Plan zajęć - Klasa III, semestr I

1 - Początek narracji "Powrót do krainy czarów" - 1 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: POWITANIE DLA KAŻDEGO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
Dzieci stojąc w kole wykonują gest, który następnie jest powtarzany przez wszystkich.

Cele:
- rozpoczęcie nowego dnia w klasie od powitania;
- integracja grupy.

Potrzebne materiały:
- miejsce, w którym można stanąć swobodnie w kole.

Przebieg:
1. Dzieci ustawiają się w kole tak, aby każdy miał dostateczną ilość miejsca obok siebie na manewrowanie ciałem. Następnie N. prosi, aby każdy po kolei przywitał resztę przy

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

użyciu jakiegoś wymyślonego przez siebie gestu lub ruchu. Gdy pierwsza osoba przywita grupę, reszta dzieci powtarza jej ruch. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- można proponować dzieciom, aby wczuwały się w tematykę narracji i tworzyły ruchy, które się im z nią kojarzą.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia

Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha

Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa

Tytuł zadania: WITAMY PO WAKACJACH W KRAINIE CZARÓW

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:
01:20:00

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

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

Potrzebne materiały:
- małe karteczki post-it;
- mała piłeczka;
- kartki w kratkę lub w linie (A4 lub A5);
- arkusze papieru A3;
- markery;
- karteczki z hasłami do zabawy "Czary na plecach";
- ew. elementy dekoracyjne, np. naklejki, kolorowy papier, bibuła, plastelina.

Przebieg:
1. Dzieci wraz z N. siadają w kręgu i witają się po wakacjach. Rzucając do siebie małą miękką piłeczkę, każdy odpowiada krótko na pytanie "Co u Ciebie słychać?". Uwaga! Ważnym elementem zadania jest to, aby pamiętać, kto już miał w rękach piłeczkę i podać do osoby, która jeszcze się nie opowiadała (15 minut);
2. Dzieci wraz z N. wykonują kolejne integrujące aktywności:
    - **Wszyscy ci, którzy…** (10 minut) Dzieci siedzą w kręgu na krzesłach. Jeden uczestnik zabawy pozostaje bez krzesła i staje w środku kręgu. On podaje hasła np.: wszyscy ci, którzy lubią zupę pomidorową. Wstają wtedy te oso-by, które lubią zupę pomidorową i muszą zmienić swoje dotychczasowe miejsce. Osoba wydająca polecenia korzysta z okazji i w trakcie chwilowego zamieszania zajmuje wolne

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

miejsce. Inne polecenia:
    - wszyscy ci, którzy mają na sobie coś czerwonego,
    - wszyscy ci, którzy lubią cukierki,
    - wszyscy ci, którzy mają siostrę,
    - wszyscy ci, którzy mają długie włosy,
    - wszyscy ci, którzy mają rower itp.
- **Czarodziejskie motyle** (15 minut) Jedno z dzieci staje się ochotnikiem, który staje na środku sali (krzesła i stoły powinny być odsunięte, żeby umożliwić realizację ćwiczenia). To dziecko jest ptakiem, a wszystkie pozostałe to motyle. Ptak stoi na środku z przewiązanymi opaską oczami. Jedno ramię ma wyciągnięte do przodu. Motyle otaczają ptaka i chodzą cały czas w kole. Od czasu do czasu jedno z dzieci-motyli staje przed dzieckiem-ptakiem i dotyka dłonią delikatnie jego dłoni. Zadaniem ptaka jest pochwycenie motyla. Nie musi do tego używać siły. Jeśli choćby przez chwilę złapie w dłoń jeden z palców motyla – motyl zostaje złapany i przeistacza się w ptaka. Tak samo jak poprzednik staje na środku, zamyka oczy i wyciąga dłoń. Zabawa toczy się dalej do momentu, aż na środku będzie więcej ptaków niż motyli.
- **Czary na plecach** (20 minut) Dzieci pracując w parach mają za zadanie przekazać sobie informacje. Jednak jedna osoba (dziecko B) z pary została zaczarowana i nie może tej informacji wypowiedzieć ani po prostu zapisać. Jedynym sposobem jest jej zapisanie na plecach drugiej osoby. Dziecko A mówi, co czuje i próbuje rozszyfrować rysowane litery. Najpierw N. daje dzieciom trochę czasu na zobaczenie, jak się dogadują. Czy wiedzą, która litera, to która. Na tym etapie osoba malująca może jeszcze mówić. Po 5 minutach piszący otrzymują hasło (na razie na nie nie patrzą). Kiedy wszyscy mają hasła, na znak N. je odczytują (po cichu) i starają się je przekazać swoim partnerom. Wygrywa para, której najszybciej uda się odgadnąć prawidłowe hasło. Potem następuje zmiana w parach. Zadanie sprawdza umiejętność współpracy, ale zdolności przywódcze i dydaktyczne piszącego dziecka. Proponowane hasła: „Jesteśmy w Krainie Czarów", „Tutaj jest bardzo ciekawie", „W tym roku dużo się nauczymy", „Wracamy do nauki"
- **Zbzikowane obrazy** (30 minut)
    - rysuje koło i trójkąt
    - cztery proste linie (mogą być różnej wielkości).

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

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

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

Wychowanie społeczne
Matematyka
Język polski
Przedsiębiorczość

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.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-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Przed-I.7(od) : dziecko odkrywa własne talenty i zdolności
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: PRZYPOMINAMY KONTRAKT

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:50:00

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

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

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

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, czy pamiętają zasady kontraktu, jaki stworzyli w zeszłym roku. Przypomina niewspomniane przez dzieci punkty kontraktu. Pyta, jakie są konsekwencje jego nieprzestrzegania (10 minut);
2. N. pyta dzieci, czy istnieją inne zasady, które powinny się tam znaleźć albo które uważają za niepotrzebne. N. przypomina, że na zaproponowane zmiany muszą się wszyscy zgodzić (także N.) (7 minut);

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

3. Zadaniem dzieci jest przepisanie do plików tekstowych, istniejącego kontraktu (uwaga! jeśli kontrakt jest długi, można wydzielić poszczególne jego punkty między dzieci). Dzieci mogą też dodać, jeśli potrafią, elementy graficzne (25 minut);
4. Stworzone kontrakty są drukowane i każde dziecko otrzymuje jeden kontrakt dla siebie. Każde dziecko podpisuje swój kontrakt. N. zwraca uwagę, że podpis oznacza, że dziecko zna przepisy kontraktu i będzie zgodnie z nimi postępowało (10 minut).

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty

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

Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)
Int-Społ-III.5.3 : dziecko rozumie konsekwencje nieprzestrzegania obowiązków ucznia

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, czym jest kontrakt, umowa.

2 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 180 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;

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

- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

W zależności od wybranego wariantu:

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

Przebieg:

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

Bitwa na śnieżki (niekoniecznie w zimę!)

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

Kolory i części ciała

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

Balony

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

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

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to 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: POWRÓT DO KRAINY CZARÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

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

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:25:00

Streszczenie:
Dzieci oglądają dwa fragmenty filmu: Lew, czarownica i stara szafa. Pracują metodą Ale Kino - starają się odgadnąć, co będzie dalej. Następnie analizują historię przedstawioną w filmie.

Cele:
- ćwiczenie kreatywności;
- analiza tekstu;
- dzieci uczą się wyrażać własne opinie.

Potrzebne materiały:
- komputer z dostępu do internetu;
- rzutnik.

Przebieg:
1. Dzieci oglądają fragment filmu: Lew, czarownica i stara szafa: http://www.youtube.com/watch?v=xswQcxa5FPY od 36:30 do 48:20 (13 min)
2. Metoda: ale kino. Dzieci w grupach - starają się wymyślić - co się stanie dalej? (17 min)
3. Każda grupa prezentuje swój pomysł przed klasą (12 min)
4. Dzieci oglądają fragment filmu: Lew, czarownica i stara szafa - aby sprawdzić, jakie faktycznie wydarzenia będą miały miejsce http://www.youtube.com/watch?v=xswQcxa5FPY od 48:20 do 1:03:10 (13 min)
5. N. podsumowuje ćwiczenie Ale Kino. Zwracając uwagę nie tylko na to, co udało się zgadnąć, ale przede wszystkim na różne pomysły uczniów i uczennic. Bo historia mogła się przecież potoczyć w różny sposób. Ważniejsze jest więc samo wymyślenie czegoś ciekawego niż dokładne odgadnięcie przyszłych wydarzeń (7 min)

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

6. Analiza obejrzanego fragmentu: kim są bohaterowie, kto jest dobry, kto jest zły, w jakiej epoce dzieje się akcja filmu, w jakim miejscu? Czy fantastyczny świat różni się od naszego? Czy film nam się podoba? (23 min)

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Tytuł zadania: LEW, CZAROWNICA I STARA SZAFA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:20:00

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

Streszczenie:

Dzieci oglądają fragment filmu, a potem na tej podstawie odgrywają różne role metodą dramy. Następnie oglądają drugi fragment i pracują metodą burzy mózgów.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności opowiadania;
- ćwiczenie improwizacji.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. Dzieci oglądają fragment filmu: Lew, czarownica i stara szafa
http://www.youtube.com/watch?v=xswQcxa5FPY
od 10:45 do 36:30 (26 min)

2. Ochotnicy odgrywają role:

- Narnia nie istnieje - to niemożliwe!
- Nikt nie chce Ci uwierzyć, że Narnia istnieje - przekonaj ich!
- Jesteś wynalazcą szafy z przejściem do Narni - zareklamuj swój produkt!
- Uważasz, że wchodzenie do Narni jest niebezpieczne. Musisz wszystkich ostrzec!
- Nie chcesz wchodzić do Narni. Życie w naszym świecie jest ciekawsze!
- Jesteś mieszkańcem Narni - zaproś wszystkich do odwiedzenia krainy
- Byłeś w Narni dawno temu - opowiedz dlaczego chciałbyś tam wrócić!
- Wchodzisz do Narni - wszystko jest dla Ciebie nowe. Jesteś bardzo zdziwiony! (45 min)

3. Podsumowanie ćwiczenia. N. może zapytać dzieci o to, co im się podobało w tym ćwiczeniu. Która z osób była najbardziej przekonująca? Czy chciałyby przejść do Narni? (9 min)

4. Dzieci oglądają fragment filmu: Lew, czarownica i stara szafa
http://www.youtube.com/watch?v=xswQcxa5FPY
od początku do 10:45 (11 min)

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

5. Burza mózgów:
Jakie problemy mają bohaterowie?
Co się dzieje w ich prawdziwym świecie?(12 min)

6. Podsumowanie całego zadania (7 min)

Możliwe kontynuacje:
Powrót do krainy czarów

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Analiza tekstu
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Film
Metoda definiowania pojęć

Techniki:
Burza mózgów
Sytuacje symulowane

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna

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

3 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

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

Tytuł zadania: POSZUKIWANIE SKARBÓW PRZYRODY III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:45:00

Streszczenie:
Dzieci wraz z N. udają się do pobliskiego lasu, parku lub na łąkę, gdzie poszukują różnych skarbów przyrody.

Cele:
- poszerzenie wiedzy na temat roślinności składającej się na dany ekosystem;
- rozwijanie umiejętności organizacji pracy.

Potrzebne materiały:
- pojemniki lub woreczki na zbierane przez dzieci skarby;
- klej, nożyczki;
- według uznania: nitka, sznurek, farby, kredki;
- aparat fotograficzny lub telefon komórkowy z opcją robienia zdjęć;
- encyklopedia roślin;
- internet;
- kartki A2 lub A3.

Przebieg:

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

1. N. wraz z dziećmi udaje się pod pobliskiego parku (20 minut);
2. N. dzieli dzieci na trzy grupy: runo, podszyt i drzewa wysokie. N. wyjaśnia dzieciom krótko, jakie rośliny przynależą do tych kategorii. Zadaniem każdej z grup jest znalezienie 10 okazów (fragmentów roślin lub całych roślin) przypisanych do ich grupy. Dzieci zbierają je do pojemniczków lub woreczków. N. zwraca przy tym dzieciom uwagę na zagrożenia związane z trującymi roślinami i grzybami oraz kąsającymi owadami (30 minut);
3. Po wykonaniu wszystkich zadań zleconych przez N. wszyscy wracają do klasy (20 minut);
4. Następnie dzieci w grupach, wraz ze wsparciem N. jak i encyklopedii oraz internetu tworzą plansze, na których oznaczają swoją grupę i podpisują znalezione okazy. (30 minut);
5. Prezentacja / oglądanie prac - dzieci stawiają swoje prace w widocznym miejscu, a następnie wszyscy chodzą i oglądają prace kolegów i koleżanek. Przy okazji dzieci mogą pytać siebie nawzajem oraz N., czym są znalezione skarby oraz podzielić się wrażeniami z wycieczki (15 minut).
6. Na zakończenie N. robi zdjęcie stworzonych instalacji - przyda się ono, kiedy dzieci będą powtarzały zadanie w innej porze roku.

Warianty:

- w ramach powtórzenia przebieg można zmodyfikować o inną okolicę, np. wycieczkę do parku zamiast do lasu oraz dodanie porównania ze skarbami zebranymi wcześniej (uwiecznionymi na zdjęciu).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Matematyka
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

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-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)
Int-Przy-III.12.3 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-WF-III.7.2 : dziecko zna zasady poruszania się po drogach

Tytuł zadania: NASZE PIOSENKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:

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

Dzieci poznają nowe piosenki, uczą się słów, ćwiczą śpiewanie oraz tworzenie akompaniamentu do poznanych utworów.

Cele:

- rozwijanie umiejętności śpiewania;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności tworzenia akompaniamentu do znanych utworów;
- rozwijanie poczucia taktu.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- przygotowany tekst piosenki;
- przygotowana piosenka w wybranej interpretacji:
    - w ramach narracji: Powrót do Krainy Czarów: Roześmiana piosenka;
    - w ramach narracji: Zdobywamy kosmos: Przepis na piękną Ziemię;
    - w ramach narracji: Historie rodzinne: Stara szafa śpi;
    - w ramach narracji: Łowcy bitów: Oda do radości;
    - w ramach narracji: Na zamku: Zakazany owoc;
    - w ramach narracji: Niekończąca się opowieść: Lato, lato;
    - w ramach narracji: Osadnicy z Nowego Świata: Siedmiomilowe buty.

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wspólne zapoznanie się z piosenką. Na początku włącza jednorazowo cały utwór. Następnie pyta dzieci, czy piosenka im się podobała.
    - Czy podobał im się tekst?
    - O czym opowiada ta piosenka?
    - Jaki jest jej nastrój?
    - Czy jest to wykonanie solowe czy zespołowe? (7 minut);
2. Dzieci otrzymują teksty piosenek. Mają 5-7 minut na zapoznanie się z ich tekstem. Następnie wraz z N. rozmawiają o danym tekście. Czy wcześniej słuchając piosenki dzieci zauważyły wszystkie jej elementy i problemy o których opowiada? Czy istnieje jakaś pointa piosenki? Jeśli tak, jaka? (15 minut);
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; ;

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

- określić tempo i dynamikę utworu; (10 minut)

5. Dzieci ponownie odśpiewują piosenkę. Tym razem część grupy może tworzyć akompaniament.

Możliwe kontynuacje:

- **Alternatywnie:** dzieci w grupach 5-osobowych czytają tekst piosenki w podziale na role i uczą się jej na pamięć;
- dzieci mogą nauczyć się tekstu piosenki na pamięć jako element pracy domowej;
- wykonać wraz z N. zabawy ruchowe przy muzyce lub stworzyć prace plastycznych związane z tematyką piosenki.

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci zapoznając się z "Odą do radości" mogą też poznać sylwetkę kompozytora: Ludwiga van Beethovena. N. informuje dzieci, że jest to hymn Unii Europejskiej.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
Int-Muz-III.7.1 : dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory
Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.2 : dziecko wie, jak poprawnie artykułować głoski oraz akcentować wyrazy
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

Lista załączników:
Teksty piosenek wersja edytowalna.docx
Teksty piosenek.pdf

Tytuł zadania: TANIEC W KRĘGU

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: 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 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.

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

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 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

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

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

4 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 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;

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

- rozwijanie umiejętności wyczucia rytmu.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz płyt/komputer

Przebieg:

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

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Muzyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Muzyczna
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

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

Tytuł zadania: DOMOWA APTECZKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci poznają zawartość domowych apteczek i uczą się z nich korzystać.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z tym, co mogą znaleźć w apteczce;
- zaznajomienie uczniów i uczennic ze sposobem użycia domowych apteczek;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami bezpieczeństwa, jeśli chodzi o wykorzystanie leków i środków chemicznych.

Potrzebne materiały:

- elementy składające się na apteczkę:
  - bandaże bawełniane
  - bandaże elastyczne
  - chusty trójkątne
  - przylepiec w rolkach
  - przylepiec z opatrunkiem
  - woda utleniona
  - nożyczki

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

- agrafki
- rękawiczki gumowe
- numery telefonów pogotowia, straży pożarnej i policji.

- dodatkowo: opakowania po środkach przeciwbólowych.

Załącznik do zadania:

- opisy przykładowych sytuacji + wyjaśnienia.

Przebieg:

1. N. wraz z dziećmi siada w kręgu. Po środku rozłożone są różne elementy apteczki. N. pyta dzieci, czy wiedzą, gdzie można znaleźć wszystkie te rzeczy. Następnie dopytuje się, czy dzieci wiedzą, do czego mogą służyć poszczególne elementy. Dzieci, jeśli chcą, mogą otwierać, rozwijać i sprawdzać, jak działają poszczególne przedmioty. Jednocześnie N. wyjaśnia dzieciom, jakie jest postępowanie w 3 sytuacjach: krwotoku z nosa, zranienia, poparzenia (15 minut);
2. N. dzieli dzieci na pary. Każde dziecko w parze losuje jedną sytuację. I musi sobie wyobrazić, że pomaga drugiej osobie w tej sytuacji. Kiedy uda się opatrzyć, następuje zamiana ról i drugie dziecko "udziela pomocy". N. w razie potrzeby podpowiada uczniom i uczennicom, co robić w poszczególnych przypadkach. Jednocześnie przypomina o zachowaniu zasad bezpieczeństwa w czasie ćwiczeń. (20 minut);
3. N. wraz z dziećmi omawia problem sytuacji niebezpiecznych dla życia i zdrowia. Pyta dzieci, czy wiedzą, do kogo się zwrócić i co zrobić np. w sytuacji wypadku w domu, w tym jak poinformować o wypadku:
    - Podaj dokładny adres zdarzenia (z określeniem nazwy miejscowości i ulicy, na której zdarzył się wypadek itp).
    - Określ, co się wydarzyło (w przypadku wypadku drogowego należy podać liczbę samochodów biorących udział w zdarzeniu, liczbę i stan poszkodowanych, czy poszkodowani są uwięzieni w pojazdach, czy ruch na drodze jest zablokowany itp.)
    - Podaj swoje imię i nazwisko oraz numer telefonu, z którego zgłaszasz zdarzenie. Nie odkładaj słuchawki, zanim nie usłyszysz potwierdzenia, że dyspozytor przyjął zgłoszenie.
    - Jest to bardzo ważne, bo gdy nastąpi przerwanie połączenia, po 1. pkt. przynajmniej wiadomo dokąd jechać.
4. N. wraz z dziećmi przypomina także numery telefonów alarmowych (15 minut);
5. Na zakończenie N. rozmawia z dziećmi na temat dozwolonego użytku leków. Czy znają opakowania pokazane przez N.? Czy wiedzą, kiedy i w jakich dawkach można je zażywać? N. podkreśla znaczenie zleceń lekarskich i nadzoru rodziców (10 minut).

Uwaga! W zadaniu nie chodzi o to, żeby dzieci potrafiły idealnie opatrywać rany, ale żeby wiedziały, jak postępować w sytuacjach potencjalnie niebezpiecznych.

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

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Przyroda
Wychowanie fizyczne

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

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.11.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego ludzie kontrolują swój stan zdrowia
Int-Przy-III.11.4 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego należy stosować się do zaleceń lekarza
Int-Przy-III.11.5 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie mogą być konsekwencje niestosowania się do zaleceń lekarza
Int-Przy-III.12.1 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.9.2 : dziecko zna alarmowe numery telefonów
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.12.1 : dziecko potrafi właściwie obchodzić się z lekami
Int-WF-III.15.1 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia

Lista załączników:
Pierwsza pomoc - wyjaśnienie.docx

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

Tytuł zadania: RZYMSKIE LICZBY Z ZAPAŁEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci układają liczby rzymskie w taki sposób, aby utworzyły działanie: dodawania lub odejmowania, w zakresie do XII.

Cele:
- nauka umiejętności odczytywania liczb rzymskich;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 12.

Potrzebne materiały:
- zapałki (patyczki).

Przebieg:
1. N. przypomina dzieciom zapis liczb w systemie rzymskim. Mówi, jak zapisać liczby od 1 do 12 w systemie rzymskim. (5 minut)
2. N. proponuje dzieciom zabawę w układanie równań. Dzieci muszą ułożyć poprawne równania (dodawanie lub odejmowanie), korzystając z ustalonej liczby zapałek.
N. podaje pierwsze trzy zadania. Poprawne rozwiązanie zapisywane jest na tablicy. Ponieważ może być więcej niż jedno poprawne rozwiązanie - N. pyta, czy są inne rozwiązania (uwaga! Liczą się zapałki wykorzystane zarówno do zapisania cyfr, jak i znaków, ale poza tymi, które już

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

zostały zapisane przez N. na tablicy). (15 minut)

Zadanie:
Ułóż równanie z 5 zapałek
III = ... (N. zapisuje na tablicy:"III = ")
Rozwiązanie: III = **II + I**
(ułożenie II + I wymaga pięciu zapałek)

Zadanie:
Ułóż równanie z 7 zapałek
V =..... (N. zapisuje na tablicy:"V = ")
Rozwiązanie: V = III + II
(ułożenie III + II wymaga siedmiu zapałek)

Zadanie:
Ułóż równanie z 5 zapałek
VIII = ... (N. zapisuje na tablicy:"VIII = ")
Rozwiązanie: VIII = X - II
(ułożenie X - II wymaga pięciu zapałek)

4. N. proponuje, aby teraz to dzieci nawzajem zadawały sobie zadania. Dzieci muszą najpierw ułożyć poprawne równanie, sprawdzić, ile zapałek jest potrzebnych do jego ułożenia, a potem zadać zagadkę osobie siedzącej obok. Dzieci same sprawdzą poprawność rozwiązania. (25 minut)

Możliwe kontynuacje:
Można powtórzyć to ćwiczenie w zakresie do XX lub np. korzystać z mnożenia.

Warianty:
Można przeprowadzić to ćwiczenie w innym zakresie.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Instruktaż

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.13.1 : dziecko potrafi odczytywać liczby w systemie rzymskim od I do XII
Int-Mat-III.13.2 : dziecko potrafi zapisywać liczby w systemie rzymskim od I do XII
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Tytuł zadania: WEBQUEST II MÓJ DINOZAUR

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:15:00

Streszczenie:

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

Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

Cele:

- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy własnej;
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z tym, czym były dinozaury;
- wprowadzenie uczniom i uczennicom pojęcia ewolucji.

Potrzebne materiały:

- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/06/webquest-5-temat.html

Załącznik do zadania:

- webquest w formie pdf.

Przebieg:

1. dzień

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie", "Proces". Na końcu mają podane linki źródłowe (w części "Źródła") (40 minut);

2. dzień

1. Dzieci dokańczają zadania i przedstawiają prezentacje (35 minut);
2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie.
   - Pod kątem formalnym: Czy im się podobało? Jak przebiegała praca w grupach?
   - Pod kątem merytorycznym: Czym były dinozaury? Dlaczego już ich nie ma? Który dinozaur najbardziej cię zainteresował?

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

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
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.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych

Lista załączników:
webquest mój dinozaur.pdf

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

5 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: CO BY BYŁO, GDYBY...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:25:00

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

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

Przebieg:
1. N. tłumaczy (lub przypomina) dzieciom zasady obowiązujące podczas zadań rozwijających twórcze myślenie. Dopytuje uczniów i uczennice, co oznaczają dla nich te zasady (tj. wszystkie pomysły są dobre, nie krytykujemy pomysłów innych dzieci, nie dziwimy się, czemu akurat ktoś

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

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 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

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

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi przewidywać konsekwencje różnych zdarzeń.

Tytuł zadania: URODZINOWA LINIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci w grupach ustalają swoje daty urodzin, zapisują na karteczkach, a następnie układają je

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

chronologicznie. Korzystają z osi czasu.

Cele:

- posługiwania się pojęciami związanymi z czasem i kalendarzem;
- odczytywania, zapisywania dat i ich chronologicznego porządkowania;
- wykonywanie prostych obliczeń kalendarzowych;
- ustalanie chronologii;
- integracja, bliższe poznanie się dzieci.

Potrzebne materiały:

- długi szary papier;
- kalkulatory.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom cel zadania: przypomną sobie kolejność miesięcy, liczbę dni w każdym miesiącu oraz nauczą się dokonywać przydatnych obliczeń związanych z kalendarzem. N. z udziałem dzieci przypomina kolejność miesięcy i liczbę dni w każdym miesiącu - uczniowie i uczennice zapisują informacje w zeszytach. N. podkreśla, że przyda im się to w dalszej części zadania.
2. N. dzieli dzieci na grupy 6-osobowe. W grupach dzieci ustalają swoje daty urodzin, zapisują na karteczkach. Dzieci mają za zadanie ustawić je chronologicznie i ustalić kto jest najmłodszy, a kto najstarszy w danej grupie. Dzieci w grupach mają też za zadanie ustawić, ile dni upływa między urodzinami najstarszego i najmłodszego członka grupy - do tego mogą skorzystać z pomocy kalkulatorów. (15 min)
3. Następnie dzieci łączą się po dwie grupy i tworzą 12 osobowe grupy. Teraz w 12 osobowych grupach mają zrobić dokładnie takie samo zadania jak w grupie 6 osobowej. (15 min)
4. Następnie dzieci całą klasą realizują to zadanie. Mają za zadanie ułożyć linię czasu i na kartonie ułożyć i zapisać chronologicznie daty urodzin wszystkich uczniów i ich imiona. (15 min)
5. N. wspólnie z dziećmi wiesza w klasie linię urodzinową. N. mówi dzieciom, że mogą zerknąć kiedy są urodziny ich przyjaciół i danego dnia zrobić jakąś miłą niespodziankę danej osobie.

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

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Etyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Ety-III.5.2 : dziecko wie, czym jest dla niego przyjaźń
Int-Ety-III.5.4 : dziecko wie, w jaki sposób można pielęgnować przyjaźń
Int-Komp-III.7.2 : dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator
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.14.3 : dziecko potrafi uporządkować daty chronologicznie
Int-Mat-III.14.4 : dziecko potrafi wykonywać obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych
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)

Tytuł zadania: WEBQUEST II MÓJ DINOZAUR

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:
01:15:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

Cele:
- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy własnej;
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z tym, czym były dinozaury;
- wprowadzenie uczniom i uczennicom pojęcia ewolucji.

Potrzebne materiały:
- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/06/webquest-5-temat.html

Załącznik do zadania:
- webquest w formie pdf.

Przebieg:
1. dzień
1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają

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

część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie", "Proces". Na końcu mają podane linki źródłowe (w części "Źródła") (40 minut);

2. dzień

1. Dzieci dokańczają zadania i przedstawiają prezentacje (35 minut);
2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie.
   - Pod kątem formalnym: Czy im się podobało? Jak przebiegała praca w grupach?
   - Pod kątem merytorycznym: Czym były dinozaury? Dlaczego już ich nie ma? Który dinozaur najbardziej cię zainteresował?

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych

Lista załączników:
webquest mój dinozaur.pdf

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

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;

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

- rozwijanie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za swoje działania.

Potrzebne materiały:

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

Załączniki do zadania:

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

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

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

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

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

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

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: "Gwiazdozbiory" i „Niebo i kalendarz" napisanymi przez E. Milewską i W. Zonna, a zilustrowanymi przez B. Butenkę;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: „Czarna książka kolorów" Menena Cottina, „Wielka księga portretów zwierząt" Svietlana Junakovića, "Dźwięki kolorów" Jimmy'ego Liao, „Zielony wędrowiec" Liliany Bardijewskie;
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książką "Bon czy ton" G. Kasdepke (opowiadaniami: „Łyżeczka", „Menu", „Mlaskanie i siorbanie", "Serwetka", „Siadanie do stołu", „Sztućce", „Wybrzydzanie", "Wykałaczka", „Zachowanie przy stole", „Zupa").
- dla dzieci mających problemy z ortografią jest dodatkowe zadanie "Dodatkowa nauka ortografii".

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

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

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Lista załączników:
Krzyżówka wzór i propozycje zadań.pdf

6 dzień roboczy

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

Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: MUZYCZNY DOMEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się kształtu klucza wiolinowego.

Cele:
- zapoznanie dzieci z kluczem wiolinowym.

Potrzebne materiały:
- sznurki;
- makaron spaghetti;
- mocne kleje;
- kartki z bloku technicznego (twardsze);
- markery, flamastry, kredki;
- kawałki materiałów, guziki, papier kolorowy;
- nożyczki.

Przebieg:

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

1. N. rysuje na tablicy domek, który ma dwa poziomy (każdy poziom to jedna pięciolinia). Mówi dzieciom, że jest to muzyczny domek i pyta, kto w nim mieszka. Dzieci powinny pamiętać z klasy drugiej, że chodzi o nutki (zadanie "Rodzina nutek"). N. obok domku rysuje schody - jedne prowadzące na górę, na górny poziom, a drugie prowadzące na dół - do piwnicy. Pyta dzieci, czego potrzebujemy, by otworzyć zamknięte drzwi do domu. Gdy dzieci odpowiedzą, że klucza, N. rysuje na wejściu do domku na górnym poziomie klucz wiolinowy, a na dolnym basowy. Następnie zapowiada, że dzieci nauczą się dziś otwierać górne drzwi. (5 minut)
2. N. rozdaje każdemu dziecka kawałek sznurka, 5 makaronów spaghetti i kartkę z bloku. Najpierw dzieci ćwiczą na sznurku kształt klucza, zgodnie ze schematem, który prezentuje N.: "ślimak, pętelka, haczyk". Następnie układają z makaronów pięciolinię przed sobą, na niej w odpowiednim miejscu klucz wiolinowy (N. pokazuje miejsce rozpoczęcia klucza), a następnie przyklejają klucz do makaronów. Całość przyklejają na kartce i obrysowują tak, by powstał domek (na wzór tego, narysowanego na tablicy przez N.). (25 minut)
3. Jeśli N. chce, może wprowadzić również klucz basowy (poza podstawą programową).

Przy powtórzeniu zadania:

1. N. rysuje domek na tablicy, a dzieci biorą swoje prace (swoje muzyczne domki). Dzieci mają już klucz, by wejść do środka. W środku piętro stanowi pięciolinia, na której mieszkają nutki. Nutki mogą mieszkać na liniach lub między nimi. (2 minuty)
2. N. mówi dzieciom, by najpierw w ich domkach zamieszkały nutki na liniach. Dzieci, za pomocą dostępnych materiałów tworzą małe przedmioty, które mają mieć kulkę w środku (np. kółko z papieru kolorowego a na nim guzik, kwiatek itp.). Przyklejają na każdej linii jeden taki nieduży przedmiot. (20 minut)
3. Następnie N. mówi, że pomiędzy liniami, czyli na polach pięciolinii też mogą mieszkać nutki. N. pyta dzieci, ile pól jest na pięciolinii - dzieci liczą (4). Następnie rysują w polach wybrane kształty (np. serduszka, kółka do samochodu itp.). (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne

Tytuł zadania: SIEĆ SKOJARZEŃ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:15:00

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

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

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

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).

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

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

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

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: LABIRYNT EMOCJI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:20:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice poznają różne emocje, uczą się je nazywać. Dzieci malują swoje wyobrażenia emocji i ćwiczą sprawność ruchową oraz udzielania sobie nawzajem wsparcia.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z wachlarzem emocji jakie może odczuwać człowiek;
- rozwój umiejętności przedstawiania scen realnych i wyobrażonych w rysunkach na płaszczyźnie;
- rozwój sprawności ruchowej;
- uświadomienie i praca u dzieci nad wspieraniem siebie nawzajem w wykonywaniu powierzonych zadań.

Potrzebne materiały:
- papier rysunkowy;
- farby, kredki, pastele, mazaki;
- wycinanki, bibuła, klej;
- taśma lub guma do przyklejania;
- motek wełny lub długa wstążka.

Przebieg:
1. N. wprowadza dzieci w temat zajęć i zachęca do rozmowy o emocjach: "Jakie znamy emocje?". Jeśli dzieci wymieniają zachowania będące reakcja na emocje, N. pyta: "A zastanówcie się czy to jest emocja czy reakcja na emocje? Jak np. możemy reagować, kiedy mama daje Wam wymarzony prezent? Jaka to jest emocja?" Wymienione emocje

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

wypisujemy na tablicy - przy każdej emocji innym kolorem wypisujemy zachowania pasujące do emocji. Na koniec tej części zadania N. czyta wszystkie zapisane na tablicy przykłady. N. w miarę potrzeb może naprowadzać uczniów i uczennice na rożne emocje i wspierać w ich nazwaniu. [Proponowane przykłady emocji: szczęśliwy, radosny, zakochany, spokojny, uradowany, pogodny, wesoły, zadowolony, zachwycony, stęskniony, samotny, czujący nienawiść, rozżalony, wściekły, zaniepokojony, zlękniony, przerażony, zazdrosny, podekscytowany, pełen zaufania, zagniewany, zirytowany, zniechęcony, bezradny] (15 min)

2. N. prosi dzieci o wybranie emocji, która jest dla nich najciekawsza, prosi, aby nie wybierali emocji, którą najbardziej lubią ale taką, która jest najbardziej interesująca. W zależności od tego, jak uczniowie i uczennice się podzielą (jaka emocje wybiorą), będą wspólnie pracować- dzieci, które wybiorą tę samą emocje pracują w kolejnej części wspólnie. (3 min)
3. N. rozdaje dzieciom kartki i prosi, aby na nich zilustrowały wybraną przez siebie emocję. Naprowadza dzieci, że praca może przedstawiać coś realnego - np. sytuację, w której daną emocję czujemy lub może to być coś nierealnego np. postać, jaka może obrazować tę emocję. Dzieci pracują bez wsparcia N., same wybierają środki plastyczne, którymi będą tworzyć swoją prace. N. zwraca uwagę, aby w czasie pracy obserwowały swoje emocje nawzajem. (22 min)
4. Po zakończonej pracy nad ilustracjami dzieci przedstawiają swoją prace i to, jaką ona przedstawia emocję. Następnie N. z pomocą dzieci przykleja za pomocą taśmy lub gumy obrazki w różnych miejscach, np. na korytarzu oraz przykleja taśmę / wełnę między nimi. W ten sposób N. wspólnie z uczniami i uczennicami tworzy Labirynt emocji. (10 min)
5. N. mówi dzieciom, że właśnie zbudowały Labirynt emocji. N. tłumaczy uczniom, ze teraz chętne osoby mogą spróbować przejść przez Labirynt oraz przypomina o zasadach wykonywania zadań ruchowych. Po paru przejściach N. wprowadza aspekt muzyki i prosi dzieci, aby dochodząc do danej emocji w Labiryncie, spróbowały, w odniesieniu do słyszanej muzyki pokazać także swoim ciałem, ruchem lub mimiką emocję, przy której akurat się znajdują. Klasa może wspierać osobę przechodzącą Labirynt okrzykami, oklaskami itp. (20 min)
6. N. podsumowując zajęcia, pyta uczniów i uczennice: "Czy przejście Labiryntu emocji było trudne? Co czuliście zmierzając do danej emocji? Które emocje były najtrudniejsze? " (5 min)

Warianty:

- N. może wprowadzić dodatkowe zadanie polegające na wyszukaniu w np. internecie muzyki, która dzieciom kojarzy się z emocją, jaką ilustrują;
- uczniowie i uczennice mogą przygotować ilustracje emocji jako zadanie domowe;
- **Alternatywnie:** przy powtórzeniu zadania dzieci, zamiast tworzyć dowolne rysunki

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

przedstawiające wybraną emocję, mogą rysować np. uosobienie danej emocji, odpowiadając na pytanie N. "Jakby ... (złość, radość, nieszczęście) była postacią, to jak by wyglądała?". Zamiast rysunków mogą też stworzyć postaci z plasteliny.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
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.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Tech-III.5.1 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy indywidualnej
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: 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 wyjaśnia cel zadania: poznanie liczb w danym zakresie. Dzieci mają nie tylko przyswoić

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

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

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

7 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: NASZE ZALETY

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: 2

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci poszukują swoich zalet oraz osób, które są do nich podobne.

Cele:

- integracja dzieci w klasie;
- rozwijanie zasobu słownictwa uczniów i uczennic;
- rozwijanie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- lista zalet (po jednej dla każdego dziecka);
- słowniki języka polskiego

Przebieg:

1. N. rozdaje każdemu dziecku kartę z pliku "Moje zalety". Dzieci czytają ją wraz z N. i tłumaczą znaczenie poszczególnych słów. W przypadku słów trudniejszych i niezrozumiałych, mogą sprawdzić ich znaczenie w słowniku (15 minut);
2. Następnie zadaniem dzieci jest zaznaczenie cech, które je charakteryzują. Każde dziecko zaznacza 5 cech, które jego lub jej zdaniem najlepiej jego/ją określają (5 minut);
3. Po uzupełnieniu kart dzieci mają za zadanie spróbować znaleźć w klasie osoby, które mają zaznaczone podobne cechy. Wpisują obok danej zalety imię tej osoby. (5 minut);
4. N. na forum klasy pyta dzieci, czy zdarzyło się, że dwie osoby miały więcej niż 2 takie same zalety (może zapytać, gdzie pojawiły się 4 lub 5 takich samych odpowiedzi itp.). (10 minut)

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

Warianty:

- **Powtórzenie:** dzieci przypominają sobie znaczenie poszczególnych cech, a następnie (po wybraniu 5 cech) tworzą krótki opis siebie z wykorzystaniem wybranych słów.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Lista załączników:
moje zalety dziewczynka.docx
moje zalety chłopiec.docx

Tytuł zadania: MISJA CZYTANKA

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: 9

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci poznają nową czytankę, rozwiązują zadania, analizują tekst.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu.

Potrzebne materiały:
- kopia czytanki dla każdego dziecka;
- znaczniki "świateł drogowych".

Załączniki do zadania (na każde powtórzenie zadania przypada jeden załącznik):
- Misja 1 (dzień 7 I semestru w klasie III);
- Misja 2 (dzień 53 I semestru w klasie III);
- Misja 3 (dzień 18 I semestru w klasie III);
- Misja 4 (dzień 41 I semestru w klasie III);
- Misja 5 (dzień 42 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 1 (dzień 13 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 2 (dzień 71 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 3 (dzień 73 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 4 (dzień 80 I semestru w klasie III).

Przebieg:
"Misja"

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

1. N. rozdaje kopie czytanki i wprowadza dzieci w cel ćwiczenia: będą rozwijały umiejętność czytania ze zrozumieniem, nauczą się wskazywać najważniejsze elementy historii oraz występujące w nich postaci. (3 minuty).
2. Dzieci czytają w ciszy przedstawioną historię, a następnie rozwiązują zadanie dodane do czytanki. (15 minut);
3. Zanim N. omówi z dziećmi rozwiązanie zadania, prosi dzieci o wskazanie za pomocą techniki "świateł drogowych", czy zadanie było dla nich proste czy trudne. Następnie omawia z dziećmi zadanie. Jakie jest poprawne rozwiązanie? Jak dzieci do tego doszły? (5 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
   - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
   - postaci występujących w czytance;
   - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci tworzą linię czasu, kolaż lub komiks przedstawiające wydarzenia i postaci z czytanki. (20 minut)

"Ułóż historię"

1. N. rozdaje kopie czytanki, które dodatkowo zostały pocięte na części. N. wyjaśnia, że dzieci będą musiały dojść do tego, jaka była kolejność wydarzeń, dzięki czemu poznają tajne hasło. (3 minuty);
2. Dzieci układają historie według uznanej przez siebie kolejności. Następnie N. sprawdza czy wszystkim się udało, pytając o tajne hasło, które układa się z liter umieszczonych z prawej strony tekstu (15 minut);
3. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (liczące po tyle osób, ile jest części historii). Dzieci w grupach czytają sobie historię. Każde dziecko musi przeczytać reszcie jeden fragment (20 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
   - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
   - postaci występujących w czytance;
   - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci mogą:
   - wypowiedzieć się, czy historia się im podobała;
   - ocenić postępowanie bohaterów;
   - wymyślić alternatywne zakończenie. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- ćwiczenia z płynności czytania i/lub głębsza analiza treści czytanki.

Warianty:

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

- zależnie od potrzeb i nastroju grupy możliwe jest znaczne rozbudowanie omawiania czytanki, zwłaszcza w przypadku późniejszych, trudniejszych tekstów.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Bajka terapeutyczna

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna

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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Lista załączników:
Misja 5.docx
Ułóż historię 2.docx
Ułóż historię 1.docx
Misja 3.docx
Misja 4.docx
Misja 1.docx
Ułóż historię 4.docx
Ułóż historię 3.docx

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

Misja 2.docx

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;
- sprawdzenie wiedzy na temat wysłuchanego tekstu.

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

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:
a) Z jakiego powodu dzieci wróciły do domu z płaczem, co czuły wtedy?
b) Dlaczego chłopiec stał się wielkoludem?

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

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
Analiza tekstu
Gry i zabawy dydaktyczne

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

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
Statek przed burzą - krzyżówka.pdf
Odczarowanie wielkoluda - krzyżówka.pdf

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

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

8 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 125 min

Tytuł zadania: POSZUKIWANIA BLIŹNIAKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Zabawa ma na celu integrację dzieci w klasie za pośrednictwem zadania, którego intencją

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

jest odnalezienie osób posiadających takie same cechy.

Cele:

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

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

1. N. rozdaje każdemu dziecku jeden arkusz zadania znajdujący się w pliku poszukiwania bliźniaków – pomoce.pdf (5 minut);
2. Informuje dzieci, że ich zadaniem będzie najpierw odpowiedź na wszystkie pytania zawarte w lewej kolumnie. Dzieci uzupełniają kolumnę. (10 minut);
3. Następnie ich misją będzie poszukiwanie osób, które odpowiedziały w taki sam sposób na pytania i wpisanie ich imion w odpowiedniej rubryce po prawej stronie. Dzieci szukają w klasie odpowiednich osób - starają się przy tym odnaleźć wszystkie osoby, które tak samo odpowiedziały (20 minut).
4. Na zamknięcie dzieci siadają w kręgu i podsumowują zadanie - "Dziś zaskoczyło mnie, że...", "Okazało się, że...", "Nie wiedziałam/nie wiedziałem, że...". Każde dziecko wskazuje jedną nową informację, którą poznało na temat innego dziecka.

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

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

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.9.3 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru wysokości przedmiotów
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji

Lista załączników:
Poszukiwania bliźniaków - pomoce.pdf

Tytuł zadania: KRZYŻÓWKA MATEMATYCZNA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

Streszczenie:

Dzieci 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:

- dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiątkowego w zakresie do 60 (dzień 8 semestr I).
- dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego do 60 (dzień 11 semestr I);
- odejmowanie liczb dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiątkowego w zakresie do 60 (dzień 25 semestr I);
- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 70 (dzień 36 semestr I).

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

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

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 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 8 dzień.pdf
Krzyżówka 11 dzien.pdf
Krzyżówka 36 dzień.pdf
Krzyżówka 36 dzień wersja edytowalna.docx
Krzyżówka 25 dzień.pdf
Krzyżówka 11 dzień wersja edytowalna.docx
Krzyżówka 8 dzień wersja edytowalna.docx

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

Krzyżówka 25 dzień wersja edytowalna.docx

Tytuł zadania: OLIMPIJSKIE WYZWANIE BIEGOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci biegają i starają się zdobyć odznakę "Prawdziwego olimpijczyka".

Cele:
- rozwijanie umiejętności biegania;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wysiłku fizycznego.

Potrzebne materiały:
- boisko szkolne lub sala gimnastyczna;
- przygotowana "Karta olimpijczyka" dla każdego dziecka.

Załącznik do zadania:
- Karta Olimpiczyka (wersja dla dziewczynki i chłopca).

Przebieg:

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

1. zajęcia:

1. N. pyta dzieci, czy lubią i czy potrafią biegać. Następnie wyjaśnia im, że celem zadania będzie sprawdzenie ich kondycji (wyjaśnia przy tym dzieciom, czym jest kondycja). Po kilku kolejnych lekcjach, w czasie których będą uczyły się biegać, dzieciaki będą mogły sprawdzać swoje wyniki i poprawiać je (3 minuty);
2. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega zadanie: będą biegały, każde w wybranym tempie (nie chodzi o szybkość!) w określonych odcinkach czasowych - przez 15 minut. Nie chodzi o to, żeby biegały jak najszybciej, ale o to, żeby udało im się biec przez dany czas. Każde dziecko wpisuje czas trwania swego „maratonu" do swojej indywidualnej „Karty Olimpijczyka". Po przebiegnięciu kolejnego (5-minutowego) odcinka „maratonu" dziecko koloruje następną kratkę (poczynając od lewej strony) w swojej „Karcie Olimpijczyka". Odznakę Olimpijczyka zdobywa po zakolorowaniu wszystkich kratek. Kolorowanie kratek pozwala dzieciom obserwować, jak zbliżają się do końca „szkolnego maratonu" i zdobycia odznaki. Ma to duże walory motywacyjne. Zdobywaniu tej odznaki towarzyszy spory wysiłek, dlatego trzeba ten moment wykorzystywać, by dzieci czuły satysfakcję po przebiegnięciu każdego fragmentu (5 minuty);
3. N. wraz z dziećmi wykonuje rozgrzewkę: podskoki w miejsu, pajacyki, wymachy ramion, skłony w przód, rozciąganie (7 minut);
4. Dzieci biegają przez 10 minut, a następnie wykonują marsz trwający 5 minut (15 minut);
5. Na koniec wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające oraz wypełniają swoje karty. (10 minut).

2., 3. i 4. kolejne zajęcia:

Przebieg analogiczny do pierwszych zajęć. Tym razem zadaniem dzieci jest bieganie przez 20 minut (cztery 5-minutowe odcinki). W przerwie każdego odcinka mogą maszerować a także zakolorować swoje karty. Dzieci, które wypełnią całą kartę, otrzymują Odznakę Olimpijczyka.

Uwaga! Przygotowując dzieci do zdobywania Odznaki Olimpijczyka, trzeba wyraźnie podkreślić, że, aby móc pokolorować kolejny odcinek, trzeba biec 5 minut bez żadnej przerwy, bez zatrzymywania się, a nawet bez zamiany biegu w chód. Oczywiście, jeśli któremuś dziecku zdarzy się przystanąć, to początkowo należy przypomnieć mu o podstawowej zasadzie, że w trakcie maratonu należy biec, i zachęcić je do kontynuowania ćwiczenia.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć problem z zachowaniem swoich "Kart Olimpijczyka". Warto więc

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

zbierać wszystkie uzupełnione karty i rozdawać je na początku kolejnych zajęć biegowych;

- Bardzo ważną zasadą „szkolnego maratonu" jest dostosowanie tempa biegu do indywidualnych możliwości dzieci – nie wszyscy muszą biec z taką samą prędkością. Gdy dzieci zrozumieją tę zasadę, to podczas biegu w naturalny sposób będą tworzyły mniejsze grupki, poruszające się w odpowiednim dla nich tempie. Jednak początkowo szybkość biegu powinna zależeć od N. Dlatego na zajęciach, w czasie których dzieci rozpoczynają „maraton", N. powinien biec razem z dziećmi, ustalając takie tempo, by wszystkie dzieci mogły nadążyć. W trakcie wspólnego biegu część dzieci uzna, że jest to tempo za wolne i będą chciały pobiec szybciej. Nie należy im tego zabraniać, przypominając jednak podstawową zasadę (bieg bez zatrzymywania się). N. powinien wciąż biec w stałym, wolnym tempie, by dzieci mniej wydolne także wiedziały, że postępują prawidłowo i że po zajęciach będą mogły pokolorować pierwszą (lub kolejną) kratkę w „Karcie". N. może zrezygnować z biegania razem z dziećmi dopiero, gdy stanie się dla nich jasne, że każdy dostosowuje tempo do swoich możliwości. Czasami potrzeba na to kilku odcinków "maratonu" (za: "Test Coopera nie musi być "przekleństwem" ucznia. Jak przygotować do niego uczniów?" prof. Tomasz Frołowicz)

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut

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

Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych

Lista załączników:
Karta Olimpijczyka.pdf

9 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 225 min

Tytuł zadania: PAPIEROWE DRUŻYNY II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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.

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

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).

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

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

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 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: TWORZYMY KRZYŻÓWKĘ

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:
00:55:00

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

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

Potrzebne materiały:
- kartki w kratkę;
- linijki;
- ołówki;
- gumki;
- długopisy.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupy 4 osobowe. (2 minuty)
2. Tworzenie krzyżówki w grupach. Każda grupa otrzymuje od N. hasła (rozwiązanie krzyżówki), do którego wymyśla hasła poziome pasujące do rozwiązania i układa pytania do haseł wpisywanych do krzyżówki. (20-25 minut)
3. Następnie dzieci "przepisują" krzyżówkę na nowo, w taki sposób, żeby dać ją innej grupie do rozwiązania, czyli usuwają z niej hasła poziome i hasło główne. (10 minut)

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

- Dzieci poszczególne hasła mają ponumerować używając rzymskich cyfr.

4. Grupy wymieniają się krzyżówkami i rozwiązują krzyżówkę innej grupy. (10 minut)
5. Podsumowanie w kręgu. (8 minut)
   Przykładowe pytania N. : Jak się pracowało w grupach? Co było trudnego, a co łatwego? Czy trudno było wymyślić hasła? A pytania do haseł? Czy myślicie, że twórcy krzyżówek mają ciężką pracę? Czy podobała Wam się dzisiejsza lekcja?

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Int-Mat-III.13.1 : dziecko potrafi odczytywać liczby w systemie rzymskim od I do XII
Int-Mat-III.9.1 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru długości przedmiotów
Int-Mat-III.9.5 : dziecko potrafi posługiwać się jednostkami: milimetr, centymetr, metr
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.14.3 : dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

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

Tytuł zadania: NARYSUJ TO DZIAŁANIE

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: 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

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

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
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

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

Tytuł zadania: ZABAWY Z CZASEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:20:00

Streszczenie:
Dzieci mają za zadanie oszacować, ile czasu potrzebują na wykonanie różnych czynności, następnie porównują wyniki z faktycznym czasem potrzebnym na wykonanie danej czynności.

Cele:
- utrwalanie umiejętności posługiwania się zegarkiem;
- uświadomienie sobie upływającego czasu;
- kształtowanie umiejętności przewidywania czasu potrzebnego na realizację różnych czynności.

Potrzebne materiały:
- kartki papieru lub zeszyty;
- zegar - duży zegar ścienny;
- stoper lub zegarek przenośny - na boisku.

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, czy wiedzą, co to jest minuta.
Dzieci wypowiadają się, a następnie N. prosi dzieci, żeby zamknęły oczy i otworzyły je dopiero wtedy, kiedy według nich minie minuta. N. prosi, żeby wszyscy byli bardzo cicho, aż wszyscy otworzą oczy.

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

Po upływie minuty N. mówi stop. (5 min)

2. N. tłumaczy dzieciom, że dziś będą mogli zapoznawać się z czasem, będą mogli doświadczyć co to znaczy minuta, 5 minut, 10 minut, 15 minut. (2 min).
N. przypomina dzieciom, jak sprawdzać na zegarze upływ czasu. (5 min)

3. Pierwszym zadaniem dzieci będzie oszacowanie, ile czasu potrzebują na wykonanie poszczególnych czynności. Dzieci mają zapisać listę czynności w zeszycie i zapisać w jednej kolumnie szacowany czas, a w drugiej faktyczny czas potrzebny na wykonanie danej czynności. Dzieci mają za zadanie oszacować, ile czasu potrzebują na
- przeczytanie wiersza;
- narysowanie słonia;
- zrobienie 10 przysiadów
- zrobienie samolotu z papieru
- obejście spacerem jednego boku boiska szkolnego,
- obejście spacerem całego boiska szkolnego,
– obejście spacerem boiska szkolnego.

Dzieci po kolei zapisują swoje przypuszczenia i faktyczny czas potrzebny na wykonanie danej czynności. Należy uważać, żeby dzieci od razu nie zapisały przypuszczeń dotyczących wszystkich czynności, ponieważ dzieci będą weryfikowały swoje przypuszczenia, jeśli będę miały taką okazję.

Dzieci wykonują zadanie i sprawdzają na zegarku, ile czasu potrzebowali rzeczywiście na ich wykonanie.
Każde z dzieci zapisuje rzeczywisty wynik potrzebny na wykonanie danej czynności.
(45 minut)
4. Po wykonaniu wszystkich czynności, dzieci dobierają się w trójki i porównują swoje wyniki. (15 minut)

5. N. zaprasza dzieci do kręgu i pyta się dzieci, czy trudno było oszacować, ile będzie trwała dana czynność, czy bardzo mylili się w oszacowaniu, w jakich czynnościach najbardziej mijali się z faktycznym czasem wykonywania czynności. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

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

Psychologia
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Techniki:
Gry terenowe

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.15.1 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów w systemach 12- i 24-godzinnym
Int-Mat-III.15.2 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów - zarówno wyświetlających cyfry, jak i tych ze wskazówkami
Int-Mat-III.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-Mat-III.15.4 : dziecko potrafi wykonywać proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych
Int-Psych-I-III.9.2(od) : dziecko potrafi rozpoznać iluzje spostrzegania, złudzenia, obrazki wieloznaczne

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

10 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: TWORZYMY MASKI ZWIERZĄT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują sobie maski zwierząt z filcu, a następnie zakładają maski i odgrywają swoje role w czasie, gdy N. czyta opowiadanie o zwierzętach.

Cele:
- doskonalenie sprawności manualnych poprzez wycinanie określonych kształtów;
- utrwalenie pojęcia maski;
- ćwiczenie umiejętności wchodzenia w określone role;
- kształtowanie umiejętności uważnego słuchania tekstu czytanego przez N.

Potrzebne materiały:
- różnokolorowy filc - na przygotowanie maski wystarczy jeden arkusz na dziecko + skrawki z innych arkuszy na ozdoby (pręgi, ciapki, oczy, wąsy itp);
- nożyczki;
- klej
- przydatne na wzór są maski papierowe, jakie można kupić w sklepach np.: na urodziny,

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

na sylwestra. Proste najtańsze maski z kolorowego papieru - służą jako wzór, można na ich podstawie ustalić wielkość naszej zwierzęcej maski.

Przebieg:

1. N. pokazuje dzieciom na rzutniku lub w postaci wydrukowanej przykłady masek. (5 min)
2. Dzieci wybierają, jakim chcą być zwierzątkiem i wykonują odpowiednią maskę.
N. podpowiada dzieciom, jak to zrobić.
Najpierw przykładamy do kawałka filcu papierową maskę wzór (długopisem lekko obrysowujemy ją od spodu i zaznaczamy szerokość maski, następnie modyfikujemy i rysujemy samodzielnie wzór maski, zaznaczając długopisem na filcu).
Dzieci wycinają maski. Wycinają otwory na oczy.
Ozdabiają maski kawałkami filcu, przyklejając na zwykły klej biurowy kawałki filcu. (30 min)
3. Dzieci sprzątają swoje stanowiska pracy (10 min)
3. Dzieci siadają w kręgu z maskami na twarzy. N. czyta opowiadanie, a dzieci, które są danymi zwierzętami, w czasie, gdy o nich mowa odtwarzają rolę, zgodnie z tym, co czyta N. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Osiągnięcia GWK:
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

Lista załączników:
Maski wzory.pdf
Zwierzaki.docx

Tytuł zadania: CO JEST NA ŚRODKU?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci przyglądają się zgromadzonym na środku sali przedmiotom (mają na to 1 minutę). Przedmioty przykrywane są kocem, a zadaniem dzieci jest napisanie z pamięci jak największej liczby przedmiotów zgromadzonych na środku sali.

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

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 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:

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

- 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

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

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

interpunkcyjne
Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 18

Czas trwania zadania:
00:35:00

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

Cele:

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

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

Potrzebne materiały:

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

Załączniki do zadania dla klasy 2.:

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

Załączniki do zadania dla klasy 3.:

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

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem.
2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą

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

porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkakrotnie w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);

3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połową odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, jak długo trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej działań. Po jego upływie, same sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);
4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)
5. N. wraz z dziećmi poświęca czas na wykonanie kolejnych działań - umożliwia dzieciom przećwiczenie swoich umiejętności (10 minut).

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie

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

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

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

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

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

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

Tytuł zadania: TERENOWE ZABAWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:00:00

Przedmiot wiodący:
Wychowanie fizyczne

Streszczenie:
Lekcja przeprowadzana jest w pobliskim lesie, parku, skwerku. Polega na zorganizowaniu dzieciom terenowego toru przeszkód z biegiem, skokiem i rzutem.

Cele:
- rozwijanie zwinności, szybkości i skoczności, kondycji fizycznej;
- wzmacnianie mięśni grzbietu, ramion i nóg;
- ćwiczenie uważności.

Potrzebne materiały:
- park, skwer, optymalnie las/polana leśna;

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

- piłka siatkowa;
- piłeczki palantowe;
- sznurek/lina;
- na lekcji poprzedzającej, N. przypomina dzieciom o odpowiednim ubraniu dostosowanym do dłuższego przebywania na dworze.

Przebieg:

1. Wymarsz do pobliskiego parku, skwerku.
2. Rozgrzewka:
    - W rozkroku skłony tułowia naprzemiennie do prawej i lewej nogi;
    - Krążenia głowy w lewo i w prawo
    - Ćwiczenia w marszu i truchcie:
        - marsz z krążeniem ramion;
        - w marszu co trzy kroki skłon tułowia w przód;
        - trucht;
        - w przysiadzie podpartym wyrzut nóg w tył (punkty 1. i 2. - 12 minut)
3. Terenowe gry i zabawy. Terenowy tor przeszkód. (15-20 minut)
    - Bieg slalomem z omijaniem przeszkód terenowych, liderami mogą być po kolei poszczególne dzieci. Bieg z omijaniem krzewów, drzew, kamieni, ławeczek.
    - Bieg z wyskokiem do gałęzi.
    - Przeskok nad zagłębieniem w ziemi lub dwoma patykami;
    - Marsz z unoszeniem kolan do góry i przekładaniem patyka pod kolanem (po krawężniku lub wytyczonej linii).
    - Piłeczki za linię. N. wyznacza dwie równoległe linię oddalone od siebie o około 20 metrów. Dzieci z rozbiegu starają się przerzucić piłeczki poza linię. Punkt zdobywa ten kto rzuci piłeczkę poza linię.
4. Powrót do szkoły krokiem spacerowym. (15 minut) N. zachęca dzieci, żeby powrót do szkoły wykorzystali na zaobserwowanie otoczenia. N. zachęca, żeby każdy szedł w ciszy i milczeniu, spróbował usłyszeć różne dźwięki z otoczenia, poczuć zapach, popatrzeć na mijane rzeczy z różnych perspektyw, przykucnąć i czasem zobaczyć coś z perspektywy małego dziecka, przekręcić głowę.
5. Na koniec N. zadaje dzieciom pytanie: Na dzisiejszej lekcji odkryłem (odkryłam)...

Warianty:

- opcjonalnie dla pkt. 3 - jeśli zajęcia odbywają się w lesie:
    - przejście po ściętym, zwalonym pniu.
    - z obniżeniem środka ciężkości przez przysiad.

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

- z mijaniem się na pniu.
- przejścia z unoszeniem kolan do góry i przekładaniem patyka pod kolanami.
- przeskoki obunóż wzdłuż pnia z jednej strony na drugą.
- przeskoki przez przeszkody i rowy przy pomocy tyczki, liny.
- bieg pod górę, bieg w dół slalomem między drzewami.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

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

11 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

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

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;
- 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

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

(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:
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:

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

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
Analiza tekstu
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

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

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
Statek przed burzą - krzyżówka.pdf
Odczarowanie wielkoluda - krzyżówka.pdf
Hodowanie potwora - quiz.pdf
Odczarowanie wielkoluda - quiz.pdf

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

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: KRZYŻÓWKA MATEMATYCZNA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają nowy materiał i rozwiązują krzyżówkę matematyczną.

Cele:
- rozwijanie umiejętności wykonywania działań;
- rozwijanie wyobraźni matematycznej.

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

Potrzebne materiały:

- przygotowane wcześniej krzyżówki matematyczne, zawierające omawiane w danym momencie działania;
- kartki w kratkę A4.

Załączniki do zadania:

- dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiątkowego w zakresie do 60 (dzień 8 semestr I).
- dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego do 60 (dzień 11 semestr I);
- odejmowanie liczb dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiątkowego w zakresie do 60 (dzień 25 semestr I);
- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 70 (dzień 36 semestr I).

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 8 dzień.pdf
Krzyżówka 11 dzien.pdf
Krzyżówka 36 dzień.pdf
Krzyżówka 36 dzień wersja edytowalna.docx
Krzyżówka 25 dzień.pdf
Krzyżówka 11 dzień wersja edytowalna.docx
Krzyżówka 8 dzień wersja edytowalna.docx
Krzyżówka 25 dzień wersja edytowalna.docx

Tytuł zadania: OLIMPIJSKIE WYZWANIE BIEGOWE

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: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci biegają i starają się zdobyć odznakę "Prawdziwego olimpijczyka".

Cele:
- rozwijanie umiejętności biegania;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wysiłku fizycznego.

Potrzebne materiały:
- boisko szkolne lub sala gimnastyczna;
- przygotowana "Karta olimpijczyka" dla każdego dziecka.

Załącznik do zadania:
- Karta Olimpiczyka (wersja dla dziewczynki i chłopca).

Przebieg:
1. zajęcia:
1. N. pyta dzieci, czy lubią i czy potrafią biegać. Następnie wyjaśnia im, że celem zadania będzie sprawdzenie ich kondycji (wyjaśnia przy tym dzieciom, czym jest kondycja). Po kilku kolejnych lekcjach, w czasie których będą uczyły się biegać, dzieciaki będą mogły sprawdzać swoje wyniki i poprawiać je (3 minuty);
2. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega zadanie: będą biegały, każde w wybranym tempie (nie chodzi o szybkość!) w określonych odcinkach czasowych - przez 15 minut. Nie chodzi o to, żeby

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

biegały jak najszybciej, ale o to, żeby udało im się biec przez dany czas. Każde dziecko wpisuje czas trwania swego „maratonu" do swojej indywidualnej „Karty Olimpijczyka". Po przebiegnięciu kolejnego (5-minutowego) odcinka „maratonu" dziecko koloruje następną kratkę (poczynając od lewej strony) w swojej „Karcie Olimpijczyka". Odznakę Olimpijczyka zdobywa po zakolorowaniu wszystkich kratek. Kolorowanie kratek pozwala dzieciom obserwować, jak zbliżają się do końca „szkolnego maratonu" i zdobycia odznaki. Ma to duże walory motywacyjne. Zdobywaniu tej odznaki towarzyszy spory wysiłek, dlatego trzeba ten moment wykorzystywać, by dzieci czuły satysfakcję po przebiegnięciu każdego fragmentu (5 minuty);
3. N. wraz z dziećmi wykonuje rozgrzewkę: podskoki w miejsu, pajacyki, wymachy ramion, skłony w przód, rozciąganie (7 minut);
4. Dzieci biegają przez 10 minut, a następnie wykonują marsz trwający 5 minut (15 minut);
5. Na koniec wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające oraz wypełniają swoje karty. (10 minut).

2., 3. i 4. kolejne zajęcia:
Przebieg analogiczny do pierwszych zajęć. Tym razem zadaniem dzieci jest bieganie przez 20 minut (cztery 5-minutowe odcinki). W przerwie każdego odcinka mogą maszerować a także zakolorować swoje karty. Dzieci, które wypełnią całą kartę, otrzymują Odznakę Olimpijczyka.

Uwaga! Przygotowując dzieci do zdobywania Odznaki Olimpijczyka, trzeba wyraźnie podkreślić, że, aby móc pokolorować kolejny odcinek, trzeba biec 5 minut bez żadnej przerwy, bez zatrzymywania się, a nawet bez zamiany biegu w chód. Oczywiście, jeśli któremuś dziecku zdarzy się przystanąć, to początkowo należy przypomnieć mu o podstawowej zasadzie, że w trakcie maratonu należy biec, i zachęcić je do kontynuowania ćwiczenia.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć problem z zachowaniem swoich "Kart Olimpijczyka". Warto więc zbierać wszystkie uzupełnione karty i rozdawać je na początku kolejnych zajęć biegowych;
- Bardzo ważną zasadą „szkolnego maratonu" jest dostosowanie tempa biegu do indywidualnych możliwości dzieci – nie wszyscy muszą biec z taką samą prędkością. Gdy dzieci zrozumieją tę zasadę, to podczas biegu w naturalny sposób będą tworzyły mniejsze grupki, poruszające się w odpowiednim dla nich tempie. Jednak początkowo szybkość biegu powinna zależeć od N. Dlatego na zajęciach, w czasie których dzieci rozpoczynają „maraton", N. powinien biec razem z dziećmi, ustalając takie tempo, by wszystkie dzieci

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

mogły nadążyć. W trakcie wspólnego biegu część dzieci uzna, że jest to tempo za wolne i będą chciały pobiec szybciej. Nie należy im tego zabraniać, przypominając jednak podstawową zasadę (bieg bez zatrzymywania się). N. powinien wciąż biec w stałym, wolnym tempie, by dzieci mniej wydolne także wiedziały, że postępują prawidłowo i że po zajęciach będą mogły pokolorować pierwszą (lub kolejną) kratkę w „Karcie". N. może zrezygnować z biegania razem z dziećmi dopiero, gdy stanie się dla nich jasne, że każdy dostosowuje tempo do swoich możliwości. Czasami potrzeba na to kilku odcinków "maratonu" (za: "Test Coopera nie musi być "przekleństwem" ucznia. Jak przygotować do niego uczniów?" prof. Tomasz Frołowicz)

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych

Lista załączników:
Karta Olimpijczyka.pdf

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

12 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: WIELE W JEDNYM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

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

Cele:

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

Przebieg:

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

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

argumentacja, stomatolog, ornitologia, nadgarstek, podkolanówki kaloryfer,

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

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

Warianty:

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

Potencjalne problemy:

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

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

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

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

Wiele w jednym - prezentacja.pptx

Tytuł zadania: GRUPOWE RZEŹBY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:10:00

Streszczenie:

Uczestnicy w trójkach (ewentualnie przy dużej klasie zespoły mogą być większe) tworzą z siebie (traktując siebie jako tworzywo) rzeźbę. Tematem rzeźby mogą być np.: sprzęty domowe. Zadaniem pozostałych grup jest odgadnięcie, co jest przedmiotem dzieła.

Cele:

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

- ćwiczenie umiejętności abstrahowania cech przedmiotów;
- przełamanie dystansu do innych dzieci, integracja;
- improwizacja;
- nauka przez ruch/energizer;
- ćwiczenie niewerbalnego sposobu wyrażania myśli;
- improwizacja.

Potrzebne materiały:

- przygotowane losy z nazwami sprzętów domowych, np.: wanna, lampa, kuchenka gazowa, zmywarka, lodówka, odkurzacz, lustro, wieszak na ubrania, fotel na biegunach, zlewozmywak, pralka, toster, gofrownica, mikser.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom zasady (5 min):
- każdy 3-osobowy zespół ma pokazać sobą, stworzyć z siebie rzeźbę przedstawiającą dany przedmiot;
- wszystkie osoby z zespołu muszą być częścią rzeźby, nie można stworzyć rzeźby z 2 osób/1osoby
- zespół, który przedstawia, nie może wydawać żadnych dźwięków, ale może się poruszać;
- zespoły przygotowują się jednocześnie. Na przygotowanie mają 5-10 minut.
- zespoły przygotowują rzeźbę-zagadkę dla innych, więc nie zdradzają innym zespołom, jakie wylosowały sprzęty.
2. N. dzieli klasę na 3-osobowe zespoły. Każdy zespół losuje po dwie karteczki z nazwami przedmiotów, które będą przedstawiać. (3 minuty)
3. Zespoły mają 5-10 minut na przygotowanie i przedyskutowanie, jak pokazać obydwie rzeźby. (10 minut)
4. Po kolei zespoły pokazują przygotowane rzeźby, pozostałe grupy razem zgadują. (45 min)
5. N. zaprasza dzieci do kręgu i zadaje luźne pytania (10 min):
- czy to było łatwe zadanie?
- co było łatwego, co sprawiało trudności?
- czy łatwo jest przekazywać informację bez słów, bez mowy?
- co pomagało w przekazywaniu tej informacji?
(N. wyjaśnia, że dobrze wyodrębnione cechy przedmiotu powinny pomagać w czytelnym przekazie).

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Zajęcia techniczne

Metody:
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Tech-III.2.2 : dziecko zna i potrafi rozpoznać proste rodzaje maszyn i urządzeń wytwórczych (proste narzędzia i przyrządy)
Int-Tech-III.2.3 : dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.2.5 : dziecko zna rodzaje urządzeń elektrycznych codziennego użytku
Int-Tech-III.3.1 : dziecko potrafi określić cechy użytkowe, ekonomiczne i estetyczne urządzeń technicznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko wie, że można niewerbalnie przekazywać komunikaty;
- dziecko umie tworzyć niewerbalne przekazy;

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

Lista załączników:
Rzeźba.pdf

Tytuł zadania: MUZYCZNE CZARY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci improwizują i tworzą muzykę do zadanego tematu.

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

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

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

Przebieg:

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

Możliwe kontynuacje:

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

Potencjalne problemy:

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

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

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

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

Tytuł zadania: MEMORY II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

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

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą karty do gry memory. Następnie grają ze sobą przy użyciu stworzonych kart.

Cele:
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- ćwiczenie umiejętności manualnych;
- ćwiczenie umiejętności tworzenia na płaszczyźnie.

Potrzebne materiały:
- kartki papieru;
- przybory do malowania lub rysowania;
- nożyczki.

Przebieg:
1. N. informuje uczniów i uczennice, że będą tworzyć grę memory. Każde dziecko ma za zadanie narysować 10 par jednakowych obrazków związanych z tematem lekcji, daną narracją lub ścieżką. Karty powinny być związane z różnymi dziedzinami nauki (przyrodą, matematyką, techniką itp.) (25 minut);

2. Następnie dzieci dobierają się dwójkami, tasują swoje karty i rozkładają je na biurkach rysunkiem do dołu. Dzieci naprzemiennie odsłaniają po dwie wybrane karty. Jeśli są to te same rysunki, biorą je i zdobywają punkt. Jeśli są różne, na powrót je zasłaniają (20 minut);

Warianty:
- Karty mogą dotyczyć zagadnień z:

1. przyrody (np. zwierząt żyjących w konkretnym środowisku, roślin);
2. matematyki (np. działania, które po obliczeniu dają taki sam wynik);
3. techniki (np. części jednego urządzenia, które należy dopasować).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka

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

Matematyka
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Tech-III.1.1 : dziecko potrafi wyjaśnić, jak wytwarza się przedmioty codziennego użytku: meble, samochody, sprzęt AGD
Int-Tech-III.2.1 : dziecko potrafi rozpoznać rodzaje maszyn i urządzeń transportowych z podziałem na samochody, statki i samoloty
Int-Tech-III.2.2 : dziecko zna i potrafi rozpoznać proste rodzaje maszyn i urządzeń wytwórczych (proste narzędzia i przyrządy)

13 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: MISJA CZYTANKA

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: 9

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci poznają nową czytankę, rozwiązują zadania, analizują tekst.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu.

Potrzebne materiały:
- kopia czytanki dla każdego dziecka;
- znaczniki "świateł drogowych".

Załączniki do zadania (na każde powtórzenie zadania przypada jeden załącznik):
- Misja 1 (dzień 7 I semestru w klasie III);
- Misja 2 (dzień 53 I semestru w klasie III);
- Misja 3 (dzień 18 I semestru w klasie III);
- Misja 4 (dzień 41 I semestru w klasie III);
- Misja 5 (dzień 42 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 1 (dzień 13 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 2 (dzień 71 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 3 (dzień 73 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 4 (dzień 80 I semestru w klasie III).

Przebieg:
"Misja"

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

1. N. rozdaje kopie czytanki i wprowadza dzieci w cel ćwiczenia: będą rozwijały umiejętność czytania ze zrozumieniem, nauczą się wskazywać najważniejsze elementy historii oraz występujące w nich postaci. (3 minuty).
2. Dzieci czytają w ciszy przedstawioną historię, a następnie rozwiązują zadanie dodane do czytanki. (15 minut);
3. Zanim N. omówi z dziećmi rozwiązanie zadania, prosi dzieci o wskazanie za pomocą techniki "świateł drogowych", czy zadanie było dla nich proste czy trudne. Następnie omawia z dziećmi zadanie. Jakie jest poprawne rozwiązanie? Jak dzieci do tego doszły? (5 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;
    - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci tworzą linię czasu, kolaż lub komiks przedstawiające wydarzenia i postaci z czytanki. (20 minut)

"Ułóż historię"

1. N. rozdaje kopie czytanki, które dodatkowo zostały pocięte na części. N. wyjaśnia, że dzieci będą musiały dojść do tego, jaka była kolejność wydarzeń, dzięki czemu poznają tajne hasło. (3 minuty);
2. Dzieci układają historie według uznanej przez siebie kolejności. Następnie N. sprawdza czy wszystkim się udało, pytając o tajne hasło, które układa się z liter umieszczonych z prawej strony tekstu (15 minut);
3. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (liczące po tyle osób, ile jest części historii). Dzieci w grupach czytają sobie historię. Każde dziecko musi przeczytać reszcie jeden fragment (20 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;
    - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci mogą:
    - wypowiedzieć się, czy historia się im podobała;
    - ocenić postępowanie bohaterów;
    - wymyślić alternatywne zakończenie. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- ćwiczenia z płynności czytania i/lub głębsza analiza treści czytanki.

Warianty:

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

- zależnie od potrzeb i nastroju grupy możliwe jest znaczne rozbudowanie omawiania czytanki, zwłaszcza w przypadku późniejszych, trudniejszych tekstów.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

Metody:
Bajka terapeutyczna

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna

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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Lista załączników:
Misja 5.docx
Ułóż historię 2.docx
Ułóż historię 1.docx
Misja 3.docx
Misja 4.docx
Misja 1.docx
Ułóż historię 4.docx
Ułóż historię 3.docx

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

Misja 2.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: OLIMPIJSKIE WYZWANIE BIEGOWE

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: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci biegają i starają się zdobyć odznakę "Prawdziwego olimpijczyka".

Cele:
- rozwijanie umiejętności biegania;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wysiłku fizycznego.

Potrzebne materiały:
- boisko szkolne lub sala gimnastyczna;
- przygotowana "Karta olimpijczyka" dla każdego dziecka.

Załącznik do zadania:
- Karta Olimpiczyka (wersja dla dziewczynki i chłopca).

Przebieg:
1. zajęcia:
1. N. pyta dzieci, czy lubią i czy potrafią biegać. Następnie wyjaśnia im, że celem zadania będzie sprawdzenie ich kondycji (wyjaśnia przy tym dzieciom, czym jest kondycja). Po kilku kolejnych lekcjach, w czasie których będą uczyły się biegać, dzieciaki będą mogły sprawdzać swoje wyniki i poprawiać je (3 minuty);
2. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega zadanie: będą biegały, każde w wybranym tempie (nie chodzi o szybkość!) w określonych odcinkach czasowych - przez 15 minut. Nie chodzi o to, żeby biegały jak najszybciej, ale o to, żeby udało im się biec przez dany czas. Każde dziecko wpisuje czas trwania swego „maratonu” do swojej indywidualnej „Karty Olimpijczyka". Po przebiegnięciu kolejnego (5-minutowego) odcinka „maratonu” dziecko koloruje następną kratkę (poczynając od

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

lewej strony) w swojej „Karcie Olimpijczyka". Odznakę Olimpijczyka zdobywa po zakolorowaniu wszystkich kratek. Kolorowanie kratek pozwala dzieciom obserwować, jak zbliżają się do końca „szkolnego maratonu" i zdobycia odznaki. Ma to duże walory motywacyjne. Zdobywaniu tej odznaki towarzyszy spory wysiłek, dlatego trzeba ten moment wykorzystywać, by dzieci czuły satysfakcję po przebiegnięciu każdego fragmentu (5 minuty);
3. N. wraz z dziećmi wykonuje rozgrzewkę: podskoki w miejsu, pajacyki, wymachy ramion, skłony w przód, rozciąganie (7 minut);
4. Dzieci biegają przez 10 minut, a następnie wykonują marsz trwający 5 minut (15 minut);
5. Na koniec wykonują ćwiczenia rozciągające i wyciszające oraz wypełniają swoje karty. (10 minut).

2., 3. i 4. kolejne zajęcia:
Przebieg analogiczny do pierwszych zajęć. Tym razem zadaniem dzieci jest bieganie przez 20 minut (cztery 5-minutowe odcinki). W przerwie każdego odcinka mogą maszerować a także zakolorować swoje karty. Dzieci, które wypełnią całą kartę, otrzymują Odznakę Olimpijczyka.

Uwaga! Przygotowując dzieci do zdobywania Odznaki Olimpijczyka, trzeba wyraźnie podkreślić, że, aby móc pokolorować kolejny odcinek, trzeba biec 5 minut bez żadnej przerwy, bez zatrzymywania się, a nawet bez zamiany biegu w chód. Oczywiście, jeśli któremuś dziecku zdarzy się przystanąć, to początkowo należy przypomnieć mu o podstawowej zasadzie, że w trakcie maratonu należy biec, i zachęcić je do kontynuowania ćwiczenia.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą mieć problem z zachowaniem swoich "Kart Olimpijczyka". Warto więc zbierać wszystkie uzupełnione karty i rozdawać je na początku kolejnych zajęć biegowych;
- Bardzo ważną zasadą „szkolnego maratonu" jest dostosowanie tempa biegu do indywidualnych możliwości dzieci – nie wszyscy muszą biec z taką samą prędkością. Gdy dzieci zrozumieją tę zasadę, to podczas biegu w naturalny sposób będą tworzyły mniejsze grupki, poruszające się w odpowiednim dla nich tempie. Jednak początkowo szybkość biegu powinna zależeć od N. Dlatego na zajęciach, w czasie których dzieci rozpoczynają „maraton", N. powinien biec razem z dziećmi, ustalając takie tempo, by wszystkie dzieci mogły nadążyć. W trakcie wspólnego biegu część dzieci uzna, że jest to tempo za wolne i będą chciały pobiec szybciej. Nie należy im tego zabraniać, przypominając jednak podstawową zasadę (bieg bez zatrzymywania się). N. powinien wciąż biec w stałym, wolnym tempie, by dzieci mniej wydolne także wiedziały, że postępują prawidłowo i że

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

po zajęciach będą mogły pokolorować pierwszą (lub kolejną) kratkę w „Karcie”. N. może zrezygnować z biegania razem z dziećmi dopiero, gdy stanie się dla nich jasne, że każdy dostosowuje tempo do swoich możliwości. Czasami potrzeba na to kilku odcinków "maratonu" (za: "Test Coopera nie musi być "przekleństwem" ucznia. Jak przygotować do niego uczniów?" prof. Tomasz Frołowicz)

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych

Lista załączników:
Karta Olimpijczyka.pdf

14 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

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

Tytuł zadania: NASZE PIOSENKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają nowe piosenki, uczą się słów, ćwiczą śpiewanie oraz tworzenie akompaniamentu do poznanych utworów.

Cele:
- rozwijanie umiejętności śpiewania;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności tworzenia akompaniamentu do znanych utworów;
- rozwijanie poczucia taktu.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz muzyczny;
- przygotowany tekst piosenki;
- przygotowana piosenka w wybranej interpretacji:
  - w ramach narracji: Powrót do Krainy Czarów: Roześmiana piosenka;
  - w ramach narracji: Zdobywamy kosmos: Przepis na piękną Ziemię;
  - w ramach narracji: Historie rodzinne: Stara szafa śpi;
  - w ramach narracji: Łowcy bitów: Oda do radości;
  - w ramach narracji: Na zamku: Zakazany owoc;
  - w ramach narracji: Niekończąca się opowieść: Lato, lato;

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

- w ramach narracji: Osadnicy z Nowego Świata: Siedmiomilowe buty.

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wspólne zapoznanie się z piosenką. Na początku włącza jednorazowo cały utwór. Następnie pyta dzieci, czy piosenka im się podobała.
    - Czy podobał im się tekst?
    - O czym opowiada ta piosenka?
    - Jaki jest jej nastrój?
    - Czy jest to wykonanie solowe czy zespołowe? (7 minut);
2. Dzieci otrzymują teksty piosenek. Mają 5-7 minut na zapoznanie się z ich tekstem. Następnie wraz z N. rozmawiają o danym tekście. Czy wcześniej słuchając piosenki dzieci zauważyły wszystkie jej elementy i problemy o których opowiada? Czy istnieje jakaś pointa piosenki? Jeśli tak, jaka? (15 minut);
3. N. ponownie włącza dzieciom muzykę i cała klasa stara się odśpiewać piosenkę dwukrotnie (7 minut);
4. Następnie dzieci wraz z N. mogą:
    - wyodrębnić w tekście piosenki zwrotki i refren;
    - stworzyć akompaniament do piosenki na instrumentach perkusyjnych; ;
    - określić tempo i dynamikę utworu; (10 minut)
5. Dzieci ponownie odśpiewują piosenkę. Tym razem część grupy może tworzyć akompaniament.

Możliwe kontynuacje:

- **Alternatywnie:** dzieci w grupach 5-osobowych czytają tekst piosenki w podziale na role i uczą się jej na pamięć;
- dzieci mogą nauczyć się tekstu piosenki na pamięć jako element pracy domowej;
- wykonać wraz z N. zabawy ruchowe przy muzyce lub stworzyć prace plastycznych związane z tematyką piosenki.

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci zapoznając się z "Odą do radości" mogą też poznać sylwetkę kompozytora: Ludwiga van Beethovena. N. informuje dzieci, że jest to hymn Unii Europejskiej.

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

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Język polski

Metody:
Czytanie na głos
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
Int-Muz-III.7.1 : dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory

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

Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.2 : dziecko wie, jak poprawnie artykułować głoski oraz akcentować wyrazy
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

Lista załączników:
Teksty piosenek wersja edytowalna.docx
Teksty piosenek.pdf

Tytuł zadania: WIELE W JEDNYM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:20:00

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

Cele:

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

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

Przebieg:

1. N. zapisuje na tablicy długi wyraz (lub w celu ułatwienia dwa wyrazy). Może to być wyraz dzieciom znany lub nieznany. Jeśli jest to wyraz nieznany, N. przedstawia dzieciom jego znaczenie.
    1. Przykładowe wyrazy: matematyka, mistyfikacja, torowisko, eksperymentator, argumentacja, stomatolog, ornitologia, nadgarstek, podkolanówki kaloryfer,
    2. Przy pierwszym przeprowadzeniu tego zadania, N. wspólnie z dziećmi przestawia litery w podanym wyrazie i tworzy nowe, zazwyczaj krótsze wyrazy.(3-4 minuty)
    3. Przykładowe słowa z wyrazu matematyka (można wyświetlić dołączoną do zadania prezentacje) - Tyka, ma, matka, mama, tata, temat, tam, tama, tematyka, mat, kat, meta, akt, Tymek, (myt), mak.
2. Następnie prosi dzieci, aby z liter, z których jest zbudowane, stworzyły inne słowa. Informuje je, że mogą tworzyć jakiekolwiek zbitki literowe, gdyż może okazać się, że mają one jakieś znaczenie. Daje dzieciom czas na zastanowienie się i zapisanie nowych wyrazów. (12 minut);
3. N. prosi dzieci chętne o odczytanie stworzonych słów. (5 minut).

Warianty:

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

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

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

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

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

Lista załączników:
Wiele w jednym - prezentacja.pptx

Tytuł zadania: 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

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

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"), 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.

