłady superbohaterów i superbohaterek, wiecie już dużo o super-wolontariuszach. Sami macie odznaki super-wolontariuszy. Dziś rozpoczniemy przygotowania do Superbohaterskiego Festynu. Zaplanujemy, co na nim będzie i jak Wasze grupy przedstawią interesujące Was problemy lub organizacje." (5 min)
2. N. zachęca dzieci do rozmowy nt. Festynu i tego, co dzieci chciałyby przekazać w czasie Festynu gościom. Dzieci podają swoje pomysły, wyrażają własne zdanie, N. zapisuje wypowiedzi uczniów i uczennic na tablicy. Wspólnie wybierają poprzez dyskusję

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

najważniejsze dla nich rzeczy opisujące cel Festynu. (10 min)

3. N. prosi dzieci, aby usiadły w grupach, w jakich pracowały w czasie wykonywania zadań wolontaryjnych i porozmawiały oraz przygotowały rzeczy na swoje stanowisko w czasie Festynu. Dzieci mogą przygotować prezentacje przedstawiające ich prace w ramach narracji, przygotowują napis określający, czego można się dowiedzieć na ich stanowisku, omawiają o czym chciałyby opowiedzieć swoim gościom, mogą przygotować mapę jak dojść do organizacji, którą przedstawiają, wydrukować zdjęcia ze swojej wcześniejszej pracy. N. wspomaga dzieci w pracy grupowej. (25 min)
4. N. pyta dzieci, na jakim etapie jest praca w ich zespołach, co mogą już pokazać jako zakończone, co jeszcze mają do przygotowania, czy potrzebują pomocy. Dzieci odpowiadają w grupach. Następnie ustalają wspólnie z N., co zrobią na następnych zajęciach. (5 min)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne
Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:
Pokaz
Metoda wizualizacji
Pogadanka

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Superbohaterowie i superbohaterki (super)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Interpersonalna

Tytuł zadania: ĆWICZYMY BIEGANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają umiejętność biegania, jednocześnie bijąc własne rekordy.

Cele:
- rozwijanie umiejętność biegania na czas;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna lub boisko szkolne;
- stopery (mogą być tradycyjne, ale także np. w komórce);
- odtwarzacz muzyki.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że na tych zajęciach dzieci będą rozwijały umiejętność biegania (tak żeby stać się szybkim jak strzała!). Włącza muzykę i razem z dziećmi wykonuje

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

rozgrzewkę. Rozgrzewka ma charakter biegowo-gimnastyczny. Zaczyna się od truchtu w różnych kierunkach (przez połowę piosenki, min. 2 minuty), następnie kilka ćwiczeń kończyn górnych, ponowny trucht w różnych kierunkach (kolejne 2 minuty) oraz ćwiczenia kończyn dolnych. Na koniec ćwiczenia pobudzające: podskoki z ruchami ramion, wieloskok, podskoki i rzuty piłką do osoby w parze) (15 minut);

2. Następnie N. dzieli dzieci na kilka grup (w zależności od tego, ile jest dostępnych stoperów). Prezentuje dzieciom, w jaki sposób mierzy się czas stoperem (7 minut);
3. N. wyznacza każdej grupie obszar, w którym biegają i odległość, którą muszą przebiec (powinno to być ok. 40 m, może to być bieganie kilku okrążeń). Dzieci w grupach mierzą sobie nawzajem czas i go zapisują. N. zwraca uwagę, że zadaniem dzieci jest poprawienie ich własnych wyników (nie chodzi o rywalizację z innymi). N. mówi, że dzieci mają na to 20 minut (25 minut);
4. N. wykonuje z dziećmi ćwiczenia rozluźniające i relaksujące. Ćwiczy z dziećmi uspokajanie oddechu (5 minut).

Warianty:

- warto dopasować zajęcia do realizowanej narracji, np. w narracji filmowej można powiedzieć dzieciom, że każdy aktor musi szybko biegać na wszelki wypadek, gdyby musiał odtwarzać w filmie scenę pościgu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut

Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Tytuł zadania: 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.

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 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:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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 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: 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.
Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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 popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

83 - Koniec narracji "Superbohaterowie i superbohaterki" - 83 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: SUPERBOHATERSKI FESTYN

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:
03:05:00

Streszczenie:
Dzieci zapraszają gości (rodziców, dziadków, inne szkoły) na swój Superbohaterski Festyn, w czasie którego przedstawiają poznane organizacje lub problemy społeczne. W czasie Festynu dzieci zbierają pieniądze na wsparcie określonego celu społecznie ważnego w lokalnej społeczności.

Cele:
- rozwój postaw prospołecznych;
- rozwój postaw przedsiębiorczych;
- doskonalenie radzenia sobie w kontaktach z nowymi osobami w sytuacjach zadaniowych;
- rozwijanie zaangażowania w realizację celu grupowego.

Potrzebne materiały:
- stoły;
- komputer z rzutnikiem;
- sztalugi na zdjęcia;
- mikrofon i nagłośnienie.

Przebieg:
1. N. wita dzieci w szkole i przypomina, że dziś jest dzień Superbohaterskiego Festynu. N. pyta uczniów i uczennice z jakimi emocjami dziś przyszli do szkoły. (10 min)
2. Dzieci przygotowują przestrzeń festiwalową. N. wspiera dzieci. (30 min)
3. N. wita gości i zaprasza do zwiedzania stanowisk z prezentacjami uczniów i uczennic. (45 min)
4. Każda grupa na środku prezentuje problem/ organizację, którą przedstawiają jako zaangażowaną społecznie. Dzieci zachęcają zgromadzonych gości do wsparcia ich celu i przekazania darowizn. (30 min)
5. Występują goście z zaproszonych organizacji i opowiadają o swojej pracy i o tym, jakie emocje czują dziś oglądając pracę dzieci. (20 min)
6. N. informuje wszystkich, że teraz chciałby przedstawić nowo mianowanych Superbohaterów i Superbohaterki, które posiadają moc czynienia dobrych rzeczy. N.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wyczytuje po kolei każde dziecko, np. Superbohater Piotr, Superbohaterka Emilia itd. Każde dziecko otrzymuje oklaski od wszystkich zgromadzonych, chętne dzieci mogą powiedzieć parę słów, np. jak się czują, czym jest dla nich otrzymanie mocy pomagania, komu chcieliby podziękować. (15 min)

7. Po zakończonym Festynie dzieci wspólnie z N. sprzątają stanowiska i miejsce w którym odbywała się impreza. Wybrane dzieci ze wsparciem rodziców zliczają zebrane darowizny. (25 min)
8. N. zaprasza uczniów i uczennice do klasy i pyta z jakimi emocjami kończą dzisiejszy dzień, jak oceniają to, co dziś zrobiły. N. dziękuje dzieciom za pracę w tym dniu. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Pokaz

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Superbohaterowie i superbohaterki (super)

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.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.13.1 : dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są ograniczone
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.2(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.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.7.5(od) : dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne emocje
Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

84 - Początek narracji "W starym lesie" - 84 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: LEŚNE DŹWIĘKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci słuchają muzyki, zaznajamiają się z dźwiękami lasu, dzielą się wiedzą na temat środowiska leśnego. Zadanie wprowadza dzieci w klimat narracji "W starym lesie".

Cele:

- ćwiczenie aktywnego słuchania;
- rozwijanie słuchu fonematycznego;
- zaznajamianie uczniów i uczennic z dźwiękami lasu;
- przedstawienie problematyki związanej ze środowiskiem leśnym;
- utrwalanie umiejętności tworzenia wypowiedzi ustnych;
- wprowadzenie dzieci w narrację "W starym lesie".

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- muzyka ilustrująca las;
- nagrane dźwięki lasu.

Źródła załączonych dźwięków:

- wikipedia.org;
- freesound.org.

Przebieg:

1. N. informuje klasę, że zaraz będą słuchać utworu muzycznego. N. zachęca dzieci, aby w czasie słuchania poruszały się w rytm muzyki. Dzieci mogą też rysować lub słuchać bezczynnie w wybranej pozycji. Ważne jest, aby skupiły się na wyobrażeniach i nastroju, jakie wzbudza w nich prezentowana muzyka (1 minuta);
2. N. prezentuje klasyczny utwór muzyczny (związany z lasem) (3 minuty);
3. Następnie pyta klasę: „Z czym kojarzy wam się ta melodia?”, „Jakie odczucia wzbudza w was ta melodia? (5 minut);
4. N. prezentuje nagranie z dźwiękami lasu (2 minut);
5. Rozpoczyna dyskusję pytając, co dzieci słyszały w nagraniu. N. prowadzi tak dyskusję, aby dzieci dzieliły się swoją wiedzą. Zapisuje najważniejsze hasła, wynikające z wypowiedzi dzieci na tablicy. Pytania przykładowe: „W jakich miejscach możemy usłyszeć takie odgłosy? Co dokładnie słychać? Jakie to mogą być ptaki?” (8 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

6. N. informuje uczniów i uczennice, jak autor nazwał swój utwór (utwór klasyczny, który był włączony jako pierwszy) oraz jakie miejsce ilustrują nagrane dźwięki. Pyta dzieci, czy muzyka pasowała według nich do tytułu? Czy autorowi udało się „pokazać" las? (5 minut);
7. N. pyta o to, co dzieci wiedzą o lesie. Czy były w lesie? Czy wiedzą, jakie zwierzątka tam żyją? itp. N. informuje klasę, że zebrana wiedza ułatwi wykonanie kolejnych zadań. N. wprowadza dzieci w klimat narracji: "W starym lesie" (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- zadania dotyczące tematyki leśnej;
- wycieczki do lasu;
- zadania ze ścieżki Leśny Dzień: zadanie Leśne Społeczności.

Warianty:

- muzyka i dźwięki mogą odzwierciedlać inne elementy przyrody (np. nad jeziorem, w górach itp.) w zależności od podejmowanego tematu;
- w zadaniu można użyć innych utworów zamiast „Wiosny" A. Vivaldiego. Proponowane warianty to „Piotruś i wilk" S. Prokofiewa, „Waldszenen" (Sceny leśne) R. Schumanna.

Potencjalne problemy:

- dzieci nie wymieniły niektórych zwierząt, które N. chce omówić. Zadanie nie ma na celu przekazania całej wiedzy, a jedynie stworzenie wspólnej bazy wiedzowej.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka
Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Leśny dzień (las)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna

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-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.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
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

Lista załączników:
Leśne dźwięki 2.ogg
Leśne dźwięki 1.ogg

Tytuł zadania: LEŚNE STWORZENIE

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:
Każde z dzieci otrzymuje opis zwierzęcia i zapoznaje się z jego treścią. W opisie wyszukuje słowa zaburzające szyk zdania. Z wyszukanych słów dzieci budują pytanie. Stworzone pytanie będzie przydatne w dalszych zadaniach ze ścieżki.

Cele:
- zapoznanie z roślinami i zwierzętami leśnymi; poszerzenie wiedzy o roślinach i zwierzętach leśnych;
- ćwiczenie umiejętności czytania;
- ćwiczenie umiejętności rozpoznania właściwej budowy składniowej zdania;
- ćwiczenie umiejętności czytania ze zrozumieniem.

Potrzebne materiały:
- cicha przestrzeń potrzebna do samodzielnej pracy umysłowej;
- wydrukowane karty pracy załączone do zadania.

Przebieg:
1. N. rozdaje dzieciom czytanki (każde dziecko otrzymuje inną). Instruuje dzieci, aby starały się nie pokazywać swoich kartek innym dzieciom. Uczniowie i uczennice mają przeczytać swój tekst oraz zaznaczyć dźwięk, który wydaje opisane stworzenie lub roślina. Drugim elementem do zaznaczenia w tekście są słowa, które nie pasują do zdania – przeszkadzają w jego czytaniu. Np. w zdaniu „Biedronka jest w czerwone kropki jaki". Niepasującym wyrazem, jest wyraz „jaki?". (czas instrukcji: 4 minuty);
2. Dzieci czytają tekst, zgodnie z instrukcją wyszukują dźwięki i niepasujące słowa (25 minut);
3. Ze znalezionych słów dzieci mają ułożyć pytanie. Pytanie oraz wyczytane informacje będą przydatne w następnym zadaniu (10 minut);
4. Jeśli zadanie jest wykonywane poza ścieżką warto podsumować jego wykonanie oraz sprawdzić wyniki. Jeżeli zadanie jest wykonywane w ścieżce można poinformować dzieci, które miały kłopot z ułożeniem pytań, że będą mogły uzyskać pomoc po kolejnym zadaniu (5 minut).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Możliwe kontynuacje:

- Zadanie *Moja Leśna Społeczność.*

Warianty:

- N. dokonuje selekcji zaproponowanych tekstów, dostosowując ich liczbę do liczby dzieci w klasie;
- Pytania oraz zdobywane odpowiedzi na nie dzieci mogą zbierać w specjalnym zeszycie lub portfolio. Na zakończenie narracji N. wraca do pytań i wraz z dziećmi sprawdza, czy na wszystkie udało się odpowiedzieć;
- zadanie można przeprowadzić na innej czytance, jeśli jest wykonywane poza ścieżką Leśny Dzień;
- zadanie można wykonać w parach (zwłaszcza przy dużej klasie).

