



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „Uczenie się przez działanie. Innowacyjny program nauczania «Poznać i zrozumieć świat» do edukacji wczesnoszkolnej” jest finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Program Operacyjny Kapitał Ludzki, działanie 3.3.4. Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe.

Zestaw scenariuszy

Jestem uczniem – poznajemy się

Zadanie główne: Integracja grupy. Poznanie i wdrażanie do stosowania podstawowych zasad bezpieczeństwa w czasie zajęć

Cele:

- Postawy: dyscyplina na zajęciach ruchowych. Przestrzeganie określonych norm
- Umiejętności ruchowe: zabawy integracyjne. Poznawanie i zapamiętywanie imion
- Wiadomości: sposoby ustawień, grupy pary, szereg, zespół
- Przewidywane osiągnięcia ucznia: zna imiona swoich kolegów i koleżanek z klasy, wie jak się ustawić, stosuje ustalone zasady gier i zabaw

Nauczyciel dąży do jak najlepszego poznania zespołu klasowego. Podczas zabaw integracyjnych ma możliwość obserwacji dzieci nie tylko pod względem ich sprawności ruchowej, ale także sposobu zachowania i reakcji w sytuacjach stresowych czy konfliktowych. Zajęcia te są doskonałą okazją do wstępnej diagnozy grupowej i indywidualnej.

Przebieg zajęć

Rodzaj edukacji	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Środki dydaktyczne
Wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	Nauczyciel wita dzieci, zwraca uwagę na strój sportowy, określa, co jest ważne i specyficzne w zajęciach wychowania fizycznego, że na tych zajęciach ruch przeważa nad innymi czynnościami i dlatego ważne i konieczne jest odpowiednie przygotowanie do nich, odpowiedni ubiór, po zajęciach należy przebrać się, że wf wymaga przestrzeni, dlatego będą się one odbywać w odpowiednim pomieszczeniu lub na świeżym powietrzu. Nauczyciel przedstawia Aktywka i Leniwka – postaci, które będą towarzyszyć dzieciom w poznawaniu różnych	Dzieci w strojach sportowych siadają w kręgu sali, nauczyciel razem z nimi, dzieci poznają Aktywka i Leniwka. Uczniowie swobodnie biegają po podwórku (ożywienie organizmu) na wyznaczonej przestrzeni, wykonując dowolne ruchy; gwizdek, uczniowie się zatrzymują i na polecenie wykonują ruchy w określonym kierunku; gwizdek, zmiana kierunku, nauczyciel tłumaczy kierunki poruszania się „prawy”, „lewy”, „do przodu” „do tyłu”.	Załącznik 1. Maskotki Aktywek i Leniwek, gwizdek, piłka.

Zestaw scenariuszy

	<p>aktywności fizycznych. Tłumaczy, że Aktywek kocha sport i ruch, z Leniwkiem bywa różnie, ale stara się na miarę swoich możliwości uczestniczyć w różnych ciekawych grach i zabawach, bo wie, że ruch jest ważny w życiu. Nauczyciel pyta, czy dzieci zaprzyjaźnią się z nowymi maskotkami, informuje, że sygnał gwizdka oznacza przerwanie jakichkolwiek działań ruchowych – uczniowie mają zatrzymać się i wysłuchać poleceń nauczyciela.</p> <p>Krótką rozmową o tym, że ludziom potrzebne są wspólne zasady i reguły, że łatwiej i bezpieczniej można się poruszać, gdy został określony kierunek ruchu. Reguły organizują i ułatwiają ludziom życie – ułatwiają zachowanie bezpieczeństwa.</p> <p>Zabawa; „Znajdź kolegę” – zabawa ruchowa.</p> <p>Nauczyciel ocenia trafność wyboru, podaje następne kryterium i sygnałem daje znak do dalszego swobodnego biegu. Nauczyciel uświadamia podobieństwa i różnice między uczniami w grupie.</p> <p>Zabawa „Poznajmy się” – umiejętność przedstawiania się i próby zapamiętania imion kolegów.</p> <p>Zabawa „Znam twoje imię” – integracja grupy, uczenie się imion.</p> <p>Zabawa „Złap moje imię” – nauczyciel tłumaczy zasady.</p>	<p>Dzieci siadają w kręgu, słuchają uważnie.</p> <p>Dzieci swobodnie biegają po sali i na ustalony sygnał mają dobrać się w pary lub większe grupy, według podanych cech wsobnych, np. ten sam kolor oczu, włosów, bliskie miejsce zamieszkania, ten sam wzrost, ten sam kolor koszulki. Dzieci spacerują po sali, spotykając innych, kłaniają się, podają sobie ręce i wymieniają swoje imiona.</p> <p>Podskokami obunóż dzieci poruszają się po sali w dowolnych kierunkach, na sygnał zatrzymują się i wymieniają głośno imię osoby, która stoi najbliżej (zmieniamy po chwili sposób poruszania się, np. podskoki na prawej i lewej</p>	
--	--	---	--

Zestaw scenariuszy

	<p>Zabawa „Zwierzątka” – nauczyciel ma możliwość wstępnej oceny szybkości poszczególnych uczniów”.</p> <p>Zabawa „Barometr nastroju”. Uspokojenie organizmu, budowanie zaufania, podsumowanie zajęć. Nauczyciel wychodzi z uczniami do szatni, zwraca uwagę na zdjęcie stroju do ćwiczeń i zabranie go do domu – by na następne zajęcia przynieść czysty, tłumaczy, że Aktywek i Leniwek też dbają o higienę osobistą, omawia zasady czystości i higieny po zajęciach. Podsumowuje lekcję, zwracając również uwagę na to, by szanować się nawzajem, mówić sobie po imieniu.</p>	<p>nodze, czworakowanie skoki zajęcze).</p> <p>Dzieci w rozsypance. Uczniowie rzucają kolejno piłkę do siebie. Osoba, która złapała piłkę, musi głośno powiedzieć imię tej, która ją rzuciła, następnie rzuca do innej, ta wymawia imię rzucającej itd.</p> <p>Siedzą w kręgu, nauczyciel głośno wymienia imię ucznia – wywołany uczeń obie ręce przykładają do swoich uszu, naśladując zająca, kota lub psa, jego sąsiedzi z prawej i lewej strony wykonują ten sam gest, ale tylko rękami od strony wywołanego. Kto się zagapi, obiega jak najszybciej krąg dookoła i siada ponownie na miejsce.</p> <p>W dowolnie dobranych parach dzieci rysują sobie na plecach nastrój po zajęciach, np. słoneczko z uśmiechem lub bez; dziecko odgaduje nastrój kolegi. Dzieci podają ręce Aktywkowi i Leniwkowi i żegnają się sportowym okrzykiem.</p>	
--	---	--	--

Bibliografia

Bondarowicz M., Staniszewski T., *Wielka księga gier i zabaw ruchowych*, część 1–2, Wrocław 2003.

Urszula K., *Wychowanie fizyczne w edukacji wczesnoszkolnej – poradnik metodyczny*, „Impuls”, Kraków 2012.

Trzeźniowski R., *Gry i zabawy ruchowe*, WSiP, Warszawa 1995.