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

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:

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:

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

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: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

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

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

- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

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

Przykładowe rozgrzewki:

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

Warianty:

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

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

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

15 - Koniec narracji "Powrót do krainy czarów" - 15 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: WIEŻOWCE - GRA PLANSZOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

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

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:
Zadanie składa się z 2 części: przygotowanie gry i ćwiczenie dodawania i odejmowania w odpowiednim zakresie (poprzez granie)

Cele:
Dodawanie liczb dwucyfrowych:
- w zakresie do 40
- w zakresie do 60
- w zakresie do 80
- w zakresie do 100

Potrzebne materiały:
Do wykonania gry potrzebne będą:
- tektura lub papier;
- farby lub kredki;
- nożyczki.

Dzieci mogą potrzebować także kalkulatorów do sprawdzania trudniejszych obliczeń.

Przebieg:
1. N. prosi dzieci o wykonanie gry planszowej. W tym celu:

a/ Dzieci przygotowują planszę - według wzoru z załącznika.
b/ Dzieci przygotowują żetony o wartości:
- po 5 żetonów o wartości: 1, 2, 3, 4, 5
- po 5 żetonów o wartości: 11, 12, 13, 14, 15, 15, 17, 18, 19, 20
- po 10 żetonów oznaczonych: (+) i (-)
- kolorowe żetony (po 8 dla każdego gracza) – którymi zaznacza się na planszy zbudowane

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

wieżowce

Żeton to po prostu mała karteczka lub kawałek tekturki, na której - po jednej stronie - zapisana jest odpowiednia informacja. Dobrze, żeby łatwo dało się odróżnić żetony różnego rodzaju - poprzez wykorzystanie np. papieru o innym kolorze.

2. N. dzieli dzieci na grupki 3 lub 4-osobowe - które będą wspólnie grać.
3. N. tłumaczy, że gra polega na budowaniu największych budynków na świecie.
4. N. tłumaczy, jak przygotować się do gry.
5. N. tłumaczy zasady gry.
6. Dzieci wybierają osobę, która zacznie grę (w każdej grupie)
7. Dzieci grają.

Możliwe kontynuacje:
Grę można powtarzać wielokrotnie. Jest to nawet wskazane - ponieważ pierwsza gra wymaga dużo czasu ze względu na tłumaczenie zasad. Następnie partie będą przebiegać już znacznie szybciej.

Warianty:
Dodawanie liczb dwucyfrowych w różnych zakresach: 40, 60, 80, 100.

N. może porozmawiać z dziećmi na temat wykonywania zabawek w domu - skoro zabawki są teraz drogie, to może warto wykonać je samemu? Czy dzieci mają już takie doświadczenia? Czy lubią bawić się rzeczami, które same zrobiły?

Potencjalne problemy:
Zasady gry są proste - należy się jednak dobrze przygotować do tłumaczenia, aby uniknąć niepotrzebnego zamieszania.

Gra wymaga dość sprawnego dodawania w pamięci.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka

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

Zajęcia techniczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Wykład

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Lista załączników:
Plansza do gry WIEŻOWCE - na wzór.jpg
Zasady gry WIEŻOWCE dla Nauczyciela.rtf

Tytuł zadania: POŻEGNANIE Z KRAINĄ CZARÓW

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:

01:20:00

Streszczenie:

W ramach zakończenia narracji "W krainie czarów" dzieci tworzą własne zaczarowane postacie i w grupach układają historię, w której mają wystąpić wszyscy stworzeni bohaterowie.

Cele:

- rozwój umiejętności improwizacji;
- rozwój komunikacji;
- doskonalenie współpracy;
- kształcenie umiejętności tworzenia opisów ustnych;
- rozwój kreatywności.

Potrzebne materiały:

- kartki A4, kredki, flamastry, ołówki, pineski lub taśma klejąca.

Przebieg:

1. N. przestawia postać Lewisa Carrolla oraz informacje o tym, jak powstawał jeden z jego utworów: Alicja w krainie czarów była improwizowaną bajką, którą autor opowiadał córkom swoich znajomych. Na bieżąco tworzyli dalsze części historii. Przygody Alicji Carroll spisał dopiero parę lat później. N. pyta dzieci, co to jest improwizacja i jakie są jej mocne i słabe strony (10 min);
2. N. prosi dzieci, by każdy stworzyły teraz własną magiczną postać. Dzieci rysują ją po jednej stronie kartki. Z drugiej strony wypisują imię postaci, jej główne cechy i magiczne zdolności (15 min);
3. N. dzieli dzieci na grupy 4-5 osobowe. Zadaniem każdej grupy jest stworzenie własnej, magicznej bajki, w której główne role grają postacie stworzone przez dzieci. N. może zaproponować, by dzieci mówiły na zmianę jedno po drugim, może też zostawić dzieciom wybór sposobu wymyślenia bajki. Jedynym założeniem, oprócz pojawienia się wszystkich bohaterów jest to, aby na końcu w jakiś sposób pożegnali się ze sobą po przygodzie

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

(nawiązanie do końca narracji). N. zachęca też dzieci do tego, by nawiązywały do wymyślonych przez innych wydarzeń (30 min);

4. Na koniec N. rozmawia z dziećmi o wymyślonych przygodach. Dzieci mogą po krótce powiedzieć, o czym była ich improwizowana bajka, jakie postacie stworzyły. N. pyta również o współpracę w grupie i komunikację, o to, czy łatwo było improwizować, co sprawiło trudność itp. (25 min);
5. Dzieci przywieszają wszystkie postacie na ścianę (5 min).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej

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.13.3 : dziecko wie, jak stosować pauzy

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

16 - Początek narracji "Mali inżynierowie" - 16 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 130 min

Tytuł zadania: POWITANIE DLA KAŻDEGO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
Dzieci stojąc w kole wykonują gest, który następnie jest powtarzany przez wszystkich.

Cele:
- rozpoczęcie nowego dnia w klasie od powitania;
- integracja grupy.

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

Potrzebne materiały:

- miejsce, w którym można stanąć swobodnie w kole.

Przebieg:

1. Dzieci ustawiają się w kole tak, aby każdy miał dostateczną ilość miejsca obok siebie na manewrowanie ciałem. Następnie N. prosi, aby każdy po kolei przywitał resztę przy użyciu jakiegoś wymyślonego przez siebie gestu lub ruchu. Gdy pierwsza osoba przywita grupę, reszta dzieci powtarza jej ruch. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- można proponować dzieciom, aby wczuwały się w tematykę narracji i tworzyły ruchy, które się im z nią kojarzą.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa

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

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.

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

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

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

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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

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

Tytuł zadania: WIEŻA Z PAPIERU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

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

Streszczenie:

W ramach rozpoczęcia narracji "Mali inżynierowie" dzieci tworzą wieże z papieru.

Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w zespołach;
- rozwijanie umiejętności komunikacji;
- kształtowanie umiejętności twórczego rozwiązywania problemów;
- ćwiczenie umiejętności argumentacji;
- rozwijanie zdolności konstrukcyjnych;
- integracja klasy.

Potrzebne materiały:

- po 5 kartek papieru formatu A4 na 4 osobowy zespół dzieci.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom przebieg ćwiczenia. (3 min)
   - Zadaniem każdego zespołu jest zbudowanie jak najwyższej wieży z czterech kartek papieru A4. Wieża musi być stabilna, musi ustać 15 sekund po zakończeniu zadania. Wieża nie może się o nic opierać. Wieża powinna być budowana na podłodze. Każdy zespół otrzyma 4 kartki papieru i ma prawo podczas trwania zadania jedną kartkę wymienić, jeśli podczas budowanie wieży, kartka im się zniszczy. Kartkę można jedynie wymienić, a nie dostać dodatkową. N. informuje dzieci, że na budowę wieży mają 12 min.
   - N. podkreśla rolę współpracy w grupach. Przed przystąpieniem do budowania wieży dzieci mają przedyskutować sposób budowy. Zaznacza, że wszyscy członkowie zespołu muszą wyrazić zgodę na dany sposób budowy. Jeśli, któreś dzieci z zespołu nie zgadza się na dany sposób, zespół nie może rozpocząć budowania. Zespół musi uzgodnić inny sposób, dla wszystkich akceptowalny. Jeśli rozpoczną budowę wieży pomimo sprzeciwu jednego z członków zespołu, nie będą mogli brać udział w konkursie wież.
2. N. dzieli klasę na zespoły 4 osobowe. Każdy zespół otrzymuje te same materiały. Dzieci w zespołach budują wieżę.Co dwie minuty N. informuje dzieci o tym, ile jeszcze im pozostało czasu. (12 min)

3. Konkurs wież, ustalenie zwycięskiej drużyny. (1 min)

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

4. Omówienie ćwiczenia w kręgu. (15 min)

W trakcie omówienia N. zadaje dzieciom pytania:

- Łatwo czy trudno było zbudować wieżę?
- Od czego zależała wysokość i stabilność wieży?
- Łatwo czy trudno było ustalić wspólny sposób budowania wieży?
- Co było łatwego, co trudnego w tym wspólnym budowaniu?

Podczas omówienia N. zwraca uwagę na rolę komunikacji i rolę planowania. N. nawiązuje do narracji "Mali inżynierowie", podkreślając wagę zarówno planowania, jak i komunikacji oraz współpracy w pracy inżynierów.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

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.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

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-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.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)

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.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Tytuł zadania: KWADRAT PIŁKARSKI III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

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

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas prostej gry grupowej.

Cele:

- rozwijanie umiejętności zabawy piłką;
- rozwijanie zdolności współpracy w sytuacjach zabawy.

Potrzebne materiały:

- piłki siatkowe (1 na każdą grupę 4 - 6 osobową);
- kreda;
- sala gimnastyczna.

Przebieg:

1. Dzieci przeprowadzają rozgrzewkę (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na grupy 4-osobowe. Następnie rysuje na parkiecie tyle dużych prostokątów, ile wynosi liczba grup. Następnie dzieli je na tyle równych części, ile wynosi liczba dzieci w grupie. Preferowana wielkość jednej z nich to 2 metry na 4 metry. (przykładowy rysunek poglądowy znajduje się w załączonych materiałach) (5 minut);
3. Następnie tłumaczy dzieciom zasady gry. Każde dziecko z grupy zajmuje jedno pole w prostokącie. Jedno z nich dostaje piłkę. Zadaniem dziecka z piłką jest podbicie jej nogą w taki sposób, aby piłka spadła na pole innego gracza. Ów gracz musi podbić piłkę nogą w górę, jeśli odbiła się od jego pola, tak, aby spadło na pole innego gracza. Jeśli piłka odbiła się od pola gracza i spadła na pole innego zawodnika, ów zawodnik jest odpowiedzialny za podbicie jej. Jeśli piłka spadnie poza polem gry, gracz, od którego pola piłka odbiła się jako ostatnia, otrzymuje punkt karny. Wygrywa osoba z jak najmniejszą liczbą punktów. N. w miarę potrzeby demonstruje zasady gry na przykładzie. (5 minut);
4. Dzieci w grupach grają w grę (25 minut);
5. Podsumowanie oraz zakończenie zabawy (5 minut);

Przykładowe rozgrzewki:

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

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

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

Warianty:

- Można zastosować wersję eliminacyjną gry. Gracze nie otrzymują punktów karnych, ale schodzą z pola gry - i tak aż do momentu, gdy 1 gracz pozostaje na prostokącie.
- W przypadku małych sal gimnastycznych ćwiczenie można wykonać w podziale na grupy lub na boisku szkolnym.
- Można również podzielić całą salę na kwadraty oraz dać dzieciom dwie piłki jednocześnie.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Lista załączników:

przykładowy podział.docx

17 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: KRĄG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:10:00

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

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

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz płyt/komputer

Przebieg:
N. prosi dzieci o ustawienie się w kręgu i złapanie się za ręce.
N. podaje instrukcję. Zadaniem dzieci jest wspólne siadanie i wstawanie jednocześnie całą klasą,

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

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: ZADANIA Z LOSOWANIA

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: 11

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci korzystając z kart oraz działań przygotowują zadania tekstowe dla siebie nawzajem.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania oraz odejmowania w zakresie do 60, 70, 80 oraz 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia oraz dzielenia do 25, przez 7, 9 oraz do 100;
- powtórzenie jednostek mas (kg, g);
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do ćwiczeń dla siebie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - kartki do losowania" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - szablon" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).
- opcjonalnie: nożyczki, klej.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą tworzyć dla siebie nawzajem materiały do nauki (zadania tekstowe), oparte o załączone materiały. N. rozdaje dzieciom materiały do pracy. (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest wylosowanie (lub wybranie) 5 obrazków oraz 5 działań. Następnie z ich wykorzystaniem przygotowują zadania tekstowe (5) korzystając z karty z szablonem. N. pomaga oraz nadzoruje pracę dzieci (20 minut);
3. Następnie dzieci wymieniają się przygotowanymi zadaniami oraz starają się je rozwiązywać. (10 minut);
4. N. rozwiązuje ewentualne problemy oraz podsumowuje zadanie wraz z całą klasą. Osoby chętne mogą przeczytać swoje przykłady zadań (10 minut).

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

Warianty:

Zakres realizacji zadania:

- dzień 17 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 18 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 35 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 42 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 72 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 76 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 35 semestr II: mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7;
- dzień 50 semestr II: mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9;
- dzień 62 semestr II: mnożenie i dzielenie w zakresie 100;
- dzień 83 semestr II: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000;
- dzień 89 semestr II: jednostki masy; dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram

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

Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Lista załączników:
Zadania z losowania - szablon.pdf
Zadania z losowania - kartki do losowania.pdf

Tytuł zadania: KARTONOWE MIASTO II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice budują własne miasto oraz poznają różne role, które można odgrywać w społeczeństwie.

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

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia prac w przestrzeni;
- rozwój umiejętności współpracy w grupie;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zawodami;
- doskonalenie umiejętności pisania.

Potrzebne materiały:

- pudełka w różnych rozmiarach, rolki po papierze toaletowym lub ręcznikach papierowych, itp.;
- kolorowy papier, bibuła, w miarę możliwości inne gotowe materiały do naklejania np. naklejki, gotowe rzeczy z filcu;
- klej, nożyczki;
- duże płachty brystolu;
- mazaki, farby;
- komputery;
- małe kartki na wizytówki do ról.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegać dzisiejsze zadanie. Pyta dzieci, jakie są elementy miasta, jakie budynki znają ze swojej okolicy, które miejsca są ważne w mieście, jakie odwiedzają z rodzicami. Odpowiedzi można zapisywać na tablicy w formie mapy myśli (15 min);
2. Uczniowie i uczennice z wykorzystaniem pomocy, jakie są w klasie przygotowują poszczególne budynki lub inne elementy miasta (np. światła drogowe, drzewa). Dzieci mogą pracować zarówno samodzielnie, jak i w parach, grupach (20 min);
3. Dzieci na płachtach brystolu rozplanowują miasto, ustawienie budynków. Mogą przy tym dyskutować lub wybrać spośród siebie zespół planujący miasto. Kiedy miasto zostanie rozstawione na brystolu, mogą domalować drogi lub chodniki wg własnych pomysłów (10 min);
4. N. pyta uczniów i uczennice:
    - jakie osoby mieszkają w tym mieście?
    - jakie wykonują zawody?
    - jaką rolę ogrywają poszczególne zawody w życiu i funkcjonowaniu miasta i ludzi, którzy w nim mieszkają (10 min);
5. Dzieci wybierają, kim chcą być w mieście, jaki chcą wykonywać zawód. Za pomocą komputerów, internetu lub słowników multimedialnych szukają, czym zajmuje się przedstawiciel danego zawodu. Każdy uczeń i uczennica przygotowuje swoją wizytówkę,

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

na której zapisuje swój zawód/funkcję (15 min);

6. N. zaprasza dzieci do zabawy w miasto. Każdy odgrywa rolę, jaką dla siebie wybrał, dzieci mają za zadanie poznać swoje role nawzajem i dowiedzieć się o innych jak najwięcej. N. pozwala dzieciom na swobodną zabawę w miasto. (20 min)
7. N. dziękuje uczniom za wspólny czas, prosi o złożenie miasta w jedno miejsce (może być to część klasy lub duże pudło, gdzie schowane zostaną elementy miasta). N. prosi dzieci, aby jako zadanie domowe opisały krótko, kogo ciekawego poznały w czasie zabawy. Dzieci powinny odpowiedzieć na pytania:
    - jaki ta osoba wykonywała zawód?
    - czego jeszcze można się było od tej osoby dowiedzieć? (10 min).

Warianty:

- N. może poprosić uczniów i uczennice, aby wybrane budynki z miasta przygotowały jako pracę domową.
- Zajęcia mogą odbywać się w całości w wybranym języku.
- Zadanie może być powtarzalne - w każdym zadaniu dzieci mogą wykonywać inne elementy miasta, pojazdy, poznawać nowe zawody.
- Przy powtarzalności zadania, w kolejnym wykonaniu dzieci mogą przygotować nowe budowle, np. poznane w międzyczasie miejsca w swojej miejscowości lub mogą przygotować proste modele samochodów lub drzew, krzaków, ławek. Im większe jest miasto zbudowane przez dzieci, tym N. może rozszerzać zasady zabawy i rozmawiać z dziećmi o nowych tematach, np. o zawodach, o zasadach ruchu drogowego, o bezpieczeństwie w miejscach publicznych i zasadach zachowania, gdy widzimy wypadek lub gdy się zgubimy;
- w ramach narracji "Mali inżynierowie": jeśli dzieci wykonywały już zadanie wcześniej, warto je zmodyfikować i utrudnić. Dzieci losują plan miasta średniowiecznego (załącznik) lub współczesnego (np. mapa miasta lub miasteczka z google maps) i na tej podstawie tworzą swoje "miasto". N. może tutaj zwrócić dzieciom uwagę na szczególny rozkład miasta oraz jego budowę.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

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

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda definiowania pojęć
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
Int-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

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

Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
Int-Społ-III.7.3 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla miejscowości, w której mieszka
Int-Społ-III.8.1 : dziecko rozumie znaczenie pracy w życiu człowieka
Int-Społ-III.8.2 : dziecko potrafi opowiedzieć o zawodach, jakie wykonują osoby w jego najbliższym otoczeniu
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych
Int-Społ-III.9.2 : dziecko zna alarmowe numery telefonów

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Mapy miast średniowiecznych.pdf

18 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: MISJA CZYTANKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:55:00

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

Streszczenie:

Dzieci poznają nową czytankę, rozwiązują zadania, analizują tekst.

Cele:

- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu.

Potrzebne materiały:

- kopia czytanki dla każdego dziecka;
- znaczniki "świateł drogowych".

Załączniki do zadania (na każde powtórzenie zadania przypada jeden załącznik):

- Misja 1 (dzień 7 I semestru w klasie III);
- Misja 2 (dzień 53 I semestru w klasie III);
- Misja 3 (dzień 18 I semestru w klasie III);
- Misja 4 (dzień 41 I semestru w klasie III);
- Misja 5 (dzień 42 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 1 (dzień 13 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 2 (dzień 71 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 3 (dzień 73 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 4 (dzień 80 I semestru w klasie III).

Przebieg:

"Misja"

1. N. rozdaje kopie czytanki i wprowadza dzieci w cel ćwiczenia: będą rozwijały umiejętność czytania ze zrozumieniem, nauczą się wskazywać najważniejsze elementy historii oraz występujące w nich postaci. (3 minuty).
2. Dzieci czytają w ciszy przedstawioną historię, a następnie rozwiązują zadanie dodane do czytanki. (15 minut);
3. Zanim N. omówi z dziećmi rozwiązanie zadania, prosi dzieci o wskazanie za pomocą techniki "świateł drogowych", czy zadanie było dla nich proste czy trudne. Następnie omawia z dziećmi zadanie. Jakie jest poprawne rozwiązanie? Jak dzieci do tego doszły? (5 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;

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

- najważniejszych wydarzeń. (10 minut)

5. Na koniec dzieci tworzą linię czasu, kolaż lub komiks przedstawiające wydarzenia i postaci z czytanki. (20 minut)

"Ułóż historię"

1. N. rozdaje kopie czytanki, które dodatkowo zostały pocięte na części. N. wyjaśnia, że dzieci będą musiały dojść do tego, jaka była kolejność wydarzeń, dzięki czemu poznają tajne hasło. (3 minuty);
2. Dzieci układają historie według uznanej przez siebie kolejności. Następnie N. sprawdza czy wszystkim się udało, pytając o tajne hasło, które układa się z liter umieszczonych z prawej strony tekstu (15 minut);
3. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (liczące po tyle osób, ile jest części historii). Dzieci w grupach czytają sobie historię. Każde dziecko musi przeczytać reszcie jeden fragment (20 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
   - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
   - postaci występujących w czytance;
   - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci mogą:
   - wypowiedzieć się, czy historia się im podobała;
   - ocenić postępowanie bohaterów;
   - wymyślić alternatywne zakończenie. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- ćwiczenia z płynności czytania i/lub głębsza analiza treści czytanki.

Warianty:

- zależnie od potrzeb i nastroju grupy możliwe jest znaczne rozbudowanie omawiania czytanki, zwłaszcza w przypadku późniejszych, trudniejszych tekstów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Bajka terapeutyczna

Tryby pracy:

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

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna

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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Lista załączników:
Misja 5.docx
Ułóż historię 2.docx
Ułóż historię 1.docx
Misja 3.docx
Misja 4.docx
Misja 1.docx
Ułóż historię 4.docx
Ułóż historię 3.docx
Misja 2.docx

Tytuł zadania: ZADANIA Z LOSOWANIA

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: 11

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci korzystając z kart oraz działań przygotowują zadania tekstowe dla siebie nawzajem.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania oraz odejmowania w zakresie do 60, 70, 80 oraz 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia oraz dzielenia do 25, przez 7, 9 oraz do 100;
- powtórzenie jednostek mas (kg, g);
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do ćwiczeń dla siebie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - kartki do losowania" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - szablon" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).
- opcjonalnie: nożyczki, klej.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą tworzyć dla siebie nawzajem materiały do nauki (zadania tekstowe), oparte o załączone materiały. N. rozdaje dzieciom materiały do pracy. (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest wylosowanie (lub wybranie) 5 obrazków oraz 5 działań. Następnie z ich wykorzystaniem przygotowują zadania tekstowe (5) korzystając z karty z szablonem. N. pomaga oraz nadzoruje pracę dzieci (20 minut);
3. Następnie dzieci wymieniają się przygotowanymi zadaniami oraz starają się je rozwiązywać. (10 minut);
4. N. rozwiązuje ewentualne problemy oraz podsumowuje zadanie wraz z całą klasą. Osoby chętne mogą przeczytać swoje przykłady zadań (10 minut).

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

Warianty:

Zakres realizacji zadania:

- dzień 17 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 18 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 35 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 42 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 72 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 76 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 35 semestr II: mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7;
- dzień 50 semestr II: mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9;
- dzień 62 semestr II: mnożenie i dzielenie w zakresie 100;
- dzień 83 semestr II: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000;
- dzień 89 semestr II: jednostki masy; dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram

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

Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Lista załączników:
Zadania z losowania - szablon.pdf
Zadania z losowania - kartki do losowania.pdf

Tytuł zadania: MUZYCZNY DOMEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się kształtu klucza wiolinowego.

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

Cele:

- zapoznanie dzieci z kluczem wiolinowym.

Potrzebne materiały:

- sznurki;
- makaron spaghetti;
- mocne kleje;
- kartki z bloku technicznego (twardsze);
- markery, flamastry, kredki;
- kawałki materiałów, guziki, papier kolorowy;
- nożyczki.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy domek, który ma dwa poziomy (każdy poziom to jedna pięciolinia). Mówi dzieciom, że jest to muzyczny domek i pyta, kto w nim mieszka. Dzieci powinny pamiętać z klasy drugiej, że chodzi o nutki (zadanie "Rodzina nutek"). N. obok domku rysuje schody - jedne prowadzące na górę, na górny poziom, a drugie prowadzące na dół - do piwnicy. Pyta dzieci, czego potrzebujemy, by otworzyć zamknięte drzwi do domu. Gdy dzieci odpowiedzą, że klucza, N. rysuje na wejściu do domku na górnym poziomie klucz wiolinowy, a na dolnym basowy. Następnie zapowiada, że dzieci nauczą się dziś otwierać górne drzwi. (5 minut)
2. N. rozdaje każdemu dziecka kawałek sznurka, 5 makaronów spaghetti i kartkę z bloku. Najpierw dzieci ćwiczą na sznurku kształt klucza, zgodnie ze schematem, który prezentuje N.: "ślimak, pętelka, haczyk". Następnie układają z makaronów pięciolinię przed sobą, na niej w odpowiednim miejscu klucz wiolinowy (N. pokazuje miejsce rozpoczęcia klucza), a następnie przyklejają klucz do makaronów. Całość przyklejają na kartce i obrysowują tak, by powstał domek (na wzór tego, narysowanego na tablicy przez N.). (25 minut)
3. Jeśli N. chce, może wprowadzić również klucz basowy (poza podstawą programową).

Przy powtórzeniu zadania:

1. N. rysuje domek na tablicy, a dzieci biorą swoje prace (swoje muzyczne domki). Dzieci mają już klucz, by wejść do środka. W środku piętro stanowi pięciolinia, na której mieszkają nutki. Nutki mogą mieszkać na liniach lub między nimi. (2 minuty)
2. N. mówi dzieciom, by najpierw w ich domkach zamieszkały nutki na liniach. Dzieci, za pomocą dostępnych materiałów tworzą małe przedmioty, które mają mieć kulkę w środku (np. kółko z papieru kolorowego a na nim guzik, kwiatek itp.). Przyklejają na każdej linii jeden taki nieduży przedmiot. (20 minut)

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

3. Następnie N. mówi, że pomiędzy liniami, czyli na polach pięciolinii też mogą mieszkać nutki. N. pyta dzieci, ile pól jest na pięciolinii - dzieci liczą (4). Następnie rysują w polach wybrane kształty (np. serduszka, kółka do samochodu itp.). (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne

Tytuł zadania: KWADRAT PIŁKARSKI III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak

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

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą umiejętność zabawy piłką podczas prostej gry grupowej.

Cele:

- rozwijanie umiejętności zabawy piłką;
- rozwijanie zdolności współpracy w sytuacjach zabawy.

Potrzebne materiały:

- piłki siatkowe (1 na każdą grupę 4 - 6 osobową);
- kreda;
- sala gimnastyczna.

Przebieg:

1. Dzieci przeprowadzają rozgrzewkę (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na grupy 4-osobowe. Następnie rysuje na parkiecie tyle dużych prostokątów, ile wynosi liczba grup. Następnie dzieli je na tyle równych części, ile wynosi liczba dzieci w grupie. Preferowana wielkość jednej z nich to 2 metry na 4 metry. (przykładowy rysunek poglądowy znajduje się w załączonych materiałach) (5 minut);
3. Następnie tłumaczy dzieciom zasady gry. Każde dziecko z grupy zajmuje jedno pole w prostokącie. Jedno z nich dostaje piłkę. Zadaniem dziecka z piłką jest podbicie jej nogą w taki sposób, aby piłka spadła na pole innego gracza. Ów gracz musi podbić piłkę nogą w górę, jeśli odbiła się od jego pola, tak, aby spadło na pole innego gracza. Jeśli piłka odbiła się od pola gracza i spadła na pole innego zawodnika, ów zawodnik jest odpowiedzialny za podbicie jej. Jeśli piłka spadnie poza polem gry, gracz, od którego pola piłka odbiła się jako ostatnia, otrzymuje punkt karny. Wygrywa osoba z jak najmniejszą liczbą punktów. N. w miarę potrzeby demonstruje zasady gry na przykładzie. (5 minut);
4. Dzieci w grupach grają w grę (25 minut);
5. Podsumowanie oraz zakończenie zabawy (5 minut);

Przykładowe rozgrzewki:

- (**postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu

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

podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.

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

Warianty:

- Można zastosować wersję eliminacyjną gry. Gracze nie otrzymują punktów karnych, ale schodzą z pola gry - i tak aż do momentu, gdy 1 gracz pozostaje na prostokącie.
- W przypadku małych sal gimnastycznych ćwiczenie można wykonać w podziale na grupy lub na boisku szkolnym.
- Można również podzielić całą salę na kwadraty oraz dać dzieciom dwie piłki jednocześnie.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Lista załączników:

przykładowy podział.docx

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

19 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNE INSTRUMENTY II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworząc własne instrumenty, poznają ich różne rodzaje, dźwięki, które wydają, a także ćwiczą na nich grę, utrwalając znajomość wartości nut.

Cele:
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat instrumentów muzycznych;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- zachęcenie do eksperymentowania z muzyką i dźwiękiem;
- utrwalanie znajomości wartości nut.

Potrzebne materiały:
Dzwonek ręczny
- dwie rolki po papierze toaletowym;
- dziurkacz;
- dzwonki (x2);

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

- sznurek lub włóczka.

Tamburyno

- 2 talerze papierowe;
- zszywacz lub klej;
- dziurkacz;
- sznurek;
- dzwonki;
- kredki.

Marakasy

- dwa kubeczki plastikowe lub opakowania po jogurtach - takiej samej wielkości, oczyszczone i suche;
- pół kubeczka ziarenek kawy, ryżu, makaronu lub koralików;
- klej;
- taśma maskująca;
- farba (najlepiej akrylowa;
- materiał.

Bębenek

- puste opakowanie (np. tekturowe lub metalowe po kawie) z pokrywką;
- włóczka;
- długopis;
- dwa ołówki;
- dwa patyczki (lub ołówki);
- papier techniczny;
- farby akrylowe;
- kredki.

Trąbka

- rolka po ręczniku papierowym;
- papier do pieczenia;
- gumka recepturka;
- długopis.

Ksylofon

- wysokie szklanki lub słoiki;
- woda;
- łyżka kuchenna do mieszania.

Gitara

- puste pudełko po butach;
- gumki recepturki;
- linijka lub patyk.

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

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że ich zdaniem będzie stworzenie własnych instrumentów. W ciągu kilku dni będą tworzyły własne instrumenty, z których później będą mogły korzystać. W sumie każde dziecko zrobi 4 instrumenty. Dzieci mogą wybrać, jakie instrumenty będą robiły na następnych lekcjach. W ramach tej, wszystkie zrobią dzwonki ręczne (2 minuty);
2. Instrukcja wykonania dzwonka ręcznego: Zrób dziurkę na obu końcach rolek ręczników papierowych. Przywiąż dwa dzwonki po każdej stronie rolek ręczników papierowych, sznureczkiem lub wełną, przeciągniętymi przez zrobione wcześniej otwory i starannie zawiązując. Aby zagrać, wystarczy potrząsnąć (25 minut);
3. Dzieci dekorują wykonane instrumenty oraz grają na nich proste partie rytmiczne (15 minut).

Możliwe kontynuacje:

- przy powtórzeniach dzieci same będą decydowały, jaki instrument będą wykonywały i jakie materiały będą im potrzebne (warto jednak pamiętać o przygotowaniu większej liczby dodatkowych materiałów na wszelki wypadek).

Warianty:

Instrukcje do innych instrumentów:

- **Tamburyno:** Połącz ze sobą dwa talerze papierowe, używając zszywacza lub kleju (w taki sposób, aby były do siebie zwrócone wnętrzem). Dziurkaczem zrób dziurki na krawędziach talerzy dookoła. Następnie przywiąż dzwonki sznurkiem przeprowadzonym przez te dziurki. Udekoruj tamburyno np. kredkami. Aby zagrać, wystarczy potrząsnąć.
- **Trąbka:** Zasłoń jeden koniec rolki od papieru ręcznikowego papierem do pieczenia i zabezpiecz gumką recepturką. Zrób dziurki w rzędzie po jednej stronie rolki. Żeby zagrać, zaśpiewaj melodię w otwarty koniec.
- **Ksylofon:** Wypełnij wysokie szklanki lub słoiki (zalecane) wodą w różnej ilości. Im więcej jest wody w szklance tym niższy będzie ton. Aby zagrać, należy delikatnie uderzać w szkło drewnianą łyżką.
- **Gitara:** Zdejmij pokrywkę. Naciągnij gumkę wokół pudełka. Przymocuj linijkę lub patyk na jednym końcu, tak, aby udawało ramię gitary. Graj naciągając "struny" z gumki.
- **Marakasy:** Włóż ziarenka kawy, ryżu lub koraliki do plastikowych opakowań. Połącz ze sobą opakowania na pomocą mocnego kleju lub taśmy klejącej. Pomaluj opakowanie wyrazistymi kolorami lub przyklej kawałki materiału.
- **Bębenek:** Przed rozpoczęciem pracy nad bębenkiem najpierw zdejmij pokrywkę i udekoruj opakowanie z zewnątrz, pomaluj farbą akrylową lub kredkami (w zależności od rodzaju opakowania, tekturę bez problemu można malować kredkami). Następnie należy

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

przymocować bębenek do sznurka i sznurek zawiązać, tak, aby można było go zawiesić na szyi. W przypadku opakowania tekturowego wystarczy zrobić dziurki po bokach (długopisem) i przeprowadzić przez nie sznurek lub włóczkę. Jako pałeczek perkusyjnych można użyć patyczków lub ołówków.

Potencjalne problemy:

- barierą stworzenia przez każde dziecko w klasie dzwonka ręcznego jest liczba potrzebnych dzwonków (po dwa na każde dziecko). W takim przypadku można zaproponować dzieciom stworzenie równolegle dwóch instrumentów (jedna grupa tworzy dzwonek, a druga np. bębenek) lub zaproponowanie klasie innego instrumentu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Muzyka
Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad

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.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: CO BY BYŁO, GDYBY...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:25:00

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

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

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

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 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

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

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:
Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi przewidywać konsekwencje różnych zdarzeń.

Tytuł zadania: NARYSUJ TO DZIAŁANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

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

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).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

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

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

Tytuł zadania: NIEZWYKŁE PYTANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

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

Czas trwania zadania:
01:10:00

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 niepowtarzające się w klasie) na komputerze i N. wspólnie z dziećmi umieszcza zaproponowane pytania na klasowym blogu. (30 min)

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

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
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

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

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

20 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: WIERSZYKOWE CUDA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
01:50:00

Streszczenie:
Dzieci poznają wierszyki o niezwykłych elementach życia codziennego, a następnie tworzą proste przedmioty użytkowe w formie prac plastycznych lub prostych konstrukcji.

Cele:
- rozwój umiejętności tworzenia prac plastycznych;

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

- 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 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

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

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.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

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

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: 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

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:
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

21 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: KARTONOWE MIASTO II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
02:00:00

Streszczenie:

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

Uczniowie i uczennice budują własne miasto oraz poznają różne role, które można odgrywać w społeczeństwie.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia prac w przestrzeni;
- rozwój umiejętności współpracy w grupie;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zawodami;
- doskonalenie umiejętności pisania.

Potrzebne materiały:

- pudełka w różnych rozmiarach, rolki po papierze toaletowym lub ręcznikach papierowych, itp.;
- kolorowy papier, bibuła, w miarę możliwości inne gotowe materiały do naklejania np. naklejki, gotowe rzeczy z filcu;
- klej, nożyczki;
- duże płachty brystolu;
- mazaki, farby;
- komputery;
- małe kartki na wizytówki do ról.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegać dzisiejsze zadanie. Pyta dzieci, jakie są elementy miasta, jakie budynki znają ze swojej okolicy, które miejsca są ważne w mieście, jakie odwiedzają z rodzicami. Odpowiedzi można zapisywać na tablicy w formie mapy myśli (15 min);
2. Uczniowie i uczennice z wykorzystaniem pomocy, jakie są w klasie przygotowują poszczególne budynki lub inne elementy miasta (np. światła drogowe, drzewa). Dzieci mogą pracować zarówno samodzielnie, jak i w parach, grupach (20 min);
3. Dzieci na płachtach brystolu rozplanowują miasto, ustawienie budynków. Mogą przy tym dyskutować lub wybrać spośród siebie zespół planujący miasto. Kiedy miasto zostanie rozstawione na brystolu, mogą domalować drogi lub chodniki wg własnych pomysłów (10 min);
4. N. pyta uczniów i uczennice:
    - jakie osoby mieszkają w tym mieście?
    - jakie wykonują zawody?
    - jaką rolę ogrywają poszczególne zawody w życiu i funkcjonowaniu miasta i ludzi, którzy w nim mieszkają (10 min);
5. Dzieci wybierają, kim chcą być w mieście, jaki chcą wykonywać zawód. Za pomocą

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

komputerów, internetu lub słowników multimedialnych szukają, czym zajmuje się przedstawiciel danego zawodu. Każdy uczeń i uczennica przygotowuje swoją wizytówkę, na której zapisuje swój zawód/funkcję (15 min);

6. N. zaprasza dzieci do zabawy w miasto. Każdy odgrywa rolę, jaką dla siebie wybrał, dzieci mają za zadanie poznać swoje role nawzajem i dowiedzieć się o innych jak najwięcej. N. pozwala dzieciom na swobodną zabawę w miasto. (20 min)
7. N. dziękuje uczniom za wspólny czas, prosi o złożenie miasta w jedno miejsce (może być to część klasy lub duże pudło, gdzie schowane zostaną elementy miasta). N. prosi dzieci, aby jako zadanie domowe opisały krótko, kogo ciekawego poznały w czasie zabawy. Dzieci powinny odpowiedzieć na pytania:
    - jaki ta osoba wykonywała zawód?
    - czego jeszcze można się było od tej osoby dowiedzieć? (10 min).

Warianty:

- N. może poprosić uczniów i uczennice, aby wybrane budynki z miasta przygotowały jako pracę domową.
- Zajęcia mogą odbywać się w całości w wybranym języku.
- Zadanie może być powtarzalne - w każdym zadaniu dzieci mogą wykonywać inne elementy miasta, pojazdy, poznawać nowe zawody.
- Przy powtarzalności zadania, w kolejnym wykonaniu dzieci mogą przygotować nowe budowle, np. poznane w międzyczasie miejsca w swojej miejscowości lub mogą przygotować proste modele samochodów lub drzew, krzaków, ławek. Im większe jest miasto zbudowane przez dzieci, tym N. może rozszerzać zasady zabawy i rozmawiać z dziećmi o nowych tematach, np. o zawodach, o zasadach ruchu drogowego, o bezpieczeństwie w miejscach publicznych i zasadach zachowania, gdy widzimy wypadek lub gdy się zgubimy;
- w ramach narracji "Mali inżynierowie": jeśli dzieci wykonywały już zadanie wcześniej, warto je zmodyfikować i utrudnić. Dzieci losują plan miasta średniowiecznego (załącznik) lub współczesnego (np. mapa miasta lub miasteczka z google maps) i na tej podstawie tworzą swoje "miasto". N. może tutaj zwrócić dzieciom uwagę na szczególny rozkład miasta oraz jego budowę.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

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

Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda definiowania pojęć
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.16.3 : dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych
Int-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami

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

Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
Int-Społ-III.7.3 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla miejscowości, w której mieszka
Int-Społ-III.8.1 : dziecko rozumie znaczenie pracy w życiu człowieka
Int-Społ-III.8.2 : dziecko potrafi opowiedzieć o zawodach, jakie wykonują osoby w jego najbliższym otoczeniu
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych
Int-Społ-III.9.2 : dziecko zna alarmowe numery telefonów

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Mapy miast średniowiecznych.pdf

Tytuł zadania: 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:

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

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 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:

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

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

22 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: WIERSZYKOWE CUDA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
01:50:00

Streszczenie:
Dzieci poznają wierszyki o niezwykłych elementach życia codziennego, a następnie tworzą proste przedmioty użytkowe w formie prac plastycznych lub prostych konstrukcji.

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

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 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

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

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.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

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

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: TWORZYMY WŁASNE INSTRUMENTY II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

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

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworząc własne instrumenty, poznają ich różne rodzaje, dźwięki, które wydają, a także ćwiczą na nich grę, utrwalając znajomość wartości nut.

Cele:
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat instrumentów muzycznych;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- zachęcenie do eksperymentowania z muzyką i dźwiękiem;
- utrwalanie znajomości wartości nut.

Potrzebne materiały:
Dzwonek ręczny
- dwie rolki po papierze toaletowym;
- dziurkacz;
- dzwonki (x2);
- sznurek lub włóczka.

Tamburyno
- 2 talerze papierowe;
- zszywacz lub klej;
- dziurkacz;
- sznurek;
- dzwonki;
- kredki.

Marakasy
- dwa kubeczki plastikowe lub opakowania po jogurtach - takiej samej wielkości, oczyszczone i suche;
- pół kubeczka ziarenek kawy, ryżu, makaronu lub koralików;
- klej;
- taśma maskująca;
- farba (najlepiej akrylowa;
- materiał.

Bębenek
- puste opakowanie (np. tekturowe lub metalowe po kawie) z pokrywką;

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

- włóczka;
- długopis;
- dwa ołówki;
- dwa patyczki (lub ołówki);
- papier techniczny;
- farby akrylowe;
- kredki.

Trąbka

- rolka po ręczniku papierowym;
- papier do pieczenia;
- gumka recepturka;
- długopis.

Ksylofon

- wysokie szklanki lub słoiki;
- woda;
- łyżka kuchenna do mieszania.

Gitara

- puste pudełko po butach;
- gumki recepturki;
- linijka lub patyk.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że ich zdaniem będzie stworzenie własnych instrumentów. W ciągu kilku dni będą tworzyły własne instrumenty, z których później będą mogły korzystać. W sumie każde dziecko zrobi 4 instrumenty. Dzieci mogą wybrać, jakie instrumenty będą robiły na następnych lekcjach. W ramach tej, wszystkie zrobią dzwonki ręczne (2 minuty);
2. Instrukcja wykonania dzwonka ręcznego: Zrób dziurkę na obu końcach rolek ręczników papierowych. Przywiąż dwa dzwonki po każdej stronie rolek ręczników papierowych, sznureczkiem lub wełną, przeciągniętymi przez zrobione wcześniej otwory i starannie zawiązując. Aby zagrać, wystarczy potrząsnąć (25 minut);
3. Dzieci dekorują wykonane instrumenty oraz grają na nich proste partie rytmiczne (15 minut).

Możliwe kontynuacje:

- przy powtórzeniach dzieci same będą decydowały, jaki instrument będą wykonywały i jakie materiały będą im potrzebne (warto jednak pamiętać o przygotowaniu większej liczby dodatkowych materiałów na wszelki wypadek).

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

Warianty:

Instrukcje do innych instrumentów:

- **Tamburyno:** Połącz ze sobą dwa talerze papierowe, używając zszywacza lub kleju (w taki sposób, aby były do siebie zwrócone wnętrzem). Dziurkaczem zrób dziurki na krawędziach talerzy dookoła. Następnie przywiąż dzwonki sznurkiem przeprowadzonym przez te dziurki. Udekoruj tamburyno np. kredkami. Aby zagrać, wystarczy potrząsnąć.
- **Trąbka:** Zasłoń jeden koniec rolki od papieru ręcznikowego papierem do pieczenia i zabezpiecz gumką recepturką. Zrób dziurki w rzędzie po jednej stronie rolki. Żeby zagrać, zaśpiewaj melodię w otwarty koniec.
- **Ksylofon:** Wypełnij wysokie szklanki lub słoiki (zalecane) wodą w różnej ilości. Im więcej jest wody w szklance tym niższy będzie ton. Aby zagrać, należy delikatnie uderzać w szkło drewnianą łyżką.
- **Gitara:** Zdejmij pokrywkę. Naciągnij gumkę wokół pudełka. Przymocuj linijkę lub patyk na jednym końcu, tak, aby udawało ramię gitary. Graj naciągając "struny" z gumki.
- **Marakasy:** Włóż ziarenka kawy, ryżu lub koraliki do plastikowych opakowań. Połącz ze sobą opakowania na pomocą mocnego kleju lub taśmy klejącej. Pomaluj opakowanie wyrazistymi kolorami lub przyklej kawałki materiału.
- **Bębenek:** Przed rozpoczęciem pracy nad bębenkiem najpierw zdejmij pokrywkę i udekoruj opakowanie z zewnątrz, pomaluj farbą akrylową lub kredkami (w zależności od rodzaju opakowania, tekturę bez problemu można malować kredkami). Następnie należy przymocować bębenek do sznurka i sznurek zawiązać, tak, aby można było go zawiesić na szyi. W przypadku opakowania tekturowego wystarczy zrobić dziurki po bokach (długopisem) i przeprowadzić przez nie sznurek lub włóczkę. Jako pałeczek perkusyjnych można użyć patyczków lub ołówków.

Potencjalne problemy:

- barierą stworzenia przez każde dziecko w klasie dzwonka ręcznego jest liczba potrzebnych dzwonków (po dwa na każde dziecko). W takim przypadku można zaproponować dzieciom stworzenie równolegle dwóch instrumentów (jedna grupa tworzy dzwonek, a druga np. bębenek) lub zaproponowanie klasie innego instrumentu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Muzyka

Zajęcia techniczne

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

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: WIEŻOWCE - ROZGRYWKA

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: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozgrywają przygotowaną wcześniej grę planszową.

Cele:

Dodawanie liczb dwucyfrowych:

- w zakresie do 40
- w zakresie do 60
- w zakresie do 80
- w zakresie do 100

Potrzebne materiały:

Do wykonania gry potrzebne będą:

- tektura lub papier;
- farby lub kredki;
- nożyczki.

Dzieci mogą potrzebować także kalkulatorów do sprawdzania trudniejszych obliczeń.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupki 3 lub 4-osobowe - które będą wspólnie grać.
2. N. tłumaczy, że gra polega na budowaniu największych budynków na świecie.
3. N. tłumaczy, jak przygotować się do gry.
4. N. tłumaczy zasady gry.
5. Dzieci wybierają osobę, która zacznie grę (w każdej grupie)
6. Dzieci grają.

Możliwe kontynuacje:

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

Grę można powtarzać wielokrotnie. Jest to nawet wskazane - ponieważ pierwsza gra wymaga dużo czasu ze względu na tłumaczenie zasad. Następnie partie będą przebiegać już znacznie szybciej.

Warianty:
Dodawanie liczb dwucyfrowych w różnych zakresach: 40, 60, 80, 100.

N. może porozmawiać z dziećmi na temat wykonywania zabawek w domu - skoro zabawki są teraz drogie, to może warto wykonać je samemu? Czy dzieci mają już takie doświadczenia? Czy lubią bawić się rzeczami, które same zrobiły?

Potencjalne problemy:
Zasady gry są proste - należy się jednak dobrze przygotować do tłumaczenia, aby uniknąć niepotrzebnego zamieszania.

Gra wymaga dość sprawnego dodawania w pamięci.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Wykład

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

23 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: ARCHITEKTURA PIĘKNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z przykładami architektury pięknej w Polsce i na świecie, następnie same projektują/rysują wymyślony przez siebie budynek, który będzie symbolem architektury pięknej.

Cele:
- zapoznanie dzieci z pojęciem architektury pięknej;
- zapoznanie dzieci ze znanymi przykładami architektury pięknej w Polsce i na świecie;
- kształtowanie umiejętności rysowania budynków;
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej;

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

- ćwiczenie rysunku symetrycznego.

Potrzebne materiały:

- komputer i rzutnik;
- prezentacja multimedialna w załączniku;
- kartki;
- kredki;
- ołówki;
- gumki;
- linijki.

Przebieg:

1. N. prosi dzieci o podanie skojarzeń do hasła: architektura

N. zadaje dodatkowe pytania:

Jak myślicie, co to może być?

Czy widzieliście kiedyś jakieś budynki, które Was oczarowały?

Czy widzieliście w Warszawie jakieś budynki (pałace, może kościoły, może bloki, hotele, urzędy), które Wam się spodobały?

N. wyjaśnia, czym jest architektura. Jest to nauka i sztuka projektowania, konstruowania i wykonywania budynków oraz innych budowli przestrzennych. Architektura zajmuje się również organizowaniem przestrzeni używanej przez człowieka. Osoba posiadająca wykształcenie w dziedzinie architektury oraz uprawnienia do wykonywania projektów budynków nosi tytuł architekta. (10 min)

2. N. pokazuje dzieciom prezentację multimedialną z przykładami architektury pięknej. (10 min)

3. Dzieci mają za zadanie zaprojektować własny budynek.

N. przypomina dzieciom, żeby najpierw zastanowiły się, jaki budynek chcą narysować (dom mieszkalny, kamienica, zamek, pałac, kościół, teatr czy jeszcze coś innego).

N. przypomina dzieciom o zasadach symetrii, tłumaczy ją na przykładzie budynków z prezentacji.

Dzieci rysują (25 min)

N. może włącyć dzieciom jakąś muzykę.

Zakresy przedmiotowe:

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

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda wizualizacji
Pogadanka
Prezentacja multimedialna

Techniki:
Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
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.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-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

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

Int-Plast-III.6.2 : dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.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.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Lista załączników:
Architektura prezentacja.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.

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

Potrzebne materiały:

- szablony kart z pliku "karta postaci.pdf";
- krótkie informacje dotyczące konkretnych osób, ew. dostęp do słowników, encyklopedii, internetu (z możliwością oceny przydatności zdobytej wiedzy).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom puste, wydrukowane karty z pliku "karta postaci.pdf". Informuje, że ich zadaniem będzie wypełnienie kart informacjami o znanej lub sławnej postaci, jednej z trzech zaproponowanych przez N., dopasowanej do omawianego tematu lub narracji. (7 minut)
2. N. informuje dzieci o sposobie, w jaki będą zdobywać informacje o tej osobie. Mogą w tym celu wykorzystać przygotowane notki biograficzne, skorzystać z encyklopedii i książek lub z zasobów internetu. (30 minut)
3. Osoby chętne dzielą się zdobytymi informacjami na forum klasy. N. w miarę potrzeby podsumowuje oraz uzupełnia informacje przedstawione przez uczniów i uczennice. (20 minut).

Warianty:

- Lista sławnych postaci, które mogą zostać wykorzystane podczas przeprowadzania zadania: Bolesław I Chrobry, Anonim Gall, Kazimierz III Wielki, Jan Paweł II, Lech Wałęsa, Czesław Miłosz, Wisława Szymborska, Ryszard Kapuściński, Fryderyk Chopin, Urszula Dudziak, Krzysztof Penderecki, Mikołaj Kopernik, Maria Skłodowska-Curie, Ernest Malinowski, Ludwig Zamenhoff, Adam Małysz, Kazimierz Deyna, Irena Szewińska, Roman Polański, Andrzej Wajda, Krystyna Janda.
- Lista sławnych postaci zagranicznych, które mogą zostać wykorzystane podczas przeprowadzania zadania: Matka Teresa, Krzysztof Kolumb, Marilyn Monroe, Martin 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;

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

- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": poza Kopernikiem można zaproponować dzieciom stworzenie kart dotyczących Jurija Gagarina, Mirosława Hermaszewskiego, Walentiny Tiereszkowej, Neila Armstronga, Edwina Aldrina i Michaela Collinsa oraz Konstantego Ciołkowskiego;
- w ramach narracji "Łowcy bitów": Johann Sebastian Bach, Fryderyk Chopin, Wolfgang Amadeusz Mozart, Irena Garztecka-Jarzębska;
- w ramach narracji "Na zamku": Władysław Łokietek, Kazimierz Wielki, Władysław Jagiełło, Zawisza Czarny, Jan Długosz, Gal Anonim, św. Kinga, św. Jadwiga Andegaweńska królowa Polski oraz św. Jadwiga Śląska.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Społ-III.7.3 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla miejscowości, w której mieszka

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

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: 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.;

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

- przygotowane przez N. zadania quizowe. Zadań quizowych powinno być dwa razy więcej niż dzieci biorących udział w quizie.
- zadania **quizowe główne,** przygotowane przez N., są zadaniami matematycznymi;
- zadania **quizowe ratunkowe**. Jeśli dziecko nie rozwiąże zadania quizowego głównego, ma szansę wyratować się i wylosować zadanie quizowe ratunkowe. Zadania quizowe ratunkowe obejmują tę samą tematykę, co zadania główne;
- zadania quizowe przygotowujemy w zależności od aktualnie omawianych tematów. Przykłady zadań:
    - Tabliczka mnożenia - na jednej karteczce quizowej jedno działanie np: 4·7
    - Dzielenie - na jednej karteczce quizowej jedno działanie np: 81:9
    - Dodawanie - na jednej karteczce quizowej jedno działanie np: 31+39
    - Odejmowanie - na jednej karteczce quizowej jedno działania np: 49-17
    - Liczby rzymskie - dziecko ma zamienić cyfry arabskie na rzymskie i napisać poprawną odpowiedź na wylosowanej karteczce.

Przebieg:

Zadanie jest wykonywane w kręgu.

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

Warianty:

- zadanie można realizować bez woreczka ratunkowego;
- zadanie można zrealizować na szkolnym boisku, w lesie, w parku. Wtedy można poprosić dzieci, żeby przygotowały quizy ruchowe dla siebie nawzajem;

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

- w zależności od momentu realizacji zadania quiz obejmuje:
  - Zadania quizowe do 20 (dzień 60 semestr I klasa II);
  - Zadania quizowe trzecia dziesiątka (dzień 90 i 93 semestr I klasa II)
  - Zadania quizowe do 31 (dzień 35 semestr II klasa II);
  - Zadania quizowe do 41 (dzień 35 semestr II klasa II);
  - Zadania quizowe do 100 (dzień 69 semestr I klasa III);
  - Zadania quizowe do 100 (dzień 21, 94, 96 semestr II klasa III).

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

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

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

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

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

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

24 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: NA CZACIE JESTEM...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:05:00

Streszczenie:
Zadanie uniwersalne dla narracji, może być wprowadzone i powtarzane w dowolnym momencie narracji. Odpowiada na potrzebę uświadomienia dzieciom, że w sieci każdy może być kimś innym, niż się podaje. Jest także ćwiczeniem czytania, pisania na klawiaturze, twórczego myślenia oraz korzystania z sieci.

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

Cele:

- pokazanie uczniom i uczennicom niebezpieczeństwa związanego z kontaktami wirtualnymi z nieznanymi osobami;
- uświadomienie znaczenia zasad dobrego wychowania również w internecie;
- pokazanie problemu związanego z kłamstwem i prawdą w kontaktach wirtualnych.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa.

Przebieg:

1. Każde z dzieci wymyśla sobie „fałszywą tożsamość", może to być osoba istniejąca, postać fantastyczna lub całkowicie wymyślona przez dziecko. Dzieci zachowują wybraną tożsamość w tajemnicy. Jako wybrana osoba logują się do czatu (10 minut);
2. Rozmawiają na czacie przedstawiając się, mówiąc o swoich zainteresowaniach, mogą też dążyć do realizacji swoich celów. Warto powiedzieć dzieciom, ile mają czasu na dyskusję (25 minut);
3. Po zakończonej dyskusji omawiamy: Która postać była realistycznie przedstawiona? Zgadujemy Kto udawał kogo?; omawiamy: Czy któraś wypowiedź została odwrotnie zrozumiana? Kto stosował netykietę, a kto nie i czy to pasowało do postaci? N. zwraca uwagę uczniów i uczennic:
    - na kwestie bezpieczeństwa w kontaktach z obcymi ludźmi (każdy może się podać za kogoś innego. Co to oznacza? Czy powinniśmy wierzyć we wszytko co mówią osoby w internecie?);
    - na znaczenie ograniczeń i zasad dobrego wychowania w internecie;
    - na prawidłową postawę przy komputerze oraz na fakt, że dłuższa praca przy komputerze może męczyć wzrok, i jednocześnie ograniczać kontakty z innymi;

(30 minut).

Możliwe kontynuacje:

- *Dyskutujemy za pośrednictwem internetu.*

Warianty:

- jeśli dzieci nie są zaznajomione z netykietą, warto przedstawić ją na wstępie zadania (nie pisze się caps lockiem, nie używamy wulgaryzmów, nie obrażamy innych, nie spamujemy - czyli nie wysyłamy zbyt wielu wiadomości na raz);

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

- w ramach powtórzenia N. może zapoznać dzieci z kampanią Fundacji Dzieci Niczyje: Nigdy nie wiadomo, kto jest po drugiej stronie (http://goo.gl/6SF0sH) oraz zabawną wariację (http://demotywatory.pl/2040886/Czesc-tu-Wojtek) - i z nimi je omówić:
    - czy przemawia do nich film i plakat?

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Zajęcia komputerowe

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

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Bezpieczeństwo w internecie

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.10.1 : dziecko ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.9.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób

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

Lista załączników:
Fundacja Dzieci Niczyje plakat informacyjny.pdf

Tytuł zadania: LICZYMY NA CZAS II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 18

Czas trwania zadania:
00:35:00

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

Cele:

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

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

Potrzebne materiały:

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

Załączniki do zadania dla klasy 2.:

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

Załączniki do zadania dla klasy 3.:

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

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że celem tego zadania będzie z jednej strony ćwiczenie umiejętności dodawania, z drugiej dzieci będą miały okazję do zabawy z matematyką. W dwóch podejściach do dodawania i/lub odejmowania będą mogły bić swoje własne rekordy. Jednocześnie N. podkreśla, że nie chodzi w tym zadaniu, aby być lepszym od innych, ale o to, żeby mieć poczucie, że coraz lepiej radzi się sobie z dodawaniem i/lub odejmowaniem.
2. N. najpierw ćwiczy z dziećmi dodawanie. Wpisuje na tablicy odpowiednie działania. Daje dzieciom okazję do policzenia na liczmanach lub w pamięci, a następnie zadaniem dzieci jest zapisanie odpowiedniego wyniku na kartce ołówkiem. Kiedy N. poprosi o pokazanie wyników dzieci podnoszą swoje kartki do góry. Najpierw same między sobą mogą porównać swoje wyniki. Czynność powtarza się kilkakrotnie w zależności od złożoności działań oraz tego, jak dzieci radzą sobie z działaniami (15 minut);

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

3. Każde dziecko otrzymuje materiał "Liczymy na czas". Dzieli kartkę na pół. Jedną połową odkłada z boku. N. tłumaczy dzieciom, na czym będzie polegało zadanie: kiedy N. powie start, włączy odliczanie czasu na stoperze - 1 minutę. N. pokazuje dzieciom na klasowym zegarze, jak długo trwa minuta. W ciągu tego czasu dzieci mają rozwiązać jak najwięcej działań. Po jego upływie, same sprawdzają wyniki, które N. zapisuje na tablicy. Następnie powtarzają to zadanie na kartkach, które miały z boku (5 minut);
4. N. pyta dzieci, jak podobało im się zadanie. Czy są zadowolone ze swoich wyników? Czy za drugim razem udało im się lepiej rozwiązać działania? Czy mają jeszcze jakieś problemy z rozwiązywaniem tych działań? (5 minut)
5. N. wraz z dziećmi poświęca czas na wykonanie kolejnych działań - umożliwia dzieciom przećwiczenie swoich umiejętności (10 minut).

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.1.3 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000

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

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

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

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

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

działania do 25.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

Cele:

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

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 lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Przebieg:

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

Przykładowe rozgrzewki:

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

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

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

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

25 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNE INSTRUMENTY II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

Streszczenie:

Dzieci tworząc własne instrumenty, poznają ich różne rodzaje, dźwięki, które wydają, a także ćwiczą na nich grę, utrwalając znajomość wartości nut.

Cele:

- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat instrumentów muzycznych;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- zachęcenie do eksperymentowania z muzyką i dźwiękiem;
- utrwalanie znajomości wartości nut.

Potrzebne materiały:

Dzwonek ręczny

- dwie rolki po papierze toaletowym;
- dziurkacz;
- dzwonki (x2);
- sznurek lub włóczka.

Tamburyno

- 2 talerze papierowe;
- zszywacz lub klej;
- dziurkacz;
- sznurek;
- dzwonki;
- kredki.

Marakasy

- dwa kubeczki plastikowe lub opakowania po jogurtach - takiej samej wielkości, oczyszczone i suche;
- pół kubeczka ziarenek kawy, ryżu, makaronu lub koralików;
- klej;
- taśma maskująca;
- farba (najlepiej akrylowa;
- materiał.

Bębenek

- puste opakowanie (np. tekturowe lub metalowe po kawie) z pokrywką;
- włóczka;
- długopis;

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

- dwa ołówki;
- dwa patyczki (lub ołówki);
- papier techniczny;
- farby akrylowe;
- kredki.

Trąbka

- rolka po ręczniku papierowym;
- papier do pieczenia;
- gumka recepturka;
- długopis.

Ksylofon

- wysokie szklanki lub słoiki;
- woda;
- łyżka kuchenna do mieszania.

Gitara

- puste pudełko po butach;
- gumki recepturki;
- linijka lub patyk.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że ich zdaniem będzie stworzenie własnych instrumentów. W ciągu kilku dni będą tworzyły własne instrumenty, z których później będą mogły korzystać. W sumie każde dziecko zrobi 4 instrumenty. Dzieci mogą wybrać, jakie instrumenty będą robiły na następnych lekcjach. W ramach tej, wszystkie zrobią dzwonki ręczne (2 minuty);
2. Instrukcja wykonania dzwonka ręcznego: Zrób dziurkę na obu końcach rolek ręczników papierowych. Przywiąż dwa dzwonki po każdej stronie rolek ręczników papierowych, sznureczkiem lub wełną, przeciągniętymi przez zrobione wcześniej otwory i starannie zawiązując. Aby zagrać, wystarczy potrząsnąć (25 minut);
3. Dzieci dekorują wykonane instrumenty oraz grają na nich proste partie rytmiczne (15 minut).

Możliwe kontynuacje:

- przy powtórzeniach dzieci same będą decydowały, jaki instrument będą wykonywały i jakie materiały będą im potrzebne (warto jednak pamiętać o przygotowaniu większej liczby dodatkowych materiałów na wszelki wypadek).

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

Warianty:

Instrukcje do innych instrumentów:

- **Tamburyno:** Połącz ze sobą dwa talerze papierowe, używając zszywacza lub kleju (w taki sposób, aby były do siebie zwrócone wnętrzem). Dziurkaczem zrób dziurki na krawędziach talerzy dookoła. Następnie przywiąż dzwonki sznurkiem przeprowadzonym przez te dziurki. Udekoruj tamburyno np. kredkami. Aby zagrać, wystarczy potrząsnąć.
- **Trąbka:** Zasłoń jeden koniec rolki od papieru ręcznikowego papierem do pieczenia i zabezpiecz gumką recepturką. Zrób dziurki w rzędzie po jednej stronie rolki. Żeby zagrać, zaśpiewaj melodię w otwarty koniec.
- **Ksylofon:** Wypełnij wysokie szklanki lub słoiki (zalecane) wodą w różnej ilości. Im więcej jest wody w szklance tym niższy będzie ton. Aby zagrać, należy delikatnie uderzać w szkło drewnianą łyżką.
- **Gitara:** Zdejmij pokrywkę. Naciągnij gumkę wokół pudełka. Przymocuj linijkę lub patyk na jednym końcu, tak, aby udawało ramię gitary. Graj naciągając "struny" z gumki.
- **Marakasy:** Włóż ziarenka kawy, ryżu lub koraliki do plastikowych opakowań. Połącz ze sobą opakowania na pomocą mocnego kleju lub taśmy klejącej. Pomaluj opakowanie wyrazistymi kolorami lub przyklej kawałki materiału.
- **Bębenek:** Przed rozpoczęciem pracy nad bębenkiem najpierw zdejmij pokrywkę i udekoruj opakowanie z zewnątrz, pomaluj farbą akrylową lub kredkami (w zależności od rodzaju opakowania, tekturę bez problemu można malować kredkami). Następnie należy przymocować bębenek do sznurka i sznurek zawiązać, tak, aby można było go zawiesić na szyi. W przypadku opakowania tekturowego wystarczy zrobić dziurki po bokach (długopisem) i przeprowadzić przez nie sznurek lub włóczkę. Jako pałeczek perkusyjnych można użyć patyczków lub ołówków.

Potencjalne problemy:

- barierą stworzenia przez każde dziecko w klasie dzwonka ręcznego jest liczba potrzebnych dzwonków (po dwa na każde dziecko). W takim przypadku można zaproponować dzieciom stworzenie równolegle dwóch instrumentów (jedna grupa tworzy dzwonek, a druga np. bębenek) lub zaproponowanie klasie innego instrumentu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Muzyka

Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: SZYFROWANE ZDANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

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

Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci mają wymyślić jak największą liczbę zdań, których wyrazy zaczynają się zgodnie z podanym wzorem.

Cele:
- rozwijanie płynności i giętkości językowej;
- rozszerzanie słownictwa;
- ćwiczenie rozwiązywania zagadek umysłowych;
- kształtowanie umiejętności budowania zdań.

Potrzebne materiały:
- przykładowe szyfry (załącznik).

Przebieg:
1. Dzieci losują karteczki z szyfrem z woreczka. Zadaniem każdego dziecka jest stworzenie jak największej liczby zdań, w których poszczególne słowa zaczynają się od podanych liter (Przykład wzoru: M K Z N Z D M - Mama Krzysia zrobiła naleśnik z dżemem morelowym). Wygrywa ten, kto ułoży największą liczbę zdań. Dzieci zapisują zdania w zeszycie. N. powinien dzieciom wyjaśnić, że zdania mogą być śmieszne i nie muszą być bardzo logiczne. Dzięki nim dzieci ćwiczą płynność językową i twórcze myślenie, a nie logiczne wypowiedzi. (25 min)
2. N. zaprasza dzieci do kręgu. W kręgu dzieci najpierw odczytują swój szyfr, a następnie napisane przez siebie zdania. Dzieci mogą nagradzać się oklaskami, wygrywa ten, kto ułożył najwięcej zdań. (20 min)

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

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

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.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.14.1 : dziecko wie, jaka jest różnica między literą a głoską
Int-Pol-III.14.3 : dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Lista załączników:
szyfrowane zdania załącznik.docx

Tytuł zadania: KRZYŻÓWKA MATEMATYCZNA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak

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

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci 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:

- dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiątkowego w zakresie do 60 (dzień 8 semestr I).
- dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego do 60 (dzień 11 semestr I);
- odejmowanie liczb dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiątkowego w zakresie do 60 (dzień 25 semestr I);
- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 70 (dzień 36 semestr I).

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.

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

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 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 8 dzień.pdf
Krzyżówka 11 dzien.pdf
Krzyżówka 36 dzień.pdf

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

Krzyżówka 36 dzień wersja edytowalna.docx
Krzyżówka 25 dzień.pdf
Krzyżówka 11 dzień wersja edytowalna.docx
Krzyżówka 8 dzień wersja edytowalna.docx
Krzyżówka 25 dzień wersja edytowalna.docx

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

Cele:

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

Potrzebne materiały:

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

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

Załączniki do zadania:

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

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

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

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

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

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały

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

doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);

- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: "Gwiazdozbiory" i „Niebo i kalendarz" napisanymi przez E. Milewską i W. Zonna, a zilustrowanymi przez B. Butenkę;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: „Czarna książka kolorów" Menena Cottina, „Wielka księga portretów zwierząt" Svietlana Junakovića, "Dźwięki kolorów" Jimmy'ego Liao, „Zielony wędrowiec" Liliany Bardijewskie;
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książką "Bon czy ton" G. Kasdepke (opowiadaniami: „Łyżeczka", „Menu", „Mlaskanie i siorbanie", "Serwetka", „Siadanie do stołu", „Sztućce", „Wybrzydzanie", "Wykałaczka", „Zachowanie przy stole", „Zupa").
- dla dzieci mających problemy z ortografią jest dodatkowe zadanie "Dodatkowa nauka ortografii".

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda stacji

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

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

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Lista załączników:
Krzyżówka wzór i propozycje zadań.pdf

26 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: ENERGETYCZNY PORANEK

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:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują energetyzujące zadanie na dobry początek dnia.

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

Potrzebne materiały:
W zależności od wybranego wariantu:
- białe kartki papieru (optymalnie A5, może być A4) - wariant "Bitwa na śnieżki";
- balony - wariant "Balony".

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

Bitwa na śnieżki (niekoniecznie w zimę!)
1. Każde dziecko zapisuje na swojej kartce coś o sobie (np. ulubiony film, jedzenie, ile mają rodzeństwa, ulubiona książka, etc.) i tworzą z kartki kulkę (3 min);

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

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

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

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

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: NA CZACIE JESTEM...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:05:00

Streszczenie:
Zadanie uniwersalne dla narracji, może być wprowadzone i powtarzane w dowolnym momencie narracji. Odpowiada na potrzebę uświadomienia dzieciom, że w sieci każdy może być kimś

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

innym, niż się podaje. Jest także ćwiczeniem czytania, pisania na klawiaturze, twórczego myślenia oraz korzystania z sieci.

Cele:

- pokazanie uczniom i uczennicom niebezpieczeństwa związanego z kontaktami wirtualnymi z nieznanymi osobami;
- uświadomienie znaczenia zasad dobrego wychowania również w internecie;
- pokazanie problemu związanego z kłamstwem i prawdą w kontaktach wirtualnych.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa.

Przebieg:

1. Każde z dzieci wymyśla sobie „fałszywą tożsamość", może to być osoba istniejąca, postać fantastyczna lub całkowicie wymyślona przez dziecko. Dzieci zachowują wybraną tożsamość w tajemnicy. Jako wybrana osoba logują się do czatu (10 minut);
2. Rozmawiają na czacie przedstawiając się, mówiąc o swoich zainteresowaniach, mogą też dążyć do realizacji swoich celów. Warto powiedzieć dzieciom, ile mają czasu na dyskusję (25 minut);
3. Po zakończonej dyskusji omawiamy: Która postać była realistycznie przedstawiona? Zgadujemy Kto udawał kogo?; omawiamy: Czy któraś wypowiedź została odwrotnie zrozumiana? Kto stosował netykietę, a kto nie i czy to pasowało do postaci? N. zwraca uwagę uczniów i uczennic:
    - na kwestie bezpieczeństwa w kontaktach z obcymi ludźmi (każdy może się podać za kogoś innego. Co to oznacza? Czy powinniśmy wierzyć we wszytko co mówią osoby w internecie?);
    - na znaczenie ograniczeń i zasad dobrego wychowania w internecie;
    - na prawidłową postawę przy komputerze oraz na fakt, że dłuższa praca przy komputerze może męczyć wzrok, i jednocześnie ograniczać kontakty z innymi;

(30 minut).

Możliwe kontynuacje:

- *Dyskutujemy za pośrednictwem internetu.*

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

Warianty:

- jeśli dzieci nie są zaznajomione z netykietą, warto przedstawić ją na wstępie zadania (nie pisze się caps lockiem, nie używamy wulgaryzmów, nie obrażamy innych, nie spamujemy - czyli nie wysyłamy zbyt wielu wiadomości na raz);
- w ramach powtórzenia N. może zapoznać dzieci z kampanią Fundacji Dzieci Niczyje: Nigdy nie wiadomo, kto jest po drugiej stronie (http://goo.gl/6SF0sH) oraz zabawną wariację (http://demotywatory.pl/2040886/Czesc-tu-Wojtek) - i z nimi je omówić:
    - czy przemawia do nich film i plakat?

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Zajęcia komputerowe

Metody:

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

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Ścieżki:

Bezpieczeństwo w internecie

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.10.1 : dziecko ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu

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

Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości

Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne

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.9.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób

Lista załączników:
Fundacja Dzieci Niczyje plakat informacyjny.pdf

Tytuł zadania: ZNAJDŹ I POLICZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice wyszukują w internecie potrzebne informacje, a następnie na ich podstawie dokonują prostych obliczeń matematycznych.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z ciekawostkami przyrodniczymi;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie przez dzieci;
- rozwój umiejętności czytania;
- utrwalanie z uczniami i uczennicami umiejętności liczenia.

Potrzebne materiały:

- sala informatyczna lub komputery z dostępem do internetu;
- wydrukowane zagadki dla każdego dziecka.

Załączniki do zadania:

- Znajdź i policz.

Przebieg:

1. N. rozdaje uczniom i uczennicom karty zagadek i przedstawia instrukcję zadania. Na kartach znajdują się działania do obliczenia, ale, żeby tego dokonać, uczniowie i uczennice muszą najpierw odnaleźć liczby znajdujące się w miejscach niewiadomych. Każda niewiadoma wymaga wyszukania w internecie (choć może się zdarzyć, że dziecko zna odpowiedź na podane pytanie). Niewiadome mogą obejmować wiedzę z przyrody czy wychowania społecznego, przy czym są to dodatkowe ciekawostki, które mają rzeczywiście zaabsorbować uczniów i uczennice (np. „Ile jest kalorii w szklance wody?"). (7 minut)
2. N. przedstawia miejsca, w których można szukać informacji oraz sposoby bezpiecznego korzystania z wyszukiwarek internetowych. (4 minuty);
3. Uczniowie i uczennice samodzielnie wyszukują odpowiedzi w internecie. N. informuje podopiecznych, że mogą zadawać pytania w razie niepewności i zwracać się z problemami, jeżeli nie mogą czegoś wyszukać. (15 minut);
4. Następnie uczniowie i uczennice dokonują obliczeń. N. sprawdza poprawność dokonanych obliczeń. Jeżeli uczeń lub uczennica ma problem z policzeniem swojego działania, należy najpierw zachęcić go do uzyskania pomocy od innego ucznia lub uczennicy. (5 minut)

Warianty:

- zadanie może być zrobione w małych grupach.

Potencjalne problemy:

- Dziecko odnalazło informacje i poprawnie wykonało obliczenia, ale wynik się nie zgadza (informacja w internecie była błędna). *Taka sytuacja będzie świetną okazją do omówienia z uczniami i uczennicami problemu błędnych informacji zawartych na stronach internetowych oraz kwestii weryfikacji.*

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
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-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu

Lista załączników:
Znajdz i policz.pdf

Tytuł zadania: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE – GRUPOWANIE I REGRUPOWANIE

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: 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 pojawiające się niejasności (5 minut).

Warianty:
- Przydatne strategie dodawania I - dzień **91**
- Przydatne strategie dodawania II - dzień **93**

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

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

27 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 155 min

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

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:50:00

Streszczenie:
Dzieci poznają proces tworzenia gazety oraz tworzą własną gazetę. Dowiadują się, jakie znaczenie ma proces podziału pracy według specjalizacji.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z procesem tworzenia gazety;
- umożliwienie uczniom i uczennicom sprawdzenia różnych taktyk pracy grupowej (wszyscy robią wszystko; specjalizacja);
- zapoznanie uczniów i uczennic z zawodem dziennikarza (dziennikarki), grafika (graficzki), składacza (składaczki), korektora (korektorki) oraz funkcjonowaniem drukarni;
- pokazanie uczniom i uczennicom problemów, jakie mogą się pojawić podczas wspólnej pracy;
- umożliwienie uczniom i uczennicom samodzielnego decydowania o prezentowanych w gazecie treściach.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa/komputery z dostępem do internetu;
- kartki A4;
- artykuły papiernicze (w tym klej i zszywacze);

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

- kilka gazet, magazynów;
- zegar.

Przebieg:

1. N. pokazuje uczniom i uczennicom przyniesione gazety. Pyta, czy wiedzą, jak przygotowuje się gazetę i kto musi nad tym pracować. Na tablicy zapisuje propozycje uczniów i uczennic. Kiedy pomysły się wyczerpią, krótko omawia wszystko, co zostało wypisane (10 minut);
2. Klasa zostaje podzielona na dwie grupy (10-15 osób; jeśli klasa jest wielkości takiej grupy – wtedy bez podziału). Zadaniem uczniów i uczennic w obu grupach jest stworzenie własnej gazety (1 minuta);
3. N. informuje, że dzieci same decydują, jaka będzie tematyka gazety i jakie artykuły, zdjęcia, rysunki itp. się tam znajdą. Zwraca uwagę, że uczniowie i uczennice powinni wiedzieć, do kogo kierują swoją gazetę (do innych dzieci, do całej społeczności szkolnej w tym rodziców i N., do kraju? – decyzja należy do nich). Tworząc gazetę uczniowie i uczennice mogą korzystać ze zdjęć, rysunków i tekstów z internetu, tekstów napisanych samodzielnie na komputerze, a także ręcznie przygotowanych rysunków i napisów. N. zwraca uwagę, że w takim przypadku należy podać źródło zaczerpniętych materiałów i pokazuje, jak to zrobić (5 minut);
4. Dzieci samodzielnie tworzą gazetę. Same decydują jak dzielą się pracą, jak ją organizują. N. zwraca uwagę, że mają na to godzinę (wskazuje na zegarze godzinę) (60 minut);
5. Uczniowie i uczennice siadają w kręgu i omawiają stworzone gazetki. Opowiadają, jakie mieli trudności. Co im się udało, nad czym chcieliby jeszcze popracować (20 minut);
6. N. opowiada, jak funkcjonuje redakcja gazety (pokazuje film) i w nawiązaniu do wniosków uczniów i uczennic wskazuje, jak unikać błędów w pracy grupowej – jak można się dzielić obowiązkami i organizować pracę (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- *Tworzymy klasowego bloga*

Warianty:

- zadanie można również wykorzystać w celu zapoznania się przez uczniów i uczennic z określonym tematem, w takiej sytuacji gazetki będą na wskazany przez N. temat. Natomiast dowolność w wyborze sposobów prezentacji tematu w gazecie pozostaje;
- w ramach narracji "Niekończąca się opowieść": dzieci mogą stworzyć gazetę, w której przedstawią wydarzenia z różnych lektur, które znają (lub jednej konkretnej np. "Doktor

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

Dolittle i jego zwierzęta") jako informacje, które mógłby w sposób sensacyjny lub informacyjny przedstawić jakiś dziennik. N. może przy tym pokazać dzieciom, czym różni się informacja prasowa mająca charakter informacyjny od opisu książkowego.

Potencjalne problemy:

- warto zwrócić uwagę na problem dochodzenia do porozumienia w sprawie tematyki gazetki, jeżeli nie jest ona narzucona z góry (w przypadku wariantu zadania). Może być konieczne wydłużenia zadania o wspólne zadecydowanie o temacie. Warto przy tej okazji zwrócić uwagę dzieciom, że gazetka może być różnorodna i zawierać w sobie różne elementy, które interesują różne dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:

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

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu

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

Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.2.1 : dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej

Tytuł zadania: GRA ZATOPIONY SKARB (KLASA III)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie liczb dwucyfrowych w zakresie do 60 z przekroczeniem progu dziesiątkowego przy pomocy gry dydaktycznej.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności dodawania z przekroczeniem progu dziesiątkowego w zakresie do 60;

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

- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- ćwiczenie umiejętności koordynowania rozgrywki.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "podwodny skarb II - gra" (jeden egzemplarz na 3 osoby);
- 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. Jeśli działanie odpowiada kolejnej liczbie na trasie do skarbu (np. 42 lub 52) gracz umieszcza je na swoim torze. Jeśli nie, odrzuca kartę. Sędzia po odrzuceniu karty sprawdza poprawność wykonania działania. Wygrywa osoba, która pierwsza zapełni kartami drogę do skarbu.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

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

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

Lista załączników:
podwodny skarb II - gra.pdf

28 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: ŚCIANA NASZYCH PYTAŃ (I ODPOWIEDZI)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:15:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą wspólnie z N. "ścianę pytań", a następnie wymyślają pytania, na które chciałyby

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

poznać odpowiedzi.

Cele:

- rozwijanie zainteresowania uczniów i uczennic procesem zdobywania wiedzy;
- rozwijanie ciekawości uczniów i uczennic oraz umiejętności krytycznego myślenia;
- integracja grupy klasowej;
- poznanie kwestii, które interesują uczniów i uczennice;
- rozwijanie umiejętności formułowania pytań.

Potrzebne materiały:

- kilka dużych arkuszy szarego papieru pakowego;
- farby;
- gąbki;
- kartki typu "post it".

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy mają jakieś pytania i wątpliwości, na które chciałyby uzyskać odpowiedzi. Prosi kilkoro o podzielenie się swoimi pytaniami ze wszystkimi. Następnie informuje, że wszyscy wspólnie stworzą "Ścianę pytań", na której każdy będzie mógł przypiąć swoje pytanie i wątpliwość. Na te pytania i wątpliwości będzie N. mógł odpowiedzieć, będą mogły też same dzieci poszukać odpowiedzi. N. informuje dzieci, w jaki sposób będą tworzyć ścianę (7 minut);
2. N. dzieli dzieci na grupy (4-5 osobowe). Następnie każda grupa będzie pracowała nad swoją "ścianą". Za pomocą gąbek zamoczonych w farbie, dzieci będą malowały cegły, odciskając gąbką papier i układały je według typowego wzoru dla murków czy ścian domów (N. może narysować dzieciom, w jaki sposób ułożone są cegły, choć warto wcześniej spytać dzieci - być może będą mogły same wyjaśnić). Dzieci mogą wybrać takie kolory, jakie tylko chcą dla swojej ściany. Co więcej, mogą dodać różne elementy i rysunki według własnego pomysłu (30 minut);
3. "Ściany" zostają powieszone w miejscach wybranych przez dzieci. Następnie każde dziecko dostaje po 2-3 kartki typu "post it" (5 minut);
4. N. prosi dzieci o zastanowienie się, jakie ostatnio pytania i wątpliwości mają. Czy chciałyby się dowiedzieć czegoś nowego? A może nie zrozumiały czegoś z ostatnich lekcji? Może jest jakieś niezwykłe pytanie, które im chodzi po głowie? N. zwraca dzieciom uwagę, że nie ma złych pytań, że jeżeli czegoś nie wiedzą lub nie rozumieją, mogą zawsze o to zapytać. Dodatkowo dobrze, aby dzieci podpisywały swoje pytania - wówczas, kiedy ktoś znajdzie na nie odpowiedź, może bezpośrednio zwrócić się do tej osoby.
    - dzieci zapisują po jednym pytaniu na jednej kartce. Jeśli mają więcej pytań, mogą

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

poprosić N. o dodatkowe kartki (12 minut);

5. Na koniec N. odczytuje wszystkie pytania. Przy każdym się zatrzymuje i rozważa (jest to ważny moment, aby zachęcić dzieci do zadawania pytań, dlatego należy nad każdym poważnie się nachylić i zastanowić, podkreślić, co daje odpowiedź na określone pytanie). Jest to także moment, żeby spytać całą klasę, czy inne dzieci też mają takie wątpliwości i pytania, czy również chciałyby poznać odpowiedź na to pytanie (15 minut).

Warianty:

- dzieci mogą próbować odpowiadać na pytania swoich koleżanek i kolegów w ramach pracy zindywidualizowanej (m.in. korzystając z internetu).

Potencjalne problemy:

- jeżeli stworzonych "ścian" będzie za dużo jak na potrzeby klasy, N. może zarządzić losowanie np. 3, a pozostałe schować. Po miesiącu/tygodniu powinny zostać powieszone inne.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Burza pytań

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
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: LICZYMY NA CZAS II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 18

Czas trwania zadania:
00:35:00

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

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

Cele:

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

Potrzebne materiały:

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

Załączniki do zadania dla klasy 2.:

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

Załączniki do zadania dla klasy 3.:

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

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

Przebieg:

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

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

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

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna

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

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

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

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

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

Tytuł zadania: ZNAJDŹ I POLICZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice wyszukują w internecie potrzebne informacje, a następnie na ich podstawie dokonują prostych obliczeń matematycznych.

Cele:

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

- zapoznanie uczniów i uczennic z ciekawostkami przyrodniczymi;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie przez dzieci;
- rozwój umiejętności czytania;
- utrwalanie z uczniami i uczennicami umiejętności liczenia.

Potrzebne materiały:

- sala informatyczna lub komputery z dostępem do internetu;
- wydrukowane zagadki dla każdego dziecka.

Załączniki do zadania:

- Znajdź i policz.

Przebieg:

1. N. rozdaje uczniom i uczennicom karty zagadek i przedstawia instrukcję zadania. Na kartach znajdują się działania do obliczenia, ale, żeby tego dokonać, uczniowie i uczennice muszą najpierw odnaleźć liczby znajdujące się w miejscach niewiadomych. Każda niewiadoma wymaga wyszukania w internecie (choć może się zdarzyć, że dziecko zna odpowiedź na podane pytanie). Niewiadome mogą obejmować wiedzę z przyrody czy wychowania społecznego, przy czym są to dodatkowe ciekawostki, które mają rzeczywiście zaabsorbować uczniów i uczennice (np. „Ile jest kalorii w szklance wody?"). (7 minut)
2. N. przedstawia miejsca, w których można szukać informacji oraz sposoby bezpiecznego korzystania z wyszukiwarek internetowych. (4 minuty);
3. Uczniowie i uczennice samodzielnie wyszukują odpowiedzi w internecie. N. informuje podopiecznych, że mogą zadawać pytania w razie niepewności i zwracać się z problemami, jeżeli nie mogą czegoś wyszukać. (15 minut);
4. Następnie uczniowie i uczennice dokonują obliczeń. N. sprawdza poprawność dokonanych obliczeń. Jeżeli uczeń lub uczennica ma problem z policzeniem swojego działania, należy najpierw zachęcić go do uzyskania pomocy od innego ucznia lub uczennicy. (5 minut)

Warianty:

- zadanie może być zrobione w małych grupach.