Potencjalne problemy:

- Zadanie wyszukania niepasujących słów w tekście może się okazać dla dzieci trudne. Gdyby tak było, N. może pomóc w konkretnych przypadkach. Może również pozostawić zadanie nie w pełni rozwiązane, aby w zadaniu Powiem Ci czym jestem (kiedy dzieci będą współpracować w grupach), grupa pomogła w układaniu niedokończonego pytania ze słów ukrytych w tekście.
- Dzieci będą pracować w różnym tempie. Uczniom i uczennicom, którzy ukończyli zadanie wcześniej możemy zaproponować wyszukanie innych konkretnych informacji np. jak pożywia się roślina lub zwierzę i wypisanie tej informacji. Można również poprosić o ozdobienie tekstu własnymi ilustracjami.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach
Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ścieżki:
Leśny dzień (las)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
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-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski

Lista załączników:
z ukrytymi słowami.pdf
Karty roślin i zwierząt do ścieżki Leśny Dzień bez ukrytych słów.pdf

Tytuł zadania: MOJA LEŚNA SPOŁECZNOŚĆ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Na podstawie przeczytanych informacji o zwierzętach i roślinach żyjących w lesie dzieci dobierają się w grupy według wydawanych odgłosów i odgrywanego zachowania. Uczą swoją grupę o poznanym wcześniej mieszkańcu lasu.

Cele:

- zapoznanie z roślinami i zwierzętami leśnymi;
- poszerzenie wiedzy o roślinach i zwierzętach leśnych;
- rozwój kompetencji społecznych;
- podniesienie poziomu energii w grupie;
- rozwijanie zdolności uczenia siebie i innych.

Potrzebne materiały:

- wolna przestrzeń do przemieszczania się dzieci (może być sala klasowa);
- karty opisujące stworzenia leśne
- wykonanie zadania Leśne stworzenie.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że skorzystają z opisów zwierząt i roślin, które każde z nich otrzymało w poprzednim zadaniu. Wydając odpowiednie odgłosy, a także poruszając się, mają odnaleźć stworzenia sobie podobne, np. zwierzęta kopytne stukają kopytami, a drzewa szumią;
2. Szukając sobie podobnych, dzieci przemieszczają się po sali biegając, skacząc, chodząc, machając, imitując dźwięki wydawane przez leśne zwierzęta i rośliny. Kiedy odnajdą pozostałe osoby z własnej grupy, mają poruszać się dalej już razem, poszukując innych mieszkańców lasu wydających podobny dźwięk lub zachowujących się podobnie. Dzieci powinny znać liczbę członków swojej grupy, aby ułatwić im to zadanie (5 minut);
3. Następnie, pracując w grupach, każde dziecko uczy pozostałych o zwierzęciu lub roślinie, z którą zapoznało się na karcie. Pracują do momentu, aż każde opowie o swoim stworzeniu (30 minut).

Warianty:

- **Powtórzenie:** przy drugim wykonaniu tego zadania, dzieci ponownie losują kartę, jeśli wylosowały tę samą co poprzednio;
- w zadaniu wskazówką mogą być tożsame dźwięki albo zachowania. Warto jednak, aby dzieci korzystały także z wiedzy nabytej w dyskusji o lesie;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- gdyby N. uznał, że dobieranie się na tej podstawie jest trudne, można na kartkach zostawić dzieciom wskazówki, jak odszukać pozostałych członków grupy; można rozbudować zadania poprzez dłuższe pokazywanie różnych aspektów życia w lesie np. dzięki zadawaniu dodatkowych pytań: „Co robicie jak pada?" „Czym się żywicie?";
- zadanie można powtarzać, przerywając pracę siedzącą dzieci, nawet kilkukrotnie tego samego dnia, wykorzystując różne aspekty prezentowania zwierzęcia;
- jako energetyzujący przerywnik można zadanie wykorzystywać z innymi dźwiękami (np. dzieci mogą się odnajdywać, po typie odtwarzanej muzyki, dźwiękach zjawisk meteorologicznych itp.);
- zadanie można przeprowadzić również z kartami o różnej tematyce, zróżnicowanej trudności i szczegółowości.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka
Język polski
Przyroda

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Leśny dzień (las)

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.7.1 : dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów
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.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)
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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna dźwięki, jakie wydają zwierzęta i drzewa żyjące w lesie;
- dziecko potrafi zilustrować za pomocą głosu i mowy ciała zadaną sytuację;
- dziecko posiada poczucie własnej kompetencji;
- dziecko wie, jak daje sobie radę w sytuacji kontroli i centralnej osoby w grupie (w trakcie nauczania);
- dziecko rozwija poczucie przynależności do grupy.

Tytuł zadania: LEŚNY ZEGAR

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
N. przypomina dzieciom odczytywanie godziny z zegarów. Następnie dzieci pracują zgodnie z

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

kartą pracy i w parach omawiają wyniki pracy.

Cele:

- kształtowanie umiejętności posługiwania się zegarem i dokonywania obliczeń zegarowych;
- wdrażanie do samodzielnej pracy;
- rozwijanie umiejętności samodzielnego układania zadań;

Potrzebne materiały:

- karty pracy dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. przypomina dzieciom zasady korzystania z zegarka. (20 minut)
    1. Dzieci dokonują obliczeń zegarowych wydarzeń, które mają miejsce w ich życiu. N. rysuje na tablicy tarcze zegara i wspólnie z dziećmi zaznacza i odczytuje poszczególne godziny oraz czas jaki upłynie między nimi.
        1. N. prosi, żeby dzieci obliczyły ile godzin dzisiaj spędzą na lekcjach? A ile czasu w szkole spędzą te dzieci, które chodzą na świetlicę?
        2. N. prosi kolejno dzieci, żeby wymieniły ile czasu robią daną czynność: mycie zębów, spanie, zabawa z młodszym rodzeństwem, ile czasu idą do szkoły, ile czasu bawią się samodzielnie, ile czasu trwa mecz piłki nożnej, czy chodzą na jakieś zajęcia sportowe i ile czasu im to zabiera, ile czasu pomagają rodzicom w obowiązkach domowych, czy jechali gdzieś pociągiem i ile czasu im to zabiera.
2. N. rozdaje dzieciom kartę pracy i dzieci ją wypełniają. Każde dziecko ustala indywidualnie pory posiłków zwierząt, w całej klasie one mogą być różne. Dzieci muszą wymyślić godzinę samodzielnie, zaznaczyć ją na zegarze, a następnie zapisać daną godzinę. (10 minut)
3. Praca w parach. (15 minut)
   Dzieci w parach mają porównać pory jedzenia poszczególnych zwierząt i ustalić, które zwierzę je wcześniej, a które później i jaka jest różnica.
    - Pary pracują samodzielnie, dzieci w parach kontrolują się nawzajem.
    - Podnoszą rękę, gdy się nie zgadzają w wyniku.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
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)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Leśne zegary.pdf

85 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: GRY I ZABAWY LEŚNE-WYCIECZKA DO LASU

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:
01:00:00

Streszczenie:
Gry i zabawy leśne można przeprowadzić w parku lub pobliskim lesie, mogą też urozmaicić szkolną wycieczkę lub zieloną szkołę. W ramach ścieżki "Leśny dzień" rekomendowane jest przeprowadzenie tego zadania w czasie dnia spędzonego w lesie.

Cele:
- rozwijanie szybkości;
- rozwijanie koordynacji ruchów i orientacji przestrzennej;
- doświadczanie przyrody;
- rozwijanie umiejętności współpracy i rywalizacji w grach sportowych;
- rozwijanie twórczego myślenia;
- kształtowanie wiedzy na temat zalet aktywnego wypoczynku na świeżym powietrzu;
- zapoznawanie dzieci z rodzajami zagrożeń i niebezpieczeństw podczas zabaw na świeżym powietrzu.

Potrzebne materiały:
- las/park;
- butelki z wodą dla każdego dziecka + ewentualnie prowiant;
- szyszki/kasztany.

Przebieg:
N. omawia z dziećmi zasady bezpiecznego wykonywania ćwiczeń w lesie.
Leśne gry i zabawy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- „Trafisz, idziesz”

Podział na zespoły 3- lub 4-osobowe.Każdy członek zespołu ma 3 szyszki lubkasztany. Wszystkie zespoły ustawiają się na jednej linii startu.Pierwsza osoba z zespołu próbuje rzucićszyszką w wybrane przez siebie drzewo. Celny rzut oznacza, że cała drużyna podchodzido trafionego drzewa. Następne dziecko postępuje podobnie. Wygrywa zespół,który zawędruje najdalej w głąb lasu po wyrzuceniu wszystkich szyszek. Każdyrzuca trzy razy.

- „Leśna układanka”

Podział na zespoły 3- lub 4-osobowe.Zadanie każdego zespołu polega na ułożeniudowolnego obrazka – np.: motyla, słonia, kota – z wykorzystaniem leśnychznalezisk. Zespoły same naradzają się i decydują jaki obrazek będą układać (1minuta). Przeciwne zespoły nie wiedzą jaki obrazek wykonują inne zespoły. Poupływie 5 minut (1 minuta na decyzję + 4 minuty na ułożenie obrazka) zespoły odgadującrysunki utworzone przez przeciwników.

- "Leśny wąż pełza slalomem"

Podział na zespoły 5-6-osobowe. Z linii startu, na sygnał, wszystkie dzieci chwytają się za biodra i biegną slalomem, mając za zadanie okrążyć dowolnie wybrane przez siebie drzewa. Wygrywa zespół (wąż), który się nie rozerwie i pierwszy dotrze na metę. Jeśli wąż się rozerwie, musi stanąć, a wszyscy muszą zrobić dodatkowo trzy przysiady.

- "Szyszkoskoki"

Dwa zespoły, ustawienie w dwóch rzędach. Każde dziecko z szyszką/kasztanem.
Na sygnał N. pierwszy z rzędu rzuca szyszkę na taką odległość, by móc ją przeskoczyć obunóż. Gdy wykona zadanie prawidłowo, wraca na koniec swojego rzędu, a cała drużyna przesuwa się do przodu i kolejne dziecko wykonuje rzut z miejsca, do którego doskoczył poprzednik. Kiedy zawodnik nie przeskoczy swojej szyszki, drużyna nie przesuwa się do przodu. Wygrywa zespół, który dojdzie najdalej.

- "Strażnik lasu"

Jedna osoba (strażnik lasu) stoi około 200 metrów przed grupą. Pozostali na linii wyznaczonej przez N. Każdy przy swoim drzewie. Zasady podobne do zabawy "Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy".
Zadaniem grupy jest jak najszybsze przedostanie się do strażnika lasu, który pilnuje swojego drzewa. Dzieci poruszają się tylko wtedy, gdy strażnik ustawiony jest tyłem do grupy i wypowiada hasło: Raz, dwa, trzy, strażnik patrzy. Po wypowiedzeniu hasła strażnik odwraca się. Dzieci muszą ustawić się jak najszybciej nieruchomo, tyłem przy najbliższym drzewie. Osoba, która zrobi to ostatnia, wraca o 5 drzew w kierunku przeciwnym do strażnika. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotknie strażnika.

