



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej  
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Skrypt metodyczny

klasa II



**PTE**  
Zakład Szkolenia  
i Doradztwa Ekonomicznego  
Sp. z o.o. w Lublinie



## **AUTORZY – EKSPERCI**

Marta Wróblewska - Specjalistka ds. Przyrody/Ekologii  
Milena Potręć - Specjalistka ds. Przedsiębiorczości  
Katarzyna Machałowska - Specjalistka ds. Przedsiębiorczości  
Ewa Gałczyńska - Specjalistka ds. Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych  
Anna Gołąb - Nauczycielka Edukacji Wczesnoszkolnej  
Danuta Chrzanowska - Doradczyni Metodyczna  
Kamila Małyszko - Nauczycielka Edukacji Wczesnoszkolnej  
Anna Natora - Doradczyni Metodyczna  
Tomasz Małyszko - Specjalista ds. Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych  
Małgorzata Kępa - Nauczycielka Edukacji Wczesnoszkolnej  
Aldona Ryszkowska-Tatara - Specjalistka ds. Przedsiębiorczości  
Kinga Sarad-Deć - Pedagog  
Agnieszka Tokarska - Nauczycielka Edukacji Wczesnoszkolnej  
Michał Adam Roman - Specjalista ds. Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych  
Anna Jarczak - Psycholog  
Iwona Blicharz - Pedagog  
Monika Grzesiak-Chmura - Specjalistka ds. Przedsiębiorczości  
Dorota Pyrgies - Psycholog  
Aleksandra Kata - Psycholog  
Dariusz Głuchowski - Specjalista ds. Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych  
Maria Kęska - Specjalistka ds. Matematyki  
Małgorzata Wieleba - Specjalistka ds. Matematyki  
Anna Ryszkowska - Specjalistka ds. Matematyki  
Marta Pietrow - Specjalistka ds. Matematyki  
Bożena Jankowska - Doradczyni Metodyczna  
Marzena Szulecka - Specjalistka ds. Przyrody/Ekologii  
Agnieszka Hankiewicz - Specjalistka ds. Przyrody/Ekologii  
Bożena Danuta Gaj-Demczuk - Doradczyni Metodyczna  
Danuta Sałęga - Psycholog  
Katarzyna Kozłowska - Pedagog  
Anna Grabka - Specjalistka ds. Przyrody/Ekologii

## **Redakcja:**

Małgorzata Orzeł, Anna Natora, Danuta Chrzanowska

**ISBN: 978-83-936017-2-1**

## **Wydawnictwo:**

Polskie Towarzystwo Ekonomiczne Zakład Szkolenia i Doradztwa Ekonomicznego Sp. z o.o. w Lublinie

## **Druk:**

MV Monika Łyżwa, Lublin, ul. Strzembosza 3/3

## **Projekt okładki i skład:**

Artur Żuchowski

## **Opracowanie graficzne:**

Karolina Kowalewska, Maciej Pałka, Tomasz Butkiewicz



# Spis treści

Wstęp .....	5
Harmonogram realizacji projektów.....	6
Proponowane gry i zabawy do wykorzystania w realizacji projektów.....	11
<b>Projekt społeczny .....</b>	<b>19</b>
Zakładamy firmę .....	20
Projekt społeczny .....	20
Scenariusze zajęć zintegrowanych do projektu społecznego	
pt.: „Zakładamy firmę” .....	24
Przykładowe projekty zintegrowanych kart pracy .....	27
<b>Projekt matematyczny.....</b>	<b>29</b>
Prowadzimy restaurację .....	31
Projekt matematyczny.....	31
Scenariusz zajęć zintegrowanych do projektu matematycznego	
pt.: „Prowadzimy restaurację” .....	34
Przykładowe projekty zintegrowanych kart pracy .....	38
<b>Projekt przyrodniczy.....</b>	<b>41</b>
Hurra!! Udało się! Mamy pupila! .....	43
Projekt przyrodniczy .....	43
Scenariusz zajęć zintegrowanych do projektu przyrodniczego .....	46
pt.: „Hurra!! Udało się! Mamy pupila!” .....	46
Przykładowe projekty zintegrowanych kart pracy .....	50
Indywidualny arkusz obserwacji.....	53
Kwestionariusz wywiadu z rodzicami dziecka rozpoczynającego naukę w klasie pierwszej pod kątem ewentualnych trudności dydaktycznych lub uzdolnień.....	58





# Wstęp

## Szanowni Dyrektorzy i Nauczyciele

Z przyjemnością oddajemy w Państwa ręce w pełni spójny z obowiązującą podstawą programową innowacyjny program nauczania edukacji wczesnoszkolnej.

Program stanowi rozszerzenie o treści z zakresu przedsiębiorczości, ekologii, matematyki i edukacji społecznej. Oparty jest na metodzie projektu. Zastosowano w nim również ciekawe dla ucznia metody, mające za zadanie wspomóc i uatrakcyjnić pracę nauczyciela. Skupia się w szczególności na kształtowaniu umiejętności myślenia matematycznego i naukowego (przyroda i społeczeństwo).

Poniższy skrypt zawiera opis gier i zabaw dydaktycznych, ruchowych, propozycje zabaw dramatycznych oraz materiały do indywidualnej pracy z uczniem. Postacie Stasia i Zosi będą towarzyszyć dzieciom w procesie uczenia się; zachęcą dzieci do aktywnego działania, eksperymentowania i zdobywania wiedzy.

Podczas roku szkolnego nauczyciel powinien zrealizować cztery projekty. Propozycje trzech z nich podane są w niniejszym skrypcie, czwarty wymaga samodzielnej pracy nauczyciela w oparciu o potrzeby wychowawcze i dydaktyczne z jego klasy. Rozpoczynając prace w danym roku szkolnym nauczyciel powinien zaplanować kolejne w określonym czasie.

Proponujemy również wykorzystanie opracowanych przez grupę ekspertów materiałów dydaktycznych: zeszyty ćwiczeń (matematyka, przyroda), zeszyty kaligrafii, karty demonstracyjne, karty pracy dla uczniów zdolnych, wycinanki, malowanki, płyty CD do zajęć komputerowych, prezentacje multimedialne, filmy, słuchowiska itp.



# Harmonogram realizacji projektów.

Klasa	Nazwa projektu	Czas realizacji (propozycja)	Uwagi
1	Projekt społeczny „Tajemnice kontra detektywi”	3 miesiące (od września do listopada)	Do projektu opracowano siedem scenariuszy zajęć: 1. Etap początkowy – Tajemnica zaginionego skarbu. 2. Etap realizacji – Przysięga Instytutu Detektywów. 3. Etap realizacji – Depczą po piętach złodziejowi. 4. Etap realizacji - Na tropie tajemni. 5. Etap realizacji – Niewidzialny atrament. 6. Etap realizacji – Dokąd wiedzie mapa? 7. Etap końcowy – Przyszłość skarbu Instytutu Detektywów.
1	Projekt matematyczny „Pokój naszych marzeń – planujemy, obliczamy, projektujemy”	2 miesiące (grudzień, styczeń)	Do projektu opracowano 3 scenariusze zajęć: 1. Moja droga do szkoły. 2. Rysujemy plan naszej sali. 3. Wykonanie makiety pokoju moich marzeń  Załączniki: – Karty pracy: “Droga Stasia i Zosi do szkoły”, “Różnice między pokojami”, “Plan ukrycia skarbu”, “Odszukiwanie śladów”, “Zakupy w sklepie meblowym”, – Pomoce dydaktyczne: Kolorowanki i wycinanki “Pokoloruj pokój wg własnego pomysłu”. Tangram, figurkowe lupy, odznaka “Młody architekt”



1	projekt przyrodniczy „Z moim ciałem za pan brat”	2 miesiące (luty, marzec)	Do projektu opracowano 3 scenariusze zajęć: 1. Scenariusz „Nasze ciało - poznanie zmysłu smaku”. 2. Scenariusz „Ile będzie bić nasze serce? – zapoznanie z narządem”. 3 Scenariusz „Każdy pierwszak Ci to powie, że należy dbać o zdrowie!”
2	Projekt społeczny „Zakładamy firmę”	2 miesiące (wrzesień – październik)	Do projektu opracowano 3 scenariusze zajęć: Scenariusz nr 1 „Praktyczna mikstura”. Scenariusz nr 2 „ABC biznesu od pomysłu do sukcesu” Scenariusz nr 3 „Pieczętka i logo firmy”  Załączniki: – karty pracy: „Praktyczna mikstura cz.1, 2, 3 i 4” „W drodze do urzędu”, „Produkt wstępny, produkt końcowy” „Ile czasu potrzeba?” – wycinanki do projektu: „W sekretariacie cz.1 i 2”, – suwak z etapami realizacji projektu – mapa przedsiębiorczych myśli – druk do założenia firmy
2	Projekt matematyczny „Prowadzimy restaurację „	2 miesiące (listopad - grudzień)	Do projektu opracowano 3 scenariusze zajęć: Scenariusz nr 1 „Zaproszenia dla gości”. Scenariusz nr 2 „Restauracja to coś dla nas- wycieczka” Scenariusz nr 3 „Kolorowe MENU”



			<p>Załączniki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– karty pracy:</li> <li>„W restauracji”,</li> <li>“Restauracja”</li> <li>„Menu”,</li> <li>„Nakrywamy do stołu”,</li> <li>„Zdrowa żywność”</li> <li>“Urządzamy restaurację”</li> <li>– wycinanki i kolorowanki do projektu:</li> <li>„Restauracja”,</li> <li>„Nakrywamy do stołu”,</li> <li>“Restauracja - puzzle”</li> <li>– suwak z etapami realizacji projektu</li> </ul>
2	Projekt przyrodniczy „Hurra! Mamy pupila!”	2 miesiące (luty - marzec) opieka nad zwierzęciem bezterminowo	<p>Do projektu opracowano 3 scenariusze zajęć:</p> <p>Scenariusz nr 1 „Zwierzęta w naszym otoczeniu”</p> <p>Scenariusz nr 2 „Pupil ... ale jaki?”</p> <p>Scenariusz nr 3 „Wymarzony zwierzak”</p> <p>Załączniki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– karty pracy:</li> <li>„Kto gdzie mieszka”,</li> <li>„Mieszkanie dla chomika”,</li> <li>„Zwierzęta w naszych domach”,</li> <li>“Ile kosztuje nasz zwierzak?”</li> <li>– wycinanki i kolorowanki do projektu:</li> <li>„Weterynarz”,</li> <li>“Kącik przyrody”,</li> <li>– suwak z etapami realizacji projektu</li> </ul>
3	Projekt społeczny „Pomaganie jest przyjemne”	2 miesiące (październik - listopad)	<p>Do projektu opracowano 3 scenariusze zajęć:</p> <p>Scenariusz nr 1 “Poznajemy baśń „Pomaganie jest przyjemne”.</p>





			<p>Scenariusz nr 2 Przygotowanie scenografii do baśni. Scenariusz nr 3 Spisujemy kontrakt.</p> <p>Załącznik nr 1 - Dyplom Załącznik nr 2 - Wycinanka "Pomagania jest przyjemne" Załącznik nr 3 – Film o instytucjach charytatywnych Tekst baśni „ Pomaganie jest przyjemne”</p>
3	Projekt matematyczny „Dotleniony matematyk”	2 miesiące	<p>Do projektu opracowano 3 scenariusze zajęć: Scenariusz nr 1 Zasady pracy w zespole podczas realizacji projektu. Scenariusz nr 2 Tworzymy grę planszową dla zespołu A/zespołu B. Scenariusz nr 3 Spotkanie z panem leśniczym.</p> <p>Załączniki: Gra terenowa - Dotleniony matematyk Załącznik nr 1- Emotikony Załącznik nr 2 -Tabela z chmurkami Załącznik nr 3 - Kontrakt Chorągiewki do pokolorowania - wycinanka 3 karty pracy – „Dotleniony matematyk”</p>
3	Projekt przyrodniczy „Nasza idealna EKO-SZKOŁA”	2 miesiące	<p>Do projektu opracowano 3 scenariusze zajęć: Scenariusz nr 1 EKO-SZKOŁA - super szkołą! Scenariusz nr 2 „Warsztaty recyklingowe”</p>



			<p>Scenariusz nr 3 „Ekologiczna łamigłówka” Gra planszowa „ Staś i Zosia młodzi ekolodzy” Piktogramy Wycinanki Malowanki – pojemniki na śmieci Ankieta dotycząca ekologicznego stylu życia w domu i szkole. Przykładowy wywiad z wójtem. Zabawa „W poszukiwaniu śmieci”</p>
--	--	--	---



# Proponowane gry i zabawy do wykorzystania w realizacji projektów.

## Gry dydaktyczne i integrujące

### Gry społeczne

#### Poprowadź bezpiecznie przyjaciela

Nauczyciel przygotowuje labirynt do przejścia. W różnych miejscach labiryntu umieszcza różne przeszkody (np. klocki, kulę, hula-hop, krzesło). Ustawienie przeszkód jest zmienne dla każdej pary. Uczniowie dobierają się w pary. Jeden uczeń ma związane oczy, drugi jest jego przewodnikiem po labiryncie. Przewodnik prowadzi kolegę wydając komendy (np. idź prosto, w lewo, w prawo, schyl się). Zadaniem przewodnika jest bezpieczne doprowadzenie do celu. Osoba prowadzona musi zaufać przewodnikowi.