Potencjalne problemy:

- Dziecko odnalazło informacje i poprawnie wykonało obliczenia, ale wynik się nie zgadza

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

(informacja w internecie była błędna). *Taka sytuacja będzie świetną okazją do omówienia z uczniami i uczennicami problemu błędnych informacji zawartych na stronach internetowych oraz kwestii weryfikacji.*

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
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-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu

Lista załączników:
Znajdz i policz.pdf

29 dzień roboczy

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

Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: POZNAJEMY INSTRUMENTY DĘTE I SMYCZKOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z różnego rodzaju instrumentami, uczą się je rozpoznawać po dźwięku i po wyglądzie. Dzieci wcielają się w orkiestrę i naśladują "na niby" grę na poszczególnych instrumentach.

Cele:
- uwrażliwianie dzieci na piękno muzyki klasycznej;
- zapoznanie dzieci z instrumentami muzycznymi;
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania instrumentów po wyglądzie;

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz muzyczny lub komputer z dostępem do internetu;
- rzutnik lub tablica interaktywna;
- płyty z grą na określonych instrumentach lub
- http://www.youtube.com/watch?v=362bRDHhu0Y - trąbka
- http://www.youtube.com/watch?v=InRqAAYnEYI - trąbka
- http://www.youtube.com/watch?v=xISMEgPiYEk - saksofon
- http://www.youtube.com/watch?v=_Zpqrfj04Ig - klarnet

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

- prezentacja multimedialna.
- http://www.muzykotekaszkolna.pl/1511-wiedza/1521-instrumenty

Przebieg:

1. N. pyta się dzieci, czy wiedzą, co to są: (10 min)
- trąbka
- saksofon
- klarnet

N. podsumowuje tę wiedzę i mówi, że są to instrumenty dęte, w których źródłem dźwięku jest drgający wewnątrz instrumentu słup powietrza. Wysokość dźwięku zależy od długości rury, która instrument tworzy. Im dłuższa rura, tym niższy maksymalny dźwięk można uzyskać.

2. N. pokazuje dzieciom filmiki przedstawiające grę na tych instrumentach. (15 min)

Podczas oglądania każdego z filmików, N. zachęca dzieci, żeby odzwierciedlały grę "na niby", dostosowując się do tempa i nastroju prezentowanego utworu.
N. zachęca, żeby dzieci odzwierciedlały grę tak, jak czują, mogą to robić całym ciałem, stojąc, siedząc, przytupując nogą.
N. tłumaczy dzieciom, że każdy ma prawo inaczej wyczuwać muzykę i inaczej ją odzwierciedlać.
N. zachęca, żeby dzieci wsłuchiwały się w muzykę i na niej się koncentrowały, a nie patrzyły, jak sąsiad wykonuje to ćwiczenie.

3. N. pokazuje dzieciom prezentację przedstawiającą poszczególne instrumenty i prosi, żeby dzieci po cichu (każde samodzielnie) zastanowiły się, co to za instrument i zapisały jego nazwę. Następnie N. włącza prezentację jeszcze raz i nazywa dany instrument.
Zadaniem dzieci jest powiedzenie, który z tych instrumentów jest instrumentem dętym, a który strunowym. (10 min)

4. N. pyta się dzieci: (7 min)
- Który z instrumentów najbardziej wam się podobał?

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

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

Metoda wizualizacji
Metoda Carla Orffa
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Instrumenty

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.3.1 : za pomocą sylab rytmicznych (np. „ta", „pa"), gestów oraz ruchów dziecko potrafi odzwierciedlać proste rytmy i wzory rytmiczne
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad

Lista załączników:
Instrumenty muzyczne.pptx

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

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNE INSTRUMENTY II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworząc własne instrumenty, poznają ich różne rodzaje, dźwięki, które wydają, a także ćwiczą na nich grę, utrwalając znajomość wartości nut.

Cele:
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat instrumentów muzycznych;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- zachęcenie do eksperymentowania z muzyką i dźwiękiem;
- utrwalanie znajomości wartości nut.

Potrzebne materiały:
Dzwonek ręczny
- dwie rolki po papierze toaletowym;
- dziurkacz;
- dzwonki (x2);
- sznurek lub włóczka.

Tamburyno
- 2 talerze papierowe;

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

- zszywacz lub klej;
- dziurkacz;
- sznurek;
- dzwonki;
- kredki.

Marakasy

- dwa kubeczki plastikowe lub opakowania po jogurtach - takiej samej wielkości, oczyszczone i suche;
- pół kubeczka ziarenek kawy, ryżu, makaronu lub koralików;
- klej;
- taśma maskująca;
- farba (najlepiej akrylowa;
- materiał.

Bębenek

- puste opakowanie (np. tekturowe lub metalowe po kawie) z pokrywką;
- włóczka;
- długopis;
- dwa ołówki;
- dwa patyczki (lub ołówki);
- papier techniczny;
- farby akrylowe;
- kredki.

Trąbka

- rolka po ręczniku papierowym;
- papier do pieczenia;
- gumka recepturka;
- długopis.

Ksylofon

- wysokie szklanki lub słoiki;
- woda;
- łyżka kuchenna do mieszania.

Gitara

- puste pudełko po butach;
- gumki recepturki;
- linijka lub patyk.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że ich zdaniem będzie stworzenie własnych instrumentów. W ciągu kilku dni będą tworzyły własne instrumenty, z których później będą mogły korzystać. W

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

sumie każde dziecko zrobi 4 instrumenty. Dzieci mogą wybrać, jakie instrumenty będą robiły na następnych lekcjach. W ramach tej, wszystkie zrobią dzwonki ręczne (2 minuty);
2. Instrukcja wykonania dzwonka ręcznego: Zrób dziurkę na obu końcach rolek ręczników papierowych. Przywiąż dwa dzwonki po każdej stronie rolek ręczników papierowych, sznureczkiem lub wełną, przeciągniętymi przez zrobione wcześniej otwory i starannie zawiązując. Aby zagrać, wystarczy potrząsnąć (25 minut);
3. Dzieci dekorują wykonane instrumenty oraz grają na nich proste partie rytmiczne (15 minut).

Możliwe kontynuacje:

- przy powtórzeniach dzieci same będą decydowały, jaki instrument będą wykonywały i jakie materiały będą im potrzebne (warto jednak pamiętać o przygotowaniu większej liczby dodatkowych materiałów na wszelki wypadek).

Warianty:

Instrukcje do innych instrumentów:

- **Tamburyno:** Połącz ze sobą dwa talerze papierowe, używając zszywacza lub kleju (w taki sposób, aby były do siebie zwrócone wnętrzem). Dziurkaczem zrób dziurki na krawędziach talerzy dookoła. Następnie przywiąż dzwonki sznurkiem przeprowadzonym przez te dziurki. Udekoruj tamburyno np. kredkami. Aby zagrać, wystarczy potrząsnąć.
- **Trąbka:** Zasłoń jeden koniec rolki od papieru ręcznikowego papierem do pieczenia i zabezpiecz gumką recepturką. Zrób dziurki w rzędzie po jednej stronie rolki. Żeby zagrać, zaśpiewaj melodię w otwarty koniec.
- **Ksylofon:** Wypełnij wysokie szklanki lub słoiki (zalecane) wodą w różnej ilości. Im więcej jest wody w szklance tym niższy będzie ton. Aby zagrać, należy delikatnie uderzać w szkło drewnianą łyżką.
- **Gitara:** Zdejmij pokrywkę. Naciągnij gumkę wokół pudełka. Przymocuj linijkę lub patyk na jednym końcu, tak, aby udawało ramię gitary. Graj naciągając "struny" z gumki.
- **Marakasy:** Włóż ziarenka kawy, ryżu lub koraliki do plastikowych opakowań. Połącz ze sobą opakowania na pomocą mocnego kleju lub taśmy klejącej. Pomaluj opakowanie wyrazistymi kolorami lub przyklej kawałki materiału.
- **Bębenek:** Przed rozpoczęciem pracy nad bębenkiem najpierw zdejmij pokrywkę i udekoruj opakowanie z zewnątrz, pomaluj farbą akrylową lub kredkami (w zależności od rodzaju opakowania, tekturę bez problemu można malować kredkami). Następnie należy przymocować bębenek do sznurka i sznurek zawiązać, tak, aby można było go zawiesić na szyi. W przypadku opakowania tekturowego wystarczy zrobić dziurki po bokach (długopisem) i przeprowadzić przez nie sznurek lub włóczkę. Jako pałeczek perkusyjnych

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

można użyć patyczków lub ołówków.

Potencjalne problemy:

- barierą stworzenia przez każde dziecko w klasie dzwonka ręcznego jest liczba potrzebnych dzwonków (po dwa na każde dziecko). W takim przypadku można zaproponować dzieciom stworzenie równolegle dwóch instrumentów (jedna grupa tworzy dzwonek, a druga np. bębenek) lub zaproponowanie klasie innego instrumentu.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Muzyka
Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
Int-Muz-III.8.2 : dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
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.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

Cele:

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

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

- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

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

Przykładowe rozgrzewki:

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

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

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

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

30 - Koniec narracji "Mali inżynierowie" - 30 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: POGODOWE PORTFOLIO I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

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

Czas trwania zadania:
00:35:00

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

Cele:
- rozwinięcie umiejętności analitycznego myślenia;
- rozwinięcie umiejętności obserwacji zmian pogody;
- ćwiczenie umiejętności wykonywania zdjęć.

Potrzebne materiały:
- aparat fotograficzny.

Przebieg:
1. Zadaniem dzieci będzie fotografowanie określonego elementu przyrody raz w ciągu miesiąca, a następnie porównywanie zachodzących zmian w ciągu roku. Zdjęcia mogą być przechowywane w formie cyfrowej lub wydrukowane i składowane w klasie w formie portfolio. (5 minut)
2. N. dzieli dzieci na grupy kilkuosobowe. Następnie wraz z całą klasą wychodzą na zewnątrz (do parku, szkolnego ogrodu itp.). Każda grupa wybiera jeden obiekt (np. drzewo), który będzie fotografowała przez nadchodzący rok szkolny. Dzieci z pomocą N. wykonują fotografię, oraz opisują ewentualnie zachodzące zmiany (20 minut);
3. Dzieci wraz z N. wracają do klasy. Następuje zgranie zdjęć do folderu np. "Pogodowe portfolio", w którym każda grupa może mieć własny katalog ze zdjęciami. (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Przyroda

Metody:

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

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

Tryby pracy:
Samodzielny

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-I.2.4 : dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych
Int-Przy-I.10.1 : dziecko potrafi zrozumieć podstawowe elementy prognozy pogody
Int-Przy-I.9.1 : dziecko analizuje pogodę i jej zmiany

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:

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

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 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:

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

- 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

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

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

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: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

Cele:

- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);

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

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

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

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

Przykładowe rozgrzewki:

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

Warianty:

- **w ramach narracji "Zdobywamy kosmos":** N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci lecący w

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

kosmos muszą umieć ze sobą współpracować. Gry zespołowe również opierają się na współpracy i ją rozwijają.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

Tytuł zadania: SCHRON DLA JAJEK

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:
01:00:00

Streszczenie:
W ramach zakończenia narracji "Mali inżynierowie" dzieci w grupach konstruują bezpieczne pojazdy dla jajek, wykorzystując ograniczone zasoby.

Cele:
- rozwój umiejętności konstruowania;
- doskonalenie współpracy w zespole;
- ćwiczenie umiejętności technicznych;
- doskonalenie komunikacji.

Potrzebne materiały:
- każde dziecko przynosi 1 jajko na twardo;
- dla każdej 4-osobowej grupy: nożyczki, ołówki, linijka, 5 gumek recepturek, 8 patyczków drewnianych, 1 metr taśmy, 2 kartki A4 z bloku technicznego, torebka plastikowa, 10 rurek, kubeczek (plastikowy lub styropianowy), 6 płatków kosmetycznych, patyczki higieniczne, 5 kawałków ręcznika papierowego, 30 cm sznurka, balon, 5 chusteczek higienicznych, pól metra folii aluminiowej.

Przebieg:
1. N. dzieli dzieci na grupy 4-5 osobowe. Tłumaczy, że zadaniem dzieci jest zbudowanie bezpiecznego pojazdu dla jajek, które przyniosły z domu. W tym celu mogą wykorzystać dostępne materiały. Celem jest zbudowanie pojazdu (schronu), który - zrzucony z wysokości - 1,5 metra ochroni jajko (celem jest, by nie pękła skorupka) (5 min);
2. Każda grupa otrzymuje zestaw materiałów. Dzieci tworzą własny projekt pojazdu / schronu. Grupy mogą negocjować i wymieniać się dostępnymi materiałami. Grupa może w trakcie przygotowań testować pojazdy, ale na czas prezentacji musi zostać im jedno nienaruszone jajko (30 min);
3. Po upływie czasu budowania pojazdów, dzieci siadają razem. Grupy opowiadają z jakich materiałów korzystali i zrzucają jajka z wysokości półtora metra (wcześniej odmierzają

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

taką odległość w wybranym miejscu sali). (10 minut)

4. Następnie dzieci z N. rozmawiają o tym, dlaczego projekt był udany bądź nieudany oraz o mocnych i słabych stronach konstrukcji, a także o komunikacji i współpracy w zespole. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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-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

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

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.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

31 - Początek narracji "Baśniowe królestwa" - 31 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - TWORZYMY KSIĘSTWO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Podczas tego zadania, dzieci w grupach będą tworzyć herby oraz nazwy dla swoich księstw.

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

Cele:

- integracja dzieci wewnątrz grupy;
- rozwijanie umiejętności kształtowania własnego wizerunku.

Potrzebne materiały:

- przybory do rysowania i malowania, kartki papieru (A3 lub A4) po 2 – 3 na każdą grupę;
- opcjonalnie: wydrukowane arkusze z szablonami godeł (1 na każdą grupę).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć. Będą tworzyć w grupach tworzyć księstwa (klany), które razem tworzyć będą jedno wielkie królestwo. N. dzieli dzieci na pięć losowych, jeśli to możliwe w miarę równych grup. Każda z grup będzie odpowiadała jednej grupie istniejącej w królestwie, tworzącej jedno księstwo. Każda grupa może wylosować, jaki typ księstwa będzie reprezentować (np. centaury, elfy, ludzie, trolle, krasnoludy, niziołki tip.) (3 minuty);
2. Na tym etapie, zadaniem dzieci będzie wybór herbowego zwierzęcia lub rośliny, oraz stworzenie (namalowanie, narysowanie itp.) godła swojego księstwa. Dzieci najpierw muszą zaplanować i uzgodnić, co ma się na nim znajdować, a następnie przygotować herb. (25 minut);
3. Drugim zadaniem jest wymyślenie nazwy dla ich księstwa. (5 minut);
4. Na koniec herby księstw zawieszane są na bocznej tablicy klasowej (lub w innym przystępnym miejscu), a każda grupa krótko opowiada o swoim herbie i nazwie księstwa. (10 minut).

Potencjalne problemy:

- Jeśli dzieci nie mogą dojść do porozumienia w sprawie tego, co powinno znajdować się na herbie można zaproponować różne wyjścia z danej sytuacji (np.: podział herbu na części, rozdzielenie zadań w obrębie księstwa, próba mediacji, dojście do rozwiązania kompromisowego).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
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-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.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy

Lista załączników:
Klany klasowe - tworzenie klanu - herby.pdf

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - HYMN I OKRZYK

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:
00:55:00

Streszczenie:
Zadanie polega na przygotowaniu piosenki oraz okrzyku, charakterystycznego dla danego księstwa.

Cele:
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;

Przebieg:
1. Dzieci wraz z N. tworzą listę słów, które są związane z ich księstwem, w ramach której stworzony zostanie hymn (5 minut);
2. Każde księstwo przygotowuje własną piosenkę. W skład każdej wchodzi jedna lub 2 zwrotki oraz refren. Dzieci spisują jej słowa. N. może przydzielić każdej grupie motyw przewodni - melodię, która jest dzieciom dobrze znana (25 minut);
3. Następnie księstwa pracują nad wymyśleniem swojego własnego okrzyku bojowego. (5 minut);
4. Na koniec każda grupa śpiewa swoją piosenkę oraz informuje o okrzyku bojowym (10 minut);
5. N. podsumowuje zadanie. Pyta dzieci, który hymn ich zdaniem był najzabawniejszy, a który najlepszy do zaproponowanego motywu przewodniego (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Język polski

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

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Tytuł zadania: WEBQUEST II KRÓLESTWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:55:00

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

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

Cele:

- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- rozwijanie wiedzy na temat różnych krajów Europy;
- zapoznanie z różnicami ustrojowymi pomiędzy krajami Europy;
- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/10/webquest-8-temat.html
- wydrukowane mapy Europy (po jednej dla każdej grupy).

Załącznik do zadania:

- webquest w formie pdf;
- mapa Europy.

Przebieg:

1. dzień

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje oraz rozdaje mapy Europy. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie" i "Proces". Na końcu mają podane linki źródłowe (w części "Źródła") (50 minut);

2. dzień

1. Dzieci dokańczają zadania i przedstawiają stworzone plakaty (45 minut);

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

2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie.
   - Pod kątem formalnym: Czy zadanie wam się podobało? Czy udało wam się właściwie rozdzielić pracę między siebie?
   - Pod kątem merytorycznym: Czym się różnią poznane przez was kraje od Polski? (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.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-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.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

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.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Społ-III.7.1 : dziecko zna symbole narodowe
Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata

Lista załączników:
Mapa Europy.jpg
Webquest królestwa.pdf

32 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: SIEĆ SKOJARZEŃ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:

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

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).

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;

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

- 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

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

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

sobą;
- dziecko uczy się, że za pomocą asocjacji można skojarzyć obiekty na pozór nie mające z sobą nic wspólnego.

Tytuł zadania: WEBQUEST II KRÓLESTWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

Cele:
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- rozwijanie wiedzy na temat różnych krajów Europy;
- zapoznanie z różnicami ustrojowymi pomiędzy krajami Europy;
- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie.

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

Potrzebne materiały:

- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/10/webquest-8-temat.html
- wydrukowane mapy Europy (po jednej dla każdej grupy).

Załącznik do zadania:

- webquest w formie pdf;
- mapa Europy.

Przebieg:

1. dzień

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje oraz rozdaje mapy Europy. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie" i "Proces". Na końcu mają podane linki źródłowe (w części "Źródła") (50 minut);

2. dzień

1. Dzieci dokańczają zadania i przedstawiają stworzone plakaty (45 minut);
2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie.
   - Pod kątem formalnym: Czy zadanie wam się podobało? Czy udało wam się właściwie rozdzielić pracę między siebie?
   - Pod kątem merytorycznym: Czym się różnią poznane przez was kraje od Polski? (10 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
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.

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-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.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-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Społ-III.7.1 : dziecko zna symbole narodowe
Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata

Lista załączników:
Mapa Europy.jpg
Webquest królestwa.pdf

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

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

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

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;

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

- piłki lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Przebieg:

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

Przykładowe rozgrzewki:

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

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

Tytuł zadania: MEMORY III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie w różnych zakresach (od 60 do 100) oraz mnożenie, podczas gry w memory.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania bez przekraczania progu dziesiątkowego do 100;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania z przekraczaniem progu

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

dziesiątkowego do 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia i dzielenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "memory II" (jeden egzemplarz na każde dwie osoby);
- nożyczki.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą ćwiczyć dodawanie oraz odejmowanie podczas gry w memory (lub mnożenie). Dzieli dzieci na dwójki oraz rozdaje im karty z grą. (5 minut);
2. Dzieci wycinają grę. N. przypomina im zasady gry w memory (10 minut);
3. Dzieci grają w grę. N. nadzoruje ich zabawę oraz pomaga w miarę potrzeby (30 minut).

Zasady Gry

Dzieci rozkładają karty na dwóch stosach. Następnie na zmianę odsłaniają po jednej karcie z obu. Jeśli działanie odpowiada wynikowi, gracz zabiera obie karty i otrzymuje jeden punkt. Gra trwa do momentu wyczyszczenia całej planszy. Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej punktów.

Warianty:
- **memory 1** - dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych z przekroczeniem progu;
- **memory 2** - dodawanie i odejmowanie do 70 licz jednocyfrowych do dwucyfrowych bez przekraczania progu;
- **memory 3** - dodawanie do 80 bez przekraczania progu;
- **memory 4** - dodawanie i odejmowanie do 90 bez przekraczania progu;
- **memory 5** - dodawanie i odejmowanie licz do 100;
- **memory 6** - mnożenie i dzielenie przez 5 i 1.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
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:
memory 1.docx
memory 3.docx
memory 4.docx
memory 6.docx
memory 5.docx
memory 2.docx

33 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - TWORZYMY BUDOWLE

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.

00:55:00

Streszczenie:

Dzieci mają zadanie zaprojektować oraz wybudować różne budowle, charakterystyczne dla danego księstwa.

Cele:

- rozwijanie umiejętności organizowania pracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności pracy koncepcyjnej.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru A4 (jedna na każde dziecko);
- patyczki do wykałaczek, papier kolorowy, tekturowe pudełeczka, kubki plastikowe itp. (jako podstawa dla budynków);
- przybory do rysowania lub malowania, klej, nożyczki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie zaprojektowanie oraz stworzenie różnych budynków charakterystycznych dla danego księstwa (może ich być kilka, może być jeden). Następnie zapisuje na tablicy prosty schemat organizacji pracy grupowej, który można wykorzystać, by usprawnić szybkość i jakość działania (np.: 1. podział obowiązków, 2. wybór liczby budynków do stworzenia, 3. określenie motywu wspólnego 4. podział materiałów). Na koniec wstępu przekazuje księstwom jedyny warunek, jaki muszą spełniać ich budynki: każdy z nich musi mieć motyw łączący go z innymi budynkami w obrębie księstwa (np. każdy budynek ma trójkątne drzwi). (10 minut);
2. Dzieci projektują budynki oraz zajmują się ich tworzeniem z dostępnych, przyniesionych przez nie materiałów. (30 minut);
3. Każde księstwo prezentuje swoje budynki oraz krótko je opisuje (5 minut);
4. N. pyta każdy klan, co w pracy grupowej było dla nich łatwe, a co trudne. W miarę potrzeby zadaje pytania posiłkowe (np.: Jak uzgodniliście wspólną koncepcję, czy było to łatwe?) (10 minut).

Potencjalne problemy:

- Warto mediować sytuacje w grupach, jest prawdopodobne, że pojawią się konflikty

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

interesów.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia techniczne

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

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
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.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - SPORTOWE ZAWODY KSIĘSTW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci współzawodniczą między sobą w ramach gier i ćwiczeń sportowych.

Cele:
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności zabawy z piłką.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że będą brały udział w zawodach królestw. Staną w szranki w 5 różnych konkurencjach na czas, przygotowanych przez N. Zwycięzca każdej konkurencji

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

otrzymuje 6 punktów (następne klany w kolejności o 1 mniej). Każda drużyna liczy zdobyte punkty. (20 minut);

2. Następnie, każde królestwo w konsultacji z N. tworzy swoją własną konkurencję. Reszta dzieci również bierze w niej udział na tych samych zasadach co powyżej. (20 minut);
3. N. podsumowuje turniej oraz ogłasza zwycięzcę, bazując na liczbie zdobytych przez drużyny punktów (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Int-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.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód

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

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

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

Lista załączników:
Przykładowe konkurencje do zawodów sportowych na czas.pdf.pdf

Tytuł zadania: UCZYMY SIĘ GAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:20:00

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

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

Potrzebne materiały:
- kartki w pięciolinię dla dzieci;
- po 3 ziarna fasoli dla każdego dziecka;
- instrumenty: dzwonki, trójkąty, klawesy, grzechotki, ewentualnie inne;
- makaron spaghetti (po 5 rurek dla każdego dziecka) lub prace dzieci wykonane w ramach

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

zadania "Muzyczny domek";
- mocne kleje;
- kartki z bloku technicznego;
- kredki, flamastry;

Przebieg:

Pierwsza lekcja z serii:

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

Druga lekcja z serii:

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

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

wyglądały, jakby były w łupinie. (10 minut)

3. Na koniec dzieci powtarzają razem poznane nuty i śpiewają je razem z N., zaczynając od "do" (C). (3 minuty)

Trzecia lekcja z serii:

1. N. wprowadza ostatnich dwóch mieszkańców pięciolinii (si, do) i robi krótkie powtórzenie wszystkich poznanych nutek. "Si" może N. wprowadzić jako np. sikorkę (dorysowując nutce skrzydełka), "do" natomiast jako znów pana, tym razem bez kapelusza. (5 minut)
2. Podczas tej lekcji następuje utrwalenie znajomości nut, poprzez recytację oraz śpiew piosenki opartej na gamie:
   DO – jak śliczny domek z kart,
   RE – jak rechot w stawie żab,
   MI – jak migdał albo miś,
   FA – jesteście fajni dziś,
   SOL – jak solone paluszki,
   LA – jak lala do poduszki,
   SI – sikorek choćby sto
   i wracamy już do DO.
   Dzieci otrzymują powyższy tekst - najpierw wspólnie go czytają, a następnie N. śpiewa całość. Podczas kolejnego wykonania dzieci dołączają do N. (15 minut)

Czwarta i piąta lekcja z serii:

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

Szósta i siódma lekcja z serii:

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

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

D jak drabina
E jak ekierka
F jak fryzjerka
G jak golasek
A jak ananasek
H jak hrabina
C jak cytryna

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

Ósma lekcja z serii:

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

Warianty:

- Inna propozycja utrwalenia gamy:

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

- W ramach zapamiętywania liter gamy, dzieci mogą same wymyślić określenia do nich

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

(zarówno do nazw solmizacyjnych, jak i literowych).

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

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

Tytuł zadania: NASZE MATEMATYCZNE STRATEGIE – GRUPOWANIE I REGRUPOWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

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

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

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 pojawiające się niejasności (5 minut).

Warianty:
- Przydatne strategie dodawania I - dzień **91**
- Przydatne strategie dodawania II - dzień **93**

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

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

34 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: KĄCIK TWÓRCZOŚCI - POZNAJEMY AUTORA

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadanie wprowadzające ścieżkę "Calineczka" omawiającą baśń H. Ch. Andersena. W tym zadaniu dzieci poznają pisarza.

Cele:

- zapoznanie dzieci z postacią Hansa Christiana Andersena poprzez pracę w grupach i wspólne wyszukiwanie informacji.

Potrzebne materiały:

- książki z baśniami Andersena;
- przedmioty związane z baśniami, zdjęcia, rysunki z baśni (różne rekwizyty, które mogą kojarzyć się z baśniami Andersena);
- załącznik do zadania - kartoniki z tytułami baśni Andersena (załącznik Kartoniki z tytułami baśni.jpg - dostępna wersja biało-czarna i kolorowa);
- karty detektywów - załączniki: Detektywi 1 - jak wyglądał i kiedy żył Andersen.jpg, Detektywi 2a - skąd pochodził Andersen.jpg, Detektywi 2b- gdzie mieszkał Andersen.jpg, Detektywi 2c - więcej o kraju Andersena, Detektywi 3 - jakie baśnie napisał Andersen.pdf;
- załącznikiem do ścieżki Calineczka jest plik z tekstem baśni Andersena (plik Calineczka - baśń Andersena.pdf), który może służyć N. podczas omawiania lektury.

Przebieg:

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

1. N. siada z dziećmi wokół przyniesionych rekwizytów i pokazuje dzieciom książki, przedmioty, zdjęcia, rysunki z różnych baśni H. Ch. Andersena, kartoniki z tytułami różnych baśni Andersena (załącznik) – dzieci mogą obejrzeć, dotknąć, przyjrzeć się wszystkim rekwizytom. N. opowiada, że dziś przeniesiemy się w świat jednej z baśni, która gdzieś jest pośród tych rzeczy. N. zachęca dzieci, by obejrzały przedmioty i powiedziały, czyją baśń będziemy omawiać. (10 minut)
2. Gdy dzieci podadzą już nazwisko pisarza, N. opowiada, że zanim zajmiemy się jedną z jego baśni, spróbujemy nieco bliżej poznać samego pisarza – Andersena.
3. N. dzieli dzieci na 3 zespoły (lub 6, jeśli klasa jest liczna) i wyjaśnia, że za chwilę wszyscy wcielimy się w rolę małych detektywów – każdy zespół detektywów będzie szukał innych faktów związanych z twórcą baśni - Hansem Christianem Andersenem.
4. N. rozdaje każdemu zespołowi karty (20 minut):
    1. Detektywi w akcji 1 – Jak wyglądał i kiedy żył pisarz? (załącznik Detektywi 1.jpg)
    2. Detektywi w akcji 2 – Skąd pochodził i gdzie mieszkał pisarz? (załączniki Detektywi 2a.jpg i Detektywi 2b.jpg oraz Detektywi 2c - więcej o kraju Andersena.pdf)
    3. Detektywi w akcji 3 – Jakie baśnie napisał Andersen? (załącznik Detektywi 3.jpg)
5. Po wykonaniu zadania, dzieci prezentują swoje odkrycia innym dzieciom – po kolei każda grupa przedstawia pozostałym zespołom fragment wiedzy o Andersenie. Pozostałe grupy słuchają i starają się zapamiętać jak najwięcej informacji. Podczas omawiania skąd pochodził Andersen N. prosi dzieci, by wskazały na mapie, skąd my pochodzimy - dzieci wskazują na mapie Polskę. (15 minut)

Możliwe kontynuacje:

Według ścieżki: Calineczka - Jaki jest dziś temat zajęć?

Warianty:

Dzieci szukają odpowiedzi w internecie – wówczas można nie dawać obrazków do wyboru i rozwiązania rebusów, tylko poprosić dzieci, by wyszukały te informacje w sieci (webquest); webquest może być również metodą wspierającą – np. jako sprawdzenie poprawności odszyfrowanych rebusów.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Matematyka

Język polski

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

Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:
Płaszcz eksperta

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Calineczka (Cal)

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.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.14.1 : dziecko potrafi podawać i zapisywać daty
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-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.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

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

Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Detektywi 2a - skąd pochodził Andersen.jpg
Detektywi 2c - więcej o kraju Andersena.pdf
Calineczka - baśń Andersena.pdf
Detektywi 2b - gdzie mieszkał Andersen.jpg
Kartoniki z tytułami baśni (b-cz).jpg
Detektywi 1 - jak wyglądał i kiedy żył Andersen.jpg
Detektywi 3.PDF
Kartoniki z tytułami baśni (kolor).jpg

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - HISTORIE Z DAWNYCH CZASÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci, bazując na przedstawionych im obrazkach, układają krótką legendę lub historię swojego królestwa oraz odgrywają lub odczytują ją na forum klasy.

Cele:

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

- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- ćwiczenie umiejętności pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane i pocięte karty z pliku "baśniowe królestwa - historie z dawnych czasów - pomoce.pdf".

Przebieg:

1. N. informuje uczniów i uczennice, że ich zadaniem będzie opracowanie krótkiej legendy lub historii swojego królestwa w oparciu o przygotowane dla nich materiały. Rozdaje każdej grupie pocięte kartki z rysunkami. Zadaniem dzieci jest stworzenie historii z wykorzystaniem rzeczy znajdujących się na pociętych kartkach. (30 minut);
2. N. moderuje prace grup w trakcie tworzenia historii. Warto zadawać dzieciom pytania pomocnicze (np. Do kogo mogła należeć ta różdżka?, Jakie czary zna ten czarodziej?, Gdzie te góry mogą się znajdować?, Czy smok jest zły czy dobry? itp.);
3. Królestwa po kolei czytają swoje historie lub przedstawiają je w formie teatrzyku (20 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

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

Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
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.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Lista załączników:
baśniowe królestwa - historie z dawnych czasów - pomoce.pdf

Tytuł zadania: UCZYMY SIĘ GAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:20:00

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

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

Cele:

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

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

Pierwsza lekcja z serii:

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

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

Druga lekcja z serii:

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

Trzecia lekcja z serii:

1. N. wprowadza ostatnich dwóch mieszkańców pięciolinii (si, do) i robi krótkie powtórzenie wszystkich poznanych nutek. "Si" może N. wprowadzić jako np. sikorkę (dorysowując nutce skrzydełka), "do" natomiast jako znów pana, tym razem bez kapelusza. (5 minut)
2. Podczas tej lekcji następuje utrwalenie znajomości nut, poprzez recytację oraz śpiew piosenki opartej na gamie:
   DO – jak śliczny domek z kart,
   RE – jak rechot w stawie żab,
   MI – jak migdał albo miś,
   FA – jesteście fajni dziś,
   SOL – jak solone paluszki,
   LA – jak lala do poduszki,
   SI – sikorek choćby sto
   i wracamy już do DO.
   Dzieci otrzymują powyższy tekst - najpierw wspólnie go czytają, a następnie N. śpiewa całość. Podczas kolejnego wykonania dzieci dołączają do N. (15 minut)

Czwarta i piąta lekcja z serii:

1. N. dzieli klasę na 4 grupy (niekoniecznie równoliczne, zależy od liczby dostępnych instrumentów) i rozdaje dzieciom instrumenty:
   - grupa 1 - grająca na dzwonkach (ostinato) do-sol-do
   - grupa 2 - grająca na trójkątach pełną nutę
   - grupa 3 - ciche grzechotki, grające ćwierćnuty
   - grupa 4 - chór wykonujący "Panie Janie"

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

2. Następnie N. wskazuje po kolei grupy i każda, najpierw sama wykonuje swój fragment w odpowiednim tempie. N. podaje tempo. (5 minut)
3. Następnie zaczyna jedna grupa (N. wskazuje), po czym po kolei dołączają pozostałe grupy (jedna po drugiej - wskazuje N.). Najlepiej, by chór wszedł na końcu. Następuje wspólne wykonanie (jedno lub dwa powtórzenia piosenki). (5 minut)
4. Grupy wymieniają się instrumentami. Następuje powtórzenie punktów 2-3. (10 minut)
5. Podczas piątej lekcji, następują kolejne dwie zmiany tak, aby każde dziecko mogło zagrać na każdym instrumencie i zaśpiewać piosenkę.

Szósta i siódma lekcja z serii:

1. N. powtarza z dziećmi śpiewanie "DO – jak śliczny domek z kart". (3 minuty)
2. Następnie mówi, że poszczególne nutki mają też inne nazwy - każdej odpowiada jedna litera alfabetu. N. wprowadza wierszyk / piosenkę:
   C jak cytryna
   D jak drabina
   E jak ekierka
   F jak fryzjerka
   G jak golasek
   A jak ananasek
   H jak hrabina
   C jak cytryna
3. Zadaniem dzieci jest zapisanie poszczególnych liter oraz narysowanie obok odpowiadającego obrazka (cytryny, drabiny itd.) i znanej już nuty (zapisu solmizacyjnego). (15 minut)
4. Na koniec wszyscy razem śpiewają wierszyk na dźwiękach gamy (2-3 razy). (2 minuty)
5. Podczas kolejnej lekcji, dzieci w podziale na grupy przypominają sobie wierszyk, grając na instrumentach:
   - 1 grupa - na dzwonkach;
   - pozostałe grupy - na dowolnych instrumentach, np. klawesach, grzechotkach i trójkątach. Każda z grup utrwala rytm (jedna ćwierćnuty, druga półnuty, kolejna ósemki; można też stworzyć grupę, która tylko śpiewa, jeśli jest za mało instrumentów. Jeśli instrumentów jest wystarczająco, grają i śpiewają wszyscy. Po zagraniu jednokrotnie piosenki, dzieci wymieniają się instrumentami w taki sposób, by finalnie każde dziecko miało okazję zagrać na każdym instrumencie. (20 minut)

Ósma lekcja z serii:

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

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

Warianty:

- Inna propozycja utrwalenia gamy:

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

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

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)

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

Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory
Int-Pol-III.14.2 : dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby

Tytuł zadania: WYŚCIG PO WIEDZĘ II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Ćwicząc fizycznie dzieci jednocześnie sprawdzają swoją wiedzę.

Cele:
- sprawdzenie i utrwalenie wiedzy uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności współpracy i współzawodnictwa.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- pomoce gimnastyczne np. szarfy, skakanki, piłki, worki.

Przebieg:
1. N. dzieli klasę na pary. Pary ustawiają się wzdłuż ściany sali gimnastycznej. Każda para dostaje jeden przyrząd do wykonywania ćwiczenia sportowego (np. piłkę do kozłowania),

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

z którym jednocześnie będzie się przemieszczać na drugą stronę sali (5 minut);

2. Na drugiej ścianie wiszą rysunki, daty, cyfry, sylaby zdjęcia dotyczące wiedzy lub umiejętności, których dzieci mają się nauczyć lub utrwalić. Wiesza się też ewentualną pomoc naukową (wzór zadania, rysunek podpowiedź itp.) (3 minuty);
3. Na sygnał jedno dziecko wykonuje zadanie sportowe, a drugie towarzyszy mu obok. Towarzyszące dziecko pokonuje dystans na przykład kolanach lub w kuckach. Wszystkie pary startują jednocześnie. Po dotarciu do ściany każda para wykonuje zadanie „wiedzowe" np. wybiera samogłoski, określone figury geometryczne itp. (4 minuty);
4. Po wykonaniu zadania dzieci w parze w tej samej konfiguracji wracają na początkową stronę sali. Kiedy pierwsza para powróci na miejsce, odliczamy 30 sec. A potem dajemy sygnał do powrotu pozostałym grupom, niezależnie od ich etapu wykonania w zadania. Kiedy wszyscy wrócą przez 30 sec. Pary mogą konsultują się ze sobą, sprawdzając poprawność decyzji (co do wybranych elementów) (2 minuty);
5. Potem N. zbiera materiały od uczniów i uczennic i wiesza je na miejsce, aby mogły być wykorzystane ponownie do tego samego lub podobnego zadania. Dzieci w parach zamieniają się rolami i powtarzają wyścig
6. Zadanie jest kontynuowane, jak długo dzieci przejawiają chęć a N. uważa, że nadal rozwijają swoją wiedzę.

Warianty:

- w zadaniu można też wykorzystać zagadki logiczne lub zadania matematyczne, wówczas dzieci muszą wrócić z liczbą przedstawiającą wynik zadania; zadanie może obejmować dowolną dziedzinę wiedzy np. słówka obcojęzyczne dotyczące jakiegoś tematu, liczby przynależące do różnych kategorii, zwierzęta należące do różnych kategorii, instrumenty muzyczne itd.;
- wśród ćwiczeń mogą być np. hulajnoga, piłka do skakania na, skakanie przez skakankę, skakanie w worku i różne rodzaje ćwiczeń sportowych (przy pozostającym założeniu, że dzieci mają przedostać się z jednego końca sali na drugi);
- zadanie można przeprowadzić na świeżym powietrzu, przy założeniu, że jest gdzie przyczepić lub położyć zdjęcia;
- para, która pierwsza ukończyła wyścig, może wymyślić ćwiczenie fizyczne dla kolejnego wyścigu;
- na każdym etapie wyścigu można zmieniać ćwiczenie fizyczne.

Potencjalne problemy:

- należy zwrócić szczególną uwagę na poprawność wykonania zadania motorycznego. Jeżeli dzieci nie starają się lub widocznie niepoprawnie je wykonują, można przerwać rywalizację (np. gwizdkiem) i zacząć ją od nowa, zaznaczając, że jednym z wymagań

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

zadania jest poprawne wykonanie ćwiczenia fizycznego.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

35 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: CALINECZKA - JAKI JEST DZIŚ TEMAT ZAJĘĆ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

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

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Zadanie wprowadzające tytuł baśni, która będzie omawiana (Calineczka).

Cele:

- wprowadzenie tytułu baśni, która będzie omawiana;
- nauka dodawania i odejmowania w zakresie do 100.

Potrzebne materiały:

- załącznik z kartonikami, na których znajdują się działania matematyczne (działania matematyczne.pdf);
- załącznik z rysunkiem, który dzieci uzupełniają (rysunek.pdf);
- (opcjonalnie) sprzęt grający z wybraną, nastrojową muzyką (patrz opis w przebiegu).

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w kolejne zadanie: pora poznać, którą z baśni Andersena będziemy się dziś zajmować – do tego trzeba będzie rozwiązać zagadkę. N. dzieli dzieci na grupy 3-4 osobowe (lub pozostawia dzieci w tych samych grupach, w których pracowały w pierwszym zadaniu) (3 minuty) i każdej grupie wręcza zestaw 10 kartoników, na których zapisane są działania matematyczne – zadaniem każdej grupy jest rozwiązać działania i wpisać wynik na kartoniku oraz sprawdzić, czy działania zostały zrobione prawidłowo (działania matematyczne.pdf). (10 minut)
2. Następnie N. prosi dzieci, by uszeregowały cyfry i liczby rosnąco (3 minuty). Gdy kartoniki są już uporządkowane, N. prosi dzieci, by odwróciły kartoniki i odczytały wyraz, który widzą („Calineczka").
3. Następnie N. rozdaje każdemu dziecku rysunek do pokolorowania, na którym również jest miejsce, by dorysować inne elementy. Dzieci kolorują i dorysowują elementy, które pamiętają z baśni, które im się kojarzą z baśnią. N. może np. zaproponować, by rysunek przedstawiał jakąś scenę z baśni, którą dzieci zapamiętały. Podczas rysowania, N. może

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

włączyć odpowiednią muzykę (np. "Cztery pory roku - wiosna" Vivaldiego) (20 minut)

4. Na koniec dzieci w grupach, w których rozwiązywały działania matematyczne, opowiadają sobie krótko, co narysowały. Następnie chowają swoje prace do teczek (do swojego portfolio). (5 minut)

Możliwe kontynuacje:

Według ścieżki: Narodziny Calineczki.

Warianty:

- dzieci mogą kolorować i dorysowywać elementy obrazka za pomocą wybranego programu graficznego na komputerach.
- wykonane prace dzieci mogą sfotografować i wrzucić na bloga.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Matematyka
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Ścieżki:

Calineczka (Cal)

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

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

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-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.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
rysunek.pdf
działania matematyczne.pdf

Tytuł zadania: NARODZINY CALINECZKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:15:00

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

Streszczenie:

Zadanie osadzające dzieci w atmosferze baśni, poprzez słuchanie muzyki i ilustrację ruchową do czytanych przez N. fragmentów baśni.

Cele:

- wprowadzenie klasy w atmosferę baśni;
- pobudzenie energii;
- przywołanie bohaterów baśni "Calineczka".

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- wybrany utwór muzyczny.

Przebieg:

N. opowiada (lub czyta fragment baśni) o narodzinach Calineczki (dzieci siedzą i na początku słuchają) i o tym, jak dziewczynka się bawi – dzieci (do wybranej muzyki – np. Cztery pory roku - wiosna Vivaldiego) oddają ruchowo to, co słyszą – np. od momentu narodzin. W momentach, gdy dzieci coś odgrywają, np. sen, taniec itp., N. może zrobić dłuższą przerwę i dać dzieciom czas, by oddały ruchem daną czynność. (15 minut)

Pewna kobieta bardzo pragnęła mieć maleńkie dziecko, ale nie wiedziała, skąd by je wziąć. Poszła więc do czarownicy i rzekła:
- Tak bym chciała mieć malutkie dziecko. Powiedz mi, co tu zrobić, żebym je miała?
- O, to nietrudno! - odpowiedziała czarownica. - Znajdziemy na to radę. Masz tu ziarnko jęczmienia, ale to nie jest takie zwyczajne ziarnko, które sieją w polu albo sypią kurom na pokarm - zasadź je starannie w doniczce od kwiatów, a zobaczysz, co z tego będzie.
- Dziękuję - rzekła kobieta i zapłaciła czarownicy dziesięć groszy, bo tyle to ziarnko kosztowało. Po powrocie do domu zasadziła je starannie w doniczce od kwiatów i zaraz ... (od tego momentu dzieci wstają i zaczynają oddawać ruchowo bajkę) ...pokazała się mała roślinka, okryła się pięknymi listkami, a w środku wyrósł kwiat złoto-purpurowy, podobny do tulipana, tylko zamknięty w pączek.

[N. zachęca dzieci do ruchu, np. powtarzając swoimi słowami fragment baśni]

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

- Cóż to za prześliczny kwiat! - rzekła kobieta i tak była zachwycona, że całowała złote i czerwone płatki. W tej samej chwili kwiat z wielkim łoskotem otworzył się...
[N. może tutaj zaimprowizować dłuższy ruch, np: malutki kwiatek rozwija się, rozchyla płatki, staje się coraz większy, piękniejszy]
W środku, na zielonym dnie kielicha, gdzie zwykle mieści się słupek kwiatowy, stała sobie prześliczna mała dziewczynka. Nazwali ją Odrobinką [Calineczką], gdyż była maluchna jak młoda pszczółka, tylko daleko zgrabniejsza.
[tutaj N. może zachęcić dzieci do tańczenia w rytm muzyki, np. opowiadając, że mała dziewczynka była radosna i tańczyła wkoło na kwiatku]

Kobieta wzięła zaraz łupinkę orzecha, ażeby w niej urządzić kolebkę dla swego dzieciątka. Fiołkowe płatki posłużyły za sienniczek, a jeden płatek róży - za kołderkę.
W nocy Odrobinka [Calineczka] spała wybornie, a w dzień bawiła się na stole. Kobieta postawiła na nim talerz z wodą, otoczony wiankiem kwiatów, których łodyżki były zanurzone w wodzie. Listek tulipana zastępował łódkę, dwa pręciki kwiatowe stanowiły wiosła i Odrobinka [Calineczka] pływała sobie po talerzu od jednego brzegu do drugiego. Ślicznie to wyglądało!

Na koniec N. siada z dziećmi w kółku i pyta grupę, kto jeszcze, oprócz Calineczki i jej mamy, występuje w baśni Andersena. Dzieci wymieniają bohaterów baśni.

Możliwe kontynuacje:
Według ścieżki: Calineczka - Uporządkowanie wiedzy o baśni.

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Język polski

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa

Ścieżki:
Calineczka (Cal)

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Tytuł zadania: ZADANIA Z LOSOWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 11

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci korzystając z kart oraz działań przygotowują zadania tekstowe dla siebie nawzajem.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania oraz odejmowania w zakresie do 60, 70, 80 oraz 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia oraz dzielenia do 25, przez 7, 9 oraz do 100;
- powtórzenie jednostek mas (kg, g);
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do ćwiczeń dla siebie.

Potrzebne materiały:

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

- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - kartki do losowania" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - szablon" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).
- opcjonalnie: nożyczki, klej.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą tworzyć dla siebie nawzajem materiały do nauki (zadania tekstowe), oparte o załączone materiały. N. rozdaje dzieciom materiały do pracy. (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest wylosowanie (lub wybranie) 5 obrazków oraz 5 działań. Następnie z ich wykorzystaniem przygotowują zadania tekstowe (5) korzystając z karty z szablonem. N. pomaga oraz nadzoruje pracę dzieci (20 minut);
3. Następnie dzieci wymieniają się przygotowanymi zadaniami oraz starają się je rozwiązywać. (10 minut);
4. N. rozwiązuje ewentualne problemy oraz podsumowuje zadanie wraz z całą klasą. Osoby chętne mogą przeczytać swoje przykłady zadań (10 minut).

Warianty:

Zakres realizacji zadania:

- dzień 17 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 18 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 35 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 42 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 72 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 76 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 35 semestr II: mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7;
- dzień 50 semestr II: mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9;
- dzień 62 semestr II: mnożenie i dzielenie w zakresie 100;
- dzień 83 semestr II: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000;
- dzień 89 semestr II: jednostki masy; dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000.

Zakresy przedmiotowe:

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

Matematyka

Metody:
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Lista załączników:
Zadania z losowania - szablon.pdf
Zadania z losowania - kartki do losowania.pdf

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).
N. staje z dziećmi w kręgu. Pierwszy raz tańczymy bez muzyki. N. uczy dzieci kroków. (10 min)

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

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 potrafi odzwierciedlać proste rytmy i wzory rytmiczne

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.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: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

Cele:

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

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

Potrzebne materiały:

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

Załączniki do zadania:

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

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

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

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii

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

w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: "Gwiazdozbiory" i „Niebo i kalendarz" napisanymi przez E. Milewską i W. Zonna, a zilustrowanymi przez B. Butenkę;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: „Czarna książka kolorów" Menena Cottina, „Wielka księga portretów zwierząt" Svietlana Junakovića, "Dźwięki kolorów" Jimmy'ego Liao, „Zielony wędrowiec" Liliany Bardijewskie;
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książką "Bon czy ton" G. Kasdepke (opowiadaniami: „Łyżeczka", „Menu", „Mlaskanie i siorbanie", "Serwetka", „Siadanie do stołu", „Sztućce", „Wybrzydzanie", "Wykałaczka", „Zachowanie przy stole", „Zupa").
- dla dzieci mających problemy z ortografią jest dodatkowe zadanie "Dodatkowa nauka ortografii".

Zakresy przedmiotowe:

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

Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

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

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Lista załączników:
Krzyżówka wzór i propozycje zadań.pdf

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

36 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: CALINECZKA - UPORZĄDKOWANIE WIEDZY O BAŚNI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:20:00

Streszczenie:
Zebranie i uporządkowanie wiedzy na temat wydarzeń i bohaterów w baśni - praca w grupach.

Cele:
- przypomnienie przebiegu baśni i bohaterów w niej występujących;
- sprawdzenie znajomości i rozumienia treści baśni;
- nauka podziału zwierząt na gromady.

Potrzebne materiały:
- kartoniki z nazwami i obrazkami zwierząt (załącznik Podział na grupy.jpg);
- spis wydarzeń z baśni (załącznik Wydarzenia.pdf);
- lista wydarzeń prawdziwych i fałszywych (załącznik Prawda czy fałsz.pdf);
- karta pracy ze zwierzętami (załącznik Zwierzęta.pdf).

Rysunki wykorzystane w ścieżce "Calineczka", za zgodą autorki Miriam Moshinsky, pochodzą ze strony www.klukeart.com. Materiały w ramach ścieżki "Calineczka" objęte są wyjątkiem od licencji Creative Commons i dalsze ich rozpowszechnianie, modyfikowanie i udostępnianie poza

programem "Gra w klasy: rozwój bez granic" jest możliwe wyłącznie po otrzymaniu zgody autorki.

Przebieg:

1. N. rozdaje każdemu dziecku jedną karteczkę i prosi, by na razie nic nie mówić i nikomu tej karteczki nie pokazywać. W ten sposób każde dziecko wylosuje karteczkę z nazwą zwierzęcia występującego w baśni: żaba, jaskółka, motyl, rybka, mysz, kret. Zadaniem dzieci jest dobranie się w grupy zwierząt poprzez ruch i wydawanie dźwięków (naśladowanie zwierzęcia, które mają na karteczce) – każdy ma za zadanie odnaleźć pozostałe osoby, mające to samo zwierzę. W ten sposób powstanie grupa „Żab", „Jaskółek" itd. (5-7 minut)
2. Następnie każda z grup otrzymuje spis wydarzeń i ma za zadanie uporządkować je chronologicznie (załącznik Wydarzenia.pdf). (10 minut)
3. Na koniec następuje wspólne sprawdzenie poprawnej kolejności (np. każda z grup po kolei czyta po jednym wydarzeniu lub wszyscy razem odpowiadają). (5 minut)
4. Następnie N. rozdaje grupom zdania, które są albo prawdziwe albo fałszywe – zespoły mają zdecydować o poprawności każdego z nich (załącznik Prawda czy fałsz.pdf). (10 minut). Wspólne sprawdzenie poprawności (np. każda z grup po kolei czyta po jednym wydarzeniu lub wszyscy razem odpowiadają); (10 minut)
5. Następnie N. rozdaje grupom kartki z nazwami zwierząt (załącznik Zwierzęta.pdf) - dzieci mają za zadanie przypisać każde zwierzę do odpowiedniej gromady, odpowiedzieć na dwa dodatkowe pytania oraz połączyć nazwy, obrazki i miejsca przebywania zwierząt. (20 minut)
6. Następnie grupy podpisują swoje kartki (nazwą zespołu lub kolorem) i przekazują swoje prace do zespołu obok (w taki sposób, by każdy zespół oddał swoją kartkę i otrzymał kartę innej grupy). Dzieci, korzystając z komputerów, sprawdzają karty innych grup, stawiając plus, jeśli zwierzę jest dobrze przypisane - N. chodzi i pomaga grupom, jeśli mają wątpliwości (najlepiej podając przydane adresy stron www, na których dzieci mogą odszukać odpowiedzi - głównie Wikipedia i np. strona ling.pl do tłumaczenia słów z języka angielskiego). (15 minut)
7. Następnie zespoły oddają sobie karty i sprawdzają, czy wszystko było poprawnie, czy pojawiły się jakieś błędy. N. może pogratulować grupom i pochwalić dzieci za współpracę zarówno przy odpowiadaniu na pytania, jak i przy ocenianiu prac innych grup. (5 minut)
8. Na koniec wszyscy siadają razem i N. przeprowadza krótką dyskusję z klasą, zadając pytania i dyskutując na tematy powiązane z zadaniami:
    1. Podobieństwo człowieka do innych zwierząt z gromady ssaków - w czym jesteśmy podobni? (wskazanie podobieństw w rozmnażaniu, ciąży, mleka u matek/samic);
    2. Co się stało z pozostałymi jaskółkami, towarzyszami tej, którą poznała Calineczka? O odlatywaniu ptaków do ciepłych krajów na czas zimy.

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

Możliwe kontynuacje:

Według ścieżki: Calineczka - Odgrywanie historii.

Warianty:

- po każdym zadaniu może nastąpić wymieszanie zespołów.
- N. może wprowadzić rywalizację w każdym zadaniu i nagradzać zespoły za poprawne wykonanie, za szybkość, np. punktami. Dla zespołu, który na koniec, po wszystkich trzech zadaniach, zdobędzie najwięcej punktów, N. może przewidzieć jakąś nagrodę lub wyróżnienie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski
Przyroda
Język angielski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda ewaluacyjna
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Calineczka (Cal)

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Ang-III.10.3 : dziecko potrafi korzystać ze środków multimedialnych do nauki języka angielskiego
Int-Ang-III.11.1 : dziecko ma umiejętność pracy w grupie
Int-Ang-III.8.3 : dziecko zna angielskie nazwy obiektów znanych z życia codziennego
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
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

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.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Prawda czy fałsz.pdf
Podział na grupy.jpg
Wydarzenia.pdf
Zwierzęta.pdf

Tytuł zadania: KRZYŻÓWKA MATEMATYCZNA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

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

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

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:
- dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiątkowego w zakresie do 60 (dzień 8 semestr I).
- dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego do 60 (dzień 11 semestr I);
- odejmowanie liczb dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiątkowego w zakresie do 60 (dzień 25 semestr I);
- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 70 (dzień 36 semestr I).

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);

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

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 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

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

Lista załączników:
Krzyżówka 8 dzień.pdf
Krzyżówka 11 dzien.pdf
Krzyżówka 36 dzień.pdf
Krzyżówka 36 dzień wersja edytowalna.docx
Krzyżówka 25 dzień.pdf
Krzyżówka 11 dzień wersja edytowalna.docx
Krzyżówka 8 dzień wersja edytowalna.docx
Krzyżówka 25 dzień wersja edytowalna.docx

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - SPORTOWE ZAWODY KSIĘSTW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci współzawodniczą między sobą w ramach gier i ćwiczeń sportowych.

Cele:
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności zabawy z piłką.

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

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą brały udział w zawodach królestw. Staną w szranki w 5 różnych konkurencjach na czas, przygotowanych przez N. Zwycięzca każdej konkurencji otrzymuje 6 punktów (następne klany w kolejności o 1 mniej). Każda drużyna liczy zdobyte punkty. (20 minut);
2. Następnie, każde królestwo w konsultacji z N. tworzy swoją własną konkurencję. Reszta dzieci również bierze w niej udział na tych samych zasadach co powyżej. (20 minut);
3. N. podsumowuje turniej oraz ogłasza zwycięzcę, bazując na liczbie zdobytych przez drużyny punktów (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-WF-III.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.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Lista załączników:
Przykładowe konkurencje do zawodów sportowych na czas.pdf.pdf

37 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - PAPIER, KAMIEŃ, NOŻYCE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
Księstwa rywalizują z sobą przy pomocy zmodyfikowanej wersji gry "papier, kamień, nożyce".

Cele:
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;

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

- podniesienie poziomu energii w klasie.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą uczestniczyły w "walkach klanowych", opartych na zasadach popularnej gry w papier, kamień i nożyce.
2. Dwa księstwa stają naprzeciw siebie w linii (ważne, aby liczba osób była taka sama). Ich zadaniem będzie pokonać przeciwników, przy użyciu wybranej przez nich broni. N. pokazuje dzieciom 3 postawy, które mogą zastosować w walce topór (odpowiednik kamienia), łuk (odpowiednik nożyczek) oraz miecz (odpowiednik papieru). Ważne jest, aby dzieci wykonały odpowiedni ruch, stosowny do wybranej broni. (5 minut);
3. Grupy w sekrecie wybierają, co każde dziecko pokaże swojemu przeciwnikowi z drugiej drużyny. Na sygnał N. obie grupy wykonują ruch imitujący daną broń zastygając w bezruchu. Następnie podliczają wynik bitwy. Gra toczy się do 3 zwycięstw. (20 minut);

Potencjalne problemy:

- Pojedyncze dzieci mogą mylić się podczas pokazywania ustalonej przez grupę figury. W takim przypadku ważna jest figura, którą dzieci wybrały do pokazania.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna

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

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Tytuł zadania: GRA W POTWORY I BOHATERÓW (KLASA III)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:35:00

Streszczenie:
Gra ma na celu utrwalenie umiejętności dodawania oraz odejmowania liczb w zakresie do 100.

Cele:
- pokazanie uczniom i uczennicom, że same mogą tworzyć materiały do nauki i zabawy;
- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie do 100;
- 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(klasa III).pdf.

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

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom puste szablony kart i informuje, że dzieci 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 (10 minut);
2. Dzieci (po wycięciu kart) rysują, a następnie według własnego uznania przypisują statystyki potworom i bohaterom, wpisując je w wolne miejsce na karcie. Suma statystyk każdego potwora lub bohatera jest stała i wynosi 100; statystyki nie mogą się powtarzać; 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) 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:

- 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 zmienić parę i zagrać kolejne dwie partie z innym dzieckiem;
- **Alternatywnie:** dzieci mogą tworzyć karty, których statystyki maksymalnie mogą osiągać 50 punktów. W każdej turze rozgrywki wykładają po dwie, a nie jedną kartę i wybierają porównywanywaną statystykę. Wygrywa to dziecko, które po zsumowaniu obu kart ma wyższy wynik. Reszta elementów rozgrywki bez zmian. W takim wariancie konieczne jest zrobienie większej liczby kart.

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

- dzieci mogą też stworzyć jednorazowe artefakty do gry, np. tarczę, zbroję, topór, miecz itp. Każdy taki przedmiot może mieć do rozdysponowania np. 20 punktów - w ten sposób każdy gracz ma zestaw przedmiotów, które może wykorzystać raz podczas gry. Gdy jedna ze stron ustali już na jaki żywioł toczy się walka, wtedy każdy gracz decyduje czy używa artefaktów - i jeśli tak, to jakich i ilu.

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, iż 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

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

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Społ-III.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.4.2(od) : dziecko wie, że konkretne osiągnięcia nie wpływają na jego wartość jako człowieka
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Lista załączników:
gra w potwory i bohaterów - pomoce (klasa III).pdf

Tytuł zadania: CALINECZKA - ODGRYWANIE HISTORII

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Odgrywanie wybranych scenek z baśni - praca w grupach metodą dramy. Analiza, omówienie i podsumowanie baśni "Calineczka".

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

Cele:

- rozwijanie umiejętności wczuwania się w rolę innych i rozwój empatii;
- doskonalenie współpracy w grupie;
- kształtowanie umiejętności oceny postępowania bohaterów występujących w lekturze;
- rozwiajnie umiejętności wyciągania i formułowania wniosków i morałów płynących z baśni.

Potrzebne materiały:

- kartoniki z opisami scenek (załącznik Wydarzenia do scenek.pdf);
- (opcjonalnie) różne rekwizyty i przedmioty, których dzieci mogą użyć podczas ogrywania scenek.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na 7 zespołów i każdemu daje do wylosowania jedną sytuację (załącznik Wydarzenia do scenek.pdf). (5 minut)
2. Opowiada, że zadaniem każdej z grup będzie przygotowanie krótkiej scenki z baśni, opisanej na karteczce (praca metodą dramy).
3. Dzieci mają 15 minut na przygotowanie scenki, w tym: podział ról, przygotowanie materiałów/scenografii/strojów (mogą same coś znaleźć, zrobić z dostępnych w klasie materiałów), znalezienie potrzebnych przedmiotów. W trakcie przygotowań N. chodzi między grupami i pomaga, np. w przypomnieniu sobie historii lub jakichś szczegółów itp. Dobrze, aby grupy odgrywały scenki w kolejności chronologicznej – w ten sposób stworzy się cała baśń. Jeśli klasa jest mniejsza, można podzielić ją na 6 zespołów i zrezygnować z wydarzenia z motylem lub włączyć je w porwanie przez chrabąszcza.
4. Następnie każda grupa przedstawia swoją scenkę. Każda scenka może rozpocząć się i skończyć w stop-klatce. N. może także w trakcie odgrywania scenek, zatrzymać akcję (poprzez klaśnięcie), czyli zrobić stop-klatkę. Dzieci wówczas zatrzymują się i zastygają w pozach. N. może zadać wybranym osobom w rolach pytania, np. Jak się czujesz?; O czym myślisz?; Co robisz?; Dlaczego to robisz?) oraz zapytać pozostałe dzieci (które są obserwatorami scenki) o skojarzenia (np. Co widzicie?; Co tu się dzieje?).
   Każdy zespół ma około 5 minut na przedstawienie swojej scenki. (łącznie 30 minut)
5. Na koniec N. zaprasza wszystkie dzieci do kółka i wspólnie następuje omówienie (zarówno pod kątem odgrywania ról, jak i samej treści, zachowania bohaterów, morału). Jeśli jest taka potrzeba, następuje wyjście z ról. (20 minut)
6. Obszary do podsumowania baśni:
   - udzielanie pomocy, a odwzajemnienie jej; jak i kiedy udzielać pomocy; emocje podczas pomagania;
   - szukanie szczęścia dla siebie, a nie na siłę dla innych; prawo dążenia do szczęścia;

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

- śmierć jaskółki (niedoszła), reakcja Calineczki, nawiązanie do tego, że wszystko, co się rodzi, kiedyś umiera i że jest to naturalne.

Możliwe kontynuacje:
Według ścieżki: Calineczka - Quiz wiedzy o baśni.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Etyka

Metody:
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Calineczka (Cal)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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

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

Int-Ety-III.2.8 : dziecko potrafi opisać, jak się czuje, kiedy potrzebuje pomocy
Int-Ety-III.2.9 : dziecko wie, w jaki sposób może zareagować, jeśli czuje, że komuś dzieje się krzywda
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
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.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.11(od) : dziecko rozumie, że życie zawsze kończy się śmiercią
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.5.3(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo dążyć do szczęścia
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

Lista załączników:
Wydarzenia do scenek.pdf

38 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: CALINECZKA - QUIZ WIEDZY O BAŚNI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

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

Nie

Czas trwania zadania:
01:05:00

Streszczenie:
Zadanie quizowe, sprawdzające wiedzę i zamykające ścieżkę "Calineczka" - praca indywidualna oraz w parach.

Cele:
- podsumowanie i sprawdzenie wiedzy z baśni "Calineczka".

Potrzebne materiały:
- karta quizu indywidualnego (załącznik Quiz samodzielny.pdf);
- karta quizu w parach (załącznik Quiz w parach.pdf);
- mini-nagrody dla dzieci (wg uznania N.).

Przebieg:
1. N. rozdaje każdemu dziecku Kartę Quizu (załącznik Quiz.pdf). Na wykonanie wszystkich zadań dzieci mają 20 minut.
2. Po tym czasie N. łączy dzieci w pary i następuje wymiana kartkami (dzieci w parach wymieniają się swoimi pracami). Każde dziecko sprawdza pracę drugiej osoby, korzystając z internetu lub/i dopytując inne dzieci i N., jeśli ma wątpliwości. N. chodzi i pomaga dzieciom - może zachęcać, by chodziły po sali i pytały innych, jeśli nie są pewne poprawnych odpowiedzi. (10 minut)
3. Następnie w parach dzieci oddają sobie prace, sprawdzają, co zostało poprawione i wymieniają się uwagami. (5 minut)
4. N. zapowiada, że za chwilę odbędzie się konkurs. Dzieci wezmą w nim udział w parach, w których siedzą. Para, która najszybciej wykona prawidłowo zadania, otrzyma nagrodę.
5. N. rozdaje dzieciom w parach kartę z mini-zadaniami (załącznik Zadania w parach.pdf).Najpierw N. prosi o przeczytanie podpisów (w parach na zmianę po angielsku) oraz o wymyślenie co się dzieje na ostatnim obrazku. Dzieci wymyślają wydarzenie i z pomocą internetu wpisują je po angielsku pod obrazkiem. Następnie w parach rozwiązują pozostałe mini-zadania (również mogą korzystać z Internetu). Para, która skończy zadania, zgłasza się do N. w celu sprawdzenia poprawności wykonania

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

zadań. (25 minut)

6. Na koniec następuje wspólne omówienie pracy w parach i podziękowania dla wszystkich oraz wręczenie nagród (5 minut).
7. N. może również polecić dzieciom film animowany pt. "Calineczka" (wersja oryginalna - "Thumbelina" z 1994 roku w reż. Dona Blutha i Gary'ego Oldmana).

Możliwe kontynuacje:

Według ścieżki: Calineczka - gra planszowa.

Warianty:

- Zadanie to może zostać zadane jako indywidualna praca domowa.
- N. może pokazać dzieciom, jak przeliczyć za pomocą kalkulatora lub komputera centymetry na cale (np. każde dziecko mogłoby przeliczyć swój wzrost w ten sposób).
- N. może też rozdać dzieciom centymetry krawieckie, które z jednej strony mają miarę w centymetrach a z drugiej w calach - w ten sposób dzieci mogą zaznaczyć swój np. wzrost najpierw w centymetrach a potem odległość tę zmierzyć w calach i zapisać wynik (wówczas nie ma potrzeby przeliczania miar).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski
Język angielski
Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda ewaluacyjna
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W parach
Samodzielny

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

Ścieżki:
Calineczka (Cal)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Ang-III.10.3 : dziecko potrafi korzystać ze środków multimedialnych do nauki języka angielskiego
Int-Ang-III.11.1 : dziecko ma umiejętność pracy w grupie
Int-Ang-III.6.1 : dziecko rozumie sens prostych, anglojęzycznych dialogów w historyjkach obrazkowych
Int-Ang-III.7.1 : dziecko potrafi przeczytać ze rozumieniem proste zdania i zwroty w języku angielskim

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby
Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Quiz w parach.pdf
Quiz samodzielny.pdf

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: 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

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

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 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).

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

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

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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

Osiągnięcia GWK:

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

39 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: CALINECZKA - GRA PLANSZOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Gra planszowa w świecie Calineczki z baśni H. Ch. Andersena.

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

Cele:

- doskonalenie współpracy w sytuacji zabawy;
- nauka przyjmowania wygranej i porażki;
- ćwiczenie działań matematycznych w zakresie do 100;
- ćwiczenie czytania na głos.

Potrzebne materiały:

- gra planszowa wraz z kartami zdarzeń (załączniki: plansza.jpg, karty start meta.png, karty jesień.jpg, karty zima.jpg, karty wiosna.jpg, karty lato.jpg, karty dodatkowe.jpg);
- pionki (każde dziecko może wziąć coś, co będzie reprezentowało jego pionek, np. nakrętkę);
- kostki do gry (sześciościenne) - dzieci mogą je najpierw wykonać same, jeśli N. nie dysponuje kostkami - dodatkowe 10 minut (szablon kostki - załącznik kostka.pdf);
- puste karty zdarzeń (dla N. do wykorzystania, w razie potrzeby/chęci dodania jakichś zadań) - załączniki: pusta karta lata.png, pusta karta zimy.png, pusta karta jesieni.png, pusta karta wiosny.png);
- karty labiryntów (załączniki labirynt 1.pdf, labirynt 2.pdf, labirynt 3.pdf).

Przebieg:

N. dzieli klasę na grupy 3-4 osobowe. Każda grupa otrzymuje planszę do gry, karty oraz kostkę sześciościenną i flamastry.

Gra planszowa podzielona jest na 4 pory roku, widoczne na planszy (jeden rząd pól to jedna pora roku). Dzieci zaczynają jesienią i przechodzą przez kolejne pory roku, docierając do mety latem. Po drodze gracze mają różne przygody i zadania, osadzone luźno w świecie baśni o Calineczce. Po zakończonej grze (około 30 minut), dzieci mogą zmienić się w zespołach i zagrać drugi raz. Na zakończenie N. krótko omawia z dziećmi kwestię przyjmowania wygranej i przegranej.

Przygotowanie do gry:

Obok planszy każdy zespół kładzie karty zdarzeń, podzielone na 4 stosy porami roku (zima, wiosna, lato, jesień). Piąty stos tworzą karty przedmiotów. Wydrukowane labirynty N. może położyć każdemu zespołowi obok planszy lub trzymać u siebie. W przypadku drugiej opcji, dziecko, które wylosuje kartę Labiryntu musi zgłosić się do N. po kopię z wydrukowanym labiryntem do przejścia. Przy planszy powinny leżeć również flamastry do przechodzenia labiryntu.

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

Przebieg gry:
Każde dziecko stawia swój pionek na polu start i rzuca raz kością. Zaczyna dziecko, które wyrzuciło najwięcej oczek. Rzuca kostką raz jeszcze i idzie do przodu tyle pół, ile oczek wypadło na kostce. Po zatrzymaniu się na danym polu, dziecko bierze kartę zdarzenia, odpowiadającą porze roku i polu, na którym się znajduje (zgodność pory roku i numeru pola z numerem na karcie zdarzenia). Następnie czyta instrukcję na karcie i wykonuje zawarte tam polecenie. Wygrywa osoba, która dotrze do mety jako pierwsza.

Jeśli dziecko stanie na przedostatnim polu nr 20, ciągnie kartę z numerem 20 - by wygrać w następnym ruchu dziecko musi rzucić 1 oczko na kostce. W przypadku innego wyniku, cofa się o liczbę wyrzuconych oczek minus 1.
Jeśli dziecko dotrze na metę z innego pola niż pole nr 20, zasada dokładnego rzutu nie obowiązuje - może więc stojąc np. na polu nr 18 rzucić 6 na kostce i w ten sposób wygrywa grę.

W przypadku wylosowania zdarzenia, które cofa gracza o określoną liczbę pól, dziecko po cofnięciu się nie wykonuje polecenia zawartego na polu, na które zostało cofnięte.
W przypadku wydarzenia, które sprawia, że gracz traci jedną kolejkę, dziecko bierze kartę ze stosu kart z przedmiotami z napisem "strata kolejki". W momencie, gdy przychodzi jego kolej, **zamiast** ruchu, zwraca kartę "strata kolejki" na stos.

Wskazówki dotyczące kart:
1. Karty przedmiotów, które dzieci znajdują po drodze podczas przygody, mogą przydać się w późniejszym etapie gry. Jeśli dziecko znajdzie jakiś przedmiot, bierze jego kartę i zachowuje ją.
2. N. do gry powinien wydrukować po kilka kopii kart przedmiotów na 1 grupę. Może się zdarzyć, że kilkoro dzieci odnajdzie np. wodę czy jabłko. Potrzebne będzie wówczas więcej kart tego samego typu.
3. Raz wydrukowana gra może zostać zalaminowana i posłużyć wielu klasom i wielu grom.

Warianty:
N. może samodzielnie lub wraz z dziećmi przygotować dodatkowe karty zdarzeń, korzystając z szablonu w załączniku (np. jeśli chce dodać jakieś konkretne zagadnienie do omówienia, może stworzyć karty na ten temat).

N. może wprowadzić zasadę wzajemnej pomocy sobie - jeśli jedno dziecko posiada przedmiot,

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

który przydać może się w danej sytuacji innej osobie, może (jeśli chce) go przekazać lub wymienić się za inny przedmiot. N. może wprowadzić zasadę, że jeśli dziecko odda swój przedmiot potrzebującej osobie, wówczas może przesunąć się dwa pola do przodu.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Matematyka
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:
Calineczka (Cal)

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.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.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt
Int-Psych-I-III.4.2(od) : dziecko wie, że konkretne osiągnięcia nie wpływają na jego wartość jako człowieka
Int-Psych-I-III.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej
Int-Psych-I-III.6.2(od) : dziecko wie, jak może się zachować w sytuacji konfliktu
Int-Psych-I-III.7.5(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.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Lista załączników:

karty jesień.jpg
labirynt 1.pdf
labirynt 2.pdf
karty zima.jpg
karty lato.jpg
kostka.pdf
karty wiosna.jpg
pusta karta jesieni.png
karty start meta.png
pusta karta lata.png
karty dodatkowe.png
labirynt 3.pdf
pusta karta wiosny.png
plansza.jpg
pusta karta zimy.png

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - BRAKI SUROWCÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

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

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci w grupach dyskutują na temat tego, jakie negatywne efekty może przynieść brak określonego surowca.

Cele:
- rozwijanie kreatywnego myślenia;
- zapoznanie uczniów i uczennic z kwestiami ekologicznymi: ograniczona ilość określonych surowców na ziemi, konieczność oszczędzania;
- zapoznanie uczniów i uczennic ze sposobem wykorzystania różnych surowców/materiałów.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że podczas zajęć będą zajmować się jednym, wybranym przez nich typem surowca. Do wyboru dzieci mają: drewno, kamienie, wodę, światło słoneczne oraz kamienie szlachetne. N. pyta dzieci, o którym surowcu chcą rozmawiać (2 minuty);
2. N. dzieli tablicę na kilka kolumn odpowiadających liczbie grup. Następnie zadaje dzieciom pierwsze pytanie: "Jakie przedmioty można wykonać z tego materialu?". N. zapisuje odpowiedzi grup w odpowiednich dla nich kolumnach (10 minut);
3. Następnie N. zadaje dzieciom kolejne pytanie: "Co by się wydarzyło, gdyby zabrakło na ziemi tego surowca?". Dzieci w grupach uzgadniają swoje stanowiska. N. może zadawać im pytania pomocnicze (np. "Czy byłaby możliwość zastąpić go innym surowcem?" lub "Jak myślicie, jak radzą sobie ludzie żyjący na terenach, w których brakuje danego surowca?") (10 minut);
4. Grupy przekazują swoje spostrzeżenia na forum całej klasy. N. w miarę potrzeby uzupełnia informacje. (5 minut).

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

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Przyroda

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Dyskusja dydaktyczna
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych
Int-Przy-III.6.2 : dziecko wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia
Int-Przy-III.9.1 : dziecko zna znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)

Tytuł zadania: UCZYMY SIĘ GAMY

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: 8

Czas trwania zadania:
00:20:00

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

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

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

Przebieg:
Pierwsza lekcja z serii:
1. Wprowadzenie nut: do, re mi. Na początku N. przypomina dzieciom muzyczny domek (z

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

zadania "Muzyczny domek") i pyta, w jaki sposób można do niego wejść. Gdy dzieci powiedzą, że kluczem wiolinowym, wówczas N. zachęca dzieci, by narysowały wokół pięciolinii obrys domku, drzwi oraz klucz wiolinowy na wejściu, który otwiera domek (powtórzenie pisania klucza wiolinowego). (5 minut)

2. Następnie N. mówi, że dziś poznamy konkretne nutki, które mieszkają w domku na pięciolinii. Najpierw poznamy nutkę "do" - jest to pan w kapeluszu, mieszkający najniżej spośród obecnych mieszkańców. N. dorysowuje fragment linii i na niej nutę i zamalowuje górną część nuty w taki sposób, by wyglądała jak w kapeluszu. Następnie dzieci rysują nutkę "do" na swoich pięcioliniach. N. chodzi i sprawdza, czy dzieci poprawnie umieściły nutę. (4 minuty)
3. Następnie, powyżej "do" znajduje się nutka "re" - N. może ją nazwać np. Renatka allbo Rebeka - nutka, która się przyczepiła. N. rysuje nutę "re" przyklejoną do dolnej linii. Dzieci rysują u siebie tę nutkę i mogą ją w dowolny sposób ozdobić (dodać fryzurę, oczy itp.). N. chodzi i sprawdza, czy dzieci poprawnie umieściły nutę. (4 minuty)
4. Ostatnim na dziś mieszkańcem jest nuta "mi", czyli Mikołaj, który mieszka na pierwszej linii. N. rysuje Mikołaja (może być np. w czapce świątecznej z brodą), a dzieci rysują nutę u siebie. N. chodzi i sprawdza, czy dzieci poprawnie umieściły nutę. (4 minuty)
5. Na koniec dzieci powtarzają razem nuty i śpiewają dźwięki razem z N. (3 minuty)

Druga lekcja z serii:

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

Trzecia lekcja z serii:

1. N. wprowadza ostatnich dwóch mieszkańców pięciolinii (si, do) i robi krótkie powtórzenie wszystkich poznanych nutek. "Si" może N. wprowadzić jako np. sikorkę (dorysowując nutce skrzydełka), "do" natomiast jako znów pana, tym razem bez kapelusza. (5 minut)
2. Podczas tej lekcji następuje utrwalenie znajomości nut, poprzez recytację oraz śpiew

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

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

Czwarta i piąta lekcja z serii:

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

Szósta i siódma lekcja z serii:

1. N. powtarza z dziećmi śpiewanie "DO – jak śliczny domek z kart". (3 minuty)
2. Następnie mówi, że poszczególne nutki mają też inne nazwy - każdej odpowiada jedna litera alfabetu. N. wprowadza wierszyk / piosenkę:
   C jak cytryna
   D jak drabina
   E jak ekierka
   F jak fryzjerka
   G jak golasek
   A jak ananasek
   H jak hrabina
   C jak cytryna
3. Zadaniem dzieci jest zapisanie poszczególnych liter oraz narysowanie obok odpowiadającego obrazka (cytryny, drabiny itd.) i znanej już nuty (zapisu

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

solmizacyjnego). (15 minut)

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

Ósma lekcja z serii:

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

Warianty:

- Inna propozycja utrwalenia gamy:

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

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

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka
Język polski

Metody:

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

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

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

Tytuł zadania: MEMORY II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

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 tworzą karty do gry memory. Następnie grają ze sobą przy użyciu stworzonych kart.

Cele:

- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- ćwiczenie umiejętności manualnych;
- ćwiczenie umiejętności tworzenia na płaszczyźnie.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru;
- przybory do malowania lub rysowania;
- nożyczki.

Przebieg:

1. N. informuje uczniów i uczennice, że będą tworzyć grę memory. Każde dziecko ma za zadanie narysować 10 par jednakowych obrazków związanych z tematem lekcji, daną narracją lub ścieżką. Karty powinny być związane z różnymi dziedzinami nauki (przyrodą, matematyką, techniką itp.) (25 minut);

2. Następnie dzieci dobierają się dwójkami, tasują swoje karty i rozkładają je na biurkach rysunkiem do dołu. Dzieci naprzemiennie odsłaniają po dwie wybrane karty. Jeśli są to te same rysunki, biorą je i zdobywają punkt. Jeśli są różne, na powrót je zasłaniają (20 minut);

Warianty:

- Karty mogą dotyczyć zagadnień z:

1. przyrody (np. zwierząt żyjących w konkretnym środowisku, roślin);
2. matematyki (np. działania, które po obliczeniu dają taki sam wynik);
3. techniki (np. części jednego urządzenia, które należy dopasować).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia techniczne

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

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Tech-III.1.1 : dziecko potrafi wyjaśnić, jak wytwarza się przedmioty codziennego użytku: meble, samochody, sprzęt AGD
Int-Tech-III.2.1 : dziecko potrafi rozpoznać rodzaje maszyn i urządzeń transportowych z podziałem na samochody, statki i samoloty
Int-Tech-III.2.2 : dziecko zna i potrafi rozpoznać proste rodzaje maszyn i urządzeń wytwórczych (proste narzędzia i przyrządy)

40 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWA - WYPRAWA PO SKARB

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

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

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci podzielone na grupy, w których znajdują się przedstawiciele każdego z królestw rozwiązują tor przeszkód.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania;
- ćwiczenie umiejętności dążenia do rozwiązywania trudnych zadań.

Potrzebne materiały:

- informacje dla każdej grupy z pliku "Baśniowe Królestwa - tajemnice księstw.docx";
- karty z torami przeszkód dla każdej grupy z pliku "Baśniowe Królestwa - tor przeszkód.docx".

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty z informacjami - po jednej każdej grupie. Dzieci w ciszy czytają karty. Nie mogą zdradzić na tym etapie innym grupom informacji o tym, co przeczytały. (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na grupy tak, aby w każdej znajdował się chociaż jeden przedstawiciel każdego z księstw. Następnie rozdaje im karty z torem przeszkód. Na nim znajdują się zadania, które dzieci mogą wykonać tylko przy współudziale każdej z osób z zespołu (poprawne rozwiązanie związane jest z informacjami przekazanymi grupom na wstępie). (5 minut);
3. Dzieci rozwiązują tory przeszkód. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich pracę. (15 minut);
4. N. podsumowuje zadanie. Pyta, czy wszystkim grupom udało się przejść przez tor przeszkód (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

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

Język polski
Przyroda

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Baśniowe królestwa (Baśń)

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.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
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-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Lista załączników:
Baśniowe królestwa - tor przeszkód.docx
Baśniowe Królestwa - tajemnice księstw.pdf

Tytuł zadania: TWORZENIE WSPÓLNEGO OPOWIADANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
01:25:00

Streszczenie:
Zadanie polega na tworzeniu wspólnego, zbiorowego opowiadania z wykorzystaniem nowo poznanych słów związanych z narracją lub z nowo wprowadzanym tematem. Po napisaniu wspólnego opowiadania dzieci w jednej grupie przepisują je w edytorze tekstu, w innych grupach tworzą ilustracje do opowiadania.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami pisania opowiadania;
- utrwalenie nowo poznanych, trudnych, ważnych słów związanych z aktualnie prowadzoną narracją;
- zapoznanie uczniów i uczennic z procesem tworzenia bloga;
- rozwijanie umiejętności dzieci w zakresie tworzenia i wykorzystywania tekstów w formie użytkowej - gazetki ściennej lub bloga;
- rozwój umiejętności wspólnej pracy;
- nauka ilustracji tekstu.

Potrzebne materiały:
- komputery lub sala informatyczna;
- kartka z wydzielonymi rubrykami lub liniami, w których N. wpisuje fragmenty tworzonej opowieści;
- kredki, farby, ołówki;
- blog tworzony przez klasę na potrzeby różnych zadań;
- karteczki z rzeczownikami dotyczącymi danej narracji lub danego tematu przygotowane wcześniej przez N (liczba: równa liczbie osób biorących udział).

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

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;
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

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

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:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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

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: RUCHY W TAKT MUZYKI (1)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:25:00

Streszczenie:

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

Cele:

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

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

1. Zadaniem dzieci będzie wykonanie serii ćwiczeń w takt muzyki. Najpierw N. pokazuje i prosi dzieci o wykonanie poszczególnych ćwiczeń najpierw na "sucho" (10 minut):
    - bieganie w miejscu;
    - skakanie w miejscu;
    - rozciąganie rąk w górę (najpierw obie razem, następnie pojedynczo);
    - pajacyki;
    - krążenia ramionami;
    - unoszenie kolan naprzemiennie;
    - przysiady;
    - skłony do palców stóp;
    - rowerki.
2. Te same ćwiczenia dzieci wykonują w takt zaproponowanej muzyki: (5 minut)
    - bieganie w miejscu (liczone do 32);
    - skakanie w miejscu (liczone do 16);
    - unoszenie i rozciąganie rąk w górę (najpierw obie razem - 28 powtórzeń, następnie pojedynczo - 14 powtórzeń na każde);
    - odpoczynek (liczone do 8);
    - pajacyki (liczone do 16);
    - krążenia ramionami (liczone do 16);
    - odpoczynek (liczone do 8);
    - unoszenie kolan naprzemiennie (liczone do 48);
    - przysiady (liczone do 16);

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

- odpoczynek (liczone do 8);
- skłony do palców stóp (liczone do 48);
- rowerki (liczone do 16).

3. Następnie dzieci siadają w kręgu. N. pyta, jak się im podobały ćwiczenia. Kiedy było im łatwiej ćwiczyć? Z muzyką czy bez?

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

41 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

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

Tytuł zadania: MISJA CZYTANKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci poznają nową czytankę, rozwiązują zadania, analizują tekst.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu.