- "W zdrowym ciele, zdrowy duch"

Dzieci dzielimy na dwa zespoły. Mini burza mózgów.
Zespół pierwszy zastanawia się nad korzyściami aktywnego wypoczynku na świeżym powietrzu.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zespół drugi ma za zadanie zastanowić się, jakie są zagrożenia i niebezpieczeństwa zabaw na świeżym powietrzu. Następnie na forum całej klasy przedstawiciele poszczególnych zespołów przekazują, co zespoły ustaliły. N. prowadzi dyskusję, a następnie podsumowuje.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Pogadanka

Techniki:
Gry terenowe

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Leśny dzień (las)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
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.12.1 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Przy-III.12.3 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)
Int-Przy-III.12.4 : dziecko wie, jak zachować się w sytuacji napotkania niebezpiecznych zjawisk przyrodniczych
Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych
Int-Społ-III.3.3 : dziecko zna podstawowe prawa do pracy i wypoczynku przysługujące dzieciom i dorosłym
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
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.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
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: WSPÓLNY ODPOCZYNEK I POSIŁEK - WYCIECZKA DO LASU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Dzieci wspólnie odpoczywają po pierwszej części zajęć i jedzą wspólny posiłek. N. zwraca uwagę

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

na rolę prawidłowego odżywiania, przypomina o nie śmieceniu w lesie.

Cele:

- kształtowanie nawyków zdrowego żywienia;
- kształtowanie umiejętności zachowania czystości w lesie;
- doświadczenie wspólnego posiłku na łonie natury.

Potrzebne materiały:

- jedzenie i picie;
- worek na śmieci "brudne" oraz worki na plastikowe butelki po napojach i na butelki szklane.
- ręcznik papierowy lub mokre chusteczki.

Przebieg:

1. Dzieci wspólnie z wychowawcami jedzą drugie śniadanie.
    - N. zwraca uwagę na rolę prawidłowych nawyków żywieniowych oraz zdrowego odżywiania.
    - N. przypomina dzieciom o zasadach segregowania śmieci i nie śmieceniu w lesie.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Przyroda

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Leśny dzień (las)

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przyrodnicza
Intrapersonalna

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-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw

Tytuł zadania: KARTOTEKA LEŚNEGO DETEKTYWA - WYCIECZKA DO LASU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:20:00

Streszczenie:
Dzieci podczas wycieczki szkolnej do lasu (ewentualnie parku) obserwują i poznają przyrodę różnymi zmysłami. Następnie dzieci mają za zadanie dokonać obserwacji wybranego drzewa i wypełnić kartę pracy - Kartotekę detektywa drzew.

Cele:
- rozwijanie umiejętności obserwacji przyrody różnymi zmysłami;
- doświadczenie różnymi zmysłami natury;
- ukazywanie piękna przyrody;
- wzbogacanie wiedzy dzieci na temat różnych gatunków drzew i różnic między nimi.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane kart pracy dla wszystkich dzieci;
- ołówki i gumki (ewentualnie kredki) dla wszystkich dzieci;
- taśma klejąca i nożyczki - w kilku egzemplarzach;
- podkładki na których dzieci mogą uzupełnić kartę pracy - może to być zeszyt/gazeta.

Przebieg:

1. Wielozmysłowe poznawanie przyrody - ograniczony teren w lesie np.: leśna polana, łąka, fragment parku. (20 minut)
    - N. przypomina dzieciom o zasadach bezpieczeństwa w lesie (nieoddalaniu się od wychowawców poza wyznaczony obszar, zachowaniu ciszy, nie jedzeniu/nie braniu do buzi grzybów/liści/owoców).
    - Dzieci najpierw z zamkniętymi oczami dotykają kory drzewa na różnej wysokości, z różną siłą nacisku, wąchają korę. Następnie otwierają oczy i obserwują korę. N. pomaga sformułować różne określenia związane z wyglądem i kolorem kory wybranych drzew.
    - Następnie N. prosi, żeby wszyscy usiedli w kręgu i zamknęli oczy i starali się usłyszeć "co słychać w lesie".
    - Po chwili dzieci wstają, a N. wyznacza teren, w którym dzieci mogą się poruszać i prosi, w tym obszarze dzieci spróbowały pochodzić w absolutnej ciszy, czasem stanąć i zamknąć oczy wsłuchując się w leśne dźwięki, leśne zapachy. N. prosi, żeby dzieci powąchały np.: mech, kwiaty, drzewa, trawy.
2. Dzielenie się doświadczeniem. (10 minut)
    - Dzieci w kręgu dzielą się doświadczeniem poznawania przyrody różnymi zmysłami. N. zadaje pytania: Co udało Wam się usłyszeć? Czy kiedyś wcześniej już słyszeliście taki dźwięk? Czy inaczej słyszy się dźwięki jak się ma zamknięte oczy? Czy udało Wam się poczuć mech etc.? Czy udało Wam się poczuć jakiś nieznany zapach? Czy podobało Wam się to doświadczenie?
3. Kartoteka detektywa drzew. (20-30 minut).
    - N. wyjaśnia dzieciom zadanie, omawia kartę pracy. Tłumaczy czym jest kartoteka.
    - N. wyjaśnia, że dzieci mają prawo nie umieć wypełnić wszystkich miejsc w kartotece, mogą wtedy przyjść poprosić o pomoc. Jednocześnie N. wyjaśnia, że prawdziwi detektywi też nie od razu są wstanie wszystko zanotować, wpisać czy wypełnić w swoich dokumentach i że czasem muszą skorzystać z różnych pomocy (np. sięgnąć do książek/albumów/atlasów).
    - Dzieci na wyznaczonym przez N. obszarze wybierają dowolne drzewo i postępują zgodnie z kartą pracy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

4. Omówienie (20 minut). W zależności od czasu jakim dysponuje N. na wycieczce, omówienie i podsumowanie może odbyć się bezpośrednio na wycieczce lub w klasie.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda wizualizacji
Pogadanka
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Leśny dzień (las)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.11.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu komunikacji w zależności od sytuacji społecznej, w której się znajduje

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
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.12.1 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych
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-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.6.2 : dziecko wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)
Int-Społ-III.3.3 : dziecko zna podstawowe prawa do pracy i wypoczynku przysługujące dzieciom i dorosłym
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce

Lista załączników:
Kartoteka detektywa drzew.pdf

86 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: DŹWIĘKI ŚWIATA II - PTAKI

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:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci przypominają sobie utwór Juliana Tuwima "Ptasie radio", zapoznają się z dźwiękami wydawanymi przez różne ptaki i cechami charakterystycznymi tych ptaków. Dzieci uczą się obserwować ptaki i doceniać ich rolę w środowisku.

Cele:
- kształtowanie sprawności językowej;
- ogólne usprawnienie mięśni narządów mowy na grupach spółgłoskowych;
- wzbudzenie zainteresowania ptakami;
- kształtowanie umiejętności rozróżniania gatunków ptaków;
- zapoznanie uczniów i uczennic z dźwiękami wydawanymi przez różne ptaki;
- rozwijanie umiejętności obserwowania ptaków;
- kształtowanie umiejętności posługiwania się lornetką;
- kształtowanie zaangażowania w problemy ochrony środowiska przyrodniczego;
- rozwijanie percepcji słuchowej.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz muzyki;
- rzutnik;
- prezentacja.

Załączniki do zadania:
- pliki dźwiękowe z poszczególnymi ptakami;
- prezentacja ze zdjęciami ptaków.
- Krzyżówki dla dzieci (załączniki do zadania)
- Karta obserwacji ptaków w parku (załącznik) - potrzebny jedynie podczas wycieczki do parku lub do lasu.

Źródła plików:
zdjęcia do prezentacji: wikipedia.org oraz flickr.com (cc: vj_fliks)
- czyżyk http://macaulaylibrary.org/audio/44845
- zięba http://macaulaylibrary.org/audio/140039
- mysikrólik http://macaulaylibrary.org/audio/133328/

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- szpak http://macaulaylibrary.org/audio/53177/
- wilga http://macaulaylibrary.org/audio/140038/
- kukułka http://macaulaylibrary.org/audio/8253/
- wróbel http://macaulaylibrary.org/audio/50543/
- puszczyk http://macaulaylibrary.org/audio/23669/

Przebieg:

1. N. odczytuje dzieciom wiersz Juliana Tuwima "Ptasie radio" .
2. Głośne czytanie fragmentów wiersza w następujący sposób. Zwrócenie uwagi na prawidłową wymowę w czasie czytania.
    - N. czyta ptasie odgłosy : Halo! O, halo lo lo lo lo!; tu tu tu tu tu tu tu tu; radio, radijo, dijo, ijo, ijo; tijo, trijo,tru, lu, lu lu; pio, pio, pijo, lo, lo, lo,lo,lo;
    - N prosi dzieci, żeby naśladowały ptasie odgłosy.
    - N. prowadzi z dziećmi rozmowę o ptasich odgłosach. Zadaje pytanie: *Czy te odgłosy są charakterystyczne dla jakiegoś ptaka/jakiś ptaków?; czy po odgłosach łatwo jest rozpoznać co to za ptak? czy zdarzyło się Wam kiedyś usłyszeć jakiegoś ptaszka śpiewającego? czy łatwo go było zauważyć? co pomaga w obserwacji ptaków? gdzie najłatwiej jest obserwować ptaki? kiedy/o jakiej porze dnia?*
    - N. podsumowuje wypowiedzi dzieci i proponuje dzieciom, żeby zostały ptasimi detektywami.
3. N. mówi dzieciom, że, aby rzeczywiście poznać życie ptaków, trzeba poznać ich dźwięki. N. jeszcze raz dopytuje się, jakie ptaki dzieci znają, jakie zapamiętały z wiersza i zapisuje nazwy wszystkich na tablicy.
4. N. razem z dziećmi odsłuchuje dźwięki ptaków i zadaje pytania: *czy kiedykolwiek taki dźwięk słyszeliście? z czym Wam się on kojarzy? czy znacie może nazwę ptaka, którego słyszeliście śpiew/odgłos? czy potraficie powtórzyć dźwięk wydawany przez tego ptaka?*
    - Przy każdym dźwięku N. na koniec odsłania zdjęcie ptaka i pyta dzieci czy teraz go rozpoznają? Jeśli nie, mówi dzieciom, co to za ptak i podaje jego skróconą charakterystykę.
5. Na koniec dzieci raz jeszcze odsłuchują dźwięki ptaków. Dzieci próbują zgadnąć jakiego ptaka usłyszały.
    - N. na koniec pyta dzieci, dźwięk, którego ptaka najbardziej im się spodobał. Który najlepiej zapamiętały?
6. N. rozmawia z dziećmi o możliwych sposobach ochrony ptaków przez dzieci (m. in. o nie zabieraniu gniazd znalezionych pod krzewami, o budowie karmników i dokarmianiu ptaków, o zawieszaniu specjalnych obroży z dzwoneczkami na szyi domowego kota wypuszczanego do ogródka, o tworzeniu ptasich enklaw, nie wyrzucaniu śmieci w miejscach do tego nieprzeznaczonych).
7. Dzieci wypełniają krzyżówkę, która jest podsumowaniem tego, co dzieci dowiedziały się

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

na zajęciach.

8. Podsumowaniem zajęć powinno być wspólne wyjście do parku i próby obserwacji ptaków w parku. Podczas wycieczki dzieci mogą prowadzić obserwację w oparciu o kartę obserwacji (załącznik).
9. W parku podczas odpoczynku N. może zrobić z dziećmi burzę mózgów na temat: co by było, gdyby nie było ptaków na świecie?

Możliwe kontynuacje:

N. może zachęcić dzieci do dalszego pogłębiania wiedzy o ptakach. Na stronie: http://www.otopjunior.org.pl/pl/multimedia/gry są różnego rodzaju interaktywne gry i zabawy uczące rozróżniania ptaków. Jest to strona Ogólnopolskiego Towarzystwa Ochrony Ptaków - wersja dla dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka
Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Leśny dzień (las)

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przyrodnicza
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
Int-Pol-III.7.2 : dziecko potrafi recytować wiersze z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
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.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
Int-Przy-III.6.1 : dziecko zna dostępne dla siebie sposoby ochrony przyrody w swoim środowisku

Lista załączników:
dźwięki ptaków prezentacja.pdf
Leśna krzyżówka do rozwiązania.pdf
Leśna krzyżówka rozwiązanie.pdf
czyżyk.mp3
szpak.mp3
zięba.mp3
wróbel.mp3
wilga.mp3
puszczyk.mp3
dzięcioł.mp3
kukułka.mp3
Karta obserwacji ptaków w parku.docx
mysikrólik.mp3

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: MOMENT ODPOCZYNKU II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Dzieci zastanawiają się, jak mogłyby wspólnie spędzić czas poświęcony na odpoczynek w kontekście roli przyjętej w narracji.

Cele:
- rozwijanie umiejętności wczuwania się w określoną osobę;
- kształtowanie umiejętności organizacji czasu wolnego.