#### Ratatatum

Uczestnicy przedstawiają się swoimi imionami i starają się zapamiętać, jakie imię ma ich sąsiad z prawej i lewej strony. Osoba siedząca w środku wskazuje na dowolną osobę z kręgu mówiąc albo: w prawo ratatatum, albo: w lewo ratatatum. Osoba wskazana musi powiedzieć imię sąsiada ze wskazanej strony, zanim przebrzmia słowa ratatatum. Jeśli jej się to nie uda, wchodzi do środka.

#### Lustro

Nauczyciel prosi, by dzieci dobrały się w pary. Jedna z osób wykonuje dowolne ruchy a druga staje się jej lustrzanym odbiciem - stara się jak najdokładniej naśladować jej ruchy. Po określonym czasie w parach następuje zmiana.

#### Wąż

Nauczyciel dzieli grupę na zespoły, składające się z trzech do sześciu osób. Zaznacza linię końcową oddaloną od linii startu o ok. 30 metrów. Uczestnicy zdejmują



buty i siadają na czworaka. Członkowie poszczególnych zespołów ustawiają się w linii tak, że każda osoba trzyma za kostki osobę siedzącą przed nią. Na sygnał zespoły ścigają się do linii końcowej. Kiedy wszyscy członkowie danego zespołu przejdą linię końcową, wąż wraca do linii startu. Zwycięża zespół, który pierwszy, w całości, przekroczy linię startu.

### Wyścig łódek

Załogi (grupy) powinny składać się z ok. 6 osób. Sternik każdej z załóg siedzi okrakiem na drągu (łodzi) na rufie. Reszta załogi siada okrakiem, jest zwrócona twarzą do niego. Na hasło "Start", trzymając drąg, idzie tyłem do mety, kierując się wskazówkami sternika: prawo lub lewo. Załoga musi starać się iść równo. Wygrywa załoga, która „przeplynie” trasę najszybciej. Nauczyciel może doradzić załogom, żeby rejs zaczęły w miarę powoli.

## Gry związane z ekonomią i przedsiębiorczością

### Mini farma

Nauczyciel w różnych miejscach sali umieszcza wzory monet o nominałach: 1 zł, 2 zł, 5 zł., po czym dzieli uczniów na zespoły czteroosobowe i ustawia ich w rzędach. Na sygnał nauczyciela w określonym czasie pierwsze osoby z każdego rzędu/zespołu szukają ukrytych pieniędzy. Wracają do drużyny i następna osoba zaczyna poszukiwania. W zależności od ilości uczniów poszukiwanie monet można powtórzyć. Po zakończonych poszukiwaniach uczniowie liczą zebrane pieniądze i dokonują zakupu zwierząt w sklepie u nauczyciela. Koszt poszczególnych zwierząt to: królik 1 zł, świnia 2 zł, krowa 5 zł. Zadaniem każdego zespołu jest utworzenie stada składającego się ze wszystkich gatunków zwierząt. Stado składa się minimum z 6 sztuk zwierząt. Po zakończeniu zabawy dzieci otrzymują szablony zwierząt do dowolnego wykorzystania.

### Bank

Nauczyciel każdemu z dzieci przyczepia w widocznym miejscu na ubraniu (najlepiej z przodu, tak aby także dziecko dobrze widziało napis) emblematy różnych nominałów pieniędzy: 1 zł, 2 zł, 5 zł, 10 zł, 20 zł. Wyznacza także miejsce, które będzie bankiem. Następnie nauczyciel podaje komendy - określone kwoty. Zadaniem dzieci jest połączyć się w grupy, by utworzyć podaną kwotę (w zależności od zdolności dzieci mogą być to proste lub bardziej skomplikowane sumy, jeśli dzieci nabiorą wprawy do gry można również wprowadzić kwoty groszowe). Osoby, które nie weszły w skład żadnej grupy idą do banku.

### Figurowe układanki

Dzieci dzielą się na zespoły kilkuosobowe. Uczniowie zapamiętują członków swojego zespołu. Następnie rozproszeni po sali biegają w rytm muzyki. Na sygnał nauczyciela odnajdują swoją grupę i wykorzystując własne ciała układają w przestrzeni



lub na płaszczyźnie figury geometryczne (koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt) podane komendą przez nauczyciela.

### Zajączki

Uczestnicy siedzą w kręgu na krzesłach. Począwszy od osoby prowadzącej odliczają kolejno. Prowadzący przykładając dłonie do głowy i kiwając nimi („robi zajączka”) mówi: „Zajączek numer jeden wywołuje zajączka numer ...”. Wywołany „zajączek” kiwa swoimi „uszami” i wywołuje następnego, podając jak poprzednio swój numer i numer wywoływanego. „Zajączki” sąsiadujące z tymi, które akurat machają „uszami” muszą również machać tym „uchem”, którym sąsiadują z wywołanym. Kto się pomyli odpada z gry.

### Gry ekologiczne

#### Gazetowa bitwa

Nauczyciel dzieli dzieci na dwie grupy. Dzieci siadają na przeciwko siebie w dwóch rzędach, pomiędzy nimi znajduje się linia dzieląca drużyny. Nauczyciel rozdaje uczniom gazety: zadaniem dzieci jest zrobienie z nich papierowych kul. Na sygnał nauczyciela w określonym czasie uczniowie z obydwu grup przerzucają kulki przez linię na stronę przeciwnika. Rzucić można tylko stopami. Wygrywa drużyna, która przerzuci na stronę przeciwnika więcej kulek. Po zakończonej zabawie następuje krótka pogadanka na temat wykorzystania gazet, co można z nich zrobić. Nauczyciel zwraca uwagę dzieci na dużą ilość śmieci, które można ponownie wykorzystać i proces recyklingu.

#### Ono

Uczestnicy siedzą w kręgu. Jedna osoba – „Ono” siedzi w środku z zamkniętymi oczami. Uczestnicy podają sobie w koło drobny przedmiot, dopóki „Ono” nie powie: STOP i dowolną literę alfabetu. Osoba, u której w tym momencie znajduje się przedmiot, musi jak najszybciej podać nazwę rośliny lub zwierzęcia na tą literę (podczas gry nie mogą się one powtórzyć). Czasu na podanie nazwy jest niewiele - dopóki przedmiot przekazywany sobie nadal (jak najszybciej) przez dzieci nie zatoczy pełnego koła i nie powróci do osoby, która podaje nazwę. Jeśli dziecku nie uda się wymienić nazwy na określoną literę wchodzi do środka koła i zajmuje miejsce „Ono”. Jeśli zdąży, zabawę kontynuuje osoba, która jest w środku.

#### Ziemia – woda – powietrze

Nauczyciel dzieli klasę na trzy przestrzenie: ziemię, wodę i powietrze. Wyznacza jedną osobę, która będzie ścigającym. Dopóki gra muzyka, dzieci poruszają się w dowolny sposób i nie mogą być złapane przez ścigającego. W momencie w którym zapada cisza nauczyciel podaje komendę: „ziemia”, „woda” lub „powietrze”. Zadaniem dzieci jest jak najszybciej dotrzeć do wyznaczonego obszaru zgodnie z komendą na-



uczyciela a zadaniem ścigającego - dotknąć dzieci, zanim się na nim znajdą. Złapane dziecko odpada z gry. Po znalezieniu się na danym obszarze dzieci wcielają się w dowolnie wybrane zwierze, które prowadzi dany (ziemny, wodny lub powietrzny) tryb życia.

Warto także skorzystać z dostępnych na rynku gier planszowych rozwijających przedsiębiorczość, umiejętności matematyczne i logicznego myślenia:

- Eurobiznes/Monopoly;
- Fasolki (autor: Uwe Rosenberg),
- Farmer (autor Karol Borsuk).

### **Gra symulacyjna „Przez żołądek do zdrowia”**

Gra polega na symulowaniu wpływu jedzenia zdrowych i niezdrowych produktów.

Przebieg gry:

1. Klasę można podzielić na grupy maksymalnie 6 osobowe.
2. Grupa na pojedynczych karteczkach papieru wypisuje zdrowe i niezdrowe produkty żywnościowe i wrzucają je do pudełka np. ustawionego na biurku nauczyciela.
3. Następnie na głos odczytujemy wypisane produkty.
4. Oddzielnie odkładamy zdrowe i niezdrowe produkty .
5. Przedstawiciele z grupy wybierają jedną grupę produktów i symulują ich spożycie.
6. Następnie symulują samopoczucie po zjedzeniu poszczególnych produktów i prezentują odżywiającego się po wielu latach człowieka (np. nadciśnienia, otyłość, cukrzyca, sprawność fizyczna, radość życia).
7. Czynność tę można powtórzyć kilka razy i każda grupa może w podsumowaniu powiedzieć jakie są skutki prawidłowego i nieprawidłowego odżywiania się i jaką formą oni preferują.

### **Zabawa w prowadzenie teatru.**

Zasada współdziałania w grupie.

Przebieg gry:

1. Nauczyciel przygotowuje karteczki z funkcją pełnioną w teatrze (dyrektor, reżyser, aktorzy, widownia).
2. Dzieci losują swoje role i przygotowują się.
3. Reżyser proponuje scenkę do odegrania.
4. Dyrektor dba o porządek i atmosferę w teatrze.
5. Aktorzy przygotowują się do odegrania scenki widownia zajmuje miejsca.
6. Odegrania przez uczniów scenki.



### Gra dydaktyczna „Piknik”

Współdziałanie w grupie, postawy przedsiębiorcze.

Przebieg gry:

Informacja dla nauczyciela:

Podziel klasę na zespoły. Zadaniem każdego zespołu jest przygotowanie ogniska dla grupy 10 osób. Każda grupa dysponuje kwotą 70 złotych. Z tabeli cen z dwóch wybranych sklepów uczniowie wybierają określone produkty.

Nazwa produktu	Sklep A	Sklep B
Kiełbaska 1 sztuka	5 zł	3 zł
Sok 0,2l	2 zł	3 zł
Chleb 1 sztuka	2 zł	1 zł
Talerzyk	0,50 zł	1 zł

Uczniowie sami decydują o ilości zakupionych produktów.

Po zakończeniu zabawy wspólna dyskusja o poczynionych zakupach przez dzieci.

Przykładowe pytania do dyskusji:

1. Co kupiliście i ile to kosztowało?
2. Czego nie udało wam się kupić i jak myślicie dlaczego?
3. Co zdecydowało o waszych zakupach?
4. Jak wam się pracowało w grupie?
5. Gdybyście jeszcze raz mieli kupić te produkty co zrobilibyście inaczej?
6. Czy zostały wam jakieś pieniądze i na co je przeznaczą?
7. Czego nauczyliście się w trakcie tego ćwiczenia i jak teraz będziecie planować swoje zakupy?

### Debata ekologiczna.

Poszerzenie wiedzy z zakresu ekologii, nabywanie umiejętności argumentowania, obrony własnych poglądów.

Debata dotyczy obrony tezy: warto żyć ekologicznie na co dzień.

Nauczyciel dzieli uczniów na 2 zespoły – zwolenników i przeciwników tezy. Siedzą w odpowiednich częściach sali i przygotowują argumenty za i przeciw tezie.

Przykładowe pytania pomocnicze:

1. W jaki sposób dbasz o środowisko?
2. Dlaczego warto segregować śmieci?
3. Jakie znacie źródła energii?
4. Jak możecie oszczędzać energię?
5. Jak możecie oszczędzać wodę?
6. Co daje nam oszczędzanie wody?
7. Co daje nam oszczędzanie energii?





8. Co daje nam segregowanie śmieci?
9. Co to znaczy „żyć ekologicznie”?
10. Jakie są skutki nieekologicznego stylu życia dla ludzi?
11. Jakie są skutki nieekologicznego stylu życia dla zwierząt?
12. Jakie są skutki nieekologicznego stylu życia dla roślin?

Nauczyciel ustala z dziećmi zasady uczestnictwa w debacie, np. słuchamy się wzajemnie, mówi jedna osoba w jednym czasie, głos uczniowi jest udzielany po podniesieniu ręki

Nauczyciel jest moderatorem debaty.