Potrzebne materiały:
- kopia czytanki dla każdego dziecka;
- znaczniki "świateł drogowych".

Załączniki do zadania (na każde powtórzenie zadania przypada jeden załącznik):
- Misja 1 (dzień 7 I semestru w klasie III);
- Misja 2 (dzień 53 I semestru w klasie III);
- Misja 3 (dzień 18 I semestru w klasie III);
- Misja 4 (dzień 41 I semestru w klasie III);
- Misja 5 (dzień 42 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 1 (dzień 13 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 2 (dzień 71 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 3 (dzień 73 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 4 (dzień 80 I semestru w klasie III).

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

Przebieg:

"Misja"

1. N. rozdaje kopie czytanki i wprowadza dzieci w cel ćwiczenia: będą rozwijały umiejętność czytania ze zrozumieniem, nauczą się wskazywać najważniejsze elementy historii oraz występujące w nich postaci. (3 minuty).
2. Dzieci czytają w ciszy przedstawioną historię, a następnie rozwiązują zadanie dodane do czytanki. (15 minut);
3. Zanim N. omówi z dziećmi rozwiązanie zadania, prosi dzieci o wskazanie za pomocą techniki "świateł drogowych", czy zadanie było dla nich proste czy trudne. Następnie omawia z dziećmi zadanie. Jakie jest poprawne rozwiązanie? Jak dzieci do tego doszły? (5 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;
    - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci tworzą linię czasu, kolaż lub komiks przedstawiające wydarzenia i postaci z czytanki. (20 minut)

"Ułóż historię"

1. N. rozdaje kopie czytanki, które dodatkowo zostały pocięte na części. N. wyjaśnia, że dzieci będą musiały dojść do tego, jaka była kolejność wydarzeń, dzięki czemu poznają tajne hasło. (3 minuty);
2. Dzieci układają historie według uznanej przez siebie kolejności. Następnie N. sprawdza czy wszystkim się udało, pytając o tajne hasło, które układa się z liter umieszczonych z prawej strony tekstu (15 minut);
3. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (liczące po tyle osób, ile jest części historii). Dzieci w grupach czytają sobie historię. Każde dziecko musi przeczytać reszcie jeden fragment (20 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;
    - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci mogą:
    - wypowiedzieć się, czy historia się im podobała;
    - ocenić postępowanie bohaterów;
    - wymyślić alternatywne zakończenie. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

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

- ćwiczenia z płynności czytania i/lub głębsza analiza treści czytanki.

Warianty:

- zależnie od potrzeb i nastroju grupy możliwe jest znaczne rozbudowanie omawiania czytanki, zwłaszcza w przypadku późniejszych, trudniejszych tekstów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Bajka terapeutyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna

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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Lista załączników:

Misja 5.docx
Ułóż historię 2.docx
Ułóż historię 1.docx
Misja 3.docx

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

Misja 4.docx
Misja 1.docx
Ułóż historię 4.docx
Ułóż historię 3.docx
Misja 2.docx

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci utrwalają umiejętności matematyczne, rozwiązując wyzwania stawiane przed nimi w toku zapoznawania się z bajką matematyczną.

Cele:

- utrwalenie umiejętności matematycznych z danego zakresu;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami rozwiązywania tekstowych zadań matematycznych;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności zapisywania w formie działania określonych opisów;
- rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania.

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

Potrzebne materiały:

- przygotowany tekst bajki matematycznej (odpowiedni do omawianego materiału);
- przygotowane karty pracy dla uczniów i uczennic.

Przebieg:

1. N. przypomina z uczniami i uczennicami materiał matematyczny, z którym wcześniej się zapoznali (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom materiał tekstowy. Wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel zadania (rozwijanie umiejętności zapisywania liczbowego zadań tekstowych i ich rozwiązywania w oparciu o poznane działania oraz rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania). Jeżeli zadanie tego wymaga, N. zaczyna "opowiadać" dzieciom bajkę, która została zawarta na materiale dla niego specjalnie przygotowanym (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice rozwiązują zadania matematyczne. Na koniec N. omawia z dziećmi temat w oparciu o tekst bajki (30 minut);
4. W kręgu dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi. N. omawia z dziećmi ewentualne problemy związane z rozwiązywaniem zadań tekstowych. Następnie dzieci opowiadają, co im się podobało w bajce oraz jaki może być jej ciąg dalszy (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka
Język polski

Metody:

Opowiadanie
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

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

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.15.2 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów - zarówno wyświetlających cyfry, jak i tych ze wskazówkami
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są ograniczone
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu

Lista załączników:

Skarb piratów do 80.docx
W poszukiwaniu pirackiego skarbu dodawanie do 20 z 3 zmiennymi.pdf
Bajka o Midasie dodawanie do 20.pdf
Przeprowadzka królewny do 60.docx
Wyścigi samochodowe do 100.docx
Odejmowanie liczb do 20 - centrum handlowe.docx
Bajka o żabach dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych.pdf

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

Tytuł zadania: PODRÓŻ PO SPORT (ROZGRZEWKA)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
Zadanie wprowadzające rozgrzewkę przed angażującymi zajęciami sportowymi.

Cele:
- rozgrzanie mięśni przed właściwymi zajęciami sportowymi, w sposób ciekawy i angażujący dzieci.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz muzyczny;
- muzyka do ćwiczeń (dowolna).

Przebieg:
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

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

symbolizuje w tej formie rozgrzewki, np. głowa do góry i na dół "samoloty nad nami, metro pod nami".

3. Liczbę prezentowanych ćwiczeń wyznacza N. w zależności od potrzeby i gotowości dzieci do ich zapamiętania. Proponowana liczba to 6. Przy powtórzeniu zadania "Podróż po sport" warto poszerzyć liczbę kojarzonych przez dzieci ćwiczeń (powtórzyć już znane i wprowadzić kilka nowych), aż do momentu, kiedy dzieci poznają wszystkie symbole.
4. Właściwą częścią zadania jest odkrycie przez dzieci drogi zaplanowanej przez N. - dokąd mamy jechać.
5. N. wymyśla kod złożony z wybranych ruchów (drogi do przebycia), a dzieci wykonują rozgrzewkę z poznanych ruchów, próbując zgadnąć, które wybrał(a) N. Same decydują które partie mięśni (który element drogi) wykonują. Mogą decydować po kolei (np. Maciek mówi "a teraz samoloty nad nami, metro pod nami" i cała grupa wykonuje ćwiczenie) lub razem w zależności od dynamiki w grupie .
6. Rozgrzewka prowadzona jest do muzyki. Jeśli wykonują ruch, który N. wybrał(a). N. ustawia muzykę na chwilę głośniej, aby zasygnalizować dzieciom, że zgadły właściwie. N. ustawia muzykę głośniej dopiero po chwili wykonywania ćwiczenia.
7. Kiedy wykonają wszystkie wybrane przez N, ruchy, rozgrzewka się kończy.

Warianty:

- Proponowany opis ćwiczeń to wariant dostosowany do narracji podróżniczych, symbolika ćwiczeń może być zmieniana dowolnie.
- Zadanie można urozmaicić wprowadzając linię na podłodze – jako rzekę do przeskakiwania.
- Można pokazywać więcej lub mniej ruchów na jednych zajęciach w zależności od potrzeb. Również liczbę ćwiczeń do zgadnięcia N. może zmieniać w zależności od tego, jak długą rozgrzewkę chce uzyskać i na które szczególnie partie ciała.
- W kodzie można też powtarzać ćwiczenia lub prosić klasę, aby odtworzyła wybraną kolejność – ale jest to zadanie trudniejsze i bardziej męczące.
- Zadanie może stanowić również samodzielne zadanie sportowe lub energizer.

Potencjalne problemy:

- Gdyby rozgrzewka była prowadzona na świeżym powietrzu, bez możliwości użycia sprzętu grającego, N. może zamiast tego dzwonić dzwoneczkiem czy klaskać.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

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

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-I.1.2 : dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną

Lista załączników:
Ćwiczenia jako symbole drogi.docx

Tytuł zadania: BALANSUJEMY!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:

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

Dzieci 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).

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

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

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

Metody odtwórcze (reproduktywne)

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.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

42 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: MISJA CZYTANKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci poznają nową czytankę, rozwiązują zadania, analizują tekst.

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

Cele:

- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu.

Potrzebne materiały:

- kopia czytanki dla każdego dziecka;
- znaczniki "świateł drogowych".

Załączniki do zadania (na każde powtórzenie zadania przypada jeden załącznik):

- Misja 1 (dzień 7 I semestru w klasie III);
- Misja 2 (dzień 53 I semestru w klasie III);
- Misja 3 (dzień 18 I semestru w klasie III);
- Misja 4 (dzień 41 I semestru w klasie III);
- Misja 5 (dzień 42 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 1 (dzień 13 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 2 (dzień 71 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 3 (dzień 73 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 4 (dzień 80 I semestru w klasie III).

Przebieg:

"Misja"

1. N. rozdaje kopie czytanki i wprowadza dzieci w cel ćwiczenia: będą rozwijały umiejętność czytania ze zrozumieniem, nauczą się wskazywać najważniejsze elementy historii oraz występujące w nich postaci. (3 minuty).
2. Dzieci czytają w ciszy przedstawioną historię, a następnie rozwiązują zadanie dodane do czytanki. (15 minut);
3. Zanim N. omówi z dziećmi rozwiązanie zadania, prosi dzieci o wskazanie za pomocą techniki "świateł drogowych", czy zadanie było dla nich proste czy trudne. Następnie omawia z dziećmi zadanie. Jakie jest poprawne rozwiązanie? Jak dzieci do tego doszły? (5 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;
    - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci tworzą linię czasu, kolaż lub komiks przedstawiające wydarzenia i postaci z czytanki. (20 minut)

"Ułóż historię"

1. N. rozdaje kopie czytanki, które dodatkowo zostały pocięte na części. N. wyjaśnia, że dzieci będą musiały dojść do tego, jaka była kolejność wydarzeń, dzięki czemu poznają

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

tajne hasło. (3 minuty);

2. Dzieci układają historie według uznanej przez siebie kolejności. Następnie N. sprawdza czy wszystkim się udało, pytając o tajne hasło, które układa się z liter umieszczonych z prawej strony tekstu (15 minut);
3. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (liczące po tyle osób, ile jest części historii). Dzieci w grupach czytają sobie historię. Każde dziecko musi przeczytać reszcie jeden fragment (20 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;
    - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci mogą:
    - wypowiedzieć się, czy historia się im podobała;
    - ocenić postępowanie bohaterów;
    - wymyślić alternatywne zakończenie. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- ćwiczenia z płynności czytania i/lub głębsza analiza treści czytanki.

Warianty:

- zależnie od potrzeb i nastroju grupy możliwe jest znaczne rozbudowanie omawiania czytanki, zwłaszcza w przypadku późniejszych, trudniejszych tekstów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Bajka terapeutyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

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

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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Lista załączników:

Misja 5.docx
Ułóż historię 2.docx
Ułóż historię 1.docx
Misja 3.docx
Misja 4.docx
Misja 1.docx
Ułóż historię 4.docx
Ułóż historię 3.docx
Misja 2.docx

Tytuł zadania: ZADANIA Z LOSOWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 11

Czas trwania zadania:

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

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci korzystając z kart oraz działań przygotowują zadania tekstowe dla siebie nawzajem.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania oraz odejmowania w zakresie do 60, 70, 80 oraz 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia oraz dzielenia do 25, przez 7, 9 oraz do 100;
- powtórzenie jednostek mas (kg, g);
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do ćwiczeń dla siebie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - kartki do losowania" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - szablon" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).
- opcjonalnie: nożyczki, klej.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą tworzyć dla siebie nawzajem materiały do nauki (zadania tekstowe), oparte o załączone materiały. N. rozdaje dzieciom materiały do pracy. (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest wylosowanie (lub wybranie) 5 obrazków oraz 5 działań. Następnie z ich wykorzystaniem przygotowują zadania tekstowe (5) korzystając z karty z szablonem. N. pomaga oraz nadzoruje pracę dzieci (20 minut);
3. Następnie dzieci wymieniają się przygotowanymi zadaniami oraz starają się je rozwiązywać. (10 minut);
4. N. rozwiązuje ewentualne problemy oraz podsumowuje zadanie wraz z całą klasą. Osoby chętne mogą przeczytać swoje przykłady zadań (10 minut).

Warianty:

Zakres realizacji zadania:

- dzień 17 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 18 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 35 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od

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

dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 42 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 72 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 76 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 35 semestr II: mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7;
- dzień 50 semestr II: mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9;
- dzień 62 semestr II: mnożenie i dzielenie w zakresie 100;
- dzień 83 semestr II: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000;
- dzień 89 semestr II: jednostki masy; dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów

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

działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Lista załączników:
Zadania z losowania - szablon.pdf
Zadania z losowania - kartki do losowania.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

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

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

- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

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

Przykładowe rozgrzewki:

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

Warianty:

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

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

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

43 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - LIP DUB

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

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

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:45:00

Streszczenie:
Podczas tego zadania dzieci będą kręcić teledysk do wybranego utworu muzycznego.

Cele:
- rozwijanie umiejętności pracy grupowej oraz koordynacji;
- ćwiczenie umiejętności tworzenia choreografii do utworów muzycznych.

Potrzebne materiały:
- kamera video;
- kartki papieru z wydrukowanym tekstem piosenki
- przestrzeń (lip duba można nakręcić w dowolnym miejscu, również w jednym pomieszczeniu, ale ciekawiej wychodzi, jeśli do dyspozycji sa również inne przestrzenie (np. fragment korytarza prowadzącego do klasy, schody itp.);
- odtwarzacz muzyki;
- opcjonalnie: stroje, inne elementy do charakteryzacji, kartki, przybory do malowania.
- proponowane utwory: Mezo & Tabb Team - To już czas, Strachy na Lachy - Dzień dobry, kocham cię, Kenny Loggins - Footloose.

Przebieg:
1. Wybór piosenki – N. wybiera utwór (sam lub podczas burzy mózgów z dziećmi), który najlepiej, by w jakiś sposób wiązał się z opracowywanym tematem (może nawiązywać słowami, melodią itp.). Dobrze, by utwór nie trwał dłużej niż 2-3 minuty (można wziąć fragment utworu). (10 minut)
2. N. przygotowuje utwór: zgrywa go na płyty lub inny nośnik, by móc włączyć podczas zajęć. Przygotowuje też tekst – na jednej kartce przygotowuje słowa piosenki rozpisane zgodnie z tym, jak są śpiewane w utworze (jeśli refren jest powtórzony dwa lub więcej razy, należy go tyle razy umieścić na kartce). Następnie (np. kolorami) N. dzieli tekst na tyle części, ile jest księstw.

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

3. Wprowadzenie do lipduba – N. przedstawia klasie koncepcję lip duba. Można też dzieciom pokazać przykładowy lipdub, nakręcony przez inną grupę (w internecie, np. na you tube'ie można znaleźć wiele przykładowych produkcji). Warto w tym miejscu zaznaczyć, by dzieci śpiewały fragment utworu, który otrzymały jako grupa.(10 minut);
4. Zagospodarowanie miejsca – każda z grup „otrzymuje" do dyspozycji fragment przestrzeni do zagospodarowania z wyznaczeniem początku i końca tej przestrzeni, pomiędzy którymi grupa ma przedstawić swoją interpretację fragmentu muzycznego (tutaj jest dowolność: grupa może improwizować, przedstawiać wydarzenia, które opisywane są w utworze muzycznym, przedstawiać cokolwiek innego, np. scenę z trwającej narracji); ważne, by wszystkie fragmenty przestrzeni łączyły się ze sobą – kamera będzie kręciła do muzyki po kolei wszystkie grupy (bez cięć), zaczynając od grupy, która ma pierwszy fragment piosenki i przechodząc kolejno przez następne drużyny.(15 minut);
5. Zebranie się na koniec w jednym miejscu – N. wybiera jedno miejsce, do którego będą przybiegać dzieci na koniec – każda grupa po tym, jak kamera nakręci jej działania, udaje się w to wybrane miejsce po to, by N. na koniec (do finalnych dźwięków muzyki) mógł nakręcić całą klasę tańcząc i śpiewając razem. (5 minut);
6. Czas na przygotowanie akcji – dzieci otrzymują czas na przygotowanie inscenizacji, czyli tego, co będzie się działo podczas ich fragmentu. Jest to też czas na nauczenie się tekstu, podzielenie się już w grupie na przykład linijkami tekstu i opracowanie koncepcji. Jeśli jest taka możliwość, dzieci otrzymują (mogą też wcześniej je zrobić) stroje i inne narzędzia do charakteryzacji; mogą również wykorzystać przedmioty, które mają ze sobą lub znajdą w okolicy (np. któraś z grup może chcieć wstawić sobie dodatkowe krzesła w swoim fragmencie, by zobrazować samochód). (30 minut);
7. Kręcenie – próba generalna – pierwsze kręcenie – N. ucisza grupy (np. hasłem „cisza na planie"). Jeśli przestrzeń jest niewielka, N. włącza muzykę w jednym miejscu tak, aby wszyscy ją słyszeli i zaczyna kręcenie od pierwszej grupy (kręci całą piosenkę bez przerw, przechodząc kolejno przez drużyny, które obrazują swoje zdarzenia) (5 minut);
8. Kręcenie – wersja finalna – zazwyczaj drugie kręcenie jest wystarczające, by nagrać dobry materiał. Jeśli jednak coś się nie uda, a dzieci nie są jeszcze bardzo zmęczone, można zrobić trzecie podejście. (5 minut);
9. Postprodukcja – zgranie materiału i podłożenie oryginalnej piosenki.
10. Emisja gotowego filmiku dla całej klasy.

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka

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

Język polski
Język angielski
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Ang-III.11.1 : dziecko ma umiejętność pracy w grupie
Int-Ang-III.8.2 : dziecko zna przynajmniej dwa wiersze lub rymowanki w języku angielskim
Int-Ang-III.8.5 : dziecko zna co najmniej dwie piosenki w języku angielskim
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.6.3 : 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
Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa

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

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - MONOPOLE KSIĘSTW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci mają za zadanie zbudowanie papierowej wieży, jednak, aby tego dokonać muszą najpierw zdobyć odpowiednie surowce.

Cele:
- rozwijanie umiejętności komunikowania się;
- rozwijanie umiejętności organizowania pracy grupowej;
- rozwijanie umiejętności tworzenia rozwiązań technicznych;
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania sytuacji problemowych.

Potrzebne materiały:
- nożyczki, kolorowy papier (czerwony, zielony i niebieski), klej i taśma klejąca;

Przebieg:
1. Dzieci składają wszystkie przyniesione materiały w jednym miejscu. (nożyczki, kolorowe kartki, klej, taśmę klejącą (3 minuty);
2. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie zrobienie figury z papieru. Rozdaje każdej grupie tylko jeden typ materiału (czerwony papier, zielony, niebieski, nożyczki, klej, taśma klejąca) N. rozpoczyna dyskusję ogólnoklasową na temat tego, w jaki sposób chcą stworzyć figurę, mając do dyspozycji tylko jeden rodzaj materiału. Warto zadawać

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

pytania pomocnicze oraz nakierowywać dzieci na chęć wymiany materiałów. (15 minut);
3. Dzieci przystępują do pracy. Każda grupa ma do wykonania jedną figurę. W trakcie pracy mogą wymieniać się oraz handlować materiałami. (20 minut);
4. Każda grupa krótko przedstawia efekty swojej pracy. N. inicjuje krótką rozmowę na temat tego, czy warto się dzielić i jakie przynosi to pożytki. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Tech-III.4.2 : dziecko potrafi zaplanować poszczególne etapy realizacji rozwiązań technicznych
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:
figura nr 2.pdf
figura nr 1.pdf

44 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: WIELE W JEDNYM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:20:00

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

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

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

Przebieg:

1. N. zapisuje na tablicy długi wyraz (lub w celu ułatwienia dwa wyrazy). Może to być wyraz dzieciom znany lub nieznany. Jeśli jest to wyraz nieznany, N. przedstawia dzieciom jego znaczenie.
    1. Przykładowe wyrazy: matematyka, mistyfikacja, torowisko, eksperymentator, argumentacja, stomatolog, ornitologia, nadgarstek, podkolanówki kaloryfer,
    2. Przy pierwszym przeprowadzeniu tego zadania, N. wspólnie z dziećmi przestawia litery w podanym wyrazie i tworzy nowe, zazwyczaj krótsze wyrazy.(3-4 minuty)
    3. Przykładowe słowa z wyrazu matematyka (można wyświetlić dołączoną do zadania prezentacje) - Tyka, ma, matka, mama, tata, temat, tam, tama, tematyka, mat, kat, meta, akt, Tymek, (myt), mak.
2. Następnie prosi dzieci, aby z liter, z których jest zbudowane, stworzyły inne słowa. Informuje je, że mogą tworzyć jakiekolwiek zbitki literowe, gdyż może okazać się, że mają one jakieś znaczenie. Daje dzieciom czas na zastanowienie się i zapisanie nowych wyrazów. (12 minut);
3. N. prosi dzieci chętne o odczytanie stworzonych słów. (5 minut).

Warianty:

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

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

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

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

Lista załączników:
Wiele w jednym - prezentacja.pptx

Tytuł zadania: 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:

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

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 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:

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

- 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

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

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

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: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - SPORTOWE ZAWODY KSIĘSTW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci współzawodniczą między sobą w ramach gier i ćwiczeń sportowych.

Cele:
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności zabawy z piłką.

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

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą brały udział w zawodach królestw. Staną w szranki w 5 różnych konkurencjach na czas, przygotowanych przez N. Zwycięzca każdej konkurencji otrzymuje 6 punktów (następne klany w kolejności o 1 mniej). Każda drużyna liczy zdobyte punkty. (20 minut);
2. Następnie, każde królestwo w konsultacji z N. tworzy swoją własną konkurencję. Reszta dzieci również bierze w niej udział na tych samych zasadach co powyżej. (20 minut);
3. N. podsumowuje turniej oraz ogłasza zwycięzcę, bazując na liczbie zdobytych przez drużyny punktów (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w

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)
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.3.2 : dziecko potrafi wykonać przewrót w przód
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką

Lista załączników:
Przykładowe konkurencje do zawodów sportowych na czas.pdf.pdf

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.

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

Przebieg:
1. N. prosi dzieci, aby w kontekście ról przyjętych przez nie w narracji (lub wybranych przez nie, związanych z narracją) zastanowiły się jak mogłoby spędzać poświęcony na odpoczynek, będąc jednocześnie w konkretnej roli (np. naukowca lub naukowczyni, podróżnika w czasie, Piotrusia Pana itd.). N. w miarę potrzeby może zadawać pomocnicze pytania lub podpowiadać aktywności, którymi mogą się zajmować (rysować, tańczyć, spać, obserwować, odkrywać nowe technologie, budować itp.) (10 minut);

2. Następnie N. ogłasza moment poświęcony na odpoczynek. Dzieci mogą robić coś razem, mają czas, który przeznaczają na regenerację (szeroko pojętą) (10 minut);

3. Można przedyskutować sytuację po zadaniu, jeśli dzieci chcą porozmawiać lub miały trudność podczas odpoczynku (co przeszkadzało, jak można inaczej, itd.). Przy powtarzaniu zadania, etap pierwszy można ograniczyć do pytania o nowe pomysły lub od razu przejść do etapu trzeciego. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
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

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

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

45 - Koniec narracji "Baśniowe królestwa" - 45 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - TURNIEJ KSIĘSTW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci typują śmiałków z księstw, którzy stają w szranki podczas zadań różnego typu.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności radzenia sobie z porażką i zwycięstwem.

Potrzebne materiały:
- pomoce z pliku "Baśniowe Królestwa - Turniej Księstw.pdf".

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że księstwa biorą udział w wielkim turnieju, podczas którego będą mogły się sprawdzić co 6 różnych konkurencjach. Do każdej z nich księstwo będzie mogło wytypować po jednym śmiałku. Osoba ta nie może być wytypowana po raz kolejny, chyba

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

że wszystkie osoby z danego księstwa wzięły już udział w jakiejś konkurencji. (2 minuty);

2. N. wraz z dziećmi ustawia na środku tyle ławek, ile jest księstw.Powinny być one zwrócone do siebie. Następnie rozpoczyna się turniej. N. mówi jaki będzie motyw przewodni pierwszej konkurencji oraz prosi księstwa o wytypowanie swoich śmiałków. Osoby te zajmują miejsca w przygotowanych wcześniej ławkach a N. zadaje im zadanie do wykonania. Osoba która pierwsza poprawnie wykona zadanie wygrywa, a księstwo otrzymuje 1 punkt. Punkty zapisywane są na tablicy. (5 minut);
3. Turniej jest kontynuowany aż do wyczerpania zadań. Jeśli poziom energii u dzieci jest wysoki, można dodać kolejne konkurencje. (25 minut);
4. Po zakończeniu wszystkich konkurencji ogłaszane są wyniki. Jeśli doszło do remisu warto przeprowadzić dogrywkę. Warto nagrodzić zwycięskie księstwo w symboliczny sposób (oklaski, okrzyk na cześć księstwa itp.) (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Język polski
Przyroda
Język angielski
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Ścieżki:

Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Int-Ang-III.4.1 : dziecko rozpoznaje stosowane na co dzień zwroty w języku angielskim
Int-Ang-III.8.3 : dziecko zna angielskie nazwy obiektów znanych z życia codziennego
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.9.3 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru wysokości przedmiotów
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Lista załączników:
baśniowe królestwa - turniej księstw - pomoce.pdf.pdf

Tytuł zadania: MATEMATYCZNE BINGO 1

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Jedno z dzieci czyta działania matematyczne, drugie dziecko zapisuje na kartce wyniki, pozostałe dzieci zaznaczają na swoich kuponach liczby, które zostały wylosowane. W zakresie do 80, bez przekraczania progu dziesiątkowego.

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

Cele:

- rozwijanie umiejętności liczenia w pamięci w zakresie do 80;
- rozwijanie zainteresowania uczniów i uczennic matematyką.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane kupony;
- wydrukowana tabela z działaniami matematycznymi, pocięta.

Przebieg:

1. N. wybiera dwoje dzieci, które będą prowadzić grę. (1 min)
2. Dzieci losują po jednym kuponie. (1 min)
3. Przebieg gry:

Zadanie ochotników polega na tym, aby losować działania matematyczne i czytać je na głos klasie, wylosowane karteczki odkłada się na bok.

Gdy wyczytane zostanie działanie np. 15 + 4, wszystkie dzieci obliczają wynik w pamięci. Dzieci, które mają 19 na swoim kuponie - zaznaczają to. [Zaznaczać można długopisem - ale wówczas potrzeba dużo wydrukowanych kuponów lub kładąc coś małego na kuponach w odpowiednim miejscu, np. małe monety, klocki, żetony].

Dziecko, które jako pierwsze zaznaczy pięć liczb w poziomie, krzyczy LINIA. Ochotnik, który notował rozwiązania na kartce, sprawdza. Jeżeli wszystko się zgadza - dziecko otrzymuje jeden punkt. Dziecko, które jako pierwsze zaznaczy wszystkie liczby na kuponie - krzyczy BINGO. Ochotnik od zapisywania wyników sprawdza to. Jeżeli się zgadza - osoba, która ma bingo, otrzymuje 3 punkty.

Grę można rozegrać 3-5 razy w ciągu lekcji.
Po każdej rozgrywce - należy wymienić sędziów/ochotników (43 min)

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

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

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna

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

Lista załączników:
Matematyczne bingo do 80.odt

Tytuł zadania: BAŚNIOWE KRÓLESTWO - WALKA Z CZARODZIEJEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci walczą z złośliwym czarodziejem przy użyciu zadań matematycznych oraz językowych.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania;
- rozwijanie umiejętności porównywania liczb;

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

- rozwijanie umiejętności dzielenia wyrazów na sylaby;
- rozwijanie umiejętności współpracy w sytuacjach zadaniowych.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru A4, nożyczki;
- magnesy na tablicę;
- przerysowane na tablicę materiały z pliku "Baśniowe Królestwa - walka z czarodziejem.pdf"

Przebieg:

1. N. szkicuje na tablicy rysunek czarodzieja oraz jego dwóch tarcz wraz z zawartością. Informuje dzieci, że nikczemnik powrócił do ich krainy i znów chce ich skłócić i przepędzić. Tym razem jest jednak osłabiony po rzuconym przez nich zaklęciu i mają możliwość go pokonać, muszą jednak działać razem (10 minut);
2. N. informuje dzieci, że, aby zniszczyć "tarczę niezniszczalnych liczb", muszą rozwiązać znajdujące się na niej działania matematyczne oraz zapisać słownie pojedyncze liczby. Zniszczenie "tarczy nieprzeniknionych słów" wymaga od nich znalezienia synonimów do określonych słów oraz podział wyrazów na sylaby.
3. Każda osoba z grupy wykonuje działanie na osobnej karteczce (wyciętej z papieru A4 lub postacie), pieczętuje znakiem księstwa oraz wiesza na tablicy w odpowiednim miejscu przy pomocy magnesu. Gdy wszyscy wykonają działania oraz zawieszą je, tarcza zostaje zniszczona.
4. Najpierw pojawia się "tarcza nieprzeniknionych słów". Dzieci mają 15 minut, aby ją zniszczyć. Następnie pojawia się "tarcza niezniszczalnych liczb", na której zniszczenie dzieci również mają 15 minut. (35 minuty).
5. Po zniszczeniu obu tarcz N. czyta epilog historii.(5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

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

W grupach

Ścieżki:
Baśniowe królestwa (Baśń)

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Pol-III.14.2 : dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby

Lista załączników:
Baśniowe królestwa - walka z czarodziejem.pdf

46 - Początek narracji "Zdobywamy kosmos" - 46 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 225 min

Tytuł zadania: NA GWIEZDNEJ MAPIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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:

Dzieci określają swoje miejsce w klasie oraz samodzielnie ewaluują swoje mocne i słabe strony. Dowiadują się, czym są gwiazdy, gwiazdozbiory i mapy nieba. Poznają różne konstelacje.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciami: gwiazda, gwiazdozbiór, konstelacja, mapa nieba;
- rozwijanie umiejętności dokonywania informacji zwrotnej;
- rozwijanie umiejętności określania swoich mocnych stron.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- przygotowane karty "Mapa nieba" dla każdego dziecka;
- wydrukowane przykładowe konstelacje;
- cienka tektura lub w miarę sztywny arkusz papieru (A5 lub A4) - po jednym dla każdego dziecka;
- dziurkacze;
- latarka;
- proponowane strony: http://www.sky-map.org/; http://neave.com/planetarium/; http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Aquarius_constelation_PP3_map_PL.jpg; http://amazing-space.stsci.edu/; http://www.lpi.usra.edu/publications/slidesets/.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. włącza prezentację, na której zmieniają się zdjęcia różnych gwiazd i gwiazdozbiorów, włącza "kosmiczną" muzykę. Opowiada dzieciom, że na przestrzeni kolejnych dni dowiedzą się więcej na temat gwiazd, planet i kosmosu (wszystkiego tego, co widzą na nocnym niebie). Pytania do dzieci:
    - czym są gwiazdy? Gdzie można je zobaczyć?;
    - czym są konstelacje, inaczej zwane gwiazdozbiorami?;
    - do czego mogą służyć mapy nieba?;
2. Następnie N. podsumowuje informacje zebrane przez dzieci, jeśli trzeba uzupełnia lub koryguje ich wiedzę:
    - gwiazda to ciało niebieskie, które jest kulą złożoną z bardzo gorących gazów. Gwiazdy widać nocą na niebie jako świetliste punkty. Gwiazdy dają swoje światło i

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

wydzielają ciepło. Gwiazdą jest też Słońce. Dzięki niemu jest możliwe życie na Ziemi;
- gwiazdozbiorem nazywamy zbiór różnych gwiazd, które na nocnym niebie widać w określonym układzie. Gwiazdozbiorem jest np. Wielka Niedźwiedzica czy Mała Niedźwiedzica (pkt 1 i 2 - 5 minut);

3. **Określanie swojego miejsca w grupie (mapa nieba).** N. rozdaje dzieciom "Mapy nieba". Mają zazadanie:
   - zaznaczyć na mapie swoje miejsce w grupie. Dzieci mogą równieżzaznaczyć miejsce, gdzie chciałyby być i gdzie czułyby się najlepiej. Następniekażde dziecko wypowiada się, dlaczego zaznaczyło to miejsce a nie inne;
   - wybrać gwiazdę na mapie, która symbolizuje ich umiejętność czytania ze zrozumieniem, zaznaczyć ją wybranym kolorem. Następniekażde dziecko wypowiada się, dlaczego zaznaczyło to miejsce a nie inne;
   - wybrać gwiazdę na mapie, która symbolizuje ich umiejętność liczenia, zaznaczyć ją wybranym kolorem. Następniekażde dziecko wypowiada się, dlaczego zaznaczyło to miejsce a nie inne;
   - wybrać gwiazdę na mapie, która symbolizuje to, w czym się czują mocni, opisać i zaznaczyć ją wybranym kolorem. Następniekażde dziecko wypowiada się, dlaczego zaznaczyło to miejsce a nie inne (25 minut);
4. **Poznawanie konstelacji.** Dzieci oglądają mapy nieba i wybrane konstelacje. Następnie oglądają interaktywne mapy nieba (10 minut);
5. **Tworzenie własnych konstelacji.** Na podstawie obejrzanych i otrzymanych map, dzieci rysują konstelacje, a następnie wycinają dziurkaczami dziurki. Następnie N. zaciemnia klasę i oświetla karty konstelacji latarką. W ten sposób na ścianie pojawia się odwzorowanie konstelacji (20 minut).

Potencjalne problemy:

- użycietechniki "mapa nieba", w której dzieci określają swoje miejsce w grupie, wymaga dobrego wyczucia N. i zbudowanego już poziomuzaufania w grupie. Jeśli jest z tym problem, można ten element pominąć i rozwinąć dalsze elementy tego ćwiczenia.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przyroda

Etyka

Zajęcia techniczne

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

Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda ewaluacyjna
Pogadanka

Techniki:
Mapa nieba

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Ety-III.2.1 : dziecko potrafi wymienić kwestie, na które ma wpływ i te, na które nie ma
Int-Ety-III.2.2 : dziecko potrafi powiedzieć na czym mu zależy
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Przed-I.7(od) : dziecko odkrywa własne talenty i zdolności

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

Int-Psych-I-III.1.5 (od) : dziecko wie jakich aktualnie doświadcza emocji, myśli, opinii na dany temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)
Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, czym są gwiazdy, gwiazdozbiory i konstelacje;
- dziecko wie, czym jest mapa nieba.

Lista załączników:

Konstelacje.pdf
Mapa nieba.pdf
Prezentacja gwiazdy i kosmos.pdf

Tytuł zadania: TRANSPORT PRZEZ GALAKTYKĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:05:00

Streszczenie:

Dzieci czytają opowiadanie i określają różne sposoby transportu. Zastanawiają się, jakim środkiem transportu mogłyby się wybrać w kosmos, wykonując ćwiczenie dramowe.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi środkami transportu;

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

- rozwijanie umiejętności czytania na głos;
- rozwijanie umiejętności określania cech i wartości użytkowych i estetycznych urządzeń i maszyn;
- rozwijanie umiejętności myślenia twórczego.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane czytanki "Czym w kosmos?";
- karta z tabelą do kategoryzowania różnych środków transportu.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. pyta dzieci, w jaki sposób dotarły tego dnia do szkoły.
    - Czy korzystały ze środków transportu? Jeśli tak, jakich?;
    - Z czego korzystają w przypadku dalekiej podróży? (5 minut);
2. **Czytanie opowiadania.** Następnie N. rozdaje czytankę i zaprasza dzieci do zapoznania się z nią. Uczniowie i uczennice czytają ją najpierw po cichu, a następnie na głos (20 minut);
3. **Określanie cech użytkowych, ekonomicznych i estetycznych.** Korzystając z poznanego tekstu oraz swojej wiedzy, dzieci wypełniają tabelę, w której określają cechy użytkowe i estetyczne różnych transportu przyznając gwiazdki (od jednej do trzech gwiazdek) (15 minut);
4. **Transport przez galaktykę (ćwiczenie dramowe).** N. dzieli dzieci na grupy 3-osobowe. Każda grupa ma wymyślić środek transportu, którym chciałyby polecieć w kosmos, a następnie go zaprezentować innym poprzez pantomimę (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:

Czytanie na głos
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda ewaluacyjna
Metoda hierarchizacji

Techniki:

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

Elicitation
Kategoryzacja

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

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.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Tech-III.2.1 : dziecko potrafi rozpoznać rodzaje maszyn i urządzeń transportowych z podziałem na samochody, statki i samoloty
Int-Tech-III.3.1 : dziecko potrafi określić cechy użytkowe, ekonomiczne i estetyczne urządzeń technicznych
Int-Tech-III.3.2 : dziecko potrafi określić wartość urządzeń technicznych z punktu widzenia cech użytkowych, ekonomicznych i estetycznych

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

Lista załączników:
Czytanka jak polecieć w kosmos.pdf
Cechy różnych środków transportu.pdf

Tytuł zadania: LECIMY W KOSMOS

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:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci wyobrażają sobie, że lecą w kosmos. Tworzą pracę plastyczną na temat: Jak wyglądają kosmici. Następnie opisują kosmitę ze swojego obrazka: wygląd i charakter. Ochotnicy mogą przedstawić swojego kosmitę całej klasie.

Cele:
- rozwijanie wyobraźni i kreatywności uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności tworzenia prac z wykorzystaniem plasteliny;
- rozwijanie umiejętności tworzenia opisu wypowiedzi ustnej;
- rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:
- tekst dla N. do odczytania dzieciom;
- maty do ćwiczeń;
- plastelina;
- tektura lub papier;
- farby lub kredki.

Przebieg:
1. **Wizualizacja lotu w kosmos (aktywne słuchanie).** Dzieci rozkładają maty i układają się na nich wygodnie. N. czyta tekst, który ma podziałać na wyobraźnię dzieci. Czyta powoli z pauzami w odpowiednich miejscach (8 minut);

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

2. **Tworzenie postaci kosmity i jego pojazdu (praca plastyczna).** N. prosi dzieci o stworzenie pracy plastycznej. Dzieci mają za zadanie ulepić z plasteliny kosmitę i jego pojazd (statek kosmiczny). (20 minut)
3. **Tworzenie opisu postaci.** N. prosi dzieci, aby teraz opisały kosmitę. Powinny opisać jego wygląd (w trzech punktach) i charakter (w trzech punktach). (15 minut)
4. Ochotnicy mogą teraz zaprezentować klasie stworzonych kosmitów, to znaczy pokazać obrazek i opowiedzieć o wyglądzie i charakterze postaci. (12 minut)

Warianty:

- dzieci mogą przedstawiać swojego kosmitę nie przed całą klasą, ale np. koledze lub koleżance z ławki - wówczas wszystkie dzieci będą miały możliwość wypowiedzenia się.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi

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

Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej

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

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi zaprezentować swoją pracę

Lista załączników:
lecimy w kosmos - wizualizacja.rtf

Tytuł zadania: PROJEKTUJEMY STATEK KOSMICZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci projektują swój statek kosmiczny oraz rozwijają umiejętność dodawania i odejmowania liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych w zakresie 90 bez przekraczania progu dziesiątkowego.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych

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

w zakresie 90 bez przekraczania progu dziesiątkowego;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności wykonywania rozwiązań technicznych;
- rozwijanie umiejętności mierzenia długości, wysokości i szerokości przedmiotów.

Potrzebne materiały:
- przybory miernicze;
- klej, taśma klejąca;
- rurka plastikowa;
- karteczki post-it;
- wydrukowane materiały (karta pracy dla każdego dziecka).

Przebieg:
1. **Wprowadzenie.** N. wyjaśnia dzieciom, że ich zadaniem będzie stworzenie statku kosmicznego, którym polecą w kosmos. Aby tego dokonać, będą musiały wykonać obliczenia dodawania liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych w zakresie 90 bez przekraczania progu dziesiątkowego.
2. **Realizacja.** Zadanie podzielone jest na kilka etapów:
    - rozwiązywanie podanych działań;
    - mierzenie długości i szerokości statku kosmicznego;
    - wycinanie modelu i wykonanie latającego statku kosmicznego (40 minut).
3. Instrukcja wykonania latającego statku kosmicznego:
    - wytnij model statku kosmicznego;
    - weź ołówek i otocz go karteczką post-it - tak żeby powstał rulon. Następnie sklej go taśmą klejącą;
    - zdejmij sklejony rulon z ołówka;
    - przyklej taśmą klejącą rulon post-it do modelu statku kosmicznego;
    - zaklej wyjście rulonu post-it (od strony głowicy statku kosmicznego);
    - włóż rurkę plastikową od drugiej strony zrulowanego post-it'a i dmuchaj!;
4. **Sprawdzanie wyników i zabawa stworzonymi statkami kosmicznymi.** (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia techniczne

Metody:

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

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
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.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
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.9.4 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru odległości
Int-Tech-III.4.2 : dziecko potrafi zaplanować poszczególne etapy realizacji rozwiązań technicznych
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Lista załączników:
Statek kosmiczny i obliczenia.pdf

47 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 205 min

Tytuł zadania: NASZA MAPA WSZECHŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

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

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, czym jest kosmos i ciała niebieskie oraz poznają znaczenie istnienia wody i światła dla życia. Zastanawiają się, dlaczego na Ziemi powstał życie. Tworzą w grupach mapę myśli do pojęcia "wszechświat".

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic pojęciami: ciało niebieskie, Układ Słoneczny, Słońce, planeta, czarna dziura, galaktyka, Droga Mleczna;
- zapoznanie uczniów i uczennic z planetami w Układzie Słonecznym;
- uświadomienie uczniom i uczennicom znaczenia wody dla istnienia życia;
- uświadomienie uczniom i uczennicom znaczenia światła dla istnienia życia;
- rozwijanie umiejętności notowania;
- rozwijanie umiejętności selekcjonowania informacji
- rozwijanie umiejętności tworzenia map myśli;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:
- komputer z rzutnikiem;
- prezentacja multimedialna "Kosmos i ciała niebieskie";
- kartki A3 (po jednej dla każdej grupy);
- encyklopedie, książki, albumy związane z tematyką.

Przebieg:
1. **Wprowadzenie.** N. wyjaśnia dzieciom, że w czasie lekcji dowiedzą się więcej o kosmosie oraz ciałach niebieskich, które występują w przestrzeni kosmicznej. Stworzą także w grupach swoje mapy myśli związane z tym tematem;
2. **Zapoznanie z pojęciami astronomicznymi (prezentacja multimedialna).** N. opowiada o kosmosie, ciałach niebieskich oraz przyczynach rozwoju życia na Ziemi (15 minut);

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

3. **Tworzenie twórczej notatki (mapy myśli).** Dzieci dzielą się na grupy 3-osobowe. Zadaniem każdej grupy jest stworzenie mapy myśli z wykorzystaniem otrzymanych kart z pojęciami oraz zdobytej wiedzy. Dodatkowo mogą się wspierać dostępnymi książkami i albumami. N. zachęca, aby w razie wątpliwości dzieci zadawały pytania. N. zwraca uwagę, aby:
    - mapa była stworzona w sposób estetyczny oraz dokładny;
    - dzieci pamiętały o zachowaniu zasad poprawnej pisowni;
    - pismo było czytelne;
    - linie łączyły terminy pokrewne (20 minut);
4. **Prezentacja przygotowanych map myśli.** Każda grupa omawia stworzoną mapę. N. zwraca uwagę, czy dzieci nie popełniły błędów merytorycznych, nie pomieszały pojęć. Należy przy tym zwrócić uwagę, że każda mapa będzie inna i nie ma jednej właściwej odpowiedzi w tym wypadku.
    - N. pyta dzieci, jak im się razem pracowało. Czy wszyscy wykazali się takim samym zaangażowaniem w pracę grupową? (15 minut);
5. **Stworzone mapy zostają rozwieszone w sali.**

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Przyroda

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

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

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki
Int-Przy-III.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.3.1 (od) : dziecko potrafi rozwiązywać problemy wykorzystując techniki twórczego myślenia
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko zna pojęcia: ciało niebieskie, Układ Słoneczny, Słońce, planeta, czarna dziura, galaktyka, Droga Mleczna.

Lista załączników:
Kosmos i ciała niebieskie prezentacja.pdf
Karty z pojęciami.docx

Tytuł zadania: CO WIDAĆ ZE STATKU KOSMICZNEGO?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

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

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest stworzenie serii plac plastycznych, których tematem jest "widok z okna statku kosmicznego". Dzieci mogą namalować inne planety, gwiazdozbiory, ziemię, inne statki kosmiczne, czarne dziury. Jedyną granicą jest tutaj wyobraźnia.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych w zakresie 90 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności myślenia twórczego;
- rozwijanie umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały:
- materiały plastyczne;
- komputer z rzutnikiem;
- albumy ze zdjęciami i grafikami astronomicznymi;
- zestawy działań do rozwiązania - każde dziecko otrzymuje inny zestaw;
- prezentacja pomocnicza - jako element inspiracji (N. może także dzieciom włączyć prezentację dołączoną do zadania *Nasza mapa wszechświata*);
- przydatne strony (galerie zdjęć): http://www.flickr.com/photos/gsfc/sets/72157642013369213/.

Przebieg:
1. **Wprowadzenie**. N. wyjaśnia, że dzieci będą mogły wykorzystać zdobytą wiedzę o kosmosie, tworząc w parach rysunki tego, co mogliby zobaczyć ze statku kosmicznego. Najpierw jednak muszą wykonać działania matematyczne, które pozwolą im określić, z kim będą pracować nad rysunkiem;
2. **Rozwiązywanie działań matematycznych.** Dzieci otrzymują działania do rozwiązania. Następnie dobierają się w pary zwracając uwagę na wynik ostatniego działania (w ramce) - pary tworzą dzieci, których wyniki są o jeden mniejsze lub o jeden większe od siebie (15

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

minut);

3. **Tworzenie rysunków.** Dzieci mają namalować widok z okna statku kosmicznego - to mogą być gwiazdy, planety, galaktyki, czarne dziury, komety - wszystko, co tylko podpowie im wyobraźnia.
    - Dzieci tworzą prace plastyczne. Mogą przy okazji oglądać prezentacje, zdjęcia w internecie lub w albumach, które pobudzą ich wyobraźnię (30 minut);
4. Dzieci rozwieszają swoje prace w sali lekcyjnej - tak jakby to był widok ze statku kosmicznego. Na czas trwania narracji, sala, w której odbywają się zajęcia, zamieni się w statek kosmiczny.

Warianty:

- jeśli jest na to czas, pary mogą na zakończenie omówić stworzone dzieła. Wyjaśnić, co dokładnie "zobaczyły" z okna swojego statku kosmicznego.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

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-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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.3.2 (od) : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Zestawy działań wersja edytowalna.docx
Kosmos prezentacja.pdf
Zestawy działań.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz przygotowują się do rywalizowania podczas rozgrywek w różne

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

gry drużynowe (minisiatkówkę, unihokej, piłkę nożną, minikoszykówkę).

Cele:

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

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

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

Przykładowe rozgrzewki:

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

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

w podporze, powrót do siadu podpartego.

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

Tytuł zadania: O RODZINIE ASTRONOMÓW (DZIECI PANA ASTRONOMA)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

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

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:05:00

Streszczenie:
Dzieci omawiają poznaną lekturę "Dzieci pana Astronoma", tworzą wpis na blogu przedstawiający rodzinę pana Astronoma.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z lekturą przeznaczoną dla I etapu edukacyjnego;
- rozwijanie umiejętności pisania krótkich tekstów;
- rozwijanie umiejętności pisania charakterystyki;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputera do pisania tekstów;
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- przeczytana przez dzieci lektura "Dzieci pana Astronoma" W. Chotomskiej;
- komputery z dostępem do internetu;
- założony klasowy blog, do którego dzieci mają dostęp lub specjalny blog stworzony na potrzeby narracji kosmicznej i omówienia lektury.

Przebieg:
1. **Wprowadzenie.** N. rozmawia z dziećmi, jak podobała im się przeczytana lektura.
    - Czy była dla nich zajmująca? Dlaczego tak? Dlaczego nie?;
    - Co im się najbardziej podobało?;
    - A co najmniej? (5 minut);
2. **Omówienie charakterystyki rodziny pana Astronoma.** Zadaniem dzieci, jest wymienienie postaci pojawiających się w lekturze oraz przedstawienie ich cech charakterystycznych. Omawiają je na podstawie trzech pierwszych fragmentów lektury ("Dzieci pana

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

Astronoma", "Dzieci puszczają zajączki", "Dzieci śpiewają piosenkę"). Wszystkie pomysły N. zapisuje na tablicy.
   - kim są członkowie rodziny pana Astronoma?;
   - czym zajmuje się astronom?;
   - jakimi cechami charakteryzują się poszczególni członkowie rodziny (jeśli nie jest to wprost napisane N. może zachęcić dzieci do puszczenia wodze fantazji)?;
   - czym zajmują się poszczególni członkowie rodziny (jeśli nie jest to wprost napisane, dzieci mogą wymyślić) (10 minut);
3. **Omówienie pojęć i struktur pojawiających się w tekście.** W trakcie omawiania tekstu dzieci powinny wyjaśnić znaczenie poniższych fragmentów:
   - "Dzieci pana Astronoma to Gomora i Sodoma";
   - "Te bliźnięta to gagatki!";
   - "Przez ogromne teleskopy, których zresztą miał na kopy";
   - "(...) jak na drożdżach rosną dzieci";
   - "By zakończyć ten ambaras, na przechadzkę chodźcie zaraz"
4. **Stworzenie opisów postaci w edytorze tekstu.** Na podstawie zebranych informacji dzieci tworzą opis rodziny pana Astronoma. Wymieniają, kto wchodzi w skład rodziny oraz dokładnie opisują jedną wybraną postać (kim jest, wygląd zewnętrzny, cechy charakteru). Mogą przy tym dodawać elementy zmyślone, które pasują do tej postaci, jednak powinny też przynajmniej raz odnieść się do omawianego fragmentu (20 minut);
5. **Stworzenie ilustracji do opisu postaci.** Dzieci tworzą ilustrację w edytorze grafiki. Może ona przedstawiać całą rodzinę albo opisywaną postać (20 minut);
6. **Zamieszczenie opisów i ilustracji na blogu.** Stworzone teksty zostają zamieszczone na blogu klasowym. Zachęca dzieci do pochwalenia się swoimi pracami rodzicom (10 minut).

Warianty:

- **alternatywnie:** N. może zaproponować dzieciom przeczytanie fragmentów "Małego Księcia". W takim wypadku dzieci tworzą wpisy blogowe dotyczące podróży Małego Księcia, opisując zobaczone przez niego planety. Jednym z zadań domowych może być wówczas stworzenie opisu wymyślonej planety, do której mógł dotrzeć Mały Książę;
- dodatkową lekturą dla dzieci chętnych, które lepiej radzą sobie z czytaniem może być także: *Wyprawa Tapatików,* Marty Tomaszewskiej, *Potworak i inne ko(s)miczne opowieści*, Grzegorza Kasdepke.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Zajęcia komputerowe

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

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

Techniki:
Publikowanie prac

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-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-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.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

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

48 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: ZBUDUJ WŁASNY UKŁAD SŁONECZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:45:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice na podstawie informacji uzyskanych z internetu oraz innych środków przekazu w grupach tworzą własne Układy Słoneczne.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z informacjami o Układzie Słonecznym;
- wskazanie uczniom i uczennicom sposobów pracy indywidualnej lub grupowej;
- pokazanie uczniom i uczennicom różnych sposobów uzyskiwania oraz analizowania informacji.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- książki, gazety, w których dostępne będą informacje o Układzie Słonecznym;
- strona z webquestem: http://innowacyjnezadania.blogspot.com/search/label/uk%C5%82ad%20s%C5%82oneczny;

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

- przydatne źródło w języku polskim: http://www.solarsystemscope.com/;
- karton lub brystol format A1;
- materiały do budowy modeli planet i Słońca: krepina, plastelina, gazety, nitki;
- klej, nożyczki.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (pogadanka, zbadanie poziomu wiedzy).** N. nawiązuje do poprzednich lekcji. Pyta, czy dzieci pamiętają, czym są planety, Słońce, Układ Słoneczny. Następnie krótko wprowadza dzieci w temat. Wyjaśnia, jak wygląda ruch planet wokół Słońca oraz czym jest orbita (5 minut);
2. **Zdobywanie wiedzy na temat Układu Słonecznego (webquest).** Dzieci zapoznają się z instrukcją do zadania (podstrona "Zadania") oraz zasadami jej wykonania (podstrona "Proces").
    - Dzieci dzielą się na grupy 6-osobowe (można skorzystać z jednej z technik dzielenia na grupy zaproponowanych w „Podręczniku nauczyciela”);
    - Na podstawie swojej wiedzy oraz informacji, które mogą znaleźć w dostępnych źródłach (internet, gazety, książki) każda grupa ma przygotować portfolio planet i skonstruować model Układu Słonecznego.
    - Każda planeta, a także Słońce, ma charakterystyczne dla siebie właściwości – wielkość, kolor, a także orbitę, którą uczniowie i uczennice powinni uwzględnić w swoich modelach;
3. Uczniowie i uczennice samodzielnie wyszukują informacje w dostępnych źródłach i dzielą się swoją wiedzą z pozostałymi. N. moderuje, ale stara się nie przerywać pracy uczniom i uczennicom. Wkracza tylko w sytuacjach, które wymagają sprostowania informacji oraz odpowiada na wszelkie pytania, które pojawią się w trakcie zapoznawania się z danymi, a z którymi uczniowie i uczennice mogą sobie nie radzić. Dzieci same decydują, jakich materiałów użyją do stworzenia swoich modeli. N. pokazuje chętnym przydatne techniki (80 minut);
4. **Podsumowanie i prezentacja prac.** Dzieci prezentują sobie nawzajem stworzone prace. Każda grupa opowiada o tym, czego się dowiedziała (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Stwórz własną (wymyśloną) planetę/układ planetarny

Warianty:

- To samo zadanie może być przeprowadzone indywidualnie albo w parach, ale będzie wymagało więcej czasu;
- Stworzone modele planet i Słońca mogą być dalej opisywane np. temperatura, długość

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

doby – zależne od wielkości i możliwości grupy oraz czasu poświęcanego na zadanie; modele mogą być także uzupełniane o księżyce.

Potencjalne problemy:

- Nieukończenie modelu w czasie lekcji. Stworzenie modelu samo w sobie nie jest celem tego zadania. Jest natomiast efektem, który wzmacnia i zachęca dzieci do nauki przyrody, astronomii oraz do współpracy. Jeżeli uczniom i uczennicom nie udało się ukończyć modelu, dobrze by było dowiedzieć się z czego to wynikało i wspólnie poszukać rozwiązań zaistniałych problemów.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

Metody:

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

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

W grupach

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Kinestetyczna

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

Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
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-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Przy-III.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi
Int-Tech-III.5.2 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej
Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

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

Lista załączników:
Układ Słoneczny webquest.pdf

Tytuł zadania: GWIEZDNE IMIĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:40:00

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

Streszczenie:

Dzieci dowiadują się, czym są gwiazdozbiory i tworzą własny gwiazdozbiór.

Cele:

- zapoznanie z takimi pojęciami, jak: gwiazda, gwiazdozbiór, współrzędne;
- zapoznanie uczniów i uczennic ze sposobem korzystania z osi współrzędnych.

Potrzebne materiały:

- kartki w kratkę lub wcześniej przygotowane siatki współrzędnych.

Przebieg:

1. N. pyta uczniów i uczennice, czy pamiętają, czym są gwiazdy, a czym gwiazdozbiory. Jeśli dzieci nie potrafią odpowiedzieć na jedno z pytań, N. dopytuje, czy potrafią odgadnąć. Następnie mówi lub potwierdza, że:
    - gwiazda to ciało niebieskie, które jest kulą złożoną z bardzo gorących gazów. Gwiazdy widać nocą na niebie jako świetliste punkty. Gwiazdy dają swoje światło i wydzielają ciepło. Gwiazdą jest też Słońce. Dzięki niemu jest możliwe życie na Ziemi;
    - gwiazdozbiorem nazywamy zbiór różnych gwiazd, które na nocnym niebie widać w określonym układzie. Gwiazdozbiorem jest np. Wielka Niedźwiedzica czy Mała Niedźwiedzica. (10 minut)
2. N. mówi dzieciom, że teraz ich zadaniem będzie stworzenie własnego gwiazdozbioru, który będzie się składał z gwiazd reprezentowanych przez litery imienia i nazwiska każdego dziecka. Każda litera będzie reprezentowana przez jedną kropkę wpisywaną do osi współrzędnych, gdzie "oś y" to kolejna liczba porządkowa litery, a "oś x" to kolejne litery alfabetu. Dziecko po kolei przechodzi przez wszystkie kolejne litery alfabetu oznaczając je - np. Kasia, postawi kropki we współrzędnych (tam gdzie przecinają się linie): 1-k, 2-a, 3-s, 4-i, 5-a. N. pokazuje dzieciom przykład gwiazdozbioru zrobionego w ten sposób ze swojego imienia i nazwiska (20 minut);
3. N. pyta dzieci, jakie kształty mają ich gwiazdozbiory? Czy coś im przypominają? Jak dzieci nazwałyby swoje zbiory? Na koniec wszystkie prace zostają wywieszone lub trafiają do portfolio każdego dziecka (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

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

Matematyka
Język polski
Przyroda

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

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

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-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Przy-III.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko wie, czym jest gwiazda i gwiazdozbiór (Przyroda);
- dziecko potrafi oznaczać punkty na osi współrzędnych (Matematyka).

Tytuł zadania: SZYFRY 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: 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.

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.).

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

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

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

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

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.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

49 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: STWÓRZ WŁASNĄ PLANETĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:

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

01:10:00

Streszczenie:

Dzieci tworzą model wymyślonej przez siebie planety.

Cele:

- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- zapoznanie z funkcjonowaniem Ziemi poprzez wskazanie różnic;
- rozwijanie kreatywności w uczniach i uczennicach;
- ćwiczenie wystąpień przed publicznością.

Potrzebne materiały:

- karton lub brystol format A3;
- materiały do budowy modeli: krepina, plastelina, gazety, nitki itp.;
- klej, nożyczki;
- karta pracy z wyznaczonym miejscem na: nazwę planety, opis/rysunek roślinności, opis/rysunek zwierząt, opis/rysunek istot zamieszkujących daną planetę, informację o liczbie księżyców i liczbie słońc oraz długości doby (ile czasu trwa noc, a ile dzień).

Załączniki do zadań:

- Załącznik Stwórz własną planetę - karta.

Przebieg:

1. N. zapowiada, że zadaniem uczniów i uczennic będzie stworzenie własnych, wymyślonych planet. Dzieci same wymyślają nazwy planet oraz to, jakie rośliny i zwierzęta tam mieszkają. Do dzieci należy też stworzenie modelu planety z zaznaczeniem kontynentów i oceanów (2 minuty);
2. Uczniowie i uczennice tworzą modele i wypełniają karty informacyjne dotyczące ich planet. N. informuje, że dzieci powinny się zastanowić nad odpowiedziami na takie pytania: Czy jest tam woda? Czym oddychają istoty mieszkające na planecie? Czym się żywią? Ile czasu trwa dzień, a ile noc? (35 minut);
3. Uczniowie i uczennice siadają w kręgu i każde dziecko opowiada kilka zdań na temat stworzonej planety. N. pyta czym się różni stworzona przez dziecko planeta od Ziemi. Inne dzieci (które w tym momencie nie opowiadają) również mogą pytać o opisywaną planetę (30 minut).

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

Warianty:

- zamiast opowiadania w całej klasie dzieci można podzielić na grupy 7-10 osobowe. Szczególnie zalecane jest to rozwiązanie w większych klasach. W ten sposób każde dziecko ma więcej czasu na wypowiedź, ale i dzieci czekają krócej na swoją kolej.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Przy-III.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-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

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

Lista załączników:
stworz wlasna planete karta.pdf

Tytuł zadania: LICZYMY DO 100

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się liczyć do stu. Wykonują ćwiczenia związane z podstawowymi obliczeniami.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z liczbą 100;
- rozwijanie umiejętności liczenia;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania.

Potrzebne materiały:
- przygotowane materiały dla każdego dziecka;
- dodatkowe źródło interaktywne: http://www.primarygames.com/math/countto100/ (gra matematyczna: wymaga odnajdowania wśród wymieszanych kolejnych liczb do 100, zaczynając od 1).

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

Przebieg:

1. Dzieci zapoznają się z liczeniem do 100 i wykonują ćwiczenia zawarte w materiale.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Lista załączników:

Liczymy do 100.pdf

Tytuł zadania: JESTEŚMY KOSMICZNYMI POETAMI (DZIECI PANA ASTRONOMA)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

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

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci omawiają poznaną lekturę "Dzieci pana Astronoma". Tworzą własne wiersze o świecie i kosmosie, które umieszczają na blogu.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z lekturą przeznaczoną dla I etapu edukacyjnego;
- rozwijanie umiejętności pisania krótkich tekstów;
- rozwijanie umiejętności twórczego pisania;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputera do pisania tekstów;
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- przeczytana przez dzieci lektura "Dzieci pana Astronoma" W. Chotomskiej;
- komputery z dostępem do internetu;
- założony klasowy blog, do którego dzieci mają dostęp lub specjalny blog stworzony na potrzeby narracji kosmicznej i omówienia lektury.

Przebieg:
1. **Wprowadzenie.** N. prosi kilkoro chętnych dzieci o przeczytanie na głos fragmentu "Dzieci pana Astronoma" - "Pan Astronom mówi o Słońcu" (10 minut);
2. **Omówienie przeczytanego fragmentu.** Dzieci mówią, czego dowiedziały się z przeczytanego fragmentu (5 minut);
3. **Tworzenie wierszy w edytorze tekstu.** Na podstawie zdobytych dotychczas informacji dzieci mają stworzyć swoje wiersze o kosmosie lub o świecie, które je otacza. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polegają rymy i w jaki sposób można je budować. Zachęca dzieci do wspomagania się w swojej pracy przeczytaną lekturą (30 minut);
4. **Zamieszczenie opisów i ilustracji na blogu.** Stworzone wiersze zostają zamieszczone na blogu klasowym. Chętne dzieci mogą je przeczytać na forum klasy (10 minut);
5. **Praca domowa.** Zadaniem dzieci jest dodanie komentarza, dającego informację zwrotną

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

autorowi, pod jednym wierszem. Dzieci losują, kto przeczyta czyj wiersz.

Warianty:

- **alternatywnie:** N. może zaproponować dzieciom przeczytanie fragmentów "Małego Księcia". W takim wypadku dzieci tworzą wpisy blogowe dotyczące podróży Małego Księcia, opisując zobaczone przez niego planety. Jednym z zadań domowych może być wówczas stworzenie opisu wymyślonej planety, do której mógł dotrzeć Mały Książę;
- dodatkową lekturą dla dzieci chętnych, które lepiej radzą sobie z czytaniem może być także: *Wyprawa Tapatików,* Marty Tomaszewskiej, *Potworak i inne ko(s)miczne opowieści*, Grzegorza Kasdepke.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Analiza tekstu
Metoda ewaluacyjna
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Publikowanie prac

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

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

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-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-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.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.3 : dziecko wie, jak stosować pauzy
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.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

Tytuł zadania: UCZYMY SIĘ GAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

00:20:00

Streszczenie:

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

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

Cele:

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

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

Pierwsza lekcja z serii:

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

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

4. Ostatnim na dziś mieszkańcem jest nuta "mi", czyli Mikołaj, który mieszka na pierwszej linii. N. rysuje Mikołaja (może być np. w czapce świątecznej z brodą), a dzieci rysują nutę u siebie. N. chodzi i sprawdza, czy dzieci poprawnie umieściły nutę. (4 minuty)
5. Na koniec dzieci powtarzają razem nuty i śpiewają dźwięki razem z N. (3 minuty)

Druga lekcja z serii:

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

Trzecia lekcja z serii:

1. N. wprowadza ostatnich dwóch mieszkańców pięciolinii (si, do) i robi krótkie powtórzenie wszystkich poznanych nutek. "Si" może N. wprowadzić jako np. sikorkę (dorysowując nutce skrzydełka), "do" natomiast jako znów pana, tym razem bez kapelusza. (5 minut)
2. Podczas tej lekcji następuje utrwalenie znajomości nut, poprzez recytację oraz śpiew piosenki opartej na gamie:
   DO – jak śliczny domek z kart,
   RE – jak rechot w stawie żab,
   MI – jak migdał albo miś,
   FA – jesteście fajni dziś,
   SOL – jak solone paluszki,
   LA – jak lala do poduszki,
   SI – sikorek choćby sto
   i wracamy już do DO.
   Dzieci otrzymują powyższy tekst - najpierw wspólnie go czytają, a następnie N. śpiewa całość. Podczas kolejnego wykonania dzieci dołączają do N. (15 minut)

Czwarta i piąta lekcja z serii:

1. N. dzieli klasę na 4 grupy (niekoniecznie równoliczne, zależy od liczby dostępnych instrumentów) i rozdaje dzieciom instrumenty:

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

- grupa 1 - grająca na dzwonkach (ostinato) do-sol-do
- grupa 2 - grająca na trójkątach pełną nutę
- grupa 3 - ciche grzechotki, grające ćwierćnuty
- grupa 4 - chór wykonujący "Panie Janie"

2. Następnie N. wskazuje po kolei grupy i każda, najpierw sama wykonuje swój fragment w odpowiednim tempie. N. podaje tempo. (5 minut)
3. Następnie zaczyna jedna grupa (N. wskazuje), po czym po kolei dołączają pozostałe grupy (jedna po drugiej - wskazuje N.). Najlepiej, by chór wszedł na końcu. Następuje wspólne wykonanie (jedno lub dwa powtórzenia piosenki). (5 minut)
4. Grupy wymieniają się instrumentami. Następuje powtórzenie punktów 2-3. (10 minut)
5. Podczas piątej lekcji, następują kolejne dwie zmiany tak, aby każde dziecko mogło zagrać na każdym instrumencie i zaśpiewać piosenkę.

Szósta i siódma lekcja z serii:

1. N. powtarza z dziećmi śpiewanie "DO – jak śliczny domek z kart". (3 minuty)
2. Następnie mówi, że poszczególne nutki mają też inne nazwy - każdej odpowiada jedna litera alfabetu. N. wprowadza wierszyk / piosenkę:
   C jak cytryna
   D jak drabina
   E jak ekierka
   F jak fryzjerka
   G jak golasek
   A jak ananasek
   H jak hrabina
   C jak cytryna
3. Zadaniem dzieci jest zapisanie poszczególnych liter oraz narysowanie obok odpowiadającego obrazka (cytryny, drabiny itd.) i znanej już nuty (zapisu solmizacyjnego). (15 minut)
4. Na koniec wszyscy razem śpiewają wierszyk na dźwiękach gamy (2-3 razy). (2 minuty)
5. Podczas kolejnej lekcji, dzieci w podziale na grupy przypominają sobie wierszyk, grając na instrumentach:
   - 1 grupa - na dzwonkach;
   - pozostałe grupy - na dowolnych instrumentach, np. klawesach, grzechotkach i trójkątach. Każda z grup utrwala rytm (jedna ćwierćnuty, druga półnuty, kolejna ósemki; można też stworzyć grupę, która tylko śpiewa, jeśli jest za mało instrumentów. Jeśli instrumentów jest wystarczająco, grają i śpiewają wszyscy. Po zagraniu jednokrotnie piosenki, dzieci wymieniają się instrumentami w taki sposób, by finalnie każde dziecko miało okazję zagrać na każdym instrumencie. (20 minut)

Ósma lekcja z serii:

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

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

Warianty:

- Inna propozycja utrwalenia gamy:

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

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

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

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.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory
Int-Pol-III.14.2 : dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby

50 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 205 min

Tytuł zadania: ASTRONAUCI I ICH ZDROWIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, kim są astronauci i jak wygląda ich życie w kosmosie. Poznają znaczenie zdrowego trybu życia i aktywności fizycznej. Zostają zaproszone do wzięcia udziału w "Wyzwaniu przyszłych astronautów".

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z zawodem astronauty;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami zdrowego trybu życia;
- uświadomienie uczniom i uczennicom znaczenia aktywności fizycznej dla zdrowia;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;

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

- rozwijanie umiejętności samoewaluacji.

Potrzebne materiały:

- komputer z rzutnikiem;
- prezentacja multimedialna "Astronauci";
- teksty, towarzyszące prezentacji (po jednym egzemplarzu dla każdego dziecka);
- listy w kopertach (po jednym egzemplarzu dla każdego dziecka lub jeden list na klasę);
- karty ewaluacyjne "Dziennik misji kosmicznych" (po jednym egzemplarzu dla każdego dziecka);
- dodatkowe źródło filmowe: https://www.youtube.com/watch?v=CI9jy63iomw;
- ankieta sprawności fizycznej - praca domowa.

Przebieg:

1. **Astronauci i ich zdrowie (prezentacja i czytanie na głos).** N. włącza prezentację o astronautach. Chętne dzieci czytają na głos odpowiednie fragmenty tekstu pasujące do wyświetlanego slajdu. Dowiadują się, że praca astronauty łączy się z dużym wysiłkiem fizycznym i obciążeniem dla organizmu, więc muszą być w jak najlepszej kondycji (10 minut).
2. **Wprowadzenie do cyklu ćwiczeń (poczta przychodząca).** Dzieci otrzymują listy zapraszające je do wzięcia udziału w *Wyzwaniu przyszłych astronautów*. N. pyta dzieci, czego dowiedziały się z listu i czy chcą wziąć udział w wyzwaniu. N. wyjaśnia, że na koniec cyklu zajęć treningowych wszystkie dzieci otrzymają certyfikaty. Następnie dzieci przebierają się w stroje sportowe (10 minut)
3. **Misja I. Wytrzymałość. Rozgrzewka.** Dzieci stają w kole, wygodnie, w swobodnej odległości od siebie. Wykonują ćwiczenia:
    - trucht w kole. Na znak N. (np. gwizdek) skaczą na jednej stopie (4 podskoki) i przeskakują na drugą stopę (4 podskoki). Powrót do truchtu;
    - na znak: chodzenie do tyłu z klaśnięciem dłońmi nad głową, za plecami i z przodu ciała (x8);
    - na znak: podskok obunóż i dalszy marsz (x8);
    - na znak: marsz na palcach w kręgu;
    - na znak: marsz na piętach w kręgu;
    - na znak: poruszanie się na czworaka w kręgu;
    - na znak: krok dostawny po okręgu w prawą i na kolejny znak w lewą stronę;
    - na znak: jogging w miejscu (20 sekund);
    - N. odlicza w dół: od 10 do 0. Na 0 wszystkie dzieci wyskakują możliwie jak najwyżej w górę (5 minut);
4. **Misja I. Wytrzymałość. Ćwiczenia właściwe.** Zadaniem dzieci jest sprawdzenie swojej

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

wytrzymałości w szybkim marszu, truchcie na określone odległości. N. wyjaśnia dzieciom, że aktywność fizyczna jest ważna dla zachowania mięśni, serca i płuc w dobrym stanie. Wszelkie spacery, szybkie marsze, biegi temu służą. Pierwsza misja przyszłych astronautów ma sprawdzić wytrzymałość ich organizmów. Dlatego każdy w swoim tempie (marszem, truchtem) ma:
    - pokonać odległość 400 m bez zatrzymywania się. Trucht może przejść w marsz. Może być też wykonywany zmiennie.
5. Po tym dystansie dzieci odpoczywają i zapisują obserwacje dotyczące swojego organizmu. N. zwraca także uwagę na znaczenie nawodnienia przy aktywności fizycznej i zachęca dzieci do wypicia wody po ćwiczeniach (20 minut na punkty 4-5).
6. **Praca domowa:** Wypełnij kwestionariusz sprawności fizycznej. Porozmawiaj z osobami ze swojego otoczenia, zapisz ich odpowiedzi. Zastanów się nad swoją formą fizyczną.

Możliwe kontynuacje:

- dalsza część Misji I może zostać wykonana przez dziecko w domu, w ramach samodzielnej pracy nad rozwojem fizycznym. Wszystkie obserwacje powinny zostać zapisane w "Dzienniku misji kosmicznych". Kolejne etapy to:
    - pokonywanie 800 m bez zatrzymania;
    - pokonywanie 1200 m bez zatrzymania;
    - pokonywanie 1600 m bez zatrzymania.
- dzieci na koniec cyklu zajęć o astronautach otrzymują certyfikaty ukończenia *Wyzwania przyszłych astronautów* (w załączniku).

Warianty:

- kolejne etapy Misji pierwszej (opisane w *Możliwych kontynuacjach)* mogą też być wykonane na kolejnych, zamiast innych proponowanych misji w ramach zadania *Trening astronautów.*

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Czytanie na głos

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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

Metoda ewaluacyjna
Prezentacja multimedialna
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Techniki:
Ankieta

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.13.3 : dziecko wie, jak stosować pauzy
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
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
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.10.1 : dziecko zna zasady higieny osobistej
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

Lista załączników:
List.pdf
Astronauci tekst.pdf
List wersja edytowalna.docx
kwestionariusz.pdf

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

Astronauci prezentacja.pdf
Certyfikat.pdf
Dziennik misji kosmicznych.pdf

Tytuł zadania: MEMORY III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie w różnych zakresach (od 60 do 100) oraz mnożenie, podczas gry w memory.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania bez przekraczania progu dziesiątkowego do 100;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania z przekraczaniem progu dziesiątkowego do 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia i dzielenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "memory II" (jeden egzemplarz na każde dwie osoby);
- nożyczki.

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

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą ćwiczyć dodawanie oraz odejmowanie podczas gry w memory (lub mnożenie). Dzieli dzieci na dwójki oraz rozdaje im karty z grą. (5 minut);
2. Dzieci wycinają grę. N. przypomina im zasady gry w memory (10 minut);
3. Dzieci grają w grę. N. nadzoruje ich zabawę oraz pomaga w miarę potrzeby (30 minut).

Zasady Gry

Dzieci rozkładają karty na dwóch stosach. Następnie na zmianę odsłaniają po jednej karcie z obu. Jeśli działanie odpowiada wynikowi, gracz zabiera obie karty i otrzymuje jeden punkt. Gra trwa do momentu wyczyszczenia całej planszy. Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej punktów.

Warianty:

- **memory 1** - dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych z przekroczeniem progu;
- **memory 2** - dodawanie i odejmowanie do 70 licz jednocyfrowych do dwucyfrowych bez przekraczania progu;
- **memory 3** - dodawanie do 80 bez przekraczania progu;
- **memory 4** - dodawanie i odejmowanie do 90 bez przekraczania progu;
- **memory 5** - dodawanie i odejmowanie licz do 100;
- **memory 6** - mnożenie i dzielenie przez 5 i 1.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Lista załączników:
memory 1.docx
memory 3.docx
memory 4.docx
memory 6.docx
memory 5.docx
memory 2.docx

Tytuł zadania: PISZEMY LISTY (DZIECI PANA ASTRONOMA)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Dzieci omawiają poznaną lekturę "Dzieci pana Astronoma". Tworzą własne wiersze o świecie i kosmosie, które umieszczają na blogu.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z lekturą przeznaczoną dla I etapu edukacyjnego;
- rozwijanie umiejętności pisania listów;
- rozwijanie umiejętności twórczego pisania;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputera do pisania tekstów;

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

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- przeczytana przez dzieci lektura "Dzieci pana Astronoma" W. Chotomskiej;
- komputery z dostępem do internetu;
- założony klasowy blog, do którego dzieci mają dostęp lub specjalny blog stworzony na potrzeby narracji kosmicznej i omówienia lektury.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. prosi kilkoro chętnych dzieci o przeczytanie na głos fragmentu "Dzieci pana Astronoma" - "Dzieci piszą list do Słońca" (10 minut);
2. **Omówienie przeczytanego fragmentu.** Dzieci mówią, czego dowiedziały się z przeczytanego fragmentu (5 minut);
3. **Pisanie listów - ćwiczenia warsztatowe.** (15 minut)
4. **Tworzenie listów w edytorze tekstu.** Na podstawie zdobytych dotychczas informacji dzieci mają stworzyć swoje listy - wcielając się w astronautów, piszących list z podróży po kosmosie. Dzieci same mogą wybrać, do kogo kierują swój list. Powinny w liście opisać:
    - gdzie były;
    - co zobaczyły;
    - co odkryły w czasie pracy na stacji kosmicznej;
    - jak wygląda ich zwykły dzień (30 minut);
5. **Zamieszczenie listów na blogu.** Stworzone listy zostają zamieszczone na blogu klasowym. Chętne dzieci mogą je przeczytać na forum klasy (10 minut).

Warianty:

- **alternatywnie:** N. może zaproponować dzieciom przeczytanie fragmentów "Małego Księcia". W takim wypadku dzieci tworzą wpisy blogowe dotyczące podróży Małego Księcia, opisując zobaczone przez niego planety. Jednym z zadań domowych może być wówczas stworzenie opisu wymyślonej planety, do której mógł dotrzeć Mały Książę;
- dodatkową lekturą dla dzieci chętnych, które lepiej radzą sobie z czytaniem może być także: *Wyprawa Tapatików,* Marty Tomaszewskiej, *Potworak i inne ko(s)miczne opowieści*, Grzegorza Kasdepke.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

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

Język polski
Zajęcia komputerowe

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

Techniki:
Publikowanie prac

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-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-Pol-III.10.2 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej
Int-Pol-III.10.7 : dziecko potrafi napisać list
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.3 : dziecko wie, jak stosować pauzy
Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego

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

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

Lista załączników:
Listy ćwiczenia warsztatowe.pdf

Tytuł zadania: SŁOŃCE W LICZBACH I DOŚWIADCZENIACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 100 oraz wykonują doświadczenia z wykorzystaniem energii słonecznej.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic ze znaczeniem światła słonecznego dla organizmów żywych;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 100 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- rozwijanie umiejętności dokonywania obserwacji;
- rozwijanie umiejętności określania związków przyczynowo-skutkowych;
- rozwijanie umiejętności opisywania dokonanych obserwacji.

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

Potrzebne materiały:

- karty pracy "Słońce w liczbach" dla każdego dziecka;
- materiały potrzebne do wykonania doświadczeń:
    - prosty kalkulator lub inne urządzenie zasilane energią słoneczną (najlepiej rozładowane lub prawie rozładowane, z zaklejonym ogniwem);
    - latarki (po jednej dla każdej grupy 3-osobowej);
    - kilka przedmiotów przezroczystych oraz kilka nieprzezroczystych;
    - 2 lusterka lub inne przedmioty odbijające światło (dla każdej grupy);
- *Dziennik obserwacji kosmicznych* stworzony przez każde dziecko na potrzeby doświadczeń wykonywanych w ramach narracji kosmicznej.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (odszyfrowywanie hasła).** N. rozdaje dzieciom materiał "Słońce w liczbach". Zadaniem dzieci jest odgadnięcie zaszyfrowanego hasła (energia słoneczna). N. wraz z dziećmi omawia dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 100. Przypomina przydatne techniki obliczania. Przeprowadza dzieci przez 4 pierwsze działania - resztę dzieci rozwiązują same (15 minut);
2. **Doświadczenia z wykorzystaniem słońca: energii słonecznej i światła.** Dzieci wykonują doświadczenia ze wsparciem N. (przed rozpoczęciem zadania N. przypomina o zachowaniu zasad bezpieczeństwa w czasie doświadczeń - zwłaszcza nie kierowania światła słonecznego w kierunku oczu innych dzieci w ramach doświadczenia nr 3):
    1. energia słoneczna. Dzieci obserwują, w jaki sposób działają urządzenia wykorzystujące energię słoneczną. Próbują sprawić, aby zaczęło działać. Kiedy urządzenie działa, a kiedy nie działa? Dzieci notują swoje obserwacje;
    2. cienie. Dzieci dzielą się na grupy 3-osobowe. Każda grupa otrzymuje latarkę oraz przedmioty przezroczyste i nieprzezroczyste (dzieci mogą też wykorzystywać inne przedmioty, które posiadają). Ich zadaniem jest próba odpowiedzenia na pytania: Czym są cienie? Kiedy powstają cienie? Dzieci zapisują swoje obserwacje (oprócz notatek powinny robić rysunki poglądowe). N. monitoruje pracę dzieci;
    3. podróż światła. Dzieci pozostają w grupach. Każda grupa otrzymuje, oprócz latarki, lusterka lub inne przedmioty odbijające światło (dzieci mogą też wykorzystywać inne przedmioty, które posiadają). Ich zadaniem jest próba odpowiedzenia na pytania: Jak podróżuje światło? Czy można zmienić jego kierunek? Dzieci eksperymentują z otrzymanymi przedmiotami. Zapisują swoje obserwacje (oprócz notatek powinny robić rysunki poglądowe). N. monitoruje pracę dzieci (35 minut);
3. **Omówienie doświadczeń, w tym przyczyn i skutków obserwowanych zjawisk.** N. omawia z dziećmi znaczenie energii słonecznej, sposób tworzenia się cieni oraz sposób w jaki

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

podróżuje światło.

Warianty:

- można z dziećmi wykonać doświadczenie polegające na rozszczepianiu światła z wykorzystaniem: miski, wody, białego kartonu (lub biała kartka przymocowana do kartonu) oraz lustra.:
    - ustaw miskę z wodą w świetle słonecznym. Wstaw do miski płaskie lustro tak, aby "złapać" światło. Ustaw biały karton przed miską. Zmieniaj ustawienie lustra tak długo, aż ujrzysz tęczę na kartonie.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Język polski
Przyroda

Metody:

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

Techniki:

Eksperyment

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Kinestetyczna
Lingwistyczna
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.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.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
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.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, w jaki sposób powstają cienie;
- dziecko wie, jakie znaczenie dla człowieka ma energia słoneczna;
- dziecko wie, w jaki sposób podróżuje światło.

51 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: SZYFROWANE ZDANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

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

Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci mają wymyślić jak największą liczbę zdań, których wyrazy zaczynają się zgodnie z podanym wzorem.

Cele:
- rozwijanie płynności i giętkości językowej;
- rozszerzanie słownictwa;
- ćwiczenie rozwiązywania zagadek umysłowych;
- kształtowanie umiejętności budowania zdań.

Potrzebne materiały:
- przykładowe szyfry (załącznik).

Przebieg:
1. Dzieci losują karteczki z szyfrem z woreczka. Zadaniem każdego dziecka jest stworzenie jak największej liczby zdań, w których poszczególne słowa zaczynają się od podanych liter (Przykład wzoru: M K Z N Z D M - Mama Krzysia zrobiła naleśnik z dżemem morelowym). Wygrywa ten, kto ułoży największą liczbę zdań. Dzieci zapisują zdania w zeszycie. N. powinien dzieciom wyjaśnić, że zdania mogą być śmieszne i nie muszą być bardzo logiczne. Dzięki nim dzieci ćwiczą płynność językową i twórcze myślenie, a nie logiczne wypowiedzi. (25 min)
2. N. zaprasza dzieci do kręgu. W kręgu dzieci najpierw odczytują swój szyfr, a następnie napisane przez siebie zdania. Dzieci mogą nagradzać się oklaskami, wygrywa ten, kto ułożył najwięcej zdań. (20 min)

Zakresy przedmiotowe:
Język polski

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

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.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.14.1 : dziecko wie, jaka jest różnica między literą a głoską
Int-Pol-III.14.3 : dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Lista załączników:
szyfrowane zdania załącznik.docx

Tytuł zadania: KOSMICZNE BINGO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

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

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci poznają ciekawostki na temat kosmosu podczas aktywnego zadania integracyjnego.

Cele:
- nabywanie wiedzy o kosmosie
- ćwiczenie umiejętności czytania i pisania
- rozwój umiejętności społecznych

Potrzebne materiały:
- Załączniki do zadania
    - kosmiczne bingo

Przebieg:
1. Przed zajęciami N. szykuje karteczki z ciekawostkami (załącznik kosmiczne bingo) .
2. Każde dziecko otrzymuje jedną ciekawostkę. N. prosi, by każdy przeczytał swoją karteczkę, ale nie mówił innym co jest na niej napisane (2 minut);
3. N. rozdaje wszystkim kartę Bingo. Tłumaczy, że celem jest znalezienie odpowiedzi, na pytania zapisane w kwadracie. Każde dziecko zna odpowiedz na jedno pytanie. Dzieci chodzą po klasie i szukają wśród innych uczniów i uczennic odpowiedzi na pytania. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza zbierze pięć odpowiedzi wzdłuż, wszerz lub po przekątnej (18 minut);
4. N. wspólnie z klasą czyta każde pytanie i osoba odpowiedzialna za tą ciekawostkę udziela odpowiedzi. Pozostali uzupełniają odpowiedzi na pytania, na które wcześniej nie udało im się uzyskać odpowiedzi (10 minut).