Przebieg:
1. N. prosi dzieci, aby w kontekście ról przyjętych przez nie w narracji (lub wybranych przez nie, związanych z narracją) zastanowiły się jak mogłoby spędzać poświęcony na odpoczynek, będąc jednocześnie w konkretnej roli (np. naukowca lub naukowczyni, podróżnika w czasie, Piotrusia Pana itd.). N. w miarę potrzeby może zadawać pomocnicze pytania lub podpowiadać aktywności, którymi mogą się zajmować (rysować, tańczyć, spać, obserwować, odkrywać nowe technologie, budować itp.) (10 minut);

2. Następnie N. ogłasza moment poświęcony na odpoczynek. Dzieci mogą robić coś razem, mają czas, który przeznaczają na regenerację (szeroko pojętą) (10 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. Można przedyskutować sytuację po zadaniu, jeśli dzieci chcą porozmawiać lub miały trudność podczas odpoczynku (co przeszkadzało, jak można inaczej, itd.). Przy powtarzaniu zadania, etap pierwszy można ograniczyć do pytania o nowe pomysły lub od razu przejść do etapu trzeciego. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne

Metody:
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.3.3 : dziecko zna podstawowe prawa do pracy i wypoczynku przysługujące dzieciom i dorosłym

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.5.2(od) : dziecko zna zalety posiadania czasu dla siebie
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Tytuł zadania: GRY I ZABAWY LEŚNE-WYCIECZKA DO LASU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Gry i zabawy leśne można przeprowadzić w parku lub pobliskim lesie, mogą też urozmaicić szkolną wycieczkę lub zieloną szkołę. W ramach ścieżki "Leśny dzień" rekomendowane jest przeprowadzenie tego zadania w czasie dnia spędzonego w lesie.

Cele:
- rozwijanie szybkości;
- rozwijanie koordynacji ruchów i orientacji przestrzennej;
- doświadczanie przyrody;
- rozwijanie umiejętności współpracy i rywalizacji w grach sportowych;
- rozwijanie twórczego myślenia;
- kształtowanie wiedzy na temat zalet aktywnego wypoczynku na świeżym powietrzu;
- zapoznawanie dzieci z rodzajami zagrożeń i niebezpieczeństw podczas zabaw na świeżym powietrzu.

Potrzebne materiały:
- las/park;
- butelki z wodą dla każdego dziecka + ewentualnie prowiant;
- szyszki/kasztany.

Przebieg:
N. omawia z dziećmi zasady bezpiecznego wykonywania ćwiczeń w lesie.
Leśne gry i zabawy.
- „Trafisz, idziesz”

Podział na zespoły 3- lub 4-osobowe.Każdy członek zespołu ma 3 szyszki lubkasztany. Wszystkie zespoły ustawiają się na jednej linii startu.Pierwsza osoba z zespołu próbuje rzucićszyszką w

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wybrane przez siebie drzewo. Celny rzut oznacza, że cała drużyna podchodzido trafionego drzewa. Następne dziecko postępuje podobnie. Wygrywa zespół,który zawędruje najdalej w głąb lasu po wyrzuceniu wszystkich szyszek. Każdyrzuca trzy razy.

- „Leśna układanka”

Podział na zespoły 3- lub 4-osobowe.Zadanie każdego zespołu polega na ułożeniudowolnego obrazka – np.: motyla, słonia, kota – z wykorzystaniem leśnychznalezisk. Zespoły same naradzają się i decydują jaki obrazek będą układać (1minuta). Przeciwne zespoły nie wiedzą jaki obrazek wykonują inne zespoły. Poupływie 5 minut (1 minuta na decyzję + 4 minuty na ułożenie obrazka) zespoły odgadujărysunki utworzone przez przeciwników.

- "Leśny wąż pełza slalomem"

Podział na zespoły 5-6-osobowe. Z linii startu, na sygnał, wszystkie dzieci chwytają się za biodra i biegną slalomem, mając za zadanie okrążyć dowolnie wybrane przez siebie drzewa. Wygrywa zespół (wąż), który się nie rozerwie i pierwszy dotrze na metę. Jeśli wąż się rozerwie, musi stanąć, a wszyscy muszą zrobić dodatkowo trzy przysiady.

- "Szyszkoskoki"

Dwa zespoły, ustawienie w dwóch rzędach. Każde dziecko z szyszką/kasztanem.
Na sygnał N. pierwszy z rzędu rzuca szyszkę na taką odległość, by móc ją przeskoczyć obunóż. Gdy wykona zadanie prawidłowo, wraca na koniec swojego rzędu, a cała drużyna przesuwa się do przodu i kolejne dziecko wykonuje rzut z miejsca, do którego doskoczył poprzednik. Kiedy zawodnik nie przeskoczy swojej szyszki, drużyna nie przesuwa się do przodu. Wygrywa zespół, który dojdzie najdalej.

- "Strażnik lasu"

Jedna osoba (strażnik lasu) stoi około 200 metrów przed grupą. Pozostali na linii wyznaczonej przez N. Każdy przy swoim drzewie. Zasady podobne do zabawy "Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy".
Zadaniem grupy jest jak najszybsze przedostanie się do strażnika lasu, który pilnuje swojego drzewa. Dzieci poruszają się tylko wtedy, gdy strażnik ustawiony jest tyłem do grupy i wypowiada hasło: Raz, dwa, trzy, strażnik patrzy. Po wypowiedzeniu hasła strażnik odwraca się. Dzieci muszą ustawić się jak najszybciej nieruchomo, tyłem przy najbliższym drzewie. Osoba, która zrobi to ostatnia, wraca o 5 drzew w kierunku przeciwnym do strażnika. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotknie strażnika.

- "W zdrowym ciele, zdrowy duch"

Dzieci dzielimy na dwa zespoły. Mini burza mózgów.
Zespół pierwszy zastanawia się nad korzyściami aktywnego wypoczynku na świeżym powietrzu. Zespół drugi ma za zadanie zastanowić się, jakie są zagrożenia i niebezpieczeństwa zabaw na świeżym powietrzu. Następnie na forum całej klasy przedstawiciele poszczególnych zespołów

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

przekazują, co zespoły ustaliły. N. prowadzi dyskusję, a następnie podsumowuje.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Pogadanka

Techniki:
Gry terenowe

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Leśny dzień (las)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
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.12.1 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)
Int-Przy-III.12.3 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Przy-III.12.4 : dziecko wie, jak zachować się w sytuacji napotkania niebezpiecznych zjawisk przyrodniczych
Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych
Int-Społ-III.3.3 : dziecko zna podstawowe prawa do pracy i wypoczynku przysługujące dzieciom i dorosłym
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
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.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
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: ZEGAROWA GRA W WOJNĘ II I III

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.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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);
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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

87 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: ZWIERZĘTA LASÓW - PLANSZA EDUKACYJNA

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:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci dzielą się na grupy na podstawie uzyskanego wyniku działań matematycznych. Powstają dwie grupy dzieci, które uzyskały wynik parzysty lub nieparzysty. Następnie każda z grup ma za zadanie wymienić jak najwięcej zwierząt mieszkających w lesie, a potem znaleźć w internecie zdjęcia odpowiednich zwierząt. Następnie dzieci tworzą planszę zwierząt mieszkających w lesie.

Cele:
- ćwiczenie działań matematycznych (dodawania i odejmowania do 60, mnożenia do 25);
- ćwiczenie zapisywania cyfr słownie;
- ćwiczenie rozpoznawania liczb parzystych i nieparzystych;
- stworzenie planszy edukacyjnej zwierząt żyjących w lesie;
- ćwiczenie kategoryzacji wiedzy przyrodniczej;
- ćwiczenie wyszukiwania materiałów w internecie.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu - min. 1 komputer na parę dzieci;
- nożyczki;
- klej;
- duży karton, na którym dzieci przykleją zdjęcia lub rysunki zwierząt
- drukarka kolorowa (do wydrukowania fotografii zwierząt) lub jeśli brak drukarki to kredki/farby/flamastry;
- woreczek na karteczki.

Załączniki do zadania:
- działania matematyczne;
- przykładowe zwierzęta.

Przebieg:
1. N. przygotowuje małe karteczki z działaniami matematycznymi (załącznik).
Karteczek powinno być dokładnie tyle, ile dzieci w klasie. Połowa karteczek powinna mieć działanie matematyczne, którego wynik jest parzysty, a połowa nieparzysty.
2. N. umieszcza karteczki w worku. Każde dziecko losuje jedną karteczkę. (3 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. Każde dziecko indywidualnie dokonuje obliczenia wyniku na swojej karteczce. Następnie dzieci odczytują działanie i jego wynik po kolei. Następuje wtedy wspólne sprawdzenie wyniku. (10 min)
4. N. prosi, żeby dzieci, które miały parzysty wynik ustawiły się w jednym rogu sali, w innym rogu sali zbierają się dzieci, które miały wyniki nieparzysty. (3 min)
5. Obie grupy konkurują ze sobą. Zadaniem każdej z grup jest wypisanie jak największej liczby zwierząt mieszkających w lesie. N. co jakiś czas może podpowiadać każdej z grup, mówiąc np.: "pomyślcie jeszcze czy jakieś owady żyją w lesie; pomyślcie, czy widzieliście jakieś zwierzątko, które zjada grzyby i pełza; jakie ptaki żyją w lesie; kto w lesie łapie muchy" etc. Chodzi o to, żeby dzieci wypisały jak największą liczbę zwierząt. (20 min)
6. Grupy odczytują wypisane przez siebie zwierzęta. Wygrywa ta grupa, która wymieniła więcej zwierząt. (5 min)
7. Każda z grup dostaje od N. dwie gwiazdki i życzenie (czyli dwie informacje o tym, co jest mocną stroną plakatu oraz jedną o tym, co jeszcze można poprawić).
N. weryfikuje, czy wszystkie zwierzęta są zwierzętami leśnymi, podpowiada jeśli niektórych zwierząt brakuje. (5-10 min)
8. Dzieci siadają parami przy komputerze i szukają w internecie zdjęć zwierząt. Każda z par ma wyszukać po 2-3 fotografie zwierząt żyjących w lesie. (15 min)
9. opcja 1 - jeśli to możliwe dzieci drukują na kolorowej drukarce fotografie wyszukanych przez siebie zwierząt.
Przed wydrukowaniem fotografii dzieci muszą ustalić między sobą, kto drukuje jaką fotografię, żeby się nie dublować. (5 min)
Następnie dzieci drukują fotografie, przycinają je i przyklejają je na klasową tablicę zwierząt mieszkających w lesie. (30 min)
10. opcja 2 - jeśli nie jest możliwe wydrukowanie fotografii zwierząt na kolorowej drukarce, N. prosi, żeby po znalezieniu swoich fotografii, dzieci przeszły się po sali i obejrzały zwierzęta znalezione przez inne pary.
Po zakończonym oglądaniu zdjęć, N. prosi, aby dzieci narysowały zwierzęta, które występują w lesie. Każdy rysuje jedno lub dwa zwierzęta. Przed rozpoczęciem rysowania dzieci muszą między sobą ustalić, kto rysuje jakie zwierzątko (10 min). Następnie dzieci przyklejają te rysunki na wspólną, klasową plansze zwierząt żyjących w lesie. (30 min)
11. opcja 3 - N. może przygotować wcześniej fotografie zwierząt leśnych (powycinać je z różnych gazet). Dzieci po wyszukaniu w internecie zdjęć, robią planszę ze zdjęć przygotowanych przez N. (20 min)
12. Plansza edukacyjna wieszana jest w klasie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Możliwe kontynuacje:

1. N. omawia z dziećmi poszczególne zwierzęta naklejone na planszy edukacyjnej. (20 min)

N. pyta dzieci:

- jak myślicie co dane zwierzę je?
- gdzie może znaleźć swoje pożywienie?
- czy lubi przebywać samo? czy raczej żyje w stadach (grupach)?

2. N. prosi dzieci, żeby w drodze do domu lub podczas wycieczki weekendowej z rodzicami zebrały przykłady pożywienia dla wybranego zwierzątka. Jeśli jakieś dziecko wybrało np. dzika - może przynieść żołędzia lub/i kłącze rośliny lub/i ziemniaka, jeśli ktoś wybrał sarnę - może przynieść garść trawy/ziół. Jeśli ktoś będzie miał trudność w przyniesieniu danej rośliny / typu pożywienia, może narysować przykładowe pożywienie.

Dzieci nie muszą znać całego jadłospisu danego gatunku i nie o to chodzi, aby na tym etapie edukacyjnym go wprowadzać, mają to być najbardziej charakterystyczne rodzaje pożywienia.