### **Kalambury ekologiczno-ekonomiczne.**

Rozwój kreatywności, myślenia ekologicznego, ekonomicznego.

Nauczyciel pokazuje uczniom kartki z napisanymi przedmiotami lub mówi na ucho. Zadaniem ucznia jest pokazanie przy pomocy gestów, ruchów tych przedmiotów, postaci, sytuacji pozostałym uczniom, a klasa odgaduje.

Propozycje:

Bankomat, pieniądze, wypłacanie pieniędzy z bankomatu, płacenie pieniędzmi, robienie zakupów, karta płatnicza, oszczędzanie pieniędzy, kieszonkowe, bank, dokarmianie zwierząt zimą, segregowanie odpadów, gaszenie światła, oszczędzanie wody przy myciu zębów, sadzenie drzewek, wyrzucanie śmieci do kosza,

### **Zabawy dramowe:**

#### **Skąd się wziął?**

Nauczycielka wymienia na głos nazwę dowolnego zwierzęcia znanego z literatury dla dzieci. Wytypowana grupa (nie więcej niż 5 uczniów) naradza się przez chwilę a potem odgrywa scenkę z wybranej wspólnie bajki lub książki dla dzieci, której bohaterem jest oczywiście wymienione zwierzę. Zadaniem klasy jest odgadnięcie jej tytułu.

Zabawa trwa dopóty, dopóki nie wystąpią wszystkie zespoły.

#### **Pokochałem szczeniaczka**

Scenkę odgrywają trzy osoby: mama, tata i ich dziecko. Narrator wprowadza uczestników zabawy w reguły gry:

Podczas spaceru znalazłeś błąkającego się, bezpańskiego szczeniaczka. Spróbuj przekonać mamę i tatę, żeby pozwolili ci się nim zaopiekować.

Zadanie nie jest łatwe, bo rodzice zawsze byli przeciwni obecności zwierzęcia w domu. Ty jednak jesteś zdeterminowany: od zawsze chciałeś mieć zwierzątko, którym mógłbyś się opiekować.

#### **Zachowanie przy stole**

Dwoje dzieci odgrywa rolę szućców: jedno jest łyżką a drugie widelcem. Roz-





mawiają ze sobą na temat potraw serwowanych w restauracji, w której „pracują” i o obyczajach w niej panujących. Wspominają stałych i przypadkowych klientów.

### **Polak mądry przysłowiem**

Wybrane dziecko lub grupa dzieci wybiera sobie jakiegokolwiek przysłowie i inscenizuje je. Pozostali uczestnicy zabawy odgadują treść przysłowia.

### **Ziemia, woda, powietrze**

Większe i mniejsze zwierzęta żyją w wodzie, w powietrzu i na lądzie. Dzieci reagując na okrzyk nauczycielki: *ziemia!* naśladują zwierzę lądowe. Na zawołanie *woda!* Udają stworzenie żyjące w wodzie, a słysząc hasło *powietrze!* – „szybują” w przestworzach.





Staś i Zosia  
w szkole



Projekt społeczny

klasa II



# Zakładamy firmę

## Projekt społeczny

### Wstęp

Jest to pierwszy z cyklu projektów przewidzianych do realizacji w klasie 2, które są kompatybilne. Wszystkie etapy oparte są na metodzie projektu edukacyjnego, dramy, gry dydaktycznej, metody Jigsaw, pracy w grupie i gryfikacji. Dzięki tym metodom wszyscy uczniowie będą mieli możliwość aktywnego uczestnictwa w zajęciach oraz możliwość doskonalenia umiejętności samokształcenia.

Projekt społeczny „Zakładamy firmę” porusza sferę budowania postaw przedsiębiorczych i kształtowania umiejętności współzycia społecznego. Realizacja projektu ma zmierzać do założenia firmy o profilu gastronomicznym np. bar/restauracja,

Nasi bohaterowie – Staś i Zosia będą czuwać nad prawidłową realizacją projektu podpowiadając kolejne etapy realizacji na suwaku.

Cele projektu (opisywane z perspektywy nauczyciela, cele dydaktyczne i wychowawcze):

Dydaktyczne:

- Poznaje procedurę rejestracji firmy,
- Poznaje zasady rozcieńczania koncentratu,
- Wykorzystuje umiejętność obsługi graficznych aplikacji komputerowych do projektowania loga, pieczętki,
- Wyszukuje potrzebne informacje w Internecie,
- Poznaje obowiązki pracowników szkoły,
- Dokonuje analizy i syntezy poszczególnych elementów w zbiorze,
- Wykorzystuje umiejętności czytania mapy w praktyce

Wychowawcze:

- Integracja i współpraca w grupie w celu realizacji wspólnych pragnień,
- Kształtowanie postaw społecznych,
- Poznawanie swoich mocnych stron,
- Przestrzeganie zasad kulturalnego zachowywania się w miejscach użyteczności publicznej,
- Poznanie wartości pracy wykonywanej przez innych ludzi,
- Pomaga innym



Cele projektu (opisywane z perspektywy dziecka, po co dziecko będzie się starać, krótkie wprowadzenie):

- Zdobyć informacji dotyczących zakładania i funkcjonowania firmy
- Współpraca w grupie rówieśniczej
- Zdobyć odznaki „Super pomocnik”

Wszystkie zawarte w projekcie etapy muszą być ze sobą spójne i wynikać jeden z drugiego, pamiętajmy o zachowaniu ciągłości realizacji (nauczyciel powinien oszacować czas realizacji danego etapu z uwzględnieniem możliwości psychofizycznych każdego ucznia)

Początek projektu: Wrzesień czas realizacji ok. 2 miesiące

L.P.	Przebieg	Pomoce dydaktyczne
<b>Etap początkowy – wprowadzenie</b>		
1.	<p><b>Przypomnienie zasad pracy w oparciu o metodę projektu</b>                      Nauczyciel przedstawia dzieciom problem – <i>chcemy mieć klasowe zwierzę – co musimy zrobić?</i>                      Podczas burzy mózgów dzieci wpadają na różne pomysły. Jednym z elementów powinien być aspekt finansowy.                      Nauczyciel proponuje uczniom założenie firmy jako sposób zebrania funduszy potrzebnych na zakup zwierzątka.</p>	
2.	<p>Zapoznanie z zasadami i etapami projektu „Zakładamy firmę”                      Instrukcja do wykonania czynności początkowych.                      Zawieszenie suwaka z harmonogramem działań nad tablicą w celu kontrolowania prawidłowego przebiegu projektu.                      Podczas realizacji poszczególnych zadań dzieci przesuwają suwak kontrolny. Na suwaku Staś i Zosia pokazują kolejne etapy realizacji projektu  <i>Nauczyciel informuje dzieci o możliwościach i zasadach założenia firmy, proponuje profil firmy ( np. restauracja), uwzględniając wiedzę dzieci na jej temat</i></p>	<p>Suwak z harmonogramem projektu,                      komiks z instrukcją projektu</p>
<b>Etap realizacji</b>		
3.	<p>„Praktyczna mikstura”                      Zadaniem dzieci jest przygotowanie „praktycznej mikstury” (specjalnego płynu do mycia powierzchni o różnym stopniu zabrudzenia) dla p. woźnej. W zamian uczniowie otrzymują od niej pudełko, w którym schowane są różne przedmioty</p>	<p>- druk kwestionariusza do założenia działalności,                      - czysty baner na którym dzieci wpiszą nazwę firmy po jej wymyśleniu</p>



4.	<p><i>Pudełko od pani woźnej - atrybuty firmy,</i>                  W pudełku otrzymanym o pani woźnej znajdują się różne atrybuty niezbędne do założenia i prowadzenia firmy. (druk do założenia firmy, długopisy, przykładowa pieczęć, identyfikatory, elementy związane z np. restauracją: fartuch, talerzyk, karta menu itp.). W pudełku znajdują się również zupełnie niepotrzebne rzeczy (niezwiązane z przedmiotem działalności np. zabawka, młotek, itp.) . Spośród podanych elementów dzieci wybierają właściwe.</p>	
5.	<p>Kolejnym etapem projektu jest wizyta w sekretariacie i u dyrektora szkoły w celu przedstawienia pomysłu na założenie firmy i uzyskanie zgody na jego realizację.(sugerowane przedstawienie przez dyrektora aspektów odpowiedzialności za firmę: np. dbanie o czystość w firmie, dbanie o klienta, wzbudzanie poczucia odpowiedzialności za drugiego człowieka i jego bezpieczeństwo).</p>	
6.	<p>Następny etap to ustalenie nazwy firmy. (burza mózgów)</p>	<p>- karta „mapy myśli” na której dzieci będą wklejały lub wpisywały kolejne etapy realizacji projektu : od pomysłu do sukcesu.</p>
7.	<p>Warunkiem przejścia do następnego etapu jest pomoc np. p. woźnemu w wykonaniu prac porządkowych. Za wykonane prace otrzymują np. odznakę Super POMOCNIK. Z otrzymanymi odznakami przechodzą do następnego etapu.</p>	<p>Odznaka SUPER POMOCNIKA –dla wszystkich uczestników projektu</p>
8.	<p>Następnym etapem jest projektowanie na zajęciach komputerowych logo i pieczęćki firmowej.                  - sugestia znajduje się na suwaku, nauczyciel wprowadza dzieci powtórnie w tematykę projektu tłumaczy zasadność posiadania pieczęćki i ideę logo identyfikatora graficznego firmy .</p>	
9.	<p>Wypełnienie formularza rejestracji firmy ustalonymi wcześniej danymi.</p>	



10.	Warunkiem przejścia do następnego etapu jest pełnienie „dyżurnego stołówki” (lub „dyżurny klasy”) w wyznaczonym przez nauczyciela terminie, tak aby wszystkie dzieci mogły go wypełnić.	Opaska dyżurnego – 2 na klasę
	Dyżury mogą być pełnione grupami. Za wykonane zadanie dzieci otrzymują kopertę która zawiera kolejne litery ( sylaby) które w efekcie utworzą nazwę miejscowości w której znajduje się Urząd Gminy.	
11.	Na zajęciach komputerowych, w Internecie wyszukują mapę miejscowości z trasą do Urzędu Gminy. Wyszukują również dane kontaktowe do Urzędu Gminy w celu umówienia się na spotkanie z Wójtem.	
12.	Wizyta w UG połączona z „rejestracją firmy”. Wykonanie pamiątkowego zdjęcia.	
<b>Etap końcowy – podsumowanie</b>		
13..	Zebranie i podsumowanie zdobytych informacji na temat rejestracji firmy.	
14..	Na podsumowanie prezentacja projektu z udziałem rodziców. Uzupełnienie banneru firmowego zawierającego dane dotyczące założonej firmy. Baner umieszczają w pobliżu klasy, w której znajdować się będzie siedziba firmy.(np. sztaludze, „potykaczu”)	
15.	Przygotowanie materiałów dotyczących realizacji projektu i publikacja ich na stronie internetowej szkoły, gazetce szkolnej.	
16.	Ewaluacja projektu. Ocena zaangażowania poszczególnych uczniów w realizacji projektu.	
<p>Uwaga! Rejestracja firmy jest symboliczna, nauczyciel zwraca uwagę dzieci na rzeczywiste wymogi rejestracji i prowadzenia działalności gospodarczej.</p> <p>Uwaga! Do prezentacji przebiegu projektu potrzebna będzie dokumentacja fotograficzna z poszczególnych etapów realizacji.</p>		



# Scenariusze zajęć zintegrowanych do projektu społecznego pt.: „Zakładamy firmę”

## Temat zajęć: praktyczna mikstura

### Cele dla nauczyciela:

- kształtowanie postaw prospołecznych,
- wprowadzenie pojęć koncentrat, rozcieńczenie.

### Cele dla ucznia:

- doskonalenie umiejętności pracy w zespole
- poznanie zasady rozcieńczania płynów

**Metody:** gryfikacja, doświadczenie, pogadanka, zabawa

**Formy:** praca w grupach

**Pomoce dydaktyczne:** rękawice ochronne, butelka z koncentratem zielonego płynu do naczyń, butelki z wodą, duże pojemniki – zlewki, kubki jednorazowe, lejki, butelki na gotowy produkt, karta pracy nr 1, 2, 3, 4 „Praktyczna mikstura”, markery.

**Czas trwania:** 45 minut

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Odslonięcie pierwszego elementu suwaka.
2. Odczytanie listu od pani woźnej zawierającego prośbę o przygotowanie mikstur czyszczących powierzchnie o różnym stopniu zabrudzenia.
3. Krótka pogadanka na temat zastosowania różnorodnych środków czystości.