Potencjalne problemy:
W przypadku mniejszej klasy jedna osoba może być odpowiedzialna za więcej niż jedną ciekawostkę. Jeśli klasa jest większa, ciekawostki mogą się powtarzać.

Zakresy przedmiotowe:

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

Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-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

Lista załączników:
Kosmiczne bingo.pdf
Kosmiczne bingo - wersja edytowalna.docx

Tytuł zadania: KSIĘŻYCOWA STACJA KOSMICZNA - POZNAJEMY KSIĘŻYC

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:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, jak wygląda księżyc. Biorą udział w interaktywnej wycieczce po jego powierzchni. Zastanawiają się, czy na księżycu można hodować rośliny. Zadanie wprowadzające do projektu badawczego dla dzieci.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z wyglądem i geografią powierzchni księżyca;
- zapoznanie uczniów i uczennic z wpływem warunków naturalnych na możliwość rozwoju roślin;
- zapoznanie uczniów i uczennic z interaktywnymi mapami.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu;
- zainstalowany program Google Earth;
- włączony widok księżyca (krótki poradnik): http://www.google.com/intl/pl/earth/explore/showcase/moon.html;
- karta ewaluacyjna - co wiem, czego chcę się dowiedzieć, czego się dowiedziałem (dla każdego dziecka - odpowiednia wersja dla chłopca lub dziewczynki);
- przygotowane diagramy do uzupełnienia (dla każdego dziecka);
- prezentacja przedstawiająca najważniejsze informacje na temat księżyca;
- opakowania z różnymi nasionami, np. sałaty, pomidorów, truskawek, jak i wybranych kwiatów.

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

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (samoewaluacja).** Dzieci określają, co wiedzą na temat księżyca i czego chciałyby się dowiedzieć. Po lekcji te same karty będą im służyły do określenia, czego się dowiedziały (7 minut);
2. **Wycieczka po księżycu (wykorzystanie TIK).** Dzieci dobierają się w grupy 3-osobowe. Każda grupa zajmuje jeden komputer. Każda grupa ogląda księżyc i zapisuje swoje spostrzeżenia:
    - jak wygląda powierzchnia księżyca?;
    - czy są tam widoczne rośliny czy zwierzęta?;
    - jakie wrażenie robi na "zwiedzających" księżyc? (15 minut);
3. **Najważniejsze informacje o księżycu (pogadanka z prezentacją).** Dzieci zdobywają najważniejsze informacje na temat księżyca (10 minut);
4. **Określanie cech wspólnych i różnych dla Ziemi i Księżyca (uzupełnianie diagramu).** Dzieci otrzymują diagram. Ich zadaniem jest określenie cech charakterystycznych dla Ziemi i Księżyca, które są dla nich wspólne i różne. N. omawia z dziećmi wpisane przez nie informacje (10 minut);
5. **Zbieranie pomysłów - co i jak hodować na księżycu.** N. omawia z dziećmi możliwość hodowania roślin na księżycu:
    - dlaczego nasion nie da się zasadzić na Księżycu?;
    - jakie warunki na Ziemi sprawiają, że można hodować tu rośliny?;
    - jeśli astronauci chcieliby wyhodować rośliny na Księżycu, czego by potrzebowali?;
    - jakie rośliny byłyby najbardziej przydatne dla astronautów? (np. takie, które mogą być pokarmem dla ludzi);
    - które z nasion, które są w klasie (N. pokazuje nasiona) byłyby najprzydatniejsze do wyhodowania na księżycu? (13 minut);
6. **Podsumowanie.** Dzieci zapisują w kolumnie "Czego się dowiedziałem/dowiedziałam" wszystkie informacje zdobyte w czasie lekcji. N. wyjaśnia, że w czasie kolejnych dni stworzą specjalną stację księżycową, w której będą uprawiały rośliny (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przyroda

Metody:

Metoda ewaluacyjna

Pogadanka

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

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

Techniki:
Ankieta

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.3.2 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nizinnego
Int-Przy-III.3.3 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu górskiego
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia
Int-Przy-III.9.1 : dziecko zna znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi określić obszary, którymi jest zainteresowane.

Lista załączników:
Karta ewaluacji dla dziewczynki.pdf
Karta ewaluacji dla chłopca.pdf
Diagram Ziemia i Księżyc.docx
Poznajemy księżyc prezentacja.pdf

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

Tytuł zadania: PROJEKTUJEMY STACJĘ KSIĘŻYCOWĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci wyobrażają sobie, jak może wyglądać stacja na księżycu. Przygotowują samodzielnie lub w grupach swoje projekty.

Cele:
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności korzystania z wybranych technik plastycznych;
- rozwijanie umiejętności technicznych uczniów i uczennic;
- zachęcanie uczniów i uczennic do proponowania własnych rozwiązań technicznych.

Potrzebne materiały:
- sztywne kartki A4 (przy pracy samodzielnej) lub A3 (przy pracy w parach);
- ołówki, kredki, ew. farby;
- patyczki, wełna, waciki, klej;
- konieczne jest wcześniejsze wykonanie zadania *Księżycowa stacja kosmiczna - poznajemy księżyc*.

Przebieg:

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

1. **Wprowadzenie.** N. wyjaśnia dzieciom, że teraz ich zadaniem będzie stworzenie projektu stacji księżycowej, w której astronauci mogliby przebywać, robić badania i hodować rośliny.
2. **Wymagania dla stacji kosmicznej.** N. zwraca uwagę, że zaprojektowane stacje muszą spełniać konkretne wymagania:
    - powinny przewidywać "pokoje" dla załogi oraz inne pomieszczenia, potrzebne do życia ludziom;
    - powinny uwzględniać miejsce, w którym jest zasilanie dla całej stacji (dzieci mogą też zaproponować w jaki sposób zasilana jest cała stacja, np. światłem słonecznym);
    - powinny uwzględniać ogród, warzywniak itp., w których astronauci hodują swoją żywność;
    - powinna przewidywać miejsce na pojazdy, którymi astronauci poruszają się po Księżycu;
3. Dzieci mogą także dodać inne elementy, które uważają, że przydałyby się w ich stacji kosmicznej.
4. **Realizacja zadania.** Dzieci tworzą projekty stacji kosmicznych z wykorzystaniem elementów plastycznych na płaszczyźnie, jak i elementów technicznych w przestrzeni. Warto zachęcać je do kreatywności (30 minut);
5. **Podsumowanie i omówienie stworzonych prac.**

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Przyroda

Zajęcia techniczne

Metody:

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Przyrodnicza
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia
Int-Tech-III.4.1 : dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego
Int-Tech-III.4.2 : dziecko potrafi zaplanować poszczególne etapy realizacji rozwiązań technicznych

52 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: PRZEDSTAWIAMY KSIĘŻYCE (DZIECI PANA ASTRONOMA)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

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

Streszczenie:

Dzieci omawiają poznaną lekturę "Dzieci pana Astronoma". Pracują dramą przedstawiając fragmenty lektury.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z lekturą przeznaczoną dla I etapu edukacyjnego;
- rozwijanie umiejętności odgrywania ról;
- rozwijanie umiejętności recytacji tekstów;
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- przeczytana przez dzieci lektura "Dzieci pana Astronoma" W. Chotomskiej;
- przygotowane fragmenty tekstów dla grup dramowych. N. powinien podzielić fragmenty "Pan Astronom mówi o Księżycu", "Dzieciom śnią się księżyce" na 4, 5, 6 lub 7 części, z których każda grupa dramowa otrzyma jedną część do przedstawienia;
- miękka piłeczka;
- kamera filmowa.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. zaprasza dzieci do przeczytania sobie nawzajem w grupach fragmentów lektury - "Pan Astronom mówi o Księżycu", "Dzieciom śnią się księżyce" (10 minut);
2. **Wprawki dramatyczne.** N. wraz z dziećmi siada w kręgu. Wyjaśnia dzieciom, że teraz każdy, do kogo będzie rzucona piłeczka będzie musiał wstać i zaintonować głosem, pokazać ciałem lub przedstawić swoją mimiką, wybrany przez siebie króciutki fragment ze wcześniej przeczytanych. Następnie po wykonaniu ćwiczenia, dziecko rzuca piłeczkę do kolejnego dziecka itd. Przykład:
    - dziecko łapie piłeczkę i wybiera fragment w książeczce: "Teleskopek trzeoczęta.../ Bądźcie cicho... Śpiąbliźnięta...", a następnie przedstawia ten fragment pantomimą. Odrzuca piłeczkę dalej (10 minut);
3. **Inscenizacja fragmentów tekstu.** N. dzieli dzieci na 4, 5, 6 lub 7 grup dramowych (w zależności od liczebności klasy oraz przygotowanych fragmentów tekstu). Zadaniem każdej grupy jest odegranie otrzymanego fragmentu. Dzieci mogą przyjąć różne role w inscenizacji (którymi mogą się też zamieniać):
    - mogą być narratorami, którzy czytają tekst;

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

- mogą być aktorami, którzy poruszają się, wydają odgłosy odpowiednio do recytowanego przez narratorów tekstu.

4. N. filmuje dzieła poszczególnych grup, które (połączone) stworzą pełną ekranizację przeczytanych fragmentów lektury (50 minut);
5. **Praca domowa.** Nauczenie się na pamięć wybranego fragmentu.

Warianty:

- jeśli klasa jest duża wprawki dramowe dzieci mogą wykonać w grupach, w których czytały fragmenty lektury;
- dzieci mogą stworzyć do swoich inscenizacji drobne rekwizyty;
- przygotowany film może być też wyświetlony w ramach "wieczoru filmowego" rodzicom.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski

Metody:

Analiza tekstu
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

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-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.3 : dziecko wie, jak stosować pauzy

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

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.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Pol-III.7.2 : dziecko potrafi recytować wiersze z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

Tytuł zadania: KSIĘŻYCOWE PORTFOLIO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci poznają różne fazy Księżyca i dowiadują się o jego wpływie na Ziemię. Przygotowują się do obserwacji Księżyca.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z wpływem Księżyca na warunki na Ziemi;
- zapoznanie uczniów i uczennic fazami Księżyca;
- rozwijanie umiejętności dokonywania obserwacji.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu;
- jednorazowe talerzyki papierowe;
- nożyczki, klej;

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

- koła z fazami księżyca (po jednym dla każdego dziecka);
- karty obserwacji Księżyca (po jednej dla każdego dziecka).

Przebieg:

1. **Stworzenie narzędzia do obserwacji Księżyca.** N. rozdaje dzieciom papierowe talerzyki oraz koła z fazami księżyca. Zadaniem dzieci jest wycięcie koła z fazami i przyklejenie go na talerzyk, a następnie wycięcie środka talerzyka, tak aby powstało takie okrągłe "okienko". W ten sposób dzieci stworzyły swoje narzędzie do obserwacji Księżyca (15 minut);.
2. N. może podpowiedzieć dzieciom ciekawą mnemotechnikę na zapamiętywanie kierunków przemiany faz Księżyca (bardziej jako ciekawostkę niż element do nauczenia na pamięć):
    - jeżeli ma kształt litery D, to znaczy, że się Dopełnia, robi się Duży, Dąży do pełni - czyli nadchodzi pełnia;
    - jeżeli ma kształt litery C, to się Cofa, Cienieje, Ciemnieje, Chudnie - jest już po pełni;
3. **Omówienie wpływu Księżyca na Ziemię.** N. wyjaśnia, że przypływy i odpływy powstają w wyniku oddziaływania Słońca i Księżyca. Przyciąganie Księżyca sprawia, że woda unosi się w maksymalnym przypływie po obu stronach Ziemi. Ponieważ Ziemia wiruje, przypływ w danym miejscu występuje dwukrotnie w ciągu doby. Również Słońce oddziałuje na masy wody, jednak na mniejszą skalę. Księżyc przyciąga masy wody na części Ziemi zwróconej w jego stronę. N. może to zilustrować poniższym opisem:
    - wyobraź sobie matkę obracającą się dookoła z dzieckiem (trzyma dziecko, które krąży wokół niej na wyciągniętych ramionach). Przy obrotach spódnica matki odchyla się na zewnątrz. Dziecko zachowuje się podobnie jak Księżyc okrążający Ziemię. Matka to jak gdyby Ziemia, a jej spódnica przypomina wielką falę. (7 minut);
4. **Rozdanie kart obserwacji Księżyca i omówienie projektu.** Zadaniem, które przez kolejne dwa tygodnie dzieci będą realizowały w domu jest obserwacja księżyca, również z wykorzystaniem stworzonego przez siebie narzędzia. Na otrzymanych kartach obserwacji dzieci powinny zaznaczyć termin obserwacji oraz to, jak wyglądał księżyc w momencie obserwacji. W wyniku prowadzonej obserwacji, dzieci powinny odpowiedzieć na pytanie: "W jakim tempie zmieniał się wygląd księżyca?" (8 minut);
5. Uzupełniając swoje karty obserwacji, dzieci mogą także skorzystać z informacji zawartych w internecie na temat aktualnej fazy Księżyca, jeśli warunki pogodowe (duże zachmurzenie) uniemożliwiają obserwację bezpośrednią.

Zakresy przedmiotowe:

Przyroda

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

Zajęcia techniczne
Zajęcia komputerowe

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

Techniki:
Projekt (badawczy)

Tryby pracy:
Samodzielny

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
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-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Tech-III.4.2 : dziecko potrafi zaplanować poszczególne etapy realizacji rozwiązań technicznych
Int-Tech-III.5.1 : dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy indywidualnej
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Lista załączników:

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

Obserwacja faz księżyca.pdf
Fazy księżyca.jpg

Tytuł zadania: MATEMATYKA Z KSIĘŻYCA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują obliczenia (dodawanie i odejmowanie) w zakresie 100 z przekraczaniem progu dziesiątkowego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 100 z przekraczaniem progu dziesiątkowego.

Potrzebne materiały:

- przygotowane karty pracy (po jednej dla każdego dziecka).

Przebieg:

1. Dzieci pracują zgodnie z informacjami zawartymi w karcie pracy.

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
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.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

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

Lista załączników:
Karta pracy matematyka z księżyca.pdf

Tytuł zadania: NUTKI - ZASZYFROWANE SŁOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci utrwalają znajomość nut, ćwicząc słuch muzyczny i układając słowa z usłyszanych i nazwanych dźwięków z gamy.

Cele:
- utrwalanie znajomości nut;
- uświadomienie połączenia między zapisem nutowym a umiejscowieniem dźwięku na instrumencie;
- ćwiczenie czytania, pisania i płynności językowej;
- ćwiczenie słuchu muzycznego - rozpoznawanie dźwięków.

Potrzebne materiały:
- losy z nutkami i pauzami do podziału na grupy (załącznik);
- kartki w pięciolinię dla każdej grupy;
- instrument muzyczny - pianino lub keyboard - jeśli jest taka możliwość, więcej sztuk (np. po 1 na grupę);
- wydrukowane dla każdej grupy rysunki klawiatury pianina (załącznik);
- kilka słowników języka polskiego;
- (ewentualnie) karteczki samoprzylepne i coś do pisania, aby dzieci mogły podpisać nutkami miejsca na instrumencie.

Przebieg:
1. Na początku każde dziecko losuje jedną karteczkę z symbolem nutki - dzieci o tej samej nutce tworzą grupę (N. może zachęcać, by dzieci dobierały się, nie tylko pokazując sobie rysunki, ale również nazywając nutki, np. "Jestem całą nutą"). W ten sposób powstaje

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

kilka 4-5 osobowych zespołów. Każdy zespół otrzymuje kartkę z klawiaturą fortepianu (załącznik) lub/i dostęp do instrumentu klawiszowego. (5 minut)

2. Następnie N. podchodzi do każdej z grup i zadaje jedną zagadkę: N. gra krótki układ, który po nazwaniu nut ich literą z gamy (C, D, E, F, G, A, H) tworzy słowo np. Aga. Zadaniem dzieci jest rozszyfrowanie, jakie słowo zagrał N. i zapisanie na pięciolinii tego słowa za pomocą nutek. Dzieci najpierw słuchają układu, potem przyglądają się klawiszom, mogą je sobie oznaczyć na swojej kartce z klawiaturą, a następnie wspólnie nazywają dźwięki, rozszyfrowują słowo i wpisują je na pięciolinię. N. chodzi między grupami i sprawdza poprawność rozszyfrowanych słów. (15 minut)
3. Następnie grupy wymyślają 1 lub 2 słowa, które można zaszyfrować, w tajemnicy przed innymi grupami. Dzieci mogą posiłkować się słownikiem lub sprawdzać w nim pisownię wymyślonych słów. N. chodzi między grupami i sprawdza, czy wymyślone słowa są poprawne. Dzieci ćwiczą grę tych słów na instrumencie. (10 minut)
4. Grupy wzajemnie zadają sobie wymyślone zagadki i odgadują je - najpierw jedno z dzieci z danej grupy gra wymyślony układ, druga grupa słucha i zapisuje, potem zmiana. Jeśli liczba grup jest nieparzysta, N. może utworzyć tzw. łańcuch, czyli pierwsza grupa zadaje zagadkę drugiej, druga trzeciej, trzecia czwartej itd. (15 minut)

Możliwe kontynuacje:

Zadania ze ścieżki zaszyfrowane nutki.

Warianty:

- Zagadki, które gra N. dla grup, zamiast być osobnymi zagadkami dla każdej grupy, mogą być jedną zagadką dla wszystkich grup.
- N. może wprowadzić utrudnienie, ponownie zadając własną zagadkę każdej z grup (lub wszystkim razem). Do zagranych nut N. dodaje literę lub głoskę, z których dzieci mają za zadanie ułożyć słowo. np. N. gra a,f,a i prosi, aby dzieci dodały głoskę "sz" i stworzyły słowo.

Potencjalne problemy:

- Jeśli klasa dysponuje różnymi instrumentami, na losach można dopisać konkretne instrumenty tak, aby grupa wiedziała, do których instrumentów jest przypisana bez sprzeczek i wątpliwości;
- Przykładowe propozycje słów do zagrania przez N.: aha, gafa, Aga, cecha, dach, fach, decha, gag, gad, gada; Przykładowe propozycje słów z dodaną literką sz + afa, Aa + d, ech + p, gaa + m. N. może również podpowiadać słowa grupom, jeśli te mają kłopot z wymyśleniem zagadek dla innej grupy.

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

- Możliwe, że N. będzie musiał zagrać dane słowo dwa czy trzy razy, aby dzieci zapamiętały układ dźwięków, zanim go rozszyfrują.
- Jeśli dzieci wymyślą same słowo, które nie istnieje, warto zapytać o jego znaczenie lub poprosić, aby poszukały go w słownikach.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Muzyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)
Int-Muz-III.6.5 : dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)
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.

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

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

53 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 185 min

Tytuł zadania: KIM BYŁ KOPERNIK (DZIECI PANA ASTRONOMA)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Dzieci omawiają poznaną lekturę "Dzieci pana Astronoma", tworzą wpis na blogu przedstawiający postać Mikołaja Kopernika. Dowiadują się, czym jest ruch obiegowy i ruch obrotowy Ziemi.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z lekturą przeznaczoną dla I etapu edukacyjnego;
- zapoznanie z ważną postacią dla historii polski i świata;
- zapoznanie dzieci z pojęciami: ruch obiegowy i ruch obrotowy;
- zapoznanie ze sposobami upamiętniania osób, które odznaczyły się w historii;

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

- rozwijanie umiejętności pisania krótkich tekstów;
- rozwijanie umiejętności korzystania z komputera do pisania tekstów;
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- przeczytana przez dzieci lektura "Dzieci pana Astronoma" W. Chotomskiej;
- komputery z dostępem do internetu;
- interaktywne materiały na temat ruchu obrotowego i obiegowego Ziemi: http://blnds.co/1duOxm9;
- założony klasowy blog, do którego dzieci mają dostęp lub specjalny blog stworzony na potrzeby narracji kosmicznej i omówienia lektury.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (czytanie na głos fragmentu lektury).** N. prosi kilkoro chętnych dzieci o przeczytanie na głos fragmentu "Dzieci pana Astronoma" - "Dzieci stawiają pomnik" (10 minut);
2. **Omówienie fragmentu.** Dzieci mówią, czego dowiedziały się z przeczytanego fragmentu:
    - kim był Mikołaj Kopernik?;
    - co odkrył Mikołaj Kopernik? Co oznacza "Wstrzymał Słońce, ruszył Ziemię";
    - dlaczego dzieci chciały postawić mu pomnik? Po co stawia się pomniki?;
    - co oznaczają słowa: "cokół", "krzynkę";
    - co oznacza zdanie: "To jest jakaś nowa szopka!" (15 minut);
3. **Wprowadzenie informacji na temat ruchu obrotowego i obiegowego Ziemi.** N. przedstawia dzieciom informacje na temat ruchu obrotowego i obiegowego Ziemi z wykorzystaniem materiałów interaktywnych (15 minut);
4. **Tworzenie krótkiej informacji biograficznej.** Zadaniem dzieci, jest stworzenie, na podstawie informacji w tekście oraz dostępnych w internecie, krótkiej informacji biograficznej dotyczącej Mikołaja Kopernika. Do tej informacji powinno być dodane zdjęcie astronoma. Stworzone teksty mają zostać zamieszczone na blogu klasowym (30 minut).

Warianty:

- **alternatywnie:** N. może zaproponować dzieciom przeczytanie fragmentów "Małego Księcia". W takim wypadku dzieci tworzą wpisy blogowe dotyczące podróży Małego Księcia, opisując zobaczone przez niego planety. Jednym z zadań domowych może być wówczas stworzenie opisu wymyślonej planety, do której mógł dotrzeć Mały Książę;

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

- dodatkową lekturą dla dzieci chętnych, które lepiej radzą sobie z czytaniem może być także: *Wyprawa Tapatików,* Marty Tomaszewskiej, *Potworak i inne ko(s)miczne opowieści*, Grzegorza Kasdepke.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda
Zajęcia komputerowe

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

Techniki:
Publikowanie prac

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
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.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-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-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.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.3 : dziecko wie, jak stosować pauzy
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.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
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-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: BUDUJEMY WARZYWNIAK NA KSIĘŻYCU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:10:00

Streszczenie:
Dzieci - członkowie ekspedycji księżycowej - budują własne szklarnie, w których posadzą

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

warzywa i owoce, które będą im potrzebne do przeżycia na Księżycu. Dzieci uświadamiają sobie wpływ różnych warunków atmosferycznych w rozwoju roślin.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z wpływem Słońca i warunków atmosferycznych na rozwój roślin;
- zapoznanie ze sposobami uprawy roślin;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- rozwijanie świadomości ekologicznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności pracy w zespole;
- rozwijanie umiejętności wykonywania prostych rozwiązań technicznych.

Potrzebne materiały:

- samouczek graficzny, przedstawiający sposób wykonania prostej szklarni z materiałów dostępnych na co dzień: http://blnds.co/Qf3rmn;
- materiały do stworzenia szklarni:
    - przezroczyste opakowania plastikowe (funkcjonujące jako zewnętrzna powłoka szklarni, więc powinny być dość duże);
    - rolki po papierze toaletowym, po ręcznikach papierowych lub pudełko kartonowe z przegródkami (mieszczące się w opakowaniu plastikowym);
    - ziemia pod sadzonki;
    - małe narzędzia ogrodnicze, rękawice, fartuszki;
    - nasiona wybranych warzyw i owoców;
    - woda;
- konieczne jest wcześniejsze wykonanie zadań: *Poznajemy Księżyc* oraz *Projektujemy stację księżycową;*
- patyczki po lodach lub inne materiały, które mogą służyć za oznakowanie grządek*;*
- *Zestaw wprowadzający* dla każdego dziecka: szklanka/kubek wody (zdatnej do picia), mały woreczek z ziemią (np. ćwierć przezroczystej torebki śniadaniowej), wydrukowany rysunek słońca, termometr (może być niedziałający elektroniczny albo wydrukowany rysunek przedstawiający termometr).

Przebieg:

1. **Wprowadzenie. Omówienie wpływu różnych elementów na rozwój roślin.** Każde z dzieci otrzymuje *Zestaw wprowadzający*. N. omawia z dziećmi poszczególne elementy:
    - woda:
        - skąd bierzesz wodę na co dzień?;

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

- w jaki sposób używasz wody? (wymień 3 sposoby);
- dlaczego woda jest dla nas tak ważna?;
- dlaczego woda jest ważna dla roślin?;
- w jaki sposób można zbierać wodę?;
- w jaki sposób można oszczędzać wodę?;

- słońce:
  - jaki wpływ ma Słońce na rozwój roślin?;
- temperatura:
  - jak temperatura wpływa na rozwój roślin?;
  - od czego zależy temperatura na Ziemi?;
  - w jaki sposób można w miejscach, gdzie jest zimno hodować egzotyczne rośliny?;
  - czym jest szklarnia?;
  - po co się buduje szklarnie?;
- ziemia:
  - do czego jest potrzebna ziemia w hodowli roślin?;
  - w jaki sposób gleba wpływa na rozwój roślin?; (13 minut);

2. N. przypomina dzieciom, że są astronautami, którzy wyruszyli w misję na Księżyc. Poznali już Księżyc, dowiedzieli się, jak wygląda jego powierzchnia, jakie panują tam warunki oraz zaprojektowali swoją stację księżycową, w której mieszkają. Teraz przyszedł czas na zajęcie się budową szklarni, która umożliwi im uprawę warzyw i owoców, a co za tym idzie - przetrwanie na Księżycu (2 minuty)
3. **Omówienie projektu szklarni.** Dzieci dobierają się w pary i otrzymują wszystkie potrzebne materiały. N. wyjaśnia, w jaki sposób mają wykonać w parach projekt szklarni:
   - do podstawek pudełek przezroczystych należy włożyć rolki po papierze lub ręcznikach papierowych (te po ręcznikach należy przyciąć do odpowiedniej wysokości). Następnie całą przestrzeń między rolkami należy wypełnić ziemią. Druga połówka pudełka przezroczystego funkcjonuje jako pokrywka (5 minut);
4. **Budowa szklarni.** Dzieci tworzą w parach swoje szklarnie. N. monitoruje ich pracę. Zwraca uwagę na założenie odzieży ochronnej: rękawic i fartuszków (15 minut);
5. **Sadzenie i oznaczanie roślin.** Po wykonaniu swoich szklarni dzieci sadzą w nich wybrane rośliny. Oznaczają (np. patyczkami po lodach) grządki, opisując, jaka roślina została tam posadzona (15 minut);
6. **Opisywanie przygotowanej konstrukcji w *Dzienniku obserwacji.*** Dzieci opisują stworzone konstrukcje, zapisują, jakie warzywa/owoce posadziły oraz jakiego wyniku podjętych działań się spodziewają. Zapisują także, co muszą zrobić, aby ich rośliny wyrosły (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

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

Psychologia
Przyroda
Zajęcia techniczne

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

Tryby pracy:
W parach

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia
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

Tytuł zadania: TRENING ASTRONAUTÓW

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają sprawność fizyczną wykonując kolejne misje w ramach *Wyzwania dla przyszłych astronautów.*

Cele:
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności współpracy uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- karty ewaluacyjne "Dziennik misji kosmicznych" (stworzone w ramach zadania *Astronauci i ich zdrowie*);
- odtwarzacz muzyki wraz z energiczną muzyką do ćwiczeń;
- maty do ćwiczeń;
- misja III: skakanki;
- misja IV: piłki tenisowe, piłki siatkowe.

Przebieg:
1. **Wprowadzenie.** N. prosi dzieci o przygotowanie swoich kart ewaluacyjnych. Przypomina sobie z nimi, jakie misje już zostały wykonane. Dzieci, które pracowały nad swoją sprawnością w domu, opowiadają, co udało się im dokonać (5 minut);

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

2. **Misja. Rozgrzewka.** Dzieci stają w kole, wygodnie, w swobodnej odległości od siebie. Dzieci wykonują ćwiczenia wraz z N. w takt muzyki:
    - energiczny marsz w miejscu (do 8);
    - energiczny marsz do przodu (4 kroki), powrót i do tyłu (4 kroki), powrót;
    - na ugiętych kolanach krok dostawny w lewo (x4), powrót i krok dostawny w prawo, powrót;
    - pajacyki (do 8);
    - skip-A (do 8);
    - skip-C (do 8);
    - rozgrzewanie barków: podnoszenie i opuszczanie;
    - krążenia ramion: prawym ramieniem do przodu, lewym do przodu, oba do przodu, prawym do tyłu, lewym do tyłu, oba do tyłu;
    - wymachy ramion (do 8);
    - skrętoskłony z chwytem za podudzie, wstrzymanie i powrót (do 8);
    - podskoki z wykopem nogi do przodu (do 8);
    - energiczny marsz w miejscu (do 8) (8 minut) ;
3. **Misja. Ćwiczenia właściwe.** (17 minut) Dzieci wykonują jedną z poniższych misji (które są kontynuacją misji I, która pojawiła się w zadaniu *Astronauci i ich zdrowie*):
    - misja II: rozwijanie siły mięśni - "silni astronauci", rozwija mięśnie nóg, ramion i brzucha. N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci, aby wykonywać różne zadania w kosmosie muszą być silni. Dlatego pracują ze specjalistami, aby zachować silne mięśnie także w trakcie wypraw kosmicznych. Misja polega na wykonaniu:
        - tzw. przysiadów (ugięcia nogi do przysiadu w lekkim rozkroku, całe stopy oparte o podłoże) w 3 seriach z przerwami po 60 sekund. Pozycja wyjściowa: pozycja zasadnicza nogi na szerokość ramion, ramiona po bokach ciała, wzrok przed siebie. Dzieci wykonują tyle przysiadów, ile są w stanie (10-25 powtórzeń);
        - tzw. pompek (podpór przodem, ramiona na szerokość ramion, palce skierowane w przód lekko rozchylone, nogi w niewielkiej odległości od siebie, kolana dotykają podłoża, wykonujemy uproszczone pompki uginając ramiona w łokciach i zbliżając głowę do podłoża, przy uginaniu ramion wykonujemy wdech, przy wyproście wydech) w 3 seriach z przerwami po 60 sekund (10-25 powtórzeń);
        - drużynowe przeciąganie liny;
    - misja III: wzmacnianie kości. N. opowiada dzieciom: "Na Ziemi twój ciężar zapewnia stały nacisk na kości. W ten sposób utrzymujesz ich siłę wykonując zwykłe codzienne czynności, takie jak stanie, chodzenie czy bieganie. W kosmosie astronauci się unoszą, bo funkcjonują w stanie nieważkości, dlatego potrzebują odpowiedniej diety i ćwiczeń, aby zapobiec osłabieniu kości. Dobre do tego są takie ćwiczenia, które wymagają skakania czy biegania". Misja polega na wykonaniu:
        - skakanie na skakance w miejscu przez 30 sekund. Następnie przerwa 60

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

sekund (3 serie). Ile przeskoków jesteś w stanie zrobić w ciągu 30 sekund?
- skakanie na skakance wraz z przesuwaniem się do przodu. Dzieci powinny zwrócić uwagę na zachowanie bezpiecznej odległości między sobą. (3 serie);
- dzieci powtarzają cały trening jeszcze 2 razy;

- misja IV: utrzymanie równowagi. N. opowiada dzieciom: "W czasie pierwszych dni podróży kosmicznej, astronauci doświadczają problemów z postrzeganiem przestrzennym. A po powrocie na Ziemię mogą odczuć problemy z utrzymaniem równowagi. Z tymi problemami radzą sobie poprzez dodanie specjalnych ćwiczeń na równowagę do swojego codziennego planu treningowego". Misja polega na wykonaniu:
  - odbijanie piłki tenisowej od ściany oraz jej łapanie z jednoczesnym staniem na jednej nodze. Dzieci liczą jak długo są w stanie utrzymać się na jednej nodze - powinny się starać utrzymać przynajmniej 30 sekund (uniesiona stopa powinna być na wysokości kolana drugiej nogi). Ćwiczenie wykonywane na drugą nogę i powtarzane tak długo aż większość dzieci będzie w stanie utrzymać się ok. 45 sekund na jednej nodze;
  - zabawa w grupach. Dzieci dzielą się na grupy minimum 6-osobowe. Każda grupa tworzy okrąg, dzieci stają od siebie na szerokość ramion i stają na jednej nodze. Następnie ich zadaniem jest rzucanie do siebie piłki, utrzymując się na jednej nodze. Jeśli dziecko spadnie na obie nogi, musi na jednej nodze przeskoczyć dookoła okręgu przed powrotem do gry. Dzieci mogą natomiast zmieniać nogi, na których stoją;

4. **Ćwiczenia wyciszające.** N. wyłącza muzykę lub włącza muzykę relaksującą. Dzieci wykonują ćwiczenia zgodnie z instrukcjami (5 minut):
   - spokojny marsz z wznosem ramion (głęboki wdech) i opustem (wydech);
   - skłony skośne w siadzie rozkrocznym: skłon do prawej nogi, do środka, do lewej nogi, powrót do pozycji wyjściowej;
   - rozciąganie obręczy barkowej: jedną rękę prostujemy przed siebie równolegle do podłogi, drugą chwytamy podchwytem za łokieć ręki wyprostowanej, przyciągamy do siebie wyprostowaną rękę (musi pozostawać ona w pozycji równoległej do podłogi), zmieniamy rękę;
   - przyciąganie nogi: chwytamy ręką za stopę w kostce i przyciągamy ugiętą nogę maksymalnie do góry, zmieniamy nogę (lewa noga - lewa ręka, prawa noga - prawa ręka);
   - wykrok do przodu: stanie w szerokim rozkroku, jedna noga zgięta w kolanie ustawiona do przodu; tułów wyprostowany, lekko pochylony do przodu.
5. **Uzupełnianie kart ewaluacyjnych.** Dzieci wypełniają swoje karty. Zapisują obserwacje na temat swojego ciała (10 minut).

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

Warianty:

- dodatkowe ćwiczenia-eksperymenty, które dzieci mogą wykonać w ramach misji II:
  - marsz z wypadem prawej lub lewej nogi do przodu (nogi na zmianę);
  - tzw. deska (podparcie na ugiętych łokciach, stopy oparte na czubkach palców. Należy zwrócić uwagę, aby nie obniżać bardzo bioder). Próba wytrzymania w tej pozycji przynajmniej przez minutę;
- dodatkowe ćwiczenia-eksperymenty, które dzieci mogą wykonać w ramach misji III:
  - wykonywanie skoku w dal i mierzenie odległości;
  - połączenie tańca i podskoków do wybranego energetycznego utworu;

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda ewaluacyjna
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Techniki:

Ankieta

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

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

Osiągnięcia GWK:

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

54 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: KSIĘŻYCOWA WYPRAWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:40:00

Streszczenie:

Z wykorzystaniem gry dydaktycznej, polegającej na określaniu drogi z jednego punktu do drugiego, za pomocą współrzędnych, dzieci uczą się logicznego myślenia i współpracy z innymi.

Cele:

- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności myślenia programistycznego
- utrwalanie wiedzy dotyczącej kosmosu, Słońca i Księżyca;

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

- rozwijanie umiejętności współpracy w sytuacji zabawy.

Potrzebne materiały:

- plansza A i plansza B z opisem zasad gry (po jednej dla każdego dziecka).

Przebieg:

1. **Wyjaśnienie zasad gry.** N. rozdaje dzieciom plansze do gry i prosi je o przeczytanie zasad. Następnie prosi, aby dzieci spróbowały mu wytłumaczyć zasady, jakie zrozumiały z opisu (sprawdzenie umiejętności czytania ze zrozumieniem). Instrukcja:
    - Twoim zadaniem jest wyznaczenie drogi do statku kosmicznego (od gwiazdki do krzyżyka).
    - Swoją drogę wyznaczasz przez zakolorowanie poszczególnych kratek, tworzących twoją trasę.
    - Musisz pamiętać o tym, aby unikać wszelkich przeszkód, które pojawią się po drodze.
      Kiedy wykonasz to zadanie, opisz swoją podróż w punktach poniżej, a następnie przekaż opis (sam opis) drugiej osobie z pary. Zwróć uwagę, że każda kratka ma szerokość i wysokość – 1 cm.
    - Opisz dokładnie (na oddzielnej kartce), ile kroków trzeba zrobić (ile cm pokonać) i kiedy i w którą stronę skręcić.
    - Waszym zadaniem jest potem powtórzenie drogi, którą wykonała druga osoba.
2. Następnie dzieci dobierają się w pary, w których rozegrają grę (10 minut na pkt. 1 i 2);
3. **Rozegranie gry.** Dzieci pracują zgodnie z zasadami opisanymi na planszy. N. monitoruje ich pracę i w razie potrzeby pomaga (30 minut);
4. **Podsumowanie.** N. prosi dzieci, aby opowiedziały jak im się razem grało. Czy pojawiły się jakieś sytuacje trudne, konfliktowe?

Warianty:

- N. powinien zwrócić uwagę dzieciom, aby starały się używać jednostek miary w swoich opisać, tak na przykład może wyglądać początek opisu: "1. Rusz się o 3 cm w prawo. 2. Skręć w prawo. 3. Idź 2 cm w dół. 4. Skręć w lewo. 5. Idź 4 cm do przodu itd.". Warto, żeby N. jasno wytłumaczył dzieciom, w jaki sposób się poruszać po planszy;
- wariant uproszczony: dzieci w opisie zaznaczają, ile kratek należy zamalować np. "1. zamaluj 3 kratki w prawo. 2. Zamaluj 2 kratki w dół itd.". Warto, aby przy tym liczyły, o ile się przesunęły.

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

Potencjalne problemy:

- uwaga dodatkowa: należy liczyć kolejne kratki bez tej, na której się "stoi".

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

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.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.9.4 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru odległości
Int-Mat-III.9.5 : dziecko potrafi posługiwać się jednostkami: milimetr, centymetr, metr
Int-Mat-III.9.6 : 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)

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

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

Lista załączników:
Księżycowa wyprawa.pdf

Tytuł zadania: MISJA CZYTANKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci poznają nową czytankę, rozwiązują zadania, analizują tekst.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu.

Potrzebne materiały:
- kopia czytanki dla każdego dziecka;
- znaczniki "świateł drogowych".

Załączniki do zadania (na każde powtórzenie zadania przypada jeden załącznik):
- Misja 1 (dzień 7 I semestru w klasie III);

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

- Misja 2 (dzień 53 I semestru w klasie III);
- Misja 3 (dzień 18 I semestru w klasie III);
- Misja 4 (dzień 41 I semestru w klasie III);
- Misja 5 (dzień 42 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 1 (dzień 13 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 2 (dzień 71 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 3 (dzień 73 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 4 (dzień 80 I semestru w klasie III).

Przebieg:

"Misja"

1. N. rozdaje kopie czytanki i wprowadza dzieci w cel ćwiczenia: będą rozwijały umiejętność czytania ze zrozumieniem, nauczą się wskazywać najważniejsze elementy historii oraz występujące w nich postaci. (3 minuty).
2. Dzieci czytają w ciszy przedstawioną historię, a następnie rozwiązują zadanie dodane do czytanki. (15 minut);
3. Zanim N. omówi z dziećmi rozwiązanie zadania, prosi dzieci o wskazanie za pomocą techniki "świateł drogowych", czy zadanie było dla nich proste czy trudne. Następnie omawia z dziećmi zadanie. Jakie jest poprawne rozwiązanie? Jak dzieci do tego doszły? (5 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;
    - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci tworzą linię czasu, kolaż lub komiks przedstawiające wydarzenia i postaci z czytanki. (20 minut)

"Ułóż historię"

1. N. rozdaje kopie czytanki, które dodatkowo zostały pocięte na części. N. wyjaśnia, że dzieci będą musiały dojść do tego, jaka była kolejność wydarzeń, dzięki czemu poznają tajne hasło. (3 minuty);
2. Dzieci układają historie według uznanej przez siebie kolejności. Następnie N. sprawdza czy wszystkim się udało, pytając o tajne hasło, które układa się z liter umieszczonych z prawej strony tekstu (15 minut);
3. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (liczące po tyle osób, ile jest części historii). Dzieci w grupach czytają sobie historię. Każde dziecko musi przeczytać reszcie jeden fragment (20 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;

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

- najważniejszych wydarzeń. (10 minut)

5. Na koniec dzieci mogą:
   - wypowiedzieć się, czy historia się im podobała;
   - ocenić postępowanie bohaterów;
   - wymyślić alternatywne zakończenie. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- ćwiczenia z płynności czytania i/lub głębsza analiza treści czytanki.

Warianty:

- zależnie od potrzeb i nastroju grupy możliwe jest znaczne rozbudowanie omawiania czytanki, zwłaszcza w przypadku późniejszych, trudniejszych tekstów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Bajka terapeutyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna

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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

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

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

Lista załączników:
Misja 5.docx
Ułóż historię 2.docx
Ułóż historię 1.docx
Misja 3.docx
Misja 4.docx
Misja 1.docx
Ułóż historię 4.docx
Ułóż historię 3.docx
Misja 2.docx

Tytuł zadania: MUZYCZNE SYTUACJE - MUZYKA TANECZNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Dzieci słuchają muzyki tanecznej, a następnie analizują sytuację zabawy na dyskotece pod kątem zachowań akceptowanych i nieakceptowanych.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z przykładami muzyki tanecznej;

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

- zapoznanie uczniów i uczennic z właściwym zachowaniem na dyskotece;
- rozwijanie gustów muzycznych uczniów i uczennic;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi okresami muzyki tanecznej.

Potrzebne materiały:

- nagrania muzyki tanecznej, w tym przykłady muzyki lat 60., 70., 80. i 90. XX wieku oraz początku XXI wieku;
- sprzęt do odtworzenia nagrań;
- karty z pytaniami do tematu "Dyskoteka" (po jednej dla każdego dziecka)

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (słuchanie muzyki).** N. prezentuje kilka wybranych utworów muzycznych, opowiada przy okazji z jakiego okresu one pochodzą. Dzieci, jeśli chcą mogą się do nich poruszać, mogą coś rysować - każdy robi to, co lubi (12 minut);
2. **Zachowanie w czasie dyskoteki (dyskusja).** N. podaje temat: "Dyskoteka" i rozdaje dzieciom karty z pytaniami. Dzieci w grupach (3-4-osobowych) dyskutują, szukając odpowiedzi na pytania:
    - Jak wypada być ubranym?;
    - Jak się zachować?;
    - Gdzie mogłaby się odbywać dyskoteka?;
    - Przy jakiej muzyce chcielibyście tańczyć? (dzieci mogą wymienić swoich ulubionych wykonawców) (10 minut);
3. **Omówienie odpowiedzi.** Po wspólnej dyskusji każde z dzieci odpowiada za siebie na pytania (po zdaniu na każde z pytań) np. "Założyłbym jeansy i podkoszulek ze Spidermanem. Śpiewałbym głośno. Dyskoteka mogłaby być w szkole. Chciałbym się na niej znaleźć".
4. Dzieci wypowiadają się przed całą swoją grupą i każde z nich otrzymuje w zamian dwie gwiazdki i życzenie (dwie wypowiedzi o tym, co się podobało i jedną o tym co można by poprawić – warto zadbać o to, aby każde dziecko otrzymało tę samą liczbę życzeń i gwiazdek).Gwiazdki i życzenia mówią inne dzieci z grupy (po kolei) lub N. (jeśli dziecko wykorzystało limit gwiazdek i życzenia, a N. chce jeszcze na coś zwrócić uwagę, warto, aby dodał od siebie zarówno gwiazdki jak i życzenie) (5 minut);
5. **Podsumowanie.** N. ponownie włącza muzykę. Dzieci mają okazję zatańczyć do wybranych utworów (13 minut).

Możliwe kontynuacje:

Zadanie Muzyczne Sytuacje można przeprowadzić również w wariantach dla innych gatunków

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

muzycznych (np. jazz, lub konkretnych sytuacji związanych z muzyką np. mistrzostwa tańca, koncert muzyki metalowej). Inne gatunki może proponować N. lub klasa.

Warianty:

- jeśli zadanie jest realizowane w ramach narracji *Zdobywcy kosmosu*: warto wprowadzić dzieci do zadania opowiadając, że na stacji kosmicznej astronauci też mają czas wolny, który spędzają np. tańcząc i śpiewając:
  https://www.youtube.com/watch?v=fE3kAFOd5Z8;
  https://www.youtube.com/watch?v=KaOC9danxNo.

Potencjalne problemy:

Muzyka taneczna to b. szerokie określenie. Zostało wybrane specjalnie, aby N. mógł dopasować ją pod preferencje i potrzeby klasy lub swoje.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Muzyka
Język polski
Etyka

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

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

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-III.1.3 : dziecko zna normy kulturowe dotyczące okazywania szacunku osobom starszym
Int-Ety-III.2.2 : dziecko potrafi powiedzieć na czym mu zależy
Int-Ety-III.2.9 : dziecko wie, w jaki sposób może zareagować, jeśli czuje, że komuś dzieje się krzywda
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.11.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu komunikacji w zależności od sytuacji społecznej, w której się znajduje
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami
Int-Społ-III.4.2 : dziecko rozumie pojęcie równych praw

Lista załączników:

Dyskoteka - pytania.pdf

Tytuł zadania: GRA W POTWORY I BOHATERÓW - DODATEK KOSMICZNY

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

Streszczenie:

Gra ma na celu utrwalenie umiejętności dodawania oraz odejmowania liczb w zakresie do 100.

Cele:

- pokazanie uczniom i uczennicom, że same mogą tworzyć materiały do nauki i zabawy;
- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie do 100.

Potrzebne materiały:

- Karty do gry w Potwory i Bohaterów (przygotowane na wcześniejszych zajęciach);
- Nowe karty - wydrukowane przez N.;
- Kredki.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty z kosmicznymi potworami - dodatek do gry, którą same wcześniej stworzyły. Karty powinno się wyciąć, potworom trzeba jeszcze uzupełnić statystyki - dla potwora lub bohatera jest ona stała i wynosi 100, statystyki nie mogą się powtarzać, nie można ich zmieniać w trakcie gry. Potwory można także pokolorować (8 minut);
2. Sprawdzenie poprawności statystyk - dzieci wymieniają się swoimi taliami i sprawdzają poprawność swoich statystyk; N. może pomagać. (7 minut)
3. 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 współgraczowi) 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

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

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 (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
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.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:
karty potworów kosmicznych.pdf

55 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: WRACAMY NA ZIEMIĘ

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wracają z podróży kosmicznej na Ziemię. Poznają różne części Polski, grając w interaktywną grę dydaktyczną.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z cechami charakterystycznymi dla krajobrazu nizinnego;
- zapoznanie uczniów i uczennic z cechami charakterystycznymi dla krajobrazu morskiego;
- zapoznanie uczniów i uczennic z cechami charakterystycznymi dla krajobrazu górskiego;
- zapoznanie uczniów i uczennic z cechami charakterystycznymi dla najważniejszych miast Polski.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- interaktywne wyzwanie w aplikacji GeoGuessr (gra "Zgadnij, gdzie to jest"): http://goo.gl/2O3An5 (N. może przygotować także własną wersję);
- aplikacja Google Earth zainstalowana na komputerze.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. opowiada dzieciom o ich powrocie z podróży kosmicznej na Ziemię. "Wspólnie odbyliście podróż po najdalszych zakątkach wszechświata. Widzieliście

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

olbrzymie gwiazdy, świecące jasno oraz niezliczone planety: mniejsze - skalne i ogromne - gazowe. Poznaliście dobrze nasz Układ Słoneczny. Podróżowaliście na ogonach komet, przebijaliście się przez pasy asteroid. Widzieliście czarne dziury i niezliczone księżyce różnych planet. W drodze powrotnej zatrzymaliście się na naszym Księżycu. Czas jednak wracać na Ziemię" (5 minut).

2. **Określanie cech charakterystycznych dla różnych krajobrazów (praca z mapą).** N. prosi dzieci o włączenie aplikacji Google Earth, a następnie o obejrzenie obrazu kuli ziemskiej oraz różnych jej części. Następnie zadaniem dzieci jest odnalezienie Polski. Jeśli jest to dla nich trudne, N. pokazuje na rzutniku właściwe położenie Polski na mapie.
3. Następnie dzieci mogą oglądać, zbliżać różne obszary na mapie, oglądać przygotowane animacje, obiekty 3D oraz zdjęcia z różnych części kraju. N. zwraca dzieciom uwagę, żeby znalazły obszary nadmorskie, górskie oraz nizinne (w razie potrzeby pokazuje im na rzutniku).
    - zadaniem dzieci jest uzupełnienie karty informacji na podstawie obejrzanych map (25 minut);
4. **Gra "Zgadnij, gdzie to jest?".** Dzieci w parach lub samodzielnie próbują odgadnąć, jakie miejsce (w Polsce) jest widoczne w widoku z ulicy. Mogą przy tym się obracać i chodzić do przodu i do tyłu - starając się odnaleźć punkty charakterystyczne, o których mogły słyszeć. Kiedy mają pomysł, jakie to może być miejsce, zaznaczają je na mapce, która znajduje się w prawym rogu. Aby być jak najdokładniejszymi, powinny "przybliżyć mapę" do mapy Polski. Następnie klikają lewym klawiszem myszki w wybrane miejsce na mapie i wybierają przycisk "Make guess". Szybko otrzymują informację, ile punktów zdobyły i jak daleko było ich miejsce od właściwego miejsca. N. prosi dzieci o wypisanie nazw miejscowości, które pojawiły się w quizie (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Ścieżki:

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

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Przy-III.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.3.2 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nizinnego
Int-Przy-III.3.3 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu górskiego
Int-Społ-III.6.2 : dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka
Int-Społ-III.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski

Tytuł zadania: MEMORY III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dodawanie i odejmowanie w różnych zakresach (od 60 do 100) oraz mnożenie, podczas gry w memory.

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

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania bez przekraczania progu dziesiątkowego do 100;
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania z przekraczaniem progu dziesiątkowego do 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia i dzielenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "memory II" (jeden egzemplarz na każde dwie osoby);
- nożyczki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą ćwiczyć dodawanie oraz odejmowanie podczas gry w memory (lub mnożenie). Dzieli dzieci na dwójki oraz rozdaje im karty z grą. (5 minut);
2. Dzieci wycinają grę. N. przypomina im zasady gry w memory (10 minut);
3. Dzieci grają w grę. N. nadzoruje ich zabawę oraz pomaga w miarę potrzeby (30 minut).

Zasady Gry

Dzieci rozkładają karty na dwóch stosach. Następnie na zmianę odsłaniają po jednej karcie z obu. Jeśli działanie odpowiada wynikowi, gracz zabiera obie karty i otrzymuje jeden punkt. Gra trwa do momentu wyczyszczenia całej planszy. Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej punktów.

Warianty:

- **memory 1** - dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych z przekroczeniem progu;
- **memory 2** - dodawanie i odejmowanie do 70 licz jednocyfrowych do dwucyfrowych bez przekraczania progu;
- **memory 3** - dodawanie do 80 bez przekraczania progu;
- **memory 4** - dodawanie i odejmowanie do 90 bez przekraczania progu;
- **memory 5** - dodawanie i odejmowanie licz do 100;
- **memory 6** - mnożenie i dzielenie przez 5 i 1.

Zakresy przedmiotowe:

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

Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

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

Lista załączników:
memory 1.docx
memory 3.docx
memory 4.docx
memory 6.docx
memory 5.docx
memory 2.docx

Tytuł zadania: GŁOSY ŚPIEWACZE OPEROWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

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

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się rozpoznawania głosów (kobiecych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas), poprzez słuchanie przykładów oraz wyszukiwanie różnic.

Cele:
- zapoznanie z rodzajami głosów ludzkich (kobiecych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas);
- ćwiczenie umiejętności rozpoznawania głosów ludzkich;
- zapoznanie z przykładami muzyki klasycznej;
- zapoznanie z przykładowymi znanymi muzykami;
- ćwiczenie korzystania ze stron internetowych.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu (minimum cztery).

Przebieg:
1. Dzieci losują kartki z nazwiskami śpiewaków i śpiewaczek operowych. Taki sam zestaw śpiewaków lub śpiewaczek przypada na kilka osób. W ten sposób zostają podzielone na grupy. (3 minuty)
2. Zadaniem dzieci jest wyszukać śpiewaków w wyszukiwarce muzycznej lub filmowej (proponowana to Youtube), przesłuchać przykłady ich utworów oraz spróbować wywnioskować, czym różnią się od siebie ich głosy. Jeśli dzieci mają kłopot ze znalezieniem poszukiwanej różnicy (wysokość głosów), za przesłuchanie dwóch przykładów piosenek dla danego śpiewaka lub śpiewaczki mogą u N. dokupić podpowiedź, którą jest kartka z wypisanymi definicjami głosów. Teraz dzieci nie tylko muszą zrozumieć, jaka jest różnica, ale również dopasować głos do śpiewaka/ śpiewaczki. Również, jeśli dzieci prawidłowo odgadną różnicę, bez wykupywania dostają kartkę z definicjami i ich zadaniem również jest dopasować głosy. (20 minut)
3. Po przypasowaniu w grupie głosów do śpiewaków lub śpiewaczek każda grupa wybiera minutowy przykład utworu dla danego artysty. Każda z grup przed klasą mówi, jacy przypadli im artyści, jakie są definicje głosów do przyporządkowania i jak

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

przyporządkowała głosy. Klasa głosuje, czy przyporządkowanie jest dla niej czytelne, czy zgadza się z prezentującą grupą. (15 minut)

4. Po prezentacji i głosowaniu N. wyjaśnia ewentualne wątpliwości. Warto również, aby wspominał dzieciom, że skala głosu nie jest nam dana raz na zawsze. Znane są przypadki, gdy niski alt okazał się wysokim sopranem. Poza tym nawet w obrębie jednego głosu można poprzez ćwiczenia rozszerzyć skalę. Na pewno zaś warto zawsze starać się o to, by śpiewać wyraźnie i poprawnie. (5 minut)

Możliwe kontynuacje:

- zadanie "Głosy śpiewacze popularne".

Warianty:

- Jako przykłady głosów wybrane zostały:
  - Maria Callas, Renée Fleming (sopran)
  - Fedora Barbieri, Izabela Kopeć (mezzosopran)
  - Ewa Podleś, Teresa Berganza (alt)
  - Placido Domingo, Luciano Pavarotti (tenor)
  - Giuseppe de la Luca, Simon Keenlyside (baryton)
  - Bernard Ładysz, Cesare Siepi (bas)
- Można zastąpić je innymi przykładami.

Potencjalne problemy:

- Jeśli dzieci będą chciały się wymieniać losami, N. może im pozwolić zmienić grupy według własnych sympatii w zależności od potrzeb klasy.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Muzyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.4 : dziecko zna podstawowe rodzaje głosów ludzkich (kobiecych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas)

Lista załączników:
Losy operowe.docx
Głosy operowe - definicje.doc

Tytuł zadania: TRENING ASTRONAUTÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

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

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci rozwijają sprawność fizyczną wykonując kolejne misje w ramach *Wyzwania dla przyszłych astronautów.*

Cele:

- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności współpracy uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- karty ewaluacyjne "Dziennik misji kosmicznych" (stworzone w ramach zadania *Astronauci i ich zdrowie*);
- odtwarzacz muzyki wraz z energiczną muzyką do ćwiczeń;
- maty do ćwiczeń;
- misja III: skakanki;
- misja IV: piłki tenisowe, piłki siatkowe.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. prosi dzieci o przygotowanie swoich kart ewaluacyjnych. Przypomina sobie z nimi, jakie misje już zostały wykonane. Dzieci, które pracowały nad swoją sprawnością w domu, opowiadają, co udało się im dokonać (5 minut);
2. **Misja. Rozgrzewka.** Dzieci stają w kole, wygodnie, w swobodnej odległości od siebie. Dzieci wykonują ćwiczenia wraz z N. w takt muzyki:
    - energiczny marsz w miejscu (do 8);
    - energiczny marsz do przodu (4 kroki), powrót i do tyłu (4 kroki), powrót;
    - na ugiętych kolanach krok dostawny w lewo (x4), powrót i krok dostawny w prawo, powrót;
    - pajacyki (do 8);
    - skip-A (do 8);
    - skip-C (do 8);
    - rozgrzewanie barków: podnoszenie i opuszczanie;
    - krążenia ramion: prawym ramieniem do przodu, lewym do przodu, oba do przodu, prawym do tyłu, lewym do tyłu, oba do tyłu;

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

- wymachy ramion (do 8);
- skrętoskłony z chwytem za podudzie, wstrzymanie i powrót (do 8);
- podskoki z wykopem nogi do przodu (do 8);
- energiczny marsz w miejscu (do 8) (8 minut) ;

3. **Misja. Ćwiczenia właściwe.** (17 minut) Dzieci wykonują jedną z poniższych misji (które są kontynuacją misji I, która pojawiła się w zadaniu *Astronauci i ich zdrowie*):
   - misja II: rozwijanie siły mięśni - "silni astronauci", rozwija mięśnie nóg, ramion i brzucha. N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci, aby wykonywać różne zadania w kosmosie muszą być silni. Dlatego pracują ze specjalistami, aby zachować silne mięśnie także w trakcie wypraw kosmicznych. Misja polega na wykonaniu:
     - tzw. przysiadów (ugięcia nogi do przysiadu w lekkim rozkroku, całe stopy oparte o podłoże) w 3 seriach z przerwami po 60 sekund. Pozycja wyjściowa: pozycja zasadnicza nogi na szerokość ramion, ramiona po bokach ciała, wzrok przed siebie. Dzieci wykonują tyle przysiadów, ile są w stanie (10-25 powtórzeń);
     - tzw. pompek (podpór przodem, ramiona na szerokość ramion, palce skierowane w przód lekko rozchylone, nogi w niewielkiej odległości od siebie, kolana dotykają podłoża, wykonujemy uproszczone pompki uginając ramiona w łokciach i zbliżając głowę do podłoża, przy uginaniu ramion wykonujemy wdech, przy wyproście wydech) w 3 seriach z przerwami po 60 sekund (10-25 powtórzeń);
     - drużynowe przeciąganie liny;
   - misja III: wzmacnianie kości. N. opowiada dzieciom: "Na Ziemi twój ciężar zapewnia stały nacisk na kości. W ten sposób utrzymujesz ich siłę wykonując zwykłe codzienne czynności, takie jak stanie, chodzenie czy bieganie. W kosmosie astronauci się unoszą, bo funkcjonują w stanie nieważkości, dlatego potrzebują odpowiedniej diety i ćwiczeń, aby zapobiec osłabieniu kości. Dobre do tego są takie ćwiczenia, które wymagają skakania czy biegania". Misja polega na wykonaniu:
     - skakanie na skakance w miejscu przez 30 sekund. Następnie przerwa 60 sekund (3 serie). Ile przeskoków jesteś w stanie zrobić w ciągu 30 sekund?
     - skakanie na skakance wraz z przesuwaniem się do przodu. Dzieci powinny zwrócić uwagę na zachowanie bezpiecznej odległości między sobą. (3 serie);
     - dzieci powtarzają cały trening jeszcze 2 razy;
   - misja IV: utrzymanie równowagi. N. opowiada dzieciom: "W czasie pierwszych dni podróży kosmicznej, astronauci doświadczają problemów z postrzeganiem przestrzennym. A po powrocie na Ziemię mogą odczuć problemy z utrzymaniem równowagi. Z tymi problemami radzą sobie poprzez dodanie specjalnych ćwiczeń na równowagę do swojego codziennego planu treningowego". Misja polega na wykonaniu:
     - odbijanie piłki tenisowej od ściany oraz jej łapanie z jednoczesnym staniem

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

na jednej nodze. Dzieci liczą jak długo są w stanie utrzymać się na jednej nodze - powinny się starać utrzymać przynajmniej 30 sekund (uniesiona stopa powinna być na wysokości kolana drugiej nogi). Ćwiczenie wykonywane na drugą nogę i powtarzane tak długo aż większość dzieci będzie w stanie utrzymać się ok. 45 sekund na jednej nodze;
    - zabawa w grupach. Dzieci dzielą się na grupy minimum 6-osobowe. Każda grupa tworzy okrąg, dzieci stają od siebie na szerokość ramion i stają na jednej nodze. Następnie ich zadaniem jest rzucanie do siebie piłki, utrzymując się na jednej nodze. Jeśli dziecko spadnie na obie nogi, musi na jednej nodze przeskoczyć dookoła okręgu przed powrotem do gry. Dzieci mogą natomiast zmieniać nogi, na których stoją;
4. **Ćwiczenia wyciszające.** N. wyłącza muzykę lub włącza muzykę relaksującą. Dzieci wykonują ćwiczenia zgodnie z instrukcjami (5 minut):
    - spokojny marsz z wznosem ramion (głęboki wdech) i opustem (wydech);
    - skłony skośne w siadzie rozkrocznym: skłon do prawej nogi, do środka, do lewej nogi, powrót do pozycji wyjściowej;
    - rozciąganie obręczy barkowej: jedną rękę prostujemy przed siebie równolegle do podłogi, drugą chwytamy podchwytem za łokieć ręki wyprostowanej, przyciągamy do siebie wyprostowaną rękę (musi pozostawać ona w pozycji równoległej do podłogi), zmieniamy rękę;
    - przyciąganie nogi: chwytamy ręką za stopę w kostce i przyciągamy ugiętą nogę maksymalnie do góry, zmieniamy nogę (lewa noga - lewa ręka, prawa noga - prawa ręka);
    - wykrok do przodu: stanie w szerokim rozkroku, jedna noga zgięta w kolanie ustawiona do przodu; tułów wyprostowany, lekko pochylony do przodu.
5. **Uzupełnianie kart ewaluacyjnych.** Dzieci wypełniają swoje karty. Zapisują obserwacje na temat swojego ciała (10 minut).

Warianty:

- dodatkowe ćwiczenia-eksperymenty, które dzieci mogą wykonać w ramach misji II:
    - marsz z wypadem prawej lub lewej nogi do przodu (nogi na zmianę);
    - tzw. deska (podparcie na ugiętych łokciach, stopy oparte na czubkach palców. Należy zwrócić uwagę, aby nie obniżać bardzo bioder). Próba wytrzymania w tej pozycji przynajmniej przez minutę;
- dodatkowe ćwiczenia-eksperymenty, które dzieci mogą wykonać w ramach misji III:
    - wykonywanie skoku w dal i mierzenie odległości;
    - połączenie tańca i podskoków do wybranego energetycznego utworu;

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

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda ewaluacyjna
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Techniki:
Ankieta

Tryby pracy:
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

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

56 dzień roboczy

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

Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: WEBQUEST II EKOLOGIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

Cele:
- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy własnej;
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z problemami ochrony środowiska naturalnego;
- pobudzenie świadomości ekologicznej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/06/webquest-6-temat.html

Załącznik do zadania:
- webquest w formie pdf.

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

Przebieg:

1. dzień

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie", "Proces". Na końcu mają podane linki źródłowe (w części "Źródła") (40 minut);

2. dzień

1. Dzieci dokańczają zadania i przedstawiają prezentacje (35 minut);
2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie.
   - Pod kątem formalnym: Czy im się podobało?
   - Pod kątem merytorycznym: Jakie są największe zagrożenia dla środowiska ze strony człowieka? Co możemy z tym zrobić?

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Przyroda
Etyka
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

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-Ety-III.6.4 : dziecko zna konsekwencje niszczenia swojego otoczenia
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-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.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-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Przy-III.6.1 : dziecko zna dostępne dla siebie sposoby ochrony przyrody w swoim środowisku
Int-Przy-III.6.2 : dziecko wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Lista załączników:

Webquest ekologia.pdf

Tytuł zadania: CIEKAWSCY KOSMICI

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:
01:15:00

Streszczenie:
Dzieci opracowują odpowiedzi na pytania ciekawskiego kosmity, sprawdzając swoją wiedzę z różnych dziedzin wiedzy.

Cele:
- kształtowanie umiejętności odpowiadania na pytania;
- sprawdzenie swojej wiedzy w różnych dziedzinach;
- nauczanie poprzez nauczanie innych;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupach.

Potrzebne materiały:
- encyklopedie i inne książki, w których dzieci będą mogły sprawdzić swoją wiedzę;
- słowniki ortograficzne;
- minimum 1 komputer z dostępem do internetu.

Przebieg:
1. N. nawiązuje do narracji i mówi o tym, że dostał właśnie listy od kosmitów, którzy niedługo przybędą na Ziemię. Są oni bardzo ciekawi i chcą się dowiedzieć wielu rzeczy o życiu na Ziemi, o Polsce i o zwyczajach panujących na Ziemi, żeby dobrze przygotować się do lądowania.
N. tłumaczy dzieciom zasady pracy. Dzieci w grupach będą miały za zadanie odpowiedzieć na listy od kosmitów, będą starały się jak najdokładniej odpowiedzieć na wszystkie pytania, ponieważ dla kosmitów są ekspertami. (3 min)
2. N. dzieli dzieci na 5 grup. Każda grupa dostaje list z innymi pytaniami.
Zadaniem dzieci jest pisemne odpowiedzenie na pytania.
N. przypomina, że pisząc do kogoś list należy pisać czytelnie i estetycznie oraz sprawdzić czy

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

wszystkie wyrazy są poprawnie napisane. (7 min)
N. przed wydrukowaniem listu od kosmitów powinien dodać tam aktualną datę.
Dzieci mogą korzystać z encyklopedii i słowników oraz z internetu. N. pomaga dzieciom wyszukiwać informacje w internecie. (30-40 min)
3. Po zakończeniu prac w grupach dzieci prezentują na forum wyniki pracy w grupach. Odczytywane są kolejno pytania i odpowiedzi. (25-35 min)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda
Zajęcia techniczne
Przedsiębiorczość

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

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
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

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

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.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.1 : dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe
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.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.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Przy-III.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.12.4 : dziecko wie, jak zachować się w sytuacji napotkania niebezpiecznych zjawisk przyrodniczych
Int-Przy-III.3.1 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
Int-Przy-III.3.3 : dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu górskiego
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Przy-III.6.1 : dziecko zna dostępne dla siebie sposoby ochrony przyrody w swoim środowisku
Int-Przy-III.6.2 : dziecko wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)
Int-Przy-III.9.1 : dziecko zna znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

Int-Społ-III.7.1 : dziecko zna symbole narodowe
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-Tech-III.2.3 : dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy
Int-Tech-III.2.5 : dziecko zna rodzaje urządzeń elektrycznych codziennego użytku
Int-Tech-III.3.2 : dziecko potrafi określić wartość urządzeń technicznych z punktu widzenia cech użytkowych, ekonomicznych i estetycznych

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Przed-I.1(od) : dziecko zna nominały pieniędzy
Int-Przed-I.2(od) : dziecko rozróżnia monety i banknoty
Int-Przed-I.3(od) : dziecko wie, że pieniądz służy do płacenia za usługi i towary
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.5.1(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.5.3(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo dążyć do szczęścia
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
grupa 3.docx
grupa 2.docx
grupa 1.docx
grupa 5.docx
grupa 4.docx

Tytuł zadania: KOSMICZNA FLOTA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

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

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Przedmiot wiodący:
Matematyka

Streszczenie:
Dzieci wykonują obliczenia matematyczne (dodawanie do 100) oraz wykonują rysunki statków kosmicznych.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania do 100;
- rozwijanie umiejętności plastycznych (rysowanie).

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z plików "kosmiczna mapa.jpg" i "współrzędne okrętów.docx" (jeden egzemplarz dla każdego dziecka).
- przybory do rysowania lub malowania.

Przebieg:
1. N. wprowadza dzieci w temat lekcji. Rozdaje każdej osobie wydrukowane karty z plików "kosmiczna mapa" i "współrzędne okrętów" (5 minut);
2. N. czyta dzieciom polecenie z karty pracy, wprowadza klasę w narrację kosmiczną i wyjaśnia, jakie mają zadanie. Dzieci wykonują obliczenia z karty "współrzędne okrętów" (15 minut);
3. Dzieci zaznaczają na radarze miejsca, w których znajdują się statki kosmitów. Następnie rysują lub malują je wybraną przez siebie techniką (15 minut);
4. Dzieci na forum klasy prezentują swoje prace, dyskutują z rówieśnikami i rówieśniczkami na ich temat (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka

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

Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

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

Tytuł zadania: PRZEZ CZARNĄ DZIURĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:

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

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci starają się wspólnymi siłami dostać z punktu A (kosmosu), do punktu B (Ziemi), omijając niebezpieczeństwa i wypełniając zadanie.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej;
- uświadomienie uczniom i uczennicom znaczenia wspierania się nawzajem.

Potrzebne materiały:

- hula-hop;
- maty do ćwiczenia lub koce;
- taśma klejąca (np. malarska taśma maskująca).

Przebieg:

1. N. opowiada dzieciom, że na planecie Ziemi była straszna katastrofa - zaczęło brakować określonych surowców lub zasobów (np. wody). Zadaniem śmiałków jest przedostanie się z wodą, którą zebrali na innych planetach na Ziemię. Jednak na ich drodze stoi "czarna dziura" (hula-hop). Dzieci muszą ją pokonać, żeby dostać się na Ziemię. N. zwraca uwagę, że w tym zadaniu dzieci muszą wykazać się nie tylko pomysłowością, ale umiejętnością wspierania się nawzajem (2 minuty);
2. Z grupy wylosowane lub wybrane (np. ochotnicy) zostają dwie osoby. Stają na środku sali i trzymają przez cały trwania zadania hula-hoop tak, aby jego dolny brzeg znajdował się nad podłogą mniej więcej na wysokości ich bioder. Żeby "czarna dziura" nie zmieniała swojego miejsca, N. przykleja na podłodze równolegle do niej taśmę klejącą.
3. Wszyscy uczestnicy, oprócz "trzymających dziurę", zbierają się po jednej stronie "czarnej dziury" - w kosmosie. Muszą przedostać się na drugą stronę. Po stronie "ziemskiej" ułożone są koce lub maty.
4. W czasie pokonywania "czarnej dziury" obowiązują określone reguły:
    - wszyscy muszą przedostać się na Ziemię;
    - nie można dotknąć obręczy (jeśli to się stanie - wszyscy, którzy dotarli na Ziemię są ponownie wciągani w kosmos i następuje zmiana "trzymających dziurę");
    - nie można skakać "na szczupaka" przez dziurę;
    - tylko przez "dziurę" można się przedostać na Ziemię;

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

- dzieci mogą, a nawet powinny sobie pomagać w przebrnięciu przez "dziurę".

5. W zabawie momenty, na które N. powinien zwrócić dzieciom uwagę, to początek i koniec. Są one najtrudniejsze, bo na początku nie ma nikogo po "ziemskiej" stronie, a na końcu po stronie "kosmosu". Dlatego dobrze, żeby dzieci najpierw zastanowiły się nad strategią przechodzenia, zanim przystąpią do zadania (25 minut na wykonanie całego zadania).

Potencjalne problemy:

- dzieci trzymające hula-hop mogą czuć się wykluczone z zadania. Można zaproponować im zamianę w trakcie ćwiczenia (np. w połowie) z dziećmi, które już dostały się na Ziemię. Należy także pamiętać, aby przy powtórzeniach zadania, inne dzieci zajmowały się trzymaniem "czarnej dziury".

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna pojęcie czarnej dziury;
- dziecko rozumie pojęcia związane z kosmosem.

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

57 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: KOMIKSOWE DZIECI PANA ASTRONOMA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:05:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą komiksy, streszczające historię przedstawioną w lekturze *Dzieci pana Astronoma*.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z tym, czym jest streszczenie;
- rozwijanie umiejętności pisania uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności logicznego i zdyscyplinowanego pisania;
- rozwijanie umiejętności myślenia wizualnego.

Potrzebne materiały:
- kartki;
- ołówki i linijki.

Przebieg:

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

1. **Przypomnienie lektury.** N. prosi dzieci o dobranie się w pary. Następnie zadaniem każdej grupy jest wypisanie możliwie największej liczby wydarzeń, które miały miejsce w lekturze *Dzieci pana Astronoma* (10 minut);
2. **Wybieranie najważniejszych wydarzeń z lektury**. Pary dobierają się w grupy 4-osobowe. Na podstawie zebranych przez pary wydarzeń, każda grupa wypisuje 5, ich zdaniem, najważniejszych wydarzeń i wypisuje je w kolejności chronologicznej (10 minut);
3. **Omówienie planu najważniejszych wydarzeń.** Grupy przedstawiają wybrane wydarzenia (5 minut);
4. **Tworzenie komiksów streszczających lekturę.** (35 minut)

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Język polski

Metody:
Analiza tekstu
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Samodzielny

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
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.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)

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

Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
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

Tytuł zadania: WEBQUEST II EKOLOGIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

Cele:

- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy własnej;
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z problemami ochrony środowiska naturalnego;
- pobudzenie świadomości ekologicznej uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

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

- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/06/webquest-6-temat.html

Załącznik do zadania:

- webquest w formie pdf.

Przebieg:

1. dzień

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie", "Proces". Na końcu mają podane linki źródłowe (w części "Źródła") (40 minut);

2. dzień

1. Dzieci dokańczają zadania i przedstawiają prezentacje (35 minut);
2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie.
   - Pod kątem formalnym: Czy im się podobało?
   - Pod kątem merytorycznym: Jakie są największe zagrożenia dla środowiska ze strony człowieka? Co możemy z tym zrobić?

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Język polski
Przyroda
Etyka
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

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

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Ety-III.6.4 : dziecko zna konsekwencje niszczenia swojego otoczenia

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

Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego

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

Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości

Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych

Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej

Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu

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

Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej

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

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

Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu

Int-Przy-III.6.1 : dziecko zna dostępne dla siebie sposoby ochrony przyrody w swoim środowisku

Int-Przy-III.6.2 : dziecko wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)

Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Lista załączników:

Webquest ekologia.pdf

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

Tytuł zadania: TRENING ASTRONAUTÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozwijają sprawność fizyczną wykonując kolejne misje w ramach *Wyzwania dla przyszłych astronautów.*

Cele:
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności współpracy uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:
- karty ewaluacyjne "Dziennik misji kosmicznych" (stworzone w ramach zadania *Astronauci i ich zdrowie*);
- odtwarzacz muzyki wraz z energiczną muzyką do ćwiczeń;
- maty do ćwiczeń;
- misja III: skakanki;
- misja IV: piłki tenisowe, piłki siatkowe.

Przebieg:
1. **Wprowadzenie.** N. prosi dzieci o przygotowanie swoich kart ewaluacyjnych. Przypomina

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

sobie z nimi, jakie misje już zostały wykonane. Dzieci, które pracowały nad swoją sprawnością w domu, opowiadają, co udało się im dokonać (5 minut);

2. **Misja. Rozgrzewka.** Dzieci stają w kole, wygodnie, w swobodnej odległości od siebie. Dzieci wykonują ćwiczenia wraz z N. w takt muzyki:
   - energiczny marsz w miejscu (do 8);
   - energiczny marsz do przodu (4 kroki), powrót i do tyłu (4 kroki), powrót;
   - na ugiętych kolanach krok dostawny w lewo (x4), powrót i krok dostawny w prawo, powrót;
   - pajacyki (do 8);
   - skip-A (do 8);
   - skip-C (do 8);
   - rozgrzewanie barków: podnoszenie i opuszczanie;
   - krążenia ramion: prawym ramieniem do przodu, lewym do przodu, oba do przodu, prawym do tyłu, lewym do tyłu, oba do tyłu;
   - wymachy ramion (do 8);
   - skrętoskłony z chwytem za podudzie, wstrzymanie i powrót (do 8);
   - podskoki z wykopem nogi do przodu (do 8);
   - energiczny marsz w miejscu (do 8) (8 minut) ;
3. **Misja. Ćwiczenia właściwe.** (17 minut) Dzieci wykonują jedną z poniższych misji (które są kontynuacją misji I, która pojawiła się w zadaniu *Astronauci i ich zdrowie*):
   - misja II: rozwijanie siły mięśni - "silni astronauci", rozwija mięśnie nóg, ramion i brzucha. N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci, aby wykonywać różne zadania w kosmosie muszą być silni. Dlatego pracują ze specjalistami, aby zachować silne mięśnie także w trakcie wypraw kosmicznych. Misja polega na wykonaniu:
     - tzw. przysiadów (ugięcia nogi do przysiadu w lekkim rozkroku, całe stopy oparte o podłoże) w 3 seriach z przerwami po 60 sekund. Pozycja wyjściowa: pozycja zasadnicza nogi na szerokość ramion, ramiona po bokach ciała, wzrok przed siebie. Dzieci wykonują tyle przysiadów, ile są w stanie (10-25 powtórzeń);
     - tzw. pompek (podpór przodem, ramiona na szerokość ramion, palce skierowane w przód lekko rozchylone, nogi w niewielkiej odległości od siebie, kolana dotykają podłoża, wykonujemy uproszczone pompki uginając ramiona w łokciach i zbliżając głowę do podłoża, przy uginaniu ramion wykonujemy wdech, przy wyproście wydech) w 3 seriach z przerwami po 60 sekund (10-25 powtórzeń);
     - drużynowe przeciąganie liny;
   - misja III: wzmacnianie kości. N. opowiada dzieciom: "Na Ziemi twój ciężar zapewnia stały nacisk na kości. W ten sposób utrzymujesz ich siłę wykonując zwykłe codzienne czynności, takie jak stanie, chodzenie czy bieganie. W kosmosie astronauci się unoszą, bo funkcjonują w stanie nieważkości, dlatego potrzebują odpowiedniej diety i ćwiczeń, aby zapobiec osłabieniu kości. Dobre do tego są takie

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

ćwiczenia, które wymagają skakania czy biegania". Misja polega na wykonaniu:
    - skakanie na skakance w miejscu przez 30 sekund. Następnie przerwa 60 sekund (3 serie). Ile przeskoków jesteś w stanie zrobić w ciągu 30 sekund?
    - skakanie na skakance wraz z przesuwaniem się do przodu. Dzieci powinny zwrócić uwagę na zachowanie bezpiecznej odległości między sobą. (3 serie);
    - dzieci powtarzają cały trening jeszcze 2 razy;
- misja IV: utrzymanie równowagi. N. opowiada dzieciom: "W czasie pierwszych dni podróży kosmicznej, astronauci doświadczają problemów z postrzeganiem przestrzennym. A po powrocie na Ziemię mogą odczuć problemy z utrzymaniem równowagi. Z tymi problemami radzą sobie poprzez dodanie specjalnych ćwiczeń na równowagę do swojego codziennego planu treningowego". Misja polega na wykonaniu:
    - odbijanie piłki tenisowej od ściany oraz jej łapanie z jednoczesnym staniem na jednej nodze. Dzieci liczą jak długo są w stanie utrzymać się na jednej nodze - powinny się starać utrzymać przynajmniej 30 sekund (uniesiona stopa powinna być na wysokości kolana drugiej nogi). Ćwiczenie wykonywane na drugą nogę i powtarzane tak długo aż większość dzieci będzie w stanie utrzymać się ok. 45 sekund na jednej nodze;
    - zabawa w grupach. Dzieci dzielą się na grupy minimum 6-osobowe. Każda grupa tworzy okrąg, dzieci stają od siebie na szerokość ramion i stają na jednej nodze. Następnie ich zadaniem jest rzucanie do siebie piłki, utrzymując się na jednej nodze. Jeśli dziecko spadnie na obie nogi, musi na jednej nodze przeskoczyć dookoła okręgu przed powrotem do gry. Dzieci mogą natomiast zmieniać nogi, na których stoją;

4. **Ćwiczenia wyciszające.** N. wyłącza muzykę lub włącza muzykę relaksującą. Dzieci wykonują ćwiczenia zgodnie z instrukcjami (5 minut):
    - spokojny marsz z wznosem ramion (głęboki wdech) i opustem (wydech);
    - skłony skośne w siadzie rozkrocznym: skłon do prawej nogi, do środka, do lewej nogi, powrót do pozycji wyjściowej;
    - rozciąganie obręczy barkowej: jedną rękę prostujemy przed siebie równolegle do podłogi, drugą chwytamy podchwytem za łokieć ręki wyprostowanej, przyciągamy do siebie wyprostowaną rękę (musi pozostawać ona w pozycji równoległej do podłogi), zmieniamy rękę;
    - przyciąganie nogi: chwytamy ręką za stopę w kostce i przyciągamy ugiętą nogę maksymalnie do góry, zmieniamy nogę (lewa noga - lewa ręka, prawa noga - prawa ręka);
    - wykrok do przodu: stanie w szerokim rozkroku, jedna noga zgięta w kolanie ustawiona do przodu; tułów wyprostowany, lekko pochylony do przodu.
5. **Uzupełnianie kart ewaluacyjnych.** Dzieci wypełniają swoje karty. Zapisują obserwacje na temat swojego ciała (10 minut).

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

Warianty:

- dodatkowe ćwiczenia-eksperymenty, które dzieci mogą wykonać w ramach misji II:
  - marsz z wypadem prawej lub lewej nogi do przodu (nogi na zmianę);
  - tzw. deska (podparcie na ugiętych łokciach, stopy oparte na czubkach palców. Należy zwrócić uwagę, aby nie obniżać bardzo bioder). Próba wytrzymania w tej pozycji przynajmniej przez minutę;
- dodatkowe ćwiczenia-eksperymenty, które dzieci mogą wykonać w ramach misji III:
  - wykonywanie skoku w dal i mierzenie odległości;
  - połączenie tańca i podskoków do wybranego energetycznego utworu;

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda ewaluacyjna
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Techniki:

Ankieta

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

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

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

Tytuł zadania: EKSPLORUJEMY KOSMOS

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Przedmiot wiodący:
Matematyka

Streszczenie:
Dzieci wykonują obliczenia matematyczne, tworzą łazik kosmiczny z papieru. Oglądają krótki film odnośnie tworzenia łazików kosmicznych oraz zastanawiają się, do czego służą.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania liczb do 100;
- kształtowanie małej motoryki (wycinanie, klejenie);
- zapoznanie z terminem "łazik kosmiczny" oraz jego funkcją;

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

- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

Lekcja 1

- wydrukowane karty z plików "łazik kosmiczny" (jeden egzemplarz dla każdej osoby);
- rzutnik;
- dostęp do internetu.

Lekcja 2

- Puste, małe pudełeczka (wielkości pudełka od zapałek);
- wydrukowane karty z pliku"kosmiczny łazik elementy do wycięcia" (dla każdej osoby dwa egzemplarze).
- nożyczki;
- klej;
- kartka z bloku technicznego lub tektura.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. wprowadza dzieci w temat lekcji: będą uczyć się o eksploracji kosmosu, poznają termin "łazik kosmiczny". N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z pliku "łazik kosmiczny". Każda osoba czyta polecenie i wykonuje obliczenia. N. na forum klasy sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia (15 minut);
2. N. wyświetla dzieciom film o łaziku kosmicznym, skonstruowanym na Politechnice Wrocławskiej (https://www.youtube.com/watch?v=MNm5U2m84Cs). N. krótko podsumowuje film. (15 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy 3 - 4 osobowe. Każda z grup zastanawia się, do czego może służyć taki łazik. Następnie dzieci podają swoje propozycje na forum klasy (10 minut);

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą tworzyć łaziki kosmiczne. N. rozdaje każdej osobie karty z pliku "kosmiczny łazik elementy do wycięcia". (5 minut);
2. Dzieci przystępują do tworzenia łazika przy użyciu pudełek i wydrukowanych materiałów. (30 minut);
3. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z pliku "kosmiczny łazik - opis". Dzieci mierzą elementy swojego łazika i wpisują w odpowiednie rubryki na karcie opisu. N sprawdza poprawność wykonania zadania przez klasę (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

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

Plastyka
Matematyka

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.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.9.1 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru długości przedmiotów
Int-Mat-III.9.2 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru szerokości przedmiotów
Int-Mat-III.9.3 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru wysokości przedmiotów
Int-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:
łazik kosmiczny.jpg
kosmiczny łazik elementy do wycięcia.jpg

58 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: TWORZYMY ZEGAR SŁONECZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Klasa poznaje rodzaje zegarów naturalnych i wspólnie tworzy zegar słoneczny.

Cele:
- zapoznanie z naturalnymi zegarami
- nabywanie wiedzy o ruchu Ziemi wokół Słońca
- wprowadzenie do rozmowy o ruchu obrotowym Ziemi.

Potrzebne materiały:
- kreda (lub kamyczki)
- patyk (lub ołówek)
- plastelina
- zegarek
- materiały dodatkowe: tablica korkowa lub karton
- załączniki do zadania:
  - prezentacja "Naturalne zegary";
- przydatne źródło w języku polskim: http://www.solarsystemscope.com/.