3. N. prosi, żeby każdy wybrał jakieś zwierzę, dla którego chce przygotować pożywienie, prosi, żeby nie zdradzać co kto wybrał. Każde dziecko przygotowuje niespodziankę dla innych dzieci.

4. Na następnych zajęciach dzieci przynoszą przykłady pożywienia (prawdziwe lub narysowane) i pokazują po kolei innym dzieciom. Pozostałe dzieci mają za zadanie zgadnąć, jakie zwierzątko zjada dany typ pożywienia. (30 min)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi rozpoznawać liczby parzyste i nieparzyste.

Lista załączników:
Działania matematyczne.pdf
Przykładowe zwierzęta.pdf

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 33

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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, 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;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N. (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także 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"

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

88 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: KWIAT PAPROCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Zajęcia dramowe na podstawie bajki "Kwiat paproci" Józefa Ignacego Kraszewskiego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności rozumienie i analizy tekstów literackich;
- kształtowanie wrażliwości i empatii;
- doskonalenie umiejętności wyrażania własnych uczuć;
- rozwijanie rozumienia abstrakcyjnych pojęć jak "szczęście".

Potrzebne materiały:

- bajka "Kwiat paproci" Józefa Ignacego Kraszewskiego;
- duże arkusze szarego papieru;
- kredki i flamastry;
- nożyczki.

Przebieg:

1. N. czyta tekst bajki "Kwiat paproci", dzieci siedzą na dywanie w pozycji skorygowanej. Chętne dzieci mogą się położyć, N. zwraca uwagę na zachowanie prawidłowej postawy. (5 minut)
2. Praca w grupach. N. dzieli dzieci na trzy grupy, dwie większe i jedną grupę 3 -4 osobową. (20 minut)
    1. Grupa 1 - ma za zadanie narysować Jacka szczęśliwego, ale ubogiego, Jacka przed znalezieniem kwiatu paproci.
    2. Grupa 2 - ma za zadanie narysować Jacka już po znalezieniu kwiatu paproci, Jacka, który nie jest szczęśliwy, mimo posiadanych bogactw.
    3. Grupa 3 (najmniej liczna grupa) - ma za zadanie narysować i wyciąć kwiat paproci.
3. Praca na forum w kręgu w przypadku małej klasy. W przypadku dużej klasy dzieci powinny pozostać w grupach, można wymieszać grupy. (25 minut)
    - Dzieci kolejno kładą się na rysunkach Jacka i odpowiadają na pytania pozostałych dzieci i N. Każde dziecko kładzie się na jednym rysunku, N. pilnuje, żeby dzieci kładły się na zmianę na obydwu rysunkach, bez faworyzowania żadnego.
    - Każde dziecko powinno chwilę poleżeć i spróbować wyobrazić sobie danego Jacka. Pytania powinny mu początkowo ułatwiać wejście w rolę. Pytania, które powinny się pojawić w stosunku do każdego dziecka: Jak się czujesz? Jak wygląda Twoje życie? Jak wygląda Twój dom? Co dziś jadłeś na śniadanie? Co miałeś zamiar zrobić? O czym marzysz? Za czym tęsknisz? Jak wyglądało Twoje życie przed znalezieniem kwiatu paproci?
4. Podsumowanie N. i wspólna refleksja dzieci i N. na temat szczęścia. Każde dziecko odpowiada na pytanie: Moim zdaniem szczęście to... (10 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:
Sytuacje symulowane

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
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.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.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.6.2 : 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-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną

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 temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym
Int-Psych-I-III.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej
Int-Psych-I-III.7.3(od) : dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.7.5(od) : dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne emocje
Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

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:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

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:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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: 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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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);
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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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
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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.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

89 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - W LESIE

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 narracją leśną. Dzieci najpierw widzą zdanie wyświetlone na rzutniku połączone z ładnym obrazem, mogą je przeczytać i zapoznać się

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

z pisownią poszczególnych słów. Następnie zadaniem dzieci jest napisanie zdania w swoim zeszycie z pamięci. Po zakończeniu dzieci mogą samodzielnie sprawdzić poprawność zadania, na rzutniku N. ponownie wyświetla zdania.

Cele:

- nauka poprawnej pisowni ortograficznej;
- wykształcenie spostrzegawczości ortograficznej;
- wykształcenie umiejętności sprawdzania własnych tekstów.

Potrzebne materiały:

- rzutnik/ tablica multimedialna;
- prezentacja (załącznik).

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom zasady zadania i wyjaśnia cele (nauka poprawnej pisowni). (5 min)
2. N. pokazuje na rzutniku prezentację. Zadaniem dzieci jest spokojne przeczytanie zdania, które jest pod zdjęciem na prezentacji (ok. 1 min). Następnie N. przełącza na kolejny slajd, na którym jest to samo zdjęcie, ale nie ma tekstu i prosi dzieci o napisanie zdania w zeszycie. Jeśli dzieci mają problem z przypomnieniem sobie treści zdania, N. odczytuje im to zdanie, przypominając je. Celem tego ćwiczenia jest nauka poprawnej pisowni, a nie pisanie z pamięci, więc warto, żeby N. przy slajdzie, na którym nie ma tekstu dodatkowo go przypomniał. (20 min)
3. Po napisaniu wszystkich zdań N. wyświetla ponownie slajdy z napisanymi zdaniami. Zadaniem dzieci jest sprawdzenie poprawności wykonania zadania. N. prosi przy każdym zdaniu, żeby dzieci po kolei sprawdzały poszczególne wyrazy i ewentualnie poprawiały błędy. (12-15 min)
4. Na koniec N. prosi, żeby każde dziecko popatrzyło i sprawdziło, ile błędów zrobiło, w których wyrazach pojawiły się błędy. N. może poprosić, żeby dzieci napisały jeszcze raz wyrazy, w których popełniły błąd. Najlepiej, jeśli dzieci napiszą wyrazy bez patrzenia na nie i potem sprawdzą ze wzorem. (5 min)

Warianty:

- dzieci mogą wymienić się w parach swoimi zdaniami i sprawdzić je sobie nawzajem.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
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.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych
Int-Przy-III.3.2 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nizinnego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.5.1 : dziecko potrafi wyjaśnić zależność zjawisk przyrody od pór roku

Lista załączników:
Ortografia przyrodnicza czcionka Arial.ppt
Ortografia przyrodnicza czcionka pisana.pdf

Tytuł zadania: GRA W POTWORY I BOHATERÓW (KLASA 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:
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);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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 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.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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
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:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

90 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 125 min

Tytuł zadania: TWORZYMY KRZYŻÓWKĘ - WPROWADZENIE

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;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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)
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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: MUZYCZNA CHUSTECZKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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 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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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: GRA W GRUPOWANIE - WAKACYJNA WYSPA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się dodawać do 60 z przekroczeniem progu, podczas gry w prostą grę matematyczną.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania do 60 z przekroczeniem progu;
- ćwiczenie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "gra w grupowanie - wakacyjna wyspa" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- kalkulator (jeden na 2 osoby);
- opcjonalnie nożyczki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą rozwijać umiejętność dodawania liczb do 60, grając w grę dydaktyczną. N. dzieli dzieci na drużyny 2-osobowe (lub więcej) oraz rozdaje

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

karty z grą. (5 minut);

2. Dzieci wycinają karty z działaniami, tasują je i odkładają na bok. N. tłumaczy zasady gry (10 minut).
3. Dzieci grają w grę. N. nadzoruje ich zabawę oraz pomaga w razie potrzeby (30 minut).

Zasady Gry

Gracze ustawiają pionki na starcie (łódź). Na zmianę dobierają karty z działaniami i rozwiązują je. Jeśli działanie jest wykonane poprawnie gracz porusza się o 1 do przodu. Jeśli działanie jest wykonane błędnie, gracz pozostaje w miejscu. Gracze wzajemnie kontrolują poprawność wykonania działań przy pomocy kalkulatora. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do wyspy.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Lista załączników:

Gra w grupowanie - wakacyjna wyspa.pdf

91 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 min

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: POKAŻĘ CI, CZYM JESTEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice w grupach tworzą scenariusz i robią kilkuminutową inscenizację przedstawiającą zwierzęta lub rośliny, o których uczyli się wcześniej.

Cele:
- utrwalenie zdobytej wiedzy uczniów i uczennic na temat roślin i zwierząt żyjących w lesie;
- rozwijanie zdolności pracy w grupie;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach zdolności twórczego myślenia.

Potrzebne materiały:
- przestrzeń do odegrania scenki;
- materiały z danymi na temat odgrywanego tematu (w tym wypadku opisujące rośliny i zwierzęta żyjące w lesie); np. Karty roślin i zwierząt do ścieżki Leśny Dzień (w wyniku wykonania zadania Leśny zeszyt lub Leśne stworzenie);
- kartki i długopisy do zapisywania (opcjonalne).

Przebieg:
1. Dzieci w grupach omawiają, jak chciałyby przedstawić leśną grupę, którą tworzą. Jak

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

pokazać innym jej najważniejsze cechy, członków, z których się składa? Każde dziecko zastanawia się nad swoją rolą w oparciu o poznane informacje (10 minut);

2. Kolejno grupy prezentują krótkie scenki, w których każde dziecko odgrywa wylosowane zwierzę lub roślinę. N. zwraca uwagę, żeby dzieci skorzystały z informacji, które zdobyły w poprzednich zadaniach. Do scenki dzieci mogą dodawać odgłosy i dźwięki. Mogą też mówić: "Jestem X i zwykle robię Y" (25 minut);
3. Po każdej scence dzieci, które ją oglądały, mogą powiedzieć, które zwierzę i która roślina wydała się im szczególnie interesująca i o których chcieliby się dowiedzieć więcej (15 minut).

Możliwe kontynuacje:

- kolejne zadania ze ścieżki Leśny Dzień;
- zadania związane z teatrem;
- zadania dotyczące zwierząt i roślin;
- zadania dotyczące ekosystemów.

Warianty:

- zadanie, traktowane jako inscenizowanie otrzymanej wiedzy i przedstawianie jej w ten sposób innym może, być stosowane do każdego rodzaju wiedzy.
- można wprowadzić krótką dyskusję po każdej scence, to mogłoby wpłynąć na rozjaśnienie wiedzy przekazywanej w scenkach, choć wydłuży czas trwania zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski
Przyroda

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Leśny dzień (las)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi występować przed publicznością;
- dziecko potrafi odwzorować posiadaną wiedzę poprzez stworzenie scenki;
- dziecko potrafi odwzorować posiadaną wiedzę poprzez ruch;
- dziecko potrafi stworzyć prosty scenariusz.

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)
4. Po przeczytaniu historyjki, N. rozmawia z dziećmi na poruszony w opowiadaniu temat

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

(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 pantomimą). Wówczas będzie to wymagało więcej czasu (zarówno na przygotowanie, jak

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

Osiągnięcia GWK:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.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

Tytuł zadania: DOTYK KWIATKA

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: 10

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.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

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: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE – GRUPOWANIE I REGRUPOWANIE

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie liczb dwucyfrowych, korzystając z różnych strategii ułatwiających dodawanie.

Cele:
- poznanie strategii ułatwiających dodawanie liczb;
- rozwijanie umiejętności dodawania liczb dwucyfrowych;
- ćwiczenie umiejętności dodawania w pamięci.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane materiały z pliku "przydatne matematyczne strategie I lub II";
- zeszyt.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci o celu lekcji. Poznają różne strategie ułatwiające dodawanie niektórych liczb. N. przedstawia pierwszą strategię, znajdującą się na karcie pracy. Tłumaczy dzieciom zasadę oraz podaje przykłady (5 minut);
2. Dzieci ćwiczą technikę za pośrednictwem działań znajdujących się na karcie pracy (15 minut);
3. Następnie N. przedstawia drugą technikę w taki sam sposób. Dzieci po zapoznaniu się z nią ćwiczą jej użycie. (20 minut);
4. Podsumowanie lekcji. N. sprawdza poprawność wykonania działań oraz wyjaśnia

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

pojawiające się niejasności (5 minut).

Warianty:

- Przydatne strategie dodawania I - dzień **91**
- Przydatne strategie dodawania II - dzień **93**

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda wizualizacji
Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

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.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Lista załączników:

Przydatne strategie dodawania I.pdf
Przydatne strategie dodawania II.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: LEŚNY TOR PRZESZKÓD

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia ogólnorozwojowe, naśladują ruchy zwierząt i uczą się pokonywać tor. Dzieci uczą się samodzielnie wymyślać różnorodne ćwiczenia.