Przed przystąpieniem do realizacji zadań z kart pracy należy wyjaśnić uczniom pojęcia koncentrat i rozcieńczanie, oraz przeprowadzić pogadankę na temat zastosowania różnych środków czyszczących. Warto zwrócić uwagę uczniów na fakt, że często ta sama substancja w różnym stężeniu jest wykorzystywana do czyszczenia różnych powierzchni.

4. Podział na kilkuosobowe zespoły. Zajęcie miejsc przy wcześniej przygotowanych przez nauczyciela stanowiskach pracy.
5. Zapoznanie z zasadami pracy z substancjami chemicznymi stosowanymi w gospodarstwie domowym.
6. Wykonanie zadań z kart pracy.

Każda grupa może realizować inną kartę pracy – przygotowywać jeden płyn lub przygotowywać dwa płyny o różnym stężeniu (najlepiej połączyć realizację kart 1 i 2 oraz 3 i 4 – ze względu na ilość uzyskanych płynów). W przypadku realizowania w jednej grupie jednej karty przy końcowym omówieniu porównujemy płyny wszystkich grup. W przypadku realizowania w jednej grupie dwóch kart uczniowie mogą porównywać 2 płyny przygotowane w obrębie danej grupy.





7. Znakowanie butelek zawierających płyny czyszczące.
8. Porównywanie wyników doświadczenia, omówienie i wyciąganie wniosków końcowych.
9. Porządkowanie miejsc pracy.
10. Zabawa ruchowa.

### **Przebieg:**

Krzesła ustawione w kręgu (jedno krzesło mniej niż uczestników zabawy). Dzieci siadają na krzesłach. Wybrane dziecko stoi pośrodku kręgu i zadaje pytania np.: „Czy płyn do naczyń się pieni?”, „Czy lubisz kolor zielony?”, „Czy lubisz chomiki?”. Dzieci, które odpowiedzą tak wstają i przesiadają się na krzeselko oddalone o co najmniej dwa miejsca. Dzieci, które odpowiedzą nie pozostają na swoich miejscach. Zadający pytanie stara się zająć jedno z wolnych miejsc. Ten, dla którego brakło miejsca wchodzi do środka – teraz on będzie zadawał pytanie.

Jest to gra integrująca, aktywizacyjna, która bazuje na zabawie i pobudzaniu wyobraźni. Nie zawiera elementu rywalizacji.

11. Zaniesienie pani woźnej płynów czyszczących o różnym stężeniu. Otrzymanie pudełka z atrybutami potrzebnymi do założenia firmy.  
Pudełko otworzycie na kolejnych zajęciach!!!

## **Temat zajęć: abc biznesu – od pomysłu do sukcesu**

### **Cele dla nauczyciela:**

- pobudzanie myślenia twórczego i wyobraźni dziecięcej,
- kształtowanie umiejętności pracy w grupie- kształtowanie umiejętności współżycia społecznego,
- rozwijanie zmysłu dotyku.

### **Cele dla ucznia:**

- zdobywanie wiedzy na temat funkcjonowania firmy

**Metody:** zabawa dydaktyczna, burza mózgów

**Formy:** praca w grupie

**Pomoce dydaktyczne:** pudełko, kredki, mazaki, farby, druk formularza, identyfikator, talerzyk, baner, pieczętka, długopis, młotek, kolczyk, zabawka, monety... Ilość przedmiotów dostosowana do liczby uczniów, rękawice ochronne, odznaka superpomocnika.

**Czas trwania:** 90 minut

### **PRZEBIEG ZAJĘĆ**

1. Odsłonięcie kolejnego elementu suwaka.
2. Tajemnicze pudełko – rozwiązywanie zagadek dotykowych. Dzieci kolejno wyjmują przedmioty z pudełka otrzymanego od pani woźnej – każde z nich ma zawiązane oczy. Posługując się zmysłem dotyku rozpoznają i odgadują przedmioty w nim ukryte.
3. Wyselekcjonowanie przedmiotów kojarzących się z firmą, którą dzieci mają założyć.



4. Odłożenie nieprzydatnych przedmiotów.
5. Wizyta w sekretariacie i w gabinecie dyrektora szkoły. Uzyskanie zgody na założenie firmy.
6. Zawieszenie mapy myśli w widocznym, dostępnym dla dzieci miejscu (mapa myśli będzie graficznym obrazem przebiegu poszczególnych etapów projektu).
7. Ustalenie nazwy firmy metodą burzy mózgów. Umieszczenie nazwy na banerze.
8. Pomoc pani woźnej w pracach porządkowych w celu uzyskania ODZNAKI SUPERPOMOCNIKA.

## Temat zajęć: pieczętka i logo firmy

### Cele dla nauczyciela:

- rozwijanie kreatywności, wyobraźni dziecięcej

### Cele dla ucznia:

- doskonalenie umiejętności posługiwania się programem PAINT

**Metody:** rozmowa,

**Formy:** praca w zespołach, praca indywidualna

**Pomoce dydaktyczne:** różnorodne pieczętka i ilustracje przedstawiające logo firmy, kartony, farby, pędzle,

**Czas trwania:** 45 minut

### PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Rozmowa na temat tego, co to jest logo firmy; prezentacja przykładowych logo firm.
2. Omówienie i prezentacja pieczętek firmowych.
3. Podział klasy na dwa zespoły.
4. Wykonanie projektów w wersji papierowej: zespół I – logo firmy, zespół II – pieczętka.
5. Przypomnienie zasad korzystania z pracowni komputerowej.
6. Wykonanie ustalonych projektów w wersji komputerowej – praca indywidualna.

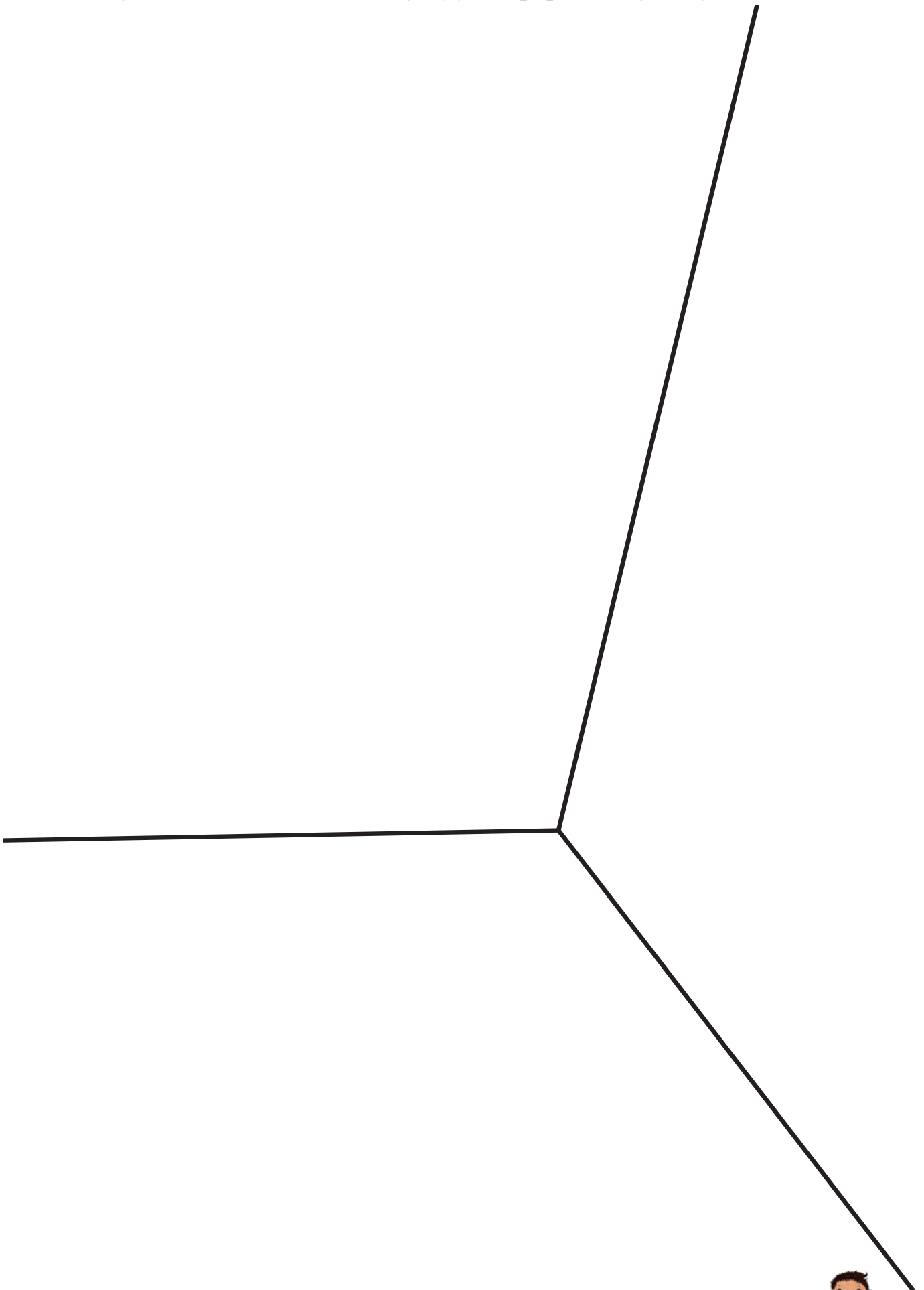


# Przykładowe projekty zintegrowanych kart pracy

Pokoloruj i wycinaj poszczególne elementy.



Umebluj sekretariat elementami wyciętymi z poprzedniej karty.



Staś i Zosia  
w szkole



Projekt matematyczny

klasa II





# Prowadzimy restaurację

## Projekt matematyczny

Proponowany projekt jest kolejnym etapem realizacji zamierzonego celu – zakup i hodowla zwierzęcia w klasie. Prowadzenie restauracji pozwoli na pozyskanie środków niezbędnych do zakupu zwierzęcia.

Jego realizacja przyczyni się do kształtowania postaw przedsiębiorczych, odpowiedzialności za powierzone zadania. Odgrywając powierzone role dzieci będą miały możliwość poznania swoich mocnych i słabych stron oraz poznawania świata zawodów.

Dodatkową korzyścią wynikającą z realizacji projektu uświadomienie dzieciom wartości pracy oraz korzyści z tego wynikających.

Podobnie jak w poprzednim Staś i Zosia projekcie będą nam towarzyszyć w realizacji kolejnych etapów projektu

Cele projektu: (opisywane z perspektywy nauczyciela, cele dydaktyczne i wychowawcze)

Dydaktyczne:

- Poznaje zasady funkcjonowania restauracji
- Waży i mierzy produkty spożywcze,
- Korzysta z gotowych receptur,
- Wyszukuje potrzebne informacje w Internecie ,
- Wypełnia przydzielone obowiązki na przydzielonym stanowisku,
- Ustala cennik,
- Liczy pieniądze, dodaje, odejmuje, wydaje resztę

Wychowawcze:

- Kształtowanie postaw społecznych
- Integracja i współpraca w grupie w celu realizacji wspólnych pragnień
- Poznawanie swoich mocnych stron,
- Przestrzega zasad kulturalnego zachowywania się w restauracji,
- Poznanie wartości pracy wykonywanej przez innych ludzi,

Cele projektu: (opisywane z perspektywy dziecka, po co dziecko będzie się starać, krótkie wprowadzenie)

- Realizacja planu działań w celu pozyskania środków dla pozyskania klasowego zwierzęcia.