Przebieg:
1. Zegar klasa może wykonywać wspólnie, lub klasa może być podzielona na grupy 4-osobowe i każda grupa wykonuje własny zegar słoneczny. Zegary mogą być zrobione na większej powierzchni np. tablica korkowa lub karton, na chodniku lub na trawie.W przypadku pracy w grupach, każda grupa powinna wybrać, w jakim miejscu będzie tworzyć swój zegar. Zadanie najlepiej zacząć wykonywać z rana, o pełnej godzinie.
2. N. tłumaczy dzieciom, że zegar słoneczny wykorzystuje zmianę pozycji słońca na niebie i cień. Jest to zegar naturalny – co oznacza, że nie ma napędu w postaci np. baterii. Oprócz zegarów słonecznych do zegarów naturalnych zaliczamy także zegary wodne, piaskowe i

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

ogniowe. Zegary słoneczne po raz pierwszy wykorzystywany był w starożytności, ale można je spotkać nawet dzisiaj. N. pyta dzieci czy widziały kiedyś zegar słoneczny. N. pokazuje dzieciom zdjęcia zegarów (prezentacja multimedialna) (15 minut);
3. Klasa wychodzi na dwór i wspólnie szukają dobrze nasłonecznione miejsce. N. sprawdza czy jest to miejsce ze stałym dostępem do słońca (nie jest to miejsce, które za godzinę będzie zacienione) (10 minut);
4. Przy pomocy plasteliny, mocujemy patyk prostopadle do ziemi. O pełnej godzinie kredą zaznaczamy cień, który rzuca patyk (jeśli zadanie wykonywane jest na trawie, można w miejscu cienia położyć kamyk). Podpisujemy godzinę przy zaznaczonym oznaczeniu (15 minut);
5. O następnej pełnej godzinie ponownie zaznaczamy, w którym miejscu znajduje się cień (5 minut);
6. Następnego dnia można porównać z zegarem czy godziny zaznaczone na zegarze słonecznym się zgadzają.

Warianty:

- Aby cała klasa nie musiała co godzinę wychodzić na dwór by zaznaczyć godzinę na zegarze słonecznym, dzieci mogą chodzić w grupach 4 lub 5-osobowych pod opieka osoby dorosłej.

Potencjalne problemy:

- Ponieważ nie da się zaznaczyć 12 godzin na zegarze słonecznym w trakcie zajęć klasa zaznacza tylko niektóre godziny. Przykłady całego zegara słonecznego N. pokazuje dzieciom podczas zajęć.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Przyroda

Metody:

Pokaz

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

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

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
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-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

Lista załączników:
Naturalne zegary.pdf

Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - KOSMICZNA 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 "Zdobywamy kosmos". Dzieci najpierw widzą wyświetlone na rzutniku zdanie połączone z ładnym obrazem, mogą je przeczytać i zapoznać się z pisownią poszczególnych słów. Następnie zadaniem dzieci jest

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

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.

Zakresy przedmiotowe:

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

Wychowanie społeczne
Język polski
Przyroda

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu
Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Przy-III.5.1 : dziecko potrafi wyjaśnić zależność zjawisk przyrody od pór roku
Int-Przy-III.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi
Int-Społ-III.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski

Lista załączników:
Kosmiczna ortografia czcionka Arial.ppt
Kosmiczna ortografia czcionka pisana.pdf

Tytuł zadania: EKSPLORUJEMY KOSMOS

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

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Przedmiot wiodący:
Matematyka

Streszczenie:
Dzieci wykonują obliczenia matematyczne, tworzą łazik kosmiczny z papieru. Oglądają krótki film odnośnie tworzenia łazików kosmicznych oraz zastanawiają się, do czego służą.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania liczb do 100;
- kształtowanie małej motoryki (wycinanie, klejenie);
- zapoznanie z terminem "łazik kosmiczny" oraz jego funkcją;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:
Lekcja 1
- wydrukowane karty z plików "łazik kosmiczny" (jeden egzemplarz dla każdej osoby);
- rzutnik;
- dostęp do internetu.

Lekcja 2
- Puste, małe pudełeczka (wielkości pudełka od zapałek);
- wydrukowane karty z pliku"kosmiczny łazik elementy do wycięcia" (dla każdej osoby dwa egzemplarze).
- nożyczki;
- klej;

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

- kartka z bloku technicznego lub tektura.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. wprowadza dzieci w temat lekcji: będą uczyć się o eksploracji kosmosu, poznają termin "łazik kosmiczny". N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z pliku "łazik kosmiczny". Każda osoba czyta polecenie i wykonuje obliczenia. N. na forum klasy sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia (15 minut);
2. N. wyświetla dzieciom film o łaziku kosmicznym, skonstruowanym na Politechnice Wrocławskiej (https://www.youtube.com/watch?v=MNm5U2m84Cs). N. krótko podsumowuje film. (15 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy 3 - 4 osobowe. Każda z grup zastanawia się, do czego może służyć taki łazik. Następnie dzieci podają swoje propozycje na forum klasy (10 minut);

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą tworzyć łaziki kosmiczne. N. rozdaje każdej osobie karty z pliku "kosmiczny łazik elementy do wycięcia". (5 minut);
2. Dzieci przystępują do tworzenia łazika przy użyciu pudełek i wydrukowanych materiałów. (30 minut);
3. N. rozdaje dzieciom wydrukowane karty z pliku "kosmiczny łazik - opis". Dzieci mierzą elementy swojego łazika i wpisują w odpowiednie rubryki na karcie opisu. N sprawdza poprawność wykonania zadania przez klasę (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Metody:

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

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.9.1 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru długości przedmiotów
Int-Mat-III.9.2 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru szerokości przedmiotów
Int-Mat-III.9.3 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru wysokości przedmiotów
Int-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:
łazik kosmiczny.jpg
kosmiczny łazik elementy do wycięcia.jpg

Tytuł zadania: MUZYCZNE RYSUNKI II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają różne typy muzyki i tworzą do nich ilustracje.

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

Cele:

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

Potrzebne materiały:

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

Proponowane utwory:

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

Przydatne źródło internetowe:

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

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom cel zajęć oraz opowiada, na czym będą one polegały: "Dziś chciał(a)bym zaprosić Was do wybrania utworów muzycznych, które wam się podobają. Następnie każdy przygotuje rysunek tego, co dana muzyka wg Was przedstawia. Teraz zapraszam Was do komputerów." (5 min)
2. Dzieci włączają komputery i szukają w internecie utworów muzycznych, które najbardziej im się podobają, korzystając przy tym z zaproponowanych przez N. stron. N. w miarę zgłaszanych potrzeb może wspierać dzieci w wykonaniu tej części zadania. (10 min)
3. N. rozdaje uczniom i uczennicom kartki z bloku rysunkowego oraz inne pomoce plastyczne, dzieci słuchają muzyki, a następnie przygotowują swoją pracę. Prace nie muszą przedstawiać rzeczy realnych, ma to być twórcza wizja dzieci, nieskrępowana żadnymi pomysłami zewnętrznymi. W miarę możliwości dzieci mogą podchodzić do

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

komputerów i słuchać wybranych przez siebie utworów lub - jeśli istnieje możliwość - dzieci mogą zostać w słuchawkach w czasie wykonywania swoich prac. (20 min)

4. Dzieci przedstawiają swoje prace. W czasie prezentacji prac N. włącza muzykę, która zainspirowała danego ucznia lub uczennicę. Dziecko może opowiedzieć, co czuło w czasie słuchania muzyki, jakie emocje chciało przedstawić w swojej pracy plastycznej. (10 min)

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Muzyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

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

59 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: JASNO CIEMNO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą model Ziemi i sprawdzają jak światło Słońca powoduje dzień i noc na Ziemi.

Cele:
- utrwalanie wiedzy o ruchu obrotowym Ziemi
- ćwiczenie odczytywania godzin oraz prostych obliczeń godzinowych

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

Potrzebne materiały:

- do stworzenia modelu Ziemi do wyboru: plastelina, styropianowa kula, piłeczka do tenisa stołowego, etc.
- spinacz
- Załączniki do zadania:
  - Plansza ruch obrotowy Ziemi
  - Ruch obrotowy Ziemi karta pracy

Przebieg:

N. przypomina dzieciom czego się nauczyły o ruchu obrotowym Ziemi na poprzednich zajęciach. Dzieci pracują zgodnie z kartą pracy. Dzieci w parach tworzą model Ziemi, oświetlają go przy pomocy latarki i samodzielnie sprawdzają o jakich godzinach miejscowość, w której mieszkają jest oświetlona przez światło Słońca. Każde dziecko wypełnia kartę pracy.

Możliwe kontynuacje:

N. wykorzystuje stworzony przez dzieci model, aby wprowadzić ruch obiegowy Ziemi.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka
Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W parach

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Wizualna i przestrzenna

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

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.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-Mat-III.15.4 : dziecko potrafi wykonywać proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Przy-III.1.2 : dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi

Tytuł zadania: 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.

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

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:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.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: JAK DUŻE JEST SŁOŃCE?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą camerę obscurę, dzięki, której obliczają średnicę Słońca. Przy pomocy kalkulatora bawią się dużymi liczbami.

Cele:
- zapoznanie dzieci z dużymi liczbami
- ćwiczenie mierzenia krótkich odległości
- nabywanie wiedzy o Słońcu

Potrzebne materiały:
- karton (30x30cm na parę)
- nożyczki
- folia aluminiowa

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

- pinezka
- linijka lub miarka
- biała kartka
- podkładka
- Załącznik do zadania
    - Jak duże jest Słońce

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom, że będą dziś tworzyć przyrządy, który pomoże im sprawdzić jak szerokie jest Słońce. Dzieci będą pracować w parach.
2. W kawałku tektury wielkości około 30x30cm na środku wyciąć kwadratową dziurkę 2x2cm.
3. Taśmą klejącą przykleić kawałek folii aluminiowej na wyciętym otworze.
4. Igłą lub pineską zrobić dziurkę na środku folii aluminiowej.
5. Cała klasa wychodzi na zewnątrz. Jedna osoba trzyma białą kartkę papieru (najłatwiej wykorzystać jakaś podkładkę). Druga osoba trzyma karton tak, aby światło Słońca padało przez dziurkę w folii aluminiowej na białą kartkę.
6. Używając linijki lub miarki jedna osoba w parze mierzy szerokość światła na białej kartce (można najpierw obrysować światło ołówkiem).
7. Druga osoba z pary mierzy odległość kartonu do białej kartki (nim dalej karton jest od białek kartki tym większe jest koło na białej kartce i może być łatwiej je zmierzyć).
8. Dzieci wracają do klasy. Wspólnie pary obliczają jak szerokie jest Słońce. N. tłumaczy dzieciom, że liczba jaką otrzymają jest bardzo duża i nie znają jeszcze tak dużych liczb. Jest to zabawa cyferkami, aby zapoznać się z dużymi liczbami. Dzieci mogą zapisać największa liczbę jaką znają i porównać o ile więcej cyferek jest w liczbie średnicy Słońca. Instrukcja obliczenia średnicy Słońca znajduje się w załączniku do zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Matematyka

Przyroda

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

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

Tryby pracy:
W parach

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.3.1 : dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
Int-Mat-III.9.1 : dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru długości 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-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Przy-III.1.1 : dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy

Lista załączników:
Jak duże jest Słońce.docx

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

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: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

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

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

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

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

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

grą drużynową. (10 minut);

4. Podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

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

Warianty:

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

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

60 - Koniec narracji "Zdobywamy kosmos" - 60 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: KOSMICZNY FOLDER EDUKACYJNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą foldery edukacyjne na podsumowanie narracji kosmicznej. Piszą opowiadania i rysują rysunki o tematyce kosmicznej z wykorzystaniem zdobytej wiedzy.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności tworzenia krótkich opowiadań w formie pisemnej
- utrwalenie wiedzy nabytej podczas zajęć z narracji kosmicznej
- rozwój umiejętności tworzenia opowiadań

Potrzebne materiały:
- 3 kartki A4 na każdą osobę

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

- kartki w linię
- nożyczki
- klej
- flamastry lub kredki
- pomoce dla N. : http://blnds.co/1mH7lBq
- propozycje muzyki:
    - Ścieżka dźwiękowa z filmu *Gwiezdne Wojny* https://www.youtube.com/watch?v=xaPc8P_03Gs
    - Ścieżka dźwiękowa z filmu *Gdzie jest Nemo* https://www.youtube.com/watch?v=4KBPLB2QuzE&list=PL31F3BB08EA703B0A

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom, że na podsumowanie ich kosmicznej przygody, będą tworzyć foldery o kosmosie.
2. N. pokazuje dzieciom jak stworzyć folder edukacyjny. Może do tego wykorzystać pomoce umieszczone w materiałach, lub robić własny folder razem z klasą. Kiedy foldery są już skończone każdy wpisuje tematy na zakładki. Mogą to być słowa klucz wypisane w pomocach lub N. może sam wybrać inne zagadnienia, które zaciekawią dzieci (15 minut);
3. N. prosi, żeby na każdej zakładce foldera dziecko narysowało to co kojarzy im się najbardziej z tym zagadnieniem. Do każdego obrazka należy napisać krótki opis lub fragment opowiadania. Każdy może samodzielnie postanowić czy do każdej zakładki stworzy oddzielną historię, czy na wszystkich zakładkach będzie rozpisane jedno opowiadanie. N. zachęca uczniów, by w swoich opowiadaniach zawierali wiedzę zdobytą podczas narracji kosmicznej. Opowiadania można zapisywać bezpośrednio w folderze, lub najpierw na kartce w linię, którą potem wklejamy do folderu. W trakcie tworzenia folderów edukacyjnych, dzieci słuchają muzyki (45 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Muzyka

Język polski

Metody:

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

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

Tryby pracy:
Samodzielny

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: ZWIEDZANIE OBCEJ PLANETY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:20:00

Streszczenie:
Dzieci wybierają się w podróż podsumowującą narrację kosmiczną. Utrwalają zdobyte wiadomości, poruszając się w rytmie muzyki.

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

Cele:

- utrwalanie nazw planet Układu Słonecznego;
- utrwalanie podstawowych informacji o planetach Układu Słonecznego;
- rozwijanie sprawności fizycznej uczniów i uczennic;
- wprowadzenie ludycznej atmosfery;

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki lub komputer;
- skakanka dla każdego dziecka;
- tekst zawarty w załączniku.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci w podróż, podsumowującą ich wyprawy po kosmosie. Opowiada, że będą odwiedzać kolejne planety Układu Słonecznego. N. powoli odczytuje dzieciom tekst, który one ilustrują swoim ruchem.
2. N. tłumaczy zasady zabawy:
    - kiedy muzyka jest włączona, przedstawcie lot rakietami na jakąś planetę;
    - gdy muzyka się zatrzyma - lądujemy na nieznanej planecie - poruszamy się w określony sposób;
3. N. przypomina o zasadach bezpiecznego wykonywania ćwiczeń i uważności na innych ćwiczących (zwłaszcza w ćwiczeniach zawierających elementy obracania się wokół własnej osi czy skoków).

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Przyroda

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Wykład

Tryby pracy:

Cała klasa

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

Ścieżki:
Kosmos i ja (kosmos)

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.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Przy-III.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi
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.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko zna planety Układu Słonecznego;
- dziecko zna charakterystykę poszczególnych planet Układu Słonecznego.

Lista załączników:
Podróż kosmiczna.pdf

Tytuł zadania: SAMOROST - GRA PRZYGODOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

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

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:20:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest przejście gry komputerowej - muszą znaleźć aktywne miejsca na planszach i kliknąć w odpowiednim miejscu. Mogą przy tym korzystać z podpowiedzi dostarczonych przez N. Następnie dzieci omawiają grę, tak jakby to była lektura.

Cele:
- Ćwiczenie umiejętności obsługi komputera;
- Ćwiczenie spostrzegawczości;
- Ćwiczenie kreatywności;
- Ćwiczenie umiejętności analitycznych;
- Zwrócenie uwagi dzieci, że gry niosą pewien przekaz.

Potrzebne materiały:
- Komputery z dostępem do Internetu;
- Wydrukowane podpowiedzi (w załączniku).

Przebieg:
1. N. prosi dzieci, aby uruchomiły komputery i weszły na stronę internetową gry: http://amanita-design.net/samorost-1/ (3 minuty)
2. Zadaniem dzieci jest przejście gry przygodowej Samorost 1. N. rozdaje instrukcję przejścia gry (tak, aby dzieci ukończyły piątą planszę i zobaczyły szóstą) (15 minut).
3. Dzieci starają się w grupach wymyślić, jak będzie wyglądać ostatnia, siódma plansza. Zapisują pomysły na dużych arkuszach papieru. Opis może być w formie podpowiedzi - jak przejść wymyśloną przez dzieci siódmą planszę. (15 minut)
4. Każda grupa przedstawia swoją wizję. (10 minut)
5. Dzieci przechodzą ostatnie dwa poziomy - szósty i siódmy. N. rozdaje dzieciom podpowiedzi dla dwóch ostatnich plansz (5 minut)
6. Każda grupa porównuje swoją wizję z faktycznym zakończeniem, a później przedstawiciel grupy opowiada o tym całej klasie (10 minut)

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

7. Klasa omawia grę tak, jakby to była lektura szkolna. N. zadaje pytania, a klasa odpowiada: kto jest głównym bohaterem? jaki ma problem? co robi, aby go rozwiązać? jakie ma przygody? Dzieci charakteryzują świat przedstawiony w grze. (22 minuty)

Potencjalne problemy:

- N. powinien sprawdzić działanie linków przed lekcją.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Analiza tekstu
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Ścieżki:

Kosmos i ja (kosmos)

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.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.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Lista załączników:
podpowiedzi 1-5.doc
podpowiedzi 6-7.doc

Tytuł zadania: ZAKRYJ TO! (GRA W MNOŻENIE) KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci grając w grę dydaktyczną utrwalają znajomość tabliczki mnożenia oraz mnożenie razy 1 i 0.

Cele:
- utrwalenie umiejętności mnożenia w drugiej, trzeciej i czwartej ćwiartce;
- utrwalenie umiejętności mnożenia przez 1 i 0;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;

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

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zakryj to! 0, 1, 2 lub 3" - jeden wydruk na 2 osoby;
- nożyczki;

Przebieg:

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

Zasady gry

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

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

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

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

Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

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

Lista załączników:
Zakryj to (klasa III) 0.pdf
Zakryj to (klasa III) 1.pdf
Zakryj to (klasa III) 2.pdf
Zakryj to (klasa III) 3.pdf

61 - Początek narracji "Historie rodzinne" - 61 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: POWITANIE DLA KAŻDEGO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
Dzieci stojąc w kole wykonują gest, który następnie jest powtarzany przez wszystkich.

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

Cele:

- rozpoczęcie nowego dnia w klasie od powitania;
- integracja grupy.

Potrzebne materiały:

- miejsce, w którym można stanąć swobodnie w kole.

Przebieg:

1. Dzieci ustawiają się w kole tak, aby każdy miał dostateczną ilość miejsca obok siebie na manewrowanie ciałem. Następnie N. prosi, aby każdy po kolei przywitał resztę przy użyciu jakiegoś wymyślonego przez siebie gestu lub ruchu. Gdy pierwsza osoba przywita grupę, reszta dzieci powtarza jej ruch. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- można proponować dzieciom, aby wczuwały się w tematykę narracji i tworzyły ruchy, które się im z nią kojarzą.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia

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

Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa

Tytuł zadania: GRA PLANSZOWA NA DZIELENIE - DROGA DO ZAMKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci powtarzają materiał związany z dzieleniem w pierwszej ćwiartce podczas gry w grę matematyczną.

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

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "gra Droga do zamku - plansza" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- kostka k6 (jedna na dwie osoby);
- pionki dla graczy.

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą powtarzać wiadomości związane z dzieleniem w pierwszej ćwiartce, grając w grę matematyczną. N. dzieli dzieci na pary oraz rozdaje

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

każdej planszę do gry i kostkę k6 (5 minut);
2. N. tłumaczy zasady gry, po czym dzieci rozpoczynają rozgrywkę. Mogą zamienić się parami po kilku meczach. (30 minut);
3. Podsumowanie oraz zakończenie (10 minut).

Zasady Gry

Gracze rozpoczynają rozgrywkę w gospodzie. Gracz rozpoczynający ma za zadanie rzucić kostką k6 i przemieścić się o tyle oczek, ile wypadło na niej (z wyłączeniem 6 - powtarza się rzut). Następnie jego zadaniem jest rzucić kostką ponownie i sprawdzić, czy liczba, która wypadła, jest dzielnikiem liczby znajdującej się w miejscu, w którym aktualnie znajduje się jego pionek. Jeśli tak - otrzymuje jeden punkt. Jeśli nie - nic się nie dzieje. Drugi gracz postępuje analogicznie. Pierwsza osoba, która dotrze do zamku otrzymuje pięć punktów. Rozgrywka się kończy i następuje podliczenie punktów. Możliwa jest sytuacja, w której osoba, która dotarła 1 do zamku przegrywa (gdyż liczy się liczba uzyskanych punktów, a nie dotarcie do celu).

Fioletowe pola: Zatrzymanie się na polu fioletowym powoduje utratę 1 lub 2 punktów (zgodnie z zapisem na planszy).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

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

Lista załączników:
Gra Droga do zamku - plansza.pdf

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

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;
- 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.

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

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 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.

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

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
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

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

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: UCZYMY SIĘ GAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:20:00

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

Cele:
- nauka pisania i grania poszczególnych nut;
- rozwój współpracy;

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

- rozwój wrażliwości muzycznej;
- utrwalanie rytmów.

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

Pierwsza lekcja z serii:

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

Druga lekcja z serii:

1. Każde dziecko otrzymuje 3 ziarenka fasoli oraz 5 nitek makaronu. Jeśli dzieci mają swoje prace wykonane w ramach zadania "Muzyczny domek", mogą z nich skorzystać (wówczas makaron nie będzie potrzebny). Jeśli nie, naklejają na bloku technicznym 5 nitek

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

makaronu równolegle tak, aby powstała pięciolinia. Na początku N. prosi dzieci, by przypomniały, jakie nutki już poznały i gdzie mieszkają na pięciolinii. Dzieci mogą również narysować klucz wiolinowy na karteczce i przykleić go na początku pięciolinii. (10 minut).

2. Następnie dzieci biorą 3 ziarna fasoli. N. mówi, że dziś na pięciolinię wprowadzą się nowi mieszkańcy - fa-sol-la (zapisuje na tablicy). N. pokazuje, gdzie znajdują się te nuty (rysuje na tablicy) i prosi dzieci, by przykleiły każde ziarnko w odpowiednim miejscu (N. zawsze rysuje nutki po skosie - każdą kolejną wyżej po prawej stronie). Gdy dzieci naklejają już fasolę, mogą ją obrysować zielonym markerem lub kredką w taki sposób, by trzy ziarnka wyglądały, jakby były w łupinie. (10 minut)
3. Na koniec dzieci powtarzają razem poznane nuty i śpiewają je razem z N., zaczynając od "do" (C). (3 minuty)

Trzecia lekcja z serii:

1. N. wprowadza ostatnich dwóch mieszkańców pięciolinii (si, do) i robi krótkie powtórzenie wszystkich poznanych nutek. "Si" może N. wprowadzić jako np. sikorkę (dorysowując nutce skrzydełka), "do" natomiast jako znów pana, tym razem bez kapelusza. (5 minut)
2. Podczas tej lekcji następuje utrwalenie znajomości nut, poprzez recytację oraz śpiew piosenki opartej na gamie:
   DO – jak śliczny domek z kart,
   RE – jak rechot w stawie żab,
   MI – jak migdał albo miś,
   FA – jesteście fajni dziś,
   SOL – jak solone paluszki,
   LA – jak lala do poduszki,
   SI – sikorek choćby sto
   i wracamy już do DO.
   Dzieci otrzymują powyższy tekst - najpierw wspólnie go czytają, a następnie N. śpiewa całość. Podczas kolejnego wykonania dzieci dołączają do N. (15 minut)

Czwarta i piąta lekcja z serii:

1. N. dzieli klasę na 4 grupy (niekoniecznie równoliczne, zależy od liczby dostępnych instrumentów) i rozdaje dzieciom instrumenty:
   - grupa 1 - grająca na dzwonkach (ostinato) do-sol-do
   - grupa 2 - grająca na trójkątach pełną nutę
   - grupa 3 - ciche grzechotki, grające ćwierćnuty
   - grupa 4 - chór wykonujący "Panie Janie"
2. Następnie N. wskazuje po kolei grupy i każda, najpierw sama wykonuje swój fragment w odpowiednim tempie. N. podaje tempo. (5 minut)
3. Następnie zaczyna jedna grupa (N. wskazuje), po czym po kolei dołączają pozostałe grupy (jedna po drugiej - wskazuje N.). Najlepiej, by chór wszedł na końcu. Następuje wspólne

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

wykonanie (jedno lub dwa powtórzenia piosenki). (5 minut)

4. Grupy wymieniają się instrumentami. Następuje powtórzenie punktów 2-3. (10 minut)
5. Podczas piątej lekcji, następują kolejne dwie zmiany tak, aby każde dziecko mogło zagrać na każdym instrumencie i zaśpiewać piosenkę.

Szósta i siódma lekcja z serii:

1. N. powtarza z dziećmi śpiewanie "DO – jak śliczny domek z kart". (3 minuty)
2. Następnie mówi, że poszczególne nutki mają też inne nazwy - każdej odpowiada jedna litera alfabetu. N. wprowadza wierszyk / piosenkę:
   C jak cytryna
   D jak drabina
   E jak ekierka
   F jak fryzjerka
   G jak golasek
   A jak ananasek
   H jak hrabina
   C jak cytryna
3. Zadaniem dzieci jest zapisanie poszczególnych liter oraz narysowanie obok odpowiadającego obrazka (cytryny, drabiny itd.) i znanej już nuty (zapisu solmizacyjnego). (15 minut)
4. Na koniec wszyscy razem śpiewają wierszyk na dźwiękach gamy (2-3 razy). (2 minuty)
5. Podczas kolejnej lekcji, dzieci w podziale na grupy przypominają sobie wierszyk, grając na instrumentach:
   - 1 grupa - na dzwonkach;
   - pozostałe grupy - na dowolnych instrumentach, np. klawesach, grzechotkach i trójkątach. Każda z grup utrwala rytm (jedna ćwierćnuty, druga półnuty, kolejna ósemki; można też stworzyć grupę, która tylko śpiewa, jeśli jest za mało instrumentów. Jeśli instrumentów jest wystarczająco, grają i śpiewają wszyscy. Po zagraniu jednokrotnie piosenki, dzieci wymieniają się instrumentami w taki sposób, by finalnie każde dziecko miało okazję zagrać na każdym instrumencie. (20 minut)

Ósma lekcja z serii:

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

Warianty:

- Inna propozycja utrwalenia gamy:

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

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

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

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Język polski

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

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

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

62 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 200 min

Tytuł zadania: PISZEMY PAMIĘTNIK - ZADANIE WPROWADZAJĄCE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:15:00

Streszczenie:
Dzieci uczą się pisania własnego pamiętnika. Dzieci uczą się przy okazji chronologii, upływu kolejnych dni.

Cele:
- nauka pisania samodzielnych tekstów literackich opartych o własne doświadczenia;
- zapoznanie się z pojęciem pamiętnika;
- poszerzanie wiedzy o samym sobie;
- umiejętność opisywania relacji rodzinnych i sytuacji szkolnych;
- ćwiczenie umiejętności przełożenia emocji na język pisany;
- nauka korzystania z kalendarza i zapisywania dat i godzin.

Potrzebne materiały:
- zeszyty 16-kartkowe białe lub w linie - do decyzji dziecka;
- zdjęcia, wycinki z gazet, pocztówki, liście, pióra, kwiatki, opakowania/papierki po słodkościach, bilety autobusowe, bilety do kina lub teatru, muzeum, zaproszenia (dzieci mogą te materiały zbierać i codziennie wklejać w domu).

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

Przebieg:

1. N. robi krótką burzę mózgów na temat tego, czym jest pamiętnik. (15 min)
N. zapisuje wypowiedzi/skojarzenia dzieci z pamiętnikiem.
N. tłumaczy dzieciom na podstawie ich definicji co to jest pamiętnik.
2. N. proponuje dzieciom stworzenie własnego pamiętnika. (10 min)
N. tłumaczy dzieciom, jak wykonuje się pamiętnik. Tłumaczy dzieciom, że każdego dnia kiedy będą pisać pamiętnik, będą zapisywać na górze strony dokładną datę, żeby w przyszłości dzieci mogły wiedzieć, kiedy dane zdarzenie miało miejsce.
N. tłumaczy dzieciom, że w pamiętniku będą zapisywać wydarzenia, które im się danego dnia przytrafiły. W danym dniu będzie to prawdopodobnie jedno wydarzenie.
N. tłumaczy dzieciom sposób zapisywania dat.
N. pisze na tablicy przykładowe strony z pamiętnika. (5 min)
N. tłumaczy, że dzieci mogą na przykład napisać:
12.05. Dziś dostałem od Mamy paczkę cukierków, zjadłem trzy cukierki. Było mi bardzo miło. Dziecko może wkleić papierki od cukierków.
14.05 Dzisiaj idąc do szkoły spotkałem Maćka. Rozmawialiśmy o dinozaurach i dowiedziałem się, że Maciek zna inne dinozaury niż ja. Byłem zaskoczony.
Dzieci mogą narysować temat rozmowy, wyciąć z gazetki odpowiednie zdjęcie.
N. tłumaczy dzieciom, że w pamiętniku mogą pisać długopisami różnego koloru lub ołówkiem. Mogą rysować, wklejać. N. mówi dzieciom, że w pamiętnik jest czymś osobistym, że dzieci mogą pisać w pamiętniku różne rzeczy. N.mówi, że ważne jest, żeby w nim pisać czytelnie.
N. mówi dzieciom, żeby w tym pamiętniku zapisywali tylko takie rzeczy, którymi mogą podzielić się z innymi osobami.
3. N. zaprasza dzieci do przygotowania strony tytułowej.(10 min)
4. N. prosi, aby każde dziecko sprawdziło w kalendarzu, jaki jest dzisiaj dzień. (10 min)
Dzieci wpisują datę w pamiętniku.
5. N. prosi, żeby dzieci spojrzały na zegar klasowy i sprawdziły, która teraz jest godzina.
Dzieci wpisują godzinę w pamiętniku. (5 min)
6. Dzieci piszą swoje pamiętniki. N. mówi, ile mają czasu na to i prosi, aby dzieci spróbowały kontrolować czas samodzielnie. (20 min)
7. N. zachęca, żeby te dzieci, które mają na to ochotę, zabrały pamiętniki do domu i je ozdobiły.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

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

Plastyka
Matematyka
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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.14.3 : dziecko potrafi uporządkować daty chronologicznie
Int-Mat-III.14.4 : dziecko potrafi wykonywać obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych
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.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
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.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.4.1 : dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki

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

Int-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne

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

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;
- kształtowanie ludycznej atmosfery;
- ćwiczenie przepisywania tekstów na komputerze;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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)
8. Prosimy dzieci o wyszukanie zdjęcia opracowywanego obiektu. (10 min)
9. N. wspólnie z dziećmi zamieszcza opracowane definicje na klasowym blogu. N. załącza zdjęcia

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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:

Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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: W PRZEDZIALE Z MNOŻENIEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Rozgrywając grę matematyczną z elementami podróżniczymi, dzieci rozwijają i utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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

Zajęcia komputerowe

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

63 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 120 min

Tytuł zadania: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ MATEMATYCZNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 10

Czas trwania zadania:

00:30:00

Streszczenie:

Dzieci, grając w grę komputerową, utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:

- rozwijanie umiejętności mnożenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z emocjami w sytuacji stresowej (gra na czas).

Potrzebne materiały:

- gra interaktywna "Mat Wieża";
- komputery.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że umiejętność mnożenia może się im przydawać w różnych sytuacjach, np. w grach komputerowych. Celem tego zadania będzie utrwalenie umiejętności mnożenia (5 minut);
2. Dzieci grają w grę "Mat Wieża" (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Komu udało się najdalej dotrzeć ze swoją wieżą? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Jakie działanie było dla dzieci najtrudniejsze? (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci wykonują ćwiczenia oraz przygotowują się do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (minisiatkówkę, unihokej, piłkę nożną, minikoszykówkę).

Cele:

- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- rozwijanie umiejętności rzutów do kosza;
- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;
- piłki lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia mające na celu udoskonalenie ich umiejętności rywalizowania podczas wybranej gry drużynowej (minisiatkówka, piłka nożna, unihokej, palant, ringo), minikoszykówka (15 minut);
3. Dzieci wykonują wybraną przez N. lub przez siebie grę drużynową związaną z ćwiczoną grą drużynową. (10 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Warianty:

- **w ramach narracji "Zdobywamy kosmos":** N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci lecący w kosmos muszą umieć ze sobą współpracować. Gry zespołowe również opierają się na współpracy i ją rozwijają.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Lista załączników:

Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: NASZE PIOSENKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają nowe piosenki, uczą się słów, ćwiczą śpiewanie oraz tworzenie akompaniamentu do poznanych utworów.

Cele:
- rozwijanie umiejętności śpiewania;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności tworzenia akompaniamentu do znanych utworów;
- rozwijanie poczucia taktu.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz muzyczny;
- przygotowany tekst piosenki;
- przygotowana piosenka w wybranej interpretacji:
  - w ramach narracji: Powrót do Krainy Czarów: Roześmiana piosenka;
  - w ramach narracji: Zdobywamy kosmos: Przepis na piękną Ziemię;
  - w ramach narracji: Historie rodzinne: Stara szafa śpi;
  - w ramach narracji: Łowcy bitów: Oda do radości;
  - w ramach narracji: Na zamku: Zakazany owoc;
  - w ramach narracji: Niekończąca się opowieść: Lato, lato;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- w ramach narracji: Osadnicy z Nowego Świata: Siedmiomilowe buty.

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wspólne zapoznanie się z piosenką. Na początku włącza jednorazowo cały utwór. Następnie pyta dzieci, czy piosenka im się podobała.
    - Czy podobał im się tekst?
    - O czym opowiada ta piosenka?
    - Jaki jest jej nastrój?
    - Czy jest to wykonanie solowe czy zespołowe? (7 minut);
2. Dzieci otrzymują teksty piosenek. Mają 5-7 minut na zapoznanie się z ich tekstem. Następnie wraz z N. rozmawiają o danym tekście. Czy wcześniej słuchając piosenki dzieci zauważyły wszystkie jej elementy i problemy o których opowiada? Czy istnieje jakaś pointa piosenki? Jeśli tak, jaka? (15 minut);
3. N. ponownie włącza dzieciom muzykę i cała klasa stara się odśpiewać piosenkę dwukrotnie (7 minut);
4. Następnie dzieci wraz z N. mogą:
    - wyodrębnić w tekście piosenki zwrotki i refren;
    - stworzyć akompaniament do piosenki na instrumentach perkusyjnych; ;
    - określić tempo i dynamikę utworu; (10 minut)
5. Dzieci ponownie odśpiewują piosenkę. Tym razem część grupy może tworzyć akompaniament.

Możliwe kontynuacje:

- **Alternatywnie:** dzieci w grupach 5-osobowych czytają tekst piosenki w podziale na role i uczą się jej na pamięć;
- dzieci mogą nauczyć się tekstu piosenki na pamięć jako element pracy domowej;
- wykonać wraz z N. zabawy ruchowe przy muzyce lub stworzyć prace plastycznych związane z tematyką piosenki.

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci zapoznając się z "Odą do radości" mogą też poznać sylwetkę kompozytora: Ludwiga van Beethovena. N. informuje dzieci, że jest to hymn Unii Europejskiej.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Język polski

Metody:
Czytanie na głos
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
Int-Muz-III.7.1 : dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.2 : dziecko wie, jak poprawnie artykułować głoski oraz akcentować wyrazy
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

Lista załączników:
Teksty piosenek wersja edytowalna.docx
Teksty piosenek.pdf

64 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 195 min

Tytuł zadania: POSZUKIWANIE SKARBÓW PRZYRODY III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
01:45:00

Streszczenie:
Dzieci wraz z N. udają się do pobliskiego lasu, parku lub na łąkę, gdzie poszukują różnych skarbów przyrody.

Cele:
- poszerzenie wiedzy na temat roślinności składającej się na dany ekosystem;
- rozwijanie umiejętności organizacji pracy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- pojemniki lub woreczki na zbierane przez dzieci skarby;
- klej, nożyczki;
- według uznania: nitka, sznurek, farby, kredki;
- aparat fotograficzny lub telefon komórkowy z opcją robienia zdjęć;
- encyklopedia roślin;
- internet;
- kartki A2 lub A3.

Przebieg:

1. N. wraz z dziećmi udaje się pod pobliskiego parku (20 minut);
2. N. dzieli dzieci na trzy grupy: runo, podszyt i drzewa wysokie. N. wyjaśnia dzieciom krótko, jakie rośliny przynależą do tych kategorii. Zadaniem każdej z grup jest znalezienie 10 okazów (fragmentów roślin lub całych roślin) przypisanych do ich grupy. Dzieci zbierają je do pojemniczków lub woreczków. N. zwraca przy tym dzieciom uwagę na zagrożenia związane z trującymi roślinami i grzybami oraz kąsającymi owadami (30 minut);
3. Po wykonaniu wszystkich zadań zleconych przez N. wszyscy wracają do klasy (20 minut);
4. Następnie dzieci w grupach, wraz ze wsparciem N. jak i encyklopedii oraz internetu tworzą plansze, na których oznaczają swoją grupę i podpisują znalezione okazy. (30 minut);
5. Prezentacja / oglądanie prac - dzieci stawiają swoje prace w widocznym miejscu, a następnie wszyscy chodzą i oglądają prace kolegów i koleżanek. Przy okazji dzieci mogą pytać siebie nawzajem oraz N., czym są znalezione skarby oraz podzielić się wrażeniami z wycieczki (15 minut).
6. Na zakończenie N. robi zdjęcie stworzonych instalacji - przyda się ono, kiedy dzieci będą powtarzały zadanie w innej porze roku.

Warianty:

- w ramach powtórzenia przebieg można zmodyfikować o inną okolicę, np. wycieczkę do parku zamiast do lasu oraz dodanie porównania ze skarbami zebranymi wcześniej (uwiecznionymi na zdjęciu).

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Plastyka
Wychowanie społeczne
Matematyka
Przyroda
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)
Int-Przy-III.12.3 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-WF-III.7.2 : dziecko zna zasady poruszania się po drogach

Tytuł zadania: PISZEMY PAMIĘTNIK

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: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci piszą pamiętnik. Pisanie pamiętnika nie odbywa się codziennie tylko co dwa, trzy dni. Dzieci uczą się przy okazji chronologii, upływu kolejnych dni.

Cele:
- nauka pisania samodzielnych tekstów literackich opartych o własne doświadczenia;
- poszerzanie wiedzy o samym sobie;
- umiejętność opisywania relacji rodzinnych i sytuacji szkolnych;
- ćwiczenie umiejętności przełożenia emocji na język pisany;
- nauka korzystania z kalendarza i zapisywania dat i godzin.

Potrzebne materiały:
- stworzone przez dzieci pamiętniki;
- dzieci mogą te materiały zbierać i codziennie wklejać w domu: zdjęcia, wycinki z gazet, pocztówki, liście, pióra, kwiatki, opakowania/papierki po słodkościach, bilety autobusowe, bilety do kina lub teatru, muzeum, zaproszenia.
- komputer z dostępem do internetu lub płyta z muzyką klasyczną, jeśli N. włącza muzykę na komputerze może skorzystać ze strony: http://www.qc-music.com/childrens-classical-music-favourites/

Przebieg:
1. N. zaprasza dzieci do pisania własnych pamiętników.
2. N. prosi, aby każde dziecko sprawdziło w kalendarzu, jaki jest dzisiaj dzień. Dzieci sprawdzają i mają za zadanie na osobnych karteczkach zapisać datę. Dzieci w parach sprawdzają, jaką mają

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

datę, w przypadku wątpliwości sprawdzają jeszcze raz lub proszą o pomoc N. Na koniec N. weryfikuje daty i podaje prawidłową. (10 min)
Dzieci wpisują datę w pamiętniku.
3. N. prosi, żeby dzieci spojrzały na zegar klasowy i sprawdziły, która teraz jest godzina. Dzieci patrzą na zegar i codziennie kto inny odczytuje godzinę.
Dzieci wpisują godzinę w pamiętniku. (5 min)
4. N. włącza dzieciom muzykę klasyczną i zaprasza do wsłuchania się w muzykę. (10 min)
Na wstępie zachęca dzieci do zamknięcia oczu i przypomnienia sobie wydarzeń z minionego dnia, zastanowienia się przez chwilę, co ich spotkało dziś rano zaraz po obudzeniu się, co ich spotkało przed wyjściem z domu, a co w drodze do szkoły, czy w drodze do szkoły mieli okazję zobaczyć jakieś ciekawe drzewo, roślinkę, psa. N. zachęca, aby dzieci przypomniały sobie czy dana rzecz ich ucieszyła, czy zasmuciła, a może zaskoczyła, a może wywołała jeszcze inne emocje.
N. zachęca dzieci, żeby zastanowiły się, co wydarzyło się, rano w domu, czy mieli okazję porozmawiać z rodzicami, z rodzeństwem i na jaki temat, czy rano mieli jakieś obowiązki domowe do wykonania.
5. N. prosi, żeby dzieci otworzyły oczy i przez chwilę zastanowiły się co chcą zapisać w swoim pamiętniku. N. tłumaczy dzieciom, że pamiętnik może być sposobem rozładowywania emocji, radzenia sobie ze stresem.
6. Dzieci piszą swoje pamiętniki. N. mówi ile mają czasu na to i prosi, aby dzieci spróbowały kontrolować czas samodzielnie. Dzieci ozdabiają pamiętnik. (20 min)
7. N. zachęca, żeby te dzieci, które mają na to ochotę, zabrały pamiętniki do domu i je ozdobiły.

Potencjalne problemy:

- Uwaga: nie należy zachęcać dzieci do szczegółowego opisu swojej rodziny czy relacji rodzinnych. Mogą to być intymne zwierzenia i lepiej jeśli dzieci nie będą na forum klasy się nimi dzielić, ponieważ mogą być niezrozumiałe i prowadzić do ironicznych uwag;
- jeśli dzieci maja? rzeczywiście zapisywać/odreagowywać emocje, to nie należy ich ograniczać. Natomiast można powiedzieć, o tajemnicy korespondencji i o tym, że żadne dziecko nie musi czytać, jeśli nie chce, niczego na głos i żadne dziecko nie ma prawa zaglądać do pamiętniczka bez zgody właściciela.

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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.14.3 : dziecko potrafi uporządkować daty chronologicznie
Int-Mat-III.14.4 : dziecko potrafi wykonywać obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych
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.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
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.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.1 : 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-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
Int-Społ-III.2.3 : dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.1.8(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.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci utrwalają umiejętności matematyczne, rozwiązując wyzwania stawiane przed nimi w toku zapoznawania się z bajką matematyczną.

Cele:
- utrwalenie umiejętności matematycznych z danego zakresu;
- zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami rozwiązywania tekstowych zadań matematycznych;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności zapisywania w formie działania określonych opisów;
- rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania.

Potrzebne materiały:
- przygotowany tekst bajki matematycznej (odpowiedni do omawianego materiału);
- przygotowane karty pracy dla uczniów i uczennic.

Przebieg:
1. N. przypomina z uczniami i uczennicami materiał matematyczny, z którym wcześniej się zapoznali (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom materiał tekstowy. Wyjaśnia dzieciom, jaki jest cel zadania (rozwijanie umiejętności zapisywania liczbowego zadań tekstowych i ich rozwiązywania w oparciu o poznane działania oraz rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania). Jeżeli zadanie tego wymaga, N. zaczyna "opowiadać" dzieciom bajkę, która została zawarta na materiale dla niego specjalnie przygotowanym (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice rozwiązują zadania matematyczne. Na koniec N. omawia z dziećmi temat w oparciu o tekst bajki (30 minut);
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:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Wychowanie społeczne
Matematyka
Język polski

Metody:
Opowiadanie
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.15.2 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów - zarówno wyświetlających cyfry, jak i tych ze wskazówkami
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są ograniczone
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu

Lista załączników:
Skarb piratów do 80.docx
W poszukiwaniu pirackiego skarbu dodawanie do 20 z 3 zmiennymi.pdf
Bajka o Midasie dodawanie do 20.pdf
Przeprowadzka królewny do 60.docx
Wyścigi samochodowe do 100.docx
Odejmowanie liczb do 20 - centrum handlowe.docx
Bajka o żabach dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych.pdf

65 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: PYTANIA DO POMPONA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

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 w zespołach układają listę pytań do Pompona, a następnie udzielają na nie odpowiedzi.

Cele:

- kształtowanie umiejętności pracy z tekstem, wyszukiwania w tekście odpowiedzi na pytania;
- rozwijanie umiejętności zadawania pytań;
- rozwijanie twórczego myślenia;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie zadaniowej.

Potrzebne materiały:

- książki "Pompon w krainie Fisiów" - najlepiej po 1 egzemplarzu na dziecko, minimum 1 egzemplarz na grupę.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na zespoły. (5 min)
2. Każdy zespół ma za zadanie przygotować listę pytań do Pompona. (20 min)

Pytania mogą być różne, dotyczyć przygód opisanych w książce lub rzeczy, które dzieci ciekawią. N. przypomina zasady konstruowania pytań zamkniętych i otwartych, przypomina, że na końcu pytania zawsze stawiamy znak zapytania.

3. Zespoły wymieniają się pytaniami (1 zespół z 2, 2 zespół z 3) i próbują odpowiedzieć na te pytanie.

Jeśli na pytania można odpowiedzieć na podstawie książki zadaniem dzieci jest wyszukanie odpowiedniego fragmentu tekstu i udzielenie odpowiedzi na jego podstawie.

Jeśli pytanie wykracza poza lekturę, dzieci mają za zadanie odpowiedzieć na pytanie według własnej fantazji.

Dzieci mają za zadanie spisać pytania i odpowiedzi. (30 min)

4. Prezentacja wyników na forum. (20 min)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Czytanie na głos
Analiza tekstu
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Pompon w rodzinie Fisiów

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.4 : 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.12.2 : 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.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.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Tytuł zadania: WIEŻOWCE - ROZGRYWKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozgrywają przygotowaną wcześniej grę planszową.

Cele:
Dodawanie liczb dwucyfrowych:

- w zakresie do 40
- w zakresie do 60
- w zakresie do 80
- w zakresie do 100

Potrzebne materiały:
Do wykonania gry potrzebne będą:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- tektura lub papier;
- farby lub kredki;
- nożyczki.

Dzieci mogą potrzebować także kalkulatorów do sprawdzania trudniejszych obliczeń.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na grupki 3 lub 4-osobowe - które będą wspólnie grać.
2. N. tłumaczy, że gra polega na budowaniu największych budynków na świecie.
3. N. tłumaczy, jak przygotować się do gry.
4. N. tłumaczy zasady gry.
5. Dzieci wybierają osobę, która zacznie grę (w każdej grupie)
6. Dzieci grają.

Możliwe kontynuacje:

Grę można powtarzać wielokrotnie. Jest to nawet wskazane - ponieważ pierwsza gra wymaga dużo czasu ze względu na tłumaczenie zasad. Następnie partie będą przebiegać już znacznie szybciej.

Warianty:

Dodawanie liczb dwucyfrowych w różnych zakresach: 40, 60, 80, 100.

N. może porozmawiać z dziećmi na temat wykonywania zabawek w domu - skoro zabawki są teraz drogie, to może warto wykonać je samemu? Czy dzieci mają już takie doświadczenia? Czy lubią bawić się rzeczami, które same zrobiły?

Potencjalne problemy:

Zasady gry są proste - należy się jednak dobrze przygotować do tłumaczenia, aby uniknąć niepotrzebnego zamieszania.

Gra wymaga dość sprawnego dodawania w pamięci.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Zajęcia techniczne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Wykład

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
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-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)

Tytuł zadania: ROZWIJAJĄCE ĆWICZENIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:30:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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 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;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- **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)
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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

66 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: NOWE PRZYGODY POMPONA

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:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci wymyślają w grupach nowe przygody Pompona.

Cele:

- nauka pisania opowiadań;
- rozwijanie twórczego myślenia;
- umiejętność opisywania relacji rodzinnych;
- ćwiczenie umiejętności przełożenia emocji na język pisany;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Przebieg:
1. N. dzieli dzieci na 4 osobowe grupy.
2. Zadaniem każdej grupy jest wymyślić nową przygodę Pompona.
N. przypomina dzieciom zasady:
- nie krytykujemy swoich pomysłów, nie używamy zwrotów typu: "to głupie", "słabe", "niefajne".
- każdy pomysł bierzemy pod uwagę, być może niektóre pomysły będzie trzeba trochę zmodyfikować.
- każdy członek grupy ma prawo przedstawiać swoje pomysły.
- wszyscy członkowie grupy mają ze sobą współpracować.
Dzieci w grupach wymyślają opowiadanie i spisują je.
N. prosi o to, żeby dzieci zwróciły uwagę na relacje rodzinne i opisały również różne obowiązki dzieci i Pompona, które każdego dnia każdy musi wypełniać.
3. Prezentacja wyników poszczególnych grup na forum klasy. Przedstawiciele grup odczytują

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

głośno napisane opowiadania.
4. Na zakończenie dzieci mogą zagłosować na wybrane opowiadanie.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Opowiadanie
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Pompon w rodzinie Fisiów

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej
Int-Pol-III.10.6 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.8.5 : dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
Int-Społ-III.2.3 : dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.1.8(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.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane

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.

Załączniki do zadania:

- wzór krzyżówki matematycznej, ćwiczenia z zakresu mnożenia (do wykorzystania w drugim semestrze).

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);
- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: "Gwiazdozbiory" i „Niebo i kalendarz" napisanymi przez E. Milewską i W. Zonna, a zilustrowanymi przez B. Butenkę;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: „Czarna książka kolorów" Menena Cottina, „Wielka księga portretów zwierząt" Svietlana Junakovića, "Dźwięki kolorów" Jimmy'ego Liao, „Zielony wędrowiec" Liliany Bardijewskie;
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książką "Bon czy ton" G. Kasdepke (opowiadaniami: „Łyżeczka", „Menu", „Mlaskanie i siorbanie", "Serwetka", „Siadanie do stołu", „Sztućce", „Wybrzydzanie", "Wykałaczka", „Zachowanie przy stole", „Zupa").
- dla dzieci mających problemy z ortografią jest dodatkowe zadanie "Dodatkowa nauka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

ortografii".

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda stacji
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
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.

Lista załączników:
Krzyżówka wzór i propozycje zadań.pdf

Tytuł zadania: MNOŻENIOWE BUDOWLE 1-6

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice grają w planszową grę edukacyjną: uczą się mnożenia (w zakresie liczb 1-6), rozpoznawania rodzajów budowli.

Cele:
- umożliwienie uczniom i uczennicom poznania i utrwalenia tabliczki mnożenia w warunkach zabawy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi rodzajami budowli;
- zapoznanie z wybranymi dziełami architektury europejskiej;
- rozwijanie umiejętności współzawodnictwa.

Potrzebne materiały:
- kalkulator;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- potrzebne do gry: dwie kostki sześciościenne (po dwie kostki na parę) oraz plansze do gry dla wszystkich uczniów i uczennic (po jednej dla każdego).

Przebieg:

1. N. przedstawia uczniom i uczennicom instrukcję gry. Następnie dzieci dobierają się w pary. (6 minut).
2. „Mnożeniowe budowle" to gra dla dwóch graczy. Każdy z graczy wybiera planszę (budynek mieszkalny, przemysłowy, biurowy) oraz po 10 wyników mnożenia spośród zaproponowanych w tabelce. Tura danego gracza: rzut kośćmi, mnożenie wyników rzutu, wypowiedzenie na głos wyniku mnożenia po angielsku oraz wpisanie go do karty, jeżeli należy do wyników wybranych przez gracza (jeśli nie – nic się nie dzieje). Obliczony wynik dzieci sprawdzają następnie na kalkulatorze. Dany wynik można zapisać tylko raz. Wygrywa ta osoba, która pierwsza uzupełni wybrany budynek. Uwaga! Zapełnienie niektórych pól liczbami może się wiązać z dodatkowymi możliwościami, np. ponowieniem ruchu (25 minut).

Warianty:

- można spróbować przeprowadzić to zadanie w drużynach w sytuacji, gdy uczniowie i uczennice nie są jeszcze biegli w mnożeniu w zakresie 10x10.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Ścieżki:

Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:

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-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Tech-III.2.4 : dziecko zna rodzaje budowli (budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty, tunele, wieże)

Lista załączników:
mnożeniowe budowle 1-6.pdf

67 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: ILUSTRUJEMY PRZYGODY POMPONA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci ilustrują opisane wcześniej przygody Pompona.
Omówienie z dziećmi praw autorskich.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- kształtowanie umiejętności tworzenia ilustracji do tekstu;
- rozwijanie umiejętności twórczego myślenia;
- przypomnienie dzieciom praw autorskich (prawo własności, prawo do decydowania o dziele).

Potrzebne materiały:

- kredki, farby, flamastry;
- duże kartki A3

Przebieg:

1. N. prosi dzieci, żeby usiadły w takich samych grupach, w jakich pisały nowe przygody Pompona.
2. N. prosi, żeby dzieci w grupach przeczytały na głos napisane wcześniej opowiadanie, a następnie zastanowiły się jaką ilustrację mogliby wykonać, żeby pasowała do tekstu.
3. Dzieci rysują w grupach.

N. przypomina zasady:

- każdy członek grupy bierze udział w wymyślaniu rysunku oraz rysowaniu;
- nie krytykujemy swoich pomysłów, ewentualnie je twórczo przekształcamy;
- słuchamy siebie nawzajem.

4. N. przypomina dzieciom, jakie są prawa autora do jego dzieła. Tłumaczy dzieciom, że tym razem tworzyli dzieło razem, w grupie, więc jako grupa mają do niego prawa i wszyscy członkowie danej grupy muszą wyrazić zgodę np.: na umieszczenie dzieła (opowiadania i rysunku na blogu)
5. N. skanuje rysunki i wrzuca na bloga, chyba że dzieci nie wyraziły na to zgody.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Metody:

Metoda wizualizacji

Pogadanka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Pompon w rodzinie Fisiów

Aktywizowane typy inteligencji:
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.2.3 : dziecko wie, jakie są podstawowe prawa autora do jego dzieła (prawo własności, prawo do decydowania o dziele)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.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-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

Tytuł zadania: BLOG - NOWE PRZYGODY POMPONA

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:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci w grupach, w których pisały opowiadanie przepisują je na komputerze, a następnie wspólnie z N. wrzucają na klasowego bloga.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności przepisywania tekstów na komputerze;
- ćwiczenie współpracy w grupach;
- uświadomienie sposobów wykorzystywania nowoczesnych technologii.

Potrzebne materiały:
- komputery z dostępem do internetu;
- opowiadania wcześniej napisane przez dzieci;
- zeskanowane przez N. rysunki ilustrujące przygody Pompona.

Przebieg:
1. N. prosi, żeby dzieci dobrały się w takie same grupy, w których tworzyły opowiadanie "Nowe przygody Pompona".
2. N. prosi, żeby dzieci ustaliły między sobą kto przepisuje którą część opowiadania.
Dzieci przepisują w wordzie opowiadanie. (20 min)
3. N. pomaga poszczególnym grupom zamieścić opowiadanie na klasowym blogu, pokazuje dokładnie jak należy to zrobić. (7 min)
N. pomaga dzieciom zamieścić rysunki stworzone przez dzieci do opowiadania. (7 min)
4. Na koniec n. wspólnie z dziećmi omawia zagrożenia związane ze zbyt długim korzystaniem z komputera. Wspólnie z dziećmi rozmawiają o konieczności odpoczynku dla oczu i przyjmowaniu właściwej pozycji podczas korzystania z internetu. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zajęcia komputerowe

Metody:
Pogadanka
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education
Instruktaż

Tryby pracy:
W grupach

Ścieżki:
Pompon w rodzinie Fisiów

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.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.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

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: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz przygotowują się do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (minisiatkówkę, unihokej, piłkę nożną, minikoszykówkę).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- rozwijanie umiejętności rzutów do kosza;
- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;
- piłki lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Przebieg:
1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia mające na celu udoskonalenie ich umiejętności rywalizowania podczas wybranej gry drużynowej (minisiatkówka, piłka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

nożna, unihokej, palant, ringo), minikoszykówka (15 minut);
3. Dzieci wykonują wybraną przez N. lub przez siebie grę drużynową związaną z ćwiczoną grą drużynową. (10 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.
- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Warianty:

- **w ramach narracji "Zdobywamy kosmos":** N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci lecący w kosmos muszą umieć ze sobą współpracować. Gry zespołowe również opierają się na współpracy i ją rozwijają.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

68 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 135 min

Tytuł zadania: POGODOWE PORTFOLIO II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Zadanie ma na celu nauczenie dzieci analizowania zmian pogodowych oraz korzystania z prognoz pogody.

Cele:
- rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie;
- ćwiczenie umiejętności korzystania z prognoz pogody.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- materiały w wersji cyfrowej z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- wydrukowane materiały z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- teczki dla każdego dziecka (na portfolio).

Przebieg:

1. Zadaniem dzieci będzie wypełnienie kart pogodowych raz na miesiąc w konkretny (wybrany) dzień. Na kartach znajduje się miejsce do zaznaczenia aktualnej pogody (zachmurzenia, opadów, temperatury itp.), oraz schematyczny obrazek, na którym uczniowie i uczennice rysują, w jaki sposób ubraliby się podczas niej.
2. Dzieci w celu wykonania zadania obserwują pogodę podczas dnia oraz korzystają z zasobów internetu w celu odnalezienia aktualnej prognozy pogody. Następnie sprawdzają, czy informacja internetowa jest zgodna ze wskazaniami termometru i wiatromierza. Uczniowie i uczennice mogą uzupełniać karty komputerowo, edytując załączone pliki lub w formie papierowej na wcześniej wydrukowanych materiałach. (15 minut);
3. N. opowiada dzieciom o wybranym elemencie, związanym z pogodą (wiatr, deszcz, słońce, temperatura, chmury, jesień, zima, wiosna, lato) (15 minut);
4. Na końcu następuje wspólne podsumowanie zadania i omówienie tego, co znalazły dzieci (10 minut);
5. Karty z każdego miesiąca dzieci przechowują w swoich teczkach, tworząc portfolio.

Warianty:

- **Alternatywnie:** zamiast korzystać z internetu, dzieci mogą się zapoznać z prognozą pogody w wybranej gazecie i porównać ze wskazaniami termometru i wiatromierza.

Tematy do omówienia:

- **wiatr** - cechy wiatru, wiatry lokalne, zastosowanie (turbiny wiatrowe, statki), wpływ na środowisko, erozja;
- **deszcz** - sposób powstania, rodzaje deszczu, wpływ na środowisko, powodzie;
- **słońce** - czym jest słońce, budowa, wpływ na środowisko, susze, zaćmienie słońca;
- **chmury** - powstawanie, chmura a mgła, wpływ na środowisko, chmura burzowa;
- **temperatura** - jednostka temperatury, temperatura ciała człowieka, temperatura odczuwalna, najzimniejsze i najcieplejsze miejsca na ziemi;
- **zima** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta;
- **wiosna** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **lato** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **jesień** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.12.1 : dziecko potrafi odczytywać temperaturę (bez konieczności posługiwania się liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Lista załączników:
kalendarz pogody.jpg

Tytuł zadania: PODRÓŻE PO POLSCE - MAZOWSZE

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:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają charakterystykę województwa mazowieckiego i Warszawy, zapoznają się z Fryderykiem Chopinem.

Cele:
- rozwijanie wiedzy o Warszawie i Mazowszu;
- zapoznawanie dzieci z tradycjami Mazowsza;
- zapoznanie dzieci z dziełami Fryderyka Chopina;
- kształtowanie wrażliwości muzycznej;
- kształtowanie umiejętności pisania listów.

Potrzebne materiały:
- http://www.youtube.com/watch?v=8FXYMdVctoc - Fryderyk Chopin, Polonez As-dur;
- http://www.youtube.com/watch?v=-dvbiz7iXe4 - Fryderyk Chopin, Mazurek a-moll Op. 68 nr 2;
- prezentacja o Mazowszu;
- krzyżówka po 1 egzemplarzu dla dziecka.

Przebieg:
1. N. pokazuje dzieciom prezentację o Warszawie i Mazowszu, w jej trakcie opowiada dzieciom o poszczególnych slajdach. W tle włącza jedno z dzieł Chopina. (15 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

2. N. prosi dzieci o wykonanie krzyżówki. (10 min)
3. N. zaprasza dzieci do zastanowienia się co chcieliby zwiedzić na Mazowszu, co je zaintrygowało podczas prezentacji lub może jest jeszcze coś innego co chcieliby zwiedzić. Zadaniem dzieci jest wybór jednego lub kilku miejsc i stworzenie listu do rodziców, w którym zachęcają rodziców do wspólnego zwiedzania danego miejsca. Dzieci w liście mają za zadanie, krótko wyjaśnić dlaczego to miejsce je zainteresowało.
N. wyjaśnia dzieciom zasady pisania listu:
- nadawca i adresat
- data
- zwroty grzecznościowe
- wstęp i zakończenie.
(20 min)

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
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.10.7 : dziecko potrafi napisać list

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.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.1 : dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe
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-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Społ-III.2.3 : dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami
Int-Społ-III.6.1 : dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce
Int-Społ-III.6.2 : dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy
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:
Mazowieckie klimaty.pdf

Tytuł zadania: QUIZ MATEMATYCZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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.

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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Matematyczna i logiczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

69 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 140 min

Tytuł zadania: PISZEMY PAMIĘTNIK

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: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci piszą pamiętnik. Pisanie pamiętnika nie odbywa się codziennie tylko co dwa, trzy dni. Dzieci uczą się przy okazji chronologii, upływu kolejnych dni.

Cele:
- nauka pisania samodzielnych tekstów literackich opartych o własne doświadczenia;
- poszerzanie wiedzy o samym sobie;
- umiejętność opisywania relacji rodzinnych i sytuacji szkolnych;
- ćwiczenie umiejętności przełożenia emocji na język pisany;
- nauka korzystania z kalendarza i zapisywania dat i godzin.

Potrzebne materiały:
- stworzone przez dzieci pamiętniki;
- dzieci mogą te materiały zbierać i codziennie wklejać w domu: zdjęcia, wycinki z gazet, pocztówki, liście, pióra, kwiatki, opakowania/papierki po słodkościach, bilety autobusowe, bilety do kina lub teatru, muzeum, zaproszenia.
- komputer z dostępem do internetu lub płyta z muzyką klasyczną, jeśli N. włącza muzykę na komputerze może skorzystać ze strony: http://www.qc-music.com/childrens-classical-music-favourites/

Przebieg:
1. N. zaprasza dzieci do pisania własnych pamiętników.
2. N. prosi, aby każde dziecko sprawdziło w kalendarzu, jaki jest dzisiaj dzień. Dzieci sprawdzają i mają za zadanie na osobnych karteczkach zapisać datę. Dzieci w parach sprawdzają, jaką mają datę, w przypadku wątpliwości sprawdzają jeszcze raz lub proszą o pomoc N. Na koniec N. weryfikuje daty i podaje prawidłową. (10 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci wpisują datę w pamiętniku.
3. N. prosi, żeby dzieci spojrzały na zegar klasowy i sprawdziły, która teraz jest godzina. Dzieci patrzą na zegar i codziennie kto inny odczytuje godzinę.
Dzieci wpisują godzinę w pamiętniku. (5 min)
4. N. włącza dzieciom muzykę klasyczną i zaprasza do wsłuchania się w muzykę. (10 min)
Na wstępie zachęca dzieci do zamknięcia oczu i przypomnienia sobie wydarzeń z minionego dnia, zastanowienia się przez chwilę, co ich spotkało dziś rano zaraz po obudzeniu się, co ich spotkało przed wyjściem z domu, a co w drodze do szkoły, czy w drodze do szkoły mieli okazję zobaczyć jakieś ciekawe drzewo, roślinkę, psa. N. zachęca, aby dzieci przypomniały sobie czy dana rzecz ich ucieszyła, czy zasmuciła, a może zaskoczyła, a może wywołała jeszcze inne emocje.
N. zachęca dzieci, żeby zastanowiły się, co wydarzyło się, rano w domu, czy mieli okazję porozmawiać z rodzicami, z rodzeństwem i na jaki temat, czy rano mieli jakieś obowiązki domowe do wykonania.
5. N. prosi, żeby dzieci otworzyły oczy i przez chwilę zastanowiły się co chcą zapisać w swoim pamiętniku. N. tłumaczy dzieciom, że pamiętnik może być sposobem rozładowywania emocji, radzenia sobie ze stresem.
6. Dzieci piszą swoje pamiętniki. N. mówi ile mają czasu na to i prosi, aby dzieci spróbowały kontrolować czas samodzielnie. Dzieci ozdabiają pamiętnik. (20 min)
7. N. zachęca, żeby te dzieci, które mają na to ochotę, zabrały pamiętniki do domu i je ozdobiły.

Potencjalne problemy:

- Uwaga: nie należy zachęcać dzieci do szczegółowego opisu swojej rodziny czy relacji rodzinnych. Mogą to być intymne zwierzenia i lepiej jeśli dzieci nie będą na forum klasy się nimi dzielić, ponieważ mogą być niezrozumiałe i prowadzić do ironicznych uwag;
- jeśli dzieci maja? rzeczywiście zapisywać/odreagowywać emocje, to nie należy ich ograniczać. Natomiast można powiedzieć, o tajemnicy korespondencji i o tym, że żadne dziecko nie musi czytać, jeśli nie chce, niczego na głos i żadne dziecko nie ma prawa zaglądać do pamiętniczka bez zgody właściciela.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
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.14.3 : dziecko potrafi uporządkować daty chronologicznie
Int-Mat-III.14.4 : dziecko potrafi wykonywać obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych
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.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
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.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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-Pol-III.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
Int-Społ-III.2.3 : dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.1.8(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.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: WEBQUEST II HYMN NARODOWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

Cele:

- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy własnej;
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z hymnem narodowym;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi postaciami historycznymi, ważnymi dla historii kraju;
- zapoznanie uczniów i uczennic z ważnymi wydarzeniami z historii kraju.

Potrzebne materiały:

- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/06/webquest-4-temat.html;
- ew. odtwarzacz muzyki.

Załącznik do zadania:

- webquest w formie pdf.

Przebieg:

1. dzień

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci, starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie", "Proces". Na końcu mają zawarte linki źródłowe (w części "Źródła") (40 minut);

2. dzień

1. Dzieci dokańczają zadania oraz ćwiczą śpiewanie hymnu (35 minut);
2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Pod kątem formalnym: Czy im się podobało? Czy miały problemy ze znalezieniem odpowiedzi na pytania? Jak sobie z nimi poradziły?
- Pod kątem merytorycznym: Czy potrafią już zaśpiewać z pamięci pierwszą zwrotkę hymnu Polski? Czy wiedzą, jak należy się zachowywać podczas hymnu?

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Muzyka
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.1.2 : dziecko potrafi śpiewać z pamięci hymn narodowy
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

rozpraszając się
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
Int-Muz-III.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.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Społ-III.7.1 : dziecko zna symbole narodowe
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

Lista załączników:
webquest hymn narodowy.pdf

Tytuł zadania: RODZINNA ANKIETA - TWORZENIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:50:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci tworzą ankietę dla swoich rodzin dotyczącą obowiązków, zainteresowań itp.

Cele:

- Nauka tworzenia ankiet
- Oswajanie z korzystaniem z programów komputerowych
- Analiza obowiązków w rodzinie, uświadomienie własnych obowiązków i obowiązków innych członków rodziny.
- Pogłębienie wiedzy o rodzinie, dzięki poznaniu perspektywy jej członków.

Potrzebne materiały:

- Komputery z dostępem do internetu

Przebieg:

1. N. informuje uczniów i uczennice, że będą tworzyć ankietę dla swojej rodziny.
2. Uczniowie i uczennice rejestrują się w programie za pomocą założonych wcześniej e-maili. (Proponowana storna to http://webankieta.pl/; ale można również skorzystać z wielu innych programów na stronach internetowych, a w ostateczności również z programów typu office)
3. Zapoznają się z nim dzięki eksploracji własnej. N. zachęca do eksploracji i odpowiada na pytania.
4. Zadaniem każdego dziecka jest stworzenie ankiety zawierającej co najmniej 6 pytań.
5. Pytaniem otwierającym jest prośba o imię lub inny sposób identyfikacji osoby wypełniającej ankietę. Następne pytanie, które jest wspólne dla wszystkich dzieci to "Jakie masz obowiązki domowe?"
6. Kolejne pytania dzieci mogą wybrać z listy zaproponowanej przez N. lub wymyślić swoje własne. Pytania wymyślone przez dzieci muszą zostać zatwierdzone przez N. przed wprowadzeniem do ankiety.
7. Wśród pytań w ankiecie powinny znaleźć się trzy rodzaje pytań:
    1. Pytanie, na które odpowiedź zaznacza się na skali (np. Czy lubisz dostawać prezenty? a) bardzo nie lubię b) nie lubię c) jest mi to obojętne d) lubię e) bardzo lubię)
    2. Pytanie otwarte, (Np. Jakie masz hobby?; Jak radzisz sobie ze stresem? - ciekawe może być dla dzieci poznanie prawdziwych odpowiedzi, mogą im pomóc znaleźć własne strategie radzenia sobie ze stresem)
    3. Pytanie z wyborem pośród zaproponowanych odpowiedzi (np. Co najchętniej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

robisz w wolnym czasie? a) idę na spacer b) czytam książki c) oglądam telewizję d) gram w gry e) inne)

8. Własną ukończoną ankietę jako pierwsze wypełnia dziecko.
9. Zaś jako zadanie domowe dzieci mają poprosić członków rodziny o wypełnienie ankiety.

Możliwe kontynuacje:

- Ankieta rodzinna - wyniki

Warianty:

- Aby ułatwić zadanie (lub jeśli liczba komputerów jest mniejsza), warto zaproponować pracę w parach lub trójkach.
- Pytania do ankiety można również wyłonić w drodze burzy mózgów.

Potencjalne problemy:

- Dzieci mogą nie pamiętać zakładanego wcześniej e-maila, lub nie posiadać go w wypadku nie odbycia zajęć z zakładaniem adresu e-mail. Wtedy kilka minut warto poświęcić na założenie adresu lub w ostateczności podzielić dzieci na grupy tak, aby w każdej była osoba, z e-mailem, na który można zarejestrować się w programie.
- Programy do tworzenia ankiet nie należą do trudnych, zachęcamy jednak, aby N. zapoznał się z nimi wcześniej. Wtedy w razie problemów i wątpliwości będzie mógł szybciej pomóc dzieciom w rozwiązaniu problemów. Warto jednak pozwolić dzieciom wykorzystać naturalną skłonność do eksploracji.
- Przy zapoznaniu N. z programem warto, by zwrócił uwagę na sposób ukończenia ankiety i udostępnienia jej użytkownikom, ponieważ ten etap może być dla dzieci skomplikowany.
- Przed zadaniem pracy domowej warto upewnić się, czy rodzina będzie mogła wypełnić ankietę umieszczoną w internecie. Gdyby było to niemożliwe, trzeba ankiety wydrukować lub w ostateczności poprosić dzieci o ich przepisanie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
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.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
Int-Społ-III.2.3 : dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną
Int-Społ-III.8.1 : dziecko rozumie znaczenie pracy w życiu człowieka

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to robić
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.7(od) : dziecko wie, w jaki sposób można rozpoznawać emocje u innych ludzi
Int-Psych-I-III.5.2(od) : dziecko zna zalety posiadania czasu dla siebie
Int-Psych-I-III.5.3(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo dążyć do szczęścia
Int-Psych-I-III.7.5(od) : dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne emocje

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Lista załączników:
Pytania do Ankiety Rodzinnej.docx

70 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: ELEKTRONICZNE KARTKI ŚWIĄTECZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:05:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują elektroniczne kartki z życzeniami w związku z nadchodzącym świętem i wysyłają je do najbliższych.

Cele:
- ćwiczenie umiejętności pisania prostych życzeń;
- rozwijanie umiejętności korzystania z programów graficznych.

Potrzebne materiały:
- sala komputerowa;
- zebrane wcześniej adresy mailowe do rodziców/opiekunów dzieci;
- ew. projektor.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że w związku z nadchodzącymi świętami, będą miały okazję do przygotowania życzeń świątecznych dla najbliższych, które później będą mogły wysłać drogą elektroniczną. Pyta, co powinno się znaleźć w życzeniach i czego dzieci chciałyby życzyć najbliższym. Odpowiedzi dzieci zapisuje na tablicy (15 minut);
2. Zadaniem dzieci jest opracowanie we wskazanym programie graficznym kartki z życzeniami. Mogą przy tym korzystać z wybranych przez siebie narzędzi. N. może pokazać dzieciom, jak dodać inny element graficzny do życzenia (wstaw -> obraz) oraz jak dodać elementy tekstowe (35 minut);
3. Dzieci zapisują w odpowiednim folderze pod wybraną nazwą swoje życzenia. N. po kolei przechodzi z dziećmi proces zapisywania pliku w folderze przypisanym dla danego dziecka (15 minut);
4. Następnie N. pyta dzieci, czy chciałyby przesłać swoje życzenia do rodziców i proponuje, że wyśle stworzone kartki do wszystkich rodziców e-mailem. Zadaniem domowym dzieci jest zebranie od rodziców ich adresów mailowych, jeśli dzieci ich nie znają. (Uwaga! Dzieci powinny zebrać od rodziców adresy, nawet jeśli N. ma do nich dostęp, tak, aby zapoznać się z budową adresu e-mail) (5 minut).

Warianty:

- zadanie może być tematycznie dostosowane do wybranych świąt i wydarzeń;
- **alternatywnie:** w kl. III, kiedy dzieci potrafią już korzystać z poczty e-mail, same mogą wysłać kartki do rodziców;
- zadanie może zostać wykonane w parach, wówczas konieczne jest więcej czasu, aby każde z dzieci pracowało nad życzeniami i każde miało możliwość wysłania życzeń (wariant stosowany w przypadku mniejszej liczby komputerów niż dzieci).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Pol-III.10.8 : dziecko potrafi zredagować życzenia i zaproszenia
Int-Społ-III.6.3 : dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy

Tytuł zadania: WEBQUEST II HYMN NARODOWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwijanie umiejętności pracy własnej;
- rozwijanie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z hymnem narodowym;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi postaciami historycznymi, ważnymi dla historii kraju;
- zapoznanie uczniów i uczennic z ważnymi wydarzeniami z historii kraju.

Potrzebne materiały:

- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/06/webquest-4-temat.html;
- ew. odtwarzacz muzyki.

Załącznik do zadania:

- webquest w formie pdf.

Przebieg:

1. dzień

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego będzie dotyczyło (5 minut);
2. Dzieci przeszukują zasoby sieci, starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie", "Proces". Na końcu mają zawarte linki źródłowe (w części "Źródła") (40 minut);

2. dzień

1. Dzieci dokańczają zadania oraz ćwiczą śpiewanie hymnu (35 minut);
2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie.
   - Pod kątem formalnym: Czy im się podobało? Czy miały problemy ze znalezieniem odpowiedzi na pytania? Jak sobie z nimi poradziły?
   - Pod kątem merytorycznym: Czy potrafią już zaśpiewać z pamięci pierwszą zwrotkę hymnu Polski? Czy wiedzą, jak należy się zachowywać podczas hymnu?

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Muzyka
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.1.2 : dziecko potrafi śpiewać z pamięci hymn narodowy
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Społ-III.7.1 : dziecko zna symbole narodowe
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

Lista załączników:
webquest hymn narodowy.pdf

Tytuł zadania: CHODZENIE PO LINIE DO SKLEPU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dwie grupy dzieci po dwóch stronach liny. Muszą dojść do porozumienia i odkupić od siebie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

różne produkty za pieniądze, które posiadają.

Cele:

- postawienie uczniów i uczennic przed problemem, który same muszą rozwiązać;
- umożliwianie uczniom i uczennicom współpracy w ramach obranego celu;
- rozwijanie umiejętności utrzymywania równowagi u uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- gruba lina (rozciągnięta między dwoma ławkami lub drzewami – w zależności od miejsca zajęć; lina leży na ziemi, ale musi być napięta)
- papierkowe pieniądze oraz 2 plansze z produktami, które są potrzebne do zrobienia tortu na dzień mamy/dzień taty/dzień babci/dzień dziadka/inną okazję.

Załączniki do zadania:

- *Chodzenie po linie do sklepu – przykładowa plansza z produktami*

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że zadanie ma wprowadzić je w zasady robienia zakupów i targowania się. Zobaczą też, jak sobie radzić, kiedy mają ograniczone środki i że czasem trzeba umieć pójść na ustępstwa. Uczniowie i uczennice dzielą się na dwie grupy; (7 minut)
2. Stają na dwóch końcach liny. Tworzą w ten sposób rodziny, które mają ograniczony budżet na zakup produktów do tortu. Na planszy mają wypisane, jakich produktów im brakuje, a jakich mają za dużo (które mogą sprzedać). Zadanie musi być zbudowane tak, że jedna grupa potrzebuje produktów, które w nadmiarze posiada druga i vice versa.
    - I etap: Poznawanie ceny. Dziecko z grupy A przechodzi po linie do grupy B, żeby powiedzieć, jaki jeden produkt jest potrzebny grupie A. Grupa B informuje, ile będzie kosztował. Dziecko z grupy A wraca do swojej grupy. Następnie dziecko z grupy B przechodzi do grupy A i mówi, jaki jeden produkt jest potrzebny grupie B. Po 6 turach chodzenia dzieci znają ceny wszystkich potrzebnych składników. (10 minut)
    - II etap: Negocjowanie cen. Na tej samej zasadzie, co w pierwszym etapie dzieci negocjują ceny. Dziecko z grupy A przechodzi do grupy B i mówi, czy zgadzają się na daną cenę danego produktu, czy proponują obniżenie ceny przez grupę B. Kiedy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wszystkie ceny zostaną uzgodnione i wszystkie produkty zakupione, gra się kończy. (25 minut)

3. Dzieci wspólnie z N. podsumowują zadanie. Ile dzieci wydały na poszczególne produkty? Czy udało im się wytargować inne ceny niż pierwotnie zakładano? (15 minut).

Uwaga! Zadanie należy dostosować do poziomu zaawansowania dzieci w matematyce. To oznacza, że na początku dostają taką sumę pieniędzy, w zakresie której opanowały dodawanie i odejmowanie.

Warianty:

- można również spróbować powiesić linę trochę powyżej ziemi (5 centymetrów), jednak wówczas wymagane jest odpowiednie zabezpieczenie oraz większa uważność na grupę;
- zadanie może być powtórzone, np. z innymi produktami;
- **alternatywnie:** zamiast liny można wprowadzić ławkę, po której dzieci muszą przejść.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-III.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są ograniczone
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna nominały pieniędzy;
- dziecko wie, że pieniądz służy do płacenia.

Lista załączników:

chodzenie po linie plansza.pdf

71 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 190 min

Tytuł zadania: MISJA CZYTANKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

00:55:00

Streszczenie:

Dzieci poznają nową czytankę, rozwiązują zadania, analizują tekst.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu.

Potrzebne materiały:

- kopia czytanki dla każdego dziecka;
- znaczniki "świateł drogowych".

Załączniki do zadania (na każde powtórzenie zadania przypada jeden załącznik):

- Misja 1 (dzień 7 I semestru w klasie III);
- Misja 2 (dzień 53 I semestru w klasie III);
- Misja 3 (dzień 18 I semestru w klasie III);
- Misja 4 (dzień 41 I semestru w klasie III);
- Misja 5 (dzień 42 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 1 (dzień 13 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 2 (dzień 71 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 3 (dzień 73 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 4 (dzień 80 I semestru w klasie III).

Przebieg:

"Misja"

1. N. rozdaje kopie czytanki i wprowadza dzieci w cel ćwiczenia: będą rozwijały umiejętność czytania ze zrozumieniem, nauczą się wskazywać najważniejsze elementy historii oraz występujące w nich postaci. (3 minuty).
2. Dzieci czytają w ciszy przedstawioną historię, a następnie rozwiązują zadanie dodane do czytanki. (15 minut);
3. Zanim N. omówi z dziećmi rozwiązanie zadania, prosi dzieci o wskazanie za pomocą techniki "świateł drogowych", czy zadanie było dla nich proste czy trudne. Następnie omawia z dziećmi zadanie. Jakie jest poprawne rozwiązanie? Jak dzieci do tego doszły? (5 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;
    - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci tworzą linię czasu, kolaż lub komiks przedstawiające wydarzenia i postaci z czytanki. (20 minut)

"Ułóż historię"

1. N. rozdaje kopie czytanki, które dodatkowo zostały pocięte na części. N. wyjaśnia, że dzieci będą musiały dojść do tego, jaka była kolejność wydarzeń, dzięki czemu poznają

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

tajne hasło. (3 minuty);

2. Dzieci układają historie według uznanej przez siebie kolejności. Następnie N. sprawdza czy wszystkim się udało, pytając o tajne hasło, które układa się z liter umieszczonych z prawej strony tekstu (15 minut);
3. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (liczące po tyle osób, ile jest części historii). Dzieci w grupach czytają sobie historię. Każde dziecko musi przeczytać reszcie jeden fragment (20 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;
    - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci mogą:
    - wypowiedzieć się, czy historia się im podobała;
    - ocenić postępowanie bohaterów;
    - wymyślić alternatywne zakończenie. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- ćwiczenia z płynności czytania i/lub głębsza analiza treści czytanki.

Warianty:

- zależnie od potrzeb i nastroju grupy możliwe jest znaczne rozbudowanie omawiania czytanki, zwłaszcza w przypadku późniejszych, trudniejszych tekstów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Bajka terapeutyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Lista załączników:

Misja 5.docx
Ułóż historię 2.docx
Ułóż historię 1.docx
Misja 3.docx
Misja 4.docx
Misja 1.docx
Ułóż historię 4.docx
Ułóż historię 3.docx
Misja 2.docx

Tytuł zadania: BAJKA MATEMATYCZNA - RYBAK I DŻINN

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 w 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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Język polski

Metody:
Opowiadanie
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:
Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.1.2 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.4.2 : dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem
Int-Mat-III.4.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"
Int-Społ-III.1.3 : dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.2.1 : dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

ograniczone
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu

Lista załączników:
Rybak i dżinn - bajka matematyczna.docx

Tytuł zadania: SZYFROWANE ZDANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci mają wymyślić jak największą liczbę zdań, których wyrazy zaczynają się zgodnie z podanym wzorem.

Cele:
- rozwijanie płynności i giętkości językowej;
- rozszerzanie słownictwa;
- ćwiczenie rozwiązywania zagadek umysłowych;
- kształtowanie umiejętności budowania zdań.

Potrzebne materiały:
- przykładowe szyfry (załącznik).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. Dzieci losują karteczki z szyfrem z woreczka. Zadaniem każdego dziecka jest stworzenie jak największej liczby zdań, w których poszczególne słowa zaczynają się od podanych liter (Przykład wzoru: M K Z N Z D M - Mama Krzysia zrobiła naleśnik z dżemem morelowym). Wygrywa ten, kto ułoży największą liczbę zdań. Dzieci zapisują zdania w zeszycie. N. powinien dzieciom wyjaśnić, że zdania mogą być śmieszne i nie muszą być bardzo logiczne. Dzięki nim dzieci ćwiczą płynność językową i twórcze myślenie, a nie logiczne wypowiedzi. (25 min)
2. N. zaprasza dzieci do kręgu. W kręgu dzieci najpierw odczytują swój szyfr, a następnie napisane przez siebie zdania. Dzieci mogą nagradzać się oklaskami, wygrywa ten, kto ułożył najwięcej zdań. (20 min)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi

Int-Pol-III.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.14.1 : dziecko wie, jaka jest różnica między literą a głoską

Int-Pol-III.14.3 : dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Lista załączników:
szyfrowane zdania załącznik.docx

72 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: PISZEMY PAMIĘTNIK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci piszą pamiętnik. Pisanie pamiętnika nie odbywa się codziennie tylko co dwa, trzy dni. Dzieci uczą się przy okazji chronologii, upływu kolejnych dni.

