



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Instrukcje do projektów

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

Projekt społeczny	5
Zakładamy firmę. Projekt społeczny	7
Scenariusze zajęć zintegrowanych do projektu społecznego pt.: „Zakładamy firmę”	11
Projekt matematyczny.....	15
Prowadzimy restaurację. Projekt matematyczny.....	17
Scenariusz zajęć zintegrowanych do projektu matematycznego pt.„Prowadzimy restaurację”	20
Projekt przyrodniczy.....	25
Hurra!! Udało się! Mamy pupila! Projekt przyrodniczy.....	27
Scenariusz zajęć zintegrowanych do projektu przyrodniczego pt.: „Hurra!! Udało się! Mamy pupila!”	30





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.

L.P.	Przebieg	Pomoce dydaktyczne
Etap początkowy – wprowadzenie		
1.	Przypomnienie zasad pracy w oparciu o metodę projektu 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.	
2.	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>	<i>Suwak z harmonogramem projektu, komiks z instrukcją projektu</i>
Etap realizacji		



<p>3.</p>	<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>	<ul style="list-style-type: none"> - druk kwestionariusza do założenia działalności, - czysty baner na którym dzieci wpiszą nazwę firmy po jej wymyśleniu
<p>4.</p>	<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>	
<p>5.</p>	<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>	
<p>6.</p>	<p>Następny etap to ustalenie nazwy firmy. (burza mózgów)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - karta „mapy myśli” na której dzieci będą wklejały lub wpisywały kolejne etapy realizacji projektu : od pomysłu do sukcesu.
<p>7.</p>	<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.	Następnym etapem jest projektowanie na zajęciach komputerowych logo i pieczętki firmowej. - sugestia znajduje się na suwaku, nauczyciel wprowadza dzieci powtórnie w tematykę projektu tłumaczy zasadność posiadania pieczętki i ideę loga identyfikatora graficznego firmy .	
9.	Wypełnienie formularza rejestracji firmy ustalonymi wcześniej danymi.	
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.	
Etap końcowy – podsumowanie		
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, „połykacz”))	
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.	



Uwaga!

Rejestracja firmy jest symboliczna, nauczyciel zwraca uwagę dzieci na rzeczywiste wymogi rejestracji i prowadzenia działalności gospodarczej.

Uwaga!

Do prezentacji przebiegu projektu potrzebna będzie dokumentacja fotograficzna z poszczególnych etapów realizacji.



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

Temat zajęć: praktyczna mikstura

Cele dla Ciebie:

- 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 Ciebie:

– 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 superpompownika.

Czas trwania: 90 minut

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Odslonięcie 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 Ciebie:

- doskonalenie umiejętności posługiwania się programem PAINT

Metody: rozmowa,

Formy: praca w zespołach, praca indywidualna

Pomoce dydaktyczne: różnorodne pieczętki 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.





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 zwierzątka.

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

L.P.	Przebieg	Pomoce dydaktyczne
Etap początkowy – wprowadzenie		
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
Etap realizacji		
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 sztucce 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 przyrządzania 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.	
Etap końcowy - podsumowanie		
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>Uwaga! 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 Ciebie:

- rozwijanie umiejętności stosowania się do ustalonych reguł,
- 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, sztucze 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 sztucze, 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 Ciebie:

- 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 rolę kucharzki. 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 Ciebie:

- 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.





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. Po-
przez opiekę nad pupilem będziecie mieli możliwość rozwijania takich cech jak:
opiekuńczość, odpowiedzialność, współpraca w grupie, wrażliwość, obowiązkowość
i konsekwencja w działaniu.

L.P.	Przebieg	Pomoce dydaktyczne
Etap początkowy – wprowadzenie		
1.	Zajęcia wprowadzające - Zwierzęta w naszym otoczeniu Zawieszenie suwaka z harmonogramem prac.	Scenariusz 1
Etap realizacji		
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 zebra- nymi darami.	
Etap końcowy - podsumowanie		
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 Ciebie:

- 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. Chelmoński „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 (karta nr 1 „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 Ciebie:

– 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 Ciebie:

– 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.