Początek projektu: połowa listopada czas trwania ok. 2,5 miesiąca

L.P.	Przebieg	Pomoce dydaktyczne
<b>Etap początkowy – wprowadzenie</b>		
1.	Nauczyciel przypomina dzieciom problem – chcemy mieć klasowe zwierzę . Przedstawienie różnych rodzajów restauracji. Dzieci wymieniają się swoimi doświadczeniami związanymi z bywaniem w różnych restauracjach. Obejrzenie filmu bądź bajki związanej z funkcjonowaniem restauracji np. <i>Ratatuj</i>	
2.	Zawieszenie suwaka z harmonogramem nad tablicą w celu kontrolowania prawidłowego przebiegu gry. Podczas realizacji poszczególnych zadań dzieci przesuwają suwak kontrolny.	Suwak z harmonogramem projektu, komiks z instrukcją projektu
<b>Etap realizacji</b>		
3.	Wizyta w wybranej restauracji (lub w innym punkcie gastronomicznym) aby poznać zasady funkcjonowania firmy tego typu. - zwiedzanie pomieszczeń, krótka rozmowa z pracownikami lub właścicielem np. szefem kuchni.	
4.	Przypomnienie obowiązków na poszczególnych stanowiskach (omówionych w poprzednim projekcie) i ewentualna korekta (np. na zasadzie pytań i odpowiedzi: czym zajmuje się kelner). Poznanie zasad odpowiedniego zachowania w restauracji oraz przy stole. Stworzenie regulaminu restauracji.	karty demonstracyjne np. jak poprawnie ułożyć sztućce obok talerzy, drama „Zachowanie przy stole”
5.	Ustalenie menu i zaprojektowanie karty dań (np. graficzne, okładka itp.) – wskazanie wykorzystania loga opracowanego we wcześniejszym projekcie.	
6.	Ustalenie zasad funkcjonowania restauracji (np. określenie terminarza otwarcia restauracji)	
7.	Przygotowanie na zajęciach komputerowych zaproszeń i ulotek. Dystrybucja powstałych ulotek, rozesłanie zaproszeń do gości (rodziców, dyrekcji, wójta)	





8.	Pozyskiwanie potrzebnych produktów spożywczych i sprzętu kuchennego w celu przyrządzenia poszczególnych dań.	
9.	Przygotowywanie potraw ustalonych w MENU. Ważenie, odmierzanie produktów spożywczych. Kontrola czasu (umiejętność posługiwania się zegarkiem) potrzebnego do wykonania zadania- otwarcia restauracji. Przypomnienie zasad dobrego wychowania.	
10.	Próbne wewnątrzklasowe otwarcie restauracji – wdrożenie się do pełnienia powierzonych ról. Użycie symbolicznych pieniędzy.	Banknoty i monety w różnych nominałach
11.	Otwarcie i prowadzenie restauracji dla zaproszonych gości.	
<b>Etap końcowy - podsumowanie</b>		
12.	Zebranie i podsumowanie zdobytych informacji na temat prowadzenia restauracji.	
13.	Przygotowanie materiałów dotyczących realizacji projektu i publikacja ich na stronie internetowej szkoły, w gazetce szkolnej.	
14.	Ewaluacja projektu. Ocena zaangażowania poszczególnych uczniów w realizacji projektu.	
<p><b>Uwaga!</b> Do prezentacji przebiegu projektu potrzebna będzie dokumentacja fotograficzna z poszczególnych etapów realizacji.</p>		



# Scenariusz zajęć zintegrowanych do projektu matematycznego pt. „Prowadzimy restaurację”

## Temat zajęć: „restauracja to coś dla nas - wycieczka”

### Cele dla nauczyciela:

- Kształtowanie u dzieci szacunku do pracy

### Cele dla ucznia:

- rozwijanie umiejętności stosowania się do ustalonych regół
- Poznanie funkcji pełnionych przez pracowników restauracji
- Własnoręcznie przygotowanie mini pizzy – docenienie efektów swojej pracy
- Doskonalenie umiejętności odmierzenia produktów.

**Metody:** gryfikacja, burza mózgów, pogadanka, rozmowa, zabawa dydaktyczna

**Formy pracy :** praca w grupach, praca indywidualna

**Pomoce dydaktyczne:** suwak, fartuszki, czapki kucharskie, produkty potrzebne do zrobienia mini pizzy, zegar, talerze, sztucce i szklanki, wycinanka restauracji

**Czas trwania:** 135min.

### PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Czynności organizacyjno porządkowe. Zademonstrowanie nowego suwaka do projektu matematycznego odkrycie pierwszej ilustracji.
2. Pogadanka. Przypomnienie dzieciom celu otwarcia przez nich restauracji – zebranie środków na zakup zwierzęcia klasowego.
3. Wycieczka do restauracji lub pizzerii. Nauczycielka wraz z pomocą rodziców organizuje wyjście do pobliskiego punktu gastronomicznego.
4. Przypomnienie zasad właściwego zachowania się podczas wycieczki.
5. W punkcie gastronomicznym dzieci pod opieką i przewodnictwem nauczycielki i osób pracujących np. w restauracji oglądają zaplecze. Zapoznają się z zasadami bezpieczeństwa panującymi w lokalu. Dowiadują się o funkcjach przydzielonych każdej osobie.
6. Pieczemy pizzerinki. Dzieci zajmują miejsce przy zdezynfekowanych stolikach. Ubierają ochronne ubrania (fartuszki, czapki kucharskie). Na stolikach leży rozrobione na pizzę ciasto. Zadaniem dzieci jest rozwałkowanie ciasta i ułożenie na nim dowolnych składników ale w określonych ilościach np.: sos pomidorowy- 3 łyżki, 6 plasterków wędliny, pół szklanki żółtego sera itd. Po wykonaniu zadania kucharze z restauracji zabierają pizzerinki do pieczenia. Określenie czasu potrzebnego do upieczenia pizzy. Zwrócenie uwagi dzieci na konieczność śledzenia czasu na zegarku.
7. Nakrywamy do stołu – zabawa dydaktyczna. Zwrócenie uwagi o ostrożność



podczas wykonywania tego zadania. Dzieci otrzymują od nauczycielki talerze i sztućce, które należą do restauracji. Zadaniem uczniów jest ułożenie zastawy na restauracyjnych stolikach według określonych zasad. Na wykonanie zadania uczniowie otrzymują czas odpowiadający czasowi pieczenia się pizzerinek. Za wykonane zadanie dzieci otrzymują własnoręcznie wykonane mini pizzę.

8. Konsumowanie przygotowanego posiłku, zwrócenie uwagi na zasady *savoir vivre*.
9. Nauczycielka wraz z właścicielem restauracji informują dzieci, że nie płacą za posiłek ponieważ pracowały przy jego powstawaniu a za prace należy się zapłata.
10. Podziękowania dla pracowników restauracji i powrót do szkoły.
11. Wycinanka restauracji
12. Przypomnienie zapamiętanych stanowisk. Omówienie wycieczki.

## Temat zajęć: kolorowe menu?

### Cele dla nauczyciela:

- Rozwijanie kreatywności dzieci.

### Cele dla ucznia:

- Doskonalenie umiejętności posługiwania się linijką,
- Zaprojektowanie MENU,
- Kształtowanie umiejętności współpracy.

**Metody:** rozmowa, praca plastyczna, dyskusja, gra dramowa,

**Formy:** praca w zespołach, praca z całą grupą

**Pomoce dydaktyczne:** karteczki samoprzylepne, karta pracy „Restauracja”, wycinanka „Restauracja”, kleje i artykuły dekoracyjne, przykładowe MENU restauracyjne, szarfy, tamburyn

**Czas trwania:** 90 minut

### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Odsłonięcie kolejnego elementu suwaka.
2. Czynności Organizacyjno- porządkowe.
3. Menu – pokaz

Nauczycielka prezentuje dzieciom Menu pożyczone z jakiejś restauracji lub przygotowane własnoręcznie na potrzeby zajęć. Dzieci oglądają Menu i opisują wygląd. Na podstawie Menu określają typ restauracji, rozmyślają na temat panującego tam nastroju, dekoracji. Określają rodzaj kuchni.

4. Nasze przysmaki – mapa myśli

Dzieci otrzymują karteczki na których piszą swoje ulubione dania. Dania, które chcieli by wykonać w restauracji. Pomocne mogą być dla uczniów książki dla małych kucharzy, które zawierają nieskomplikowane przepisy. Po odczytywaniu swoich propozycji dzieci przyczepiają karteczki na tablicy. Wspólnie dokonują obserwacji, których dań jest najwięcej i na tej podstawie określają menu.



5. Co ja widzę – zabawa dramowa, ruchowa.

Kiedy nauczyciel gra na tamburynie dzieci biegają po dywanie. Kiedy tamburyn cichnie nauczyciel wypowiada słowa : *Co ja widzę?* No to dzieci odpowiadają *Co Pani/ Pan widzi?*

Nauczyciel odpowiada np.: *Widzę gotującą się zupę. Widzę ugotowany makaron. Widzę rosnącą marchewkę, Widzę kucharza krojącego cebulę.* Zadaniem dzieci jest wcielenie się w podane role i wykonanie przedstawionych poleceń.

6. Kolorowe MENU – praca plastyczno-techniczna.

Z podanych materiałów plastycznych dzieci wykonują swoje karty MENU. Wcześniej ustalają wymiary karty posługując się linijką. Każdy uczeń projektuje własną okładkę do karty używając powstałego wcześniej logo. Omówienie prac. Zreferowanie uzyskanych wiadomości.

7. Zupa warzywna – zabawa ruchowa.

Dzieci otrzymują od nauczyciela kolorowe szarfy. Każdy kolor odpowiada innemu warzywu np. szarfa czerwona – papryka, zielona- groszek, żółta – cebula, niebieska- bakłażan. Nauczycielka wciela się w role kucharki. Kucharka wrzuca wszystkie warzywa (dzieci) do zlewu i myje je zimną wodą – dzieci naśladują mycie swojego ciała i dreszcze od zimnej wody. Kucharka zaczyna gotować zupę najpierw wrzuca paprykę – papryka staje w okręgu, kucharka wzywa groszek który dołącza do papryki , reszta dzieci biega. Następnie do poprzednich dołącza bakłażan i cebula – wszystkie dzieci biegają w okręgu. Kiedy już warzywa są w garnuszku kucharka zaczyna mieszać zupę – dzieci biegają w stronę mieszania. Kiedy kucharka zmienia stronę dzieci biegają w drugą. Kucharka smakuje zupę, która okazuje się gorąca – dzieci chuchają. Kucharka ponownie miesza zupę. Doprawia pieprzem dzieci kichają.

Ponownie miesza. Smakuje – zupa okazuje się pyszna dzieci gładzą się po brzuskach.

8. Karta pracy Restauracja

## Temat zajęć: „Zaproszenie dla gości”

### Cele dla nauczyciela:

- kształtowanie u dzieci umiejętności bezpiecznego korzystania z podstawowych urządzeń TI,
- kształtowanie u dzieci umiejętności przeglądania i wybierania informacji drogą elektroniczną,
- kształtowanie wiadomości i umiejętności matematycznych dzieci,
- rozwijanie umiejętności społecznych związanych z zapraszaniem gości.

### Cele dla ucznia:

- doskonalenie umiejętności posługiwania się komputerem, internetem oraz wybranymi programami komputerowymi,
- rozwijanie umiejętności liczenia i dokonywania pomiaru,
- rozwijanie umiejętności współpracy w zespole,
- rozwijanie umiejętności przestrzegania ustalonych norm i zasad.



**Metody:** gryfikacja, drama, słowna, działań praktycznych, zabawy dydaktyczne, praca z komputerem.

**Formy:** zbiorowa jednolita, grupowa zróżnicowana, indywidualna.

**Pomoce dydaktyczne:** linijka, mazaki, kredki, komputery podłączone do Internetu, prezentacja multimedialna, przydatne aplikacje - ćwiczenia interaktywne.

**Czas trwania:** 90 minut.

### Przebieg zajęć:

1. Podanie tematu zajęć przez nauczyciela. Czynności organizacyjno – porządkowe.
2. Nauczyciel uprzedza uczniów o zagrożeniach wynikających z niewłaściwego korzystania z komputera i ich oprogramowania, np. o szkodliwości niektórych gier i możliwości uzależnienia się od komputera.
3. Następnie nauczyciel mówi do dzieci aby poszukały w Internecie informacji na temat „Jakie elementy powinny znaleźć się w zaproszeniu”.

Nauczyciel może też przygotować prezentację multimedialną na ten temat oraz przykłady zaproszeń.

4. Ustalenie formatu (rozmiaru i kształtu) zaproszenia.

Uczniowie wspólnie ustalają jakiej wielkości zaproszenia przygotowują (jeden rozmiar dla wszystkich gości). Nauczyciel wyjaśnia, że taka sama wielkość zaproszenia dla wszystkich gości jest istotna z tego powodu aby każdy czuł się tak samo ważny.

5. Przerwa śródlekcyjna – zabawa dramowa pt. „Najsłabsza mysz”.

Jedna z osób jest kotem, pozostałe myszami. Kot i myszy stoją naprzeciwko siebie. Myszy uzgadniają między sobą, która z nich jest najsłabsza. Musi być ona chroniona przez pozostałe, tak aby kot złapał ją jako ostatnią. Mysz dotknięta przez kota odpada z gry. Myszy wygrywają jeżeli wymyślą taką taktykę gry, aby najsłabsza została złapana ostatnia.