Cele:
- nauka pisania samodzielnych tekstów literackich opartych o własne doświadczenia;
- poszerzanie wiedzy o samym sobie;
- umiejętność opisywania relacji rodzinnych i sytuacji szkolnych;
- ćwiczenie umiejętności przełożenia emocji na język pisany;
- nauka korzystania z kalendarza i zapisywania dat i godzin.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- stworzone przez dzieci pamiętniki;
- dzieci mogą te materiały zbierać i codziennie wklejać w domu: zdjęcia, wycinki z gazet, pocztówki, liście, pióra, kwiatki, opakowania/papierki po słodkościach, bilety autobusowe, bilety do kina lub teatru, muzeum, zaproszenia.
- komputer z dostępem do internetu lub płyta z muzyką klasyczną, jeśli N. włącza muzykę na komputerze może skorzystać ze strony: http://www.qc-music.com/childrens-classical-music-favourites/

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do pisania własnych pamiętników.
2. N. prosi, aby każde dziecko sprawdziło w kalendarzu, jaki jest dzisiaj dzień. Dzieci sprawdzają i mają za zadanie na osobnych karteczkach zapisać datę. Dzieci w parach sprawdzają, jaką mają datę, w przypadku wątpliwości sprawdzają jeszcze raz lub proszą o pomoc N. Na koniec N. weryfikuje daty i podaje prawidłową. (10 min)

Dzieci wpisują datę w pamiętniku.

3. N. prosi, żeby dzieci spojrzały na zegar klasowy i sprawdziły, która teraz jest godzina. Dzieci patrzą na zegar i codziennie kto inny odczytuje godzinę.

Dzieci wpisują godzinę w pamiętniku. (5 min)

4. N. włącza dzieciom muzykę klasyczną i zaprasza do wsłuchania się w muzykę. (10 min)

Na wstępie zachęca dzieci do zamknięcia oczu i przypomnienia sobie wydarzeń z minionego dnia, zastanowienia się przez chwilę, co ich spotkało dziś rano zaraz po obudzeniu się, co ich spotkało przed wyjściem z domu, a co w drodze do szkoły, czy w drodze do szkoły mieli okazję zobaczyć jakieś ciekawe drzewo, roślinkę, psa. N. zachęca, aby dzieci przypomniały sobie czy dana rzecz ich ucieszyła, czy zasmuciła, a może zaskoczyła, a może wywołała jeszcze inne emocje.

N. zachęca dzieci, żeby zastanowiły się, co wydarzyło się, rano w domu, czy mieli okazję porozmawiać z rodzicami, z rodzeństwem i na jaki temat, czy rano mieli jakieś obowiązki domowe do wykonania.

5. N. prosi, żeby dzieci otworzyły oczy i przez chwilę zastanowiły się co chcą zapisać w swoim pamiętniku. N. tłumaczy dzieciom, że pamiętnik może być sposobem rozładowywania emocji, radzenia sobie ze stresem.
6. Dzieci piszą swoje pamiętniki. N. mówi ile mają czasu na to i prosi, aby dzieci spróbowały kontrolować czas samodzielnie. Dzieci ozdabiają pamiętnik. (20 min)
7. N. zachęca, żeby te dzieci, które mają na to ochotę, zabrały pamiętniki do domu i je ozdobiły.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potencjalne problemy:

- Uwaga: nie należy zachęcać dzieci do szczegółowego opisu swojej rodziny czy relacji rodzinnych. Mogą to być intymne zwierzenia i lepiej jeśli dzieci nie będą na forum klasy się nimi dzielić, ponieważ mogą być niezrozumiałe i prowadzić do ironicznych uwag;
- jeśli dzieci maja? rzeczywiście zapisywać/odreagowywać emocje, to nie należy ich ograniczać. Natomiast można powiedzieć, o tajemnicy korespondencji i o tym, że żadne dziecko nie musi czytać, jeśli nie chce, niczego na głos i żadne dziecko nie ma prawa zaglądać do pamiętniczka bez zgody właściciela.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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.14.3 : dziecko potrafi uporządkować daty chronologicznie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Mat-III.14.4 : dziecko potrafi wykonywać obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych
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.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Plast-III.4.2 : dziecko zna zasady budowania własnego wizerunku i otoczenia
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.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie
Int-Pol-III.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.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
Int-Społ-III.2.3 : dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.1.8(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.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: RODZINNA ANKIETA - WYNIKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Analiza ankiety, którą dzieci zrobiły dla swoich rodzin.

Cele:

- Zachęcenie do samodzielnego myślenia i wyciągania wniosków.
- Oswajanie z korzystaniem z programów komputerowych
- Analiza obowiązków w rodzinie, uświadomienie własnych obowiązków i obowiązków innych członków rodziny.
- Pogłębienie wiedzy o rodzinie, dzięki poznaniu perspektywy jej członków.

Potrzebne materiały:

- Ankiety wykonane przez dzieci, wypełnione przez członków ich rodzin;
- Komputery z dostępem do internetu;
- Karteczki czerwone, żółte i zielone - zestaw dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. pisze na tablicy słowo "respondent". Informuje dzieci, że poda im trzy możliwe znaczenia. Po każdym z nich dzieci z pomocą sygnalizacji kolorystycznej odpowiedzą czy dane znaczenie wydaje im się prawdopodobne. (Zielona karteczka - tak, żółta - może,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

czerwona - nie). N. informuje, które ze znaczeń było właściwe.

2. Zajmijmy się więc naszymi respondentami! Jeśli dzieci wykonywały ankiety w programach do tego przeznaczonych, należy zamknąć ankietę. Dzieci muszą również odkryć, w jaki sposób mogą w programie dotrzeć do udzielonych im odpowiedzi. N. zachęca do eksploracji i odpowiada na pytania.
3. Wspólnie analizujemy pierwsze pytanie. N. zadaje pytania dotyczące pierwszej odpowiedzi (poza identyfikującą) , zaś dzieci odpowiadają na nie za pomocą sygnalizacji kolorystycznej.
4. Pytania: Czy różne osoby z rodziny wymieniły ten sam obowiązek? Czy uzyskane odpowiedzi Was zaskoczyły? Czy to, co odpowiedzieli respondenci, zgadza się z Waszymi obserwacjami?
5. N. podsumowuje uzyskane odpowiedzi (np. Większość z Was nie była zaskoczona odpowiedziami.)
6. W parach lub trójkach (jeśli dzieci przy tworzeniu ankiety pracowały w parach lub grupach warto powtórzyć ten układ) dzieci analizują pozostałe części ankiety i wspólnie piszą raport w edytorze tekstu.
7. W raporcie mają znaleźć się odpowiedzi na pytania:
    1. Odpowiedź na które pytanie była dokładnie taka jak się spodziewałem/spodziewałam (dla każdego dziecka w grupie lub w parze)?
    2. Odpowiedzi na które pytanie byłem/byłam najbardziej ciekawy/ciekawa?
    3. Która odpowiedź była najciekawsza?
    4. Odpowiedź na które pytanie najbardziej mnie zaskoczyła?
    5. Czy odpowiedzi, jakich udzieliły rodziny, zgadzają się z tym, co widzicie na co dzień?

Potencjalne problemy:

- Programy do tworzenia ankiet nie należą do trudnych, zachęcamy jednak, aby N. zapoznał się z nimi wcześniej. Wtedy w razie problemów i wątpliwości będzie mógł szybciej pomóc dzieciom w rozwiązaniu problemów. Warto jednak pozwolić dzieciom wykorzystać naturalną skłonność do eksploracji.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
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-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
Int-Społ-III.2.3 : dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną
Int-Społ-III.8.1 : dziecko rozumie znaczenie pracy w życiu człowieka

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to robić
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.7(od) : dziecko wie, w jaki sposób można rozpoznawać emocje u innych ludzi
Int-Psych-I-III.5.2(od) : dziecko zna zalety posiadania czasu dla siebie
Int-Psych-I-III.5.3(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo dążyć do szczęścia
Int-Psych-I-III.7.5(od) : dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

emocje

Tytuł zadania: TANIEC W KRĘGU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci tańczą w kole w rytm muzyki i wykonują w odpowiednich momentach sekwencje gestów.

Cele:

- ćwiczenie poczucia rytmu;
- ćwiczenie koordynacji ruchowo-wzrokowej;
- aktywizacja grupy;
- integracja grupy.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- 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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

żydowskich zwrotów oznaczające "Pokój niech będzie z Wami".

Przebieg:
1. Dzieci stają w kole i trzymają się za ręce lub w trudniejszej wersji obejmują się za plecy (tak jak w tradycyjnym tańcu w kręgu).
N. staje z dziećmi w kręgu. Pierwszy raz tańczymy bez muzyki. N. uczy dzieci kroków. (10 min)
2. Dzieci tańczą 16 kroków po obwodzie koła. będą witać się z partnerem po prawej i po lewej stronie.
Dzieci zwracają się twarzami do siebie w prawą stronę, podają sobie ręce, tak jakby siebie witały.
Dzieci tańczą 16 kroków po obwodzie koła w drugą stronę.
Dzieci zwracają się twarzami do siebie w lewą stronę, podają sobie ręce, tak jakby siebie witały.
Dzieci tańczą 16 kroków w drugą stronę, stają twarzami do siebie w prawą stronę i wykonują gesty:
klaśnięcie we własne ręce, klepnięcie oburącz w ręce partnera i nawzajem.
Dzieci tańczą 16 kroków w drugą stronę, stają twarzami do siebie w prawą stronę i wykonują gesty:
klaśnięcie we własne ręce, klepnięcie oburącz w ręce partnera i nawzajem.
3. N. włącza muzykę, N. podpowiada dzieciom co należy robić, liczy na głos kroki, mówi zwracamy się w prawo, witamy się, zwracamy się w lewo etc. N. sam tańczy z dziećmi.
Stopniowo dzieci przyswajają sekwencje kroków i gestów i n. może ograniczyć swoją rolę. (10 min)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Muzyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.1 : 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: ZADANIA Z LOSOWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 11

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci korzystając z kart oraz działań przygotowują zadania tekstowe dla siebie nawzajem.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dodawania oraz odejmowania w zakresie do 60, 70, 80 oraz 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia oraz dzielenia do 25, przez 7, 9 oraz do 100;
- powtórzenie jednostek mas (kg, g);
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do ćwiczeń dla siebie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - kartki do losowania" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - szablon" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).
- opcjonalnie: nożyczki, klej.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą tworzyć dla siebie nawzajem materiały do nauki (zadania tekstowe), oparte o załączone materiały. N. rozdaje dzieciom materiały do pracy. (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest wylosowanie (lub wybranie) 5 obrazków oraz 5 działań. Następnie z ich wykorzystaniem przygotowują zadania tekstowe (5) korzystając z karty z szablonem. N. pomaga oraz nadzoruje pracę dzieci (20 minut);
3. Następnie dzieci wymieniają się przygotowanymi zadaniami oraz starają się je rozwiązywać. (10 minut);
4. N. rozwiązuje ewentualne problemy oraz podsumowuje zadanie wraz z całą klasą. Osoby chętne mogą przeczytać swoje przykłady zadań (10 minut).

Warianty:

Zakres realizacji zadania:

- dzień 17 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 18 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 35 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 42 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 72 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

zakresie 25;
- dzień 76 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 35 semestr II: mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7;
- dzień 50 semestr II: mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9;
- dzień 62 semestr II: mnożenie i dzielenie w zakresie 100;
- dzień 83 semestr II: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000;
- dzień 89 semestr II: jednostki masy; dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Lista załączników:
Zadania z losowania - szablon.pdf
Zadania z losowania - kartki do losowania.pdf

73 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: MISJA CZYTANKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci poznają nową czytankę, rozwiązują zadania, analizują tekst.

Cele:
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu.

Potrzebne materiały:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- kopia czytanki dla każdego dziecka;
- znaczniki "świateł drogowych".

Załączniki do zadania (na każde powtórzenie zadania przypada jeden załącznik):

- Misja 1 (dzień 7 I semestru w klasie III);
- Misja 2 (dzień 53 I semestru w klasie III);
- Misja 3 (dzień 18 I semestru w klasie III);
- Misja 4 (dzień 41 I semestru w klasie III);
- Misja 5 (dzień 42 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 1 (dzień 13 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 2 (dzień 71 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 3 (dzień 73 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 4 (dzień 80 I semestru w klasie III).

Przebieg:

"Misja"

1. N. rozdaje kopie czytanki i wprowadza dzieci w cel ćwiczenia: będą rozwijały umiejętność czytania ze zrozumieniem, nauczą się wskazywać najważniejsze elementy historii oraz występujące w nich postaci. (3 minuty).
2. Dzieci czytają w ciszy przedstawioną historię, a następnie rozwiązują zadanie dodane do czytanki. (15 minut);
3. Zanim N. omówi z dziećmi rozwiązanie zadania, prosi dzieci o wskazanie za pomocą techniki "świateł drogowych", czy zadanie było dla nich proste czy trudne. Następnie omawia z dziećmi zadanie. Jakie jest poprawne rozwiązanie? Jak dzieci do tego doszły? (5 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;
    - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci tworzą linię czasu, kolaż lub komiks przedstawiające wydarzenia i postaci z czytanki. (20 minut)

"Ułóż historię"

1. N. rozdaje kopie czytanki, które dodatkowo zostały pocięte na części. N. wyjaśnia, że dzieci będą musiały dojść do tego, jaka była kolejność wydarzeń, dzięki czemu poznają tajne hasło. (3 minuty);
2. Dzieci układają historie według uznanej przez siebie kolejności. Następnie N. sprawdza czy wszystkim się udało, pytając o tajne hasło, które układa się z liter umieszczonych z prawej strony tekstu (15 minut);
3. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (liczące po tyle osób, ile jest części historii). Dzieci w grupach czytają sobie historię. Każde dziecko musi przeczytać reszcie jeden fragment (20

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

minut);

4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
   - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
   - postaci występujących w czytance;
   - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci mogą:
   - wypowiedzieć się, czy historia się im podobała;
   - ocenić postępowanie bohaterów;
   - wymyślić alternatywne zakończenie. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- ćwiczenia z płynności czytania i/lub głębsza analiza treści czytanki.

Warianty:

- zależnie od potrzeb i nastroju grupy możliwe jest znaczne rozbudowanie omawiania czytanki, zwłaszcza w przypadku późniejszych, trudniejszych tekstów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Bajka terapeutyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

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

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-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Lista załączników:
Misja 5.docx
Ułóż historię 2.docx
Ułóż historię 1.docx
Misja 3.docx
Misja 4.docx
Misja 1.docx
Ułóż historię 4.docx
Ułóż historię 3.docx
Misja 2.docx

Tytuł zadania: BIEG PO ZAGADKI MATEMATYCZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci biorą udział w sztafecie po kulki-zagadki matematyczne. Następnie dzieci mają rozwiązać uzyskane zadania/zagadki, mogą to zrobić samodzielnie lub mogą zamienić się z członkiem swojej drużyny na inne zadanie, jeśli wylosowanego przez siebie zadania nie potrafią zrobić. Wygrywa drużyna, która pierwsza rozwiąże wszystkie zagadki.

Cele:

- ćwiczenie rozwiązywania zadań matematycznych;
- ćwiczenie współpracy w sytuacji rywalizacji z innym zespołem;
- podniesienie poziomu energetycznego w grupie.

Potrzebne materiały:

- parzysta liczba dzieci w klasie;
- sala gimnastyczna lub boisko/park/las;
- kartki papieru, na których N. napisze poszczególne zadania matematyczne/zagadkami matematycznymi . Kartki są formatu A4. Kartek jest tyle ile dzieci w klasie. Na każdej kartce jest jedna zagadka matematyczna. Dla każdej drużyny powinny być dokładnie takie same zagadki matematyczne.
- w załączniku są przykłady zagadek matematycznych, które można wykorzystać.

Przebieg:

1. N. przygotowuje linię startu i mety, w pewnym oddaleniu na tyle dużym, żeby dzieci miały szansę rozpędzić się i chwilę pobiec po kulki-zagadki (3 minuty);
2. N. dzieli klasę na zespoły 4-osobowe (2 min)
3. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry.

- każde dziecko będzie biegło od startu do mety i losowało jedną z zagadek matematycznych,
- po dobiegnięciu do mety i wylosowaniu zagadki siada, wtedy dopiero następne dziecko może wystartować,
- jeśli ktoś wystartuje wcześniej (fal start) N. dorzuca danemu zespołowi dodatkowe zadanie matematyczne do rozwiązania,
- dziecko, które jest na mecie, ma za zadanie spróbować rozwiązać wylosowane zadanie, po zakończeniu rozwiązywania zadania może poprosić inne dziecko ze swojej drużyny, żeby sprawdziło, czy zadanie jest poprawnie rozwiązane. Jeśli jest tam błąd, wspólnie rozwiązują zadanie jeszcze raz.
- każde dziecko ma rozwiązać przynajmniej jedno zadanie, jeśli wylosuje zadanie, którego nie umie rozwiązać może zaczekać, aż na metę dotrze kolejny członek drużyny i zamienić

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

się z nim na zadanie. Należy jednak uświadomić dzieciom, że wtedy drużyna traci czas i że lepiej jest spróbować rozpocząć rozwiązywanie zadań.
- wygrywa drużyna, która pierwsza rozwiąże wszystkie zagadki matematyczne i zrobi jak najmniejszą liczbę błędów.
- dzieci w ramach jednej drużyny mogą sobie nawzajem sprawdzać zadania.

4. Dzieci biorą udział w sztafecie (25 min)
5. Na zakończenie każda z drużyn odczytuje wyniki zadań i następuje weryfikacja wyników. (5 minut)

Jeśli N. widzi, że w poszczególnych drużynach z danym zadaniem był problem, powinien je szerzej omówić na danym przykładzie oraz wymyślić inny przykład, dzięki któremu dzieci spróbują się zmierzyć z tego typu trudnością. (10 min).

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.14.4 : dziecko potrafi wykonywać obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych
Int-Mat-III.15.3 : dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
Int-Mat-III.15.4 : dziecko potrafi wykonywać proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

działań pisemnych)
Int-Mat-III.6.1 : dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-Mat-III.8.1 : dziecko potrafi wykonywać łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość)
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.8.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Lista załączników:
Zagadki matematyczne.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz przygotowują się do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (minisiatkówkę, unihokej, piłkę nożną, minikoszykówkę).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- rozwijanie umiejętności rzutów do kosza;
- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;
- piłki lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia mające na celu udoskonalenie ich umiejętności rywalizowania podczas wybranej gry drużynowej (minisiatkówka, piłka nożna, unihokej, palant, ringo), minikoszykówka (15 minut);
3. Dzieci wykonują wybraną przez N. lub przez siebie grę drużynową związaną z ćwiczoną grą drużynową. (10 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.
- **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.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- **w ramach narracji "Zdobywamy kosmos":** N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci lecący w kosmos muszą umieć ze sobą współpracować. Gry zespołowe również opierają się na współpracy i ją rozwijają.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Lista załączników:

Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

74 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 175 min

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: CZYTAMY PAMIĘTNIKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:15:00

Streszczenie:
Dzieci mają okazję do podzielenia się swoimi pamiętnikami, odczytania wydarzeń z własnych pamiętników, zaprezentowania własnego dzieła.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia się swoimi emocjami, przeżyciami;
- poszerzanie wiedzy o innych dzieciach;
- integracja klasy;
- rozwijanie umiejętności rozmawiania na temat emocji i relacji między dziećmi;
- sprawdzenie poprawności ortograficznej fragmentów napisanych tekstów.

Potrzebne materiały:
- stworzone przez dzieci pamiętniki;

Przebieg:
1. N. zaprasza do wspólnego kręgu. Wszyscy siadają wygodnie lub kładą się na dywanie. Dzieci mają ze sobą swoje pamiętniki.
2. N. pyta się, czy jest jakieś dziecko, które ma ochotę pokazać swój pamiętnik i odczytać jego fragment - jeden wybrany przez siebie dzień. Jedno dziecko odczytuje tylko jeden dzień.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Należy do tego zadania wybierać chętne dzieci.
3. N. prosi, żeby chętne dziecko do podzielenia się swoim pamiętnikiem usiadło i najpierw pokazało okładkę swojego pamiętnika, a następnie, żeby odczytało wybrany przez siebie dzień. Dziecko ma za zadanie odczytać datę i wydarzenia oraz pokazać ilustrację graficzną danego dnia.(pkt. 1 - 3 5 min)
4. N. zaprasza dzieci do rozmowy na ten temat. N. zaprasza, aby dzieci dopytały się, jeśli coś je zaciekawiło. N. próbuje pomóc dziecku zrozumieć, jakie emocje towarzyszyły danej sytuacji. (5 min)
5. N. zaprasza dzieci do sprawdzenia, czy wyrazy zapisane w pamiętniku są zapisane poprawnie. N. prosi, żeby dziecko odczytało swój dzień z pamiętnika jeszcze raz powoli i przy słowach trudnych ortograficznie, pyta się całej klasy (a nie tylko tego dziecka), jak powinien być napisany ten wyraz. Dzieci mówią, a na końcu N. podaje, jak ten wyraz się pisze. N. prosi dziecko, które odczytywało pamiętnik, żeby sprawdziło, czy ma ten wyraz dobrze napisany.
Jeśli dziecko miało błąd, N. nie komentuje tego, nie ocenia, ponieważ zniechęci to dzieci do tworzenia takich własnych pamiętników. (5 min)
6. Po skończeniu sprawdzania danego dnia, N. prosi dziecko, żeby sprawdziło po cichutku pozostałe dni pod kątem ortografii. Jeśli dziecko znajdzie wyraz, który był błędnie napisany, poprawia go, jeśli nie jest pewne jakiegoś wyrazu może sprawdzić w słowniku lub zapytać się N. N. nie powinien poprawiać pamiętników, gdyż są to osobiste dzieła, a głównym celem tego zadania nie była nauka ortografii. Sprawdzamy zatem błędy tylko na podstawowym poziomie, a naukę ortografii ćwiczymy na innych zadaniach.
7. W czasie gdy jedno z dzieci pracuje przez chwilę po cichu reszta dzieci słucha wybranego pamiętnika kolejnego dziecka. Przy kolejnym dziecku postępujemy podobnie. Jednorazowo można odczytywanie pamiętników przeprowadzić z kilkorgiem dzieci (do 5-6 max). Jeśli ćwiczenie jest dla dzieci ciekawe można je powtórzyć dla każdego dziecka kolejnego dnia. Warto jednak pilnować, czy dzieci są nadal zainteresowane tą formą pracy. (15 min na jedno dziecko - na 5 dzieci 75 minut).

Potencjalne problemy:
Jeśli żadne dziecko nie zgłasza się na ochotnika do odczytania swojego pamiętnika, dla N. powinien być to bardzo wyraźny sygnał niskiego zaufania w grupie lub wysokiego lęku przed oceną N., ewentualnie może być to związane ze zmęczeniem dzieci.
Należy przerwać ćwiczenie i na siłę nie pracować z dziećmi nad tym zadaniem, gdyż bardzo zniechęci to dzieci do pisania w przyszłości własnych pamiętników oraz pogorszy to tylko atmosferę w klasie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Należy wtedy "otworzyć temat" i zapytać się dzieci, co jest przyczyną braku chętnych do odczytywania pamiętników. Może uda się uzyskać informacje od grupy.
Warto wtedy wprowadzić ćwiczenie integracyjne, budujące zaufane w grupie oraz przeanalizować własny sposób komunikowania się z dziećmi.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Matematyka
Język polski

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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.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.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.15.1 : dziecko potrafi pisać czytelnie
Int-Pol-III.15.2 : dziecko potrafi pisać estetycznie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.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.4.2 : dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
Int-Społ-III.2.3 : dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.1.8(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.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: PISZEMY E-MAILA O ZNANYCH LUDZIACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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 wysyłania maila (15 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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:

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.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: GRAMY W INTERAKTYWNĄ GRĘ MATEMATYCZNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci, grając w grę komputerową, utrwalają umiejętność mnożenia.

Cele:
- rozwijanie umiejętności mnożenia;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z emocjami w sytuacji stresowej (gra na czas).

Potrzebne materiały:
- gra interaktywna "Mat Wieża";
- komputery.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. mówi dzieciom, że umiejętność mnożenia może się im przydawać w różnych sytuacjach, np. w grach komputerowych. Celem tego zadania będzie utrwalenie umiejętności mnożenia (5 minut);
2. Dzieci grają w grę "Mat Wieża" (20 minut);
3. Jakie były ich wyniki? Komu udało się najdalej dotrzeć ze swoją wieżą? Kto uważa, że zrobił największe postępy? Jakie działanie było dla dzieci najtrudniejsze? (5 minut).

Warianty:

- dzieci mogą też ćwiczyć mnożenie za pośrednictwem gry w czasie zajęć zindywidualizowanych.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100

Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

75 - Koniec narracji "Historie rodzinne" - 75 dzień roboczy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: CZYTAMY PAMIĘTNIKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:15:00

Streszczenie:
Dzieci mają okazję do podzielenia się swoimi pamiętnikami, odczytania wydarzeń z własnych pamiętników, zaprezentowania własnego dzieła.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia się swoimi emocjami, przeżyciami;
- poszerzanie wiedzy o innych dzieciach;
- integracja klasy;
- rozwijanie umiejętności rozmawiania na temat emocji i relacji między dziećmi;
- sprawdzenie poprawności ortograficznej fragmentów napisanych tekstów.

Potrzebne materiały:
- stworzone przez dzieci pamiętniki;

Przebieg:
1. N. zaprasza do wspólnego kręgu. Wszyscy siadają wygodnie lub kładą się na dywanie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci mają ze sobą swoje pamiętniki.
2. N. pyta się, czy jest jakieś dziecko, które ma ochotę pokazać swój pamiętnik i odczytać jego fragment - jeden wybrany przez siebie dzień. Jedno dziecko odczytuje tylko jeden dzień. Należy do tego zadania wybierać chętne dzieci.
3. N. prosi, żeby chętne dziecko do podzielenia się swoim pamiętnikiem usiadło i najpierw pokazało okładkę swojego pamiętnika, a następnie, żeby odczytało wybrany przez siebie dzień. Dziecko ma za zadanie odczytać datę i wydarzenia oraz pokazać ilustrację graficzną danego dnia.(pkt. 1 - 3 5 min)
4. N. zaprasza dzieci do rozmowy na ten temat. N. zaprasza, aby dzieci dopytały się, jeśli coś je zaciekawiło. N. próbuje pomóc dziecku zrozumieć, jakie emocje towarzyszyły danej sytuacji. (5 min)
5. N. zaprasza dzieci do sprawdzenia, czy wyrazy zapisane w pamiętniku są zapisane poprawnie. N. prosi, żeby dziecko odczytało swój dzień z pamiętnika jeszcze raz powoli i przy słowach trudnych ortograficznie, pyta się całej klasy (a nie tylko tego dziecka), jak powinien być napisany ten wyraz. Dzieci mówią, a na końcu N. podaje, jak ten wyraz się pisze. N. prosi dziecko, które odczytywało pamiętnik, żeby sprawdziło, czy ma ten wyraz dobrze napisany.
Jeśli dziecko miało błąd, N. nie komentuje tego, nie ocenia, ponieważ zniechęci to dzieci do tworzenia takich własnych pamiętników. (5 min)
6. Po skończeniu sprawdzania danego dnia, N. prosi dziecko, żeby sprawdziło po cichutku pozostałe dni pod kątem ortografii. Jeśli dziecko znajdzie wyraz, który był błędnie napisany, poprawia go, jeśli nie jest pewne jakiegoś wyrazu może sprawdzić w słowniku lub zapytać się N. N. nie powinien poprawiać pamiętników, gdyż są to osobiste dzieła, a głównym celem tego zadania nie była nauka ortografii. Sprawdzamy zatem błędy tylko na podstawowym poziomie, a naukę ortografii ćwiczymy na innych zadaniach.
7. W czasie gdy jedno z dzieci pracuje przez chwilę po cichu reszta dzieci słucha wybranego pamiętnika kolejnego dziecka. Przy kolejnym dziecku postępujemy podobnie. Jednorazowo można odczytywanie pamiętników przeprowadzić z kilkorgiem dzieci (do 5-6 max). Jeśli ćwiczenie jest dla dzieci ciekawe można je powtórzyć dla każdego dziecka kolejnego dnia. Warto jednak pilnować, czy dzieci są nadal zainteresowane tą formą pracy. (15 min na jedno dziecko - na 5 dzieci 75 minut).

Potencjalne problemy:
Jeśli żadne dziecko nie zgłasza się na ochotnika do odczytania swojego pamiętnika, dla N. powinien być to bardzo wyraźny sygnał niskiego zaufania w grupie lub wysokiego lęku przed oceną N., ewentualnie może być to związane ze zmęczeniem dzieci.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Należy przerwać ćwiczenie i na siłę nie pracować z dziećmi nad tym zadaniem, gdyż bardzo zniechęci to dzieci do pisania w przyszłości własnych pamiętników oraz pogorszy to tylko atmosferę w klasie.
Należy wtedy "otworzyć temat" i zapytać się dzieci, co jest przyczyną braku chętnych do odczytywania pamiętników. Może uda się uzyskać informacje od grupy.
Warto wtedy wprowadzić ćwiczenie integracyjne, budujące zaufane w grupie oraz przeanalizować własny sposób komunikowania się z dziećmi.

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Matematyka
Język polski

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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.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.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.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.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
Int-Społ-III.2.2 : dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu
Int-Społ-III.2.3 : dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.1.8(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.5.1(od) : dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je
Int-Psych-I-III.5.4(od) : dziecko potrafi wskazać, co czyni go szczęśliwym
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

Tytuł zadania: OPOWIEM CI O TOBIE - KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Nie

Czas trwania zadania:
00:50:00

Streszczenie:
Dzieci w parach opowiadają o tym, jak zachowałyby się na miejscu drugiej osoby w konkretnej sytuacji.

Cele:
- zacieśnienie więzów klasowych;
- rozwijanie umiejętności dokonywania samooceny;
- ćwiczenie asertywności;
- rozwijanie postawy empatycznej.

Potrzebne materiały:
- opcjonalnie: wydrukowane przykłady sytuacji z pliku "Opowiem Ci o Tobie - przykładowe sytuacje.doc".

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że podczas tego ćwiczenia będą miały za zadanie wcielić się w druga osobę i zastanowić, w jaki sposób zareagowałaby ona na podaną przez N. sytuację.
2. Dzieci dobierają się w pary lub dzieli ich N. Następnie N. podaje dzieciom wymyśloną przez siebie sytuację (lub podaje wybraną z dołączonej listy) (5 minut);
3. Dziecko nr 1 demonstruje w jaki sposób zachowałby się jego partner w danej sytuacji, poprzez stworzenie opisu, odegranie krótkiego monologu itp. (1 minuta);
4. Następnie dziecko nr 2 odpowiada, jak naprawdę zachowałoby się w podanej sytuacji. Następuje moment refleksji, dzieci wymieniają się uwagami. (3 minuty);
5. Następnie następuje zamiana ról w parach. N. może przeczytać kolejną sytuację z listy lub poprosić dzieci o odniesienie się do tej samej po zamianie ról. (4 minuty);
6. N. czyta kolejne pozycje z listy, a uczniowie i uczennice kontynuują ćwiczenie według powyższego schematu (25 minut);
7. N. wraz z dziećmi na forum klasy omawia ćwiczenie (co było trudne, czego się dowiedzieli itp). (10 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- N. może po zakończeniu odgrywania pierwszej sytuacji wymieszać pary w klasie.

Potencjalne problemy:

- Wcielanie się w rolę drugiej osoby może być dla dzieci trudne. Istnieje niebezpieczeństwo, że będą przejaskrawiać zachowania drugiej osoby lub podchodzić do zadania w sposób prześmiewczy.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.10.3 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej
Int-Pol-III.11.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu komunikacji w zależności od sytuacji społecznej, w której się znajduje
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw

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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych
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

Lista załączników:
opowiem Ci o Tobie - przykładowe sytuacje.doc

Tytuł zadania: KTO PIERWSZY W KOLEJNOŚCI? (NAWIASY)

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 (nawiasy, mnożenie, dzielenie, dodawania i odejmowanie).

Cele:
- poznanie kolejności wykonywania działań;
- ćwiczenie umiejętności wykonywania działań.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "kto pierwszy w kolejności - nawiasy" (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 kolejnosci - nawiasy.pdf

76 - Początek narracji "Łowcy bitów - podróż do świata dźwięków" - 76 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 150 min

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: BURZA PYTAŃ II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Burza pytań polega na organizowaniu krótkich sesji poświęconych nieskrępowanemu zadawaniu pytań przez dzieci na określony temat w celu wzbudzenia ciekawości nowym tematem. Burza pytań jest analogicznym rozwiązaniem do burzy mózgów.

Cele:
- wzbudzenie zainteresowania i ciekawości dowolnym tematem;
- przełamywanie sztywnych nastawień wobec tematu;
- rozwijanie umiejętności zadawania pytań.

Potrzebne materiały:
- materiał związany z tematem lekcji ("na żywo" lub w formie prezentacji, zdjęcia itp.).

Przebieg:
Zadanie może być przeprowadzone przed wprowadzeniem nowego tematu.
Podstawowe zasady:
- im więcej pytań, tym lepiej (ilość rodzi jakość); nie wolno krytykować innych uczestników ani dopytywać, dlaczego ktoś zadał jakieś pytanie (co może być zinterpretowane jako wyrażona nie wprost krytyka);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- dobrze jest inspirować się pytaniami zgłoszonymi przez uczestników;
- im bardziej niezwykłe i nieoczekiwane pytanie, tym lepiej.

1. N. pokazujedzieciom przedmiot związany z nowo wprowadzanym tematem (na żywo lub w formie zdjęć,prezentacji) i/lub mówi dzieciom „hasło przedmiotowe" związane z narracją i zapisuje je na tablicy (3 minuty);
2. N.prosi dzieci, żeby zastanowiły się, czego chciałyby się dowiedzieć na tematprezentowanego obiektu i zgłosiły swoje pytania, zaznacza przy tym jakie są zasady "burzy pytań" (2 minuty);
3. N. zapisuje wszystkiepytania dzieci na tablicy. Zachęca wszystkich uczniów i uczennice do udziału w zadaniu. N. na koniec możedopisać własne pytania (10 minut);
4. Uwaga! N. w trakcie trwanianarracji lub danego tematu powinien spróbować odpowiedzieć na wszystkie przedstawione przez dzieci pytania lub wspólnie z dziećmi poszukać na nie odpowiedzi (wprzeciwnym wypadku ćwiczenie to stanie się demotywatorem dla dzieci). Natomiast nie musi udzielić odpowiedzi od razu. Może pytania np. wywiesić na tablicy i z czasem zdejmować, kiedy pojawią się odpowiedzi.

Warianty:

- zadanie można wprowadzić w trakcie trwania narracji, tematu.
- dzieci mają już wtedy pewną wiedzę na dany temat, a burza pytań może prowadzić do znacznego jej pogłębienia. Zadanie można wykonywać w ramach wszystkich przedmiotów.
- **proponowane tematy:**
  - muzyka (dzień 77 I semestr klasa III);
  - kolory lub obrazy (dzień 2 II semestr klasa III);
  - naukowcy lub eksperymenty (dzień 16 II semestr klasa III);
  - średniowiecze (dzień 31 II semestr klasa III);
  - odkrywcy lub kontynenty (dzień 76 II semestr klasa III).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Burza pytań

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej

Tytuł zadania: 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: ZADANIA Z LOSOWANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 11

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci korzystając z kart oraz działań przygotowują zadania tekstowe dla siebie nawzajem.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dodawania oraz odejmowania w zakresie do 60, 70, 80 oraz 100;
- rozwijanie umiejętności mnożenia oraz dzielenia do 25, przez 7, 9 oraz do 100;
- powtórzenie jednostek mas (kg, g);
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do ćwiczeń dla siebie.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - kartki do losowania" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "zadania z losowania - szablon" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).
- opcjonalnie: nożyczki, klej.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Będą tworzyć dla siebie nawzajem materiały do nauki (zadania tekstowe), oparte o załączone materiały. N. rozdaje dzieciom materiały do pracy. (5 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest wylosowanie (lub wybranie) 5 obrazków oraz 5 działań. Następnie z ich wykorzystaniem przygotowują zadania tekstowe (5) korzystając z karty z szablonem. N. pomaga oraz nadzoruje pracę dzieci (20 minut);
3. Następnie dzieci wymieniają się przygotowanymi zadaniami oraz starają się je rozwiązywać. (10 minut);
4. N. rozwiązuje ewentualne problemy oraz podsumowuje zadanie wraz z całą klasą. Osoby chętne mogą przeczytać swoje przykłady zadań (10 minut).

Warianty:

Zakres realizacji zadania:

- dzień 17 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 18 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 60;
- dzień 35 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 42 semestr I: dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 z przekraczaniem progu dziesiątkowego;
- dzień 72 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 76 semestr I: dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25;
- dzień 35 semestr II: mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7;
- dzień 50 semestr II: mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9;
- dzień 62 semestr II: mnożenie i dzielenie w zakresie 100;
- dzień 83 semestr II: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000;
- dzień 89 semestr II: jednostki masy; dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1000.

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.10.2 : dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram
Int-Mat-III.10.3 : dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.2.1 : dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2.2 : dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.7.1 : dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)

Lista załączników:
Zadania z losowania - szablon.pdf
Zadania z losowania - kartki do losowania.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

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: 22

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci wykonują ćwiczenia oraz przygotowują się do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (minisiatkówkę, unihokej, piłkę nożną, minikoszykówkę).

Cele:

- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- rozwijanie umiejętności rzutów do kosza;
- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;
- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;
- piłki lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia mające na celu udoskonalenie ich umiejętności rywalizowania podczas wybranej gry drużynowej (minisiatkówka, piłka nożna, unihokej, palant, ringo), minikoszykówka (15 minut);
3. Dzieci wykonują wybraną przez N. lub przez siebie grę drużynową związaną z ćwiczoną

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

grą drużynową. (10 minut);

4. Podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.
- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Warianty:

- **w ramach narracji "Zdobywamy kosmos":** N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci lecący w kosmos muszą umieć ze sobą współpracować. Gry zespołowe również opierają się na współpracy i ją rozwijają.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

77 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 175 min

Tytuł zadania: CO BY BYŁO, GDYBY...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 7

Czas trwania zadania:
00:25:00

Streszczenie:
N. proponuje dzieciom zabawę w wymyślanie konsekwencji różnych zdarzeń.
Dzieci w kręgu wymyślają jak najwięcej możliwych odpowiedzi na pytanie: "Co by było, gdyby?".
Odpowiedzi powinny być tworzone według schematu "jeśli .... - to...".

Cele:
- wyszukiwanie odległych konsekwencji pewnego, z góry założonego, stanu rzeczy;
- rozwijanie twórczego myślenia i wyobraźni;
- rozwijanie umiejętności myślenia przyczynowo-skutkowego oraz dedukowania;
- rozwijanie umiejętności słuchania innych i inspirowania się pomysłami innych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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 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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

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: MUZYCZNE RYSUNKI II I III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci poznają różne typy muzyki i tworzą do nich ilustracje.

Cele:
- rozwijanie umiejętności plastycznych, w tym korzystania z różnych pomocy plastycznych;
- rozwijanie umiejętności organizowania pracy samodzielnej;
- pobudzenie zainteresowań muzycznych;
- rozwijanie umiejętności określania charakteru emocjonalnego utworu muzycznego.

Potrzebne materiały:
- blok rysunkowy;
- farby, pędzle;
- kredki, pastele;
- bibuła, klej, wycinanki;
- komputery z głośnikami i słuchawkami lub odtwarzacz muzyki.

Proponowane utwory:
- George Gershwin, *Błękitna rapsodia;*
- Ludwig van Beethoven, *Sonata Księżycowa;*
- Franz Schubert, *Ave Maria;*
- Aram Khachaturyan, *Taniec z szablami;*
- Fryderyk Chopin, *Walc Des-dur op. 64 no. 1 "minutowy";*
- Jan Sebastian Bach, *Koncerty brandenburskie (II Koncert brandenburski F-dur).*

Przydatne źródło internetowe:
- http://www.classicsforkids.com/music/ (ponieważ strona jest po angielsku, będzie wymagała wskazania przez N., jak z niej korzystać i zapoznawać się z poszczególnymi utworami; ew. może służyć jako źródło inspiracji dla N.)

Przebieg:
1. N. przedstawia dzieciom cel zajęć oraz opowiada, na czym będą one polegały: "Dziś

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

chciał(a)bym zaprosić Was do wybrania utworów muzycznych, które wam się podobają. Następnie każdy przygotuje rysunek tego, co dana muzyka wg Was przedstawia. Teraz zapraszam Was do komputerów." (5 min)

2. Dzieci włączają komputery i szukają w internecie utworów muzycznych, które najbardziej im się podobają, korzystając przy tym z zaproponowanych przez N. stron. N. w miarę zgłaszanych potrzeb może wspierać dzieci w wykonaniu tej części zadania. (10 min)
3. N. rozdaje uczniom i uczennicom kartki z bloku rysunkowego oraz inne pomoce plastyczne, dzieci słuchają muzyki, a następnie przygotowują swoją pracę. Prace nie muszą przedstawiać rzeczy realnych, ma to być twórcza wizja dzieci, nieskrępowana żadnymi pomysłami zewnętrznymi. W miarę możliwości dzieci mogą podchodzić do komputerów i słuchać wybranych przez siebie utworów lub - jeśli istnieje możliwość - dzieci mogą zostać w słuchawkach w czasie wykonywania swoich prac. (20 min)
4. Dzieci przedstawiają swoje prace. W czasie prezentacji prac N. włącza muzykę, która zainspirowała danego ucznia lub uczennicę. Dziecko może opowiedzieć, co czuło w czasie słuchania muzyki, jakie emocje chciało przedstawić w swojej pracy plastycznej. (10 min)

Warianty:

- dzieci mogą wykonać swoje prace w edytorach grafiki. Wówczas realizują także osiągnięcia z zajęć komputerowych;
- dzieci do znalezienia ulubionego utworu mogą korzystać np. z playlisty stworzonej przez N. (np. na popularnym portalu z filmami i muzyką - youtube.com);
- **Alternatywnie:** zadanie może nie wykorzystywać nowoczesnych technologii - N. może zaprezentować dzieciom wybrany utwór. Dzieci mają stworzyć rysunki dostosowane do tematu. Przy takim rozwiązaniu istnieje możliwość wykorzystania bardziej "brudzących" technik plastycznych oraz przedstawienia wybranych sylwetek kompozytorów (np. Bacha czy Chopina);
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw" proponuje się dwa tematy rysunków: pejzaż (rzeczywisty lub fantastyczny); kolorystyczne ekspresje (rysunek zimnymi lub ciepłymi barwami - przy okazji N. wyjaśnia dzieciom te pojęcia). Ponieważ są to trudniejsze tematy, zalecana jest rezygnacja z komputerów i zaproponowanie dzieciom wybranych dla nich utworów, pasujących do tematyki zadań np. z muzyki poważnej: Johann Strauss - Nad pięknym, modrym Dunajem, jazz: Louis Armstrong - What A Wonderful World, reggae: Charlie Chaplin - Swing Low Sweet Chariot, Jimmy Cliff - I Can See Clearly Now.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Muzyka

Zajęcia komputerowe

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Metoda wizualizacji

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne

Tytuł zadania: WIZUALIZUJEMY MNOŻENIE 6 DO 10

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:05:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice zapoznają się z mnożeniem w zakresie do 10, 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 6-10. (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 6 do 10), 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 samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda wizualizacji

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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: POGODOWE PORTFOLIO II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:40:00

Streszczenie:
Zadanie ma na celu nauczenie dzieci analizowania zmian pogodowych oraz korzystania z prognoz pogody.

Cele:
- rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- ćwiczenie umiejętności korzystania z prognoz pogody.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- materiały w wersji cyfrowej z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- wydrukowane materiały z plików pogodowe portfolio – pomoce.jpg;
- teczki dla każdego dziecka (na portfolio).

Przebieg:

1. Zadaniem dzieci będzie wypełnienie kart pogodowych raz na miesiąc w konkretny (wybrany) dzień. Na kartach znajduje się miejsce do zaznaczenia aktualnej pogody (zachmurzenia, opadów, temperatury itp.), oraz schematyczny obrazek, na którym uczniowie i uczennice rysują, w jaki sposób ubraliby się podczas niej.
2. Dzieci w celu wykonania zadania obserwują pogodę podczas dnia oraz korzystają z zasobów internetu w celu odnalezienia aktualnej prognozy pogody. Następnie sprawdzają, czy informacja internetowa jest zgodna ze wskazaniami termometru i wiatromierza. Uczniowie i uczennice mogą uzupełniać karty komputerowo, edytując załączone pliki lub w formie papierowej na wcześniej wydrukowanych materiałach. (15 minut);
3. N. opowiada dzieciom o wybranym elemencie, związanym z pogodą (wiatr, deszcz, słońce, temperatura, chmury, jesień, zima, wiosna, lato) (15 minut);
4. Na końcu następuje wspólne podsumowanie zadania i omówienie tego, co znalazły dzieci (10 minut);
5. Karty z każdego miesiąca dzieci przechowują w swoich teczkach, tworząc portfolio.

Warianty:

- **Alternatywnie:** zamiast korzystać z internetu, dzieci mogą się zapoznać z prognozą pogody w wybranej gazecie i porównać ze wskazaniami termometru i wiatromierza.

Tematy do omówienia:

- **wiatr** - cechy wiatru, wiatry lokalne, zastosowanie (turbiny wiatrowe, statki), wpływ na środowisko, erozja;
- **deszcz** - sposób powstania, rodzaje deszczu, wpływ na środowisko, powodzie;
- **słońce** - czym jest słońce, budowa, wpływ na środowisko, susze, zaćmienie słońca;
- **chmury** - powstawanie, chmura a mgła, wpływ na środowisko, chmura burzowa;
- **temperatura** - jednostka temperatury, temperatura ciała człowieka, temperatura odczuwalna, najzimniejsze i najcieplejsze miejsca na ziemi;
- **zima** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta;
- **wiosna** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **lato** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta
- **jesień** - charakterystyka pory roku, temp., opady, zachmurzenie, roślinność i zwierzęta.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.12.1 : dziecko potrafi odczytywać temperaturę (bez konieczności posługiwania się liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera)
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Przy-III.1.3 : dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
Int-Przy-III.8.1 : dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia

Lista załączników:
kalendarz pogody.jpg

78 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 115 min

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: KRĄG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:10:00

Streszczenie:
Cała klasa w kręgu, trzymając się za ręce, próbuje raz usiąść, raz wstać, nie ciągnąc nikogo, nie szarpiąc, wyczuwając wspólny rytm. Wszystko dzieje się przy muzyce, może to być muzyka związana z narracją. Wszystko odbywa się w ciszy.

Cele:
- integracja klasy;
- rozwijanie umiejętności współpracy;
- rozwijanie umiejętności wyczucia rytmu.

Potrzebne materiały:
- odtwarzacz płyt/komputer

Przebieg:
N. prosi dzieci o ustawienie się w kręgu i złapanie się za ręce.
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.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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: DRUŻYNOWE WYZWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Dzieci konkurują w drużynach, uczą się współpracować i pomagać sobie nawzajem.

Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności motorycznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie kondycji uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- skakanka;
- szarfy;
- woreczki z fasolką, piłeczki tenisowe i inne małe przedmioty;
- białe kartki papieru.

Załącznik do zadania:

- formularz informacji zwrotnej dla dzieci.

Przebieg:

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 5-osobowe. W tych grupach dzieci będą podejmowały 5 wyzwań (2 minuty na podział wybraną techniką);
2. Dzieci mierzą się z 5 wyzwaniami:
    1. Połącz liny: w tym wyzwaniu każdy członek grupy najpierw skacze przez skakankę. Na znak N. wszystkie dzieci wiążą ze sobą swoje skakanki. Jednak tylko jedną ręką! Dobra komunikacja i współpraca są kluczem do sukcesu w tym przypadku. Wynik zadania dzieci prezentują N. N. zwraca uwagę, która drużyna wykonała zadanie najszybciej.
    2. Tworzenie kształtów: to aktywność, która wymaga współpracy między różnymi grupami i skakanek powiązanych w jedną z wcześniejszego wyzwania. Dzieci łączą się po trzy grupy. 3 grupy łączą swoje 3 "liny" razem, tworząc (wciąż jedną ręką)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wielki okrąg. Następnie na znak N. dzieci ze stworzonego okręgu muszą stworzyć różne kształty: kwadrat, trójkąt, ósemkę.

3. Pomóż rannemu: dzieci wracają do swoich 5-osobowych grup. Ich zadaniem będzie uratowanie "rannego". Grupa wybiera 2 osoby, które będą odgrywały postać rannego. Drużyny ustawiają się w najdalszych kątach sali (każda w jednym). Na znak N. muszą wymyślić, jak przetransportować rannych możliwie najszybciej na środek sali (środek mogą wyznaczać skakanki wykorzystywane w poprzednim wyzwaniu). N. przypomina przy tym zadaniu dzieciom zasady bezpieczeństwa w takich sytuacjach;
4. Budujemy most: "ranni" z jednej strony i pozostała część drużyny z drugiej mają za zadanie zbudować "most", który ich połączy, korzystając z szarf, ułożonych w kształt okręgów. N. zwraca uwagę, że szarfy muszą być ułożone w taki sposób, żeby potem można było "po nich" przeskakiwać w jedną i drugą stronę (uwaga! to będzie potrzebne w następnym zadaniu!);
5. Wyścig do skarbu: w ostatnim zadaniu N. wraz z dziećmi układają na końcu każdego "mostów" (tam, gdzie wcześniej przenoszono rannych) woreczki z fasolą i inne małe przedmioty (mniej więcej taką samą liczbę przedmiotów jednego typu przy każdym moście). To są skarby, które ma zdobyć każda z drużyn, przeskakując, przechodząc po swoim moście. Jeśli niesiony przedmiot wypada z rąk i upada na ziemię, wraca do "skarbca". Dzieci zliczają, ile przedmiotów zdobyły. Która drużyna zbierze więcej w minutę? (20 minut);

3. Na koniec dzieci wypełniają informację zwrotną o zadaniu (15 minut).

Warianty:

- w ramach powtórzenia warto zaproponować dzieciom nowe wyzwania:
  - dzieci w grupach przekazują sobie balon z palca na palec, każda grupa otrzymuje 2 balony i musi je przekazywać bez upuszczenia żadnego przez minutę (albo: to samo zadanie z dwoma piłkami przekazywanymi z dłoni do dłoni);
  - dzieci pomagają "rannemu", każde bandażuje jedną część ciała, potem wyzwanie dla "rannych", kto najszybciej zdejmie bandaż;
  - każda drużyna przygotowuje krótki pokaz z wylosowaną pomocą do ćwiczeń, np. piłką lekarską, skakanką itp. Każde dziecko z grupy pokazuje jeden przykład użycia tej pomocy.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Wychowanie fizyczne

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.9.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób
Int-Społ-III.9.3 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia
Int-WF-III.11.1 : dziecko zna sposoby dbania o zdrowie
Int-WF-III.15.1 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia
Int-WF-III.4.1 : dziecko umie skakać przez skakankę
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play
Int-WF-III.8.2 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad
Int-WF-III.9.1 : dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki

Lista załączników:
Informacja zwrotna (wersja edytowalna).docx

Tytuł zadania: TAKTOWNE GRANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- *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 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) -

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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
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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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: JAK TO PODZIELIĆ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą dzielenie liczb przez 6 oraz 8 na przykładach.

Cele:

- rozwijanie umiejętności dzielenia w drugiej i trzeciej ćwiartce;
- ćwiczenie umiejętności weryfikowania oraz konsultowania swojej pracy.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "jak to podzielić (6) lub (8)".

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą ćwiczyć dzielenie liczb przez 6 lub 8. Rozdaje dzieciom karty pracy oraz tłumaczy sposób wykonania zadania (5 minut);
2. Dzieci wypełniają karty. Następnie w parach sprawdzają poprawność wykonania zadania. (15 minut);
3. N. wraz z całą klasą weryfikuje poprawność wykonania zadania. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Matematyka

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Lista załączników:

Jak to podzielic (6).pdf

Jak to podzielic (8).pdf

79 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 130 min

Tytuł zadania: NASZE ZALETY

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:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci poszukują swoich zalet oraz osób, które są do nich podobne.

Cele:
- integracja dzieci w klasie;
- rozwijanie zasobu słownictwa uczniów i uczennic;
- rozwijanie kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:
- lista zalet (po jednej dla każdego dziecka);
- słowniki języka polskiego

Przebieg:
1. N. rozdaje każdemu dziecku kartę z pliku "Moje zalety". Dzieci czytają ją wraz z N. i tłumaczą znaczenie poszczególnych słów. W przypadku słów trudniejszych i niezrozumiałych, mogą sprawdzić ich znaczenie w słowniku (15 minut);
2. Następnie zadaniem dzieci jest zaznaczenie cech, które je charakteryzują. Każde dziecko zaznacza 5 cech, które jego lub jej zdaniem najlepiej jego/ją określają (5 minut);
3. Po uzupełnieniu kart dzieci mają za zadanie spróbować znaleźć w klasie osoby, które mają zaznaczone podobne cechy. Wpisują obok danej zalety imię tej osoby. (5 minut);
4. N. na forum klasy pyta dzieci, czy zdarzyło się, że dwie osoby miały więcej niż 2 takie same zalety (może zapytać, gdzie pojawiły się 4 lub 5 takich samych odpowiedzi itp.). (10 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- **Powtórzenie:** dzieci przypominają sobie znaczenie poszczególnych cech, a następnie (po wybraniu 5 cech) tworzą krótki opis siebie z wykorzystaniem wybranych słów.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Lista załączników:

moje zalety dziewczynka.docx

moje zalety chłopiec.docx

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).
N. staje z dziećmi w kręgu. Pierwszy raz tańczymy bez muzyki. N. uczy dzieci kroków. (10 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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 potrafi odzwierciedlać proste rytmy i wzory rytmiczne

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.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: UCZYMY SIĘ GAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:20:00

Streszczenie:
Dzieci zapoznają się z zapisem gamy C dur, uczą się pisania i grania poszczególnych nut (do, re mi, fa, sol, la, si, do / C, D, E, F, G, A, H, C).

Cele:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- nauka pisania i grania poszczególnych nut;
- rozwój współpracy;
- rozwój wrażliwości muzycznej;
- utrwalanie rytmów.

Potrzebne materiały:

- kartki w pięciolinię dla dzieci;
- po 3 ziarna fasoli dla każdego dziecka;
- instrumenty: dzwonki, trójkąty, klawesy, grzechotki, ewentualnie inne;
- makaron spaghetti (po 5 rurek dla każdego dziecka) lub prace dzieci wykonane w ramach zadania "Muzyczny domek";
- mocne kleje;
- kartki z bloku technicznego;
- kredki, flamastry;

Przebieg:

Pierwsza lekcja z serii:

1. Wprowadzenie nut: do, re mi. Na początku N. przypomina dzieciom muzyczny domek (z zadania "Muzyczny domek") i pyta, w jaki sposób można do niego wejść. Gdy dzieci powiedzą, że kluczem wiolinowym, wówczas N. zachęca dzieci, by narysowały wokół pięciolinii obrys domku, drzwi oraz klucz wiolinowy na wejściu, który otwiera domek (powtórzenie pisania klucza wiolinowego). (5 minut)
2. Następnie N. mówi, że dziś poznamy konkretne nutki, które mieszkają w domku na pięciolinii. Najpierw poznamy nutkę "do" - jest to pan w kapeluszu, mieszkający najniżej spośród obecnych mieszkańców. N. dorysowuje fragment linii i na niej nutę i zamalowuje górną część nuty w taki sposób, by wyglądała jak w kapeluszu. Następnie dzieci rysują nutkę "do" na swoich pięcioliniach. N. chodzi i sprawdza, czy dzieci poprawnie umieściły nutę. (4 minuty)
3. Następnie, powyżej "do" znajduje się nutka "re" - N. może ją nazwać np. Renatka allbo Rebeka - nutka, która się przyczepiła. N. rysuje nutę "re" przyklejoną do dolnej linii. Dzieci rysują u siebie tę nutkę i mogą ją w dowolny sposób ozdobić (dodać fryzurę, oczy itp.). N. chodzi i sprawdza, czy dzieci poprawnie umieściły nutę. (4 minuty)
4. Ostatnim na dziś mieszkańcem jest nuta "mi", czyli Mikołaj, który mieszka na pierwszej linii. N. rysuje Mikołaja (może być np. w czapce świątecznej z brodą), a dzieci rysują nutę u siebie. N. chodzi i sprawdza, czy dzieci poprawnie umieściły nutę. (4 minuty)
5. Na koniec dzieci powtarzają razem nuty i śpiewają dźwięki razem z N. (3 minuty)

Druga lekcja z serii:

1. Każde dziecko otrzymuje 3 ziarenka fasoli oraz 5 nitek makaronu. Jeśli dzieci mają swoje

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

prace wykonane w ramach zadania "Muzyczny domek", mogą z nich skorzystać (wówczas makaron nie będzie potrzebny). Jeśli nie, naklejają na bloku technicznym 5 nitek makaronu równolegle tak, aby powstała pięciolinia. Na początku N. prosi dzieci, by przypomniały, jakie nutki już poznały i gdzie mieszkają na pięciolinii. Dzieci mogą również narysować klucz wiolinowy na karteczce i przykleić go na początku pięciolinii. (10 minut).

2. Następnie dzieci biorą 3 ziarna fasoli. N. mówi, że dziś na pięciolinię wprowadzą się nowi mieszkańcy - fa-sol-la (zapisuje na tablicy). N. pokazuje, gdzie znajdują się te nuty (rysuje na tablicy) i prosi dzieci, by przykleiły każde ziarnko w odpowiednim miejscu (N. zawsze rysuje nutki po skosie - każdą kolejną wyżej po prawej stronie). Gdy dzieci naklejają już fasolę, mogą ją obrysować zielonym markerem lub kredką w taki sposób, by trzy ziarnka wyglądały, jakby były w łupinie. (10 minut)
3. Na koniec dzieci powtarzają razem poznane nuty i śpiewają je razem z N., zaczynając od "do" (C). (3 minuty)

Trzecia lekcja z serii:

1. N. wprowadza ostatnich dwóch mieszkańców pięciolinii (si, do) i robi krótkie powtórzenie wszystkich poznanych nutek. "Si" może N. wprowadzić jako np. sikorkę (dorysowując nutce skrzydełka), "do" natomiast jako znów pana, tym razem bez kapelusza. (5 minut)
2. Podczas tej lekcji następuje utrwalenie znajomości nut, poprzez recytację oraz śpiew piosenki opartej na gamie:
   DO – jak śliczny domek z kart,
   RE – jak rechot w stawie żab,
   MI – jak migdał albo miś,
   FA – jesteście fajni dziś,
   SOL – jak solone paluszki,
   LA – jak lala do poduszki,
   SI – sikorek choćby sto
   i wracamy już do DO.
   Dzieci otrzymują powyższy tekst - najpierw wspólnie go czytają, a następnie N. śpiewa całość. Podczas kolejnego wykonania dzieci dołączają do N. (15 minut)

Czwarta i piąta lekcja z serii:

1. N. dzieli klasę na 4 grupy (niekoniecznie równoliczne, zależy od liczby dostępnych instrumentów) i rozdaje dzieciom instrumenty:
   - grupa 1 - grająca na dzwonkach (ostinato) do-sol-do
   - grupa 2 - grająca na trójkątach pełną nutę
   - grupa 3 - ciche grzechotki, grające ćwierćnuty
   - grupa 4 - chór wykonujący "Panie Janie"
2. Następnie N. wskazuje po kolei grupy i każda, najpierw sama wykonuje swój fragment w odpowiednim tempie. N. podaje tempo. (5 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3. Następnie zaczyna jedna grupa (N. wskazuje), po czym po kolei dołączają pozostałe grupy (jedna po drugiej - wskazuje N.). Najlepiej, by chór wszedł na końcu. Następuje wspólne wykonanie (jedno lub dwa powtórzenia piosenki). (5 minut)
4. Grupy wymieniają się instrumentami. Następuje powtórzenie punktów 2-3. (10 minut)
5. Podczas piątej lekcji, następują kolejne dwie zmiany tak, aby każde dziecko mogło zagrać na każdym instrumencie i zaśpiewać piosenkę.

Szósta i siódma lekcja z serii:

1. N. powtarza z dziećmi śpiewanie "DO – jak śliczny domek z kart". (3 minuty)
2. Następnie mówi, że poszczególne nutki mają też inne nazwy - każdej odpowiada jedna litera alfabetu. N. wprowadza wierszyk / piosenkę:
   C jak cytryna
   D jak drabina
   E jak ekierka
   F jak fryzjerka
   G jak golasek
   A jak ananasek
   H jak hrabina
   C jak cytryna
3. Zadaniem dzieci jest zapisanie poszczególnych liter oraz narysowanie obok odpowiadającego obrazka (cytryny, drabiny itd.) i znanej już nuty (zapisu solmizacyjnego). (15 minut)
4. Na koniec wszyscy razem śpiewają wierszyk na dźwiękach gamy (2-3 razy). (2 minuty)
5. Podczas kolejnej lekcji, dzieci w podziale na grupy przypominają sobie wierszyk, grając na instrumentach:
   - 1 grupa - na dzwonkach;
   - pozostałe grupy - na dowolnych instrumentach, np. klawesach, grzechotkach i trójkątach. Każda z grup utrwala rytm (jedna ćwierćnuty, druga półnuty, kolejna ósemki; można też stworzyć grupę, która tylko śpiewa, jeśli jest za mało instrumentów. Jeśli instrumentów jest wystarczająco, grają i śpiewają wszyscy. Po zagraniu jednokrotnie piosenki, dzieci wymieniają się instrumentami w taki sposób, by finalnie każde dziecko miało okazję zagrać na każdym instrumencie. (20 minut)

Ósma lekcja z serii:

W ramach ostatniego powtórzenia, N. wybiera dowolną propozycję z uprzednio realizowanego programu, która albo dzieciom się bardzo spodobała albo N. widzi potrzebę powtórzenia danego zagadnienia. (20 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- Inna propozycja utrwalenia gamy:

C – jak cegła w domu twym,
D – jak dekolt jednej z dam,
E - jak ekran w każdym z kin,
F - jak efektowny film,
G - jak Giewont, góra w Tatrach,
A - anatomiczny atlas,
H - jak hamak pośród drzew
I kończymy śpiew na C.

- W ramach zapamiętywania liter gamy, dzieci mogą same wymyślić określenia do nich (zarówno do nazw solmizacyjnych, jak i literowych).

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka
Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.14.2 : dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby

Tytuł zadania: MNOŻENIOWE BUDOWLE 1-6

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice grają w planszową grę edukacyjną: uczą się mnożenia (w zakresie liczb 1-6), rozpoznawania rodzajów budowli.

Cele:
- umożliwienie uczniom i uczennicom poznania i utrwalenia tabliczki mnożenia w warunkach zabawy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi rodzajami budowli;
- zapoznanie z wybranymi dziełami architektury europejskiej;
- rozwijanie umiejętności współzawodnictwa.

Potrzebne materiały:
- kalkulator;
- potrzebne do gry: dwie kostki sześciościenne (po dwie kostki na parę) oraz plansze do gry dla wszystkich uczniów i uczennic (po jednej dla każdego).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. N. przedstawia uczniom i uczennicom instrukcję gry. Następnie dzieci dobierają się w pary. (6 minut).
2. „Mnożeniowe budowle" to gra dla dwóch graczy. Każdy z graczy wybiera planszę (budynek mieszkalny, przemysłowy, biurowy) oraz po 10 wyników mnożenia spośród zaproponowanych w tabelce. Tura danego gracza: rzut kośćmi, mnożenie wyników rzutu, wypowiedzenie na głos wyniku mnożenia po angielsku oraz wpisanie go do karty, jeżeli należy do wyników wybranych przez gracza (jeśli nie – nic się nie dzieje). Obliczony wynik dzieci sprawdzają następnie na kalkulatorze. Dany wynik można zapisać tylko raz. Wygrywa ta osoba, która pierwsza uzupełni wybrany budynek. Uwaga! Zapełnienie niektórych pól liczbami może się wiązać z dodatkowymi możliwościami, np. ponowieniem ruchu (25 minut).

Warianty:

- można spróbować przeprowadzić to zadanie w drużynach w sytuacji, gdy uczniowie i uczennice nie są jeszcze biegli w mnożeniu w zakresie 10x10.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Ścieżki:

Gry matematyczne II

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.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Tech-III.2.4 : dziecko zna rodzaje budowli (budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty, tunele, wieże)

Lista załączników:
mnożeniowe budowle 1-6.pdf

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.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:
1. N. prosi dzieci, aby w kontekście ról przyjętych przez nie w narracji (lub wybranych przez nie, związanych z narracją) zastanowiły się jak mogłoby spędzać poświęcony na odpoczynek, będąc jednocześnie w konkretnej roli (np. naukowca lub naukowczyni, podróżnika w czasie, Piotrusia Pana itd.). N. w miarę potrzeby może zadawać pomocnicze pytania lub podpowiadać aktywności, którymi mogą się zajmować (rysować, tańczyć, spać, obserwować, odkrywać nowe technologie, budować itp.) (10 minut);

2. Następnie N. ogłasza moment poświęcony na odpoczynek. Dzieci mogą robić coś razem, mają czas, który przeznaczają na regenerację (szeroko pojętą) (10 minut);

3. Można przedyskutować sytuację po zadaniu, jeśli dzieci chcą porozmawiać lub miały trudność podczas odpoczynku (co przeszkadzało, jak można inaczej, itd.). Przy powtarzaniu zadania, etap pierwszy można ograniczyć do pytania o nowe pomysły lub od razu przejść do etapu trzeciego. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

80 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: TAŃCZYMY TAŃCE LUDOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:15:00

Streszczenie:
Dzieci wybierają taniec i tańczą go, starając się zapoznać z innymi osobami w klasie.

Cele:
- 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).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. Dzieci lub N. wybierają taniec (z polki, krakowiaka, tańca ludowego i improwizowanego) (2 minuty);
2. Dzieci uczą się jednego kroku (podstawowego lub następnego) lub przypominają sobie znane im kroki; (10 minut)
3. Następnie rozpoczyna się taniec. Dzieci tańczą do muzyki, improwizując i włączając w taniec poznany krok. Mogą przy tym przyjąć wybrane przez siebie role (np. związane z narracją). (5 minut)

Warianty:

- ośmielanie, poprzez proszenie się do tańca: chłopcy dziewczynki, dziewczynki chłopców urodzeni w miesiące parzyste tych w nieparzyste i inne kategorie.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Muzyczna
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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: MUZYCZNE ĆWICZENIA RELAKSACYJNE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci leżą wygodnie na plecach, wsłuchują się w muzykę, kontrolują oddech. Tworzą wizualizacje do grającej muzyki.

Cele:
- ćwiczenie wyobraźni aktywowanej dźwiękiem muzyki;
- zrelaksowanie uczniów i uczennic;
- zwrócenie uwagi uczniów i uczennic na ich oddech;
- rozwijanie umiejętności wskazywania poszczególnych części ciała na sobie.

Potrzebne materiały:
- maty do ćwiczeń lub koce;
- sprzęt odtwarzający muzykę.

Załączniki do zadania:
- Kanon D-dur Pachelbela Pachelbel's_Canon.ogg.

Przebieg:
1. Dzieci kładą się na plecach z rękami wyciągniętymi wzdłuż ciała, wewnętrzną stronę dłoni mają odwróconą do góry. N. włącza muzykę o wolnym tempie (mogą to być dźwięki

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

lasu, wody lub spokojny utwór klasyczny) (2 minuty);

2. N. prosi dzieci o zamknięcie oczu i wsłuchanie się w siebie. Mają zrelaksować całe ciało, najpierw napinając daną część ciała, a następnie ją rozluźniając. N. mówi do uczniów i uczennic spokojnym głosem. Relaks zaczynają od stóp, następnie łydki, uda, brzuch, ręce, szyja i głowa. N. wymienia po kolei wszystkie części ciała, pozostawiając dzieciom chwilę czasu na koncentrację nad nimi. Na koniec uczniowie i uczennice mają napiąć (np. robiąc dziwną minę) twarz, a następnie ją zrelaksować (5 minut);
3. Następnie dzieci pracują nad oddechem. N. zwraca im uwagę, aby prześledziły rytm swojego oddechu, a następnie zrobiły trzy głębokie wdechy i wydechy. Warto podpowiedzieć dzieciom, że mogą sobie wyobrażać, że wdychane powietrze ma wybrany zimny kolor: błękitny, seledynowy, a wypuszczane ciepły kolor: czerwony, pomarańczowy (5 minut);
4. W dalszej kolejności N. proponuje uczniom i uczennicom wycieczkę w świat wyobraźni. Dzieci leżąc, tworzą obrazy w swoich myślach zainspirowane muzyką (Uwaga! Ponieważ utwór muzyczny może być krótszy, proponujemy jego zapętlenie lub przygotowanie kilku utworów, które mogą po sobie nastąpić, są podobne w odbiorze). Kiedy muzyka dobiega końca, N. prosi dzieci, aby powoli się podniosły i usiadły w kółku (4 minuty);
5. N. zadaje uczniom i uczennicom pytania:
    - „Jak się czuliście w trakcie ćwiczeń?”,
    - „Czy ta muzyka was odprężyła, rozluźniła?”
    - "Jakie instrumenty słyszeliście w zaprezentowanym utworze muzycznym?" (7 minut);
6. N. mówi dzieciom, jak nazywał się utwór (lub utwory), którego słuchali i kim jest jego autor. Chętne dzieci mogą się podzielić swoimi wyobrażeniami na temat usłyszanej muzyki. Dzieci, które nie chcą, nie muszą tego robić (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Przyroda

Wychowanie fizyczne

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Przy-III.10.1 : dziecko zna najważniejsze części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Lista załączników:
Kanon D-dur Pachelbela Pachelbels Canon.ogg

Tytuł zadania: MISJA CZYTANKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 9

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dzieci poznają nową czytankę, rozwiązują zadania, analizują tekst.

Cele:

- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu.

Potrzebne materiały:

- kopia czytanki dla każdego dziecka;
- znaczniki "świateł drogowych".

Załączniki do zadania (na każde powtórzenie zadania przypada jeden załącznik):

- Misja 1 (dzień 7 I semestru w klasie III);
- Misja 2 (dzień 53 I semestru w klasie III);
- Misja 3 (dzień 18 I semestru w klasie III);
- Misja 4 (dzień 41 I semestru w klasie III);
- Misja 5 (dzień 42 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 1 (dzień 13 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 2 (dzień 71 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 3 (dzień 73 I semestru w klasie III);
- Uloz historie 4 (dzień 80 I semestru w klasie III).

Przebieg:

"Misja"

1. N. rozdaje kopie czytanki i wprowadza dzieci w cel ćwiczenia: będą rozwijały umiejętność czytania ze zrozumieniem, nauczą się wskazywać najważniejsze elementy historii oraz występujące w nich postaci. (3 minuty).
2. Dzieci czytają w ciszy przedstawioną historię, a następnie rozwiązują zadanie dodane do czytanki. (15 minut);
3. Zanim N. omówi z dziećmi rozwiązanie zadania, prosi dzieci o wskazanie za pomocą techniki "świateł drogowych", czy zadanie było dla nich proste czy trudne. Następnie omawia z dziećmi zadanie. Jakie jest poprawne rozwiązanie? Jak dzieci do tego doszły? (5 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;
    - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci tworzą linię czasu, kolaż lub komiks przedstawiające wydarzenia i

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

postaci z czytanki. (20 minut)

"Ułóż historię"

1. N. rozdaje kopie czytanki, które dodatkowo zostały pocięte na części. N. wyjaśnia, że dzieci będą musiały dojść do tego, jaka była kolejność wydarzeń, dzięki czemu poznają tajne hasło. (3 minuty);
2. Dzieci układają historie według uznanej przez siebie kolejności. Następnie N. sprawdza czy wszystkim się udało, pytając o tajne hasło, które układa się z liter umieszczonych z prawej strony tekstu (15 minut);
3. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (liczące po tyle osób, ile jest części historii). Dzieci w grupach czytają sobie historię. Każde dziecko musi przeczytać reszcie jeden fragment (20 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie (odpowiednio dla każdego tekstu):
    - głównych miejsc, które są wymienione w czytance;
    - postaci występujących w czytance;
    - najważniejszych wydarzeń. (10 minut)
5. Na koniec dzieci mogą:
    - wypowiedzieć się, czy historia się im podobała;
    - ocenić postępowanie bohaterów;
    - wymyślić alternatywne zakończenie. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- ćwiczenia z płynności czytania i/lub głębsza analiza treści czytanki.

Warianty:

- zależnie od potrzeb i nastroju grupy możliwe jest znaczne rozbudowanie omawiania czytanki, zwłaszcza w przypadku późniejszych, trudniejszych tekstów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Bajka terapeutyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna

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.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu
Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.8.2 : dziecko posiada umiejętność czytania książek

Lista załączników:
Misja 5.docx
Ułóż historię 2.docx
Ułóż historię 1.docx
Misja 3.docx
Misja 4.docx
Misja 1.docx
Ułóż historię 4.docx
Ułóż historię 3.docx
Misja 2.docx

Tytuł zadania: WIZUALIZUJEMY MNOŻENIE 1 DO 5

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: 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);
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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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)

81 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: TWORZYMY AUDYCJĘ RADIOWĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:40:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

N. informuje dzieci na tematy związane z radiem. Dzieci w grupach tworzą własną audycję radiową.

Cele:

- poznanie nowego medium - radia;
- rozwijanie umiejętności pracy grupowej;
- rozwijanie umiejętności tworzenia krótkich wypowiedzi.

Potrzebne materiały:

- dyktafon lub inne urządzenie do nagrywania dźwięku (jedno na każdą grupę);
- odtwarzacz.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie przygotowanie, opracowanie oraz nagranie krótkiej audycji radiowej w grupach. N. zapisuje na tablicy słowo radio i pyta dzieci z czym ono im się kojarzy. Dzieci lub N. zapisują skojarzenia na tablicy. (15 minut);
2. N. pyta dzieci, czy wiedzą, co to audycja radiowa oraz czy znają jakieś audycje radiowe. W razie potrzeby uzupełnia lub koryguje przedstawiane propozycje. (20 minut);
3. Następnie N. korzystając z zasobów Narodowego Instytutu Audiowizualnego prezentuje dzieciom wybraną audycję radiową (http://www.nina.gov.pl/ninateka/audioteka). Dzieci wraz z N. krótko dyskutują nad nagraniem i jego cechami. N. w razie potrzeby zadaje pytani pomocnicze (np. Co wydarzyło się najpierw? Czy wiecie kto rozmawiał z kim? Czy prowadzący przedstawił swojego rozmówcę? itp.) (30 minut);
4. N. dzieli dzieci na grupy (4 - 6 osobowe). Informuje je, że ich zadaniem jest przygotowanie krótkiej audycji radiowej oraz nagranie jej na dyktafon. Dzieci wybierają formę audycji oraz tworzą tekst, po czym ją nagrywają na dyktafon. (50 minut);
5. N. wraz z dziećmi odsłuchują przygotowane nagrania. Można je następnie wrzucić na bloga klasowego. (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
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.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-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej

Tytuł zadania: RUCHY W TAKT MUZYKI (1)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:25:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą w takt muzyki. Uczą się mówić o swoich wrażeniach.

Cele:

- rozwijanie zdolności motorycznych dzieci;
- zachęcenie dzieci do wysiłku fizycznego.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- odtwarzacz muzyki;
- energiczny utwór.

Przebieg:

1. Zadaniem dzieci będzie wykonanie serii ćwiczeń w takt muzyki. Najpierw N. pokazuje i prosi dzieci o wykonanie poszczególnych ćwiczeń najpierw na "sucho" (10 minut):
    - bieganie w miejscu;
    - skakanie w miejscu;
    - rozciąganie rąk w górę (najpierw obie razem, następnie pojedynczo);
    - pajacyki;
    - krążenia ramionami;
    - unoszenie kolan naprzemiennie;
    - przysiady;
    - skłony do palców stóp;
    - rowerki.
2. Te same ćwiczenia dzieci wykonują w takt zaproponowanej muzyki: (5 minut)
    - bieganie w miejscu (liczone do 32);
    - skakanie w miejscu (liczone do 16);
    - unoszenie i rozciąganie rąk w górę (najpierw obie razem - 28 powtórzeń, następnie pojedynczo - 14 powtórzeń na każde);
    - odpoczynek (liczone do 8);
    - pajacyki (liczone do 16);
    - krążenia ramionami (liczone do 16);
    - odpoczynek (liczone do 8);
    - unoszenie kolan naprzemiennie (liczone do 48);
    - przysiady (liczone do 16);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- odpoczynek (liczone do 8);
- skłony do palców stóp (liczone do 48);
- rowerki (liczone do 16).

3. Następnie dzieci siadają w kręgu. N. pyta, jak się im podobały ćwiczenia. Kiedy było im łatwiej ćwiczyć? Z muzyką czy bez?

Zakresy przedmiotowe:
Muzyka
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Tytuł zadania: TO JEST PODZIELNE!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozgrywają grę, której celem jest utrwalenie umiejętności dzielenia w wybranym zakresie.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zależności między mnożeniem i dzieleniem;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji związanej z rywalizacją.

Potrzebne materiały:
- karty do gry (po jednym zestawie na parę).

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, czy lubią gry. Następnie pyta, czy lubią dzielenie (w tym miejscu mogą się pojawić różne odpowiedzi). N. informuje dzieci, że zadanie, które teraz wykonają, będzie zarówno dla tych, którzy lubią dzielenie, jak i dla tych którzy tego dzielenia za bardzo nie lubią. Jednocześnie po rozegraniu gry dzieci będą lepiej sobie radziły z tym działaniem (2 minuty);
2. Na początku N. wraz dziećmi próbnie rozwiązuje kilka działań, które zapisuje na tablicy. Przypomina uczniom i uczennicom, jakie są sposoby na dzielenie. Zwraca uwagę na zależności między mnożeniem i dzieleniem (10 minut);
3. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry, dzieli dzieci na pary. Każda para otrzymuje planszę z kartami

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

do gry. Dzieci same wycinają swoje karty (10 minut);

4. Dzieci rozgrywają grę. (25 minut) Zasady gry:

- 2 grupy kart należy potasować i rozłożyć na dwóch oddzielnych kupkach
- jedno z dzieci odwraca jedną kartę z jednej grupy (z kwiatkiem) i z drugiej grupy (z kwadratem);
- obaj gracze grają na raz, więc odwrócone karty muszą być dla obojga widoczne
- jeżeli liczba z karty z kwadratem (większa) jest podzielna przez liczbę z kwiatkiem (mniejsza) pierwszy gracz, który krzyknie "Podzielne!", zdobywa 1 pkt. (uwaga! jeżeli po sprawdzeniu, np. na kalkulatorze lub z N., okaże się, że liczba jednak nie jest podzielna, to nie krzyczący, ale jego przeciwnik dostaje punkt);
- jeżeli liczba z karty z kwadratem (większa) nie jest podzielna przez liczbę z kwiatkiem (mniejsza) - wszystko dzieje się analogicznie, należy tylko krzyknąć "Nie!";
- karty odkładane są z powrotem do swoich kupek i obie talie ponownie zostają potasowane
- dzieci grają do momentu zwycięstwa jednej osoby (np. do zdobycia 21 punktów przez któregoś z graczy)

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Ścieżki:

Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100

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-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Lista załączników:
To jest podzielne - material.pdf

82 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 180 min

Tytuł zadania: TURNIEJ ZŁOTEJ NUTKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą znajomość zapisu muzycznego przy użyciu programu "Nutkator" oraz instrumentów.

Cele:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwijanie umiejętności stosowania zapisu muzycznego;

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu (jeden na troje dzieci);
- instrumenty muzyczne (jeden na troje dzieci);
- losy do podziału na grupy (załącznik);
- stopery lub zegarki (jeden na troje dzieci);
- pojemnik do ciągnięcia losów;
- zestawy turniejowe na 6, 8, 10 i 12 nutek (załączniki 1 i 2);
- wydrukowane odznaki Złotej Nutki dla zespołu zwycięskiego lub dla wszystkich (wg uznania N.).

Przebieg:

Ćwiczenia:

1. Dzieci dzielą się na trzyosobowe grupy, za pomocą losów z symbolami notacji muzycznej. Podczas podziału N. może zachęcać dzieci, by starały się nazwać nuty i w ten sposób dobierały się w grupy (np. "Jestem półnutą") a nie tylko patrzyły na rysunek i porównywały go z innymi. N. zapowiada, że za chwilę będą przygotowywać się do turnieju muzycznego. Rozdaje grupom instrumenty oraz stopery/zegarki (5 minut)
2. W każdej grupie następuje podział ról - pierwsze dziecko ma za zadanie zagrać nutę lub sekwencję nut na dostępnym instrumencie (patrząc na wylosowany przez program zestaw nut). Następnie drugie dziecko używa programu Nutkator (http://mcv.mulabs.org/app/nutki/) do nazwania kolejnych nut. Ćwiczy nazwy nut w programie, wypowiadając wpisywaną nutę na głos. Pozostałe osoby obserwują, i w razie większych trudności mogą pomagać. Zadaniem trzeciego dziecka jest sprawdzenie i przypilnowanie, czy proces przebiegł poprawnie i ewentualnie pomiar czasu (3 minuty na zagranie utworu, 2 minuty na nazwanie nut). Następnie dzieci zamieniają się rolami tak, aby każde było w każdej roli (dwie zmiany). (20 minut)

Turniej:

1. N. zapowiada, że za chwilę rozpocznie się Turniej Złotej Nutki. Każda z grup 3-osobowych otrzymuje pierwszy zestaw nutek (z załącznika Zestaw turniejowy 1, podczas powtórzenia zadania - zestaw nr 2) z 6 nutkami. Zestaw zakryty jest na początku (kartka leży zapisem do dołu). Na znak N. wszystkie grupy odsłaniają kartki. Zadaniem zespołów jest podpisanie nut (C, D, E, F, G, A, H lub do, re, mi, fa, sol, la, si - w zależności od wyboru N.) oraz kartki nazwą swojego zespołu. (5 minut)
2. Gdy grupa skończy podpisywanie 6 nutek i sprawdzi zapis, jedna osoba z zespołu podchodzi do N., wręcza kartkę z podpisanymi nutkami (N. szybko sprawdza) i jeśli wszystko jest poprawnie, odbiera kartkę z 8 nutkami. W ten sposób zespoły biorą coraz

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

dłuższe zapisy, aż do czwartej kartki z 12 nutkami. Zespół, który jako pierwszy dostarczy poprawnie rozwiązany zestaw z 12 nutkami - wygrywa.
Jeśli podczas oddawania kartki są błędy, N. tylko mówi "Poprawcie błędy" i oddaje kartkę (nie wskazuje, gdzie jest źle). Zespół wówczas musi sprawdzić wszystkie nutki i znaleźć błąd lub błędy. (25 minut)

3. W zależności od czasu i uznania N., turniej może zakończyć się, gdy jeden zespół wygra bądź gdy np. trzy zespoły ukończą grę. Może też dać czas wszystkim zespołom na ukończenie turnieju, ale wówczas trzeba przewidzieć zajęcie dla tych, którzy skończyli.
4. Na koniec następuje odznaczenie złotymi nutkami (zwycięzców lub np. wszystkich dzieci, jeśli zespoły ukończyły turniej).

Warianty:

- Jeśli dzieci korzystają z instrumentów klawiszowych można im zaproponować również korzystanie z klucza basowego.

Potencjalne problemy:

- Gdyby nie było możliwe korzystanie z programu Nutkator, można nutki przedstawiać dzieciom na rysunkach (np. wcześniej wydrukować zrzuty ekranu z programu Nutkator).
- Jeśli pojawią się pytania, warto dzieciom wyjaśnić czego dotyczy klucz basowy (jeśli nie pamiętają tego z zeszłych zajęć) oraz dlaczego nuty mogą być zapisywane poniżej i powyżej pięciolinii.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Wychowanie społeczne
Muzyka
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Ścieżki:

Aktywizowane typy inteligencji:
Muzyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.5.2 : dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:
Nutki i pauzy do podziału na grupy.docx
Złote nutki.pdf
Zestaw turniejowy 1.doc
Zestaw turniejowy 2.docx

Tytuł zadania: KARTA SŁAWNEJ POSTACI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 8

Czas trwania zadania:

01:00:00

Streszczenie:

Dzieci na podstawie szablonu tworzą "karty postaci" sławnych osób z historii Polski oraz świata.

Cele:

- rozwijanie umiejętności selekcji istotnych informacji;
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat historii Polski przez pryzmat postaci historycznych;
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat historii świata przez pryzmat postaci historycznych.