Cele:
- rozwijanie zwinności, szybkości i skoczności, kondycji fizycznej;
- wzmacnianie mięśni grzbietu, ramion i nóg;
- ćwiczenie uważności.

Potrzebne materiały:
- boisko szkolne,
- kreda;
- szarfy;
- pachołki/ringo - do zrobienia slalomu;
- ławeczka do równoważni/długi sznurek;
- skakanka.

Przebieg:
1. Gra integracyjna. (5 minut)
   N. zaprasza dzieci do gry integracyjnej.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

    1. Dzieci stają w kręgu. Jedno dziecko, ochotnik, staje na środku ze zawiązanymi oczami. Dzieci obracają ochotnika (dbając o jego bezpieczeństwo).
    2. Po kilku obrotach zatrzymują ochotnika i proszą go o poprawne wskazanie kierunku, w którym jest szkoła, ulica, brama, parking, bramka, drzewa, etc.
2. N. zaprasza dzieci do leśnej krainy. Dzieci będą miały za zadanie wymyślić jakieś zwierzę, którego ruch pokażą. Zadanie pozostałych dzieci jest naśladowanie tego ruchu i odgadnięcie o jakie zwierzę chodzi. (15 minut)
    1. Dzieci zadanie wykonują w grupach 5-7 osobowych.
    2. N. wyznacza linię startu i linię mety. Na linii startu ustawiają się dzieci jedno za drugim. Pierwsze dziecko wymyśla zwierzę, naśladuje jego sposób poruszania i idzie w stronę mety, za nim podążają pozostałe dzieci naśladując jego ruchy.
    3. Na linii mety dzieci odgadują, co to było za zwierzę.
    4. Zmiana prowadzącego. Dzieci pokonują dystans między linią startu a mety, tyle razy ile jest dzieci w grupie.
3. N. ustawia tor przeszkód (załącznik). Dzieci pokonują tor przeszkód dwukrotnie. N. wprowadza narrację do toru przeszkód. (20 minut)
    1. Pkt. 1 - wielka, leśna jama, którą trzeba przeskoczyć.
    2. Pkt. 2 - slalom między drzewami w starym borze.
    3. Pkt. 3 - dokładne mycie.
    4. Pkt. 4 - przejście po wąskim moście nad przepaścią;
    5. Pkt. 5 - skoki na podmokłym terenie.
4. Ćwiczenia końcowe - korekcyjne i oddechowe. (5 minut)
    - Swobodny marsz po sali, wspięcia na palce z równoczesnym uniesieniem rąk w górę i sięganiem ramionami jak najwyżej (wdech), opuszczenie ramion i stóp (wydech).
    - Siad klęczny, wyprostowanie tułowia, ramiona w górę (wdech). Skłon tułowia w przód z wysunięciem do przodu (wydech).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

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:
Tor przeszkód.pdf

92 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: CO TO JEST WIATR?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z rolą wiatru, sposobem powstawania wiatru oraz znaczeniem wiatru w przyrodzie. Dzieci tworzą własne wiatraczki.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- kształtowanie wiedzy na temat wiatru, przyczyn powstawania wiatru oraz znaczenia wiatru dla przyrody i człowieka;
- doskonalenie umiejętności wyciągania wniosków z własnych obserwacji;
- rozwijanie umiejętności budowania prostych urządzeń technicznych (wiatraczka).

Potrzebne materiały:

- http://www.youtube.com/watch?v=ltrD-yuNDgA - film do wykorzystania na początku lekcji. Czas trwania filmu ok. 6 min. Jest to fragment programu TVP 1 "Dlaczego? Po co? Jak?".
- opcja: suszarka i dwa worki foliowe + taśma klejąca. Materiały potrzebne do przeprowadzenia doświadczenia, które było w filmie.
- załącznik opisuje sposób wykonania wiatraczka.

Do zrobienia wiatraczka - materiały potrzebne dla każdego dziecka:

- nożyczki;
- kartki A4;
- pinezka;
- drewniany ołówek lub patyczek.

Przebieg:

1. Próby samodzielnego dojścia do wiedzy. (5 minut)
    - N. zadaje dzieciom pytania: Co to jest wiatr? Czy wiatr można zobaczyć? Jak myślicie jak powstaje wiatr?
2. Podsumowanie i odpowiedź na powyższe pytania - Filmik - fragment programu TVP 1 "Dlaczego? Po co? Jak?" - "Dlaczego wieje wiatr". (8 minut)
    - Jeśli filmik się nie otwiera i N. nie może znaleźć tego materiału, N. może samodzielnie odpowiedzieć na powyższe pytania, które wcześniej zadawał dzieciom.
3. Doświadczenie. (5 minut)
   Jest to powtórzenie doświadczenia z filmu.
    - N. skleja taśmą klejącą dwa worki, tak aby pozostała mała szczelina - przestrzeń do napełnienia ciepłym powietrzem przez suszarkę. N. napełnia suszarką ciepłym powietrzem. Worki pod wpływem ciepłego powietrza unoszą się do góry.
    - N. tłumaczy dzieciom zjawisko, przypominając tłumaczenie z filmu.
4. Rozmowa z dzieci na temat sposobów wykorzystania wiatru przez człowieka oraz roli

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wiatru w przyrodzie. (8 minut)

- zabawa (puszczanie latawców, dmuchanie dmuchawców)
- sport (żeglowanie, windsurfing oraz kitesurfing)
- przemysł (energia wiatrowa)
- rozsiewanie nasion różnych roślin,
- oczyszczanie powietrza (np. w miastach)
- wykorzystanie wiatru przez ptaki.

5. Podział klasy na dwa. (30 minut) Zespół 1 - tworzy wiatraczek. Zespół 2 - tworzy wachlarz. Jeśli nie będzie chętnych dzieci do zespołu 2, wszyscy mogą wykonać wiatraczek, a wachlarz tworzy N.
    - Dzieci samodzielnie wykonują wiatraki z papieru, po to by dowiedzieć się, że jest to jeden z najprostszych przyrządów do mierzenia siły wiatru.
    - N. tłumaczy krótko w jaki sposób wykonuje się wiatraczek, jednak pozostawia dzieciom możliwość eksperymentowania i tworzenia różnych modeli rozwiązania technicznego. Dzieci mogą pomagać sobie nawzajem.
    - Jeśli dzieci nie znalazły własnego sposobu wykonania wiatraczka, N. demonstruje poszczególne kroki wykonania wiatraczka (zgodnie z załącznikiem). N. zaznacza, że dzieci mogły mieć inny pomysł na wykonanie wiatraczka, a weryfikacją skuteczności działania jest wystawienia wiatraczków na próbę.
    - Dzieci próbują wykonać wiatr wachlarzami, tak aby poruszyły się ramiona wiatraczka. Można użyć suszarki.
6. Na zakończenie - wyjście na dwór, weryfikacja działania wiatraczków oraz rozmowa na temat siły wiatru. N. omawia z dziećmi wiatry o różnej sile, wiatr słaby i huragan. N. pyta dzieci jak zachowują się drzewa na wietrze słabym (poruszają się jedynie listki), na wietrze o umiarkowanej sile (poruszają się gałęzie) oraz podczas huraganu (drzewa są łamane, wyrywane).

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Film

Pogadanka

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

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.12.4 : dziecko wie, jak zachować się w sytuacji napotkania niebezpiecznych zjawisk przyrodniczych
Int-Przy-III.5.1 : dziecko potrafi wyjaśnić zależność zjawisk przyrody od pór roku
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
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

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko wie, co to jest wiatr;
- dziecko rozumie, w jaki sposób powstaje wiatr.

Lista załączników:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Jak zrobic wiatrak z papieru.docx

Tytuł zadania: PO MATEMATYCZNEJ DRABINIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 6

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rywalizują w ramach gry matematycznej. Ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych.

Cele:
- rozwijanie biegłości w dodawaniu i odejmowaniu liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie ze stresem w sytuacji rywalizacji;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach umiejętności sprawdzania się i oceniania swoich prac.

Potrzebne materiały:
- po jednym wydruku "planszy do gry";
- kalkulatory.

Załącznik do zadania:
- Plansza do gry "Po matematycznej drabinie".

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. przypomina sobie wraz z dziećmi, czym zajmowali się w zakresie matematyki w ostatnim czasie. Następnie proponuje uczniom i uczennicom rozegranie interesującej gry, która ma na celu sprawdzenie ich umiejętności dodawania i odejmowania. Dzieci będą też miały okazję wykazać się swoją spostrzegawczością i dokładnością - sprawdzając prace partnerów. N. dzieli grupę na pary (10 minut);
2. Na sygnał dzieci w parach ścigają się, sprawdzając, które pierwsze rozwiąże wszystkie "drabiny" .
    - sposób wypełniania drabin: dzieci zaczynają w punkcie "Start", gdzie wpisują wybraną liczbę z zaproponowanych ("Wybierz liczbę, od której zaczynasz"), następnie na drugim szczeblu muszą dodać wybraną liczbę ("Wybierz składnik"), na trzecim szczeblu wpisać sumę. Następnie na czwartym szczeblu wpisują liczbę, którą będą odejmowały od liczby wpisanej na szczeblu trzecim. Na ostatnim szczeblu wpisują różnicę. Następnie ten wynik przenoszą na pierwszy szczebel następnej drabiny itd. aż dotrą do mety.
3. Pierwsze dziecko, które dociera do mety, mówi "Gotowe". Drugi gracz powinien kontynuować pracę, aby zakończyć swoją kartę gry. Kiedy oboje są już gotowi, zamieniają się swoimi kartami i sprawdzają je sobie nawzajem. Posługują się przy tym kalkulatorami. Następnie przyznają sobie punkty: 2 punkty za skończenie jako pierwszy, 2 punkty za wykonanie całości bezbłędnie (mogą to dostać obaj gracze, jeśli obaj wykonali zadanie poprawnie), 1 punkt za każdą wykorzystaną liczbę z zaproponowanych. Zliczają punkty, a następnie ponowie rozgrywają potyczkę. Tym razem nie mogą zacząć od liczby, od której wcześniej zaczynali. Ostatecznie wygrywa to dziecko, które zebrało więcej punktów (25 minut);
4. Na koniec N. wraz z dziećmi omawia ćwiczenie. Zwraca uwagę na dzieci, które miały problemy z poradzeniem sobie z grą. Z czego one mogły wynikać. Jest to czas na kolejne ćwiczenia na działania (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.7.2 : dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator
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.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Lista załączników:
Plansza do gry (dwucyfrowe i jednocyfrowe do 60).pdf
Plansza do gry (dwucyfrowe).pdf
Plansza do gry (dwucyfrowe i jednocyfrowe do 60) wersja 2.pdf
Plansza przykładowa (do edycji).docx
Plansza do gry (dwucyfrowe i jednocyfrowe).pdf

Tytuł zadania: GRY I ZABAWY RUCHOWE NA ŚWIEŻYM POWIETRZU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Przedmiot wiodący:
Wychowanie fizyczne

Streszczenie:
Dzieci grają w gry i zabawy ruchowe na świeżym powietrzu.

Cele:

- rozwijanie wiedzy na temat roli ruchu i zabawy w prawidłowym funkcjonowaniu człowieka;
- rozwijanie koncentracji;
- rozwijanie szybkości, zwinności i koordynacji ruchowej;
- doskonalenie chwytów oburącz i podań piłki;
- kształtowanie siły obręczy barkowej;
- integracja klasy.

Potrzebne materiały:

- kilka piłek ręcznych lub siatkowych;
- szarfy;

Przebieg:
1. N. rozmawia z dziećmi o celu dzisiejszej lekcji, mówi o roli ruchu w prawidłowym rozwoju człowieka, podkreśla rolę zabawy i śmiechu w prawidłowym funkcjonowaniu dzieci i dorosłych. (5 min)

2. "Zaczarowany berek z piłką". (5 min)
Wyznaczony berek stara się schwytać pozostałych uczniów. Przed złapaniem może uchronić złapanie piłki podanej przez inne dziecko, początkowo piłkę podaje N. Piłkę można trzymać nie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

dłużej niż 5 sekund. Osoba złapana jest berkiem.

3. Zabawa "Zwierzęce odgłosy" (15 min)

- N. prosi dzieci, żeby stanęły w kręgu i wybrały sobie odgłos jakiegoś zwierzęcia, który będzie inny od odgłosów pozostałych dzieci (jeśli dwoje lub troje dzieci zdecyduje się na odgłos kota lub psa, N. prosi, żeby wymyśliły charakterystyczny dla siebie sposób szczekania, miauczenia)
- Może to być szczekanie psa, miauczenie kota, muczenie krowy, beczenie owcy, kumkanie żab, wycie wilka, świstanie świstaka, gwizdanie ptaka, odgłos kukułki, koguta, kaczki, świnki, dzika)

Odgłos może być dowolny, musi być wyraźnie słyszalny, nie może być cichy.