6. Przygotowanie w wersji elektronicznej projektu zaproszenia.

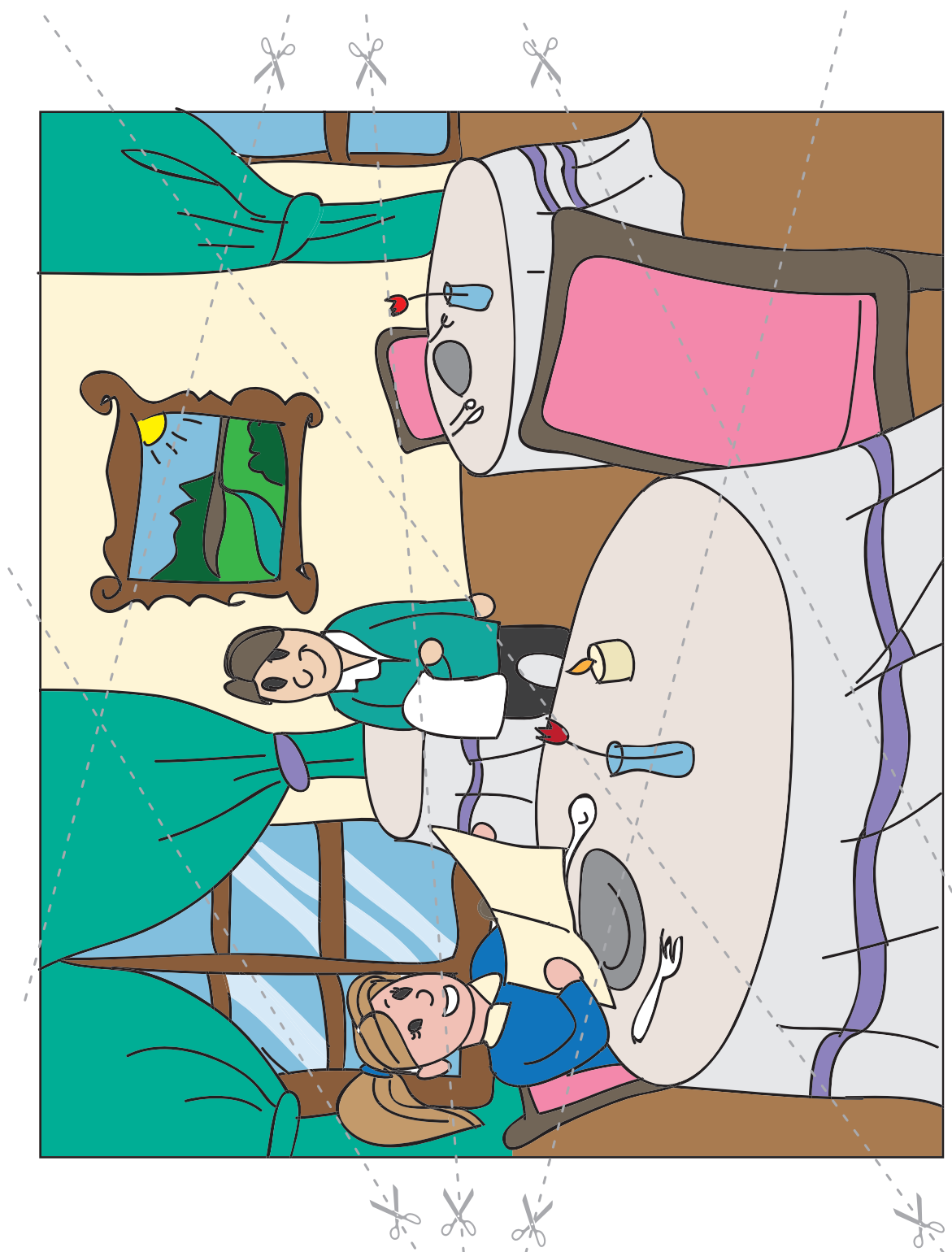
Każdy z uczniów przygotowuje projekt zaproszenia w edytorze tekstu, pamiętając o wcześniejszych ustaleniach. W każdym projekcie powinny być wykorzystane kształty figur geometrycznych.

7. Zaprezentowanie prac – wybór najciekawszego zaproszenia.
8. Zamieszczenie ogłoszenia na stronie internetowej szkoły.



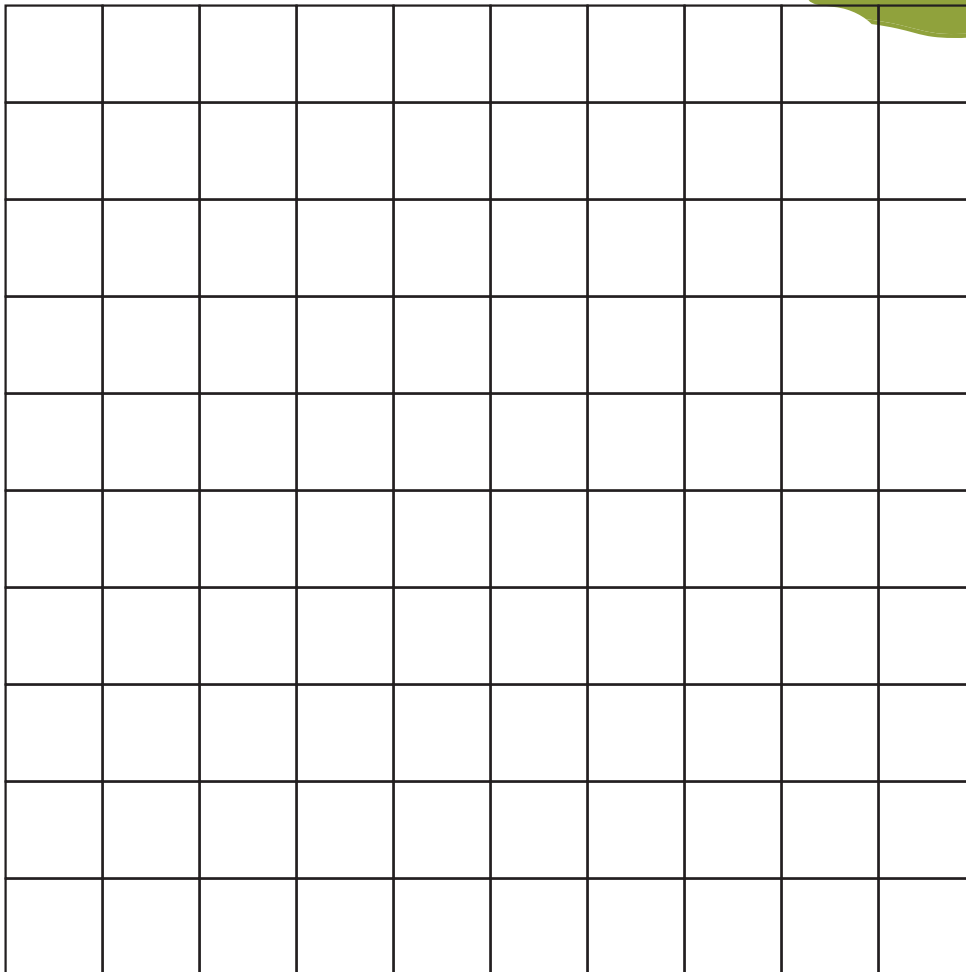
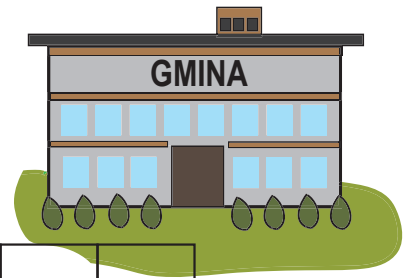
# Przykładowe projekty zintegrowanych kart pracy

Rozetnij rysunek wzdłuż linii.



**Zadanie**

Wykonaj nie mniej niż 10 i nie więcej niż 20 kroków w różnych kierunkach, aby doprowadzić Stasia i Zosię do Urzędu Gminy. 1 krok = 1 kratka. Pokoloruj wybrane pola dowolnym kolorem.







Staś i Zosia  
w szkole



Projekt przyrodniczy

klasa II





# Hurra!! Udało się! Mamy pupila!

## Projekt przyrodniczy

Ostatnim etapem realizacji projektu jest zakup zwierzęcia. I opieka nad nim. Poprzez opiekę nad pupilem dzieci będą miały możliwość rozwijania takich cech jak: opiekuńczość, odpowiedzialność, współpraca w grupie, wrażliwość, obowiązkowość i konsekwencja w działaniu.

Cele projektu: (opisywane z perspektywy nauczyciela, cele dydaktyczne i wychowawcze)

Dydaktyczne:

- Poznaje zwyczaje i warunki życia zwierząt,
- Zdaje sobie sprawę z kosztów utrzymania zwierzęcia
- Liczy pieniądze,
- Wypełnia przydzielone obowiązki,
- Ustala harmonogram zadań,
- Rozwijanie zainteresowań

Wychowawcze:

- Rozwijanie wrażliwości na dobro zwierząt
- Integracja i współpraca w grupie w celu realizacji wspólnych pragnień,
- Poznanie wartości pracy wykonywanej przez innych ludzi,
- Kształtowanie odpowiedzialności za podopiecznych.

Cele projektu: (opisywane z perspektywy dziecka, po co dziecko będzie się starać, krótkie wprowadzenie)

- Zakup i obserwacja zachowań wybranego zwierzęcia
- zdobycie opaski O PIEKUNA PUPILA i możliwość opieki nad zwierzęciem w klasie.

Początek projektu: luty.

Realizacja projektu obejmuje ok. 2 miesiące; opieka nad zwierzęciem to przedsięwzięcie bezterminowe.



L.P.	Przebieg	Pomoce dydaktyczne
<b>Etap początkowy – wprowadzenie</b>		
1.	Zajęcia wprowadzające - Zwierzęta w naszym otoczeniu Zawieszenie suwaka z harmonogramem prac.	Scenariusz 1
<b>Etap realizacji</b>		
2.	Pupil... ale jaki? Rozmowa i podzielenie się doświadczeniami odnośnie posiadanych zwierząt. Przedstawienie ilustracji zdjęć, opisu danej rasy – krótki referat	Scenariusz 2
3.	Jakie zwierzęta możemy mieć w klasie – wycieczka do sklepu zoologicznego - poznanie zwyczajów i warunków życia zwierząt.	prezentacja multimedialna – „Zwierzęta w domu Stasia i Zosi”
4.	Jakie zwierzę chcę mieć w klasie – praca plastyczna, głosowanie. Kartą głosowania jest praca plastyczna Wykonana dowolną techniką plastyczną. Dzieci ilustrują zwierzę, które chciałby mieć w klasie. Przygotowane prace wrzucają do urny po czym następuje zliczenie głosów i ogłoszenie wyników.	Scenariusz 3
5.	Spotkanie z weterynarzem lub hodowcą zwierzęcia. Poznanie szczegółowych warunków oraz kosztów związanych z zakupem i utrzymaniem zwierzęcia	
6.	Zweryfikowanie wcześniejszych planów z możliwościami finansowymi klasy.	
7.	Zakup zwierzęcia i wyprawki. Wyprawa do sklepu zoologicznego	
8.	Ustalenie podziału obowiązków i harmonogramu dyżurów	Opaska naramienna <i>Opiekun Pupila</i>
9.	Opieka nad zwierzęciem i obserwacja jego zachowań.	
10.	Zorganizowanie akcji mającej na celu pomoc zwierzętom w schronisku – zbieranie karmy. Wizyta w schronisku z zebranymi darami.	
<b>Etap końcowy - podsumowanie</b>		
11	Przygotowanie materiałów dotyczących realizacji projektu i publikacja ich na stronie internetowej szkoły, gazetce szkolnej.	



12.	Ewaluacja projektu. Ocena zaangażowania poszczególnych uczniów w realizacji projektu.	
<p>Uwaga! Do prezentacji przebiegu projektu potrzebna będzie dokumentacja fotograficzna z poszczególnych etapów realizacji.</p>		



# Scenariusz zajęć zintegrowanych do projektu przyrodniczego pt.: „Hurra!! Udało się! Mamy pupila!”

## TEMAT ZAJĘĆ: „Zwierzęta w naszym otoczeniu”

### Cele dla nauczyciela:

- Rozwijanie wrażliwości na dobro zwierząt

### Cele dla ucznia:

- doskonalenie umiejętności pracy w zespole
- wzbogacenie wiedzy na temat zwierząt hodowanych przez człowieka

**Metody:** burza mózgów, pogadanka, rozmowa, drama, metoda „za i przeciw”, zabawa

**Formy:** praca w grupach

**Pomoce dydaktyczne:** reprodukcje, płyta z odgłosami zwierząt, odtwarzacz płyt, piłka, karta pracy nr 2 Kto gdzie mieszka,

**Czas trwania:** 45 minut

### Przebieg zajęć:

1. Oglądanie reprodukcji obrazów przedstawiających zwierzęta, które udomowił człowiek, np.: T. Axentowicz „Gęsiarka”, L. da Vinci „Dama z gronostajem”, J. Chełmoński „Orka”... Swobodne wypowiedzi dzieci na ich temat.
2. Słuchanie odgłosów wydawanych przez zwierzęta – rozpoznawanie ich i nazywanie zwierząt, które je wydają.
3. Ćwiczenia ortofoniczne – naśladowanie odgłosów zwierząt.
4. „Czym się różnią zwierzęta domowe od zwierząt hodowlanych?” – burza mózgów.
5. „Jakim jestem zwierzątkiem?” – zabawa dramowa; naśladowanie wybranego zwierzęcia ruchem i głosem.
6. Rozmowa na temat korzyści dla człowieka wynikających z posiadania zwierzęcia w domu a także o obowiązkach z tym związanych. Dzielenie się doświadczeniami odnośnie posiadania zwierząt.
7. Zabawy ruchowe.