Potrzebne materiały:

- szablony kart z pliku "karta postaci.pdf";
- krótkie informacje dotyczące konkretnych osób, ew. dostęp do słowników, encyklopedii, internetu (z możliwością oceny przydatności zdobytej wiedzy).

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom puste, wydrukowane karty z pliku "karta postaci.pdf". Informuje, że ich zadaniem będzie wypełnienie kart informacjami o znanej lub sławnej postaci, jednej z trzech zaproponowanych przez N., dopasowanej do omawianego tematu lub narracji. (7 minut)
2. N. informuje dzieci o sposobie, w jaki będą zdobywać informacje o tej osobie. Mogą w tym celu wykorzystać przygotowane notki biograficzne, skorzystać z encyklopedii i książek lub z zasobów internetu. (30 minut)
3. Osoby chętne dzielą się zdobytymi informacjami na forum klasy. N. w miarę potrzeby podsumowuje oraz uzupełnia informacje przedstawione przez uczniów i uczennice. (20 minut).

Warianty:

- Lista sławnych postaci, które mogą zostać wykorzystane podczas przeprowadzania zadania: Bolesław I Chrobry, Anonim Gall, Kazimierz III Wielki, Jan Paweł II, Lech Wałęsa, Czesław Miłosz, Wisława Szymborska, Ryszard Kapuściński, Fryderyk Chopin, Urszula

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dudziak, Krzysztof Penderecki, Mikołaj Kopernik, Maria Skłodowska-Curie, Ernest Malinowski, Ludwig Zamenhoff, Adam Małysz, Kazimierz Deyna, Irena Szewińska, Roman Polański, Andrzej Wajda, Krystyna Janda.

- Lista sławnych postaci zagranicznych, które mogą zostać wykorzystane podczas przeprowadzania zadania: Matka Teresa, Krzysztof Kolumb, Marilyn Monroe, Martin Luther King, Albert Einstein, Elvis Presley, Karol Darwin, Bill Gates, Muhammad Ali, Mahatma Gandhi, George Orwell, Platon, Leonardo Da Vinci, Pablo Picasso, Neil Armstrong, Rosa Parks, Desmond Tutu, J. K. Rowling, Oscar Wilde, Kleopatra, Usain Bolt.
- **Alternatywnie wersja zaawansowana:** N. może podzielić dzieci na grupy, które muszą najpierw same znaleźć znanych przedstawicieli danej kategorii, np. słynnych naukowców, artystów, władców Polski. Następnie każde dziecko z grupy wybiera jedną postać i ją opisuje;
- w ramach narracji "Mali odkrywcy": warto zaproponować dzieciom postaci słynnych odkrywców i podróżników: Vasco da Gama, Marco Polo, Krzysztof Kolumb, Maria Sibylla Merian (XVIII w. - przyrodniczka i poszukiwaczka przygód), Maria Kirch;
- w ramach narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru": warto zaproponować dzieciom postaci słynnych autorów bajek – Perrault, bracia Grimm, Brzechwa, La Fontaine, Ezop;
- w ramach narracji "Mali Inżynierowie": dzieci mogą stworzyć kartę dotyczącą budowniczego Ernesta Malinowskiego albo wynalazcy Jana Szczepanika;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": poza Kopernikiem można zaproponować dzieciom stworzenie kart dotyczących Jurija Gagarina, Mirosława Hermaszewskiego, Walentiny Tiereszkowej, Neila Armstronga, Edwina Aldrina i Michaela Collinsa oraz Konstantego Ciołkowskiego;
- w ramach narracji "Łowcy bitów": Johann Sebastian Bach, Fryderyk Chopin, Wolfgang Amadeusz Mozart, Irena Garztecka-Jarzębska;
- w ramach narracji "Na zamku": Władysław Łokietek, Kazimierz Wielki, Władysław Jagiełło, Zawisza Czarny, Jan Długosz, Gal Anonim, św. Kinga, św. Jadwiga Andegaweńska królowa Polski oraz św. Jadwiga Śląska.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście
Int-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posiłkować się słownikami oraz encyklopediami
Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu
Int-Społ-III.7.3 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla miejscowości, w której mieszka
Int-Społ-III.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski
Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata

Lista załączników:
karta postaci.pdf

Tytuł zadania: TERENOWE ZABAWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
01:00:00

Przedmiot wiodący:
Wychowanie fizyczne

Streszczenie:
Lekcja przeprowadzana jest w pobliskim lesie, parku, skwerku. Polega na zorganizowaniu dzieciom terenowego toru przeszkód z biegiem, skokiem i rzutem.

Cele:
- rozwijanie zwinności, szybkości i skoczności, kondycji fizycznej;
- wzmacnianie mięśni grzbietu, ramion i nóg;
- ćwiczenie uważności.

Potrzebne materiały:
- park, skwer, optymalnie las/polana leśna;
- piłka siatkowa;
- piłeczki palantowe;
- sznurek/lina;
- na lekcji poprzedzającej, N. przypomina dzieciom o odpowiednim ubraniu dostosowanym do dłuższego przebywania na dworze.

Przebieg:
1. Wymarsz do pobliskiego parku, skwerku.
2. Rozgrzewka:
    - W rozkroku skłony tułowia naprzemiennie do prawej i lewej nogi;
    - Krążenia głowy w lewo i w prawo
    - Ćwiczenia w marszu i truchcie:
        - marsz z krążeniem ramion;
        - w marszu co trzy kroki skłon tułowia w przód;
        - trucht;
        - w przysiadzie podpartym wyrzut nóg w tył (punkty 1. i 2. - 12 minut)
3. Terenowe gry i zabawy. Terenowy tor przeszkód. (15-20 minut)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Bieg slalomem z omijaniem przeszkód terenowych, liderami mogą być po kolei poszczególne dzieci. Bieg z omijaniem krzewów, drzew, kamieni, ławeczek.
- Bieg z wyskokiem do gałęzi.
- Przeskok nad zagłębieniem w ziemi lub dwoma patykami;
- Marsz z unoszeniem kolan do góry i przekładaniem patyka pod kolanem (po krawężniku lub wytyczonej linii).
- Piłeczki za linię. N. wyznacza dwie równoległe linię oddalone od siebie o około 20 metrów. Dzieci z rozbiegu starają się przerzucić piłeczki poza linię. Punkt zdobywa ten kto rzuci piłeczkę poza linię.

4. Powrót do szkoły krokiem spacerowym. (15 minut) N. zachęca dzieci, żeby powrót do szkoły wykorzystali na zaobserwowanie otoczenia. N. zachęca, żeby każdy szedł w ciszy i milczeniu, spróbował usłyszeć różne dźwięki z otoczenia, poczuć zapach, popatrzeć na mijane rzeczy z różnych perspektyw, przykucnąć i czasem zobaczyć coś z perspektywy małego dziecka, przekręcić głowę.
5. Na koniec N. zadaje dzieciom pytanie: Na dzisiejszej lekcji odkryłem (odkryłam)...

Warianty:

- opcjonalnie dla pkt. 3 - jeśli zajęcia odbywają się w lesie:
  - przejście po ściętym, zwalonym pniu.
  - z obniżeniem środka ciężkości przez przysiad.
  - z mijaniem się na pniu.
  - przejścia z unoszeniem kolan do góry i przekładaniem patyka pod kolanami.
  - przeskoki obunóż wzdłuż pnia z jednej strony na drugą.
  - przeskoki przez przeszkody i rowy przy pomocy tyczki, liny.
  - bieg pod górę, bieg w dół slalomem między drzewami.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przyrodnicza
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.1.1 : dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut
Int-WF-III.14.1 : dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych
Int-WF-III.4.2 : dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

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
Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

83 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: DOTYK KWIATKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 10

Czas trwania zadania:
00:10:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci mają okazję doświadczyć "lekcji ciszy". Dzieci siedzą w kręgu z zamkniętymi oczami w ciszy. Przekazują sobie kwiatek, kto poczuje kwiatek na swoich dłoniach, może otworzyć oczy.

Cele:

- wyciszenie i koncentracja dzieci;
- doświadczenie ciszy;
- rozwijanie zmysłu dotyku.

Potrzebne materiały:

- świeży kwiatek (sam kielich z krótko przyciętą łodyżką), jeśli jest to róża, należy koniecznie upewnić się, że na łodyżce nie ma żadnego kolca.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy chcą doświadczyć ciszy.
2. Jeśli dzieci chcą doświadczyć ciszy, N. zaprasza dzieci do kręgu. Jeśli w grupie jest przewaga dzieci, które wyraźnie nie mają ochoty na to doświadczenie, warto jest przenieść je na inny dzień.
3. Dzieci siedzą w kręgu. N. prosi, by wszystkie dzieci były tak cicho, jak to tylko możliwe. N. sam wykonuje to ćwiczenie i razem z dziećmi siedzi w kręgu i stara się zachować absolutną ciszę. N. prosi, żeby wszystkie dzieci zrobiły z dłoni łódeczki i trzymały dłonie na wysokości swojego serca. N. prosi, żeby wszystkie dzieci zamknęły oczy i nie otwierały ich, aż poczują coś w swoich dłoniach. N. podaje pierwszemu dziecku kwiatek (kielich z malutkim kawałkiem łodyżki). Jak dziecko otworzy oczy ma przekazać kwiatek kolejnej osobie z kręgu jak najciszej.

Warianty:

- **Alternatywnie:** np. w zimę dzieci mogą wykonać odmianę "lekcji ciszy", polegającą na podawaniu sobie w kręgu dzwonka, w taki sposób, aby nie zadzwonił (oczywiście oczy dzieci mają otwarte). Zadanie jest wykonane, kiedy dzwonek zrobi pełny obrót i wróci do osoby, u której zaczynał swoją drogę;
- Zamiast kwiatka można wykorzystać małą figurkę, pluszowy breloczek, świeczkę.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody:
Ćwiczenia relaksacyjne

Tryby pracy:
Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to robić
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje
Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych
Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

Tytuł zadania: NASZE PIOSENKI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 8

Czas trwania zadania:
00:45:00

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Streszczenie:

Dzieci poznają nowe piosenki, uczą się słów, ćwiczą śpiewanie oraz tworzenie akompaniamentu do poznanych utworów.

Cele:

- rozwijanie umiejętności śpiewania;
- rozwijanie umiejętności czytania;
- rozwijanie umiejętności tworzenia akompaniamentu do znanych utworów;
- rozwijanie poczucia taktu.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyczny;
- przygotowany tekst piosenki;
- przygotowana piosenka w wybranej interpretacji:
    - w ramach narracji: Powrót do Krainy Czarów: Roześmiana piosenka;
    - w ramach narracji: Zdobywamy kosmos: Przepis na piękną Ziemię;
    - w ramach narracji: Historie rodzinne: Stara szafa śpi;
    - w ramach narracji: Łowcy bitów: Oda do radości;
    - w ramach narracji: Na zamku: Zakazany owoc;
    - w ramach narracji: Niekończąca się opowieść: Lato, lato;
    - w ramach narracji: Osadnicy z Nowego Świata: Siedmiomilowe buty.

Przebieg:

1. N. proponuje dzieciom wspólne zapoznanie się z piosenką. Na początku włącza jednorazowo cały utwór. Następnie pyta dzieci, czy piosenka im się podobała.
    - Czy podobał im się tekst?
    - O czym opowiada ta piosenka?
    - Jaki jest jej nastrój?
    - Czy jest to wykonanie solowe czy zespołowe? (7 minut);
2. Dzieci otrzymują teksty piosenek. Mają 5-7 minut na zapoznanie się z ich tekstem. Następnie wraz z N. rozmawiają o danym tekście. Czy wcześniej słuchając piosenki dzieci zauważyły wszystkie jej elementy i problemy o których opowiada? Czy istnieje jakaś pointa piosenki? Jeśli tak, jaka? (15 minut);
3. N. ponownie włącza dzieciom muzykę i cała klasa stara się odśpiewać piosenkę dwukrotnie (7 minut);
4. Następnie dzieci wraz z N. mogą:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- wyodrębnić w tekście piosenki zwrotki i refren;
- stworzyć akompaniament do piosenki na instrumentach perkusyjnych; ;
- określić tempo i dynamikę utworu; (10 minut)

5. Dzieci ponownie odśpiewują piosenkę. Tym razem część grupy może tworzyć akompaniament.

Możliwe kontynuacje:

- **Alternatywnie:** dzieci w grupach 5-osobowych czytają tekst piosenki w podziale na role i uczą się jej na pamięć;
- dzieci mogą nauczyć się tekstu piosenki na pamięć jako element pracy domowej;
- wykonać wraz z N. zabawy ruchowe przy muzyce lub stworzyć prace plastycznych związane z tematyką piosenki.

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci zapoznając się z "Odą do radości" mogą też poznać sylwetkę kompozytora: Ludwiga van Beethovena. N. informuje dzieci, że jest to hymn Unii Europejskiej.

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Muzyczna

Lingwistyczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.1.1 : dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)
Int-Muz-III.2.1 : dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
Int-Muz-III.2.2 : dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.5.1 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Muz-III.6.3 : dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę
Int-Muz-III.7.1 : dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów
Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.8.1 : dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad
Int-Muz-III.9.1 : dziecko potrafi wykonać proste utwory
Int-Muz-III.9.2 : dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją
Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy
Int-Pol-III.13.2 : dziecko wie, jak poprawnie artykułować głoski oraz akcentować wyrazy
Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty
Int-Pol-III.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji

Lista załączników:

Teksty piosenek wersja edytowalna.docx
Teksty piosenek.pdf

Tytuł zadania: TO JEST PODZIELNE!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozgrywają grę, której celem jest utrwalenie umiejętności dzielenia w wybranym zakresie.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zależności między mnożeniem i dzieleniem;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji związanej z rywalizacją.

Potrzebne materiały:
- karty do gry (po jednym zestawie na parę).

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, czy lubią gry. Następnie pyta, czy lubią dzielenie (w tym miejscu mogą się pojawić różne odpowiedzi). N. informuje dzieci, że zadanie, które teraz wykonają, będzie zarówno dla tych, którzy lubią dzielenie, jak i dla tych którzy tego dzielenia za bardzo nie lubią. Jednocześnie po rozegraniu gry dzieci będą lepiej sobie radziły z tym działaniem (2 minuty);
2. Na początku N. wraz dziećmi próbnie rozwiązuje kilka działań, które zapisuje na tablicy. Przypomina uczniom i uczennicom, jakie są sposoby na dzielenie. Zwraca uwagę na zależności między mnożeniem i dzieleniem (10 minut);
3. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry, dzieli dzieci na pary. Każda para otrzymuje planszę z kartami do gry. Dzieci same wycinają swoje karty (10 minut);
4. Dzieci rozgrywają grę. (25 minut) Zasady gry:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 2 grupy kart należy potasować i rozłożyć na dwóch oddzielnych kupkach
- jedno z dzieci odwraca jedną kartę z jednej grupy (z kwiatkiem) i z drugiej grupy (z kwadratem);
- obaj gracze grają na raz, więc odwrócone karty muszą być dla obojga widoczne
- jeżeli liczba z karty z kwadratem (większa) jest podzielna przez liczbę z kwiatkiem (mniejsza) pierwszy gracz, który krzyknie "Podzielne!", zdobywa 1 pkt. (uwaga! jeżeli po sprawdzeniu, np. na kalkulatorze lub z N., okaże się, że liczba jednak nie jest podzielna, to nie krzyczący, ale jego przeciwnik dostaje punkt);
- jeżeli liczba z karty z kwadratem (większa) nie jest podzielna przez liczbę z kwiatkiem (mniejsza) - wszystko dzieje się analogicznie, należy tylko krzyknąć "Nie!";
- karty odkładane są z powrotem do swoich kupek i obie talie ponownie zostają potasowane
- dzieci grają do momentu zwycięstwa jednej osoby (np. do zdobycia 21 punktów przez któregoś z graczy)

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

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-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Lista załączników:
To jest podzielne - material.pdf

Tytuł zadania: RYSUJEMY, PISZEMY, OPOWIADAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 5

Czas trwania zadania:
01:00:00

Streszczenie:
Zadaniem dzieci jest zrealizowanie określonego zadania z języka polskiego (np. przygotowanie życzeń, listu, zaproszenia, wskazanie głównych bohaterów utworów itd.) w formie plastycznej.

Cele:
- uświadomienie uczniom i uczennicom znaczenia graficznego przedstawienia takich form użytkowych jak życzenia, list, zaproszenie czy opis.

Potrzebne materiały:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- blok rysunkowy;
- pędzle, farby, kredki, wycinanki, nożyczki, bibuła, klej.

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w wybrany temat zajęć (proponowane tematy w "Wariantach"). (10 minut)
2. N. prosi uczniów i uczennice o wykonanie prac plastycznych na płaszczyźnie na temat związany z zagadnieniem z zakresu języka polskiego. Dzieci do prac (lub na pracach) umieszczają proste opisy swoich prac itp., dzięki czemu ćwiczą pisanie. N. tłumaczy uczniom i uczennicom, na czym dokładnie polega zadanie, jakiego rodzaju formę wyrazu na płaszczyźnie i przy pomocy pisma mogą użyć do wykonania swojej pracy. N. pozwala uczniom na dowolny wybór techniki wykonania pracy plastycznej. (10 minut)
3. Zadaniem dzieci jest przedstawienie określonego zadania z języka polskiego (np. przygotowanie życzeń, listu, zaproszenia, wskazywanie głównych bohaterów utworów, itd.) w formie plastycznej na płaszczyźnie. N. wspomaga uczniów i uczennice w miarę zgłaszanych lub zauważonych potrzeb. (25 minut)
4. Po wykonaniu swoich prac dzieci przedstawiają je całej klasie. N. mówi dzieciom, jakie najważniejsze rzeczy przedstawiają ich prace, omawia wykonane prace i wskazuje najważniejsze aspekty danego tematu (15 minut).

Warianty:

- zadanie może zostać zadane do domu, wówczas w wykonaniu pracy plastycznej powinni dziecku pomóc rodzice;
- w ramach narracji "W świecie filmu": dzieci tworzą komiks wpisany w klatki taśmy filmowej (składający się z trzech lub czterech klatek), zawierający trudne pod względem ortograficznym słowa wskazane przez N;
- w ramach narracji "Łowcy bitów": dzieci tworzą rysunkowe zaproszenie na koncert muzyki poważnej;
- 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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

spośród mchów i darni, modrzewiom rosły jasnozielone palce, drobne kwiatki otwierały się w trawie, ptaki śpiewały".

- w ramach narracji "Mali naukowcy i naukowczynie": N. proponuje dzieciom stworzenie ulotek i ogłoszeń dotyczących nadchodzących targów naukowych. Omawia z dziećmi, jakie elementy oraz jakie teksty powinny znaleźć się na ulotkach, aby były zachęcające dla potencjalnych odbiorców. N. zwraca dzieciom uwagę na kolorystyczną spójność ulotek oraz schludność wykonania.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Wychowanie społeczne
Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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:

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.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

84 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: W NIEMYM KINIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, czym było nieme kino i jakie jest znaczenie muzyki i dźwięku w filmach.

Cele:

- rozwijanie wrażliwości muzycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie zainteresowania filmami oraz muzyką filmową;
- zachęcenie uczniów i uczennic to tworzenia własnych kompozycji muzycznych;
- rozwijanie umiejętności koncentracji;
- zapoznanie z pojęciem kina niemego.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- odtwarzacz cd/dvd lub komputer;
- proste instrumenty muzyczne: grzechotki, bębenki, tamburyna, kołatki, trójkąt oraz wszelkie inne, które dzieci wcześniej poznały.

Źródła:

- przykładowy film niemy z Charlie Chaplinem: http://archive.org/details/CC_1916_12_04_TheRink;
- 1. filmik, pod który dzieci mogą podłożyć muzykę i dźwięki: http://vimeo.com/26471095
- 2. filmik, pod który dzieci mogą podłożyć muzykę i dźwięki: http://vimeo.com/20804718
- inny wybrany przez N. film (może to być także zwykły współczesny film lub animacja dla dzieci tylko z wyłączonym dźwiękiem).

Przebieg:

1. N. wprowadza uczniów i uczennice w temat lekcji, pytając czy wiedzą, czym jest, a właściwie był, film niemy. Czy dzieci kiedykolwiek widziały film niemy? Wszystkie odpowiedzi N. zapisuje na tablicy. Następnie włącza im przykładowy kawałek (1,5 minuty) filmu niemego. Ponownie pyta dzieci, czy jeszcze zwróciły uwagę na jakieś cechy szczególne takiego filmu. N. wyjaśnia dzieciom także, kim jest taper (w niemym kinie osoba grająca na pianinie lub organach teatralnych, robiąca podkład muzyczny do wyświetlanych scen. Samo słowo wywodzi się z języka francuskiego taper i oznaczało między innymi: pisanie na maszynie, stukanie, stukanie w klawisze) (15 minut);
2. Następnie N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie stworzenie pokładu muzycznego i dźwiękowego (a więc wydawanych dźwięków do danego filmu). Tłumaczy im, że dzięki temu będą się mogli wczuć w rolę tzw. "dźwiękowców", czyli ludzi tworzących dźwięki do filmów oraz kompozytorów, tworzących muzykę do filmów. Zwraca uwagę, że muzyka i dźwięki powinny odpowiadać charakterowi filmu. Każde dziecko może wybrać taki instrument, jaki mu odpowiada. Jeśli któreś z dzieci potrafi grać na pianinie, może udawać tapera (5 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy (7-8-osobowe), tak, aby miały jak najbardziej zróżnicowane instrumenty. Następnie włącza film, do którego dzieci mają stworzyć muzykę. Film nie powinien być zbyt długi (6 minut);
4. Dzieci w grupach siadają przy komputerach. Każda grupa wymyśla w jaki sposób mają się zgrać. N. podpowiada, na co dzieci powinny zwrócić uwagę: Kto zaczyna? Kto kończy? Czy ktoś jeszcze doda jakieś dźwięki do filmu (np. bam, bum, dźwięki szurania itp.)? Czy wszyscy grają na raz? Czy ktoś wystukuje jednostajny rytm? Na początku N. może dzieciom zwrócić uwagę, żeby zastanowiły się nad rytmem swojego utworu i powtarzalnością odgrywanego kawałku. N. w tle włącza ponownie animację (15 minut);
5. Na koniec każda grupa przedstawia stworzone dzieło (10 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

6. N. rozmawia z dziećmi, czy ich wykonania między sobą się jakkolwiek różniły, a jeśli tak, to czym. Wszyscy zastanawiają się, czy trudno jest tworzyć muzykę do filmów (10 minut).

Warianty:

- w mniejszych klasach można zadanie zrobić bez podziału na grupy. Pozwoli to też na lepsze opanowanie klasy oraz obniży "hałaśliwość" tego zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Muzyka
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
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-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

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)

Tytuł zadania: MUZYCZNE ĆWICZENIA RELAKSACYJNE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:35:00

Streszczenie:

Dzieci leżą wygodnie na plecach, wsłuchują się w muzykę, kontrolują oddech. Tworzą wizualizacje do grającej muzyki.

Cele:

- ćwiczenie wyobraźni aktywowanej dźwiękiem muzyki;
- zrelaksowanie uczniów i uczennic;
- zwrócenie uwagi uczniów i uczennic na ich oddech;
- rozwijanie umiejętności wskazywania poszczególnych części ciała na sobie.

Potrzebne materiały:

- maty do ćwiczeń lub koce;
- sprzęt odtwarzający muzykę.

Załączniki do zadania:

- Kanon D-dur Pachelbela Pachelbel's_Canon.ogg.

Przebieg:

1. Dzieci kładą się na plecach z rękami wyciągniętymi wzdłuż ciała, wewnętrzną stronę dłoni mają odwróconą do góry. N. włącza muzykę o wolnym tempie (mogą to być dźwięki lasu, wody lub spokojny utwór klasyczny) (2 minuty);
2. N. prosi dzieci o zamknięcie oczu i wsłuchanie się w siebie. Mają zrelaksować całe ciało, najpierw napinając daną część ciała, a następnie ją rozluźniając. N. mówi do uczniów i uczennic spokojnym głosem. Relaks zaczynają od stóp, następnie łydki, uda, brzuch, ręce, szyja i głowa. N. wymienia po kolei wszystkie części ciała, pozostawiając dzieciom chwilę czasu na koncentrację nad nimi. Na koniec uczniowie i uczennice mają napiąć (np. robiąc dziwną minę) twarz, a następnie ją zrelaksować (5 minut);
3. Następnie dzieci pracują nad oddechem. N. zwraca im uwagę, aby prześledziły rytm

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

swojego oddechu, a następnie zrobiły trzy głębokie wdechy i wydechy. Warto podpowiedzieć dzieciom, że mogą sobie wyobrażać, że wdychane powietrze ma wybrany zimny kolor: błękitny, seledynowy, a wypuszczane ciepły kolor: czerwony, pomarańczowy (5 minut);

4. W dalszej kolejności N. proponuje uczniom i uczennicom wycieczkę w świat wyobraźni. Dzieci leżąc, tworzą obrazy w swoich myślach zainspirowane muzyką (Uwaga! Ponieważ utwór muzyczny może być krótszy, proponujemy jego zapętlenie lub przygotowanie kilku utworów, które mogą po sobie nastąpić, są podobne w odbiorze). Kiedy muzyka dobiega końca, N. prosi dzieci, aby powoli się podniosły i usiadły w kółku (4 minuty);
5. N. zadaje uczniom i uczennicom pytania:
    - „Jak się czuliście w trakcie ćwiczeń?”,
    - „Czy ta muzyka was odprężyła, rozluźniła?”
    - "Jakie instrumenty słyszeliście w zaprezentowanym utworze muzycznym?" (7 minut);
6. N. mówi dzieciom, jak nazywał się utwór (lub utwory), którego słuchali i kim jest jego autor. Chętne dzieci mogą się podzielić swoimi wyobrażeniami na temat usłyszanej muzyki. Dzieci, które nie chcą, nie muszą tego robić (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Muzyka

Przyroda

Wychowanie fizyczne

Metody:

Ćwiczenia relaksacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się
Int-Muz-III.6.2 : dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
Int-Przy-III.10.1 : dziecko zna najważniejsze części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)
Int-WF-III.13.1 : dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Lista załączników:
Kanon D-dur Pachelbela Pachelbels Canon.ogg

85 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 155 min

Tytuł zadania: CO POWIE SIEĆ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
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:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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).

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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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

Tytuł zadania: JAK TO PODZIELIĆ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

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:
Dzieci ćwiczą dzielenie liczb przez 6 oraz 8 na przykładach.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia w drugiej i trzeciej ćwiartce;
- ćwiczenie umiejętności weryfikowania oraz konsultowania swojej pracy.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "jak to podzielić (6) lub (8)".

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą ćwiczyć dzielenie liczb przez 6 lub 8. Rozdaje dzieciom karty pracy oraz tłumaczy sposób wykonania zadania (5 minut);
2. Dzieci wypełniają karty. Następnie w parach sprawdzają poprawność wykonania zadania. (15 minut);
3. N. wraz z całą klasą weryfikuje poprawność wykonania zadania. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem

Lista załączników:
Jak to podzielic (6).pdf
Jak to podzielic (8).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.

Potrzebne materiały:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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);
    - jogging w miejscu (liczony do 32);
    - wyciąganie ramion do góry (liczone do 16);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Tytuł zadania: PRACA ZINDYWIDUALIZOWANA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 12

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb, realizując wybrane przez siebie zadania lub wskazane przez N.

Cele:

- 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.

Załączniki do zadania:

- wzór krzyżówki matematycznej, ćwiczenia z zakresu mnożenia (do wykorzystania w drugim semestrze).

Przebieg:

N. wybiera jedną z dwóch wersji pracy indywidualnej.

WERSJA 1.

Dzieci mają do wyboru 3 rodzaje aktywności:

- samodzielną pracę nad dobrowolnymi pracami domowymi wskazanymi wcześniej w czasie lekcji;
- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania;

WERSJA 2.

Dzieci mają do wyboru 2 rodzaje aktywności:

- realizację zadań przygotowanych przez N (N. może zaproponować dzieciom zadania, które uważa, że pozwolą na utrwalenie, poszerzenie wiedzy lub wyjaśnienie kwestii dla dzieci trudnych);
- realizację zadań programowych i ponadprogramowych według swoich zainteresowań i potrzeb: gra w interaktywne gry komputerowe, zastosowanie nowoczesnych technologii w nauce, wykonywanie doświadczeń. W tym także ujmuje się współpraca w grupach: wybrane przez N. gry dydaktyczne, realizacja projektu grupowego, wykonanie wybranego przez dzieci zadania.

Czas całej pracy: 45 minut.

Warianty:

- planując pracę zindywidualizowaną, w ramach której dzieci będą wykonywały doświadczenia, N. może poprosić na przykład poprosić dzieci o przyniesienie przedmiotów, które przydadzą się do różnych doświadczeń (patrz: zadania o eksperymentach);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- w ramach pracy dowolnej dzieci bardzo chętnie grają w gry: zarówno komputerowe, jak i planszowe. Warto skorzystać z załączonych do programu zadań opisujących różne gry (w tym gry matematyczne), z których można korzystać wielokrotnie i których zasady można dostosowywać do zaawansowania dzieci;
- w ramach pracy dowolnej dzieci powinny mieć dowolność korzystania z nowoczesnych technologii - będzie to czas, kiedy będą uczyły się nawzajem, a jednocześnie N. będzie mieć okazję na zwrócenie dzieciom uwagi, co do poprawnego korzystania z technologii oraz umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- warto już na początku roku zebrać biblioteczkę klasową, do której dzieci będą mogły zaglądać i rozwijać umiejętność czytania, kiedy akurat pojawi im się taka ochota. Jednak warto zwrócić uwagę, aby literatura była w miarę zróżnicowana, nie tylko skoncentrowana na książeczkach dla dzieci: warto uzupełnić ją o interesujące książki popularno-naukowe oraz napisane trudniejszym językiem książki dla młodzieży;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: "Gwiazdozbiory" i „Niebo i kalendarz" napisanymi przez E. Milewską i W. Zonna, a zilustrowanymi przez B. Butenkę;
- w ramach narracji "Poszukując zaginionych barw": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książkami: „Czarna książka kolorów" Menena Cottina, „Wielka księga portretów zwierząt" Svietlana Junakovića, "Dźwięki kolorów" Jimmy'ego Liao, „Zielony wędrowiec" Liliany Bardijewskie;
- w ramach narracji "W świecie smaków": można zaproponować dzieciom zapoznanie się z książką "Bon czy ton" G. Kasdepke (opowiadaniami: „Łyżeczka", „Menu", „Mlaskanie i siorbanie", "Serwetka", „Siadanie do stołu", „Sztućce", „Wybrzydzanie", "Wykałaczka", „Zachowanie przy stole", „Zupa").
- dla dzieci mających problemy z ortografią jest dodatkowe zadanie "Dodatkowa nauka ortografii".

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda stacji

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.11.1 : dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne
Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości
Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych
Int-Komp-III.9.1 : dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne
Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie
Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują
Int-Społ-III.5.2 : dziecko zna obowiązki ucznia (w tym m.in. obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)

Lista załączników:
Krzyżówka wzór i propozycje zadań.pdf

86 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 170 min

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNORĘCZNIE PREZENTY II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
01:30:00

Streszczenie:
Dzieci przygotowują prezenty dla najbliższych w związku z nadchodzącym świętem.

Cele:
- rozwijanie umiejętności motorycznych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- pokazaniem uczniom i uczennicom przyjemności z przygotowywania prezentów dla innych.

Potrzebne materiały:
- "podstawa" prezentu: butelka szklana, butelka plastikowa, pudełko tekturowe, pudełko po jajkach;
- materiały, ew. stare ubrania;
- linijki;
- guziki, koraliki, drobny makaron, brokat;
- włóczka, kawałki sznurka, naklejki;
- klej, kolorowe papiery, kolorowa bibuła;
- farby, flamastry etc.

Przebieg:
1. Zadaniem dzieci jest przygotowanie prezentów dla rodziców, które będą w sobie zawierały jeden "podstawowy" element przyniesiony przez nie na lekcje (butelka szklana, butelka plastikowa, pudełko tekturowe, pudełko po jajkach). N. pokazuje dzieciom, że mogą w różny sposób stworzyć swoje prezenty. Jeśli dzieci wybrały butelki, które mają zakrętki, mogą do nich nalać wody, dodać farby, brokatu lub innych przedmiotów, które będą w nich pływać. Mogą też obkleić z zewnątrz i wewnątrz te elementy podstawowe (1

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

godzina);
2. Po wykonaniu zadania dzieci sprzątają swoje miejsca pracy (15 minut);
3. Dzieci siedząc w kręgu opowiadają o przygotowanych przez siebie prezentach (15 minut).

Warianty:

- w zadaniu można wykorzystać inne elementy "podstawowe" do wykonania prezentu.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Wychowanie społeczne
Zajęcia techniczne

Metody:

Edukacja przez ruch
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Społ-III.2.4 : dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną
Int-Tech-III.6.1 : dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzanie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)
Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: MNOŻENIOWE BUDOWLE 1-6

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Uczniowie i uczennice grają w planszową grę edukacyjną: uczą się mnożenia (w zakresie liczb 1-6), rozpoznawania rodzajów budowli.

Cele:
- umożliwienie uczniom i uczennicom poznania i utrwalenia tabliczki mnożenia w warunkach zabawy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi rodzajami budowli;
- zapoznanie z wybranymi dziełami architektury europejskiej;
- rozwijanie umiejętności współzawodnictwa.

Potrzebne materiały:
- kalkulator;
- potrzebne do gry: dwie kostki sześciościenne (po dwie kostki na parę) oraz plansze do gry dla wszystkich uczniów i uczennic (po jednej dla każdego).

Przebieg:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. N. przedstawia uczniom i uczennicom instrukcję gry. Następnie dzieci dobierają się w pary. (6 minut).
2. „Mnożeniowe budowle" to gra dla dwóch graczy. Każdy z graczy wybiera planszę (budynek mieszkalny, przemysłowy, biurowy) oraz po 10 wyników mnożenia spośród zaproponowanych w tabelce. Tura danego gracza: rzut kośćmi, mnożenie wyników rzutu, wypowiedzenie na głos wyniku mnożenia po angielsku oraz wpisanie go do karty, jeżeli należy do wyników wybranych przez gracza (jeśli nie – nic się nie dzieje). Obliczony wynik dzieci sprawdzają następnie na kalkulatorze. Dany wynik można zapisać tylko raz. Wygrywa ta osoba, która pierwsza uzupełni wybrany budynek. Uwaga! Zapełnienie niektórych pól liczbami może się wiązać z dodatkowymi możliwościami, np. ponowieniem ruchu (25 minut).

Warianty:

- można spróbować przeprowadzić to zadanie w drużynach w sytuacji, gdy uczniowie i uczennice nie są jeszcze biegli w mnożeniu w zakresie 10x10.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Ścieżki:

Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Plast-III.6.1 : dziecko zna i rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury
Int-Tech-III.2.4 : dziecko zna rodzaje budowli (budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty, tunele, wieże)

Lista załączników:
mnożeniowe budowle 1-6.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA I GRY DRUŻYNOWE KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 22

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia oraz przygotowują się do rywalizowania podczas rozgrywek w różne gry drużynowe (minisiatkówkę, unihokej, piłkę nożną, minikoszykówkę).

Cele:
- ćwiczenie umiejętności kontroli piłki siatkowej (odbicia górą);
- rozwijanie umiejętności kontroli piłki nożnej (podana wewnętrzną częścią stopy, przyjęcie piłki);
- rozwijanie umiejętności rzutów do kosza;
- rozwijanie umiejętności gry w palanta;
- rozwijanie umiejętności kontroli kółka do ringo;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- ćwiczenie koordynacji oraz współpracy w parach;
- rozwijanie tężyzny fizycznej;
- rozwijanie umiejętności obsługi kija hokejowego;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- sala gimnastyczna;
- wydrukowane ćwiczenia oraz gry z pliku "ćwiczenia i gry drużynowe" (dla N.);
- paliki;
- piłki lub kółka w zależności od wybranego zestawu ćwiczeń.

Przebieg:

1. Dzieci wykonują krótką rozgrzewkę (10 minut);
2. Dzieci wykonują wybrane przez N. ćwiczenia mające na celu udoskonalenie ich umiejętności rywalizowania podczas wybranej gry drużynowej (minisiatkówka, piłka nożna, unihokej, palant, ringo), minikoszykówka (15 minut);
3. Dzieci wykonują wybraną przez N. lub przez siebie grę drużynową związaną z ćwiczoną grą drużynową. (10 minut);
4. Podsumowanie oraz zakończenie lekcji (5 minut).

Przykładowe rozgrzewki:

- **postawa zasadnicza**: ruchy ramion wzdłuż tułowia,**siad podparty**: wyprosty nóg naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**: skłony tułowia na boki, **leżenie przodem**: skłony tułowia w tył, wyprost ramion w górę, **leżenie tyłem**: skłony tułowia w przód, **postawa zasadnicza**, pajacyki.
- **trucht dookoła sali**: ruchy ramion wzdłuż tułowia, przysiad i podskok **postawa rozkroczna**: skłony tułowia w przód, skrętoskłony, **postawa zasadnicza**: przysiady, **siad podparty**: wyprost nóg w tył, naprzemiennie, **siad podparty**: wypad nóg w tył, ugięcie rąk w podporze, powrót do siadu podpartego.

Warianty:

- **w ramach narracji "Zdobywamy kosmos":** N. wyjaśnia dzieciom, że astronauci lecący w kosmos muszą umieć ze sobą współpracować. Gry zespołowe również opierają się na współpracy i ją rozwijają.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie fizyczne

Metody:
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-WF-III.6.1 : dziecko potrafi posługiwać się piłką
Int-WF-III.8.1 : dziecko zna zasady fair play

Lista załączników:
Ćwiczenia i gry druzynowe.docx

87 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 120 min

Tytuł zadania: TRUDNE SŁOWA

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: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Streszczenie:

Zadanie polega na wyszukiwaniu przez dzieci trudnych słów. Mogą one sięgać do różnych źródeł, aby odnaleźć ich znaczenie.

Cele:

- ćwiczenie umiejętności wyszukiwania odpowiedzi na postawione problemy i zadania;
- utrwalenie trudnych słów.

Potrzebne materiały:

- zestawienie trudnych słów;
- słowniki, encyklopedie;
- internet.

Przebieg:

1. Dzieci lub N. mają za zadanie wyszukać trudne słowa lub zwroty (takie, z którymi zapamiętaniem i zrozumieniem dzieci mogą mieć problemy). Mogą one wynikać z poprzedniej aktywności (tekstu, książki, filmu, eksperymentu naukowego, wycieczki). Mogą być proponowane przez N. (zgodnie z omawianą tematyką) lub wyszukane przez dzieci w ramach pracy domowej (przynieś trudne słowo) (10 minut);
2. N. dzieli dzieci na grupy. Mają one za zadanie wykorzystać różnego typu źródła, aby dotrzeć do informacji związanych z słowem lub zwrotem - bibliotekę, internet, przeprowadzając wywiady oraz pytając różne osoby (aby sprawdzić jak funkcjonuje w społeczeństwie dane słowo). Dzieci się z czym słowo się kojarzy, czy jest podobne do innego (20 minut);
3. N. zbiera odpowiedzi. Wypisuje je na tablicy, a dzieci zapisują je w zeszytach (można stworzyć odpowiedni szablon) (10 minut).

Warianty:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- W odniesieniu do narracji "Mali Odkrywcy" można zastosować słowa: "zwierzę, ssak, gad, ptak, owad, płaz";
- W odniesieniu do narracji "W świecie filmu" można zastosować słowa: "kamera, scenariusz, ujęcie, scena, film fabularny, animowany itp.".
- W odniesieniu do narracji "Na zamku" można zastosować słowa: "rycerz, książę, baszta, fosa, krużganek, krypta, arkada";
- W odniesieniu do narracji "Łowcy bitów - podróż do świata dźwięku" można zastosować słowa: "dźwięk, mikrofon, utwór, piosenka, piosenkarz, podkład muzyczny".

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości

Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych

Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej

Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty

Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Pol-III.8.4 (od) : dziecko wie, jak korzystać z biblioteki szkolnej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: TWORZYMY PAPIER DO PAKOWANIA PREZENTÓW II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą wzór papieru do pakowania prezentów w edytorze grafiki.

Cele:
- utrwalenie umiejętności korzystania z komputerowych programów graficznych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia powtarzalnych wzorów.

Potrzebne materiały:
- sala komputerowa;
- kolorowe papiery;
- ew. projektor.

Przebieg:
1. Zadaniem uczniów i uczennic jest stworzenie wzoru papieru do pakowania prezentów świątecznych. N. pokazuje dzieciom różne kolorowe papiery. Prosi dzieci o wskazanie, jakie są cechy takich materiałów. Uwagi dzieci zapisuje na tablicy (np. wzór jest powtarzalny, symetryczny, kolorowy itp.) (7 minut);
2. Biorąc to pod uwagę dzieci mają stworzyć własny wzór papieru w programie graficznym.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

N. może im podpowiadać, z jakich funkcji mogą skorzystać. (35 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Zajęcia komputerowe

Metody:
Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education
Instruktaż

Tryby pracy:
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Kinestetyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:
Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury
Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki
Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Tytuł zadania: ZAKRYJ TO! (GRA W MNOŻENIE) KLASA III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci grając w grę dydaktyczną utrwalają znajomość tabliczki mnożenia oraz mnożenie razy 1 i 0.

Cele:
- utrwalenie umiejętności mnożenia w drugiej, trzeciej i czwartej ćwiartce;
- utrwalenie umiejętności mnożenia przez 1 i 0;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "zakryj to! 0, 1, 2 lub 3" - jeden wydruk na 2 osoby;
- nożyczki;

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że będą dziś grać w grę, opierającą się na mnożeniu. Dzieci dobierają się w pary. Każda z nich otrzymuje jeden egzemplarz gry. Dzieci mają za zadanie wyciąć karty do gry, potasować je i ułożyć zakryte obok planszy (5 minut);
2. N. tłumaczy dzieciom zasady gry i w razie potrzeby demonstruje na przykładzie (5 minut);

Zasady gry
Gracze na zmianę dobierają karty z stosu. Po dobraniu karty należy wpisać znajdującą się na niej liczbę w odpowiednie miejsce na planszy gracza (np. jeśli dobrał liczbę 12, to może umieścić ją na polu 4 x 3). W przypadku błędnego umieszczenia liczby gracz traci aktualną kolejkę. Karty mogą zawierać liczby, których nie można umieścić na planszy (należy je odrzucić i dobrać następną). Gra toczy się do momentu wyczerpania kart. Wygrywa gracz, który ma więcej zapełnionych pól na planszy.

3. Dzieci grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich poczynania (15 minut);
4. Podsumowanie. Dzieci wypowiadają się, co im się podobało, co sprawiało im trudności (5 minut).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Lista załączników:
Zakryj to (klasa III) 0.pdf
Zakryj to (klasa III) 1.pdf
Zakryj to (klasa III) 2.pdf
Zakryj to (klasa III) 3.pdf

88 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 165 min

Tytuł zadania: TWORZYMY CYRK

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:
02:00:00

Streszczenie:
Dzieci wspólnie tworzą cyrk, zaczynając od stworzenia definicji cyrku. Sporządzają listę postaci, które będą w nim występowały, zastanawiają się nad charakterystycznym strojem i sztuczkami danych postaci. Przygotowują dekoracje cyrkowe. Dzieci tworzą zaproszenia do cyrku.

Cele:
- kształtowanie umiejętności definiowania pojęć;
- rozwijanie płynności językowej;
- rozwijanie umiejętności tworzenia zaproszenia;
- rozwijanie twórczego myślenia;
- kształtowanie umiejętności tworzenia rekwizytów;
- ćwiczenie umiejętności pracy w grupie.

Potrzebne materiały:
- kartki papieru;
- blok techniczny A3 - najlepiej kolorowy (jedna sztuka na całą klasę);
- papier kolorowy;
- bibuła;
- sznurek;
- wstążki kolorowe;
- nożyczki;
- klej;

Przebieg:
1. N. proponuje dzieciom stworzenie cyrku. N. zaprasza dzieci do kręgu.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

N. przeprowadza z dziećmi technikę 1000 definicji, "Cyrk jest to...".
Po wyabstrahowaniu poszczególnych cech cyrku i zapisaniu ich na tablicy, dzieciom będzie łatwiej stworzyć twórcze dekoracje. (25 min)

2. Podział na grupy. N. prosi, żeby dzieci na małej karteczce narysowały kółeczko o wybranym przez siebie kolorze. Następnie prosi dzieci, żeby znalazły inne dzieci, które mają kółeczka o najbardziej zbliżonych kolorach i dobrały się w grupy. Grupy nie muszą być równoliczne. (5 min)
N. zachęca dzieci do stworzenia różnych ozdób cyrkowych.
Grupa 1 - tworzy napis "Cyrk" - wycinając możliwie duże litery z bloku technicznego
Grupa 2 i grupa 3 - tworzą sznury podtrzymujące namioty cyrkowe ozdobione kolorowymi kokardkami, proporczykami.
Grupa 4 i grupa 5 - tworzą bramę do cyrku. (30 min)

Po tej części warto jest zrobić przerwę.

3. Każda z grup ma za zadanie napisać krótkie zaproszenie (ulotkę) do cyrku.(15 min).
N. tłumaczy dzieciom, że w zaproszeniu ma być informacja:
kogo, na co i kiedy się zaprasza.
Grupy odczytują swoje zaproszenia.(10 min)

4. N. zaprasza znów dzieci do kręgu. N. pyta się, dzieci jakie osoby/zwierzęta można spotkać w cyrku. N. wspólnie z dziećmi wypisuje na tablicy: cyrkowcy, akrobaci, lwy, konie, słonie, siłacze, pajace.
N. tłumaczy dzieciom, że ich zadaniem będzie stworzenie występu w grupie: cyrkowców, akrobatów, lwów etc.
W tym celu dzieci zgłaszają się do poszczególnych grup w zależności od chęci wcielenia się w daną rolę. N. tłumaczy, że decyduje kolejność zgłoszeń, a w każdej z grup może być maksymalnie 4-6 osób. (15 min)

5. W ramach nowych grup dzieci zastanawiają się jak powinni być ucharakteryzowani członkowie danej grupy i wstępnie decydują, co mogliby przedstawić podczas swojego występu. Dzieci będą tworzyć występ - scenariusz zadania "Bawimy się w cyrk". (15 min)
Załącznik pokazuje przykładowe sposoby organizacji poszczególnych grup.

6. N. zadaje pracę domową: każda z osób ma spróbować w domu znaleźć przebranie i przynieść je na następny dzień do szkoły. N. podkreśla, że chodzi o korzystanie z rzeczy, które mamy w

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

szafie, a nie o kupowanie specjalnego przebrania.

Zakresy przedmiotowe:
Plastyka
Język polski
Zajęcia techniczne

Metody:
Metoda rozwijająca twórcze myślenie
Metoda wizualizacji
Pogadanka

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Cyrk (cyrk)

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
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.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)
Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi
Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej
Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.10.8 : dziecko potrafi zredagować życzenia i zaproszenia
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.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
Int-Pol-III.13.1 : dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe
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.7.1 : dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji
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:
Cyrkowcy.docx

Tytuł zadania: TO JEST PODZIELNE!

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: 5

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci rozgrywają grę, której celem jest utrwalenie umiejętności dzielenia w wybranym zakresie.

Cele:
- rozwijanie umiejętności dzielenia;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zależności między mnożeniem i dzieleniem;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji związanej z rywalizacją.

Potrzebne materiały:
- karty do gry (po jednym zestawie na parę).

Przebieg:
1. N. pyta dzieci, czy lubią gry. Następnie pyta, czy lubią dzielenie (w tym miejscu mogą się pojawić różne odpowiedzi). N. informuje dzieci, że zadanie, które teraz wykonają, będzie zarówno dla tych, którzy lubią dzielenie, jak i dla tych którzy tego dzielenia za bardzo nie lubią. Jednocześnie po rozegraniu gry dzieci będą lepiej sobie radziły z tym działaniem (2 minuty);
2. Na początku N. wraz dziećmi próbnie rozwiązuje kilka działań, które zapisuje na tablicy. Przypomina uczniom i uczennicom, jakie są sposoby na dzielenie. Zwraca uwagę na zależności między mnożeniem i dzieleniem (10 minut);
3. N. wyjaśnia dzieciom zasady gry, dzieli dzieci na pary. Każda para otrzymuje planszę z kartami do gry. Dzieci same wycinają swoje karty (10 minut);
4. Dzieci rozgrywają grę. (25 minut) Zasady gry:
- 2 grupy kart należy potasować i rozłożyć na dwóch oddzielnych kupkach
- jedno z dzieci odwraca jedną kartę z jednej grupy (z kwiatkiem) i z drugiej grupy (z

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

kwadratem);
- obaj gracze grają na raz, więc odwrócone karty muszą być dla obojga widoczne
- jeżeli liczba z karty z kwadratem (większa) jest podzielna przez liczbę z kwiatkiem (mniejsza) pierwszy gracz, który krzyknie "Podzielne!", zdobywa 1 pkt. (uwaga! jeżeli po sprawdzeniu, np. na kalkulatorze lub z N., okaże się, że liczba jednak nie jest podzielna, to nie krzyczący, ale jego przeciwnik dostaje punkt);
- jeżeli liczba z karty z kwadratem (większa) nie jest podzielna przez liczbę z kwiatkiem (mniejsza) - wszystko dzieje się analogicznie, należy tylko krzyknąć "Nie!";
- karty odkładane są z powrotem do swoich kupek i obie talie ponownie zostają potasowane
- dzieci grają do momentu zwycięstwa jednej osoby (np. do zdobycia 21 punktów przez któregoś z graczy)

Zakresy przedmiotowe:
Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
W parach

Ścieżki:
Gry matematyczne II

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Mat-III.5.2 : dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem
Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Społ-III.3.1 : dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami

Lista załączników:
To jest podzielne - material.pdf

89 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 125 min

Tytuł zadania: W NIEMYM KINIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
TAK

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:55:00

Streszczenie:
Dzieci dowiadują się, czym było nieme kino i jakie jest znaczenie muzyki i dźwięku w filmach.

Cele:
- rozwijanie wrażliwości muzycznej uczniów i uczennic;
- rozwijanie zainteresowania filmami oraz muzyką filmową;
- zachęcenie uczniów i uczennic to tworzenia własnych kompozycji muzycznych;
- rozwijanie umiejętności koncentracji;
- zapoznanie z pojęciem kina niemego.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- odtwarzacz cd/dvd lub komputer;
- proste instrumenty muzyczne: grzechotki, bębenki, tamburyna, kołatki, trójkąt oraz wszelkie inne, które dzieci wcześniej poznały.

Źródła:

- przykładowy film niemy z Charlie Chaplinem: http://archive.org/details/CC_1916_12_04_TheRink;
- 1. filmik, pod który dzieci mogą podłożyć muzykę i dźwięki: http://vimeo.com/26471095
- 2. filmik, pod który dzieci mogą podłożyć muzykę i dźwięki: http://vimeo.com/20804718
- inny wybrany przez N. film (może to być także zwykły współczesny film lub animacja dla dzieci tylko z wyłączonym dźwiękiem).

Przebieg:

1. N. wprowadza uczniów i uczennice w temat lekcji, pytając czy wiedzą, czym jest, a właściwie był, film niemy. Czy dzieci kiedykolwiek widziały film niemy? Wszystkie odpowiedzi N. zapisuje na tablicy. Następnie włącza im przykładowy kawałek (1,5 minuty) filmu niemego. Ponownie pyta dzieci, czy jeszcze zwróciły uwagę na jakieś cechy szczególne takiego filmu. N. wyjaśnia dzieciom także, kim jest taper (w niemym kinie osoba grająca na pianinie lub organach teatralnych, robiąca podkład muzyczny do wyświetlanych scen. Samo słowo wywodzi się z języka francuskiego taper i oznaczało między innymi: pisanie na maszynie, stukanie, stukanie w klawisze) (15 minut);
2. Następnie N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie stworzenie pokładu muzycznego i dźwiękowego (a więc wydawanych dźwięków do danego filmu). Tłumaczy im, że dzięki temu będą się mogli wczuć w rolę tzw. "dźwiękowców", czyli ludzi tworzących dźwięki do filmów oraz kompozytorów, tworzących muzykę do filmów. Zwraca uwagę, że muzyka i dźwięki powinny odpowiadać charakterowi filmu. Każde dziecko może wybrać taki instrument, jaki mu odpowiada. Jeśli któreś z dzieci potrafi grać na pianinie, może udawać tapera (5 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy (7-8-osobowe), tak, aby miały jak najbardziej zróżnicowane instrumenty. Następnie włącza film, do którego dzieci mają stworzyć muzykę. Film nie powinien być zbyt długi (6 minut);
4. Dzieci w grupach siadają przy komputerach. Każda grupa wymyśla w jaki sposób mają się zgrać. N. podpowiada, na co dzieci powinny zwrócić uwagę: Kto zaczyna? Kto kończy? Czy ktoś jeszcze doda jakieś dźwięki do filmu (np. bam, bum, dźwięki szurania itp.)? Czy wszyscy grają na raz? Czy ktoś wystukuje jednostajny rytm? Na początku N. może dzieciom zwrócić uwagę, żeby zastanowiły się nad rytmem swojego utworu i powtarzalnością odgrywanego kawałku. N. w tle włącza ponownie animację (15 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

5. Na koniec każda grupa przedstawia stworzone dzieło (10 minut);
6. N. rozmawia z dziećmi, czy ich wykonania między sobą się jakkolwiek różniły, a jeśli tak, to czym. Wszyscy zastanawiają się, czy trudno jest tworzyć muzykę do filmów (10 minut).

Warianty:

- w mniejszych klasach można zadanie zrobić bez podziału na grupy. Pozwoli to też na lepsze opanowanie klasy oraz obniży "hałaśliwość" tego zadania.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Muzyka
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.6.1 : dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne
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-Społ-III.8.3 : dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tytuł zadania: RUCHY W TAKT MUZYKI (2)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci ćwiczą w takt muzyki. Uczą się mówić o swoich wrażeniach.

Cele:
- rozwijanie zdolności motorycznych dzieci;
- zachęcenie dzieci do wysiłku fizycznego;
- ćwiczenie rytmicznego wyklaskiwania.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna;
- odtwarzacz muzyki;
- energiczny utwór: "Walking on Sunshine" by Katrina & The Waves (http://www.youtube.com/watch?v=iPUmE-tne5U);
- wyciszający utwór;
- wstążki.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. Zadaniem dzieci będzie wykonanie serii ćwiczeń w takt muzyki. Najpierw N. pokazuje i prosi dzieci o wykonanie poszczególnych ćwiczeń najpierw na "sucho" (10 minut):
    - bieganie w miejscu;
    - skakanie w miejscu;
    - rozciąganie rąk w górę (najpierw obie razem, następnie pojedynczo);
    - pajacyki;
    - krążenia ramionami;
    - unoszenie kolan naprzemiennie;
    - przysiady;
    - skłony do palców stóp;
    - rowerki.
2. Te same ćwiczenia dzieci wykonują w takt zaproponowanej muzyki, wyklaskując rytm przy ćwiczeniach, gdzie jest to możliwe: (10 minut)
    - przysiady (liczone do 8);
    - zginanie ramion - przed sobą lub nad głową (liczone do 16);
    - krążenia bioder w prawo i w lewo (liczone do 16);
    - podskoki ze zginaniem i prostowaniem kolan (liczone do 16);
    - pajacyki (liczone do 16, 8 pajacyków);
    - krążenia ramion (liczone do 16);
    - kiedy piosenkarka zaczyna śpiewać "I'm walking on sunshine", dzieci mają chodzić w miejscu. A następnie unoszą ręce do góry i trzęsą nimi;
    - dzieci skaczą w miejscu (liczone do 16)
    - krążenia bioder w prawo i w lewo (liczone do 16);
    - klepanie dłońmi o kolana (liczone do 16);
    - pajacyki (liczone do 16, 8 powtórzeń pajacyków);
    - krążenia ramion (liczone do 16);
    - kiedy piosenkarka zaczyna śpiewać "I'm walking on sunshine", dzieci mają chodzić w miejscu. A następnie unoszą ręce do góry i trzęsą nimi;
    - podskoki w miejscu (liczone do 16);
    - jogging w miejscu (liczony do 32);
    - wyciąganie ramion do góry (liczone do 16);
    - wyciąganie ramion przed siebie (liczone do 16);
    - kiedy piosenkarka zaczyna śpiewać "I'm walking on sunshine", dzieci mają chodzić w miejscu. Dzieci unoszą ramiona;
    - dzieci skaczą w miejscu (liczone do 16)
    - krążenia bioder w prawo i w lewo (liczone do 16);
    - klepanie dłońmi o kolana (liczone do 16);
    - pajacyki (liczone do 16, 8 powtórzeń pajacyków);
    - krążenia ramion (liczone do 16);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- 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, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)
Int-WF-III.2.1 : dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha
Int-WF-III.2.2 : dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń

Tytuł zadania: DOTYK KWIATKA

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: 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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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: ZAKRYJ TO! (GRA W MNOŻENIE) KLASA III

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:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci grając w grę dydaktyczną utrwalają znajomość tabliczki mnożenia oraz mnożenie razy 1 i 0.

Cele:
- utrwalenie umiejętności mnożenia w drugiej, trzeciej i czwartej ćwiartce;
- utrwalenie umiejętności mnożenia przez 1 i 0;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty z pliku "zakryj to! 0, 1, 2 lub 3" - jeden wydruk na 2 osoby;
- nożyczki;

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że będą dziś grać w grę, opierającą się na mnożeniu. Dzieci dobierają się w pary. Każda z nich otrzymuje jeden egzemplarz gry. Dzieci mają za zadanie wyciąć karty do gry, potasować je i ułożyć zakryte obok planszy (5 minut);
2. N. tłumaczy dzieciom zasady gry i w razie potrzeby demonstruje na przykładzie (5 minut);

Zasady gry
Gracze na zmianę dobierają karty z stosu. Po dobraniu karty należy wpisać znajdującą się na niej liczbę w odpowiednie miejsce na planszy gracza (np. jeśli dobrał liczbę 12, to może umieścić ją

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

na polu 4 x 3). W przypadku błędnego umieszczenia liczby gracz traci aktualną kolejkę. Karty mogą zawierać liczby, których nie można umieścić na planszy (należy je odrzucić i dobrać następną). Gra toczy się do momentu wyczerpania kart. Wygrywa gracz, który ma więcej zapełnionych pól na planszy.

3. Dzieci grają w grę. N. w miarę potrzeby nadzoruje ich poczynania (15 minut);
4. Podsumowanie. Dzieci wypowiadają się, co im się podobało, co sprawiało im trudności (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Lista załączników:
Zakryj to (klasa III) 0.pdf
Zakryj to (klasa III) 1.pdf
Zakryj to (klasa III) 2.pdf
Zakryj to (klasa III) 3.pdf

90 dzień roboczy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Łączny czas trwania zadań: 150 min

Tytuł zadania: BAWIMY SIĘ W CYRK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
01:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą przedstawienie cyrkowe na podstawie wcześniejszych przygotowań i z pomocą wcześniej przygotowanych lub przyniesionych z domów rekwizytów.

Cele:
- rozwijanie umiejętności posługiwania się rekwizytami;
- ćwiczenie tężyzny fizycznej;
- kształtowanie umiejętności ścisłej współpracy w grupach;
- integracja;
- kształtowanie umiejętności porozumiewania się z pomocą mowy ciała;
- rozwijanie umiejętności odgrywania ról;
- kształtowanie umiejętności występowania publicznego.

Potrzebne materiały:
- sala gimnastyczna lub lepiej boisko;
- przygotowane w domu stroje do odpowiednich postaci;
- magnetofon + płyta z muzyką cyrkową;
- rower;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- pachołki;
- hula-hop;
- skakanka;
- ławeczki do równoważni;
- skrzynia;
- krzesło;
- piłki lekarskie;
- ciężarki;
- małe piłeczki lub woreczki do żonglerki.

Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom, jak wykonać zadanie. Zadaniem dzieci w grupach jest zastanowienie się i wymyślenie prostego układu choreograficznego, w którym będą występować.
N. podaje przykład, żeby zwizualizować dzieciom sposób wykonania zadania.
"Wyobraźcie sobie, że jesteście grupą koni cyrkowych. Jako konie wchodzicie na scenę i galopujecie po okręgu. Po wykonaniu okrążenia stajecie w rzędzie i rżycie, a następnie zmieniacie układ - pierwszy koń staje się ostatnim, a ostatni przewodzi i wykonuje okrążenie."
N. tłumaczy dzieciom, że muszą w grupach wymyślić jak będzie wyglądało przedstawienie ich grupy, co pokażą i w jakiej kolejności.
N. zachęca, aby dzieci przetrenowały swoje role.
N. na forum klasy podpowiada dzieciom, że każda z grup na zakończenie swojego występu powinna zgromadzić się na środku sceny, ukłonić się i pożegnać z publicznością.
N. podchodzi do każdej z grup i wspomaga ich w wymyśleniu ciekawego układu.
N. przypomina jakie jest zadanie publiczności - gromkie oklaski.Dzieci pracują w tych samych grupach, w których pracowały w zadaniu "Tworzymy cyrk". (35 minut)
2. N. wspólnie z dziećmi omawia trudności przed występem na środku. Zachęca wszystkich do nietraktowania serio swojego występu i do życzliwości wobec siebie nawzajem. N. podpowiada dzieciom, że w artystom w cyrku też zdarza się pomylić kroki i że w takiej sytuacji warto jest się uśmiechnąć do publiczności i np. jej pomachać. (5 min)
3. Dzieci w grupach próbują wykonać swoje układy przy cyrkowej muzyce. (15 min).
4. N. zaprasza wszystkich na środek. N. losuje kolejność wykonywania układów przez poszczególne grupy. N. tłumaczy dzieciom, że każda grupa musi przygotować sobie scenę przed występem, a potem po występie i po ukłonach dla publiczności zabrać swoje rekwizyty.
5. Dzieci w poszczególnych grupach wykonują swoje układy. N. pilnuje, żeby wszyscy dostali brawa. (45 min)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

6. Po zakończonych występach poszczególnych grup wszyscy wchodzą na scenę (czyli np. na wyznaczony fragment boiska lub sali gimnastycznej), biorą ze sobą po dwie piłeczki lub dwa woreczki i próbują nimi żonglować. (10 min)
7. Na zakończenie zabawy N. zaprasza dzieci do kręg i omawia z dziećmi zabawę:
- Co się podobało?
- Co było łatwe do zrobienie?
- Co było trudne?
- Czy łatwo było występować przed innymi?
- Jakie emocje towarzyszyły występom?
- Co pomagało w wystąpieniu/co przeszkadzało?
(20 min)

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Wychowanie społeczne
Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:
Metoda Rudolfa Labana
Gry i zabawy dydaktyczne
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:
Cała klasa
W grupach

Ścieżki:
Cyrk (cyrk)

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Kinestetyczna
Muzyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.11.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu komunikacji w zależności od sytuacji społecznej, w której się znajduje
Int-Pol-III.5.1 : dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne
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
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.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.7.1 : dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
Int-Psych-I-III.1.10(od) : dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to robić
Int-Psych-I-III.1.11(od) : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem
Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
Int-Psych-I-III.2.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.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
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Dodatkowe osiągnięcia:
- dziecko potrafi posługiwać się rekwizytem;
- dziecko potrafi wcielić się w rolę;
- dziecko potrafi zachować się podczas występu innych dzieci.

Tytuł zadania: MEMORY II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Dzieci tworzą karty do gry memory. Następnie grają ze sobą przy użyciu stworzonych kart.

Cele:
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- ćwiczenie umiejętności manualnych;
- ćwiczenie umiejętności tworzenia na płaszczyźnie.

Potrzebne materiały:
- kartki papieru;
- przybory do malowania lub rysowania;
- nożyczki.

Przebieg:
1. N. informuje uczniów i uczennice, że będą tworzyć grę memory. Każde dziecko ma za zadanie narysować 10 par jednakowych obrazków związanych z tematem lekcji, daną narracją lub ścieżką. Karty powinny być związane z różnymi dziedzinami nauki (przyrodą, matematyką, techniką itp.) (25 minut);

2. Następnie dzieci dobierają się dwójkami, tasują swoje karty i rozkładają je na biurkach rysunkiem do dołu. Dzieci naprzemiennie odsłaniają po dwie wybrane karty. Jeśli są to te same rysunki, biorą je i zdobywają punkt. Jeśli są różne, na powrót je zasłaniają (20 minut);

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warianty:

- Karty mogą dotyczyć zagadnień z:

1. przyrody (np. zwierząt żyjących w konkretnym środowisku, roślin);
2. matematyki (np. działania, które po obliczeniu dają taki sam wynik);
3. techniki (np. części jednego urządzenia, które należy dopasować).

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka
Matematyka
Przyroda
Zajęcia techniczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne
Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
Int-Tech-III.1.1 : dziecko potrafi wyjaśnić, jak wytwarza się przedmioty codziennego użytku: meble, samochody, sprzęt AGD
Int-Tech-III.2.1 : dziecko potrafi rozpoznać rodzaje maszyn i urządzeń transportowych z podziałem na samochody, statki i samoloty
Int-Tech-III.2.2 : dziecko zna i potrafi rozpoznać proste rodzaje maszyn i urządzeń wytwórczych (proste narzędzia i przyrządy)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

91 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 145 min

Tytuł zadania: MUZYCZNE PODSUMOWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

02:25:00

Streszczenie:

Zadanie ewaluacyjne, sprawdzające wiedzę i umiejętności uczniów i uczennic pod koniec semestru. Jednocześnie dające informację zwrotną N.

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, karty ekologiczne;
- nutki do zdobycia za poprawne wykonanie ćwiczeń na poszczególnych stacjach;
- słowniki (ew. słowniki multimedialne);
- odtwarzacz muzyki oraz wybrane utwory Mozarta (np. XI Sonata fortepianowa A-dur);
- kalkulatory.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:

1. zadanie z serii

1. N. włącza w tle muzykę i zaprasza dzieci do kręgu. Wyjaśnia im, że wraz z końcem semestru chce sprawdzić, co dzieci zapamiętały z zeszłego semestru. Jednocześnie chce się dowiedzieć, co im się najbardziej podobało, a jakie zadania wykonywały mniej chętnie. Dlatego na początku zadaniem dzieci będzie wypełnienie krótkiego formularza: "Te formularze pozwolą mi zobaczyć, z czym macie problemy i co sam mogę zrobić lepiej, żeby ułatwić wam naukę. Kiedy je wypełnicie, zachęcam do przeczytania wybranych fragmentów na forum klasy, możemy też nad nimi podyskutować. Następnie zabiorę je do domu i dokładnie przeczytam. Na początku następnego semestru oddam je wam i podsumuję swoje wnioski" (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom formularze i daje im czas na wypełnienie oraz przemyślenie poszczególnych punktów. Jeśli dzieci chcą mogą wymieniać się z pozostałymi wątpliwościami czy krótkimi komentarzami, ale N. podkreśla, żeby przy tym nie przeszkadzały innym. Kiedy wszyscy wypełnią swoje kartki, N. zachęca do krótkiej dyskusji, osoby chętne mogą przedstawić swoje komentarze (35 minut);
3. Energizer (10 minut);
4. N. zaprasza dzieci do 5 stacji zadaniowych:
    1. "Ortograficzna uzupełnianka" - dzieci w parach losują swoją kartę ze słowami do uzupełnienia ("h-ch" lub "ż-rz"), następnie wypełniają je - kiedy to zrobią, wymieniają się kartami i sprawdzają swoje prace. N. zachęca dzieci do skorzystania ze słowników w celu sprawdzenia poprawności uzupełnionych słów. N. monitoruje poprawność wykonania zadania (20 minut);
    2. "Stwórz swoją tabliczkę mnożenia" - dzieci uzupełniają brakujące miejsca w tabliczce mnożenia, następnie w parach wymieniają się swoimi pracami matematycznych i sprawdzają je sobie nawzajem. W razie wątpliwości mogą sprawdzić wynik mnożenia na kalkulatorze (20 minut);
    3. "Muzyczna czytanka" - dzieci rozwiązują test na czytanie ze zrozumieniem albo układają opowieść w odpowiedniej kolejności, następnie sprawdzają nawzajem swoje prace (20 minut);
    4. "Żyjemy ekologicznie" - zadaniem dzieci jest wskazanie, które śmieci powinny zostać posortowane, do których koszy na śmieci oraz napisać, co oznacza, że zwierzę jest zagrożone wyginięciem. Czy zna takie zwierzęta? (20 minut);
5. Dzieci dzielą się na 4 grupy. Każda grupa losuje jedną stację, od której będzie zaczynała. 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);
6. Dzieci realizują zadanie w stacjach. N. sprawdza poprawność wykonania poszczególnych zadań i przyznaje nutki, które one przyczepiają na swoich pięcioliniach;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

7. Dzieci mają czas na przyklejenie swoich nutek oraz omówienie wątpliwości, co do wykonanych zadań. (15 minut)

Warianty:

- Alternatywnie w ramach mnożenia dzieci mogą zagrać w grę interaktywną "Mat wieża". Wówczas konieczny jest dostęp do komputerów i gry.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Muzyka
Matematyka
Język polski
Przyroda

Metody:

Metoda ewaluacyjna
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Sygnalizacja kolorystyczna (świateł drogowych)
Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

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-Mat-III.15.1 : dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów w systemach 12- i 24-godzinnym
Int-Mat-III.15.4 : dziecko potrafi wykonywać proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)
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)
Int-Przy-III.2.1 : dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych

Lista załączników:
Stwórz własną tabliczkę mnożenia.pdf
Pytania do bajki o Mozarcie.pdf
Moje wrażenia wersja dla dziewczynki.pdf
Fragment bajki o Mozarcie.pdf
Ortograficzna uzupełnianka.docx
Moje wrażenia wersja dla chłopca.pdf
Segregacja odpadów zadanie.pdf

92 dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 160 min

Tytuł zadania: SZYFROWANE ZDANIA (BLOG)

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:
01:20:00

Streszczenie:
Dzieci mają wymyślić jak największą liczbę zdań, których wyrazy zaczynają się zgodnie z podanym szyfrem (Przykład wzoru: M K Z N Z D M - Mama Krzysia zrobiła naleśnika z dżemem morelowym). Następnie dzieci przepisują szyfry i zdania na komputerze i wspólnie z N. umieszczają na klasowym blogu.

Cele:
- rozwijanie płynności i giętkości językowej;
- rozszerzanie słownictwa;
- ćwiczenie rozwiązywania zagadek umysłowych;
- kształtowanie umiejętności budowania zdań.

Potrzebne materiały:
- przykładowe szyfry (załącznik).

Przebieg:
1. Dzieci losują karteczki z szyfrem z woreczka.
Zadaniem każdego dziecka jest stworzenie jak największej liczby zdań, w które poszczególne słowa zaczynają się od podanych liter.
Wygrywa ten, kto ułoży największą liczbę zdań.
Dzieci zapisują zdania w zeszycie. (25 min)
N. powinien dzieciom wyjaśnić, że zdania mogą być śmieszne i nie muszą być bardzo logiczne. Dzięki nim dzieci ćwiczą płynność językową i twórcze myślenie, a nie logiczne wypowiedzi.
2. N. zaprasza dzieci do kręgu. W kręgu dzieci najpierw odczytują swój szyfr, a następnie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

napisane przez siebie zdania. (20 min)
Dzieci mogą nagradzać się oklaskami, wygrywa ten, kto ułożył najwięcej zdań.
3. Dzieci przepisują swoje szyfry i zbudowane na ich podstawie zdania na komputerze, każde dziecko przepisuje minimum 1 zdanie. Jeśli dzieciom podoba się zabawa, mogą przepisać wszystkie. (20 min)
4. N. prosi dzieci o wyszukanie zdjęć charakterystycznych dla stworzonych zdań. (15 min).
4. N. wrzuca zdania na klasowego bloga.

Zakresy przedmiotowe:
Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
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.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej
Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Int-Pol-III.14.1 : dziecko wie, jaka jest różnica między literą a głoską
Int-Pol-III.14.3 : dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście
Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu

Lista załączników:
Szyfrowane zdania.docx

Tytuł zadania: TRZY CZYNNIKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Nie

Czas trwania zadania:
00:35:00

Streszczenie:
Dzieci wykonują ćwiczenia mnożenia 3 czynników w 2 i 3 ćwiartce oraz przygotowują dla siebie nawzajem materiały do nauki.

Cele:
- rozwijanie umiejętności mnożenia;
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki.

Potrzebne materiały:
- wydrukowane karty pracy z pliku "trzy czynniki" (jeden egzemplarz na osobę).

Przebieg:
1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą wykonywać ćwiczenia związane z mnożeniem.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

N. rozdaje dzieciom karty z pliku "trzy czynniki" (5 minut);
2. Dzieci wykonują mnożenie. N. nadzoruje ich pracę, a następnie sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia. (10 minut);
3. Dzieci na drugiej karcie przygotowują materiały do nauki mnożenia dla siebie nawzajem. N. kontroluje przygotowanie materiałów. Następnie dzieci wymieniają się nimi oraz rozwiązują je.Wzajemnie sprawdzają poprawność ich wykonania (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:
Matematyka

Metody:
Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Lista załączników:
Trzy czynniki.pdf

Tytuł zadania: ĆWICZENIA ROZCIĄGAJĄCE II (WARIANT II)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 3

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
W ramach zajęć ruchowych uczniowie i uczennice poznają kolejne ćwiczenia relaksująco-rozciągające oraz elementy kultury Dalekiego Wschodu.

Cele:
- zapoznanie uczniów i uczennic z jogą w ramach zajęć ruchowych;
- zapoznanie uczniów i uczennic z innym kręgiem kulturowym;
- możliwość pracy korekcyjnej wad postaw u dzieci.

Potrzebne materiały:
- karimaty do ćwiczeń;
- dzieci w strojach sportowych;
- ewentualnie: muzyka relaksacyjna, olejki eteryczne.

Załączniki do zadania:
- Joga dla dzieci przykładowe pozycje.

Przebieg:
1. N. prosi uczniów i uczennice o rozstawienie się z matami w odległości umożliwiającej swobodę ruchów. Pyta uczniów i uczennice o to, co zapamiętali z poprzednich zajęć wprowadzających elementy jogi. Dzieci mają chwilę na opowiedzenie o tym, co zapamiętały (5 minut).
2. Następnie N. przechodzi do ćwiczeń rozluźniających (wszystkie ćwiczenia demonstruje):
    - Potrząsanie – ćwiczenie ma na celu rozbudzenie i rozluźnienie całego ciała. Na stojąco, potrząsa się jednym ramieniem, następnie drugim. Strząsa się napięcie z rąk i palców. Następnie tak samo postępuje się z nogami. Następnie dzieci i demonstrujący N. strząsają napięcie z całego ciała.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Rozciąganie w pozycji stojącej – dzieci stoją, trzymając ręce wzdłuż ciała, stopy lekko rozchylone. Następnie stają na palcach, podnoszą ramiona do góry i próbują nimi sięgać coraz wyżej („aż do nieba"). Potem kolejno wyciągają prawą rękę bardziej w górę, a następnie lewą rękę. N. zwraca uwagę dzieciom, że muszą czuć jak całe ciało się rozciąga i robi coraz dłuższe. Na koniec ponownie wyciągają obie ręce do góry.
- Skłon do obu nóg – dzieci stoją wyprostowane ze stopami lekko rozchylonymi i rękami luźno zwisającymi wzdłuż ciała. Wykonują krążenia głowy, ramion, szyi i tułowia do momentu, aż wszystkie te części ciała staną się ciężkie. Następnie robią skłon w dół, puszczając luźno ręce i głowę. Trzymając kolana wyprostowane, chwytają obiema rękami tylną część nóg (w kostkach lub tak blisko kostek, jak tylko są w stanie). N. prosi dzieci o wzięcie głębokiego wdechu przez nos, a następnie wypuszczając powietrze, o przyciągnięcie podbródka i klatki piersiowej bliżej nóg. N. liczy do 10. Następnie dzieci mają puścić nogi i pozwolić rękom wolno zwisnąć. Po chwili ćwiczenie powtarzają. Następnie powoli wracają do pozycji wyprostowanej.
- Rozciąganie w pozycji siedzącej – dzieci siedzą prosto, w szerokim rozkroku. Wykonują głęboki wdech przez nos i kładą ręce na biodrach. Następnie przesuwają powoli dłonie ku stopom, pochylając się do przodu i jednocześnie wypuszczając powietrze. Docierają dłoniami najdalej, jak tylko mogą i wytrzymują w tej pozycji licząc do dziesięciu. Powoli wracają do pozycji wyjściowej i głęboko oddychają. Powtarzamy ćwiczenie trzy razy.
- Żaba – dzieci robią przysiad, wspinając się przy tym na palce. Następnie wznoszą ramiona i zwężają je za głową. Skaczą do góry jak żaby. Powinny przy tym trzymać się cały czas pewnie na palcach (10 minut);

3. N. pokazuje uczniom i uczennicom pozycje jogi, które należy wykonywać powoli, pilnując oddechu: most, świecę, rybę, kobrę oraz skłon do przodu. Dzieci wykonują po 3 powtórzenia (15 minut);
4. Po każdej serii jest chwila na relaks. Dzieci leżą (w sumie 5 minut: po 1 minucie na każdą przerwę);
5. Na koniec odbywa się pełna relaksacja w ciszy lub przy muzyce (2-4 minuty).

Możliwe kontynuacje:

- w ramach pkt. 5 (relaks) można wykonać zadanie *Muzyczna relaksacja;*
- *Nasza ruchowa opowieść*

Warianty:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- N. może wprowadzić też inne, nieznane dzieciom, pozy jogi: świerszcza, łuk, pług, bociana czy ptaka.

Potencjalne problemy:

- W końcowej fazie nie wszystkie dzieci chcą się relaksować. W takiej sytuacji można zaproponować uczniom i uczennicom zrobienie jeszcze jednego ćwiczenia, które czegoś od nich wymaga, np. pozę drzewa.

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Wychowanie fizyczne

Metody:

Edukacja przez ruch
Metody odtwórcze (reproduktywne)

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-III.4.1 : dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur
Int-WF-III.3.1 : dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
Int-WF-III.5.1 : dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne

Lista załączników:

joga dla dzieci pozycje.pdf

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

93 - Koniec narracji "Łowcy bitów - podróż do świata dźwięków" - dzień roboczy
Łączny czas trwania zadań: 120 min

Tytuł zadania: TROPICIELE DŹWIĘKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 2

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Jedno dziecko z zawiązanymi oczami jest prowadzone przez drugie dziecko za pomocą małego dzwoneczka. Dziecko prowadzone (tropiciel) ma wyostrzyć zmysł słuchu i skoncentrować się na dźwiękach dochodzących z otoczenia. Pozostałe dzieci z klasy siedzą w kręgu, starają się utrzymać ciszę i opiekują się tropicielem, pomagając mu, żeby nie wpadł na przeszkody i nie zrobił sobie nic złego.

Cele:
- uwrażliwienie dzieci na dźwięki płynące z otoczenia;
- rozwijanie zmysłu słuchu;
- kształtowanie umiejętności współpracy w grupie;

Potrzebne materiały:
- dzwoneczek;
- opaska na oczy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przebieg:
1. Dzieci dobierają się w pary. N. wybiera jedną parę, pozostałedzieci siadają na dywanie w kręgu.
2. Jedno dziecko z pary – tropiciel – ma związane oczy, a drugie próbuje je do siebie przywołać za pomocą dzwoneczka (lub innego instrumentu).
N. tłumaczy dzieciom, że tropiciel może usłyszeć dzwoneczek tylko wtedy, jeśli w klasie będzie cisza. N. tłumaczy pozostałym, że ich rolą będzie opiekowanie się tropicielem, pilnowanie, żeby nie zrobił sobie krzywdy. Mają to robić delikatnie przytrzymując, powstrzymując tropiciela, bez użycia słów. Każde dziecko przez 1 minutę prowadzi i przez 1 minutę jest prowadzone.
Na każdą parę 2 minuty, 14 par - 28 minut. + 5 minut na zmiany opasek.
3. N. zaprasza dzieci do kręgu wszystkie dzieci i pyta się: (10 min)
- czy podobało się doświadczenie bycia tropicielem?
- czy łatwo było prowadzić tropiciela?
- która z ról była ciekawsza?
- co pomagało tropicielowi podążać za dźwiękiem?

Zakresy przedmiotowe:
Psychologia
Muzyka

Metody:
Gry i zabawy dydaktyczne
Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:
Cała klasa
W parach

Aktywizowane typy inteligencji:
Intrapersonalna
Muzyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Osiągnięcia GWK:
Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)
Int-Muz-III.6.1 : dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszając się

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:
Int-Psych-I-III.2.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich
Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy
Int-Psych-I-III.9.1 (od) : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie
Int-Psych-I-III.9.3(od) : dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek

Tytuł zadania: POSZUKIWACZE WYNIKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:45:00

Streszczenie:
Gra matematyczna, które rozwija w uczniach i uczennicach umiejętność poszukiwania kreatywnych sposobów na rozwiązywanie zadań matematycznych.

Cele:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwijanie umiejętności matematycznych uczniów i uczennic;
- utrwalenie wiedzy o kolejności wykonywania działań.

Potrzebne materiały:

- karty z działaniami matematycznymi pod zadanie.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie rozegranie gry, która przy okazji sprawdzi ich znajomość kolejności wykonywania działań. Przypomina z dziećmi, na czym polega ta kolejność oraz które działanie wykonuje się przed którym. Następnie dzieli dzieci na grupy 4-osobowe (10 minut);
2. Dzieci w grupach rozgrywają grę matematyczną, przy czym dzielą się w grupach na dwie pary, w ramach których dzieci sobie pomagają. Każdy kolejno losuje kartę, ale nad rozwiązaniem myślą wszyscy. Na środku zapisany jest oczekiwany wynik, a w rogach części składowe tego wyniku. Należy znaleźć, w jaki sposób pomnożyć i dodać lub odjąć te liczby, aby uzyskać wynik. Osoba, która pierwsza znajdzie rozwiązanie mówi: „wiem” i przedstawia swoją propozycję. Wszyscy sprawdzają poprawność mnożenia i dodawania/odejmowania. W niektórych przypadkach możliwe są dwa warianty odpowiedzi (wzór wg którego ma być osiągnięty wynik: ___ x ___ + ___ x ___ lub ___ x ___ – ___ x ___) (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne
Matematyka

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach
W parach

Ścieżki:

Gry matematyczne II

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:
Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)
Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)
Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Lista załączników:
Poszukiwacze wyników.pdf

Tytuł zadania: POPRZEZ TANIEC POZNAJEMY EMOCJE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:
NIE

Poziom kontroli nauczyciela:
Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:
Tak
Ile razy: 4

Czas trwania zadania:
00:30:00

Streszczenie:
Dzieci wybierają rodzaj tańca, a następnie tańczą, oddając swoje emocje.

Cele:
- rozwijanie świadomości uczniów i uczennic w zakresie emocji;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- rozwijanie umiejętności ekspresji uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- podkład muzyczny pod wybrany taniec (można skorzystać z zasobów sieci: np. popularnego serwisu z plikami video).

Przebieg:

1. Dzieci lub N. wybierają taniec (z polki, krakowiaka, tańca ludowego i improwizowanego) (3 minuty);
2. Dzieci w miarę potrzeby uczą się jednego kroku (podstawowego lub następnego) lub powtarzają znane im kroki (7 minuty);
3. Następnie wszyscy tańczą, oddając swoje emocje. Można tańczyć zwycięsko, tańczyć o tym, że jesteśmy wspólnotą, o radości i energii, można też tańczyć o powadze, zachwycie, strachu, smutku, pamięci (3 minuty);
4. N. może poprosić dzieci, aby spróbowały zatańczyć wspólnie wybraną przez niego emocję (np. smutek, radość, strach, zachwyt itp.) (3 minuty).
5. Dzieci ponownie mogą odtańczyć wybraną emocję (1 minuta).
6. Na koniec wszyscy siadają w kręgu i opowiadają, jakie emocje chcieli wyrazić. (10 minut).

Warianty:

- w narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru": warto wprowadzić zadanie jako element opowieści o pokazywaniu emocji na scenie. Można też nawiązać do samego Pinokia, który mimo że był kukiełką, potrafił pokochać i przeżywać różne emocje.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Muzyka

Metody:

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

Osiągnięcia GWK:

Int-Muz-III.3.2 : dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)

Int-Muz-III.4.1 : dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego

Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.1.4(od) : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Int-Psych-I-III.1.6(od) : dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.