- Dzieci tworzą koło i prezentują swoje odgłosy.Dzieci mają za zadanie zapamiętać odgłosy partnerów stojących koło nich po lewej i prawej stronie.
- Dzieci zamykają oczy i rozchodzą się po boisku. Następnie zadaniem dzieci jest utworzenie ponownie identycznego kręgu. Dzieci cały czas pracują z zamkniętymi oczami, rozpoznają się jedynie na podstawie wydawanych odgłosów i przemieszczając się w ich kierunkach.
- Ćwiczenie może być trudne, wymaga koncentracji i pewnego zaufania do siebie, jest to jednocześnie ćwiczenie wprowadzające ludyczną atmosferę.
- Dzieci często podglądają, warto omówić ten aspekt na początku, mówiąc o satysfakcji z wykonanego zadania, jeśli będzie wykonane uczciwie.
- N. może wybrać jedno lub dwoje dzieci do pilnowania, żeby pozostali członkowie klasy nie zrobili sobie krzywdy wchodząc na ścianę lub na siebie. Zależy to jednak od poziomu uczniów i uczennic.

4. Zabawa "Zwierzęce kroki" (10 min)

N. rozpoczyna grę opowiadaniem, w czasie którego wymienia nazwy ptaków i zwierząt. Gdy dzieci usłyszą nazwę ptaka, zaczynają biegać oraz poruszać rękoma, naśladując ruchy jego skrzydeł, gdy usłyszą nazwę zwierzęcia, zwalniają ruch i starają się odwzorować sposób poruszania się danego zwierzęcia.

7. Ćwiczenia końcowe (10 min)

- Ćwiczenia ramion w luźnych podskokach, rozluźnienie mięśni ramion i nóg.
- Marsz na zewnętrznych i wewnętrznych krawędziach stóp.
- Ćwiczenie w parach. W dwójkach - dzieci stoją do siebie tyłem i przeciągają tułów na plecach współćwiczącego.
- Pisanie na plecach (3 min)
  Dzieci dobierają się w pary.
  Dzieci rysują na plecach drugiej osoby z pary litery, zadaniem tej osoby jest odgadnięcie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

litery. Po 5 literach - zmiana.

Potencjalne problemy:

- W przypadku dużej klasy dzieci mogą dobrać się w pary (lub 3) w celu wymyślenia odgłosu zwierzęcia.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut

Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała

Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych

Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha

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.8.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad

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.

Przebieg:
N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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 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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

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

93 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 225 min

Tytuł zadania: LEGENDY POLSKIE - O KWIECIE PAPROCI

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:
01:00:00

Streszczenie:
Omówienie legendy o kwiecie paproci, z wykorzystaniem gier i zabaw dydaktycznych oraz elementów dramy i inscenizacji.

Cele:
- rozwój umiejętności opowiadania o wrażeniach po przeczytaniu lektury;
- doskonalenie umiejętności wyodrębniania najważniejszych informacji w przeczytanym tekście;
- doskonalenie rozumienia tekstu czytanego na głos;
- rozwój współpracy w zespole.

Potrzebne materiały:
- tekst legendy w kilku kopiach (dostępny np. tutaj: http://legendy-polskie.cba.pl/);
- rekwizyty nawiązujące do legendy (np. patyki na ognisko, kwiaty, bogactwa zrobione np. z papieru lub plastiku itp.);
- zadania związane z legendą (załączniki Krzyżówka i quiz.pdf oraz Rebusy i gramatyka.pdf).

Przebieg:
1. N. czyta na głos legendę o kwiecie paproci. (10 minut) Następnie prowadzi krótką dyskusję na tematy poruszone w legendzie, dotyczące np. (5-7 minut)
- postaci występujących w legendzie
- przebiegu wydarzeń
- oceny zachowania bohaterów
- podobnych sytuacji w codziennym życiu
- nowych słów pojawiających się w legendzie (np. heban, itp.)

2. Następnie dzieci dobierają się w pary i otrzymują specjalne zadania związane z legendą (quiz, krzyżówkę, rebusy ortograficzne, zadania dotyczące gramatyki). Ogólnodostępne są teksty

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

legendy, z których dzieci mogą korzystać. Zadaniem każdej pary jest rozwiązanie wszystkich zadań. N. może wprowadzić element rywalizacji i przyznawać punkty za każde poprawnie zaliczone zadanie. (20 minut)
3. N., po ustaleniu z dziećmi przebiegu wydarzeń (mogą one zostać wypisane na tablicy - 5-6 głównych wydarzeń), dzieli klasę na kilka grup po około 4 osoby i każdej grupie przypisuje jedno wydarzenie. Zadaniem każdej grupy będzie przedstawienie w scence dramowej danego wydarzenia, z wykorzystaniem dostępnych rekwizytów. Grupy otrzymują czas na przygotowanie, a następnie, w kolejności chronologicznej, przedstawiają swoje wydarzenia - w ten sposób zostanie odegrana cała legenda. (25 minut)
4. Na koniec może nastąpić wspólne wyjście z ról wybraną techniką. (1 minuta)

Warianty:
N. może część zadań (quiz, krzyżówkę, zadanie dotyczące gramatyki lub ortografię) dać jako praca domowa.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Czytanie na głos
Analiza tekstu
Gry i zabawy dydaktyczne
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Instruktaż

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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.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.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.6.2 : 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.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Krzyżówka i quiz.pdf
Rebusy i gramatyka.pdf

Tytuł zadania: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE – GRUPOWANIE I REGRUPOWANIE

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie liczb dwucyfrowych, korzystając z różnych strategii ułatwiających dodawanie.

Cele:
- poznanie strategii ułatwiających dodawanie liczb;
- rozwijanie umiejętności dodawania liczb dwucyfrowych;
- ćwiczenie umiejętności dodawania w pamięci.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane materiały z pliku "przydatne matematyczne strategie I lub II";
- zeszyt.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci o celu lekcji. Poznają różne strategie ułatwiające dodawanie niektórych liczb. N. przedstawia pierwszą strategię, znajdującą się na karcie pracy. Tłumaczy dzieciom zasadę oraz podaje przykłady (5 minut);
2. Dzieci ćwiczą technikę za pośrednictwem działań znajdujących się na karcie pracy (15 minut);
3. Następnie N. przedstawia drugą technikę w taki sam sposób. Dzieci po zapoznaniu się z nią ćwiczą jej użycie. (20 minut);
4. Podsumowanie lekcji. N. sprawdza poprawność wykonania działań oraz wyjaśnia

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

pojawiające się niejasności (5 minut).

Warianty:

- Przydatne strategie dodawania I - dzień **91**
- Przydatne strategie dodawania II - dzień **93**

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda wizualizacji
Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

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.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Lista załączników:

Przydatne strategie dodawania I.pdf
Przydatne strategie dodawania II.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: PRZED WIZYTĄ W ZOO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują się do wyprawy do zoo, tworzą definicję zoo, analizują plan miasta i trasę dojazdu do zoo, wybierają zwierzęta, które je najbardziej intrygują i zastanawiają się, czego chciałyby się dowiedzieć o tych zwierzętach. Dzieci wykonują zaproszenia dla rodziców.

Cele:
- kształtowanie umiejętności korzystania z planów miasta;
- rozwijanie umiejętności definiowania pojęć;
- rozwijanie płynności językowej;
- rozwijanie ciekawości poznawczej;
- kształtowanie umiejętności zadawania pytań;
- utrwalanie umiejętności tworzenia zaproszeń.

Potrzebne materiały:
- plan miasta/mapa miasta;
- kartki do stworzenia zaproszeń;
- flamastry/kolorowe długopisy do ozdabiania zaproszeń.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom przygotowanie wyprawy do ogrodu zoologicznego. N. pyta dzieci, czy wiedzą, czym jest zoo. N. proponuje dzieciom stworzenie definicji zoo, zgodnie z techniką 1000 definicji. (25 min)
2. N. pokazuje dzieciom plan miasta. Próbuje razem z dziećmi odnaleźć na planie ogród zoologiczny oraz szkołę, w której są dzieci. N. próbuje z dziećmi odnaleźć trasę, jaką mają pokonać. (15 min)
3. N. tworzy z dziećmi listę zwierząt, które dzieci chciałyby najbardziej zobaczyć. Wybierają kilka ssaków, niektóre ptaki, gady i ryby. Decyzja o wyborze powinna być decyzją grupową, podjętą w wyniku głosowania. W tym miejscu warto zrobić przerwę lub energizer. (15 min)
4. N. proponuje dzieciom burzę pytań na temat wszystkich wybranych zwierząt. Wszystkie pytania N. zapisuje na tablicy (a potem przepisuje na komputerze i zabiera ze sobą do zoo). Np.: dzieci wybrały hipopotama jako ssaka, którego chciałyby zobaczyć. Wspólnie wymyślają pytania, które nurtują je na temat hipopotama (dlaczego jest szary?, dlaczego ma małe uszy?, dlaczego jest gruby?, dlaczego lubi wodę?, co je?, czego nie je? itp.).
N. mówi dzieciom, że na te pytania spróbują znaleźć odpowiedź w zoo, przyglądając się danym zwierzętom. (30 min)
5. N. prowadzi z dziećmi rozmowę na temat zagrożeń ze strony zwierząt i roślin i przypomina dzieciom, jakie są zasady zachowania się w zoo. (10 min)
6. N. proponuje dzieciom wyprawę do zoo. Przed wyprawą proponuje stworzenie zaproszeń dla rodziców, którzy mogliby pomóc w organizowaniu i przebiegu wycieczki.
N. przypomina dzieciom o nagłówku, dacie, powodzie napisania zaproszenia i podpisie oraz o ozdobnych elementach. (20 min)

Potencjalne problemy:

Ponieważ dzieci mogą przygotować pytania odnośnie zwierząt, które są trudne lub nieoczywiste, N. przed wizytą w zoo powinien przygotować sobie odpowiedzi na podane pytania. Nie na każde pytanie dzieci będą mogły uzyskać informacje poprzez obserwację zwierząt.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Przyroda

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zajęcia techniczne

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda definiowania pojęć

Techniki:
Burza pytań
1000 definicji

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.8 : dziecko potrafi zredagować życzenia i zaproszenia
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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.13.1 : dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe
Int-Pol-III.13.4 : dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Przy-III.12.1 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)
Int-Przy-III.12.3 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, do czego służy plan miasta;
- dziecko potrafi zadawać pytania na interesujący je temat.

94 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 240 min

Tytuł zadania: WYCIECZKA DO ZOO

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:
04:00:00

Streszczenie:
Dzieci jadą na wycieczkę do ogrodu zoologicznego. Podczas wizyty w zoo N. koncentruje uwagę dzieci na zwierzętach wybranych przez dzieci w zadaniu "Przed wizytą w zoo". Dzieci na podstawie obserwacji starają się uzyskać odpowiedzi na przygotowane wcześniej pytania.

Cele:
- kształtowanie umiejętności prowadzenia obserwacji przyrody;
- kształtowanie umiejętności wyciągania wniosków z prowadzonych obserwacji;
- poznawanie różnych zwierząt i ich zwyczajów;
- zdobywanie wiedzy w praktyce.

Potrzebne materiały:
- ogród zoologiczny;
- lista pytań wcześniej przygotowanych przez dzieci;
- lista odpowiedzi na te pytania przygotowana przez N;
- aparat fotograficzny;
- prowiant i picie dla każdego dziecka.

Przebieg:
Wycieczka do zoo (łącznie około 4 godziny).

N. podczas wycieczki do zoo wybiera trasę, która umożliwia obejrzenie przede wszystkim wybranych wcześniej przez dzieci zwierząt.
Przy tych zwierzętach wszyscy zatrzymują się dłużej.
N. prosi, żeby wszyscy dokładnie przyjrzeli się zwierzętom i zobaczyli, jak one żyją, co robią, co jedzą.
N. odczytuje listę pytań i prosi, żeby dzieci spróbowały na nie odpowiedzieć patrząc na zwierzę, na wybieg, na tablicę informacyjną - jeśli taka jest.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Na pytania, na które nie udało się dzieciom znaleźć odpowiedzi, odpowiada N.