**Przebieg:** dzieci – koty toczą piłkę (kłębek wełny) pomiędzy przeszkodami. Mogą wykonywać zadanie w pozycji wyprostowanej kopiąc piłkę, lub na czworakach – tocząc ją przed sobą. W zabawie nie chodzi o rywalizację lecz o dokładność wykonania zadania.



9. Wykonanie zadań z kart pracy (zeszyt ćwiczeń, karta „Kto gdzie mieszka”).

10 „Za i przeciw” - praca w zespołach.

Dzieci dobrane w zespoły dyskutują o możliwości założenia hodowli w sali. Rozmawiają o tym, jakie są zalety opieki nad zwierzęciem jak również o tym, jakie widzą związane z tym trudności. Swoje przemyślenia prezentują na forum klasy i porównują z wynikami pracy innych grup.

11. Zadanie na kolejne zajęcia. Zgromadzenie zdjęć, informacji i ciekawostek na temat: chomika, papugi, rybek oraz żółwia.

## TEMAT ZAJĘĆ: Pupil... ale jaki?

### Cele dla nauczyciela:

- Kształtowanie odpowiedzialności za podopiecznych.
- Integracja i współpraca w grupie w celu realizacji wspólnych pragnień,

### Cele dla ucznia:

- Poznawanie zwyczajów oraz warunków życia wybranych zwierząt,

**Metody:** gryfikacja, rozmowa, praca plastyczna, Jigsaw, pogadanka, wycieczka, dyskusja

**Formy:** praca w zespołach, praca z całą grupą

**Pomoce dydaktyczne:** arkusze szarego papieru pakowego, klej, nożyczki, kredki (świecowe lub pastele olejne), taśma klejąca, markery i pisaki, zdjęcia, wycinki z gazet

**Czas trwania:** 90 minut

### Przebieg zajęć:

1. Odsłonięcie kolejnego elementu suwaka.
2. Wprowadzenie do tematu: przypomnienie wiadomości zdobytych na zajęciach „Zwierzęta w naszym otoczeniu”.
3. Podział uczniów na cztery zespoły.
4. Przygotowanie czterech stanowisk pracy dla poszczególnych zespołów. Mogą to być pozsuwane razem stoliki.
5. Zgromadzenie na odrębnych stanowiskach zdjęć, informacji i ciekawostek, dotyczących:
  - chomika,
  - żółwia,
  - rybek,
  - papugi, przyniesionych przez uczniów.
6. Rozmowa na temat zalet hodowli danego zwierzątka w zespołach, a następnie zmiana składu grup i wymiana poglądów między członkami nowych zespołów.
7. Wykonanie gazetek tematycznych – praca w pierwotnych zespołach. Zespoły przygotowują gazetki na podany temat wykorzystując dostępne materiały. Nakleją je na arkusze szarego papieru pakowego uzupełniając całość dopiskami



bądź rysunkami.

8. Zabawy ruchowe.

**Przebieg:** dzieci dobrane w pary ustawiają się naprzeciwko siebie. Każde z nich stoi na jednej nodze, splecione ręce trzymając na wysokości klatki piersiowej. Na dany sygnał dzieci naśladują walczące papugi - zbliżają się do siebie podskakując na jednej nodze i odpychają przeciwnika. Zwycięża ten, komu udało się utrzymać równowagę.

Zabawę należy powtórzyć kilkakrotnie za każdym razem zmieniając nogę.

9. Czynności porządkowe. Każdy zespół porządkuje swoje stanowisko pracy.

10. Omówienie prac. Zreferowanie uzyskanych wiadomości.

Uczniowie odpowiedzialni za przygotowanie gazetek dzielą się z resztą klasy informacjami zdobytymi podczas pracy stosując metodę Jigsaw

11. Umieszczenie gazetek w widocznym miejscu

1 2. Wykonanie zadań z kart pracy (karta nr 2 „Szukam domu”)

## TEMAT ZAJĘĆ: „Wymarzony zwierzak”

**Cele dla nauczyciela:**

- rozwijanie kreatywności, wyobraźni dziecięcej
- kształtowanie umiejętności demokratycznych wyborów

**Cele dla ucznia:**

- doskonalenie umiejętności wypowiedzenia się poprzez sztukę

**Metody:** rozmowa, działalność plastyczna, zabawa

**Formy:** praca indywidualna

**Pomoce dydaktyczne:** kartony, farby, pędzle, kredki, papier kolorowy, nożyczki, klej, bibuła, pudełko – urna wyborcza

**Czas trwania:** 45 minut

### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Rozmowa na temat założenia hodowli zwierzątka w sali.
2. Przypomnienie podstawowych informacji (wymagania, warunki hodowli) zdobytych podczas realizacji projektu przyrodniczego.
2. „Jakie zwierzę chcę mieć w klasie?” – praca plastyczna wykonana dowolną techniką. Dzieci rysują zwierzę, które chciałyby mieć w klasie. Odwołują się do doświadczeń zdobytych podczas wycieczki do sklepu zoologicznego.
3. Porządkowanie stanowisk pracy.
4. Zabawa ruchowa „Powolny jak żółw – zwinny jak chomik”.

Dzieci naśladują zachowania ww. zwierząt środkami werbalnymi i pozawerbalnymi.

5. Głosowanie.

Uczniowie wrzucają do pudełka (urny wyborczej) swoje prace używając ich jako kart do głosowania.

6. Zliczenie głosów



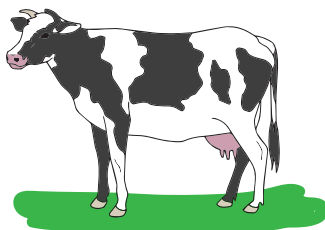
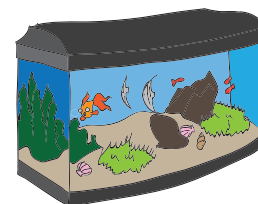
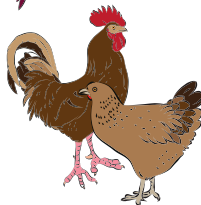
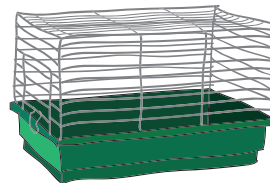
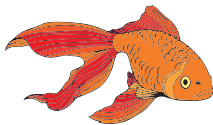
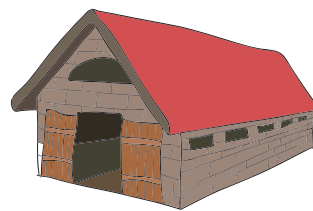


7. Ogłoszenie wyników głosowania.
8. Wspólna zabawa przy muzyce.

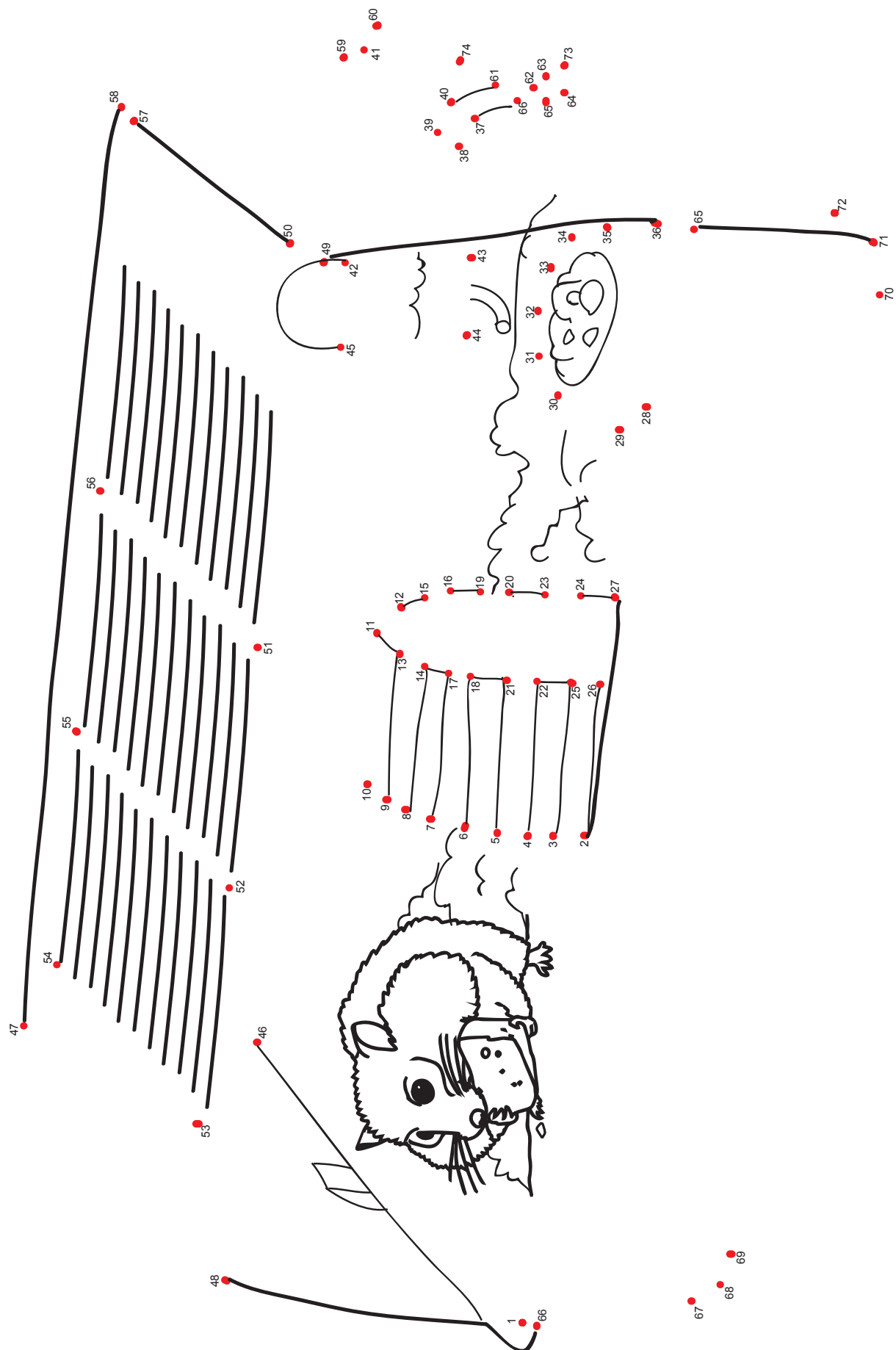


# Przykładowe projekty zintegrowanych kart pracy

Wskaż, gdzie mieszkają zwierzęta łącząc ze sobą odpowiednie obrazki.  
Otocz czerwoną pętlą zwierzęta domowe, a niebieską zwierzęta hodowlane.



Połącz kropki a następnie pokoloruj obrazek.





# INDYWIDUALNY ARKUSZ OBSERWACJI

Jedną z najprostszych, a zarazem najskuteczniejszych metod poznawania uczniów jest obserwacja. Ta metoda badawcza pozwala w nieinwazyjny i przyjazny sposób dokonać diagnozy zachowania dziecka oraz jego zasobów i ograniczeń. Aby miała cechy metody naukowej, której wyniki można poddać w kategorii opisu ilościowego oraz interpretacji przy pomocy działań statystycznych, warto pokusić się o obserwację kontrolowaną, czyli taką, w której w jasny sposób określony jest cel badania i sposób rejestracji zachowania. Pomocą stosowaną w przypadku obserwacji kontrolowanej są kwestionariusze.

Poniżej zamieszczony kwestionariusz obserwacji jest więc narzędziem, przy pomocy którego nauczyciel może zwrócić baczniejszą uwagę na możliwe uzdolnienia i zainteresowania dzieci w kierunku rozwoju umiejętności związanych z przedsiębiorczością, ekologią, ekonomią i techniką. Obserwacja może być dokonywana w warunkach naturalnych, podczas codziennych czynności szkolnych: uczestnictwa w lekcji, zabaw na korytarzu, wycieczek, lecz może być także wywoływana – wówczas nauczyciel w świadomy sposób buduje sytuacje, w których stara się wywołać określone zachowania dziecka.

Diagnozy można dokonać na początku pracy z programem „Staś i Zosia w szkole”, zachęcamy jednak do kilkukrotnego korzystania z arkusza obserwacji: niektóre zachowania dziecka mogą ujawnić się po okresie aklimatyzacji do nauki szkolnej; specyficzne sytuacje mogą być czynnikiem wyzwalamym określone zachowania dziecka; po upływie czasu nauczyciel lepiej poznaje dziecko i w mniejszym stopniu dokonuje jego etykietyzacji itp. W celu przeprowadzenia jak najrzetelniejszej obserwacji należy zapoznać się z kwestionariuszem przed przystąpieniem do badań. Obserwacje i uwagi można wykonywać podczas prowadzonych zajęć (lecz w sposób dyskretny, nie powodujący dyskomfortu u dziecka) lub tuż po nich, gdy wnioski są jeszcze nie zakłócone upływem czasu.



Imię i nazwisko dziecka .....

Wiek .....

PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ			
	Obserwacja 1 – data:	Obserwacja 2 – data:	Obserwacja 3 – data:
Bez trudności i z własnej inicjatywy wykonuje czynności samoobsługowe			
Wie, co jest jego własnością; dba o czystość i porządek swoich rzeczy			
Utrzymuje porządek w swoim najbliższym otoczeniu: klasie, własnym pokoju			
Pamięta o zadanych pracach i potrzebnych do przyniesienia materiałów			
Chętnie poznaje nowe miejsca i ludzi, łatwo nawiązuje znajomości			
Chętnie pracuje w grupie			
Jest wartościowym członkiem grupy			
Potrafi prowadzić działania grupy			
Nie poddaje się trudnościom, szuka rozwiązań trudnych sytuacji			
Zna znaczenie pracy w życiu człowieka, potrafi wymienić zawody, które mu się podobają			
Potrafi załatwić prostą sprawę			
Z niewielką pomocą potrafi spakować się np. na wycieczkę, do szkoły			
W przypadku zniszczenia mienia podejmuje próby jego naprawy			
Dziecko potrafi w przekonujący sposób przedstawić zalety osób, zjawisk, przedmiotów			
Potrafi korzystać z zegarka i/lub prostej mapy			
Potrafi przygotować prosty posiłek			
Kiedy potrzebuje pieniędzy wykonuje drobne prace, za które otrzymuje gratyfikację			
Podsumowanie sfery i wnioski do pracy z dzieckiem:			



EKONOMIA			
	Obserwacja 1 – data:	Obserwacja 2 – data:	Obserwacja 3 – data:
W swojej pracy zużywa tylko konieczną ilość produktów, rozsądnie gospodaruje posiadanymi materiałami			
Wie, że pieniądze są środkiem płatniczym, otrzymane pieniądze przechowuje w bezpiecznym miejscu			
Potrafi dokonać prostych zakupów			
Wymienia różne miejsca, gdzie można dokonać zakupów: sklep osiedlowy, hipermarket, internet			
Zna różne sposoby zapłaty: gotówka, karta płatnicza, przelew			
Wie, co znaczy oszczędzać, umie odłożyć niewielką sumę pieniędzy			
Wie, co znaczy pożyczać pieniądze, terminowo oddaje swoje długi			
Umie zaplanować zakupy			
Potrafi zorganizować zbiórkę pieniędzy wśród kolegów			
Potrafi wyliczyć resztę po dokonaniu zakupów			
Dziecko rozsądnie gospodaruje kieszonkowym			
Rozlicza się z otrzymanych pieniędzy			
Umie ułożyć pieniądze według ich wartości			
Dziecko poprawnie używa słów związanych z ekonomią: np. waluta, bank, zakupy, kredyt, giełda, pożyczka			
Dziecko prawidłowo podaje nazwy sklepów, w których można kupić wybrany asortyment, np. spożywczy, papierniczy, księgarnia, apteka			
Bawiąc się w sklep potrafi prawidłowo wcielić się w rolę sprzedawcy			
Wie, w jaki sposób można zmniejszyć domowe wydatki i podejmuje próby ich ograniczenia			
Dbą o swoje rzeczy tak, aby uniknąć wydatków związanych z ich reperacją			
Podsumowanie sfery i wnioski do pracy z dzieckiem:			



EKOLOGIA			
	Obserwacja 1 – data:	Obserwacja 2 – data:	Obserwacja 3 – data:
Z zainteresowaniem ogląda książki i programy przyrodnicze			
Chętnie spaceruje, ogląda rośliny i zwierzęta			
Samodzielnie dokonuje obserwacji przyrodniczych			
Z własnej inicjatywy i /lub sumiennie opiekuje się rośliną lub zwierzęciem			
Wie, jak należy zachowywać się w lesie i innych miejscach związanych z przyrodą i dostosowuje się do tych zasad			
Zna i stosuje zasady segregacji śmieci			
Chętnie angażuje się w akcje na rzecz żywych stworzeń			
Umie przewidywać pogodę na podstawie zjawisk przyrody			
Potrafi wytłumaczyć powstawanie niektórych opadów i zjawisk atmosferycznych: deszczu, burzy, gradu, śniegu, mgły, tęczy			
Potrafi rozpoznać i nazwać niektóre ptaki			
Dokarmia ptaki w okresie zimowym i potrafi wyjaśnić, dlaczego nie należy czynić tego latem			
Wie, co należy zrobić, kiedy znajdzie się ranne zwierzę			
Wie, co oznacza, że dane zwierzę lub roślina jest chronione; nie zrywa roślin chronionych			
Potrafi odróżnić podstawowe grzyby jadalne od trujących			
Jest zainteresowane przebiegiem i wynikiem prostych eksperymentów			
Zna kilka organizacji działających na rzecz żywych stworzeń			
Podsumowanie sfery i wnioski do pracy z dzieckiem:			





TECHNIKA			
	Obserwacja 1 – data:	Obserwacja 2 – data:	Obserwacja 3 – data:
Jest sprawne manualnie			
Umie dokonać prostych napraw			
Buduje z klocków lub innych elementów dowolne lub wskazane przez dorosłego konstrukcje			
Zna zastosowanie podstawowych narzędzi (np. piły, młotka), korzysta z nich pod opieką osoby dorosłej			
Sprawnie posługuje się komputerem i telefonem komórkowym			
Często zadaje pytania dotyczące sposobu funkcjonowania różnych urządzeń			
Chętnie ogląda książki i programy poświęcone wynalazkom i osiągnięciom technicznym			
Wykonuje proste czynności manualne według podanego schematu			
Dobiera odpowiednie narzędzia do wykonania zadania bez instruowania przez osobę dorosłą			
W swojej pracy wykonuje precyzyjne i dokładne ruchy, np. podczas wykonywania orgiami			
Ma dobrą wyobraźnię przestrzenną			
Zna właściwości różnych materiałów i właściwie wykorzystuje je w pracy			
Zachowuje ostrożność podczas pracy niebezpiecznymi narzędziami			
Planuje etapy swojego działania przy wykonywaniu prac			
Zna różne sposoby zasilania urządzeń: prąd, baterie, baterie słoneczne itp.			
Podsumowanie sfery i wnioski do pracy z dzieckiem:			



# Kwestionariusz wywiadu z rodzicami dziecka rozpoczynającego naukę w klasie pierwszej pod kątem ewentualnych trudności dydaktycznych lub uzdolnień

Imię i nazwisko osoby udzielającej wywiadu: .....

Data wywiadu: .....

Imię i nazwisko dziecka: .....

Wiek dziecka: .....

Data i miejsce urodzenia dziecka: .....

Adres zamieszkania: .....

## Dane o dziecku:

1. Adaptacja do przedszkola i szkoły (nie było problemów/przedłużona adaptacja, problem z rozstaniem z rodzicem)

.....

– używa form grzecznościowych? TAK NIE

– potrafi podporządkować się poleceniom dorosłych? TAK NIE

– zwykle kończy rozpoczęte zadanie? TAK NIE



– nie zniechęca się zbyt szybko? TAK NIE

- ma w domu jakieś obowiązki (np. sprzątanie pokoju),pomaga dorosłym?  
TAK NIE

- cechy charakteru dziecka:

.....

## 2. Postępy dziecka w nauce:

- interesuje się książką i czytaniem? TAK NIE

- zna litery? TAK NIE

- czyta i rozumie proste, krótkie teksty? TAK NIE

- pisze proste, krótkie zdania? TAK NIE

- zapamiętuje i odtwarza z pamięci teksty wierszyków, piosenek? TAK NIE

- potrafi posługiwać się komputerem? TAK NIE

- utrzymuje porządek wokół siebie? TAK NIE

- siedzi prawidłowo w ławce, przy stole? TAK NIE

- potrafi skupić się na wykonywanej czynności? TAK NIE

- po skończonej pracy sprząta po sobie? TAK NIE

## 3. Zainteresowania, uzdolnienia (w szczególności ekonomiczne, ekologiczne, techniczne, społeczne)

- interesuje się czymś szczególnym?

.....



- używa słów związanych z techniką, ekonomią, ekologią, zna ich znaczenie? TAK NIE
- dostrzega związki między zdarzeniami ekologicznymi, ekonomicznymi? TAK NIE
- korzysta ze specjalistycznych źródeł wiedzy poświęconych tematyce ekologicznej, ekonomicznej? TAK NIE
- wie, co należy zrobić aby zaoszczędzić energię? TAK NIE
- interesuje się wydatkami miesięcznymi rodziców? TAK NIE
- interesuje się akcjami społecznymi służącymi ochronie roślin i zwierząt? TAK NIE
- wymienia konsekwencje finansowe w razie zniszczenia mienia? TAK NIE















sklej





sklej







sklej





DRUK DO ZAŁOŻENIA FIRMY	
Data wypełnienia:  .....	Pieczęćka Urzędu (przyjmującego wniosek)
DANE WNIOSKODAWCY:  ..... .....	
NAZWA FIRMY:  .....	
ADRES FIRMY :  .....	
RODZAJ FIRMY CZYLI CZYM BĘDZIEMY SIĘ ZAJMOWAĆ (wymień):  ..... .....	
DATA ROZPOCZĘCIA:  .....	
PODPISY „WŁAŚCICIELI FIRMY”:    	
PODPIS OPIEKUNA „FIRMY”	







<b>DRUK DO ZAŁOŻENIA FIRMY</b>	
Data wypełnienia:  .....	Pieczęćka Urzędu (przyjmującego wniosek)
DANE WNIOSKODAWCY:  .....  .....	
NAZWA FIRMY:  .....	
ADRES FIRMY :  .....	
RODZAJ FIRMY CZYLI CZYM BĘDIEMY SIĘ ZAJMOWAĆ (wymień):  .....  .....	
DATA ROZPOCZĘCIA:  .....	
PODPISY „WŁAŚCICIELI FIRMY”:	
PODPIS OPIEKUNA „FIRMY”	





<b>DRUK DO ZAŁOŻENIA FIRMY</b>	
Data wypełnienia:  .....	Pieczęćka Urzędu (przyjmującego wniosek)
DANE WNIOSKODAWCY:  .....  .....	
NAZWA FIRMY:  .....	
ADRES FIRMY :  .....	
RODZAJ FIRMY CZYLI CZYM BĘDIEMY SIĘ ZAJMOWAĆ (wymień):  .....  .....	
DATA ROZPOCZĘCIA:  .....	
PODPISY „WŁAŚCICIELI FIRMY”:	
PODPIS OPIEKUNA „FIRMY”	





DRUK DO ZAŁOŻENIA FIRMY	
Data wypełnienia:  .....	Pieczęćka Urzędu (przyjmującego wniosek)
DANE WNIOSKODAWCY:  ..... .....	
NAZWA FIRMY:  .....	
ADRES FIRMY :  .....	
RODZAJ FIRMY CZYLI CZYM BĘDZIEMY SIĘ ZAJMOWAĆ (wymień):  ..... .....	
DATA ROZPOCZĘCIA:  .....	
PODPISY „WŁAŚCICIELI FIRMY”:    	
PODPIS OPIEKUNA „FIRMY”	





<b>DRUK DO ZAŁOŻENIA FIRMY</b>	
Data wypełnienia:  .....	Pieczęćka Urzędu (przyjmującego wniosek)
DANE WNIOSKODAWCY:  .....  .....	
NAZWA FIRMY:  .....	
ADRES FIRMY :  .....	
RODZAJ FIRMY CZYLI CZYM BĘDZIEMY SIĘ ZAJMOWAĆ (wymień):  .....  .....	
DATA ROZPOCZĘCIA:  .....	
PODPISY „WŁAŚCICIELI FIRMY”:	
PODPIS OPIEKUNA „FIRMY”	