N. może spróbować poprosić opiekuna danego zwierzęcia, żeby odpowiedział na przygotowane wcześniej pytania lub na spontaniczne pytania dzieci.

Przy omawianych zwierzętach N. robi wspólne klasowe zdjęcie na pamiątkę, np. na klasowego bloga lub do udostępnienia w programie Gwk.

Przy zwierzętach nie wybranych do omawiania przez dzieci, N. zatrzymuje się na krócej lub w ogóle - chyba, że jest inna potrzeba grupy.

Możliwe kontynuacje:

- N. wrzuca zdjęcia z wycieczki na klasowego bloga.
- N. prosi dzieci, żeby w grupach opisały omawiane zwierzęta i najciekawsze rzeczy, których dowiedziały się o nich. Po opisaniu, dzieci przepisują to na komputerze. N. wrzuca opisy na bloga.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski
Przyroda
Etyka

Metody:

Pokaz
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Ety-III.6.2 : dziecko wie, do czego może prowadzić brak dbania o przyrodę
Int-Ety-III.6.3 : dziecko zna sposoby ochrony przyrody
Int-Ety-III.6.4 : dziecko zna konsekwencje niszczenia swojego 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.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis 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.12.2 : 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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
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.12.1 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.4.2 : dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne

95 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: CZAS PODSUMOWAŃ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci podsumowują swoje osiągnięcia z danego roku szkolnego, oglądają swoje prace, wysuwają wnioski dotyczące swojej nauki.

Cele:
- budowanie w uczniach i uczennicach poczucia odpowiedzialności za swoją edukację;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach poczucia własnej wartości i umiejętności dostrzegania swoich mocnych stron;
- podsumowanie roku szkolnego.

Potrzebne materiały:
- prace uczniów i uczennic z danego roku szkolnego;
- komputer z dostępem do klasowego bloga oraz klasowych filmów;
- rzutnik;
- kartki A3 lub A2 po jednej dla każdego dziecka;
- zdjęcia dzieci (co najmniej jedno zdjęcie każdego dziecka);
- kredki, flamastry, klej, nożyczki;
- kolorowe gazety;
- "Kapsuła czasu" stworzona przez dzieci na początku roku.

Przebieg:
1. N. wyjaśnia dzieciom, że koniec roku to także czas podsumowań. Ważne jest, aby każde z nich miało poczucie, że coś dla siebie bierze z tych wszystkich lekcji i podróży, które razem przebyli. N. opowiada dzieciom, jak będzie przebiegało to podsumowanie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

najpierw obejrzą swoje prace i przypomną sobie, czego dotyczyły. Obejrzą też bloga oraz filmy, które tworzyły (5 minut);

2. N. wraz z dziećmi siada w kręgu - pośrodku rozkłada prace dzieci (najlepiej, żeby były to prace tworzone przy okazji różnych zadań) oraz wyjmuje kapsułę czasu. Każde z dzieci może wziąć swoje prace. Następnie po kolei każde dziecko opowiada, co pamięta - dlaczego powstała ta praca, jaki był jej cel, oglądając swój list z początku roku szkolnego opowiada, co się zmieniło. Inne dzieci, które wiedzą, że mają swoje prace robione przy okazji tego samego zadania mogą dodać coś od siebie. Na koniec N. proponuje całej klasie dyskusję. Czy dzieci to jeszcze pamiętają? Jeśli tak, co dla nich było w tym ważne, ciekawe, fascynujące? Oprócz prac dzieci mogą też np. pokazać lub opowiedzieć, czego nauczyły się w czasie ćwiczeń wychowania fizycznego czy muzyki - chętni mogą odśpiewać piosenki, odtańczyć kilka kroków poznanego tańca (40 minut);
3. Dzieci oglądają swojego bloga - jakie wpisy pojawiły się na nim w ciągu roku? Z czego dzieci są szczególnie dumne? Które wpisy są według nich najciekawsze? Następnie oglądają stworzone filmy. Czy są rzeczy, o których film im przypomniał? (20 minut);
4. Na zakończenie, po tym przypomnieniu, każde z dzieci ma za zadanie stworzyć planszę "Wspomnienie z rocznej podróży z klasą...". Na planszy przykleja swoje zdjęcie oraz wypisuje:
    - ulubione tematy;
    - 3 rzeczy, które naprawdę dobrze robi (według siebie!);
    - 3 rzeczy, które naprawdę lubi robić;
    - 3 osoby, z którymi chętnie pracowało;
    - czego chciałoby się nauczyć w następnym roku szkolnym;
    - (opcjonalnie) kim chciałoby zostać w przyszłości i dlaczego.
5. Dodatkowo na planszę dzieci mogą przykleić jedną ze swoich prac z tego roku szkolnego. Całą planszę dekorują zdjęciami wyciętymi z gazet, rysunkami itp. (w sumie 30 minut);
6. N. podsumowuje pracę dzieci i dziękuje im za udany rok szkolny.

Możliwe kontynuacje:

- plansze zostają wywieszone w klasie - rodzice będą mogli je zobaczyć w czasie zakończenia roku. Następnie dzieci będą mogły zabrać je ze sobą do domu.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zajęcia techniczne

Metody:
Metoda ewaluacyjna

Techniki:
Informacja zwrotna
Publikowanie prac

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.2.2 : dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to robić
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.2.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii
Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.7.1(od) : dziecko wie, że pozytywne komunikaty wzmacniają relacje

Tytuł zadania: W PRZEDZIALE Z MNOŻENIEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Rozgrywając grę matematyczną z elementami podróżniczymi, dzieci rozwijają i utrwalają umiejętność mnożenia.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności mnożenia w zakresie wyników do 100;
- rozwijanie umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:

- przygotowane materiały do gry, odpowiednio po jednym zestawie na parę lub grupę;
- kalkulator;
- kolorowe kuleczki, żetony.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na pary (lub 4-osobowe grupy) (3 minuty);
2. Najpierw jedno dziecko losuje po jednej karcie z grupy A i B. Zadaniem osoby losującej jest znalezienie mnożnika dla liczby z grupy A, aby dała wynik z przedziału w grupie B i wskazanie tego wyniku. Osoba, która nie losuje, sprawdza zaproponowany mnożnik oraz wynik (w pamięci lub na kalkulatorze). Jeśli jest poprawna, dzieci odkładają sobie jeden kolorowy żeton. Potem następuje tura kolejnego dziecka. I tak aż dzieci w sumie zbiorą 12 żetonów (30 minut).

Uwaga! Należy zwrócić uwagę dzieci, aby sobie pomagały, ale się nie zastępowały. Każde dziecko powinno mieć możliwość odpowiedzenia na pytanie i zdobycia punktu. Należy też zwrócić uwagę na to, żeby dzieci były sprawiedliwe i przyznawały sobie punkty tylko w sytuacji, gdy poprawnie odpowiedzą.

Warianty:

- na etapie, kiedy dzieci jeszcze nie poznały pełnej tabliczki mnożenia, zakres gry można:
  - ograniczać tylko do poznanych działań;
  - zaproponować dzieciom rozgrywkę z użyciem kalkulatora: dziecko wykonujące zadanie może sprawdzić swój tok myślenia, jeśli dziecko za pierwszym razem trafi jaki to jest mnożnik, otrzymuje 3 pkt., za drugim 2 pkt., za trzecim 1 pkt. Czwartej próby nie ma. Pozwoli to „oswoić się" dzieciom z mnożeniem do setki.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach
W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.7.2 : dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
w przedziale z mnożeniem.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA KOREKCYJNE

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: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują różnego typu ćwiczenia wzmacniające kręgosłup oraz ćwiczenia korekcyjne.

Cele:

- wzmocnienie kręgosłupa;
- korygowanie wad postawy;
- rozwijanie umiejętności dbania o własne zdrowie;
- ćwiczenie poprawnej postawy;
- rozwijanie tężyzny fizycznej.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;

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 (bazując na załączonym do zadania pliku). N. może zapytać, jakiego typu ćwiczenia dzieci 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. Podsumowanie 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**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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:
Ćwiczenia relaksacyjne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
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

Lista załączników:
Ćwiczenia korekcyjne.pdf

96 - Koniec narracji "W starym lesie" - 96 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: CZAS PODSUMOWAŃ - EWALUACJA

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:
02:00:00

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, wybrany przez N. obraz (np. Gwiezdna noc), ciało człowieka, zadania fizyczne do wykonania (rzut do celu, skok przez skakankę);
- 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"
    2. "Ćwiczenie czytania ze zrozumieniem"
    3. "Matematyczne zagadki"
    4. "Co zobaczyliśmy w muzeum - opis obrazu" - zadaniem dzieci jest napisanie kilku zdań o obrazie, który widzą. Powinny przy tym odpowiedzieć na pytania: Co widzisz na obrazie? Jakie emocje wywołuje w tobie ten obraz? Jakie kolory pojawiają się najczęściej w tym obrazie? Jeśli dziecko odpowiedziało na wszystkie pytania otrzymuje złoty liść lub kwiatek, jeśli zabrakło jednej odpowiedzi -

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

srebrny. Wszelkie inne opisy honorowane są brązowym medalem;

5. "W tym jestem dobry, w tym jestem dobra - opowiadamy sobie o swoich pasjach"

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 (75 minut);
5. Dzieci mają czas na przyklejenie swoich medali oraz omówienie wątpliwości, co do wykonanych zadań. (15 minut)

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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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
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:
Ortograficzna uzupełnianka II wersja edytowalna.docx
czytanie ze zrozumieniem II wersja edytowalna.docx
czytanie ze zrozumieniem II.pdf
Ortograficzna uzupełnianka II.pdf
zagadki matematyczne II wersja edytowalna.docx
zagadki matematyczne 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;

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

97 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: WYCIECZKA DO MUZEUM

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:
03:00:00

Streszczenie:
Dzieci w czasie wycieczki do muzeum obcują z historią i sztuką, uczą się odpowiedniego zachowania w miejscach publicznych.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z ważnymi elementami historii Polski i świata;
- zapoznanie uczniów i uczennic z wybranymi dziełami kultury i sztuki;
- rozwijanie w uczniach i uczennicach postawy prospołecznej;
- zapoznanie uczniów i uczennic z normami zachowania w przestrzeni publicznej.

Potrzebne materiały:
- wcześniejsze omówienie z uczniami i uczennicami planowanej wycieczki;
- informacja dla uczniów i uczennic, jakich elementów powinny poszukiwać w czasie wycieczki.

Przebieg:

Przed wycieczką:
1. N. informuje dzieci o wycieczce: jakie muzeum dzieci zwiedzą oraz czego powinny w tym muzeum szczególnie poszukiwać. N. wyjaśnia dzieciom, jakie będzie ich zadanie: "Dokładnie rozejrzyjcie się po sali, którą będziemy zwiedzać - znajdźcie 5 obrazów na których są zwierzęta/kwiaty/dzieci (lub inny temat wybrany przez N., który rzeczywiście można znaleźć w muzeum):
    - zwróćcie uwagę na światło i znajdźcie 5 obrazów różniących się co do źródła światła lub pory dnia/nocy;
    - znajdźcie na obrazach 20 przedmiotów, które zaczynają się na literę K;
    - zwróćcie uwagę na ramy, czy wszystkie są takie same.

Zadanie właściwe
1. N. odbywa z dziećmi wycieczkę do wybranego muzeum. Zwraca im przy tym uwagę na właściwe zachowanie w przestrzeni publicznej.
2. Zadaniem dzieci jest znalezienie w wybranej sali muzeum eksponatów o cechach wypisanych przez N. Dzieci mogą tez podzielić się na grupy i w grupach wyszukać

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wybrane eksponaty.

3. Na zakończenie N. prosi każde dziecko, by pokazało innym obraz, który mu się najbardziej podoba i najbardziej nie podoba. Przy okazji uczniowie i uczennice dyskutują o gustach i że każdemu mogą podobać się różne rzeczy.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Historia i społeczeństwo

Metody:
Pokaz
Gry i zabawy dydaktyczne
Wykład

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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.1.2 : dziecko wie, że może uczestniczyć w życiu kulturalnym środowisk swojej przynależności kulturowej
Int-Plast-III.1.3 : dziecko wie o istnieniu placówek kultury działających na rzecz jego grupy kulturowej
Int-Plast-III.5.1 : dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami
Int-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy
Int-Społ-III.7.2 : dziecko zna najważniejsze wydarzenia historyczne
Int-Społ-III.7.3 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla miejscowości, w której mieszka
Int-Społ-III.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski
Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.